

Philippe Daverio

Nasce in Alsazia nel 1949. Galleria a Milano e a New York negli anni '80. Assessore a Milano tra il 1993 e il 1997 con le deleghe alla Cultura, al Tempo Libero, all'Educazione e alle Relazioni Internazionali. Professore Ordinario di Design a Palermo. Membro delle Giurie dei premi Campiello e Strega. Direttore di "Art & Dossier". Conduttore tv (Passepartout, Emporio Daverio, Il Capitale). Dal 2010 è capofila del movimento Save Italy.

Born in Alsace in 1949. Art dealer in Milan and New York during the '80s. Councillor of Culture, Recreation, Education and International Relations in Milan from 1993 to 1997. Full Professor of Design at the University of Palermo. Member of the Jury for the Campiello and Strega prizes. Director of Art & Dossier. Television host (Passepartout, Emporio Daverio, Il Capitale). Since 2010, he has been the head of the Save Italy movement.

Viviana Trapani

Laureata in Architettura a Palermo, ha conseguito il Master in Design presso la Domus Academy di Milano. Professore Associato di Disegno Industriale presso l'Università di Palermo, si occupa del progetto di design in rapporto alle modificazioni socio-culturali e alla diffusione delle nuove tecnologie. Ha svolto attività di ricerca sui temi della sostenibilità e dello sviluppo territoriale, in particolare per le aree del Mediterraneo.

After earning an Architecture degree at the University of Palermo, she received a Master of Design from the Domus Academy in Milan. Associated Professor of Industrial Design at the University of Palermo, she is interested in design projects that address the relationship between social-cultural change and the spread of new technologies. She has carried out research activity in the fields of sustainability and regional development, in particular for the Mediterranean area.

a cura di
Philippe Daverio e Viviana Trapani

IL DESIGN DEI BENI CULTURALI CRISI TERRITORIO IDENTITÀ

CULTURAL HERITAGE DESIGN CRISIS TERRITORY IDENTITY

a cura di
**Philippe Daverio
Viviana Trapani**

IL DESIGN DEI BENI CULTURALI
CULTURAL HERITAGE DESIGN

ISBN 978-88-17-06986-1



Rizzoli

Sino a pochi anni fa accostare il termine Design a quello di Beni Culturali avrebbe avuto il sapore di una provocazione. Un evidente ossimoro, insomma, tra una parola - Design - per sua natura legata all'idea del nuovo e un'altra - Beni Culturali - evidentemente connessa alla conservazione dell'antico. Se il Design inoltre rimandava quasi automaticamente a una modalità del progetto fondata ancora largamente sul riferimento al paradigma industriale, i Beni Culturali evocavano una concezione "patrimoniale" del lascito storico, per la massima parte individuato nel paesaggio e nei beni ereditati dalla cultura delle età preindustriali. La nuova dizione di Design dei Beni Culturali è il frutto di una progressiva, doppia rivoluzione, che ha modificato sia la nostra percezione del concetto di "bene" legato al passato, sia il campo di significati attribuiti alle pratiche del progetto industriale. Il Design in particolare investe oggi i Beni Culturali con tutto il peso delle nuove tecnologie - del digitale e del virtuale, innanzitutto - facendole entrare prepotentemente nei territori dei musei, dell'archeologia, dell'archivistica, ma anche nella valorizzazione - in tempo di crisi - delle risorse culturali diffuse nei contesti urbani e territoriali. [Fulvio Irace]

Up until just a few years ago, putting the terms "design" and "cultural heritage" together would have sounded like a provocation. An obvious oxymoron, really, between one word - design - by nature linked to the idea of what is new, and another - cultural heritage - clearly related to the conservation of what is old. Furthermore, while "design" almost automatically turned to a design process still largely based on the industrial paradigm, "cultural heritage" evoked an interpretation of history's legacy as "endowments", for the most part identified in the landscape and in assets inherited from pre-industrial cultures. This new wording of the "design of cultural heritage" is the result of a progressive double revolution, which has changed both our perception of the concept of asset "linked" to the past, as well as the range of meanings attributed to the industrial design process. Today, design in particular impacts cultural heritage with an armament of new technologies - first and foremost digital and virtual - allowing them to powerfully enter the domain of museums, archaeology, archiving, but also the valorization, in times of economic crisis, of the cultural resources spread across the urban and territorial contexts. [Fulvio Irace]

In copertina © Sandro Scalia
Progetto grafico Cinzia Ferrara

**IL DESIGN
DEI BENI CULTURALI**

CRISI

TERRITORIO

IDENTITÀ

**CULTURAL HERITAGE
DESIGN**

CRISIS

TERRITORY

IDENTITY

a cura di

Philippe Daverio

Viviana Trapani

Rizzoli



**IL DESIGN
DEI BENI CULTURALI**
CRISI
TERRITORIO
IDENTITÀ

a cura di

Philippe Daverio
Viviana Trapani

coordinamento editoriale

Viviana Trapani

con testi di

Philippe Daverio
Fulvio Irace
Michele Argentino
Viviana Trapani
Wim van der Weiden
Massimo Negri
Giampaolo Proni
Renato Quaglia
Dario Mangano
Angelo Pantina
Cinzia Ferrara
Elena Rosa
Francesco Monterosso
Raffaella Trocchianesi
Graziella Leyla Ciagà
Benedetto Inzerillo
Dario Russo

progetto grafico

Cinzia Ferrara

foto

Sandro Scalia

traduzioni

Futurantica srl

stampato e distribuito da

RCS Libri S.p.A.
via Rizzoli, 8
20132 Milano

ISBN

978-88-17-06986-1

Philippe Daverio

ha curato i testi della sezione *Crisi, patrimonio e identità nella ridefinizione dei bb. cc e del ruolo del museo*, pp. 14-53.

Viviana Trapani

ha curato per i testi delle sezioni: *Crisi, patrimonio e identità nella ridefinizione dei bb. cc e del ruolo del museo*, pp. 54-67; *Crisi e trasformazione*, pp. 68-103; *Narrazioni, mappe, reti*, pp. 104-165.

