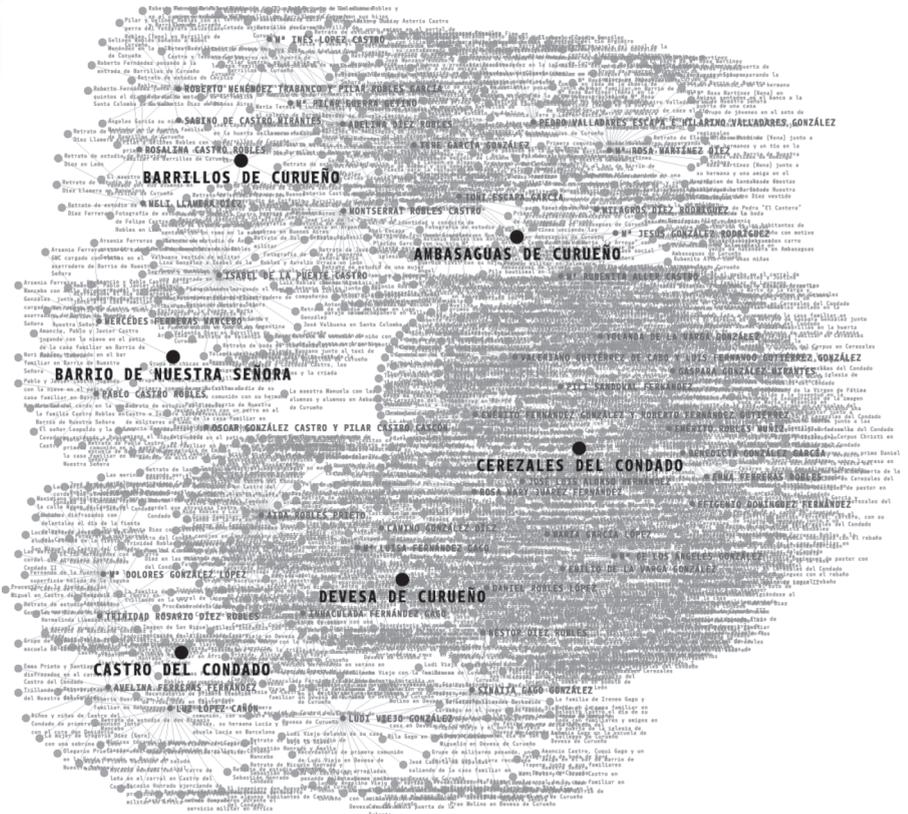


Alfredo Calosci

Design per i luoghi

Eventi espositivi tra comunità
e conoscenza



FrancoAngeli

Serie di architettura e design

FRANCOANGELI



Il presente volume è pubblicato in open access, ossia il file dell'intero lavoro è liberamente scaricabile dalla piattaforma **FrancoAngeli Open Access** (<http://bit.ly/francoangeli-oa>).

FrancoAngeli Open Access è la piattaforma per pubblicare articoli e monografie, rispettando gli standard etici e qualitativi e la messa a disposizione dei contenuti ad accesso aperto. Oltre a garantire il deposito nei maggiori archivi e repository internazionali OA, la sua integrazione con tutto il ricco catalogo di riviste e collane FrancoAngeli massimizza la visibilità, favorisce facilità di ricerca per l'utente e possibilità di impatto per l'autore.

Per saperne di più:

http://www.francoangeli.it/come_publicare/publicare_19.asp

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: www.francoangeli.it e iscriversi nella home page al servizio "Informatemi" per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità.

Alfredo Calosci
Design per i luoghi

Eventi espositivi tra comunità
e conoscenza

FrancoAngeli 

Serie di architettura e design

FRANCOANGELI

In copertina: Diagramma di sintesi delle immagini raccolte nel corso di *Territorio Archivio*.
Fundación Cerezales Antonino y Cinia, 2013.

Isbn cartaceo 9788835126782
Isbn e-book 9788835139560

Copyright © 2022 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Publicato con licenza *Creative Commons Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate*
4.0 Internazionale (CC-BY-NC-ND 4.0)

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.it>

Indice

1. Introduzione	pag.	7
1.1 Struttura dei contenuti	»	9
1.2. Lo scenario	»	10
2. Gli eventi espositivi	»	16
2.1. Museologia: dall'autoritarismo all'auto-revolezza	»	17
2.2. Gli allestimenti: esibire, comunicare, coinvolgere	»	26
3. Il design diffuso	»	39
3.1. Il design come sistema	»	40
3.2. Il design espanso	»	41
3.3. Il design diffuso	»	43
3.4. Condividere conoscenza utile	»	46
4. Verso una economia sociale	»	48
4.1. Modelli di produzione ed intercambio nello scenario post-globalizzazione	»	48

4.2. Il terzo settore	pag.	49
4.3. Costo marginale (tendente a) zero ed economia dell'abbondanza	»	54
5. Scenari collaborativi	»	56
5.1. Free, open, libre: la cultura hacker e lo sviluppo del software	»	57
5.2. Commons tangibili: il caso delle Common-Pool Resources	»	64
5.3. Il pubblico dominio	»	69
6. Casi di studio	»	77
6.1. Fundación Cerezales Antonino y Cinia	»	78
6.2. Museo Mater – Mamoiada	»	84
6.3. V&A – Disobedient Objects	»	87
6.4. Future Heritage Lab – Waag Society – Amsterdam	»	93
6.5. Altre esperienze	»	101
7. Declinare la partecipazione	»	109
7.1. Elementi di criticità	»	110
7.2. Euristiche condivisibili, linguaggio ed educazione	»	118
Ringraziamenti	»	127
Riferimenti bibliografici	»	129

1. Introduzione

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

Il tema di questa ricerca è come comunità e conoscenze possono contribuire a dare vita a spazi fisici e di come il design può intervenire in questo processo intervenendo sia nella definizione funzionale degli spazi che nelle dinamiche di aggregazione sociale.

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

archivi, biblioteche, teatri ... sembrano condividere un approccio comune, quello di considerare la partecipazione a processi ed eventi culturali come parte della costruzione di una critica del presente, adottando in questo modo una prospettiva gramsciana nella quale anche lo sguardo al passato ha senso nella misura in cui ci consente di “evitare di credere che tutto ciò che esiste è naturale esista” (Gramsci 2014).

Il presente studio si concentra specificamente su una delle molte modalità attraverso le quali i processi di partecipazione, che vedono coinvolte le comunità locali, stanno generando una nuova domanda di spazi per la condivisione del sapere. Ci occuperemo delle iniziative che contemplano la realizzazione di un evento espositivo. Si tratta di un fenomeno relativamente recente nel panorama della gestione culturale, che pur mantenendo un carattere marginale, si va progressivamente consolidando. Questi eventi, che sono potenzialmente in grado di esprimere un significativo valore comunicativo, presentano spesso forti elementi di criticità quando si collocano in processi di carattere partecipativo. Quello degli eventi espositivi è un campo di osservazione privilegiato per analizzare le relazioni tra attori con capacità progettuali diverse.

Il quadro di riferimento per questa analisi è quello che è stato in varie occasioni suggerito da Ezio Manzini e che possiamo sintetizzare nell'osservazione per cui, nell'attuale contesto in cui i processi di progettazione tendono a coinvolgere un sempre maggiore numero di soggetti, analizzare le relazioni che si instaurano tra i designer esperti ed il resto dei portatori di interesse implicati in una “progettualità diffusa”, è sempre più cruciale.

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

1.1 Struttura dei contenuti

Il quadro teorico di riferimento che ci siamo dati si articola intorno a quattro grandi aree tematiche.

La prima è legata all'ambito museologico e museografico e ci consentirà di analizzare le iniziative partecipate nel contesto più ampio delle riflessioni maturate in seno alla museologia critica e, in termini più generali, di seguire l'evoluzione delle relazioni tra le istituzioni culturali e le rispettive comunità di utenti (Janes 2012). In questa direzione sarà poi utile sintetizzare alcune tendenze in atto nel campo dell'allestimento, per sottolinearne il carattere sempre più marcata-mente multidisciplinare e per prendere atto della crescente complessità del processo di ideazione di spazi espositivi. La museografia infatti, anche la più tradizionale, ha progressivamente adottato tecniche e linguaggi provenienti dall'arte concettuale e dalla realizzazione di installazioni *site specific* (Krauss 1979).

La seconda area di studio riprende alcune tematiche dell'attuale dibattito disciplinare intorno al design. Nel quadro più generale delle relazioni tra i progettisti esperti e gli utenti finali, cercheremo di chiarire in che misura sia possibile conciliare la natura partecipativa delle iniziative culturali di cui ci stiamo occupando con l'elevato livello di specializzazione richiesto da un allestimento professionale. L'indagine metterà a confronto l'idea di un design come fenomeno emergente da un complesso sistema di relazioni tra molteplici soggetti, con l'oggettivo e tangibile bagaglio di conoscenze empiriche e di sensibilità personali di cui i progettisti professionisti sono generalmente portatori (Manzini 2017).

Una terza area di investigazione consentirà di mettere in relazione il superamento di alcune logiche legate al consumo culturale con certe dinamiche di de-mercantilizzazione emergenti nell'ambito dell'economia sociale. Autori come Giorgio Ruffolo, e altri esponenti della sinistra riformista, hanno infatti sottolineato la forte componente di tipo culturale che soggiace a questi processi di risocializzazione di determinati ambiti della vita economica e la necessità di un diffuso processo di apprendimento sociale per la sperimentazione di modelli di scambio alternativi, orientati a uno sviluppo di tipo qualitativo.

Ci occuperemo infine della nuova sensibilità culturale e degli aspetti di carattere tecnologico che hanno consentito un ormai consolidato

processo di riscoperta dei beni comuni (*commons*). Per far ciò, ripercorreremo, nella lettura offerta da Richard Sennet, alcune delle esperienze più significative nel quadro di nuovi scenari di collaborazione, quali il movimento nato intorno al software aperto descritto da Richard Stallman o la gestione comune di determinate risorse naturali analizzata da Elinor Ostrom. Saremo quindi in grado di comprendere meglio alcune dinamiche che coinvolgono le comunità che alimentano la sfera intangibile della conoscenza aperta, quando entrano in contatto con processi aggregativi di prossimità, generando una domanda di luoghi per la condivisione del sapere.

La definizione di questo quadro teorico, e dei rispettivi contributi disciplinari che lo compongono, ci ha consentito di individuare, tra le molte esperienze in atto, una selezione di casi di studio che riguardano diverse tipologie istituzionali e differenti ambiti della gestione culturale. La metodologia adottata nel corso di questo lavoro si basa sull'analisi qualitativa dei dati raccolti direttamente sul campo attraverso interviste, incontri diretti e visite in loco.

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

1.2 Lo scenario

1.2.1 Oltre il consumo culturale

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

Questo processo si inserisce nel contesto delle più ampie trasformazioni indotte dall'evoluzione tecnologica. Trasformazioni che hanno sostanzialmente aggiornato molte tra le modalità operative di quelle istituzioni: musei, archivi, biblioteche... cui sono generalmente

stati demandati i compiti della divulgazione culturale. Queste istituzioni, oltre ad aver gradualmente assunto una visione maggiormente centrata nell'utente, hanno dovuto affrontare la progressiva digitalizzazione di molti dei propri servizi (al punto che sovente talune delle loro funzioni tradizionali sono state direttamente assorbite dalla rete o hanno smesso di avere alcuna utilità).

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

Molte delle funzioni che fino a non molto tempo fa erano patrimonio esclusivo di determinate istituzioni culturali si svolgono oggi, in modo trasversale, in centri di tipologie diverse. Non è più così raro incontrare archivi che organizzano attività didattiche per pubblico in età scolare, orti botanici con una programmazione regolare di eventi espositivi, musei di arte contemporanea che sono anche centri di produzione artistica o biblioteche che offrono attività di progettazione. Le biblioteche rappresentano forse il caso più emblematico di queste trasformazioni. Il processo di digitalizzazione ha modificato in modo drastico le modalità di accesso all'informazione, un tempo associata esclusivamente ai supporti analogici, convertendo le biblioteche in punti di accesso pubblico alle reti digitali e in luoghi di aggregazione che ospitano gruppi di lettura e di studio, aprendo il ventaglio di attività alle esigenze di un pubblico di prossimità.

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

1.2.2 Spazi per imparare

Il design degli allestimenti è oggi, a tutti gli effetti, una attività altamente multidisciplinare che contempla il ricorso di un ampio ventaglio di risorse multimediali e di modalità di interazione. In questo quadro, evidentemente, sfruttare il pieno potenziale comunicativo di

una esperienza espositiva implica un significativo grado di specializzazione professionale.

Pur rimanendo essenzialmente una disciplina vincolata alla definizione spaziale, gli aspetti progettuali in gioco – tra cui ad esempio la definizione di nuovi intorni cognitivi artificiali – sono sempre più articolati e complessi. Planimetrie, sezioni e schizzi volumetrici sono sempre meno sufficienti nel documentare un progetto museografico che va gradualmente includendo elementi propri della sceneggiatura e della coreografia.

La varietà dei supporti documentali, unita al carattere spesso effimero di queste iniziative, comporta serie difficoltà nel processo di documentazione delle esperienze passate, privando spesso lo studio della disciplina di una delle sue principali fonti primarie. Gli allestimenti tendono inoltre ad adattarsi a contesti spaziali specifici rendendo difficilmente riproducibile una stessa proposta progettuale in ambiti diversi.

L'insieme di queste caratteristiche sembrerebbe collocare la progettazione di eventi espositivi al margine delle dinamiche collaborative affermatesi negli ultimi decenni, come anche delle numerose esperienze di design aperto o diffuso, consolidatesi invece in altri ambiti della progettazione. L'elevato livello di specializzazione crea inevitabilmente barriere, anche solo di carattere linguistico, nel dialogo tra diversi interlocutori; le difficoltà nella documentazione delle esperienze passate ostacolano la creazione di sistemi di conoscenza aperta, mentre la forte specificità delle proposte progettuali impedisce la possibilità di riutilizzare determinate soluzioni, adattandole a contesti diversi, o apportando miglioramenti incrementali.

1.2.3 Processo e progetto

I processi di tipo partecipativo che si sviluppano nell'ambito della gestione culturale richiedono una interlocuzione fluida tra soggetti con profili diversi e con differenti livelli di specializzazione professionale. Ne deriva una sostanziale modifica del ruolo assegnato agli esperti, mentre via via la definizione del processo va assumendo una parte della centralità che era sino ad ora attribuita all'elaborazione del progetto.

In questo quadro, mettere a punto un metodo capace di condurre ai risultati desiderati, sembra così prevalere sull'abilità nel prefigurare i

dettagli di una proposta progettuale. Sarà quindi interessante osservare il grado di coinvolgimento dei designer esperti nel corso di tutte le fasi in cui si articolano le iniziative analizzate.

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

1.2.4 Apprendimento sociale

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

Uno degli aspetti centrali di questa ricerca è cercare di capire in che misura un'attività progettuale specializzata, e fortemente legata a un luogo, possa inserirsi ed integrarsi all'interno delle esperienze collaborative che hanno contribuito, negli ultimi anni, alla consolidazione delle attività – economiche e culturali – legate ai beni comuni.

La “riscoperta” dei commons è stata possibile grazie alla diffusione di strutture organizzate in rete, non necessariamente in forma digitale, che ha favorito lo sviluppo di una nuova sensibilità culturale ed ha saputo trarre profitto delle opportunità offerte dal nuovo contesto tecnologico. Questo processo di riappropriazione collettiva ha riguardato soprattutto i beni intangibili e determinate risorse naturali (*Common Pool Resources* – CPR). Nella prima tipologia rientrano i prodotti del lavoro intellettuale e creativo, come nel caso del software aperto (Stallman 2002), gli aspetti intangibili legati ai beni culturali o la codificazione di processi distribuita in forma di conoscenza aperta. Il caso dei CPR riguarda invece quelle risorse naturali, come ad esempio

i sistemi di irrigazione, i banchi di pesca o i pascoli collettivi, che, per loro natura, presentano la caratteristica di essere appropriabili individualmente e di essere disponibili in uno stock determinato, finito e circoscritto. Pur trattandosi di risorse rinnovabili, i CPR richiedono un sistema normativo di gestione, in quanto forme eccessive e incontrollate di sfruttamento potrebbero facilmente comprometterne la disponibilità.

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

Il primo riguarda l'inadeguatezza dei tradizionali modelli teorici di riferimento per descrivere e comprendere le dinamiche in atto. E. Ostrom sottolinea nel suo studio sulle CPR (1999) i limiti dei tradizionali modelli economici, basati su scelte individuali e su un certo tipo di razionalità economica. L'autrice sostiene che questi non riescano a descrivere la realtà degli scenari in cui le azioni degli individui si sviluppano e di interpretare correttamente un contesto in cui la mancanza di anonimato, e la convivenza quotidiana, portano a contemplare anche opzioni di carattere preminentemente emotivo.

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

Nessuno di questi aspetti: la gestione dei meccanismi di governance di una comunità di utenti o l'elaborazione di modelli teorici di analisi, sembrerebbe far parte delle competenze tradizionali di un progettista. Le iniziative culturali di tipo partecipativo possono svolgere una importante funzione nei processi di innovazione sociale, nella misura in cui si dimostrano in grado di contribuire alla sfera dei beni comuni. Tre specifici aspetti legati ai processi di apprendimento sociale sono però essenziali affinché ciò possa avvenire.

Al saper fare, di cui i progettisti sono portatori, dovrà affiancarsi la capacità di elaborare modelli teorici di analisi – il saper conoscere – ed un maggior coinvolgimento individuale nella gestione dei beni comuni – il saper convivere.

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

1.2.5 Saper fare insieme

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

Una delle caratteristiche di questi luoghi di aggregazione è la costante sperimentazione di nuovi formati di attività che coniugano, quasi senza soluzione di continuità, i momenti di produzione, le occasioni di formazione informale e quelle di socializzazione. Molte di queste esperienze si collocano chiaramente al di fuori delle dinamiche di consumo culturale ed offrono diversi meccanismi di partecipazione attiva ai processi di gestione. Allo stesso tempo le attività programmate non si limitano agli aspetti di carattere ricreativo, ma tendono ad integrarsi nell'esperienza professionale dei soggetti che vi partecipano, comportando un certo grado di attivismo sociale o assumendo una connotazione di carattere politico e rivendicativo.

