



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

DOTTORATO DI RICERCA IN

Beni culturali e ambientali

Ciclo

36°

Settore Concorsuale: 10/B1 - Storia dell'arte

Settore Scientifico Disciplinare: L-ART/04 (Museologia e critica artistica e del restauro)

TITOLO TESI

Digital storytelling e open air museum in un progetto di rigenerazione urbana (UIA04-137 DARE):
la memoria e il patrimonio culturale della Darsena di Ravenna.

Presentata da: Francesca Fabbri

Coordinatore Dottorato

Donatella Restani

Supervisore

Alessandro Iannucci

Esame finale anno 2024

Sommario

Introduzione.....	4
Memoria culturale e patrimonio culturale	6
1.1 Memoria culturale	6
1.2 Patrimonio culturale e rappresentazione	10
1.3 I musei in questo dibattito	17
Comunicare il patrimonio culturale. Perché narrare?	19
2.1 Lo storytelling, un ponte tra passato e presente.....	19
2.2 Storytelling transmediale, digital storytelling	28
Open air museum.....	37
3.2 Radici storiche	38
3.3 Open air museums	42
3.4 Archeological open air museum	44
3.5 Ecomusei.....	46
3.6 Musei diffusi - Urban open air museum, musealizzazione di contesti urbani	50
3.7. Il rapporto con lo spazio	54
3.8 Le tecnologie più usate negli open air museum	56
3.9 Una risposta al turismo sostenibile?	57
La Darsena di Ravenna.....	61
4.1 Storia della Darsena di Ravenna dalle origini al XX secolo	61
4.2 L'archeologia industriale della Darsena di Ravenna.....	66
4.2.1 Le raffinerie Almagià	68
4.2.2 La Società Interconsorziale Romagnola (S.I.R.).....	70
4.2.3 la SAROM.....	72
4.2.4 Il Molino e cilindri Spagnoli-Padovani.....	74
4.2.5 La Montecatini.....	75
4.2.6 Consorzio Agrario provinciale	76
4.3 La rigenerazione urbana del quartiere Darsena	78
4.3.1 Il progetto DARE	79
4.3.2 Il framework concettuale	84
4.4.1. Un living <i>archive</i> per la Darsena di Ravenna	85
4.5 L'open air museum della Darsena	92
4.5.1 La storia della Darsena	94
4.5.2 Lo sport in Darsena.....	95

4.5.3 Street art in Darsena	97
4.5.4 Il Cimitero Monumentale	98
4.5.5. Il miracolo economico	99
4.5.5 Un porto in via di sviluppo	100
4.5.6 Il nuovo porto e gli anni 70.....	100
4.5.7 “Srotola la tua memoria”: il quartiere Darsena raccontato attraverso le fotografie e i filmati dei suoi abitanti	100
4.5.8. La multiculturalità-Ravenna ‘parola aperta’	102
4.6 Le storymap e la rappresentazione della cultura della Darsena.....	103
4.7 L’installazione interattiva	105
Installazione interattiva dell’open air museum della Darsena di Ravenna	112
Web Publishing.....	114
Conclusioni e sviluppi futuri	117
Bibliografia	119
Sitografia	133

Introduzione

La Darsena di Ravenna ha svolto un ruolo cruciale per la storia della città; dopo l'unità d'Italia è diventata il suo centro di sviluppo commerciale, grazie alla nascita e nazionalizzazione del porto. Come conseguenza della sempre più crescente attività industriale, nel dopoguerra, attorno al canale si è sviluppato il quartiere Darsena, progettato per essere autosufficiente e accogliere le famiglie degli operai che lavoravano nelle varie industrie. Esternamente il quartiere era percepito come luogo 'altro'¹ a causa del modo in cui era stato progettato. In aggiunta a questo l'identità cittadina era ancora molto legata alla monumentale e gloriosa tradizione tardo-antica e bizantina e al suo patrimonio unico al mondo. Queste sono state le principali condizioni che hanno causato il progressivo isolamento del quartiere rispetto alle attività del centro cittadino. La stessa presenza delle industrie petrolchimiche ha favorito una narrazione negativa del quartiere come luogo 'sporco', 'inquinante' e ne ha fortemente influenzato la sua percezione dall'esterno.