Università degli Studi di Palermo
Dipartimento di Architettura
Sezione Design e Architettura:
volume pubblicato con fondi PRIN 2008,
(Responsabile Scientifico prof. Philippe Daverio)

**IL DESIGN
DEI BENI CULTURALI**
CRISI
TERRITORIO
IDENTITÀ

**CRISI, PATRIMONIO
E IDENTITÀ
NELLA RIDEFINIZIONE
DEI BB. CC
E DEL RUOLO DEL MUSEO**

Design & Cultural Heritage

Fulvio Irace
12

Il futuro è nel passato

Philippe Daverio
18

Design per la conservazione e la valorizzazione
dei beni culturali in Sicilia

Michele Argentino
26

Design per i beni e le produzioni culturali
nello scenario della crisi

Viviana Trapani
34

Le prospettive del museo virtuale nell'attuale contesto
della crisi finanziaria globale

Wim van der Weiden
44

La sostenibilità del museo e il Museo Verde:
tendenze emergenti, contraddizioni, prospettive

Massimo Negri
50

Il museo generato dall'utente e il darwinismo
nel patrimonio culturale

Giampaolo Proni
60

Riso, modelli siciliani di rinnovamento. Il museo diffuso

Renato Quaglia
66

**CRISI
E TRASFORMAZIONE**

La ricostruzione post-terremoto di Gibellina: *ri-creazione*
dell'eredità culturale e attivazione di nuovi processi
progettuali

Viviana Trapani
74

Il progetto del senso. La musealizzazione del sito
archeologico di Arslantepe in Turchia

Dario Mangano
86

I musei naturalistici come presidi ambientali e culturali.
L'Orto Botanico di Palermo

Angelo Pantina
94

**NARRAZIONI
MAPPE
RETI**

Mappe per disegnare la geografia dei luoghi
della cultura materiale e immateriale in Sicilia

Cinzia Ferrara
110

Itinerari Open per la valorizzazione
del Cultural Heritage digitale

Elena Rosa
124

I musei minerari: percorsi del museo delle Solfare
di Trabia-Tallarita

Francesco Monterosso
130

Design del patrimonio culturale
tra narrazione e nuove tecnologie

Raffaella Trocchianesi
142

Archivi e patrimonio del moderno.
Una mappatura in Lombardia

Graziella Leyla Ciagà
152

Il progetto dell'immateriale per la valorizzazione
delle identità culturali.

L'ex Stabilimento Florio di Favignana

Benedetto Inzerillo, Dario Russo
162

ABSTRACTS
174

Credits
190



CRISI,
PATRIMONIO
E IDENTITÀ
NELLA RIDEFINIZIONE
DEI BENI CULTURALI
E DEL RUOLO
DEL MUSEO

Design per i beni e le produzioni culturali nello scenario della crisi

Viviana Trapani

Università degli Studi di Palermo

34

Il design ha da tempo elaborato e consolidato riflessioni teoriche e sperimentazioni progettuali sui Beni Culturali, recependone una definizione sempre più articolata e ampliata anche verso gli aspetti intangibili e immateriali.¹ Inoltre, parallelamente alla progressiva elaborazione disciplinare intorno ai temi dello sviluppo sostenibile, la disciplina del design ha colto ed esplorato la grande potenzialità dei Beni Culturali come risorsa; una risorsa particolarmente diffusa nel nostro territorio nazionale e sempre più centrale nello sviluppo territoriale, caratterizzata dall'essere "intrinsecamente sostenibile e rinnovabile"², in quanto attuatrice di processi di produzione e riproduzione di valori e significati che si propongono ad una fruizione aperta e continua nel tempo, piuttosto che – come avviene per la prevalenza dei beni – al mero consumo.

Il binomio design/beni culturali definisce oggi un ambito di studio e di progetto sempre più ampio e significativo, che si può definire attorno ad alcune questioni centrali: fin dove si possono spingere oggi le sperimentazioni progettuali e le elaborazioni teoriche del design rispetto a questo tipo di risorse particolarmente "sensibili" (per la facilità con cui se ne può alterare il senso e per la qualità che hanno di produrre conoscenza), per le quali, in uno scenario economico sempre più critico, è necessario trovare nuovi percorsi per la loro valorizzazione, comunicazione, fruizione, implementazione? Quali possono essere le nuove competenze del design, sia nelle prassi progettuali conso-

lidate che riguardano i beni culturali (come l'allestimento, la comunicazione istituzionale, la progettazione di eventi), sia nelle nuove pratiche che vedono oggi diverse modulazioni e ibridazioni del progetto strategico e delle applicazioni delle nuove tecnologie, spesso con il contributo di un utente sempre più partecipativo?

Certamente i termini valorizzazione e comunicazione sono quelli intorno ai quali si sono fortemente sviluppate le pratiche del design per i beni culturali. Entrambi i termini ripropongono del design la capacità di "mettere in valore" un bene esistente, non semplicemente creando accanto alla sua consistenza reale un dispositivo di produzione di "valore aggiunto" più o meno pertinente, ma costruendo per il fruitore una prospettiva di lettura precisa e intenzionale, che faccia emergere del bene le qualità più profonde ed emozionanti che derivano dalla sua unicità. Un altro aspetto che esprime il binomio valorizzazione/comunicazione è quello del "mettere in luce", quindi del dare *visibilità*, o ancora – secondo una definizione di Giovanni Anceschi³ – del "mettere in scena", in un processo rappresentativo/narrativo che può di volta in volta, ricucire il rapporto tra la consistenza materiale di un bene o prodotto culturale e i suoi molteplici significati non tangibili.

Questo può accadere naturalmente solo all'interno di una apertura interdisciplinare necessaria alla complessità e eterogeneità del campo di azione individuato; necessario il confronto con competenze di storia, restauro e conservazione, museologia e museografia, con i diversi attori della gestione e delle nuove produzioni culturali, con gli archivi e le comunità, con le tecnologie dell'interazione, della multimedialità, della rappresentazione virtuale, per la condivisione di contenuti. Una multidisciplinarietà/interdisciplinarietà rispetto alla quale il design ha esercitato negli ultimi decenni la propria intrinseca propensione ad attraversare e connettere campi diversi, e a dialogare con più competenze, tenendo ferma la propria attitudine a raggiungere un obiettivo di natura progettuale.

