

**Laboratori museografici.
Percorsi italiani tra teoria e progetto**

Francesco Federici



Forme di spettatorialità

Il quadro delle sempre più ampie e costanti trasformazioni alle quali il museo e le forme museografiche più in generale sono sottoposti è un terreno privilegiato per comprendere certe pratiche e parte delle teorie che stanno alla base delle “culture del progetto”, in particolar modo nella loro permeabilità e pluralità.

Si potrebbe partire da una considerazione proposta da Peter Weibel e Bruno Latour in un saggio in cui si soffermano su due eventi espositivi realizzati presso lo Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) di Karlsruhe nel 2012 e nel 2015, ma che possono servire da riflessione generale per affrontare il concetto di mostra, in particolar modo nel contesto delle culture del progetto:

A museum exhibition is deeply unrealistic: it is a highly artificial assemblage of objects, installations, people and arguments, which could not reasonably be gathered anywhere else. In an exhibition the usual constraints of time, space, and realism are suspended. This means that it is an ideal medium for experimentation; and especially for addressing the current crises of representation [...].¹

L'idea della mostra museale, temporanea e permanente, come laboratorio di sperimentazione, particolarmente importante oggi in seguito ai processi che hanno coinvolto le arti visive e il mondo espositivo, è infatti centrale nell'ampio campo di riferimento delle culture del progetto e può servire come guida per osservare alcuni spazi museali e forme di esposizione che si sono sviluppati in questi ultimi decenni nel contesto italiano.

A questa idea di sperimentazione si deve inevitabilmente legare un cambiamento di statuto spettatoriale: è stato sottolineato che

nello scenario contemporaneo, i fruitori sono a tutti gli effetti considerati non più destinatari passivi, ma soggetti in grado di entrare attivamente in relazione con gli oggetti esposti e con i saperi proposti dall'istituzione, pronti a discutere e negoziare valori e significati.²

Inoltre

è facile intuire come l'adozione di tale prospettiva implichi uno spostamento dalla centralità dell'oggetto a quella del visitatore e della sua esperienza di fruizione, nel cui quadro vengono ripensati il ruolo e la funzione delle opere e degli artefatti.³

A partire da questo cambiamento è stato necessario rivedere il ruolo del “fruitore”, creando dei paradigmi di coinvolgimento sempre più sofisticati, in questo riprendendo alcuni stimoli e idee provenienti dalla storia della cultura visuale e da pratiche del XIX secolo. Si tratta quindi di muoversi all'interno di un percorso che non ricalca esclusivamente i “luoghi dell'arte”, intesi da un punto di vista istituzionale, ma che si interseca con tutte le forme del progetto. È in questo contesto che molta museografia ha trovato uno sviluppo notevole e diffuso e alcune esperienze italiane hanno fatto da capofila a questo tipo di evoluzione. Il passaggio dall'oggetto, dall'artefatto, dal “lavoro” artistico al visitatore o allo spettatore – a seconda che si voglia legare lo sguardo del pubblico a un'azione passiva, connessa alle forme dell'osservare o più attiva, vicina quindi a forme dell'esperienza – diviene così centrale per comprendere come certe forme museografiche, in special modo legate alle immagini in movimento, siano oggi il risultato di un'evoluzione che, attraverso il pubblico, ha riguardato gli spazi e i modi di fruizione. Come si potrà vedere attraverso alcuni esempi, questa rinnovata considerazione o, se si vuole, questo nuovo paradigma dello spettatore è stato parte di un percorso artistico, in qualche modo autoriale, e frutto di un'elaborazione di tecniche e stimoli provenienti da territori disciplinari diversi. In questo una prima e importante cesura è stata data dall'uso dell'interattività in ambito museografico, che ha portato a ripensare totalmente le relazioni con le opere o più in generale con gli *exhibit*. Già verso la fine degli anni Novanta, Paolo Rosa, in una conversazione con Valentina Valentini a proposito degli ambienti sensibili, diceva:

Coltiviamo uno spettatore visionario, disponibile a farsi attraversare simbolicamente da realtà diverse, come la realtà e la finzione, mentre in queste nostre ricerche recenti, centrate sul problema dell'interattività, non occorre più cercare una dimensione sim-

bolica, poiché il dispositivo permette un dialogo diretto, non più mediato da visionarietà. Lo spettatore (ma non chiamiamolo più così!) agisce direttamente sulla scansione, sul procedere del racconto, modifica le immagini e i suoni, diviene complice, in qualche modo, di ciò che sta accadendo. Il suo è un ruolo attivo dentro l'opera.⁴

Questo spettatore-visitatore dallo statuto fragile e instabile, talvolta chiamato spett-autore⁵ o spett-attore⁶, è il primo “risultato” di un nuovo modo di fare museografia, dove alcuni elementi come la narrazione o un'insistita attenzione alla messa in scena della memoria ritornano quasi sempre come fattori centrali dai quali è ormai difficile prescindere. Si tratta di uno spettatore che “intrattiene con l'opera un rapporto multidimensionale e dinamico che non privilegia la percezione ottico-visiva, quanto quella multisensoriale e sinestetica”⁷, uno spettatore che esce dal suo ruolo di osservatore frontale e quindi si può prendere la libertà di cercare gli indizi necessari alla fruizione completa, con una forte dimensione performativa, che in molti casi comporta “calpestare, toccare, manipolare, urlare...”⁸. Il percorso di Studio Azzurro e di altre esperienze laboratoriali quali Ennezerotre (N!03), Karmachina, Narrative Environment Operas (NEO) mostra come l'ambito museografico sia un luogo di osservazione privilegiato per analizzare le correnti e le culture del progetto odierne, in primo luogo per motivi legati alla facilità con la quale si attinge ai “mestieri” e ai luoghi dell'arte e del design e, in seconda istanza, per la necessaria convivenza con logiche legate alla comunicazione del prodotto e alla committenza. Questo processo si vede molto bene, ad esempio, nel caso di Karmachina, un gruppo formato da tre artisti, con competenze diverse, che ha spesso trovato una dimensione di creazione in eventi privati allo stesso modo di progetti pubblici o festivalieri. Così Studio Azzurro, che nella sua storia ha intersecato fonti diverse di committenza, nonostante con il tempo abbia acquisito una dimensione sempre più legata al mondo dell'arte contemporanea⁹, anche attraverso un lungo percorso e una notevole quantità di pubblicazioni, in gran parte accademiche o più in generale legate all'arte. La costante riflessione critica e le analisi dei propri lavori portate avanti da Paolo Rosa, Fabio Cirifino, Leonardo Sangiorgi e dagli altri membri del gruppo hanno poi facilitato ancor più questo incontro tra teoria e progetto, permettendo di attingere a un

apparato di riflessioni raro nel contesto museografico, dove certe figure professionali, come ad esempio quella dello scenografo, vengono relegate nella convinzione generale a ruoli tecnici, senza una vera e raffinata riflessione critica, oscurati soprattutto dalla figura del curatore, sebbene in alcuni paesi alcune forme associative cerchino di dare risalto a queste figure¹⁰.

Dell'“arte leggera”

Il cambiamento di statuto spettatoriale si basa su una convinzione, ovvero la necessità di trovare uno spazio “vuoto”, di fare posto all'interno di un agglomerato di istruzioni, oggetti, artefatti, “figure, informazioni, suoni”, al punto da far affermare a Paolo Rosa, alla fine degli anni Novanta, l'avanzare di un’“epoca del ‘togliere’ dopo tanti decenni di mettere, mettere, mettere”¹¹. A questo proposito può essere interessante ripercorrere alcune parole sempre scritte dai membri di Studio Azzurro in un'occasione più recente:

Nei musei intesi come luoghi d'elaborazione, lo spettatore viene coinvolto all'interno di un insieme di opere progressive capaci di attivare la sua esperienza. Diviene un luogo che accoglie un racconto non più solo da leggere ma da vivere, dove la persona viene chiamata a un ruolo attivo, coprotagonista di un sistema che amplifica e sfrutta le sue potenzialità cognitive e sensoriali.¹²

L'avvicinamento del gruppo all'ambito museale avviene già nel 1999 con *Baluardo. Museo virtuale della città di Lucca*, presso il Sotterraneo del Baluardo di San Paolino, all'interno delle splendide mura della città toscana costruite fra Cinque e Seicento e trasformate in parco pedonale nel XIX secolo. Pensato in seguito a un altro lavoro molto conosciuto di Studio Azzurro, *Totale della Battaglia* (1996, un ambiente sensibile ispirato alla *Battaglia di San Romano* di Paolo Uccello realizzato per lo stesso luogo), il *Baluardo* nasce con lo scopo di essere un “viaggio virtuale ed emozionale nelle storie di Lucca, prima che il visitatore si immerga fisicamente dentro i meandri delle sue straordinarie architetture”¹³. Questo risultato è stato ottenuto, ad esempio, grazie a una serie di immagini provenienti da alcune telecamere di sorveglianza poste in diversi luoghi della città, legate alle storie raccontate nel *Museo virtuale*, inizio di un percorso suddiviso in quat-

tro ambienti: “Il percorso per evocare”, “L’ambiente per narrare”, “Il percorso per informare”, “Il libro delle mura”, in molti casi “sensibili” al passaggio del visitatore, che quindi interagisce. La storia espositiva del *Baluardo* terminerà poco dopo per decisione della giunta della città toscana, ma il più ampio percorso museale di Studio Azzurro inizia qui e questa esperienza sarà portata avanti in seguito. Si comincia a compiere così per il fruitore quel passaggio da “performer involontario preso (*Vedute 1985*) dalle telecamere di sorveglianza dislocate in vari luoghi di Venezia e immesso come elemento variabile e casuale, nella trama audiovisiva della fiction preregistrata e recitata da attori” a “performer che attiva e mette in opera il dispositivo interattivo”¹⁴.

Un percorso che si vedrà sempre più nei musei, come nel *Museo Audiovisivo della Resistenza della Province di La Spezia, Massa e Carrara*, dell’anno successivo o il forse ancora più conosciuto *Museo Laboratorio della Mente* di Roma, del 2008¹⁵, ma anche in percorsi espositivi più recenti, basti pensare a *Fare gli italiani. 150 anni di storia nazionale*, del 2011, una mostra basata sull’idea di partecipazione, non solo come *modus operandi* del gruppo, ma come sostrato concettuale necessario a un racconto legato alla costruzione di una comunità formata da voci multiple e frammentarie¹⁶, o ancora a *In viaggio con l’Italia. Il patrimonio simbolico del Touring Club*, percorso del 2014 presso il Palazzo della Ragione di Milano, altamente simbolico nel suo intento di raccontare il tema del viaggio e del turismo nazionale. In ognuno di questi casi Studio Azzurro ha lavorato al confine tra le arti, in sinergia con tutte le sfaccettature delle culture del progetto e ha dimostrato come oggi sia di notevole interesse ricercare in queste forme museografiche una combinazione riuscita di diversi apporti professionali e artistici.