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

2. *Gli eventi espositivi*

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

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

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

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

2.1 Museologia: dall'autoritarismo all'autorevolezza

Il museo rappresenta da sempre il luogo dell'esperienza sensibile dove poter sperimentare, in prima persona, la presenza di oggetti singoli (Deloche 2007). La natura di questi oggetti, o le vicende legate all'origine di una determinata collezione, hanno a lungo costituito il principale elemento di identità di una istituzione museale.

La funzione didattica di queste istituzioni inizia con la loro apertura al pubblico. Questa sottolinea il nuovo status delle collezioni, convertite ora in beni comuni, parte del patrimonio pubblico di una nazione, di un luogo e di una determinata comunità.

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

A partire dalla seconda metà del secolo scorso le tipologie di artefatti e di fenomeni che vengono riconosciuti considerati come parte integrante del patrimonio culturale si estendono in modo considerevole. Questo processo ha luogo parallelamente alla perdita di sacralità del museo, a un'accresciuta attenzione agli aspetti di tipo pedagogico e, in termini più generali, a una sensibilizzazione nei confronti del tema della qualità dell'esperienza dei visitatori. Allo stesso tempo, con l'affermarsi del turismo di massa, il museo cede in parte la sua funzione simbolica di elemento di identità nazionale, entrando in un circuito legato all'offerta turistica di un luogo ed al consumo culturale (León 1978).

Il senso di queste trasformazioni è rintracciabile nelle successive definizioni di museo come principale oggetto di studio della museologia – la disciplina scientifica che si è consolidata, in epoca relativamente recente, intorno alle molteplici funzioni di questa storica istituzione. Secondo la più recente definizione adottata dall'International Council of Museums (ICOM):

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

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

Premesso che vi sono molte e diverse definizioni di museo, e che quella proposta dall'ICOM non è né l'unica né necessariamente la più autorevole, è utile sottolinearne alcuni aspetti, soprattutto in relazione ad altre definizioni precedenti.

Vi è infatti, in primo luogo, un riferimento esplicito ai beni intangibili. Questa menzione consente di superare l'idea che il patrimonio culturale sia legato esclusivamente a determinate categorie di oggetti comprendendo nella categoria dei musealia qualsiasi testimonianza in grado di evocare fenomeni di interesse culturale. Allo stesso tempo poiché l'esperienza formativa viene anche intesa come attività di svago e divertimento vi è un esplicito riconoscimento della funzione di carattere ricreativo. Infine, all'attività di ricerca a beneficio delle funzioni di carattere divulgativo, che pure è espressamente menzionata, viene assegnato, pur se in termini relativi, un ruolo meno preminente.

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

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

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

Già a partire dagli anni '80 la percezione generale iniziò a cambiare decisamente, anche grazie al successo di grandi mostre monografiche – promosse anche in ambiti non strettamente museali – che fissarono

l'antecedente di dinamiche di consumo culturale che sarebbero più tardi emerse con decisione (Montanari, Trione 2017). Esempi rappresentativi di questa tendenza sono la programmazione di quegli anni a Palazzo Grassi (Venezia) o a quella di Palazzo Reale a Milano. Si era alle porte di una nuova grande stagione dell'architettura museale che dal rinnovamento del Louvre del 1989 – con la piramide di I.M. Pei – seguì un crescendo culminato a Bilbao con il famoso intervento di Frank Gehry e soprattutto dal suo sorprendente impatto sulle dinamiche turistiche locali (Moix 2010).

Fino agli anni '70 la museologia è stata – ma in buona misura ciò vale ancora oggi – una disciplina a forte carattere empirico. Il processo che ha portato a un maggiore approfondimento del carattere scientifico e della dimensione culturale della disciplina è iniziato all'interno delle strutture tecniche e amministrative a cui era affidata la gestione dei musei.

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

Nel 1965, durante il mandato di Malraux, Frank Oppenheimer, il fondatore e primo direttore dell'Exploratorium di San Francisco, visitava i musei europei grazie ad una borsa di studio della Fondazione Guggenheim Oppenheimer. Fisico di formazione, Oppenheimer era all'epoca docente nell'University of Colorado dove aveva avuto modo di sviluppare una serie di esperimenti che servivano come guida per le attività di laboratorio degli studenti. Nel corso del suo viaggio in Europa, Oppenheimer maturò l'idea che un nuovo Museo delle Scienze avrebbe potuto costituire un importante risorsa per l'insegnamento, in ambito scolastico, delle discipline scientifiche.

Inaugurato nel 1969, l'Exploratorium di San Francisco ha a lungo rappresentato il modello di riferimento non solo per i musei di carat-

tere scientifico ma per tutte le istituzioni che hanno fatto dell'esperienza didattica e del “proibito non toccare” il loro principale elemento di forza.

Nel 1971, solo due anni dopo l'inaugurazione dell'Exploratorium, aveva luogo a Grenoble la IX conferenza generale dell'ICOM dove l'allora direttore, Hugues de Varine, accennò per la prima volta al concetto di ecomuseo. Varine era succeduto nell'incarico di direttore dell'ICOM a Georges Henri Rivière nel 1965 ed entrambi sono considerati tra i principali iniziatori di un processo di profonda trasformazione della museologia – oltre che i promotori di una nuova tipologia di museo su base comunitaria. Rivière aveva collaborato per lungo tempo con il Musée d'Ethnographie du Trocadéro – prima che si convertisse nell'attuale Musée de l'Homme – dove, sotto la direzione di Paul Rivet, aveva organizzato intorno a 70 esposizioni temporali con l'obiettivo di reinterpretare le collezioni del museo. Dal 1937 fu direttore del Musée des arts et des traditions populaires, sempre nel campo dell'etnografia. Varine sarà invece il principale promotore del primo ecomuseo, il Musée de l'Homme et de l'Industrie: Ecomusée de la Communauté urbaine Le Creusot-Monceau-les-Mines, aperto in Borgogna nel 1974.

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

Un ecomuseo include gli abitanti di un territorio e le loro attività, con l'obiettivo di associarli in un comune processo di valorizzazione del patrimonio culturale. La partecipazione degli abitanti ed il loro riconoscimento come attori imprescindibili nelle politiche di sviluppo locale diventano così il principale elemento di riconoscibilità di queste iniziative.

L'ecomuseo non si occupa esclusivamente delle attività strettamente museali, come la conservazione, la esposizione al pubblico o la divulgazione, ma si propone come uno strumento al servizio di uno sviluppo locale, dunque non necessariamente orientato a una fruizione turistica, abbracciando la dimensione e il ritmo delle attività lavorative come parte del patrimonio da valorizzare (Desvallées, Mairesse 2010).

La radice eco-, che contraddistingue questi musei di carattere comunitario, va quindi intesa come un riferimento a un “complesso sistema di relazioni” tra un territorio ed i suoi abitanti e non quindi come semplice evocazione di un ambiente naturale. È significativo a questo

riguardo che l'Ecomusée de la communauté urbaine Le Creusot-Monceau-les-Mines si sia sviluppato in un contesto legato all'industria, all'estrazione mineraria ed alle testimonianze di archeologia industriale, in una zona non particolarmente interessante per quanto riguarda la fauna o la vegetazione.

2.1.1 La nuova museologia

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

Pur in assenza di una definizione consolidata e condivisa di nuova museologia (NM) è opinione comune che la disciplina sia stata oggetto, a partire dai primi anni '70, di un sostanziale cambio di paradigma. Gli elementi che caratterizzano questa seconda fase della disciplina possono essere riassunti in due aspetti essenziali: una maggiore attenzione verso la didattica ed una diversa relazione con la propria realtà territoriale; in entrambi i casi ciò che viene riconosciuta è una nuova centralità dell'utente.

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

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

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

Nel caso specifico degli ecomusei, vale la pena sottolineare come

queste iniziative, che rappresentano una frazione tutto sommato trascurabile dell'offerta museale complessiva, abbiano in realtà contribuito in modo determinante al processo che ha portato al riconoscimento formale degli aspetti intangibili del patrimonio.

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

Nell'ambito dei lavori dell'*International Committee for Museology* (ICOFOM), il comitato dell'ICOM dedicato alla museologia, Martin Schärer (2007) da una definizione di museo centrata essenzialmente su questo aspetto quando afferma:

... è il luogo dove le cose e i loro valori sono conservati, studiati e comunicati, come segni che interpretano fatti assenti.

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

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

2.1.2 *La museologia critica*

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

Su invito di Rivière e di altri protagonisti della NM, la disciplina aveva già ridotto l'enfasi sugli aspetti operativi avviando una riflessione di carattere teorico sul ruolo dei musei all'interno della società e sull'evoluzione storica di questa relazione.

Nata nel mondo anglosassone sotto l'influenza di studi di carattere

antropologico, la MC adotta una posizione epistemologica prossima al costruttivismo affermando che la storia non esiste come entità indipendente dalla percezione umana e dai processi di cognizione. Il processo attraverso il quale si creano i quadri esplicativi di riferimento – con cui ordiniamo una serie di fatti in una sequenza di relazioni di causa ed effetto – è infatti una costruzione sociale legata ad un contesto, a una serie di attori ed a un determinato momento storico (Certau 1978).

Questa prospettiva ha implicazioni che riguardano il collezionismo e i criteri con cui un determinato artefatto viene incluso nella categoria dei musealia. E ciò perché da un lato il valore evocativo di un oggetto è destinato a cambiare nel corso della storia, dall'altro perché anche il fatto di modificare il contesto di un oggetto, convertendolo ad esempio in musealia, ne modifica profondamente lo status (Shelton 2013).

La terminologia utilizzata dalla MC si rifà spesso ai concetti elaborati in seno alla *Actor-Network Theory* (ANT), l'approccio sociologico sviluppato a partire dagli anni '80 presso il Centre de sociologie de l'innovation de Mines ParisTech. In linea con le indicazioni del semiologo lituano Algirdas Julien Greimas, la ANT analizza sullo stesso piano le dinamiche tra istituzioni, attori, oggetti e discorsi, senza distinguere sul piano ontologico tra le entità che concorrono a un processo di significazione (Greimas 1974).

Uno dei concetti chiave è la così detta cartografia delle controversie, un metodo di analisi introdotto per analizzare le controversie scientifiche e per osservare empiricamente come (anche) le verità scientifiche siano costruite attraverso un lavoro di negoziazione degli attori coinvolti (Venturini 2008).

Grazie a questo quadro teorico, sul piano strettamente operativo l'attenzione della MC si centra prioritariamente su tre aspetti: gli attori (*agencies*), il discorso e le strategie narrative adottate nella comunicazione.

Le prime indicazioni pratiche di questo nuovo atteggiamento riguardano gli assetti istituzionali. Secondo la MC il museo non può continuare ad essere inteso come il tempio dell'ortodossia scientifica – della disciplina in oggetto – ma deve convertirsi nel luogo dove emergono le controversie, e dove se ne elabora la cartografia. Questa posizione parte da una riflessione critica sul processo che ha portato alla costituzione ed alla istituzionalizzazione delle collezioni, delle esposizioni e della pedagogia ad esse associata e si propone di rendere esplicite, e contestualizzare, le relazioni tra i diversi attori coinvolti. Il museo dovrebbe

quindi assorbire anche i conflitti, le contraddizioni e le resistenze generate dal proprio operare. In un contesto caratterizzato da una minore omogeneità culturale, il contributo di queste istituzioni alla costante costruzione di un ordine sociale consisterebbe nel rendere esplicito questo ininterrotto processo di negoziazione (Shelton 2013). La cartografia delle controversie, oltre a rappresentare le relazioni di potere in atto,

... impedisce a chi la pratica di ricorrere a qualunque forma di autorità esterna per provare la validità delle sue osservazioni-descrizioni (Venturini 2008).

La MC pone particolare attenzione verso le metodologie collaborative di tipo inclusivo – tra cui, in senso lato, la partecipazione – con cui esprimere la diversità culturale di una comunità.

Per quanto riguarda gli aspetti narrativi, la MC predilige un atteggiamento decostruttivista di incredulità verso “... la natura totalizzante dei metaracconti ispirati da una qualche forma di verità trascendente o universale” (Lyotard 1981).

L'impostazione didattica tende quindi a privilegiare gli aspetti legati alla problematizzazione di una tematica e si orienta verso la costruzione di esperienze dalle quali il visitatore possa uscire con più domande che risposte. Emerge così una impostazione pedagogica che cerca di evitare le presentazioni totalizzanti offrendo piuttosto al visitatore gli stimoli necessari ad una riflessione di carattere più personale. Un ulteriore esempio di questa nuova sensibilità è dato, ad esempio, dall'abbandono della radicata abitudine a non firmare i testi e le cartelle che accompagnano una esposizione.

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

Le elaborazioni concettuali della MC hanno avuto una notevole influenza nel dibattito disciplinare e nelle politiche culturali, producendo visibili effetti in molti dei musei nati a partire dagli anni '90.

Google Books Ngram Viewer

Graph these comma-separated phrases: museography,museology,ecomuseum,exhibit design,new museology case-insensitive

between 1800 and 2008 from the corpus English with smoothing of 3 Search lots of books



Fig. 1: Google Ngram Viewer: diagramma di frequenza per alcuni termini legati all'allestimento

Un caso emblematico è rappresentato tra questi dall'*Ellis Island Immigration Museum* di New York (EIIM).

Aperto inizialmente nel 1990 negli stessi spazi che ospitarono – tra il 1892 ed il 1954 – uno dei maggiori centri di immigrazione di tutti gli Stati Uniti, il museo affronta una tematica cruciale dei nostri tempi, offrendo una prospettiva storica costruita tramite un caleidoscopio di punti di vista in cui trova spazio un ampio ventaglio di questioni come la xenofobia o il dibattito intorno all'immigrazione illegale. La narrazione espositiva si sviluppa per mezzo di supporti didattici di natura diversa includendo in alcuni casi installazioni prossime al linguaggio dell'arte concettuale. Il racconto arriva fino ai nostri giorni offrendo al visitatore la possibilità sottoporsi al test richiesto agli aspiranti alla nazionalità statunitense.

Le attività del museo hanno assorbito iniziative di documentazione collettiva e diffusa della memoria. Come per esempio con l'*Ellis Island Oral History Project*, progetto iniziato nel 1973 che raccoglie interviste a immigranti e lavoratori, testimoni diretti di esperienze presso il centro di immigrazione. Allo stesso tempo, grazie ad un meticoloso processo di digitalizzazione, sono oggi state rese disponibili molte delle fonti che documentano la dimensione storica del processo,

tra cui il registro degli arrivi, che comprende milioni di schede di ingresso, consultabile on-line dal 2001 o in situ, presso l'American Family Immigration History Center.

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

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

2.2 Gli allestimenti: esibire, comunicare, coinvolgere

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

L'evoluzione della museografia ha seguito in parallelo le evoluzioni delle diverse sensibilità museologiche mantenendo allo stesso tempo prerogative ed influenze specifiche, estranee in molti aspetti al contesto museale. Il campo di azione dell'allestimento non si esaurisce dunque nell'ambito della museografia ma si estende ad altri settori limitrofi – come l'esposizione di prodotti in un contesto commerciale – sia direttamente nei punti di vendita al dettaglio, che nei canali di distribuzione all'ingrosso come fiere ed eventi di promozione commerciale (Vaudetti, Canepa, Musso 2014). Proveremo quindi ora a sintetizzare alcuni momenti che riteniamo particolarmente significativi nell'evoluzione degli allestimenti e che dovrebbero fornirci alcune chiavi di lettura, per interpretare le esperienze di tipo partecipativo.

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

Un progetto di allestimento può essere considerato come la creazione di un sistema espositivo, ovvero come l'insieme di elementi che

consentono la esibizione di oggetti in un determinato spazio, la transizione necessaria tra il catalogo di una collezione e uno spazio espositivo aperto alla fruizione del pubblico.

Partendo da questo semplificato schema triangolare – che va dall'oggetto allo spazio per mezzo di un sistema espositivo – proveremo a tracciare l'evoluzione delle relazioni tra i vari elementi in causa analizzando alcune situazioni estreme, e per certi versi paradossali, dove si evidenziano diverse possibili traiettorie di questo gioco a tre sponde.

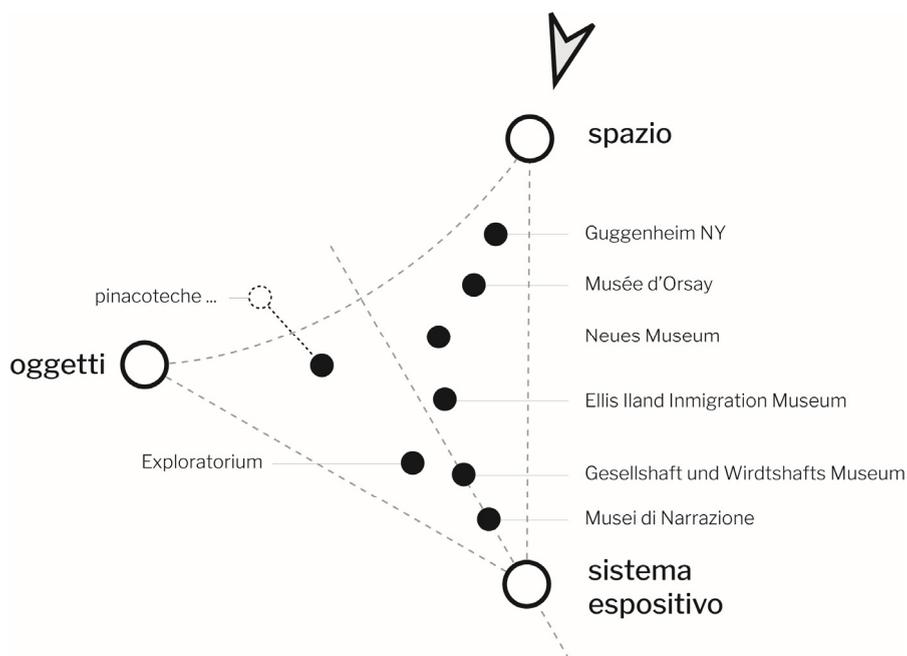


Fig. 2: Oggetti spazio e sistema espositivo

Nei musei di tipo tradizionale, basati su collezioni di oggetti omogenei in spazi tendenzialmente indifferenziati, il sistema espositivo si caratterizza per una chiara prevalenza del supporto o del contenitore – gli artefatti che Anceschi (1992) denominerebbe “protesi ostensive”. In questi contesti le risposte progettuali tendono a configurarsi come sistemi modulari che garantiscono la coerenza del sistema espositivo e la possibilità di adattarsi alle esigenze delle varie tipologie di oggetti

da esporre. E ciò sia per quanto riguarda gli aspetti ergonomici – offrendo una visione dei punti di vista più significativi in condizioni idonee – che in relazione ai forti vincoli legati alla conservazione dei beni (illuminazione, condizioni climatiche, protezione ...).