35

Inoltre il design, soprattutto in relazione ai contesti territoriali analizzati, si è spesso assunto il compito arduo, ma anche stimolante, di contribuire alla stessa individuazione del bene/risorsa, qualora non ancora espresso e definito istituzionalmente come tale, quindi al suo svelamento in relazione a un contesto e della sua valorizzazione attraverso interventi di evidenziazione dei caratteri e significati peculiari; ma particolarmente significativo si è dimostrato anche il suo contributo all'interazione del bene con la contemporaneità⁴, inerente quindi all'attivazione di nuove relazioni tra l'opera o la testimonianza di un tempo passato e un presente "mutante", in un processo che propone nuove forme di produzione culturale e non si limita a mettere in atto dispositivi di mero intrattenimento. Infatti il punto di vista di una progettualità aperta, collaborativa e particolarmente attenta ai processi dell'innovazione sociale, come quella del design, non può non considerare l'importanza dei processi culturali, sia di produzione che di fruizione, nell'accrescimento del *capitale umano*⁵ e quindi della possibilità di uno sviluppo socio-economico duraturo e sostenibile della comunità che li esprime.

"Alla concezione passiva (della fruizione culturale) si contrappone quella *proattiva*, nella quale non solo non è possibile tracciare una netta distinzione tra domanda e offerta (nel senso che coloro che in una determinata occasione agiscono da fruitori, in altre situazioni, anche soltanto domestiche, si trasformano invece in produttori) ma ci si concentra appunto in primo luogo sul modo in cui una determinata esperienza culturale agisce sul *bilancio cognitivo* di chi vi partecipa. L'impatto primario della cultura in questo caso riguarda lo sviluppo umano, ovvero le forme di accumulazione di capitale umano, sociale e culturale-identitario che sono il prodotto della partecipazione attiva e consapevole all'esperienza."⁶

Le parole di Pierluigi Sacco, economista della conoscenza, sembrano

indicare l'importanza del ruolo ancora più avanzato che il design può assumere oggi nel contribuire a trasformare una concezione passiva della fruizione e produzione della cultura (in cui c'è una separazione o addirittura contrapposizione tra produttori/ gestori di risorse culturali e i fruitori) in una proposta culturale innovativa, partecipativa, generatrice di consapevolezza e di identità. In questo contributo si vogliono intenzionalmente associare gli ambiti dei beni esistenti e della nuove produzioni culturali, come presupposto di un ragionamento teorico che si voglia spingere sul terreno delle risposte alla crisi globale, ma anche della crisi della cultura in Italia e in particolare nel Meridione. Perché è chiaro che l'ambito dei beni e delle produzioni culturali è molto più che un settore di fruizione e produzione, ma è parte costitutiva dello scenario evolutivo che emerge dalla società della conoscenza⁷, ed è per vari approcci assolutamente centrale nella virtuosità e rilevanza delle proposte di trasformazione della società in crisi, essendo portatore di una visione "olistica" dell'ambiente fisico, della storia e del futuro, delle identità e dei valori. La crisi oggi è una condizione globale, multidimensionale, multisettoriale, prodotta dagli effetti intrecciati della crisi economica, politica, sociale, culturale, ambientale. Da un'idea di crisi che, pur provocando distruzioni e pesanti costi economici e sociali, lasciava ancora spazio alla possibilità e forse opportunità di una trasformazione radicale che si evolve e si ricompone in nuovi equilibri, è subentrata la percezione odierna di una condizione irreversibile e opaca.

L'economista Stefano Zamagni propone una distinzione tra la "crisi dialettica", simile ad altre che abbiamo conosciuto in questo ultimo secolo "...che nasce da un conflitto fondamentale che prende corpo entro una determinata società e che contiene, al proprio interno, i germi o le forze del proprio superamento" e l'attuale "crisi di natura entropica", cioè "...crisi che tende a far collassare il sistema, per implosione, senza modificarlo". La distinzione è determinante circa la possibilità di comprenderne le motivazioni e soprattutto di identificarne le modalità di un possibile superamento. Infatti continua Zamagni "...non si esce da una crisi entropica con aggiustamenti di natura tecnica o con provvedimenti solo legislativi e regolamentari - pure necessari - ma affrontando, risolvendola, la questione del senso... Nella crisi attuale è certamente vero che ci sono stati errori umani, ma questi sono stati la conseguenza non tanto di un deficit conoscitivo, quanto piuttosto della crisi di senso⁸ che ha investito la società occidentale a seguito della globalizzazione."

La crisi contemporanea è quindi in primo luogo una "crisi di senso"⁹ caratterizzata da una permanenza che sembra resistere alla progettualità e da una dinamica negativa che apre continuamente nuovi fronti di crisi. Vediamo come il suo prolungarsi stia mettendo a rischio valori fondamentali, come il diritto alla sopravvivenza dignitosa di strati della popolazione fino a poco tempo fa considerati privilegiati, i principi di autodeterminazione, democrazia, giustizia sociale. Il che impone, nel fare una riflessione oggi sul valore dei beni culturali, di interrogarsi oltre che sulla possibilità della loro tutela e cura, anche sulla loro capacità di offrire alla società valori e idee che esprimano forme di resistenza e di risposta agli effetti della crisi. Infatti i beni culturali, tangibili e intangibili, sono per eccellenza espressione di valore, riconosciuto e codificato; la società ne riconosce quindi la capacità di essere patrimonio ed eredità. Ma forse è interessante provare a indagare anche che cosa esattamente le espressioni del patrimonio culturale sostengono, proteggono e curano nelle comunità e nei contesti che presidiano. Sicuramente - benché a certe condizioni - i valori e i contenuti di cui il patrimonio culturale è portatore, possono da un lato sostenere processi sia di crescita economica e di benessere sociale, che di produzione e ricreazione di identità di una comunità, ma anche processi di produzione e ricreazione di conoscenza e di capacità di visione, fattori indispensabili per orientare - soprattutto nei momenti difficili - le scelte nell'interesse della società e dell'individuo.