Negli ultimi anni il quartiere è stato oggetto di diverse azioni di rigenerazione, tra cui il progetto europeo DARE-UIA, Digital Environment for collaborative Alliances to Regenerate urban Ecosystems in middle-sized cities (2019-2022), finanziato nel framework Urban Innovative Actions. Il progetto si è avvalso di un partenariato eterogeneo, composto da istituzioni private e pubbliche, tra cui il Comune di Ravenna e il Dipartimento di Beni culturali dell'Università di Bologna, con sede nel Campus di Ravenna. È nato con l'obiettivo di promuovere azioni di rigenerazione con un processo partecipativo, creando una piattaforma ricca di dati di varia natura relativi alla Darsena. Il coinvolgimento dell'Università, è stata finalizzata alla creazione di nuovi strumenti di digital storytelling per narrare il patrimonio culturale della Darsena.

Il presente lavoro si propone di presentare il progetto DARE, approfondendo in particolare la struttura museale degli *open air museum* come potenziale strumento di rigenerazione di spazi urbani degradati e periferici. La cornice concettuale che ha guidato la ricerca è l'idea che il patrimonio culturale, materiale e immateriale, sia un fondamentale veicolo di rigenerazione, necessario a promuovere una maggiore consapevolezza delle comunità che vivono i quartieri e stimolare nuove progettualità. A partire da una comunicazione efficace del patrimonio culturale di riferimento si può stimolare la consapevolezza e partecipazione alla sua conservazione e trasmissione.

La ricerca nasce con l'obiettivo di analizzare le potenzialità dei percorsi a cielo aperto come promotori di rigenerazione urbana e proporre, con il progetto dell'*open air museum* della Darsena di Ravenna, una metodologia replicabile che valorizzi il patrimonio culturale materiale e immateriale, aumentando il senso di appartenenza della sue comunità.

Il primo capitolo introduce il concetto di memoria culturale, a partire dalle prime teorie che hanno inaugurato gli studi al riguardo. Queste premesse teoriche sono fondamentali per delineare lo stretto legame che intercorre tra memoria culturale e patrimonio culturale. Così come la memoria si costituisce principalmente tramite quadri sociali, allo stesso modo il patrimonio culturale è conservato in quanto rappresentativo di valori di una comunità. In tal modo il patrimonio è un veicolo per trasmettere maggiore consapevolezza per la sua conservazione. La sua narrazione è utile per la disseminazione dei suoi valori a un pubblico sempre più ampio. Il valore rappresentativo del

¹ Majoli (2005).

patrimonio viene analizzato anche sulla base delle numerose carte governative internazionali che dal Novecento sono state scritte, riconoscendone anche il valore civile.

Nel secondo capitolo sono introdotti i temi della narrazione, dello storytelling e del digital storytelling applicato al patrimonio culturale; solo attraverso una narrazione inclusiva e coinvolgente è infatti possibile trasmettere il patrimonio alle proprie comunità, idea introdotta da Freeman Tilden (1954): «Attraverso l'interpretazione, la comprensione; attraverso la comprensione, l'apprezzamento; attraverso l'apprezzamento, la protezione». L'utilizzo di media digitali nella comunicazione del patrimonio culturale ha dato luogo a numerose ricerche e sperimentazioni; in questo lavoro si prenderanno in considerazione alcuni casi di studio che esemplifichino efficacemente il rapporto tra patrimonio (materiale o immateriale) e comunità/memoria culturale.

Nel terzo capitolo si analizzano tutte quelle forme museali che si manifestano 'a cielo aperto'. Viene proposta la ricostruzione delle premesse storiche e concettuali che hanno portato alla nascita degli open air museum, gli archaeological open air museum, gli ecomusei e i musei diffusi. Non ne viene fornita una tassonomia rigida ma piuttosto viene evidenziato lo stretto rapporto di tutte queste forme museali con temi della memoria culturale, rappresentazione, patrimonio di comunità. Alla definizione delle differenze tra le singole categorie museali, qui è sì è preferito valorizzarne i punti comuni e la fluidità. L'idea principale è quella che ogni museo sia una realtà dinamica e che nel suo evolversi possa avvicinarsi a valori museali diversi. Tra i diversi casi studio analizzati viene proposta una nuova categoria tassonomia museale, ossia Urban open air museum, per rispondere a una mancanza nella letteratura di un gruppo che identifichi i numerosi progetti di musealizzazione urbana. Attraverso la presentazione di casi studio sarà possibile ripercorrere le potenzialità dei percorsi diffusi museali come promotori di rigenerazione. L'obiettivo ultimo è quello di ricostruire lo stato dell'arte di queste sperimentazioni museali analizzarne i propositi e le metodologie comunicative.