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

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

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

Partendo dall'obbiettivo di farsi comprendere da un pubblico di massa, con livelli anche elementari di alfabetizzazione – e aspirando a migliorare l'efficacia della comunicazione su tematiche socio-economiche – Neurath sviluppa un metodo che si propone di superare le barriere della comunicazione scritta per mezzo di un linguaggio visivo. Noto inizialmente come *Wiener Methode der Bildstatistik* (metodo viennese di statistica per immagini) questo assumerà successivamente l'acronimo ISOTYPE (*International System Of Typographic Picture Education*). Proprio in virtù di questa impostazione interdisciplinare (Neurath M., Kinross 2009), in questa tipologia di allestimenti lo spazio espositivo viene così definito esclusivamente dall'apparato informativo costituito dai pannelli informativi.

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

Caso paradigmatico è quello del Museo Solomon R. Guggenheim

di New York, inaugurato nel 1959, che – come è noto – nella concezione iniziale di Frank Lloyd Wright, organizzava la sequenza di sale in una unica spirale continua, condizionando lo sviluppo del sistema espositivo in uno dei suoi aspetti più determinanti: il percorso. Il ruolo significativo del sistema espositivo è qui quindi non tanto prodotto dall'allestimento quanto dall'impianto architettonico stesso.

Un analogo approccio ispirerà, molti anni più tardi, il progetto di Rafael Moneo per il Museo Nacional de Arte Romano di Mérida (Spagna), inaugurato nel 1986. Nella sua concezione iniziale l'articolazione degli spazi del museo spagnolo non seguiva un percorso prestabilito ma come un reticolo di depositi che, a partire da un grande spazio centrale, mirava ad evocare le proporzioni ed i materiali di una grande basilica romana, frammentandosi successivamente in spazi sempre più piccoli sui lati di questa grande navata (Capitel 2010).

Questa concezione museografica prevedeva la distribuzione degli oggetti in esposizione in varie sequenze ad albero – dal generale, nella navata centrale; al particolare, nei depositi più piccoli – attraverso più livelli intermedi di approfondimento.

A differenza di quanto avvenuto con il Guggenheim di New York, l'ipotesi progettuale di Moneo non è stata poi seguita nell'allestimento finale, dove l'originale distribuzione degli spazi espositivi è stata riconvertita in un'organizzazione più convenzionale.

L'episodio mette in evidenza come sia oggi necessario un atteggiamento più attento da parte del progettista nel coordinare le diverse competenze e sensibilità che intervengono nella definizione di uno spazio espositivo.

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

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

Un caso ancora più problematico è stato l'intervento di David Chipperfield nel Neues Museum di Berlino in cui il museo ha dovuto confrontarsi con il proprio travagliato passato in una delicata operazione

di ricostruzione (Sennet 2012). L'edificio, costruito fra il 1841 e il 1859 per accogliere la collezione egizia, era infatti rimasto in rovina fino al 1986 a causa dei gravissimi danni sofferti nel corso della seconda guerra mondiale.

In entrambi i casi la messa a punto di un sistema espositivo ha oltrepassato gli aspetti strettamente museografici e si è convertita in un raffinato esercizio di ricerca di nuovi punti di equilibrio tra il contenuto ed il contenitore, tra le funzioni attuali ed il passato di una architettura. Ci sembra significativo a questo riguardo il fatto che nel *Neues Museum* si sia deciso di mantenere l'allestimento originario di alcune sale, con la decorazione e gli espositori dell'epoca, in una operazione riflessiva in cui il museo mette in mostra anche la storia del proprio modo di mostrare.

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

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

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

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

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

Nella museografia recente, i supporti narrativi non sempre si presentano in modo così discreto. La necessità di un sempre maggiore

numero – e varietà – di questi supporti si è consolidata con le recenti evoluzioni della museologia e risponde alla nuova centralità dei processi di mediazione ed all'esigenza di spiegare, illustrare, interpretare e contestualizzare il significato degli oggetti in mostra.

Accanto a supporti più tradizionali, come testi, mappe, schemi, illustrazioni, modelli, ambientazioni o contenuti audiovisivi, le opportunità offerte dall'attuale contesto tecnologico hanno consentito la creazione di nuovi dispositivi che contemplano la possibilità di un coinvolgimento più attivo del visitatore. Grazie a questi strumenti il pubblico è oggi spesso in grado di, approfondire, scegliere, scoprire, agire e sperimentare in prima persona alcuni dei contenuti di carattere didattico in funzione delle proprie esigenze ed aspettative.

Una lettura comparativa in cui queste nuove tendenze siano accostate all'impostazione di allestimenti più tradizionali permette di individuare un'interessante inversione delle priorità che governano il progetto dell'allestimento: sia lo spazio – sempre più carico di effetti scenografici – che la distribuzione degli oggetti – meno numerosi ed accuratamente selezionati – sembrano mettersi ora a servizio delle strategie comunicative del sistema espositivo.

Manifestazioni quasi estreme di questa tendenza possono ritrovarsi nei “Musei di Narrazione”, secondo la denominazione utilizzata da Paolo Rosa per descrivere gli allestimenti creati da Studio Azzurro a partire dagli ambienti sensibili, sperimentati in campo artistico dal 1994, come tentativo per valorizzare una fruizione collettiva, più che individuale, dell'esperienza della visita.

I musei di narrazione annullano la presenza dell'edificio, fino a convertirlo nella scatola nera prediletta da molti scenografi teatrali. Nella descrizione dello stesso Rosa:

La narrazione che si dispiega e coinvolge lo spazio museale impone di avere un approccio drammaturgico nella gestione dello spazio fisico, delle componenti virtuali e della narrazione, come se si trattasse di una sceneggiatura e non solo di un allestimento.

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

Un tale livello di protagonismo dei sistemi espositivi è oggi riscontrabile solo in alcune tra le molte tipologie museali. Ciononostante, come vedremo più avanti, il peso delle strategie comunicative è oggi cresciuto anche in musei di tipo più tradizionale.

2.2.2 *Un caso reale: il rinnovamento del MAN – Madrid*

Le istituzioni consolidate si muovono con tempi decisamente più lenti di quanto non avvenga per il dibattito disciplinare. Per verificare l'impatto reale di alcune delle considerazioni sin qui esposte consideriamo allora un caso relativamente recente di riorganizzazione e ammodernamento di un museo tradizionale.

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

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

Negli anni precedenti a questo intervento il museo sembrava essere stato immune e resistente a qualsiasi classe di aggiornamento, conservando i tratti caratteristici di una istituzione elitista e tradizionale – lo stereotipo del museo noioso – gestito da specialisti, e incontrando concrete difficoltà nell'individuare codici adeguati per comunicare con il suo pubblico.

I dati degli studi di affluenza confermavano la prevalenza di un pubblico con formazione superiore (laureati e dottori), ben il 53% dei visitatori nel 1998, fino al 69,7% nel 2009 (a fronte del fatto che negli stessi anni questo segmento non superava il 22,8% della popolazione spagnola). Solo il 4,4% dei visitatori del museo proveniva dalla significativa porzione del 31,8% dei cittadini spagnoli con livello di istruzione elementare o inferiore. Ad esclusione delle sale destinate all'esposizione permanente, il museo non disponeva di spazi e servizi per il pubblico.

A fronte di questo quadro generale, l'intervento di ristrutturazione del museo – intervento che ha riguardato simultaneamente spazi, collezioni, sistema espositivo e supporti didattici – si è posto l'obiettivo di soddisfare le esigenze di un pubblico di utenti più vasto ed eterogeneo di quello abituale.

L'esperienza condotta al MAN di Madrid testimonia la crescente

centralità del progetto narrativo nelle attività museali, e soprattutto nel caso di collezioni che non si basano su artefatti il cui carattere di musealia sia esplicito.

Contestualizzare gli artefatti esposti per mezzo di diverse tecniche e linguaggi, comporta un enorme sforzo di direzione artistica, regia e coordinamento, e sembrerebbe confermare la sostanziale continuità tra il momento della concezione museologica e quello della realizzazione museografica. Anche in questo caso dunque sono alcune delle principali tematiche al centro del dibattito disciplinare.

Sul piano strettamente architettonico, l'intervento ha comportato lo spostamento dell'accesso principale al lato sud dell'edificio, agevolando l'accesso per mezzo di rampe, e l'utilizzo delle due corti per alloggiare i nuclei di comunicazione verticale, consentendo una organizzazione più ordinata dei percorsi espositivi. La crescita nella superficie utile, di circa 4.000 m², è stata assegnata quasi interamente a nuove funzioni destinate al pubblico, come l'area di ristorazione, una sala per esposizione temporanee e la sala conferenze (Carretero 2014). Per quanto riguarda invece il discorso narrativo, è stata elaborata una struttura gerarchica, su più livelli, composta da 3 grandi aree tematiche, 14 moduli espositivi, 67 unità tematiche e 229 unità espositive.

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

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

I 14 moduli espositivi costituiscono l'elemento più riconoscibile dell'organizzazione cronologica dei contenuti del museo. La sequenza dei temi è quella che appare nella segnaletica del museo. Ogni modulo, che copre tematiche molto ampie, si suddivide in varie unità tematiche che rappresentano la sintesi dei contenuti che si vogliono trasmettere. I contenuti, a loro volta, si appoggiano in varie unità espositive, che spesso coincidono con una vetrina o un espositore.

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

Il criterio utilizzato è stato quello dell'estrema sintesi, se un artefatto è sufficiente per veicolare un messaggio non vi è ragione per esporne di più, salvo i casi in cui una ripetizione in serie di oggetti simili risulti ancora più efficace dal punto di vista retorico.

Il principale supporto informativo che si accosta agli artefatti museali è l'apparato delle illustrazioni; dai piccoli disegni al tratto integrati nelle cartelle che accompagnano ogni oggetto fino ai grandi fondali utilizzati per evocare azioni, paesaggi, ecosistemi ... passando per gli schemi che aiutano ad evidenziare i motivi decorativi o la trascrizione dei testi.

La presenza di questo abbondante apparato illustrativo è una delle caratteristiche di questo allestimento. Elaborato da quattro distinti gruppi di lavoro, il sistema cerca di evitare la monotonia del discorso illustrato sfruttando tecniche e linguaggi visivi diversificati.

Nelle varie unità espositive, la cartografia è un elemento costante che consente di mantenere vivo il vincolo con le diverse realtà territoriali. Le scenografie ed i modelli sono invece riservati esclusivamente alla trasmissione di informazioni di tipo volumetrico nel caso di edifici o topografie del terreno. Le immagini fisse, le illustrazioni, le animazioni di modelli tridimensionali di tipo schematico o, in alcuni casi, veri e propri cartoni animati, costituiscono l'ingrediente principale anche nei contenuti audiovisivi. Qui ad apparire sono esclusivamente persone reali, che parlano ai visitatori dal presente in testimonianze improntate a un registro neutro e atemporale. Il materiale audiovisivo è distribuito con parsimonia ed in brevi sequenze evitare l'eccessiva interferenza con la contemplazione e il flusso della visita

I testi svolgono un ruolo di ultima risorsa informativa, a cui si accede come approfondimento una volta consultate il resto delle informazioni di carattere visivo. I due criteri principali nel processo di redazione sono stati la sintesi e la ricerca di un linguaggio preciso ma accessibile. La lunghezza dei testi va da un massimo di 150 parole, per introdurre il contenuto dei moduli, scendendo fino a 40 parole, per la descrizione dei singoli oggetti. Nonostante lo sforzo per contenere il volume di testo a disposizione del visitatore, la somma finale arriva

fino a 446.983 parole, l'equivalente di 800 cartelle, un autentico manuale di storia.

Un discorso analogo riguarda i contenuti della guida multimediale, consultabile su un tablet noleggiato all'ingresso o scaricabile liberamente nel museo, o da casa, per essere consultata su un dispositivo dell'utente. La guida consta attualmente di 300 voci, dalla durata media di 2 minuti, per descrivere altrettanti oggetti distribuiti in modo uniforme nell'esposizione, per un totale di circa 10 ore di ascolto. La guida è pensata in realtà per una fruizione selettiva ed è destinata principalmente ai visitatori che dispongono di un tempo limitato o quelli interessati per tematiche specifiche.

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

Il volume della documentazione elaborata come supporto didattico all'esperienza della visita è senza dubbio ragguardevole. L'opportunità di distribuire questo stesso materiale informativo – in formato digitale – tanto nei dispositivi utilizzati durante la visita come in rete, apre interessanti scenari di diffusione e nuove possibili economie di scala rendendo, allo stesso tempo, la natura del processo di progettazione ancora più complessa ed articolata¹.

L'ampiezza del ventaglio di competenze necessarie per una operazione di questo corpus di supporto informativo impone chiaramente una collaborazione in gruppi di lavoro interdisciplinari, per poter riunire e concordare tra loro voci ed istanza riconducibili a una pluralità di diverse istituzioni, dipartimenti, imprese, studi di progettazione e liberi professionisti.

2.2.3 *Gesamtkunstwerk*

La prevalenza del discorso narrativo nel processo di ideazione ed allestimento, che abbiamo visto consolidarsi nelle esposizioni permanenti, è – anche per ovvie ragioni di opportunità – più sensibile nel caso delle mostre a carattere temporaneo. E ciò specialmente quando queste sono organizzate da strutture espositive che non dispongono di

¹ Su questo tema si veda: Ceccarelli N., Calosci A., Sironi M. (2016). mUNISS, valorizzare le collezioni del sapere. MD Journal, 2.

collezioni proprie. Una delle caratteristiche di queste iniziative è infatti quella di selezionare gli oggetti in esposizione con criteri anche molto diversi da quelli che tradizionalmente hanno guidato la formazione delle collezioni – per discipline omogenee – e la loro classificazione tassonomica. Contemporaneamente lo sviluppo di sistemi narrativi sempre più sofisticati e la diversificazione nelle risorse utilizzate nell'allestimento, hanno aumentato in modo significativo le potenzialità espressive dei sistemi espositivi.

Uno degli effetti dell'unione di questi due principali fattori è una maggiore frequenza di esposizioni dedicate a tematiche astratte, fenomeni trasversali o aspetti concettuali, nelle quali la narrazione ricorre solo in minima parte a musealia. Le pratiche nel campo dell'allestimento sono quindi state interessate da una varietà di sperimentazioni che spesso adottano linguaggi prossimi a quelli dell'arte concettuale – come dimostrato, ad esempio, nella traiettoria professionale di Studio Azzurro – o che si avvalgono di contributi artistici, utilizzando il potenziale emotivo di opere ideate nell'ambito dei circuiti dell'arte contemporanea come complemento ad un discorso espositivo con una chiara vocazione didattica.

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

La mostra, curata da Vicenç Villatoro, presentava un allestimento a cura dallo studio multidisciplinare RAA, diretto da Ralph Applebaum, una delle figure chiave nella transizione che è portato dai musei di collezione all'adozione di nuovi linguaggi narrativi.

L'allestimento si sviluppava in un unico grande spazio, di circa 3.000 m², come se si trattasse di una sola enorme installazione multimediale. 46 grandi schermi, collocati in circolo, offrivano simultaneamente più di 6 ore di materiale audiovisivo originale, registrato da 140 speaker provenienti da tutto il mondo. Ogni schermo presentava dati statistici, mappe, ed un primo livello di informazione su una determinata lingua. Ad intervalli regolari la sincronizzazione delle diverse sequenze offriva 46 inquadrature in primo piano di persone parlando nella propria lingua. L'effetto sonoro d'insieme riproduceva l'ambiente di un mercato, o di una fiera, presentando una moltitudine di voci indistinguibili e, nella maggior parte dei casi, incomprensibili. Il percorso in prossimità degli schermi consentiva di sintonizzare su una sola di queste molteplici voci.

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

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

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

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

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

L'installazione è composta da una sorta di 'cascata' di fotografie, distribuite disordinatamente sul pavimento della sala, equivalenti al volume medio di immagini che vengono caricate on line su Flickr nell'arco di 24 ore.

Oltre ad opere d'arte vere e proprie, la mostra proponeva, con una chiave prossima al linguaggio delle installazioni artistiche, anche alcune dimostrazioni tecnologiche. In una delle sale i visitatori potevano assistere in tempo reale agli elementi tecnologici sviluppata dall'impresa catalana Counterest per il conteggio ed il monitoraggio del pubblico. Un sistema, questo, normalmente utilizzato nelle reti di trasporto pubbliche, in centri commerciali ... e in alcuni musei, in grado

di registrare i percorsi – includendo i tempi di sosta – riconoscere il sesso e di stimare approssimativamente l'età delle persone che si trovano in un determinato spazio. I visitatori della mostra potevano osservare su un monitor la propria immagine con in sovrapposizione i dati elaborati da Counterest, che includevano il tempo trascorso nella stessa sala e quello passato con la vista orientata verso il monitor. Questo effetto orwelliano era ulteriormente enfatizzato in una delle sale successive, in cui un secondo monitor presentava la stessa immagine, in tempo reale, con i visitatori che in quel momento si trovavano nella sala precedente – rivelando i dati di estranei e svelando che i propri dati erano stati esposti alla vista di ignoti

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

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

Il livello di sofisticazione raggiunto in alcune proposte di exhibit design, e che stiamo qui descrivendo, comporta serie difficoltà nell'individuare in un unico profilo professionale il ventaglio delle competenze richieste per allestire, nello spazio e nel tempo, questo nuovo genere di esperienze a carattere didattico.