Nell'ambito dei beni culturali la crisi evidenzia, oltre ad una obiettiva e drammatica impossibilità di destinare le risorse minime per la loro gestione ordinaria, nel nostro contesto nazionale la difficoltà delle istituzioni e della politica di assumere i beni e le produzioni culturali, come fonte di crescita e benessere sociale e di comprendere che la cultura non può più essere proposta come risorsa passiva, ma deve diventare oggetto di esperienza diffusa e di identificazione da parte di produttori e fruitori. L'aspetto economico della crisi colpisce musei, fondazioni, associazioni *no profit*, che soffrono soprattutto la contrazione delle spesa pubblica per la cultura, ma anche la progressiva diminuzione delle risorse dei privati. Dalle diverse analisi che si intrecciano attualmente al capezzale della cultura emerge che certamente non sarà sufficiente per fronteggiare la carenza di risorse, una maggiore efficienza nella gestione della singola istituzione, ma sarà necessario puntare a promuovere e sperimentare soprattutto nuove modalità di partecipazione, attraverso l'attuazione di reti e la promozione di sistemi territoriali che permettano di sviluppare sinergie.

Le istituzioni museali che oggi sono gli attori principali della conservazione delle opere d'arte e dell'offerta culturale sono al centro di una trasformazione profonda (ruolo, obiettivi, strumenti, rapporto con il territorio e con le sue risorse e con gli individui) di cui gli aspetti tecnologici sono il fenomeno più evidente, che incrementa la capacità di accogliere e strutturare una richiesta sempre maggiore di partecipazione e socializzazione da parte dell'utente: "I musei del XXI secolo non sono più solo istituti di conservazione del patrimonio culturale e della memoria storica. Hanno una dimensione sempre più sociale e sono servizi pubblici al servizio delle comunità, producono e comunicano saperi, cultura, creatività. Sono agenzie per la mediazione culturale, per il dialogo interculturale, per la coesione sociale. Aprono le menti e aiutano a comunicare con il mondo. Danno nuova linfa alle identità e alle radici culturali; creano senso di appartenenza; potenziano le attrattive dei territori; migliorano la qualità della vita di quanti vi vivono e lavorano. L'Italia non ne può fare a meno."¹⁰

Sono diffusissime ormai le proposte di interazione e personalizzazione dell'esperienza che istituzioni museali o culturali propongono online o *on site*. La diffusione del web 2.0 e dei social network sta infatti orientando i fruitori a diventare sempre più produttori di contenuti culturali che si riversano nel web, generando relazioni con altri visitatori. Si apre quindi una questione delicata che concerne l'opportunità o meno, che soggetti con competenze e interessi eterogenei possano collaborare alla ri-creazione di un bene culturale, attraverso personali interpretazioni e modalità di narrazione, mettendo in secondo piano la figura curatoriale, tradizionalmente preposta alla definizione delle proposte di valorizzazione e fruizione del bene culturale. Si tratta di un dibattito in atto che mette al confronto le diverse modalità con cui i processi partecipativi ricreativi di contenuti culturali possono essere in qualche modo regolati per garantirne la qualità, pur all'interno di una generale consapevolezza delle opportunità che questi processi offrono all'accrescimento della cultura collettiva e alla possibilità di dialogo tra istituzioni e collettività o tra gli stessi utenti. Ma le nuove tecnologie del web 2.0 possono anche aprire alla fruizione spazi e percorsi culturali del tutto virtuali o proporre punti di vista ed elaborazioni sui temi della cultura e della conoscenza non fruibili fisicamente, in cui il ruolo dell'esperto o del curatore torna ad essere centrale, anzi esaltato, nel coordinamento di processi di progettazione interdisciplinare del prodotto culturale particolarmente innovativi e sofisticati.

Gli esempi sono numerosi. *The Gallery of Lost Art* è ad esempio una galleria d'arte online, ideata dalla Tate Gallery di Londra, con il proposito di riportare alla visibilità opere d'arte moderna e contemporanea distrutte, rubate, disperse o dismesse per il loro carattere effimero. L'obiettivo della curatrice Jannifer Murdy è di raccontare le

circostanze, banali o straordinarie, della “perdita dell’arte”, attraverso immagini, interviste, testi e altri documenti, sottolineando che la storia non è fatta solo da ciò che è sopravvissuto, ma “...spesso è ciò che si è perduto che ha modificato il modo di percepire l’arte”.

Rijksstudio è un’area del sito web del Rijksmuseum di Amsterdam, che possiede una collezione ricchissima, lanciato per anticipare la sua riapertura prevista per aprile del 2013; gli utenti possono esplorare una collezione di 125.000 immagini attraverso un’interfaccia che permette di costruire la propria galleria personale, ritagliare porzioni di opere ad altissima definizione, aggiungere *tags* alle immagini e condividerle sui social networks. Il progetto si è posto l’obiettivo di mantenere una continuità nel rapporto con gli utenti durante il periodo di chiusura del museo, anticipando le nuove modalità di interazione, personalizzazione dei percorsi, socializzazione di contenuti ed elaborazioni che il nuovo Rijksmuseum ha pienamente sviluppato.

Accanto alle riflessioni sulla diffusione delle tecnologie che stanno trasformando il rapporto con i beni e le istituzioni culturali diventa significativa l’indicazione di Martha Nussbaum¹¹ riguardo la crisi dell’istruzione in particolare degli studi umanistici e artistici; un tipo di conoscenza che diventa sempre più povera e stereotipata, perché particolarmente colpita dai pesanti tagli alla scuola e alla cultura rispetto alle abilità tecniche e tecno-scientifiche. In uno scenario in cui i temi e problemi diventano sempre più ampi e complessi, gli strumenti di conoscenza e di comprensione tendono a diventare sempre più poveri e rudimentali; è quindi ancor più necessario, secondo la Nussbaum, mantenere l’accesso a quella conoscenza (in particolare quella umanistica che è profondamente radicata nel patrimonio culturale) che alimenta la libertà di pensiero, la capacità di giudizio, lo sviluppo dell’immaginazione e dell’espressione, condizioni indispensabili alla consapevolezza e capacità di affrontare la complessità delle questioni aperte dalla globalizzazione.