Il quarto capitolo è dedicato al caso della Darsena di Ravenna e il progetto dell'open air museum per la sua valorizzazione. Un ruolo fondamentale è svolto dagli strumenti di fruizione del patrimonio culturale di riferimento, non sempre coincidente con i canoni più tradizionali, ma anzi composto da un importante dato immateriale. Le ICT in particolare svolgono un ruolo fondamentale per la messa a fuoco di forme nuove e non consuete di 'patrimonio'. Ne hanno permesso la rappresentazione all'interno dell'Archivio Vivente della Darsena di Ravenna². L'uso di strumenti di storytelling digitale ha consentito di progettare strumenti che attraverso narrazioni nuove possano comunicare il patrimonio in maniera più accessibile e interattiva, avvicinandolo al fruitore. Poste queste premesse metodologiche e contestuali, viene presentato il progetto dell'open air museum della Darsena di Ravenna in cui il patrimonio è trasmesso tramite strumenti digitali, con utilizzo di tecnologie 3D e GIS. L'open air museum è formato da un percorso diffuso e una installazione on site. Per la creazione dei contenuti è stata sviluppata una metodologia replicabile in contesti simili per dimensioni e caratteristiche.

Questa ricerca è caratterizzata da un approccio multidisciplinare e trasversale. Tutte le riflessioni teoriche iniziali sono funzionali alla definizione delle basi metodologiche del progetto dell'open air museum della Darsena, uno degli output di sostenibilità del progetto DARE e obiettivo ultimo della presente dissertazione dottorale.

² G. Cardoni, Fabbri, Iannucci (2022).

Memoria culturale e patrimonio culturale

1.1 Memoria culturale

Il concetto di memoria culturale sfugge a ogni definizione precisa e risente delle diverse prospettive con cui diversi studiosi, in tempi e circostanze diverse, ne hanno richiamato la funzione³.

In queste pagine introduttive si riportano i principali riferimenti sullo studio della memoria culturale in relazione alla nozione di ‘patrimonio culturale’.

Un primo aspetto cruciale nella definizione di memoria sono i livelli che la compongono (individuale, collettivo) e il rapporto con il contesto sociale circostante nel quale si forma.

Il primo a definire la dimensione sociale e condivisa della memoria è Halbwachs né *I quadri sociali della memoria* scritto nel 1925. Questo testo presenta la teoria per cui i ricordi individuali non possono essere richiamati alla propria coscienza se non vengono inquadrati nella memoria di un gruppo sociale. Essi possono essere ricordati, richiamati alla mente, solo in funzione dei quadri della memoria collettiva. I quadri della memoria corrispondono ai gruppi sociali (Halbwachs analizza famiglia, gruppi religiosi, classi sociali) all’interno dei quali i ricordi si sviluppano, e sostiene che i ricordi possono persistere fintanto che questi quadri rimangono intatti. Il singolo secondo Halbwachs acquisisce i suoi ricordi solo nella società li richiama, li fissa e li ritrova. Ciò implica che questa memoria sia una sovrastruttura che va oltre le memorie individuali.

I quadri collettivi della memoria non sono costituiti successivamente da combinazioni di ricordi individuali, né sono semplici forme vuote in cui i ricordi, provenienti da altrove, vengono inseriti. Al contrario, sono precisamente gli strumenti di cui si serve la memoria collettiva per ricomporre un’immagine del passato che si accorda, in ogni epoca, con i pensieri dominanti della società⁴.

Questa teoria introdotta da Halbwachs ha influenzato tutte le ricerche a seguire sulla memoria.

La dimensione collettiva e individuale della memoria è ripresa anche da Lowenthal in *The past is a foreign country*. Qui l’autore sottolinea che i ricordi e le esperienze che ricordiamo sono innatamente individuali e che molte azioni di ricordo sono fatte in privato e non condivise. Data la natura fortemente personale molte memorie muoiono con la persona, in quanto non condivise⁵.