Possiamo affermare che questo comparto professionale, costituito un tempo prevalentemente da studi tecnici di progettazione e liberi professionisti, si stia negli ultimi anni organizzando lungo due grandi strategie di integrazione.

La prima di queste è di tipo orizzontale ed ha prodotto una cristallizzazione in un ristretto numero di grandi studi di consulenza che offrono servizi integrati operando da diverse sedi internazionali per un pubblico globale. È quanto avviene con firme ormai consolidate come RAA – Ralf Appelbaum Associates, Atelier Brückner o Met Studio.

La seconda modalità di integrazione è invece di tipo verticale e riguarda l'offerta di servizi chiavi in mano, dalla progettazione alla realizzazione delle proposte di allestimento. Imprese di questo tipo riescono a unificare l'offerta di forniture, allestimenti ed altri tipi di servizi specializzati, operando spesso in modo indifferenziato nel campo dell'allestimento come in quello degli spazi di promozione commerciale e di vendita al dettaglio.

3. *Il design diffuso*

La prassi del Design – creare oggetti con una finalità pratica – è anteriore alla comparsa della razza umana. La capacità di creare strumenti è uno degli attributi che ci rendono umani.

(Ken Friedman, Erik Stolterman)

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

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

Il punto di osservazione privilegiato da cui si intende analizzare questo fenomeno va quindi oltre i confini specifici dell'*exhibit design*

e si inserisce in un dibattito più ampio, emerso ormai da tempo, sul design come disciplina diffusa e sulla relazione tra i progettisti esperti e gli utenti finali.

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

3.1 Il design come sistema

Un sistema complesso non può considerarsi come la semplice somma delle sue parti ma come il risultato delle relazioni tra i diversi elementi che lo compongono e dei meccanismi di retroazione che lo caratterizzano. Adottare una visione del design come sistema complesso significa riconoscere che la ricerca di soluzioni progettuali tende oggi a configurarsi come un fenomeno emergente da una rete di relazioni tra molteplici soggetti.

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

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

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

Si trattava quindi di un sistema che coinvolgeva solo esperti e che,

a differenza di quanto accade nello scenario attuale, descritto da Manzini, non includeva ancora il più ampio insieme di chi, non addetto ai lavori, si trova nella necessità di esprimere una propria progettualità come risposta alle trasformazioni in atto.

Rimanendo sempre nell'ambito del design italiano, non mancano gli episodi in cui la progettualità si evidenzia come facoltà diffusa anche tra i non esperti.

Potremmo interpretare in questo senso il *Compasso d'oro a ignoti* proposto da Bruno Munari in un ormai celebre articolo pubblicato dalla rivista *Ottagono* (1972). Non mancano nemmeno gli antecedenti nel campo dell'autocostruzione come *Autoprogettazione*, la proposta di Enzo Mari – del 1974 – che possiamo leggere oggi come un chiaro antecedente degli attuali sistemi di design aperto, tra cui il design "fai da te" proposto dal collettivo milanese Recession Design.

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

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

3.2 Il design espanso

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

In anni recenti, con un sistema di produzione di massa ormai consolidato, sono emersi due fenomeni particolarmente rilevanti. Il primo di questi è la dissoluzione dei confini che separano artefatti, strutture e processi; come se tutte le declinazioni del design di cui sopra tendessero a confluire in un unico processo di “service design” (Bassi 2017).

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

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

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

Analogamente a quanto avvenuto nel settore della moda, queste attribuzioni di senso si sono rivelate come uno dei più efficaci meccanismi nel garantire un livello di obsolescenza culturale adeguato alle esigenze di una economia orientata al consumo. Un sistema nel quale,

secondo la definizione del già citato Zygmunt Bauman, anche la funzione della cultura (e del design) non sarebbe più orientata a soddisfare bisogni esistenti quanto a generarne di nuovi.

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

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

3.3 Il design diffuso

La richiesta di partecipazione dal basso ai processi di progettazione di beni e servizi, che emerge da questa nuova sensibilità verso il consumo, è solo uno dei molti fattori che stanno portando verso una espansione dei soggetti coinvolti nel sistema del design. Siamo obbligati a nuove scelte progettuali perché la semplice ripetizione delle scelte fatte nel passato non sembra più funzionare. Oltre agli evidenti segnali di crisi nel modello produttivo, sia in termini di sostenibilità ambientale che riguardo la redistribuzione della ricchezza, emergono nuove modalità nella produzione di beni e servizi che combinano in modo radicalmente diverso le intensità di capitale finanziario, forza lavoro, infrastrutture di distribuzione, materie prime ed energia.

L'emergere del design diffuso può essere interpretato anche come una risposta alla maggiore complessità che caratterizza queste nuove modalità di produzione di beni e servizi e alla necessità di coinvolgere più soggetti con competenze diverse. L'apertura ad un maggior numero di progettisti è spesso legata alla natura interdisciplinare dei problemi da affrontare, che può essere gestita in tempi ragionevoli solo con una maggiore integrazione delle competenze disponibili. La par-

tecipazione diretta dei diversi attori nelle fasi di definizione del progetto non può quindi limitarsi alle consuete strategie di coinvolgimento degli utenti finali.



Fig. 1: Ezio Manzini: design diffuso / design esperto.

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

Lo schema proposto permette di osservare un progressivo spostamento dell’attività professionale dalla tradizionale “definizione del progetto” verso la “creazione di processi”. Secondo questa interpretazione, alla figura del progettista demiurgo sembrerebbe sostituirsi

quella di un nuovo facilitatore, in grado di creare le condizioni necessarie allo sviluppo collaborativo di un progetto, più che di definirne i dettagli e le caratteristiche. Si tratta di uno scenario ben diverso rispetto alle tradizionali metodologie di indagine conoscitiva dell'utenza che lasciavano nelle mani di un progettista di riferimento il compito di elaborare la sintesi finale della proposta progettuale. Il quadro che emerge dalle esperienze di co-design si presenta infatti in modo molto più articolato e prevede una molteplicità di ruoli nel corso delle differenti fasi di progettazione.

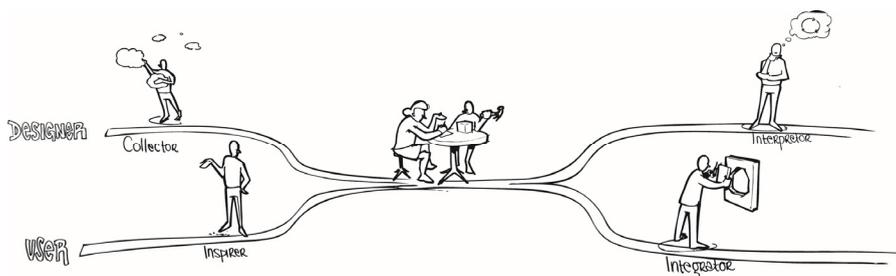


Fig. 2: Waag Society: le fasi del co-design.

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

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

Anche nel caso di un processo estremamente semplificato, come quello appena descritto, gli unici elementi in grado di garantire il suc-

cesso di una esperienza progettuale sono il grado di empatia tra i soggetti coinvolti e la volontà di instaurare un autentico scambio dialogico (Sennet 2012).

3.4 Condividere conoscenza utile

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

La prima di queste riguarda il piano delle conoscenze. In un sistema articolato, non più circoscritto ai soli addetti ai lavori, emerge la necessità di condividere un vocabolario comune e di ri-codificare progressivamente le conoscenze, per poter prescindere delle nozioni speculative ed autoreferenziali e per consolidare un discorso esplicito, trasmissibile ed accumulabile (Manzini 2015).

Adattare e condividere i termini del linguaggio disciplinare costituisce un primo indispensabile passo per favorire i meccanismi di intelligenza collettiva in grado di elaborare migliori risposte progettuali alle sempre più complesse problematiche emergenti.

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

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

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

Come sottolineava recentemente il fisico Carlo Rovelli (2017), in

una analogia con gli sviluppi della scienza: “Ci sono voluti lenti progressi tecnici, culturali ed artistici di innumerevoli botteghe di pittori ed artigiani per arrivare alla Cappella Sistina – però alla fine la Cappella Sistina l'ha dipinta Michelangelo.”

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

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

4. Verso una economia sociale

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

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

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

4.1 Modelli di produzione ed intercambio nello scenario post-globalizzazione

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

Le contraddizioni ed i limiti di questo modello di organizzazione produttiva sono emersi nel corso di tutto il secolo XX e costituiscono

una delle maggiori sfide, economiche, sociali e ambientali, a cui dobbiamo far fronte in questo inizio di secolo.

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

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

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

Tra le possibili risposte a questo modello dominante assistiamo al consolidarsi di ciò che molti definiscono come “economia sociale”: uno spazio di nicchia che cerca di fornire quelle risposte che né il settore privato, né l'amministrazione pubblica, sono state in grado di dare (o di fornire in modo adeguato).

4.2 Il terzo settore

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

Il terzo settore costituisce una delle idee forti emerse durante la re-

dazione del *Rapport du groupe de réflexion sur les nouvelles caractéristiques du développement socio-économique: un projet pour l'Europe* elaborato per iniziativa della (allora) Comunità Economica Europea (CEE) e presentato a Bruxelles nel dicembre del 1977.

L'espressione "terzo settore" è passata oggi a definire l'insieme di iniziative economiche legate, in qualche modo, ad una giusta causa, senza entrare nel merito delle prassi e delle modalità di gestione. Molte di queste iniziative, di fatto, non presentano sostanziali differenze di gestione rispetto ad analoghe imprese di carattere commerciale. Ma invece di sottolineare gli elementi di continuità, ci sembra importante richiamare l'impostazione inizialmente molto più radicale del concetto che, a nostro giudizio, anticipa molti dei temi che caratterizzano il dibattito attuale sull'economia sociale.

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

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

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

Il sistema competitivo si caratterizza per un elevato numero di attori che operano selettivamente con sostanziale indipendenza; i sistemi autoritari sono individuati da relazioni presenza di chiara gerarchia; mentre i sistemi di tipo associativo presentano dimensioni sufficientemente ridotte, tali da consentire agli attori di mantenere relazioni simmetriche, con tutti coloro che fanno parte del sistema.

I tre sistemi si sovrappongono da sempre nella gestione economica, occupando spazi diversi, in proporzioni che sono variate sensibilmente nel corso della storia. L'idea del terzo settore nasce dall'opportunità di liberare parte dei rapporti economici e sociali dalla sfera competitiva del mercato e da quella autoritaria della burocrazia per riportarli nell'ambito degli scambi gratuiti, reciproci e diretti nel contesto di un

sistema associativo.

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

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

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

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

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

In questa descrizione il sistema non solo si mostra insostenibile ma anche profondamente ingiusto, promettendo ciò che non può mantenere (per tutti) e danneggiando, allo stesso tempo, il capitale sociale rappresentato dalle capacità associative e dai meccanismi di solidarietà, fino al punto da configurare una società dove

... il cittadino medio [della società industriale] è un analfabeta sociale eterodiretto e disorientato nella maggior parte delle manifestazioni. (Ruffolo 1985).

L'approccio qualitativo in economia nasce nel momento in cui si riconosce l'incapacità del mercato nel regolare i “fattori esterni”, in buona sostanza tutti gli aspetti non “monetizzabili”, siano essi la qualità ambientale, la biodiversità, il capitale sociale o il livello di frustrazione/soddisfazione di una popolazione. È per questa ragione che la

crescita non si traduce automaticamente in un maggiore sviluppo. La chiave di lettura basata su criteri qualitativi non si limita alla sfera del mercato e dei sistemi competitivi ma coinvolge, in modo simmetrico, anche la valutazione critica dei sistemi autoritari.

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

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

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

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

Illich vede nel reticolo istituzionale costituito da scuole, ospedali, aeroporti, istituti correzionali e media, un meccanismo destinato a smantellare l'idea di necessità e a ricostruire i desideri sotto forma di bisogni, da soddisfare attraverso il consumo di beni e servizi. A questo reticolo istituzionale si affiancano ciò che l'autore definisce come “monopoli radicali”. Si tratta delle conseguenze di determinate decisioni che finiscono per esercitare un controllo esclusivo sulla soddisfazione di determinati bisogni escludendo, o impedendo di fatto, la possibilità di scegliere soluzioni alternative.

È il caso per esempio dell'automobile, la cui diffusione capillare ha di fatto monopolizzato le infrastrutture di trasporto limitando le possibilità di sviluppo della viabilità ciclistica o pedonale.

Ruffolo accoglie l'invito di Illich alla progressiva de-istituzionalizzazione di settori come salute, educazione, assistenza, tecnologia – attualmente gestiti dalla amministrazione pubblica – ogni qualvolta le

vecchie istituzioni centralizzate possano essere sostituite da trame di organizzazione più sottili, flessibili ed efficienti. Prendendo le distanze dalla utopia normalizzatrice del pensiero moderno, e in risposta al tentativo neo-liberista di riduzione della complessità sociale, l'autore afferma che:

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

e in questo modo contrappone alla massificazione dei consumi un processo spontaneo di differenziazione in grado di creare nuove forme di relazioni sociali.

La forte enfasi sui processi culturali che caratterizza l'idea di terzo settore, così come era stata formulata originalmente, nasce da questo necessario processo di differenziazione dei bisogni e dal concetto di bisogno ricco o “bisogno radicale”.

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

Il terzo settore “non è il lusso di una società opulenta, è la ricchezza di una società sobria”: esso ha rappresentato una opportunità per lo sviluppo e la promozione di attività simboliche, scientifiche ed espressive, definite da Dahrendorf come “attività rappresentative”.

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

L'economia sociale si caratterizza per l'utilizzo intensivo delle reti

distribuite (non solo digitali) e si sviluppa in uno scenario che ha portato ad una certa *riscoperta* dei beni comuni.

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

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

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

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

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

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

Caratteri di questo tipo rendono possibile lo sviluppo di strutture organizzative alternative a quelle a forte integrazione verticale ed ad alta densità di capitale, caratteristiche delle fasi del capitalismo maturo.

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

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

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

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

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

5. *Scenari collaborativi*

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

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

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

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

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

5.1 Free, open, libre: la cultura hacker e lo sviluppo del software

5.1.1 *Remix*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Il progetto GNU era già praticamente giunto a termine nel 1990 quando fu adottato da Linus Torvalds, e da alcuni studenti di informatica finlandesi, per lo sviluppo del kernel di Linux, uno dei più riusciti esempi di software open source. Linux adottò la licenza GPL ed i due progetti sono rimasti indissolubilmente legati dal 1991 fino ad oggi. Il panorama dell'informatica nel frattempo stava cambiando radicalmente. L'avvento, a metà degli anni '80, dei personal computer e l'inizio di un processo di digitalizzazione di massa ponevano le condizioni per un ulteriore salto di scala con la creazione della World Wide Web (WWW).

5.1.2 *Il World Wide Web*

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

personal computers ma una varietà sempre più ampia di dispositivi digitali.

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

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

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

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

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

5.1.3 *Open for business*

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

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

Parte della comunità di sviluppatori credeva che fosse possibile sostenere l'utilità del software aperto, in modo ideologicamente più neutro, appoggiandosi esclusivamente su criteri di efficienza.

Questa tendenza, al culmine della bolla speculativa delle dot-com, portò alla creazione nel 1998 della *Open Source Initiative* (OSI), un'associazione no-profit promossa da Bruce Perens and Eric S. Raymond.

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

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

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

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

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

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

tendono sostanzialmente a non identificarsi con le attività illegali dei *crackers*.

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

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

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

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

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

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

Le licenze del tipo BSD (*Berkeley Software Distribution*) rientrano tra le diverse modalità con cui è possibile distribuire software libero e rispettano le quattro libertà fondamentali sancite dalla FSF – anche se

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

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

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

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

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

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

L'autentico valore del software aperto non va ricercato nella qualità

del codice quanto nel potenziale espresso dalla comunità che lo ha generato e che può garantirne l'evoluzione. Le norme che reggono la convivenza di queste comunità sono essenzialmente due:

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

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

Un *fork* consiste essenzialmente nel clonare il codice disponibile in un determinato momento per aprire una nuova traiettoria autonoma di sviluppo. Non tutti i *fork* possono considerarsi ostili, molti di fatto rappresentano una crescita per gemmazione, però comportano quasi sempre una divisione nella comunità originale ed un suo indebolimento. Le comunità di sviluppatori, che si raggruppano intorno ai vari progetti di software aperto, presentano in questo senso un elevato livello di autonomia ed autogestione. La leadership di queste comunità non dipende tanto dall'autorità, e dalle attribuzioni, dei coordinatori di un progetto quanto dalla loro capacità di mantenere la fiducia dei collaboratori volontari e di guadagnarsi una solida reputazione: giorno dopo giorno, decisione dopo decisione.

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

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

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

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

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

5.2 Commons tangibili: il caso delle Common-Pool Resources

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

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

Il tema della gestione collettiva dei beni comuni è tornato in primo piano nel dibattito economico grazie, in buona misura, al lavoro di Elinor Ostrom e Oliver E. Williamson, riconosciuto con il premio Nobel di Economia nel 2009. I modelli economici tradizionali, basati sulla razionalità individuale, avevano fino ad allora mostrato serie difficoltà nel descrivere ed interpretare una situazione in cui ogni singolo individuo poteva disporre liberamente dell'accesso a una risorsa rinnovabile, come i pascoli collettivi, i banchi di pesca o i sistemi di irrigazione.

5.2.1 *La tragedia dei Commons*

Le previsioni basate su modelli economici tradizionali portavano inevitabilmente verso un progressivo esaurimento delle risorse a causa di un loro uso eccessivo. Questo scenario, in cui le uniche possibilità

di sopravvivenza di una risorsa comune dipendono dalla relazione tra i tempi di rigenerazione naturale ed il volume di sfruttamento, era stato descritto da William Forster Lloyd in un saggio pubblicato nel 1833 con il titolo *Two Lectures on the Checks to Population*.