Da questa lettura della Nussbaum avvertiamo anche che proprio la crisi può incrinare quell’evidente progressivo rapporto di dialogo, valorizzazione e trasferimento di processi e pratiche in atto tra tecnologie e patrimonio culturale, sperimentazioni artistiche e cultura del design. Infatti, se assieme alle abilità tecniche e pratico-scientifiche prevalgono linguaggi, pratiche, codici che si generano direttamente dall’avanzamento tecnologico, senza la necessaria elaborazione culturale – di cui il design si può fare portatore – si corre il rischio di una progressiva semplificazione e spettacolarizzazione dei contenuti e dei valori stratificati nel patrimonio culturale.

Le operazioni che propongono le tecnologie del virtuale e dell’interattivo nella fruizione del patrimonio artistico e nei musei, praticano a loro volta nuove forme di progettualità e di espressione e vanno quindi analizzate non solo per gli strumenti tecnologici che usano, e per gli effetti di coinvolgimento e interazione con il visitatore, ma anche come artefatti comunicativi ed esperienziali che sviluppano linguaggi nuovi, autonomi dal loro supporto o occasione; quindi complessivamente anche per i nuovi contenuti “culturali” che generano, attraverso nuovi dispositivi progettuali di comunicazione e di narrazione.

In altre parole il design non può operare sui beni culturali, come storicamente ha fatto sul prodotto/oggetto: non è sufficiente stabilire strumenti e obiettivi quantificabili (allargare le modalità e la fascia dei fruitori, raccogliere e comunicare gli aspetti immateriali, sistematizzarne gli elementi nelle forme di catalogazione e archiviazione più contemporanee e pertinenti) ma deve anche nella sua azione aprire lo spazio al progetto di nuove produzioni culturali e a nuove competenze sempre più spiccatamente “relazionali”, interpretate dai designer, ma anche di altre figure progettuali e artistiche, costruendo il terreno per lo sviluppo di nuove visioni e nuove pratiche.

Quest’ultimo aspetto è forse in questo momento quello più urgente da affrontare, visto che la povertà di risorse, determinata dalla crisi, sembra porti a giocare

sempre più al ribasso rispetto alla cultura; sembra escludere o rimandare la ricerca della qualità e dell’innovazione, non solo tecno-scientifica ma progettuale e ideativa, inibendo proprio la capacità di visione complessiva intorno al necessario riassetto di una società in crisi.

Partire dalla crisi globale, significa quindi assumere – intorno al tema già ampiamente esplorato del rapporto design/beni culturali –, uno sguardo meno specialistico/tecnico e più attento agli aspetti socio-etici: un’ottica solo apparentemente di sconfinamento extra-disciplinare. Infatti, questa propensione a indagare la contemporaneità nella sua complessità e problematicità, per riposizionare di volta il proprio centro teorico e operativo fa parte della genealogia del design, che oggi è sempre meno solo un ambito progettuale specialistico, ma è anche un punto di vista che si sposta e tende ad ampliare le proprie competenze laddove emergono nodi problematici e carenze di progetto.

1. Vedi la voce *Design per i Beni Culturali*, in “STAR/Sistema Topologico Argomentativo della Ricerca/Costruire l'organizzazione della conoscenza/Il caso Me.design”, a cura di B. Villari, A. Castelli, Polidesign, Milano 2003

2. Dossier PRIN 2008-2011, *Il design del patrimonio culturale fra storia, memoria e conoscenza. L'immateriale, il virtuale e l'interattivo come materia di progetto nel tempo della crisi /Temi e motivazioni della ricerca*, Politecnico di Milano, maggio 2010.

3. “...Il gesto che separa dal resto qualsiasi parte del mondo e come per magia lo trasforma in comunicato, o - in altri termini - l'atto di trasferimento dal piano della realtà a un piano di co-realtà, o anche di condivisione percettiva, è un atto di *messa in scena*. Non importa se sia l'atto di inquadrare, scoprire, esibire oppure ostentare, che sia mettendo in risalto con la luce o con un particolare posa o disposizione del set...” Giovanni Anceschi, *Prefazione* in “Comunicare con le immagini”, Carlo Branzaglia, Mondadori 2003, p. 8.

4. “La contemporaneità sarebbe dunque un'epoca del tutto inedita nella storia dell'arte. In cui convivono, più o meno pacificamente, due modalità simili o differenti di confrontarsi con il campo della rappresentazione; da una parte l'arte e, dall'altra, una sua modificazione genetica in cui i confini e limiti evolutivi restano ancora da indagare. Nessuno può prevedere se i due organismi potranno convivere a lungo... È lecito il sospetto che la struttura mutante schiaccierà quella originaria, guadagnando l'intera scena.” Federico Ferrari, *Introduzione*, in “Del Contemporaneo. Saggi su arte e tempo”, Bruno Mondadori, Milano 2007, p. XV.

5. Con il termine *capitale umano* si intende l'insieme di conoscenze, competenze, abilità, emozioni, acquisite durante la vita da un individuo e finalizzate al raggiungimento di obiettivi sociali ed economici, singoli o collettivi.

Il capitale umano e le sue relazioni con la crescita economica trovano una loro specifica trattazione negli scritti dell'economista americano e premio Nobel 1992 Gary Becker. La letteratura economica, la sociologia, le indagini dell'OCSE e la programmazione comunitaria 2007-2013 attribuiscono notevole importanza oggi al capitale umano per la crescita sociale ed economica delle Comunità, ai fini sia della competitività che della riduzione della povertà. http://it.wikipedia.org/wiki/Capitale_umano

6. Caliendo Christian, Sacco Pierluigi, *Italia reloaded. Ripartire con la cultura*. Il Mulino, Bologna 2011, p.11.

7. Cfr. Alain Touraine, *La globalizzazione e la fine del sociale. Per comprendere il mondo contemporaneo*, ed. it. Il saggiaio, Milano 2008. Nel libro del sociologo francese si avanza la proposta di un nuovo “paradigma culturale”, post-economico e post-sociale che si fonda sulle richieste di diritti culturali, che partono dall'individuo, non più dalle classi o di gruppi.