La memoria individuale del singolo è influenzata dal contesto circostante nel quale si sviluppa, il ricordo se non condiviso non può essere trasmesso, la condivisione è la condizione necessaria affinché si conoscano le memorie individuali. La memoria collettiva, invece, è intesa in senso metaforico, in quanto un gruppo non ricorda letteralmente, ma ricorda in funzione di quello che viene fatto per condividere il passato. Il passato è ricostruito in funzione della condivisione di memorie individuali, che vanno a costituire memoria culturale condivisa e solo nella dimensione condivisa acquisiscono validità⁶.

³ Al riguardo si veda: Fiorentino (2011), *Figure e forme della memoria culturale*, Quodlibet- Di Pasquale (2017), *Antropologia della memoria. Il ricordo come fatto culturale*, Il Mulino, Bologna.

⁴ Halbwachs (1925).

⁵ Lowenthal (1985:195).

⁶ Lowenthal (1985).

La distinzione dei livelli della memoria permane, ma sono le modalità di identificazione che cambiano.

Jan e Aleida Assmann, hanno individuato nella sopravvivenza e trasmissione di tradizioni culturali il concetto di memoria culturale. Da tenere distinta, per l'orizzonte temporale di riferimento dalla 'memoria comunicativa', la memoria quotidiana che non presenta in sé dati culturali ed è piuttosto funzionale. Mentre la memoria comunicativa si esaurisce in poco tempo ed è strettamente legata al momento in cui viene esercitata, la memoria culturale sviluppa complessi archi cronologici e si estende al recupero degli eventi del passato al fine di preservarne la memoria ed efficacia, indipendentemente dalla distanza temporale.

La teoria di Assmann è strettamente legata a quella di Halbwachs, infatti, entrambe, si trovano su un livello collettivo, in quanto condivise. Tuttavia, Halbwachs non affianca il concetto di memoria collettiva a temi culturali come tradizioni, riti o altri aspetti culturali⁷. La memoria collettiva di Halbwachs è più assimilabile alla memoria comunicativa di Assmann.

La memoria culturale e la memoria comunicativa esprimono la loro diversità anche su un livello sociale e di partecipazione. La dimensione collettiva per la memoria comunicativa non richiede alcuna conoscenza pregressa la conoscenza necessaria è quella acquisita nella comunicazione quotidiana. La conservazione della memoria culturale invece è sempre stato il compito di figure formate e specializzare, come in passato poeti. La memoria culturale ha sempre avuto degli specialisti il cui compito era la sua trasmissione come artisti, maestri, poeti, preti, rabbini, sciamani⁸. Questo porta anche a una partecipazione più elitaria della memoria culturale secondo Assmann, mentre la memoria comunicativa è più egalitaria.

Erl (2008) opera una distinzione importante tra memoria individuale e memoria collettiva, sottolinea come questi siano due diversi livelli di memoria. Il primo livello è la memoria biologica, individuale anche se ugualmente formata da contesti collettivi. Dal contesto in cui si forma la nostra memoria noi acquisiamo gli schemi e codici che ci aiutano a ricordare il passato⁹.

Il secondo livello di memoria culturale si riferisce a tutte le pratiche attraverso cui i gruppi sociali costruiscono un passato condiviso. La dimensione della memoria si lega al contesto socioculturale di riferimento, in cui per cultura si indica lo specifico modo di vivere di una comunità¹⁰, che comprende aspetti sociali, materiali e mentali.

Questa distinzione è ripresa da Apaydin secondo cui ogni individuo compone una memoria che è socialmente mediata e si relaziona a un gruppo, ogni memoria individuale si forma nell'interazione con gli altri, e questi altri compongono il gruppo¹¹.

Anche Saalbach approfondisce il legame tra memoria individuale e collettiva sostenendo che la memoria si inneschi nell'ambito dei suoi processi di socializzazione. Una comunità non può avere una memoria ma la condivisione è la condizione affinché i suoi membri ne abbiano una¹². La memoria collettiva è insita nei suoi detentori e ne definisce l'appartenenza a un gruppo, riferendosi a un gruppo reale ne denota l'identità.

I processi che portano alla creazione della memoria culturale di un gruppo sono complessi e differenziati e consistono in tradizioni, episodi storici specifici, oggetti o beni di interesse culturale,

⁷ Assmann J. In Erl (2008:110).

⁸ Ivi:114.

⁹ Erl (2008:5).

¹⁰ Ivi:4.