Percorsi nelle culture del progetto

Lo sconfinamento in un settore meno legato a commissioni pubbliche e quindi basato in gran parte su eventi privati si nota molto bene nel lavoro del trio Karmachina, formato da Vinicio Bordin, Paolo Ranieri e Rino Stefano Tagliaferro, uno studio di design visuale specializzato nell’offrire diverse proposte che vanno dalla direzione artistica alle videoinstallazioni e ai contenuti multimediali. Uno dei tre componenti, Paolo Ranieri, proviene da Studio Azzurro dove si è occupato delle installazioni multimediali per l’ambito museale, avendo curato, tra



Studio Azzurro, *Baluardo*, Museo virtuale della città di Lucca, 1999



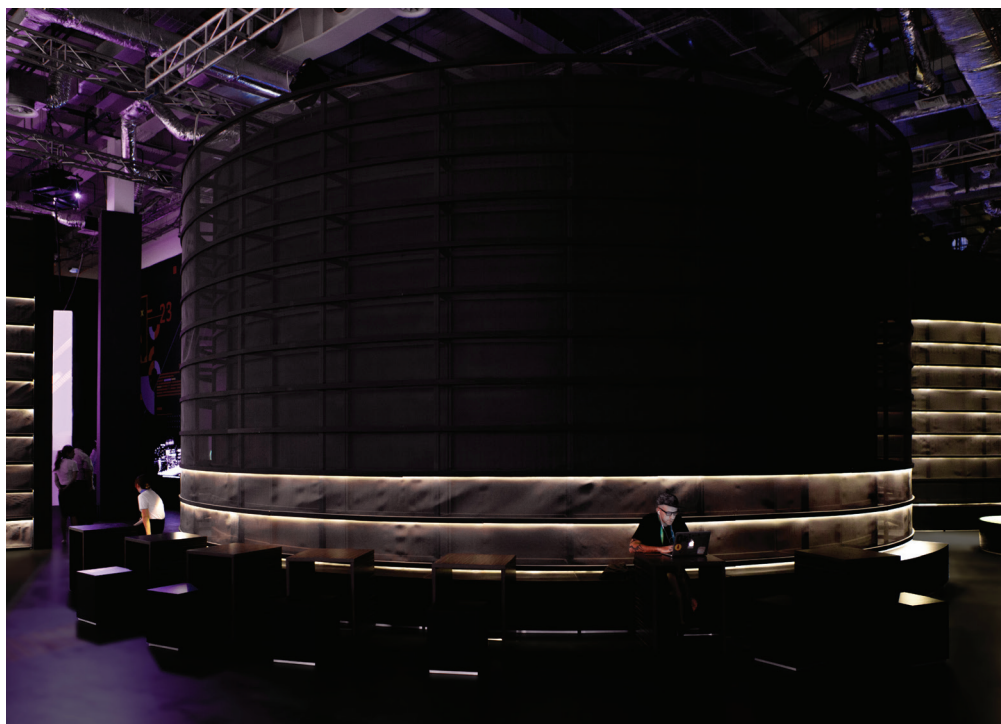
Studio Azzurro, *Museo Audiovisivo della Resistenza delle Province di La Spezia, Massa e Carrara*, 2000



Karmachina, *Radici*, Museo Civico Pier Alessandro Garda, Ivrea 2014

altri lavori, la realizzazione del già citato *Museo Audiovisivo della Resistenza della Provincia di La Spezia, Massa e Carrara*, ed è stato uno dei fondatori di N!03 (Ennezerotre).