8. Il testo di Zamagni (2006) continua specificando che la “crisi di senso” si è manifestata in una triplice separazione. E precisamente, la separazione tra la sfera dell'economico e la sfera del sociale; il lavoro separato dalla creazione della ricchezza, quindi l'idea secondo cui sarebbe la finanza speculativa a creare ricchezza, molto di più e assai più in fretta dell'attività lavorativa); il mercato che, privo di qualsiasi principio etico, è separato dalla democrazia.

9. Cfr. Luciano Gallino, *Finanzialcapitalismo. La società del denaro in crisi*, Einaudi, Milano 2011.

10. Alberto Garlandini (Presidente ICOM Italia), *Musei al tempo della crisi. Sei proposte di ICOM Itali per una gestione sostenibile degli istituti culturali e per un progetto di rilancio del sistema culturale italiano*. Milano ottobre 2011, <http://www.icom-italia.org/images/documenti/6propostecrisi2011.pdf>

11. Vedi Martha Nussbaum (2011).

Bibliografia

Caliandro Christian, Sacco Pierluigi, *Italia reloaded. Ripartire con la cultura*. Il Mulino, Bologna 2011.

Ferrari Federico, (a cura di), *Del Contemporaneo. Saggi su arte e tempo*, Bruno Mondadori, Milano 2007.

Garlandini Alberto, *Musei al tempo della crisi. Sei proposte di ICOM Italia per una gestione sostenibile degli istituti culturali e per un progetto di rilancio del sistema culturale italiano*, Milano, ottobre 2011.

Nussbaum Martha, *Non per profitto. Perché le democrazie hanno bisogno di cultura umanistica*, Trad.it. Il Mulino, Bologna 2011.

Parente Marina, Lupo Eleonora, (a cura di), *Il Sistema Design Italia per la valorizzazione dei beni culturali*, Poli.design, Milano 2009.

Sacco Pierluigi, Zamagni Stefano, (a cura di), *Teoria economica e relazioni interpersonali*, Il Mulino, Bologna 2006.

Sitografia

<http://video.ilssole24ore.com/SoleOnLine5/Video/Cultura/Domenica/2012/stati-general-cultural-sacco/stati-general-cultural-sacco.php>

www.icom-italia.org

<http://www.storicamente.org/02tecnostoria/spallazzo.htm>

<http://galleryoflostart.com>



ABSTRACTS

Design & Cultural Heritage

Fulvio Irace
Politecnico di Milano

At first, the impact of design on cultural heritage may sound outrageous: design has its roots in the industrial culture of the twentieth century, while cultural heritage refers to the realm of history and the past. Yet this encounter is made possible by a double revolution. On the one hand, design no longer exclusively refers to the idea of standard and of machine-made objects and the term cultural heritage no longer exclusively describes artefacts from the remote past, but also the heritage of the industrial society of the nineteenth and twentieth centuries along with all of those anthropological aspects of human behaviour that fall within presumably intangible culture. On the other hand, all major cultural institutions – museums, libraries, archives, etc. – are currently experiencing a crisis that concerns not only the economy, but also their own content. Design can seek to guide these transformations and find the best resolutions possible for these problems. New digital technologies can address the challenges of communicating with society, taking care to avoid any dangerous ambiguity between material and virtual reality.

The future is in the past

Philippe Daverio
Università degli Studi di Palermo

Design must both indicate a utopic direction and be able to imagine a different world through its plan. For example, a testimony of the past such as the Ziza's Stele in Palermo, with its inscription in four languages, evokes a Mediterranean rich with relationships between cultures that no longer exist today; we try to imagine them again using design.

The relationship with cultural heritage might be a starting theme for thinking up new utopias of radical transformation of Southern Italy. A first possible direction could be that of launching large-scale restorations of areas that are now abandoned, but still surrounded by extraordinary landscapes; Craco in Basilicata and Poggioreale in Sicily are two cities that could become gymnasiums of utopian experimentation, bringing the greatness and harmony with the landscape of some of the great constructions of the past back to the surface.

It is unthinkable that today's Europe doesn't take care of the cradle of its own civilization, therefore it is our duty, as experts in design and University professors, to push Europe to imagine a large-scale economic intervention on these themes and places: a Marshall plan for the South.

Protection and valorisation of cultural heritage in Italy: criticality and potentiality

Michele Argentino

Università degli Studi di Palermo

A clear definition of cultural heritage is the necessary prerequisite for the organisation of a system of laws, structures and people able to promote its protection, management and development. Today's Italy must be considered as the repository of a cultural heritage which belongs to the entire world, and of which it should be regarded as the custodian. Notwithstanding Italy's good legislation, the country developed and industrialised to the detriment of its territory and of its cultural heritage. Today, the entrance of goods whose most important value lies in their cultural content into the economic circuit could provoke irreversible damage. In Sicily, the general situation of cultural heritage is quite critical, especially regarding its management and communication. Moreover, the economic commitment necessary for the maintenance of these two aspects is much more than the human and material resources available. Hence, even the supply of cultural tourism often fails to compete with an increasingly qualified international competition. It is necessary to introduce innovations in planning, management and formation and, above all, to remain on the side lines of the digital technology revolution.

Design for cultural heritage and cultural production in the context of crisis

Viviana Trapani

Università degli Studi di Palermo

For many years, design has been elaborating and establishing theories and practices around cultural heritage issues. Above all, this discipline has emphasized and explored the huge potential of cultural heritage as a resource that is particularly widespread throughout the national territory and is becoming more and more central in territorial development. Moreover, cultural heritage must be considered as a sustainable and renewable good, as it enables the development of awareness and knowledge, which are usable, yet not merely consumable. Currently, in an era of global crisis, besides the subjects of development and communication, design must reflect upon the new values that cultural heritage can activate, in order to offer modes of opposing and of effectively resolving the effects of the crisis to society. The initiatives that propose the use of new virtual and interactive technologies, that involve the public in the fruition of artistic and museum products, are opportunities to practice new forms of planning and of expression. These initiatives are examples that should be analysed by looking at the technological instruments that they use, their capacity to involve the user and share information with him/her. Moreover, such new technologies can produce communicational and experiential artefacts that develop new languages and 'cultural' products, to which design is called on to contribute.