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

In una fase caratterizzata dalla forte crescita economica e demografica, Hardin esprimeva la sua seria preoccupazione sull'uso eccessivo delle risorse naturali – convertendo le vicende dei pascoli comunitari in una metafora dei problemi legati alla sovrappopolazione in una prospettiva marcatamente malthusiana. L'idea di fondo, espressa anche da altri autori come l'economista e sociologo Mancur Olson in *The logic of collective Action* (1965), era l'impossibilità che individui razionali, agendo in funzione dei propri interessi, potessero naturalmente mettere in atto strategie in grado di conseguire gli interessi comuni del proprio gruppo di appartenenza. Sia allora che oggi, non sono poche le situazioni della vita reale in cui è facile osservare dinamiche di questo tipo.

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

Pur trattandosi di un approccio sistemico, i modelli che ne derivano presentano serie difficoltà quando si tratta di spiegare altri fenomeni di tipo emergente, come quelli derivati dai meccanismi di collaborazione, osservabili in biologia nei vari casi di simbiosi o nei comportamenti animali apparentemente altruisti a livello di specie (Dawkins 1976).

5.2.2 *Il dilemma del prigioniero*

La “Teoria dei giochi” ha rappresentato per molti anni uno dei prin-

cipali strumenti teorici per l'analisi dei processi decisionali che coinvolgono simultaneamente a più attori, come nella gestione collettiva delle CPR.

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

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

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

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

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

L'iterazione del gioco, in varie partite successive tra gli stessi giocatori, consente l'elaborazione di strategie individuali in funzione dell'esito delle partite precedenti e delle scelte effettuate dall'altro giocatore.

Questo modello è stato utilizzato dal politologo Robert Axelrod e dal biologo William Donald Hamilton (1981) per descrivere e giustificare – su basi razionali – l'efficacia dei comportamenti altruisti come risultato dell'emergenza di strategie stabili.

In *The Evolution of Cooperation*, gli autori mettono a confronto i

risultati ottenuti, sul medio periodo, da alcune di queste strategie stabili per concludere che l'enfasi posta da Darwin sulla “sopravvivenza (individuale) del più adatto” suppone di fatto una delle più solide basi per l'evoluzione della cooperazione reciproca¹.

5.2.3 *Casi reali*

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

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

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

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

I casi presi in considerazione nel lavoro della Ostrom presentano altre caratteristiche peculiari; non si tratta infatti dei casi più rappresentativi ma piuttosto di quelli in grado di offrire certi vantaggi nella

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

lettura di determinate dinamiche locali. Per questa ragione si tratta di esperienze che si sviluppano a una scala relativamente piccola, sotto una stessa amministrazione statale, e vedono coinvolte a non più di 15.000 persone con un forte legame di dipendenza economica dalla risorsa naturale rinnovabile in questione.

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

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

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

5.2.4 Informazione incompleta, trasparenza e controllo

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

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

per le ricadute sul bene collettivo – di ogni azione individuale.

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

5.2.5 *Governance ed autogestione*

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

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

5.3 **Il pubblico dominio**

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

Le diverse dinamiche collaborative di cui ci siamo occupati, e le modalità di distribuzione dell'informazione con costi marginali tendenti a zero, rimettono in discussione gli equilibri tra la tutela del diritto d'autore ed il libero accesso alla cultura, il che ha a che fare con

la relazione spesso conflittuale tra i beni intellettuali protetti da copyright e quella parte dei beni comuni che definiamo di “pubblico dominio”.

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

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

5.3.1 *L'invenzione dell'autore*

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

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

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

medicinali.

Nella sua analisi delle richieste di privilegio conservate negli archivi del senato della Serenissima, Sabrina Minuzzi (2016) mette in luce il decisivo contributo dei saperi tecnici, legati all'esercizio di un mestiere, nelle vicende legate alla storia della proprietà intellettuale – tradizionalmente più attenta alle creazioni artistiche e letterarie.

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

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

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

5.3.2 *Il sapere non è una merce*

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

... sono solo alcuni degli autori, provenienti da varie discipline, i cui lavori sono entrati a far parte delle opere di pubblico dominio nel corso dei tre anni in cui ho lavorato a questa ricerca. A partire dalla morte di un autore occorrono infatti un certo numero di anni prima che scadano i diritti di proprietà intellettuale.

Nella maggior parte dei paesi europei la normativa prescrive un periodo di 70 anni; in Canada, Nuova Zelanda, e molti altri paesi asiatici ed africani, la norma è di 50 anni – nel XVI secolo la Repubblica di

Venezia non garantiva più di 25 anni di privilegio per opere letterarie o segreti medicinali.

Dall'approvazione delle prime normative sul copyright fino alla fine del XX secolo l'unico modo per utilizzare materiale protetto da diritti di proprietà intellettuale consisteva nel richiedere direttamente un'autorizzazione all'autore. Fino alla introduzione nel 2001 delle licenze Creative Commons (CC) l'accesso agli strumenti legali che consentissero ad un autore di rinunciare espressamente a tutti – o alcuni – dei diritti derivati dal proprio lavoro comportava un enorme impegno.

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

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

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

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

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

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

Le licenze CC rappresentano oggi la modalità più diffusa di licenza aperta per una ampia varietà di contenuti. Wikipedia le utilizza dal

2009 per tutte le sue voci, oltre che per la biblioteca multimediale Wikimedia Commons, che conta attualmente con più di 43 milioni di files.

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

5.3.3 *Ibridi tra natura e cultura*

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

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

La sempre più stretta relazione tra tecnica e biologia ha fatto emergere negli ultimi decenni un conflitto riguardo ai confini di ciò che possiamo considerare brevettabile e ciò che, in quanto naturale, dovrebbe essere escluso da queste logiche di appropriazione privata per rimanere nell'ambito del pubblico dominio.

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

A partire dal 1987 fu possibile brevettare organismi viventi; non solo i microrganismi ma tutte le specie animali con la sola eccezione dell'essere umano. L'eccezione, in virtù del XIII emendamento della

costituzione statunitense che proibisce espressamente la schiavitù, lasciava comunque aperta la possibilità di brevettare parte di organismi umani come linee cellulari, tessuti ed organi.

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

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

5.3.4 *Good artist copy, great artist steals*

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

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

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

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

Questa tendenza al riuso creativo delle riproduzioni delle opere non

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

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

5.3.5 *L'eccezione alla regola*

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

La realtà è che, sia in termini quantitativi che dal punto di vista qualitativo, il pubblico dominio comprende la maggior parte della nostra cultura e rappresenta l'ambito per eccellenza da cui estraiamo gli elementi che ci consentono di alimentare costantemente la nostra sfera culturale (*The Public Domain Manifesto*)³. Oggi, grazie alla convergenza dei vari media verso un comune denominatore digitale, ci è più facile interpretare la creazione come un processo continuo ed additivo in cui ogni individuo contribuisce con miglioramenti incrementali, con nuovi significati, con re-interpretazioni inedite oltre che con apporti originali (Boyle 2003).

Tutelare il pubblico dominio significa quindi preservare l'habitat naturale in cui la continua interazione tra idee e significati può dar luogo alla piena espressione del potenziale creativo. La riproducibilità tecnica di un bene ne determina, in buona misura, la scarsità ed ha un impatto diretto sul suo valore commerciale. Grazie alle reti digitali, i beni prodotti dal lavoro intellettuale sono oggi molto più disponibili che nel passato, creando in questo modo delle condizioni più idonee per poter garantire il diritto sancito dall'articolo 27 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani quando recita:

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

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

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

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

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

6. *Casi di studio*

I casi di studio adottati emergono da realtà e contesti molto diversi, questa varietà dovrebbe consentirci di mettere a fuoco alcuni aspetti delle complesse relazioni tra luoghi comunità e conoscenze nell'organizzazione di eventi espositivi e nelle politiche di valorizzazione dei beni comuni. I casi presi in esame sono stati promossi sia da entità pubbliche che private, alcuni si sono sviluppati in ambito urbano, altri in un contesto rurale; le istituzioni che hanno promosso queste iniziative appartengono tanto a tipologie tradizionali come a formati più innovativi nel campo della gestione culturale, alcune sono grandi e consolidate, altre sono di recente creazione o di dimensioni molto più piccole.

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

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

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

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

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

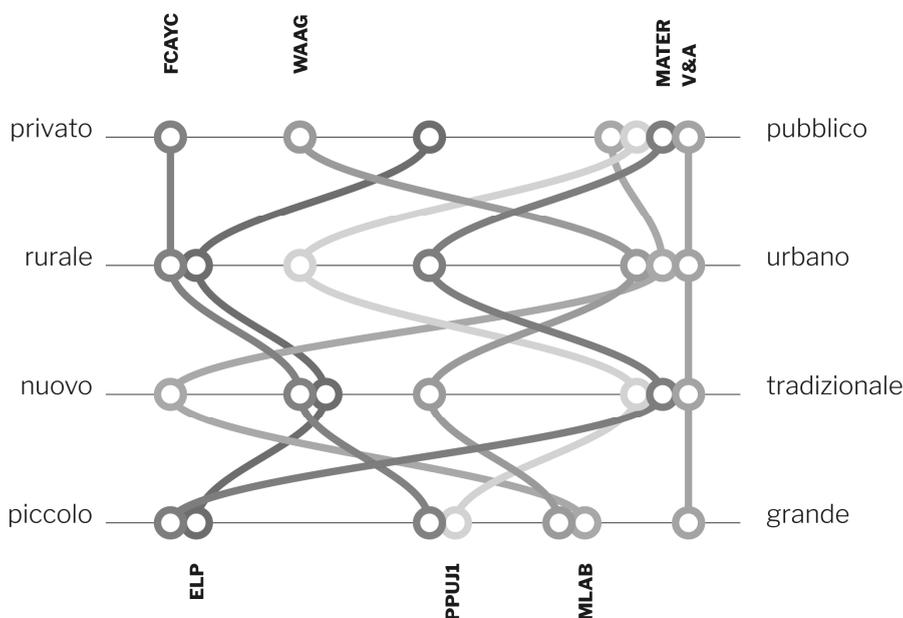


Fig. 1: Diagramma casi di studio

6.1 Fundación Cereales Antonino y Cinia

La FCAYC è una fondazione privata attiva in una area rurale nei dintorni di León, nel nord della Spagna. Nata nel 2008 come Centro di Arte Contemporanea, ha esteso negli ultimi anni le proprie attività

a temi legati allo sviluppo locale e alla trasmissione di conoscenze attraverso la produzione di iniziative culturali e l'educazione etnologica. La Fondazione rappresenta in questo senso un ottimo esempio della diversificazione nelle tipologie dei soggetti attivi sulla scena della gestione culturale.

6.1.1 Buoni vicini

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

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

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

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

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

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

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

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



Fig. 2: Inaugurazione della prima edizione di TA.

Per testimoniare l'origine collettiva delle immagini esposte, parte dello spazio espositivo era occupato da una ventina di sedie, disposte in circolo, prese in prestito dalle cucine dei conservatori domestici. Si configurava in questo modo uno spazio che funzionava come metafora dal lavoro di condivisione, portando fisicamente in mostra

un pezzo di ogni casa, e che poteva simultaneamente servire come piccolo auditorium, per congregare il pubblico per altre attività complementari.

Completavano l'allestimento alcune installazioni video, dove era possibile consultare il materiale grezzo costituito dalla registrazione delle diverse interviste e un diagramma di sintesi, di circa 4x4 metri, collocato all'ingresso con la funzione di indice generale, che rappresentava in modo schematico l'insieme delle immagini raccolte collegandole alle persone che avevano collaborato all'iniziativa e alle 5 località coinvolte in questa prima edizione.

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

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

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

6.1.2 *Le origini*

Le origini della FCAYC vanno ricercate in una vicenda personale piuttosto singolare. Antonino Fernandez, il fondatore della fondazione recentemente scomparso, era stato tra i molti emigranti che agli inizi del secolo scorso avevano cercato in America migliori aspettative di vita. Dopo una rapida carriera personale ed imprenditoriale, che lo portò ad essere amministratore e principale azionista di *Cervecera Modelo* – i produttori della celebre birra messicana “Corona” – A. Fernandez, che aveva mantenuto stretti legami con la sua terra di origine,

iniziò a promuovere e finanziare diversi progetti di sviluppo locale tra cui un programma di borse di studio, che copriva dalla scuola dell'obbligo fino alla formazione post-universitaria ed altre iniziative di patrocinio sociale e culturale.

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

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

6.1.3 *Dall'arte alla etno-educazione*

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

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

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

Queste attività riguardano sia il recupero di saperi di tipo tradizionale che l'utilizzo di nuove tecnologie per lo sviluppo rurale. Una delle

attività proposte, ad esempio, ha riguardato la costruzione di una *sebe* viva; una sorta di steccato vegetale composto da pali e frasche intrecciate con cui tradizionalmente si proteggevano gli orti dalla presenza del bestiame.

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

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

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

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

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

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

Tra i materiali in esposizione si potevano trovare resti archeologici,

materiali di archivio, documentazione tecnica, fascicoli di pratiche amministrative, materiale audiovisivo, ritagli di stampa, memorie personali e le opere di artisti contemporanei invitati a riflettere sul tema. Il materiale raccolto è servito come spunto iniziale per diverse attività parallele che si sono sviluppate nel corso dei sei mesi di durata dell'esposizione. Queste attività, tra cui dibattiti, cicli di proiezioni, attività scolari, escursioni ... hanno coinvolto a una pluralità di soggetti ed hanno consentito di documentare un caleidoscopio di punti di vista, e di diverse sensibilità, su una vicenda del passato recente non del tutto conclusa. La terza linea di lavoro si occupa specificamente dei processi di creazione della memoria collettiva e delle narrazioni elaborate per interpretare il senso delle trasformazioni in atto. Il termine *filandones* si riferisce ad una attività tradizionale che aveva luogo nelle serate di inverno quando gli abitanti delle zone rurali si riunivano – spesso in una stalla – a filare la lana. Questi momenti di convivialità svolgevano una funzione essenziale nella trasmissione della cultura orale ed erano l'occasione per condividere canti e storie tradizionali o per improvvisarne di nuovi. Molte delle attività della FCAYC, come ad esempio quelle dedicate alla formazione musicale, al teatro filodrammatico o a quello dei burattini, possono interpretarsi come una strategia per abilitare gli abitanti a diverse forme di espressione e come un tentativo per aggiornare le modalità dei vecchi filandones, proponendo nuove occasioni per la creazione e la condivisione di narrazioni collettive.

L'esperienza della FCAYC evidenzia come l'organizzazione di eventi espositivi possa costituire non solo un fine in se stesso ma l'occasione per articolare, intorno a progetti di lunga durata, un calendario di attività culturali di carattere eterogeneo. Questa modalità di funzionamento consente alla fondazione, che può considerarsi a tutti gli effetti come una iniziativa promossa dall'alto, di esprimere una chiara volontà di dialogo e la costante ricerca della complicità della propria comunità di riferimento nello sviluppo delle sue iniziative.

6.2 Museo Mater – Mamoiada

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

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

6.2.1 Un patrimonio immateriale e diffuso

Il MM si propone di valorizzare gli aspetti culturali di un territorio di non facile lettura in cui gli elementi del processo di antropizzazione sono costituiti da tracce e segni poco visibili che passerebbero inosservati agli occhi di un semplice visitatore. Si tratta infatti di un patrimonio prevalentemente immateriale legato alla memoria della comunità locale, alla tradizione orale e ad un saper fare che appartiene ad attività di tipo tradizionale.

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

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

6.2.2 Oralità ed emozione

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

L'esperienza immersiva assume quindi una struttura “più particel-

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

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

6.2.3 *Una scatola nera*

Il modello di partecipazione promosso dalla committenza e portato a termine dai progettisti può essere interpretato utilizzando la metafora della scatola nera, i dispositivi di cui si conoscono gli input e gli output ma di cui si ignora il funzionamento interno.

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

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

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

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

6.3 V&A – Disobedient Objects

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

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

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

6.3.1 Militanza curatoriale

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

Contrariamente a quanto spesso succede nel campo dell'arte contemporanea, l'iniziativa non può intendersi come un evento creato strumentalmente come una effimera provocazione di carattere mediatico. DO si colloca chiaramente al di fuori di una tendenza, abbastanza in voga negli ultimi decenni, che ha portato all'organizzazione di eventi di creazione artistica che, sotto un apparente – e probabilmente benintenzionato – velo di compromesso politico, hanno di fatto vampirizzato determinate pratiche antagoniste mettendole al servizio di una narrazione culturale che le ha svuotate di qualsiasi possibile impatto politico (Lyons 2017).

6.3.2 *Oggetti senza frontiere (né barriere)*

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

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

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

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

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

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

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

L'ultima sezione, *A Moltitude of Struggles*, era infine dedicata a

sottolineare i tratti specifici dei vari movimenti di protesta e la diversità delle rivendicazioni nei loro rispettivi contesti politici.

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

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

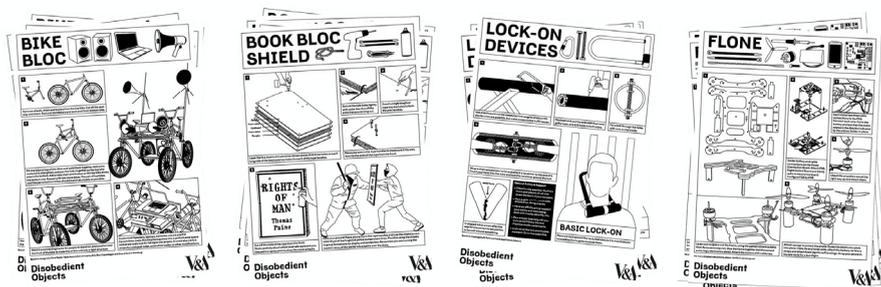


Fig. 3: How to guides.

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

La riconoscibilità degli oggetti originali, e la loro ricontestualizzazione in una nuova funzionalità disobbediente, trasmettono una estetica sorprendentemente coerente e circondano queste singolari soluzioni pragmatiche di una certa aurea poetica, offrendone una doppia interpretazione: come testimonianze di una certa cultura materiale e come mezzo di espressione artistica.