Karmachina si muove con facilità realizzativa tra installazioni multimediali, progetti di videomapping e ambienti sensibili, enfatizzando molto spesso la spettacolarità delle immagini e lo stile peculiare del gruppo che risente molto delle precedenti esperienze dei tre artisti. Nel 2015, ad esempio, per il Museo Civico Pier Alessandro Garda di Ivrea, hanno pensato e realizzato una proiezione di videomapping legata alla storia della città piemontese, dal titolo *Radici*, mentre nello stesso anno si sono dedicati anche alla direzione artistica dello spettacolo serale *Albero della vita* per Expo 2015 e a una proiezione sulla facciata della stazione Transalpina di Gorizia, *A Heap of Broken Images*, pensata per riflettere sulla Prima Guerra Mondiale nei suoi aspetti sia tragici che intimi. Quest'ultimo lavoro è stato realizzato per l'In\visiblecities Urban Multimedia Festival su musiche di Teho Teardo e con suggestive immagini provenienti da Home Movies – Archivio Nazionale del Film di Famiglia, dalla Cineteca del Friuli, dalla Fototeca dei Musei Provinciali di Gorizia e realizzata con l'apporto del Laboratorio La Camera Ottica dell'Università degli Studi di Udine. Questa varietà nell'affrontare progetti diversi, del resto presente anche nella produzione di Studio Azzurro, ha condotto il gruppo a intraprendere progetti di moda, per esempio portando il concetto di *video environment* in eventi puntuali, come fatto con la presentazione della collezione autunno/inverno di Vic Matié nel 2015 o progetti che esulano da classificazioni chiare come per le proiezioni di videomapping realizzate per la festa di Halloween 2017 al Labirinto della Masone di Franco Maria Ricci. Così anche *Narrative Environment Opera* che per la Settimana del Design 2017 ha realizzato diverse installazioni tra cui una proiezione di videomapping per Sanlorenzo Yacht, dal titolo *Il mare a Milano*, pensata per far "entrare" simbolicamente il mare nella Triennale e raccontare così l'esperienza dei committenti. O ancora il *Padiglione argentino* per l'Expo di Astana dello stesso anno "concepito come uno spazio unitario, composto da tre grandi 'generatori' immersivi, in cui si sviluppano le tre tematiche principali: energia primitiva, energia creativa e candidatura argentina per l'Expo2023"¹⁷, che risente di percorsi espositivi che si sono sviluppati tra le arti visive e il design, dalle forme del panorama alle prime installazioni multimediali.



NEO, *Padiglione dell'Argentina*, Expo Astana 2017

Questa breve carrellata mostra, proprio nelle sue differenze, come l'evoluzione spettatoriale e i cambiamenti nello statuto museale abbiano influenzato e probabilmente siano a loro volta stati influenzati da percorsi che esulano dalle arti visive inserite nel contesto dell'arte contemporanea, ma che appartengono invece al contesto più ampio delle culture del progetto e alle sue diverse forme di sperimentazione.

Il percorso di Studio Azzurro, alcuni dei lavori di Ennezerotre, di Narrative Environments Operas, di Karmachina, come di altre esperienze laboratoriali, sono fra gli esperimenti più interessanti che la museografia attuale sta offrendo, nonostante una diffusione globale e talvolta ripetitiva delle tecniche e degli usi e, in particolar modo, delle immagini in movimento in ambito museale, mostrando come il contesto italiano, il Laboratorio Italia, si costruisca attraverso percorsi che si muovono in tutte le forme del progetto, in traiettorie che dall'allestimento si sono incrociate e continuano a intersecarsi con il design dell'interazione e l'arte contemporanea. Sono esperienze che rappresentano una parte importante di questo Laboratorio, in particolar modo per la loro capacità di riflettere sui confini fra la pratica e la teoria, fra il rinnovamento culturale e la gestione del patrimonio storico, scientifico e artistico.

Questi percorsi, a partire dal passaggio verso l'interattività fatto da Studio Azzurro negli anni Novanta e l'attenzione al contesto ambientale nel quale inserire il lavoro, sono stati e continuano a essere fondamentali per esplorare le possibilità che lo spettatore/visitatore ha a disposizione per modificare il proprio statuto, per inserirsi in un percorso museografico del quale fa parte a pieno titolo, uscendo dal quel canone di fruizione che chiede allo sguardo di essere passivo. Osservando questi passaggi si può comprendere come le storie dell'arte, le storie del video, le storie delle sperimentazioni cinematografiche non possano essere tracciate senza osservare questi percorsi che si dipanano nelle culture del progetto, senza mai distaccarsi dalle arti visive, ma facendone parte a tutti gli effetti.