The Virtual Museum perspective in the present context of the global financial crisis

Wim van der Weiden

European Museum Academy

In the past, most museums were inward oriented, authoritative. The collection was stored for research by curators and scientists. Nowadays most museums are externally focused, consultative. Museums have become communicators, wanting to explain the meaning of objects and/or the stories behind them.

The present statement is: *museums are about people, not about collections*. One of the consequences of this radical change is the growing interest in and attention to intangible (immaterial) heritage. Very often this means that objects are currently used to illustrate stories concerning intangible heritage. The story is the starting point, not the object. During these developments, Internet and the World Wide Web revolutionised the world. Thanks to evolving technology, museums could meet the new expectations. The 'virtual museum' can be seen as the most recent step in this development.

The beauty of a virtual museum is its capacity to connect the visitor – the user – with valuable information across the entire globe. A virtual museum shows (a selection of) its collections, presents exhibitions with plenty of background information, has educational interactive games and offers answers to the questions and requests of its users in a "help-desk" feature.

Museum Sustainability and the Green Museum: emerging trends, contradictions, perspectives

Massimo Negri

European Museum Academy

This article starts by briefly outlining the emergence of the notion of sustainability in the European museums' sphere in the last few decades in a context characterized by three crucial elements: the financial global crisis, climate change and the unlimited growth of museums all over the world and especially in our continent. After a short overview of some of the documents that have driven the debate on sustainable development for museums, the author illustrates some data concerning the constant quantitative growth of museums in Europe since the '70s. The analysis also focuses on some of the exhibition costs, which give an idea of the level of capital investment that has been typical of museum activity in this area during this long period of expansion. The article asks whether we are facing the final stage of a development phase which has been lasting for almost half a century. Having stressed the wider scope of the concept of sustainability in current times, and the way it goes far beyond the notion of energy saving and embraces the idea of the "green museum" as well as the vision of a museum that is financially and socially sustainable, the article tries to envision some of the trends that could emerge in the near future in museum conceptualization and management in order to fulfil this vision of sustainability.

User-generated museums and darwinism in cultural heritage

Giampaolo Proni

Università di Bologna

Cultural heritage can be semiotically defined as the result of a codifying action operated by different subjects in a negotiation situation. In contemporary societies users are the main subjects of cultural heritage production. This generates a Darwinian selection process. Web 2.0, with its user generated approach, represents a system for the selection of content by users. Such a system can be applied to cultural heritage production. An example is given and some conclusions are drawn.

Sicilian models of renovation. Riso, the diffused museum

Renato Quaglia

Project curator at Riso Contemporary Art Museum, Palermo

Contemporary cultural heritage requires the same care and protection as historical inheritance. This is especially true when that heritage is deeply intertwined with the identity and the history of a region such as Sicily. In Sicily, contemporary art has an 'epic' and sometimes even 'tragic' origin, which has generated an extraordinarily original concept of public assets: a Sicilian model gifted with a powerful identity and modernity factor. There are two events that were pivotal in the construction of this model. The first is the reconstruction of Gibellina after the 1968 earthquake, under the leadership of its mayor Ludovico Corrao, which resulted in the creation of one of the largest outdoor contemporary art parks. The second is the 'Fiumara d'Arte' in the territory of Castel di Tusa, an outdoor contemporary art museum designed by Antonio Presti. When the opening of a contemporary art museum in Palermo was being considered, the interpretation of these events was fundamental for the definition of the project of the Palazzo Riso museum. This museum was conceived as the core of Sicily's contemporary art network, unique in Italy, based on the two poles of Gibellina and Castel di Tusa.

The reconstruction of Gibellina after the earthquake: the re-creation of cultural heritage and the activation of new planning processes.

Viviana Trapani

Università degli Studi di Palermo

The story of Gibellina is the extraordinary story of a town, located in Belice Valley in Sicily, that was rebuilt after a terrible earthquake that completely destroyed it in 1968. However, the process of reconstruction that the State bureaucracy had begun was overshadowed by the visionary project of the mayor Ludovico Corrao: to foster the renaissance of a town that would embrace art and culture inhabited by an open and aware community. A new era began, with an extraordinary season of cultural production surrounding and filling the town and its environment, during which Gibellina became an international centre of intellectuals and artists. Today, Gibellina is a place rich with works of art and architecture, but it is also a place that seems to be on its way to becoming an "archaeological site" of a very recent story. The town today intends to put together an enormous mosaic, made of artefacts and memories, using new technologies with the aim not to simplify but instead to display the complexity of Gibellina's cultural heritage. Through the proposal of a digital and multimedia archive, the intention is the reconstruction of the relationship between the visible parts of the city's heritage and what is hidden, far or forgotten.

The design of meaning. The musealization of the archaeological site in Arslantepe, Turkey

Dario Mangano

Università degli Studi di Palermo

Musealizing the remains of architectural artefacts, such as the palace complex at Arslantepe, means creating a semiotic machine, no less. It is not only a matter of showing what it must have looked like in the past or placing it in its historical setting, but also a matter of making its value topically relevant, making the structure effective in terms of communication, and reconstructing its meaning for the present. This is the only way a museum can aspire to being valid from both a cultural and economic point of view. Consequentially, every decision that has to be taken must express a precise strategy, of which semiotics is the key.

The purpose of this article is to let the reader look behind the scenes of one specific experience, without forgetting that cooperation between semiotics and archaeology can go much further than this particular case, including the methodology used for study, and its epistemological premises.

Naturalistic museums
as environmental
and cultural presidia.
The University
of Palermo's Botanical
Garden

Angelo Pantina

Università degli Studi di Palermo

The functions of a botanical garden are fundamentally those of the conservation, scientific research, exhibitions and educational activities. The strength of the social action of these types of museums derives from both their ability to produce and disseminate scientific knowledge and the wealth of their possessed assets.

The Botanical Garden is a particular type of museum, a living museum, dynamic and changing throughout the different seasons of the year.