Non tutti gli oggetti selezionati possono considerarsi come cimeli

originali delle varie azioni di protesta – molti di fatto sono stati riprodotti o commissionati espressamente per l'occasione. In entrambi i casi nell'allestimento, progettato da Marwan Kaabour (Barnbrook Design), si è cercato il più possibile di presentarli direttamente al visitatore, senza teche o barriere di protezione.

6.3.3 *Guardando al futuro*

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

Queste guide sono tuttora disponibili on line, in formato pdf, presso il sito del V&A nella sezione dedicata a DO¹. I curatori hanno voluto in questo modo garantire la riproducibilità di alcuni degli oggetti esposti e caratterizzare l'iniziativa non solo in chiave retrospettiva ma anche come un modesto contributo ad altre azioni di protesta, attuali o future, mettendo a disposizione una seppur limitata biblioteca di risorse e buone pratiche.

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

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

¹ <http://www.vam.ac.uk/content/exhibitions/disobedient-objects/how-to-guides/> .

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

6.3.4 *Neutralità autoritaria*

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

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

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

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

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

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

6.3.5 Partecipazione e rappresentanza

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

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

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

6.3.6 *Una riappropriazione (temporanea) senza rotture*

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

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

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

6.4 Future Heritage Lab – Waag Society – Amsterdam

Waag Society – Institute for Art, Science and Technology – è una fondazione privata, con sede ad Amsterdam, che opera, dal 1995, con l'obiettivo di democratizzare l'accesso alle nuove tecnologie. Nei suoi primi anni di attività si è preoccupata soprattutto di sviluppare soluzioni per quelle nicchie di utenti, meno interessanti come settore di mercato, che rimanevano in qualche modo escluse dai processi di innovazione.

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

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

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

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

6.4.1 *Coinvolgere nuovi utenti: Operation Sigismund*

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

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

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

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

all'archivio.

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

6.4.2 *Conversazioni empatiche*

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

Il progetto *express2connect*, finanziato nel quadro del programma AAL – *Active And Assisted Living Programme* della UE e conclusosi nel 2013 dopo tre anni di lavoro, si rivolgeva alla popolazione anziana ed aveva come obiettivo quello di provare a mitigare gli effetti della solitudine e dell'isolamento attraverso l'uso di applicazioni digitali per la condivisione di narrazioni personali.²

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

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

La metodologia d'indagine messa a punto si basava su sessioni di circa sei ore in cui gli utenti venivano invitati a rispondere in modo indiretto creando modelli, simbolici o metaforici, per mezzo di mattoncini di costruzione Lego – *Lego Serious Play*. Ogni partecipante disponeva di circa una ventina di minuti per rappresentare, in un modello tridimensionale, la propria risposta, prima di esporla al resto del gruppo. Il tempo necessario per la costruzione dei modelli, ed il fatto

² <http://www.express2connect.org> .

di doverli costruire manualmente partendo da un kit predeterminato di risorse, consentiva l'elaborazione di risposte più articolate, superando in questo modo le difficoltà nel definire, nell'esprimere e nel condividere i propri sentimenti e le conoscenze di tipo intuitivo legate all'agire quotidiano.

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

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

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

6.4.3 *Diversamente esperti*

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

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

Il ruolo di Waag all'interno del consorzio è stato principalmente

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

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

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

6.4.4 *Formare agenti del cambiamento*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

sano operare, da dentro, nella trasformazione delle diverse entità culturali di appartenenza.

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

Su questa linea si è sviluppato anche BigPicnic, un progetto che rappresenta forse l'esperienza recente di Waag più strettamente legata ai processi di partecipazione per la realizzazione di eventi espositivi. BigPicnic si articola intorno ad una rete internazionale di giardini botanici che hanno deciso di promuovere, con il supporto di altre entità, una serie di eventi ed esposizioni per affrontare il tema della sicurezza alimentare. I giardini botanici hanno da sempre rappresentato uno dei principali punti di incontro e divulgazione tra la ricerca botanica ed il pubblico in generale. Una delle idee forti di BigPicnic è quella di convertire queste istituzioni, e le loro rispettive comunità di utenti, in luoghi per consolidare il dialogo con i ricercatori ed i decisori politici sulle questioni legate alla ricerca ed all'innovazione nel campo dell'alimentazione.

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

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

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

I risultati di questa esperienza, conclusa nell'estate del 2019, sono pubblicati online nella web di BGCI (Botanic Gardens Conservation International).³

In linea di massima si potrebbe concludere che, in iniziative di questo genere, la creazione di un evento espositivo sembrerebbe costituire un mezzo, per consolidare determinate dinamiche sociali, più che un fine, per la messa a punto di uno spazio dedicato alla divulgazione.

6.4.5 *Un centro aperto*

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

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

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

³ <https://www.bgci.org/our-work/projects-and-case-studies/bigpicnic/>

6.5 Altre esperienze

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

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

6.5.1 *Ecomuseo La Ponte (ELP)*

“La Ponte” (ELP) – il ponte – è un progetto di valorizzazione di beni culturali locali, promossa autonomamente da alcuni residenti di Villanueva de Santo Adriano – Asturias (Spagna), in forma di museo diffuso (Ecomuseo). L'iniziativa nasce in una frazione di circa 250 abitanti, di cui un 30% con oltre 65 anni di età, in un'area ancora rurale a non più di 22 chilometri dal centro urbano di Oviedo.

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

Il progetto adotta il modello dell'ecomuseo per mettere a sistema l'offerta culturale e turistica del territorio municipale e si propone come interlocutore tra i diversi soggetti: amministrazioni, privati, enti ecclesiastici ... da cui dipende la gestione di molti dei beni presenti nella zona. L'ELP si propone come principale centro di interpretazione del patrimonio locale offrendo ai visitatori gli strumenti per la sua comprensione e suggerendo itinerari didattici ed attività educative. L'ELP si è costituito come associazione senza scopo di lucro consentendo in questo modo alla popolazione locale di prendere parte attiva tanto alle varie attività come alla gestione comunitaria dell'ecomuseo.

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

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

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

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

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

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

6.5.2 Medialab Prado Madrid (MLP)

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

Nato nel 2002 come punto di incontro tra arte e tecnologia, nel periodo compreso tra 2007 e 2021, sotto la guida di Marcos García, MLP ha sperimentato forme di commissariato aperto ed un innovativo formato per attività temporanee ed intensive di produzione collettiva. Grazie a questo processo di apertura MLP ha saputo accogliere iniziative promosse dal basso che hanno dato luogo a gruppi di lavoro autonomi su tematiche anche molto eterogenee che vanno dal Laboratorio del Procomún, dedicato alla riflessione sui beni comuni, a Community Brewery, un laboratorio per l'auto produzione di birra artigianale.

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

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

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

Molti dei prototipi messi a punto nel corso di questi workshop sono stati oggetto di ulteriori sviluppi fino alla completa definizione delle

proposte progettuali; è questo il caso dell'installazione *Delicate Boundaries*, dell'artista americana Chris Sugrue o di alcuni prototipi iniziali delle stampanti 3d MakerBot.

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

MLP è stato per molti anni un punto di riferimento nel panorama della cultura hacker ottenendo una considerevole proiezione internazionale. A partire del 2013, con l'ampliamento della sede nel complesso della Serrería Belga – in prossimità del Paseo del Prado – MLP ha cercato di riorientare le proprie attività nel tentativo di coinvolgere un pubblico più diversificato e con la volontà di stringere legami più stretti con le comunità locali.

Frutto di questa nuova sensibilità è il CoderDojo di MLP, una iniziativa di educazione informale, nata in Irlanda, per avvicinare i giovani di età comprese tra gli 8 ed i 12 anni al mondo della programmazione.

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

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

Nel periodo compreso tra il 2013 ed il 2021 le attività di MLP si sono articolate intorno a sei principali linee di lavoro denominate

laboratori¹. Alle tematiche presenti fin dai primi anni, come la gestione aperta dei dati in formato digitale o la sperimentazione di nuovi linguaggi multimediali, se ne sono affiancate di nuove, come le nuove forme di partecipazione politica, la divulgazione della scienza o il design di servizi per l'innovazione sociale.

Gli elementi chiave nella gestione di questi laboratori sono stati la attività di mediazione, ovvero la capacità di accogliere le proposte nate al di fuori della struttura, l'orientamento verso la prototipazione di soluzioni più che la realizzazione definitiva dei vari progetti, il ricorso a call aperte per la selezione di proposte e collaboratori, la documentazione sistematica dei processi di lavoro e la consolidamento della rete internazionale di centri ed iniziative analoghe.

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

Nonostante abbia disposto per molti anni di uno spazio idoneo, MLP non ha mai organizzato eventi espositivi in senso stretto ed ha utilizzato la sala esposizioni come spazio di auto-promozione, mostrando una galleria di progetti recenti per illustrare le diverse attività del centro al grande pubblico. Il 2021 ha rappresentato un punto di svolta nelle attività del centro; la nuova amministrazione comunale ha infatti deciso di spostare la sede al complesso culturale di Matadero e di rinnovare la direzione, convocando un concorso aperto per la figura del nuovo commissario in cui è stata selezionata la proposta presentata da Eduardo Castillo Vinuesa.

6.5.3 *Proyecto Patrimoni – Universidad Jaume I – Castellón*

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

L'Universitat Jaume I (UJ1) si trova a Castellón de la Plana, 80 km

¹ Per una descrizione dettagliata del programma di lavoro di MLP nella tappa in cui è stato diretto da Marcos García si rimanda al sito <http://www.convivencial.es>.

a nord di Valencia e non lontano da Barcellona. Si tratta di una istituzione recente, con non più di 26 anni di vita, che fin dagli inizi ha caratterizzato la propria offerta didattica e culturale ponendo una particolare attenzione a ciò che in Spagna si definisce come estensione universitaria (*Extensión universitaria*).

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

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

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

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

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

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

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

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

L'assemblea costituisce inoltre il principale momento di riflessione sull'evoluzione complessiva del progetto ed il foro nel quale vengono stabilite le priorità ed i futuri sviluppi.

La documentazione di queste giornate è raccolta annualmente nella rivista *Memòria Viva*².

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

Solo alcune delle iniziative culturali promosse nell'ambito del PPUJ1 hanno dato luogo ad eventi espositivi – spesso di carattere rudimentale – e nessuna ha fino ad ora coinvolto a professionisti dell'allestimento. In termini più generali, il livello di professionalità nella produzione dei diversi supporti destinati alla comunicazione risulta piuttosto scarso.

Uno degli elementi che emergono dall'attività dei gruppi locali è una forte componente emotiva, forse addirittura di carattere identitario, nella relazione con il proprio patrimonio culturale. Le iniziative hanno dato luogo alla sperimentazione di nuove forme di convivialità, tra gruppi di volontari, nella realizzazione di progetti di carattere culturale. La dimensione essenzialmente locale di questi progetti, ed il

² <http://patrimoni.peu-uji.es/es/memoria-viva> .

fatto che si rivolgano prevalentemente alla stessa comunità da cui hanno avuto origine, potrebbe giustificare il fatto che non sia stato necessario ricorrere, fino ad ora, a servizi professionali nel campo della comunicazione.

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

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

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

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

7. Declinare la partecipazione

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

Il primo e indispensabile passo per attivar possibili dinamiche di partecipazione è adottare un modello di gestione centrato sull'utente, promuovere indagini conoscitive sul proprio attuale o potenziale pubblico, e attivarsi per verificarne il livello di soddisfazione.

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

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

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

Un reale salto qualitativo avviene, a nostro parere, quando tra l'istituzione ed una comunità di utenti si instaura una autentica relazione

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

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

7.1 Elementi di criticità

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

L'analisi dei nostri casi di studio evidenzia alcune aree di criticità proprio nel punto di contatto tra questa progettualità diffusa e le competenze specifiche necessarie per tradurre queste iniziative di tipo inclusivo in un evento espositivo in cui la partecipazione possa esprimersi nelle sue diverse declinazioni.

7.1.1 L'accesso alla progettazione

La prima, tra queste aree di criticità, soprattutto per quanto riguarda le esperienze di partecipazione promosse dal basso, va relazionata con l'accessibilità ai servizi professionali di progettazione. Il dato di per sé non è sorprendente e potrebbe spiegarsi semplicemente come la conseguenza della fisiologica scarsità di risorse che spesso caratte-

rizza questo tipo di iniziative. Crediamo tuttavia che valga la pena interrogarsi sulla presenza di altre cause e dinamiche oltre questa più plausibile spiegazione, perché sospettiamo che il fenomeno non sia circoscritto alle sole iniziative di tipo informale e che riguardi semmai un contesto più ampio.

Il fatto che ad una determinata segmentazione della domanda di servizi professionali non corrisponda una adeguata articolazione dell'offerta – e che i costi di un certo tipo di eventi espositivi, sia per quanto riguarda la produzione che per gli onorari degli studi di progettazione coinvolti – siano alla portata di un limitato numero di istituzioni culturali (soprattutto di quelle più orientate verso il consumo culturale) potrebbe infatti nascondere una più ampia questione di percezione sociale della disciplina. Ovvero che i servizi di progettazione professionali siano interpretati come un lusso – superfluo o proibitivo – in ogni caso ingiustificabile nei periodi di ristrettezze di bilancio. Ricorrere alla consulenza professionale per il progetto di un allestimento museografico finirebbe così per equivalere ad affidare l'arredamento di casa a un decoratore di interni. E ciò perdendo di vista il fatto che tra le competenze di un designer dovrebbe esserci anche la capacità di arrivare a una proposta coerente concertando scelte progettuali e risorse disponibili.

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

I professionisti coinvolti in questo tipo di progettazione, per conto di studi tecnici, agenzie di comunicazione e consulenza o come liberi professionisti, possono certo dare un contributo all'esito di un evento di carattere partecipativo. Ciò sia per quanto riguarda la messa a punto di un processo di carattere inclusivo – in grado di valorizzare e mettere a sistema saperi e conoscenze che si trovavano al di fuori delle istituzioni promotrici – che nella definizione di un progetto – attraverso il quale dare forma a uno spazio espositivo ed articolare l'esperienza della visita. Tuttavia, va osservata una sostanziale differenza per quanto riguarda l'effetto di ricaduta di questi due aspetti nell'ambito

dei commons. I contributi di carattere progettuale tendono infatti a configurarsi ancora come soluzioni *ad hoc*, con un impatto limitato nella sfera dei beni comuni. In altri termini – le soluzioni immaginate per un determinato evento tendono ad esaurirsi nell'evento stesso senza apporti in direzione della loro riproducibilità in esperienze successive.

7.1.2 *I limiti del design aperto*

Pur avendo abbracciato con entusiasmo l'uso delle nuove tecnologie il design degli spazi espositivi appare relativamente inerte verso le dinamiche di tipo collaborativo che caratterizzano il design aperto. Questo atteggiamento, perfettamente comprensibile per quanto riguarda l'attività professionale individuale dei progettisti, risulta sorprendente in contesti di altro tipo, come nel caso, analizzato nel capitolo sui casi studio, del progetto MeSch (Material EncounterS with digital Cultural Heritage). La ricerca, finanziata con fondi pubblici europei, ha infatti prodotto un kit di risorse per lo sviluppo di nuove interfacce tangibili che, pur basandosi su soluzioni di hardware aperto, non trova attualmente distribuzione in modalità aperta o commerciale.

Il design della comunicazione ha in questo senso mostrato nel corso degli ultimi anni, maggiore sensibilità verso le soluzioni di tipo aperto, e ciò sia per quanto riguarda la condivisione nel dominio pubblico di strumenti legati all'editoria digitale – è questo il caso degli *Storytelling Tools*, sviluppati dallo Knight Lab della Northwestern University – o dei diversi casi di digitalizzazione di risorse destinate alla comunicazione visiva – come per le re-edizioni in formato digitale di caratteri tipografici classici, già appartenenti al dominio pubblico. Non è quindi un caso se le poche iniziative di design aperto di cui siamo a conoscenza nel dominio dell'allestimento riguardano soprattutto a soluzioni legati a tecnologie digitali e a piattaforme di hardware aperto (Langer, Alderman 2016). Più arduo risulta incontrare soluzioni aperte – *off the shelf* – di fabbricazione digitale distribuita, per la auto-produzione dei diversi elementi di un possibile allestimento.

Molte risposte professionali nel campo del design tendono oggi a configurarsi come sistemi flessibili di soluzioni, più che come proposte di stretto carattere prescrittivo, pur quando sviluppate con una finalità precisa ed in contesti ben determinati.

Perfino i manuali di identità corporativa, che di questo specifico

carattere hanno a lungo rappresentato la massima espressione in campo progettuale, tendono oggi a presentarsi con un approccio molto più aperto, offrendosi come sistemi di elementi variabili ed adattabili – in certa misura – ai diversi ambiti della comunicazione. Soluzioni che presentano questo carattere sistemico ben si presterebbero ad essere condivise e adottate anche in contesti diversi ... anche se di fatto si direbbe che ciò avvenga solo raramente.

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

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

L'esistenza di soluzioni tecnologiche e di piattaforme digitali dedicate alla distribuzione di proposte progettuali – con il supporto legale delle licenze elaborate a tale scopo – non possono a nostro giudizio testimoniare un reale processo di condivisione nella sfera dei beni comuni: esse dimostrano soltanto l'esistenza delle condizioni oggettive per poter (eventualmente) distribuire i risultati del proprio lavoro intellettuale, spesso in modo sporadico ed occasionale, quasi sempre a titolo individuale.

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

riutilizzabile: il sistema è configurabile ed adattabile in funzione

delle necessità dell'utente.

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

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

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

autosufficiente: il sistema è economicamente sostenibile.

È possibile immaginare una economia basata su servizi derivati in grado di generare le risorse necessarie per mantenere la infrastruttura necessaria alla documentazione e alla distribuzione del sistema.