1. P. Weibel, B. Latour, *Experimenting with representation: Iconoclasm and Making Things Public*, in P. Basu, S. MacDonald (a cura di), *Exhibition Experiments*, Blackwell, Oxford 2007, p. 94. Cfr. M. Borsotti, *Forms of Collecting/Forms of Hearing*, in L. Basso Peressut, F. Lanz, G. Postiglione (a cura di), *European Museums in the 21st Century: Setting the Framework. Volume 3*, MelaBooks, Politecnico di Milano, Milano 2013, pp. 741-757; C. Albano, *The Exhibition as an Experiment: An Analogy and Its Implications*, in "Journal of Visual Culture", vol. XVII, n. 1, 2018, pp. 97-116.

2. E. Mandelli, *Esporre la memoria. Le immagini in movimento nel museo contemporaneo*, Forum, Udine 2017, p. 47.

3. Ivi, p. 48.

4. P. Rosa, *Creare ambienti sensibili*, in V. Valentini (a cura di), *Dal Vivo*, Graffiti, Roma 1997, p. 174, poi ripreso in V. Valentini (a cura di), *Studio Azzurro. L'esperienza delle immagini*, Mimesis, Milano-Udine 2017, p. 12.

5. S. Lischi, *Fatica e meraviglia. Strategie dello spett-autore fra cinema e video*, in S. Vassallo, A. Di Brino (a cura di), *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, ETS, Pisa 2003.

6. P. Rosa, A. Balzola, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano 2011.

7. V. Valentini, *Sorvolando su Studio Azzurro. Alcune parole chiave*, in Id. (a cura di), *Studio Azzurro*, cit., p. 11.

8. *Ibidem*.

9. Come ha dimostrato la partecipazione alla fine degli anni Ottanta a Documenta 8 o più recentemente alla 55a Esposizione Internazionale d'Arte di Venezia del 2013 all'interno del Padiglione della Santa Sede dove il gruppo ha presentato *In principio (e poi)*, installazione interattiva in quattro parti.

10. È il caso, parzialmente riuscito, della Francia, dove l'associazione Scénographes ha elaborato una "Charte des scénographes d'expositions permanentes et temporaires" allo scopo di "far conoscere e riconoscere la professione di scenografo, chiarire i suoi compiti e il suo ruolo in un progetto di mostra temporanea o permanente", presentata per la prima volta in occasione del SITEM 2010, il Salon international des musées, des lieux de culture et de tourisme, dove annualmente l'associazione è presente, anche con lo scopo di far conoscere le peculiarità del lavoro dello scenografo museale.

11. P. Rosa, *L'arte leggera*, in F. Cirifino, P. Rosa, S. Roveda, L. Sangiorgi (a cura di), *Studio Azzurro. Ambienti sensibili. Esperienze tra interattività e narrazione*, Electa, Milano 1999, p. 7.

12. Studio Azzurro, *Dai musei di collezione ai musei di narrazione*, in F. Cirifino, E. Giardina Papa, P. Rosa (a cura di), *Studio Azzurro. Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Silvana Editoriale, Cini-

sello Balsamo 2011, p. 12.

13. Ivi, p. 39.

14. V. Valentini, *Sorvolando su Studio Azzurro*, cit., in Id. (a cura di), *Studio Azzurro*, cit., p. 12.

15. Cfr. E. Mandelli, *op. cit.*

16. Cfr. F. Federici, *Mostrare gli italiani. La narrazione delle identità e delle migrazioni in due eventi espositivi*, in “Atti della Accademia Ligure di Scienze e Lettere”, Serie VI, vol. XV, 2014-2015 (2018), pp. 345-358.

17. Dalla scheda del lavoro: Padiglione Argentina – ExpoAstana 2017 <http://www.neo.mi.it/works/padiglione-argentina-expoastana2017>, (ultima consultazione 28 settembre 2018).