Some science museums have already started down the path of innovation in research and conservation. The increasingly important role assumed by the conservation of biodiversity and the study of environmental problems has been validated by many studies that have attested to the great attention to the preservation of natural resources, but also the awareness of the need to involve citizens through open access to collections and research. To begin to think about a new socio-cultural role of the botanical garden, and not only about its pedagogical aspects, we should start thinking about a wide range of activities, languages and communication techniques, including games, art, multimedia techniques, and also public events and 'laboratories of making'.

Mapping the geography of material and immaterial culture in Sicily

Cinzia Ferrara

Università degli Studi di Palermo

This essay tackles the subject of the representation of territories, which is the object of cartography from a different angle: the complex relationship between image and text. This relationship is already observable in the first cartographic depictions and occurs strongly in the more recent and increasingly diffused infographic maps, expressions of a compact set of intertwined compositions, contents and levels of interpretation. These maps are not merely designed with the aim of orienting. They also have been used to describe, read and understand reality, and still act as true devices for the interpretation and knowledge of reality. The study traces the history of this discipline that, in Sicily, goes from descriptions and maps of Arab travellers, Grand Tour tales, cartographic representations to more recent infographic maps: documents of all kinds that can contribute to the comprehension of places by putting together not only the material elements that compose the Sicilian territory, but also its many immaterial traits.

Design & Open Source for Cultural Heritage

Elena Rosa

Università di Genova

The role of cultural heritage and museums is changing in a dynamic scenario where new technologies, new organizational forms and new resources (knowledge) must all be used in the crucial task of searching for sustainable socio-economic models. Today's designers can rely on new tools to identify what role legacy can play in the profiles, perhaps unprecedented, of emerging users, without altering the original heritage at the heart of their projects.

Mining Museums. Evocational-historical and scientific- didactical itineraries at Trabia-Tallarita

Francesco Monterosso

Università degli Studi di Palermo

The area of Trabia-Tallarita, which formerly was a sulphur mine, is located in the heart of Sicily, near Caltanissetta. The area is the repository of a multi-faceted history, the history of a particular industrial and commercial development. It is the story of a scientific and technological evolution, the story of men and families and of a whole society that revolves and changes around the mine.

The exhibition, designed by Michele Pedrazzi (interactive designer) and implemented by Asteria Multimedia of Trento, collects all of these interwoven elements through visual and sensorial experiences, such as the simulation of the gallery descent, the immersive room with a 360° projection and various interactive work tables. The former power station, "Palladio," is the receptacle of this recovered narrative route, along with other rooms, thanks to the redevelopment project supervised by the Soprintendenza per i Beni Culturali e Ambientali of Caltanissetta.

Design for Cultural Heritage between narrative and new technologies

Raffaella Trocchianesi

Politecnico di Milano

This essay examines the role played by narratives in the design of cultural experiences. It argues that narratives are part of a strategy aimed at eliciting a "multidimensional" visit. The relationship between cultural assets and user is analysed, both in terms of models of cultural experience and in terms of languages, focusing on the potential of new technologies. Two case studies are presented (both in relation to the museum and to the urban dimension) as examples of project attitudes consistent with the narrative framework introduced in the theoretical part. These cases represent a possible interpretation of the narrative paradigms of cultural experience in the exhibition and communication design field.

Archives and Modern heritage. A mapping in Lombardia

Graziella Leyla Ciagà

Politecnico di Milano

The research project stems from a desire to design new visual interfaces for network access to architectural works, implementing a specific trial on the Milan's heritage from second half of the twentieth century. The aim is to relate architectural projects to the history of their design and construction, which is retraced thanks to project documents kept in the architects' archives. The research project aims to develop a prototype capable of activating new strategies for developing the knowledge, enjoyment, communication and on-line dissemination of Modern heritage, by turning to different user profiles. The web makes the establishment of connections and relationships between archives and works possible, something that was hardly imaginable in the era of paper. Knowledge is currently the founding assumption in protecting cultural heritage throughout the territory, which is too often subject to radical transformations. Protection can only come from an awareness by the general audience of the value and quality of those works that have built the modern landscape.

This trial is located in the context of the mapping, census-taking and describing which has taken place for several years on the double track of archives and architecture. It is made possible by the collaboration between the Politecnico di Milano and the Minister for Cultural Assets and Activities, the Center for Advanced Study in the Visual Arts and the Regional Government of Lombardia.

The design of the intangible for the development of cultural identity. The Florio Tonnara in Favignana

Benedetto Inzerillo, Dario Russo

Università degli Studi di Palermo

The name Florio is bound in an indissoluble bond with the Egadi Islands, purchased by Ignatius senior in 1874. Retracing the most significant themes in the history of this family comports having to account for a parable that, over a century, sees them begin as emigrated merchants to then become the protagonists of their time and finally decay in a golden and tragic sunset. In 2007, tuna fishing by the mattanza method was banned in Sicily. In Favignana, the buildings of Florio's once flourishing company fell into disuse, and have today become a museum. Saved by physical deterioration and returned to its original grandeur, the former Florio Plant of Favignana reopened to the public in September 2010 to host a project of excellence. In this context, the former Florio Plant represents a great opportunity, because, as a museum, it resituates the island's history and its (material) culture.

The project has achieved remarkable results in the application of new technologies that make the construction of two highly communicative and challenging environments possible: the video installations "Torino" and "The Death Room", both edited by Renato Alongi.

a Michele



Crediti fotografici / Photo credits

© Sandro Scalia
© Giuseppe Tedeschi

Per gentile concessione / Courtesy

Archivio Agnoldomenico Pica
Antonio La Gumina
Erika Pino
Antonio Scontrino

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo elettronico, meccanico o altro senza l'autorizzazione scritta dei proprietari dei diritti e dell'editore

L'editore è a disposizione degli aventi diritto per eventuali fonti iconografiche non identificate

ISBN 978-88-17-06986-1

Tutti i diritti riservati

© 2013 Università degli Studi di Palermo
Dipartimento di Architettura
Sezione Design e Architettura

© RCS Libri S.p.A., Milano
www.rizzoli.eu
Prima edizione: ottobre 2013

192

Finito di stampare nel mese di ottobre 2013
presso

Printed and bound in Italy on October 2013
by