Il sistema descritto presenta un livello di articolazione tale da comportare inevitabilmente qualche tipo di struttura istituzionale di gestione. Nel caso del software aperto, di questo ruolo si fa carico una grande varietà di attori. Alcune iniziative sono coordinate da fondazioni o da associazioni senza scopo di lucro (Processing, Arduino, Apache), a volte con un carattere centralizzato, in altri casi con una forte diffusione territoriale (OpenStreetMap). Non mancano i progetti coordinati da poche imprese di grandi dimensioni (React, Angular), o decisamente più piccole ma molto specializzate (Leaflet) – oltre che naturalmente i molti progetti coordinati da comunità più o meno informali di sviluppatori (Padilla, 2017).

La presenza di un forte supporto di tipo istituzionale è una caratteristica costante anche in altre esperienze di tipo collaborativo, sia nel caso di iniziative di carattere globale – come potrebbe essere il caso di Wikipedia – che nel caso di altre esperienze meno note. Il mondo dell'astronomia, ad esempio, ha sperimentato nel corso degli ultimi trent'anni un notevole processo di democratizzazione aprendo i protocolli ufficiali di ricerca alla collaborazione di migliaia di astronomi amateurs. Il ruolo di alcuni di questi esperti – non professionisti – è stato determinante nell'osservazione della Supernova 1987A la notte del 23 febbraio del 1987 (Anderson 2016). Il sensibile calo dei costi delle attrezzature scientifiche ed i progressi nei sistemi di immagine digitale consentono oggi, anche ad un astronomo non professionista, di contribuire alla ricerca a un livello di qualità omologabile a quello dei centri di ricerca ufficiali.

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

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

La disponibilità di risorse per l'allestimento in campo espositivo, in forma di kit riutilizzabili, e soluzioni di carattere sistemico – documentate e distribuite in formato aperto – potrebbe contribuire in modo significativo alla diffusione di eventi espositivi legati ad iniziative di carattere partecipativo consentendo l'accesso a soluzioni progettuali di tipo professionale anche a progetti “dal basso” che oggi invece ne sembrerebbero esclusi.

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

Queste considerazioni aprono dunque una serie di interrogativi sulle condizioni necessarie al reale sviluppo di piattaforme di soluzioni aperte anche nel campo dell'allestimento; tra questi resta aperto il problema di come individuare le istituzioni – legate al mondo del design o ad altre sfere della società civile – che potrebbero attuare come catalizzatore dell'iniziativa o di come definire una scala di aggregazione ottimale alla condivisione delle risorse.

7.1.3 Allestire insieme?

Possiamo sicuramente inscrivere le esperienze partecipate sin qui considerate nell'ambito del design diffuso. Assumendo un compito ben aldilà di quello riconducibile alla semplice figura del facilitatore, il progettista esperto si è in questi casi spesso rivelato essenziale per

mettere a punto processi che hanno permesso di valorizzare, o mettere a sistema, saperi e conoscenze che si trovavano al di fuori delle istituzioni che le avevano promosse.

Nel riconoscere l'importanza strategica dei processi di co-design e co-creazione, sentiamo il dovere di segnalare il rischio di una eccessiva banalizzazione, se non addirittura mistificazione, per le aspettative che spesso queste metodologie progettuali finiscono per generare. E ciò soprattutto quando esse vengono presentate acriticamente, quasi come un toccasana, rapido, efficace e politicamente corretto, senza a ciò far seguire una riflessione approfondita sui loro limiti, oltre che sulle loro potenzialità.

Dall'analisi dei casi in esame emergono almeno tre distinte modalità operative che ci sembra opportuno evidenziare:

Una delle accezioni di co-design che abbiamo riscontrato si riferisce a un insieme di tecniche di indagine conoscitiva sulle esigenze dell'utente. Sintetizzando potremmo dire che si tratta qui di un'evoluzione aggiornata, riveduta e corretta, delle tradizionali operazioni di analisi e contestualizzazione che dovrebbero precedere qualunque proposta di tipo progettuale – qui con un maggiore coinvolgimento diretto degli utenti ed enfasi sulla necessità di sviluppare una relazione di empatia tra progettista e utente finale. Un simile approccio si rivela particolarmente utile quando l'oggetto dell'azione di progetto concerne la sfera più intima degli utenti, come nel caso del progetto *express2connect*, descritto tra le attività di Waag, o quando gli utenti sono in qualche modo i principali depositari del patrimonio culturale che si pretende valorizzare, come nel caso del Museo Mater.

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

Una seconda accezione di co-design si riferisce all'insieme delle strategie di comunicazione, destinate alla sensibilizzazione di un'estesa platea di attori, per mezzo di un coinvolgimento diretto in una attività di progettazione non particolarmente esigente dal punto di vista tecnico e intesa primariamente come opportunità per una militanza attiva. Iniziative di questo tipo si articolano in processi partecipativi di marcato carattere orizzontale, in cui hanno modo di emergere le diverse abilità individuali. La possibilità di raggiungere risultati tangibili in tempi ragionevolmente brevi contribuisce, di norma, al mantenimento di un elevato livello di motivazione.

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

L'efficacia di questa esperienza va misurata, a nostro giudizio, sul piano della efficacia nelle dinamiche aggregative, ovvero in funzione della capacità di consolidare una relazione durevole nel tempo nel tempo con le istituzioni promotrici per mezzo di un coinvolgimento attivo. Qui, il grado di qualità delle soluzioni di carattere progettuale diventa evidentemente di secondo piano.

Vi è poi una terza accezione, legata alle dinamiche di consolidamento dei sistemi di “conoscenza aperta” piuttosto che a esperienze puntuali di progettazione collettiva. Potremmo descriverla come l'insieme di strategie che consentono di captare l'intelligenza diffusa nei contesti in cui gli attori coinvolti sono esperti e portatori di specifiche conoscenze.

Questa tipologia di iniziative si caratterizza per due aspetti: la relazione si presenta con un carattere *inter pares*, tra esperti – spesso di tipo interdisciplinare – e si sviluppa su tempi medio-lunghi per iterazioni successive, spesso ben oltre la durata tipica di altre esperienze progettuali. Al posto di un evento di carattere puntuale troviamo una serie di attivazioni che scandiscono il ritmo dell'iniziativa articolando una sequenza temporale di attività tale da produrre un autentico e approfondito processo di apprendimento collettivo. Alcuni aspetti del progetto TA, l'esperienza di Coderdojo Madrid, così come molti dei progetti tutelati nel quadro del Projecto patrimonios (PPUJ1) o – nel suo insieme – l'idea di ecomuseo, così come è stata portata avanti da “La Ponte” (ELP), rappresentano un buon esempio di questa famiglia di iniziative

L'assenza di un concreto legame con un preciso evento, e l'essere comunemente promosse dal basso, comporta che iniziative di questo tipo si sviluppino spesso in una modalità *expert-design-less*, ai margini del contributo di progettisti professionali. Allo stesso tempo, queste “comunità di interessi” tendono più di altre a mostrare un forte carattere locale e ad articolarsi intorno all'agibilità di un determinato luogo o spazio fisico che, oltre a servire da aggregatore, è spesso anche l'attivatore formale dell'iniziativa stessa.

L'elemento decisivo per stabilire la natura dei processi collaborativi è senza dubbio il tempo; difficilmente una attività troppo veloce può permettere a un'esperienza di co-design di maturare pienamente nelle

sue articolazioni di sensibilizzazione e coinvolgimento. Il rischio è allora che si riduca a una gratificante quanto effimera esperienza, più vicina alle logiche del consumo culturale che a reali processi di apprendimento sociale. Né le indagini conoscitive sull'utenza, né altre esperienze di progettazione basata sul dialogo possono seriamente svilupparsi nei tempi che certe modalità di design-thinking sembrerebbero promettere, per mezzo di cerimonie del post-it ed altri simulacri di design-faking.

7.2 Euristiche condivisibili, linguaggio ed educazione

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

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

Nei casi analizzati – è l'esempio del Museo Mater – l'esperienza progettuale inizia prima della fase di definizione dell'allestimento, con l'attivazione di una comunità locale, e si sviluppa oltre la chiusura dell'esposizione, producendo un risultato che va ben oltre la somma delle esperienze individuali dei visitatori; un risultato che non ha senso cercar di valutare solo in termini quantitativi.

Ne possiamo concludere, che anche il ruolo del design esperto dovrebbe abbracciare tempi, pratiche e modalità che vanno oltre la singola esperienza progettuale e che si riferiscono a una comunità più ampia che quella composta da committenti e utenti finali. Ciò lungo la linea già indicata da Ezio Manzini (2015) con il suo invito alla comunità del design all'elaborazione di un rinnovato corpus disciplinare: “esplicito, dialettico, trasmissibile e accumulabile, facile da discutere e facile da applicare” diretto anche a chi non appartiene alla cerchia ristretta degli addetti ai lavori.

Per sintetizzare il senso di questa azione, continua e prolungata nel tempo, possiamo servirci dell'affermazione di Otl Aicher (1987): “fare qualcosa, fissarlo nei termini del linguaggio e parlarne, questo è cultura”. Nell'aforisma del designer tedesco, co-fondatore della scuola di

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

Come vedremo successivamente, l'analisi dei casi considerati ci permette di affermare che nessuna di queste linee di azione può essere portata a termine efficacemente senza che alla sua base si sia raggiunto un adeguato livello di aggregazione.

7.2.1 Dove e quando

Gli eventi espositivi a carattere partecipativo non rappresentano il fulcro dei processi di apprendimento legati all'innovazione sociale. Si tratta di momenti chiave che contribuiscono a processi che si sviluppano altrove – probabilmente in prossimità – in una dimensione temporale che va oltre la durata degli eventi specifici. Ciononostante queste manifestazioni singolari possono giocare un ruolo chiave nel processo di consolidamento delle nuove dinamiche di gestione culturale di cui ci stiamo occupando; alle volte legittimandoli e rendendoli visibili a un pubblico differenziato, è il caso di DO, altre volte creando le condizioni iniziali perché possano avere luogo, come in molte delle iniziative promosse da Waag. In altri casi viceversa come per TA, accompagnandone gli sviluppi, o sancendo – per certi versi – la chiusura di un'esperienza, come nel caso del museo Mater.

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

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

All'estremo opposto dello spettro troviamo DO, dove le risorse di una istituzione pubblica come il V&A sono state oggetto di una temporanea riappropriazione – propiziata in parte dal museo stesso – per fare eco a un processo collettivo sviluppatosi ai margini dell'istitu-

zione. Quello di Waag viceversa, è, in qualche modo, un caso intermedio, quello di una fondazione privata, finanziata in parte con fondi pubblici, che agisce strategicamente – dalla propria sede – per contribuire a formare agenti del cambiamento capaci di convertire le rispettive istituzioni di appartenenza (scuole, biblioteche, archivi, musei ...) in luoghi aperti alla partecipazione e alla diffusione di conoscenza anche attraverso la realizzazione di eventi espositivi.

Le iniziative appoggiate dal PPUJ1 si muovono nella stessa linea di azione salvo il fatto che tendono a creare nuove piccole realtà istituzionali, promosse dal basso – anziché riconvertire istituzioni esistenti – e a dare origine a una rete, su scala locale, di centri analoghi. Ancora diverso infine è il caso dell'ELP che si configura, di per sé, come una struttura ubiqua composta da una piccola serie di luoghi.

L'insieme di queste permutazioni nella relazione tra luoghi e istituzioni è la viva manifestazione di una progettualità diffusa e lasciano intravedere una serie di potenzialità latenti. Su questa base è possibile intervenire per stimolare dinamiche collettive che portano ad abitare, riappropriarsi, riconvertire o generare nuovi luoghi di aggregazione dove sperimentare prassi alternative per la gestione culturale.

Le esperienze che abbiamo descritto sembrerebbero suggerire alcune indicazioni per un quadro di sintesi. L'elemento centrale, il nesso di unione tra luoghi, comunità e conoscenza è l'idea di bene comune, nella sua articolazione tra risorse tangibili, come gli spazi pubblici o le risorse naturali, ed intangibili, come i risultati prodotti dal lavoro intellettuale, una abilità tecnica o un comportamento sociale diffuso in una determinata popolazione.

I beni comuni costituiscono sia il mezzo che il fine dei processi di innovazione sociale; rappresentano la principale risorsa per riportare nella sfera sociale e collaborativa parte della produzione di beni e servizi che attualmente sono affidati a dinamiche economiche di tipo competitivo o a meccanismi di gestione di tipo – *lato sensu* – autoritario.

7.2.2 Comunità (*inclusività e governance*)

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

Questi processi costituiscono a uno stesso tempo un importante elemento nelle politiche di inclusività delle istituzioni culturali e nella diversificazione dei profili di utenza. Queste occasioni di collaborazione sono la base di relazioni durevoli nel tempo: ciò che in termini di consumo culturale si denominerebbe fidelizzazione e che in una logica prosumer dovrebbe portare ad una dinamica di almeno parziale co-gestione delle iniziative.

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

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

7.2.3 *Conoscenza (aperta ed esplicita)*

Osserviamo una sempre maggiore consapevolezza dell'importanza strategica del documentare le esperienze, oltre che nel realizzarle. Si tratta di uno dei meccanismi più elementari per creare, alimentare e sostenere i sistemi di conoscenza aperta. Nei casi presi in esame, questa sensibilità emerge chiaramente nelle prassi di istituzioni culturali quali FCAYC, WAAG o MLP, rimanendo in secondo per istituzioni di tipo più tradizionale – vecchie e nuove – come i musei V&A e MATER, così come in molti aspetti della pratica professionale di consulting, studi tecnici e liberi professionisti.

Una consapevolezza della funzione sociale dei commons intangibili può poi stimolare una riflessione sugli attuali meccanismi di diffusione della conoscenza anche nel mondo accademico, contesto nel quale – per definizione – dovrebbe prodursi sempre e sistematicamente in modalità aperta.

Molti ricorderanno, a questo proposito, la vicenda di *The Cost of Knowledge*¹, una campagna di protesta promossa nel 2012 dal matematico Timothy Gowers contro le pratiche commerciali di Elsevier – un noto editore di pubblicazioni accademiche. Aldilà di altre possibili

¹ <http://thecostofknowledge.com> .

considerazioni, uno dei risultati della campagna fu contribuire significativamente a dare visibilità ad iniziative, già in corso da anni, che si proponevano di aggiornare le relazioni tra autori, editori, distributori e lettori di pubblicazioni scientifiche nel nuovo contesto digitale². Ci troviamo, anche in questo caso, di fronte a una iniziativa a cavallo tra etica professionale e attivismo politico.

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

Pur senza dividerne gli argomenti, osserviamo come spesso le posizioni di chi rivendica una conoscenza di tipo empirico finiscano per assumere anche una forte connotazione anti-accademica. A tal proposito ci sembra doveroso prendere atto del possibile rischio che anche la ricerca accademica nell'ambito del design possa finire in una dinamica autoreferenziale e generare situazioni paradossali. Come nel caso del celebre “Affare Sokal”, la vicenda legata alla pubblicazione sulla rivista “Social Text” di un articolo dal titolo *Violare le frontiere: verso una ermeneutica trasformativa della gravità quantistica* dal contenuto formalmente impeccabile ma volutamente assurdo e privo di logica. Allo stesso tempo, in controtendenza a quanto appena descritto, assistiamo con interesse al moltiplicarsi delle occasioni di incontro tra professione e istruzione formale, grazie alle attività dei nuovi spazi informali di aggregazione nelle quali è possibile mettere a confronto la produzione accademica con la domanda emergente di una conoscenza esplicita.

7.2.4 *Educazione informale e ricerca*

Il ritrovato gusto per “fare insieme” – che emerge in modo trasversale nei FabLabs, nelle iniziative culturali di carattere partecipativo,

² Research Works Act Open Access Scholarly Publishers Association.

nei processi di carattere rivendicativo o nelle dinamiche legate all'economia sociale – apre una interessante finestra di opportunità nel processo di consolidamento delle nuove dinamiche di gestione culturale di cui ci siamo occupati. Anche dai casi presi in esame emerge una tendenza diffusa che consente a esperti (professionisti), amateurs (dilettanti) e bricoleurs (makers) di condividere, nel corso di attività progettuali, uno stesso approccio empirico.

I canali di educazione informale, in cui il “saper fare” ha trovato una stabile ubicazione, rappresentano una opportunità anche per la diffusione del “saper conoscere”, tradizionalmente più legato ad ambiti formali. Affinché questo possa avvenire è però necessario articolare queste esperienze di educazione informale con una certa regolarità temporale, slegandole dalla contingenza dei singoli eventi. Il saper conoscere può svilupparsi solo su tempi medio-lunghi e comporta, di fatto, un certo livello di istituzionalizzazione anche per le attività educative di carattere informale. La sperimentazione portata avanti negli ultimi anni dai nuovi centri di produzione culturale, come ad esempio WAAG o MLP, ha avuto un impatto notevole nelle dinamiche, già in atto, di ridefinizione delle modalità operative delle istituzioni culturali di taglio più tradizionale.

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

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

L'Università, al pari di altre entità culturali istituzionali, si è da tempo aperta a un processo di aggiornamento delle proprie modalità operative. Nell'ambito di iniziative progettuali con forti legami territoriali o esperienze educative di carattere informale si può oggi osservare con una certa frequenza la collaborazione tra le componenti accademiche e non della comunità del design.

Le esperienze che si sviluppano a cavallo tra università e una va-

rietà di istanze diverse della società civile di uno stesso ambito territoriale – come nel caso del PPUJ1 – sono ottimi esempi del grado di “porosità” in questa direzione verso cui sarebbe auspicabile iniziasero ad orientarsi anche le istituzioni pubbliche di tipo tradizionale.

Questa linea di lavoro è stata praticata nel corso di varie recenti esperienze nel laboratorio *AnimazioneDesign* del Dipartimento di Architettura Design e Urbanistica dell'Università degli Studi di Sassari: il contesto in cui il progetto di ricerca che ha portato a questa pubblicazione si è sviluppato.

Il Master internazionale di secondo livello *Communication Design for Sustainability*, organizzato nel 2013 per conto della Regione Autonoma della Sardegna, prevedeva un “ tirocinio territoriale ” nel corso del quale gli studenti hanno potuto collaborare direttamente con piccole realtà dell'economia locale, legate prevalentemente all'artigianato e alla produzione alimentare di eccellenza, offrendo proposte progettuali per un tessuto imprenditoriale altrimenti precluso all'accesso a servizi professionali di consulenza.

Sulla scia di questa prima esperienza, nel 2014 è nata la piattaforma NeoLocalDesign, che ha prodotto workshop e incontri – oltre a un blog/magazine on line – per “ripensare al sapere locale come a un valore chiave e interpretarlo, attraverso il design, come un modo per accordare tradizione e innovazione”. Sulla stessa linea di ricerca è stato poi avviato Design Duo, un ciclo di colloqui aperti al pubblico, con esponenti di rilievo del mondo del Design, per continuare la riflessione su alcuni dei grandi temi legati alla disciplina.

Oltre a queste attività, di carattere più strettamente accademico, il laboratorio AnimazioneDesign si è caratterizzato come un luogo in cui la ricerca rimane strettamente legata alle attività di progettazione. L'istituzione di “mUNISS”, il Museo Scientifico di Ateneo dell'Università di Sassari, la collaborazione con l'Archivio Storico del Comune di Sassari “Enrico Costa” in occasione del 700° anniversario degli Statuti Sassaresi o, più recentemente, l'apertura al pubblico dei fondi museali della Casa di Reclusione di Alghero “Giuseppe Tomasiello” – nel corso della manifestazione “Monumenti Aperti” – hanno rappresentato un interessante banco di prova per sperimentare nuovi approcci comunicativi e nuove modalità di coinvolgimento del pubblico. Queste attività, che hanno abbracciato la progettazione di allestimenti e artefatti comunicativi, la produzione audiovisiva, la pubblicazione di edizioni digitali e la creazione di identità visiva, in una attività senza

soluzione di continuità tra didattica, progettazione, ricerca e divulgazione, hanno tra l'altro consentito di consolidare una rete di complicità con alcune delle realtà più vive del nostro intorno.

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

Nei momenti di confronto che spesso si creano intorno agli eventi espositivi confluiscono simultaneamente le diverse forme di conoscenza a cui ci siamo riferiti: il saper fare, il saper convivere e il saper conoscere. Per una comunità locale, queste occasioni rappresentano una delle migliori opportunità per prendere coscienza di quanto la qualità dei luoghi in cui abitiamo dipenda dalla nostra capacità di riconoscere, valorizzare e gestire i beni comuni – tangibili e intangibili – di cui siamo tutti depositari, produttori e consumatori.

Ringraziamenti

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

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

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

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

Grazie alle correzioni suggerite da Sabrina Melis, Daniele Murgia e Marco Sironi, il testo è molto più scorrevole di quanto lo fosse nella mia stesura originale.

I ringraziamenti per Nicolò Ceccarelli – come relatore della mia tesi di dottorato – così come per il resto degli amici e dei familiari, meriterebbero un intero capitolo a parte.

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

Riferimenti bibliografici

- Aicher O. (1987). *Greifen und Griffe*. Köln: Verlag Walther König.
- Aicher O. (2001). *Analógico y digital*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Anceschi G. (1988). *Monogrammi e figure: teorie e storie della progettazione di artefatti comunicativi*. Firenze: La Casa Usher.
- Anceschi G. (1992). *L'oggetto della raffigurazione*. Milano: Etaslibri.
- Anderson C. (2016). *La coda lunga, da un mercato di massa a una massa di mercati*. Torino: Codice Edizioni.
- Andrews C. (2005). *Complementary Contributions to Critical Museology*. located at:
http://www.academia.edu/1912728/Complementary_Contributions_to_Critical_Museology (accessed 31 August 2017).
- Augé M. (1993). *Non luoghi: Introduzione a una antropologia della surmodernità*. Milano: Elèuthera.
- Augé M. (2010). *Che fine ha fatto il futuro?: Dai non luoghi al non tempo*. Milano: Elèuthera.
- Axelrod R., Hamilton W. D. (1981). *The Evolution of Cooperation*. *Science*, 211: 1390-96, 27 March.
- Bassi A. (2007). *Design anonimo in Italia: Oggetti comuni e progetto incognito*. Milano: Mondadori Electa.
- Bassi A. (2017). *Design Contemporaneo*. Bologna: Il Mulino.
- Basso Peressut L., a cura di (2005). *Il Museo Moderno, Architettura e Museologia da Perret a Kahn*. Milano: Edizioni Lybra Immagine.
- Bateson G. (1976). *Verso una ecologia della mente*. Milano: Adelphi.
- Bauman Z. (2005). *Liquid Life*. Cambridge: Polity.
- Bauman Z. (2011). *Culture in a Liquid Modern World*. Cambridge: Polity.
- Bazin G. (1967). *Le temps des musées*. Liège-Bruxelles: Desoer.
- Berners-Lee T. (1989). *Information Management: A Proposal*. *Retrieved December 05, 2017, from: <https://www.w3.org/History/1989/proposal.html>
- Bourdieu P. (1966). *L'Amour de l'art, Les musées d'art européens et leur public*. Paris: Les Editions de minuit.
- Boyle J. (2003) *The Second Enclosure Movement and the Construction of the Public*

- Domain, 66 Law and Contemporary Problems 33-74 from: <https://scholarship.law.duke.edu/lcp/vol66/iss1/2>
- Branzi A. (2014). Una generazione esagerata: dai radical italiani alla crisi della globalizzazione. Milano: Baldini & Castoldi.
- Capitel A. (2010). Rafael Moneo. Madrid: Unidad Editorial Revistas S.L.U.
- Carretero Pérez A. (2014). El nuevo Museo Arqueológico Nacional, a la búsqueda de nuevos públicos. Museos.es (9-10) <http://www.mecd.gob.es/dam/jcr:29a4b4f8-c052-4984-92bb-cbe209f1b26a/05-nuevo-museo-arqueologico-nacional.pdf> (ultimo accesso: 03 Maggio 2018)
- Case N. (2017). The Evolution of Trust. Retrieved January 18, 2018, from <http://ncase.me/trust/>
- Certau M. (1978). L'écriture de l'histoire. Paris: Gallimard.
- Dawkins R. (1976). The Selfish Gene. Oxford: Oxford University Press.
- Deloche B. (2007). "Définition du musée", in Mairesse F. e Desvallées A., Vers une redéfinition du musée?, Paris: L'Harmattan.
- Desvallées A., Mairesse F. (2005). Sur la muséologie. Culture et Musées, vol. 6.
- Desvallées A., Mairesse F. (2010). Key concepts of museology. Paris: Armand Colin.
- Dufresne-Tassé C. (2006). L'éducation muséale des adultes, un domaine à structurer. *Savoirs*, 2, 11: 39-64. doi: 10.3917/savo.011.0039.
- Elkana Y., Gargani A. G. (2000). Antropologia della conoscenza. Roma: Laterza.
- García Blanco A. (1988). Didáctica del museo. El descubrimiento de los objetos. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Gibson J. J. (1979). The ecological approach to visual perception. New York, NY: Psychology Press.
- Giddens A. (1990). Modernity and Self-Identity Self and Society in the Late Modern Age. Stanford: Stanford University Press.
- Gould S., J. Vrba E. S. (2008). Exaptation. Il bricolage dell'evoluzione. Torino: Bollati Boringhieri.
- Gramsci A. (2014). Quaderni del carcere. Torino: Einaudi.
- Grazzini E. (2012). Beni comuni e diritti di proprietà. Per una critica della concezione giuridica. *Micromegaonline*, 6 maggio, <http://temi.repubblica.it/micromega-online/beni-comuni-e-diritti-di-proprietà-per-una-critica-della-concezione-giuridica/>
- Greimas A.J. (1974). Del Senso. Milano: Bompiani.
- Hess C. (2011). Understanding knowledge as a commons: from theory to practice. Cambridge, MA: MIT Press.
- Hooper-Greenhill E. (2003). Museum, media, message. London: Taylor & Francis Books Ltd.
- Illich I. D. (1978). La convivialità. Milano: Mondadori.
- Illich I. D. (2006). Nella vigna del testo: per una etologia della lettura. Milano: Cortina.
- Janes R. R. (2012). Museums in a troubled world: renewal, irrelevance or collapse? London: Routledge.
- Jones R. A., Kurlick H. (1981). Knowledge and society: studies in the sociology of culture past and present. Greenwich, CT: Jai Press.
- Kahneman D. (2012). Pensieri lenti e veloci. Milano: Mondadori.

- Kera D. (2011). Grassroots R&D, Prototype Cultures and DIY Innovation: Global Flows of Data, Kits and Protocols. *Pervasive Adaptation*, 51.
- Krauss R. (1979). Sculpture in the expanded field *October* Vol. 8 (Spring), pp. 30-44
- La Cecla F. (2014). *Contro l'urbanistica. La cultura delle città*. Torino: Einaudi.
- Langer M., Alderman J. (2016). Open hardware belongs in your museum. *Proceedings MW2016: Museums and the Web Conference 2016*.
- Latouche S. (2012). *Limite*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Latour B. (2008). *Disinventare la modernità, Conversazioni con François Ewald*. Milano: Elèutera.
- León A. (1978). *El Museo, teoría, praxis y utopía*. Madrid: Cátedra.
- Leroi-Gourhan H. (1964). *Le geste et la parole. Technique et langage*. Paris: Editions Albin Michel.
- Lorente J. P. (2015). Estrategias museográficas actuales relacionadas con la museología crítica. *Complutum*, 26(2). doi:10.5209/rev_cmpl.2015.v26.n2.50422.
- Lyons S., (2017). *Disobedient Objects: Toward a museum insurgency*. *Journal of Cultural Studies*. Spring.
- Liotard J. (1981). *La condizione postmoderna: Rapporto sul sapere*. Milano: Feltrinelli.
- Magatti M. (2013). *Libertà immaginaria: le illusioni del capitalismo tecno-nichilista*. Milano: Feltrinelli.
- Maldonado T. (1970). *La speranza progettuale: Ambiente e società*. Torino: Einaudi.
- Maldonado T. (1976). *Disegno industriale: un riesame*. Milano: Feltrinelli.
- Maldonado T. (1979). *Tecnica e cultura: il dibattito tedesco fra Bismarck e Weimar*. Milano: Feltrinelli.
- Manzini E. (2015). *Design, When Everybody Deigns - An introduction to Design for social innovation*. Cambridge Massachusetts: MIT Press.
- Manzini E. (2018). *Politiche del quotidiano, progetti di vita che cambiano il mondo*. Roma: Edizioni di Comunità.
- Margolin V. (2002). *The politics of the artificial: essays on design and design studies*. Chicago: University of Chicago Press.
- Minuzzi S. (2016). *L'invenzione dell'autore. Privilegi di stampa nella Venezia del rinascimento*. Venezia: Marsilio.
- Moix L. (2010). *Arquitectura milagrosa. Hazañas de los arquitectos estrella en la España del Guggenheim*. Madrid: Editorial Anagrama.
- Montanari T., Trione V. (2017). *Contro le mostre*. Torino: Einaudi.
- Munari B. (1972). *Ottagono n. 27, CO.P.In.A., Milano: 92-95*.
- Negroponte N. (2004). *Essere digitali*. Milano: Sperling.
- Nelson T. (1974). *Computer Lib: You Can and Must Understand Computers Now; Dream Machines: New Freedoms Through Computer Screens. A Minority Report*. Self-published.
- Nenow L. (2001). *To patent or not to patent: the European Union's new biotech directive*. *Huston Journal of International Law*, 23 (3).
- Neurath M., Kinross R. (2009). *The transformer: Principles of making isotype charts*. London: Hyphen.
- Neurath O., Eve M., Burke C. (2010). *From hieroglyphics to Isotype: A visual*

- autobiography. London: Hyphen Press.
- Ong W. J. (1986). *Oralità e scrittura: le tecnologie della parola*. Bologna: Il mulino.
- Ortega y Gasset J (2014). [1939]. *Ensimismamiento y alteración: Meditación de la técnica y otros ensayos*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ostrom E. (1990). *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Padilla M. (2012). *El kit de la lucha en Internet. Para viejos militantes y nuevos activistas*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Padilla M. (2017, October 22). *Alrededor de lo libre y abierto. Licencias, modelos y comunidades*. Retrieved March 28, 2018, from <http://blogzac.es/alrededor-de-lo-libre-y-abierto-licencias-modelos-y-comunidades/>
- Pistone G. (2014). *Prosumers in the Arts: how participatory projects are changing cultural productions*. Tesi di Laurea - Università Ca' Foscari, Venezia.
- Polano S. (2012). *Allestire: Exhibition Design e luoghi dell'esperre*. Milano: Mondadori Electa.
- Rajmakers B., van Dijk G., Lee Y., Hamlyn H., Williams S. (2009). *Designing Empathic Conversations for Inclusive Design Facilitation*. Include Conference 2009 Proceedings. London: Royal College of Arts.
- Ratti C., Claudel M. (2014). *Architettura Open Source: verso una progettazione aperta*. Torino: Einaudi.
- Raymond E. S. (1999). *La cattedrale e il bazaar*. Milano: Apogeo.
- Rifkin J. (2001). *The age of access: how the shift from ownership to access is transforming capitalism*. London: Penguin.
- Rifkin J. (2015). *Zero marginal cost society the rise of the collaborative commons and the end of capitalism*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Ritzer E., Jurgenson N. (2010). *Production, Consumption, Prosumption*. *Journal of Consumer Culture* 10: 13.
- Roszak T. (1994). *The cult of information: a neo-Luddite treatise on high tech, artificial intelligence, and the true art of thinking*. Berkeley: University of California Press.
- Rovelli C. (2017). *L'ordine del tempo*. Milano: Adelphi.
- Ruffolo G. (1985). *La qualità sociale: le vie dello sviluppo*. Bari: Laterza.
- Saegrov S., Forde A., Hein G. E., Osland L. M., Johansen A., Dennert D., ... Schemm J. V. (1995). *Museum and communities: proceedings of the annual conference of the International Committee for Education and Cultural Action (CECA) of the International Council of Museums: Stavanger, Norway: July 1995*. Oslo: ICOM/CECA.
- Sapelli G. (2018). *Oltre il capitalismo. Macchine, lavoro, proprietà*. Milano: Guerini Associati.
- Sennet R. (2008). *L'uomo artigiano*. Milano: Feltrinelli.
- Sennet R. (2012). *Insieme*. Milano: Feltrinelli.
- Shelton A. (2013). *Critical Museology: A Manifesto*. *Museum Worlds Advances in Research*, 1(1).
- Sokal A., Bricmont J. (1997). *Imposture intellettuali. Quale rapporto tra filosofia e scienza?*, Milano: Garzanti.
- Sole R. (2012). *Vidas Sintéticas: Una aproximación revolucionaria a la ciencia, la historia y la mente*. Barcelona: Tusquets Editores

- Stallman R. (2002). *Free software, free society: selected essays of Richard M. Stallman*. Boston, MA: Free Software Foundation.
- Stiglitz J. E., Sen A., Amartya Fitoussi J. P. (2009). *Report by the Commission on the Measurement of Economic Performance and Social Progress*.
- Studio Azzurro (2011). *Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali = Museums as narration: interactive experiences and multimedia frescoes*. Cinisello Balsamo (Milano): Silvana Editoriale.
- Taleb N. M. (2013). *Antifragile. Prosperare nel disordine*. Milano: Il Saggiatore.
- The Public Domain Manifesto. (n.d.). Retrieved January 20, 2018, from <http://www.publicdomainmanifesto.org/>
- Tlili A. (2015). *Encountering the Creative Museum: Museographic creativeness and the bricolage of time materials*. *Educational Philosophy and Theory*, 48(5) : 443-458.
- Van Dijk D., Kresin F., Reitenbach M., Rennen E. (2011). *Users as Designers: A hands-on approach to Creative Research*. Amsterdam: Waag Society.
- Vaudetti M., Canepa S., Musso S. (2014). *Esporre allestire vendere: Exhibit e retail design*. Milanofiori Assago: Wolters Kluwer.
- Veca S., Morley-Fletcher E., Sintini L. (1986). *Cooperare e competere*. Milano: Feltrinelli.
- Venturini T. (2008). *Piccola introduzione alla cartografia delle controversie. Etnografia e ricerca qualitativa*, vol. 3.
- Vieregg H. (2005). *Museology and Audience: Preprints*: Calgary, Canada, June 30 - July 2. München: Museums-Pädagogisches Zentrum.
- Weinberger D., Mataldi N. (2012). *La stanza intelligente: la conoscenza come proprietà della rete*. Torino: Codice.
- Zafra R. (2017). *El Entusiasmo: Precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcellona: Anagrama.

L'attivazione di dinamiche di aggregazione sociale legate alla gestione dei beni comuni è oggi sempre più frequente. In questa tendenza emergente si fanno spazio iniziative di tipo diverso: attività culturali a carattere partecipativo, processi di natura rivendicativa, talune dinamiche legate all'economia sociale. Tutto ciò genera una nuova domanda di spazi attrezzati – e di organismi di gestione, più o meno formali – per la condivisione del sapere a livello locale.

Lo studio presentato in questo volume si concentra prevalentemente sulle iniziative orientate alla realizzazione di eventi espositivi; un fenomeno relativamente recente nel panorama della gestione culturale che, pur alquanto marginale, si va progressivamente consolidando. Soprattutto, questa ricerca indaga i modi in cui il design può intervenire non solo nella dimensione spaziale e comunicativa di questo articolato fenomeno, ma anche nella promozione delle sue dinamiche e dei suoi processi aggregativi.

Al centro del presente contributo vi è dunque una riflessione sulla natura delle relazioni tra luoghi, comunità e conoscenze, nel contesto di quelle iniziative culturali che hanno come obbiettivo la valorizzazione dei beni comuni e l'attivazione dei processi di apprendimento sociale necessari per ri-imparare a gestirli.

Alfredo Calosci, laureato in Architettura, indirizzo design, al Politecnico di Milano e dottore di ricerca – XXX ciclo – in Architettura e Ambiente all'Università di Sassari, svolge la sua attività professionale come visual e interaction designer a Madrid, dove insegna attualmente come professore a contratto nel corso di laurea in Design dell'Università Complutense. Collabora da anni alle attività didattiche e di ricerca del laboratorio "animazioneDesign" del Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica dell'Università di Sassari.