¹¹ Apaydin (2020:15).

¹² Assmann (1997:7).

indipendentemente dalla specifica forma di ciascuno di tali elementi si tratta in ogni caso di conoscenze che i membri di un gruppo condividono e ai quali attribuiscono un significato nel quale si identificano.

La memoria culturale rappresenta il passato nella mente dei membri della comunità che contribuisce a un comune senso di identità. Dato che non tutte le memorie individuali condivise possono comporre la memoria di un gruppo, così come non tutte le memorie individuali sono necessariamente autobiografiche, Manier e Hirst individuano tassonomicamente tre tipologie di memoria culturale strettamente correlate alla *recollective experience*, il modo in cui queste memorie sono rievocate¹³.

La prima distinzione presentata è quella tra *memoria episodica* e *memoria semantica*. La memoria episodica è riferita a eventi vissuti in prima persona dall'individuo, assume uno specifico riferimento spazio-temporale. La *memoria semantica* è costituita da episodi che non hanno specifici riferimenti spazio-temporali, non sono vissuti in prima persona dall'individuo ma compongono comunque la memoria individuale. Spesso, in questo tipo di memoria, l'individuo non ha conoscenza o consapevolezza di dove e quando abbia acquisito quel ricordo.

Le tre tipologie di memoria culturale individuate sono strettamente legate al modo in cui si formano; in altri termini la memoria culturale è declinata sulla base delle esperienze rievocative¹⁴:

- *Collective episodic memory*: prevede la condivisione da parte di un gruppo di persone della stessa esperienza, la memoria dell'esperienza non sarà solo condivisa ma contribuirà alla costruzione dell'identità del gruppo in quanto condivisa;
- *Collective semantic memory*: fatti storici che le persone conoscono attraverso i media o a scuola, ma che non hanno vissuto in prima persona;
- *Collective procedural or Implicit memory*: è composta da tradizioni della comunità, pratiche, rituali che servono alla comunità, sono trasmesse come procedure piuttosto che episodi o fatti. I riti e le tradizioni, o più in generale le memorie procedurali, possono fungere da strumenti mnemonici che modellano l'identità collettiva dei loro praticanti, collettivamente ricordando loro memorie dichiarative.

La tassonomia di Manier e Hirst è necessaria per sottolineare la portata della complessità di ciò che può costituire memoria culturale, il riferimento a gruppi li comprende di natura e scale molto differenti. Nei casi in cui ci si riferisce alla memoria semantica, alla *collective semantic memory*, generalmente condivisa da gruppi numerosi come può essere l'intera popolazione di una nazione, o i cittadini di una stessa località, è necessaria un'ulteriore differenziazione, quella tra *memoria culturale* e *storia*.

Entrambe, infatti, pertengono a una qualche forma di trasmissione del passato sebbene ciò che le distingue sia un diverso modo di ricordarlo: non solo il *cosa* trasmettere ma anche il *come farlo*.

A questo riguardo Lowenthal (1985) individua tre istanze necessarie alla ricostruzione del passato: memoria, storia e reliquie. Storia e memoria sono accomunate in quanto entrambi processi per intuizione, mentre le reliquie appartengono a un diverso gruppo concettuale in relazione alla loro

¹³ Manier, Hirst (2008:253).

¹⁴ Manier, Hirst (2008:257).

materialità. La memoria è inevitabile perché l'azione di ricordare non è sotto il nostro controllo mentre la storia è una azione ricostruttiva consapevole, contingente ed empiricamente testabile¹⁵.

Assman approfondisce il tema della memoria culturale in relazione a tre aspetti: memoria-cultura-società. In questo modo identifica diverse caratteristiche della memoria culturale ed evidenziandone la stretta correlazione con il dato culturale. Tra i postulati con cui definisce memoria culturale¹⁶ identifica la sua capacità ricostruttiva. La memoria è uno strumento di ricostruzione del passato ma sempre influenzata dalla lente del presente. La contemporaneità nell'azione di ricostruzione in ogni caso interagisce attivamente con il passato, appropriandosene, criticandolo o trasformandolo.

Il concetto di memoria culturale comprende quel corpo di testi, immagini e rituali riutilizzabili specifici di ogni società in ogni epoca, la cui "coltivazione" serve a stabilizzare e trasmettere l'immagine di sé di quella società. Su questa conoscenza collettiva, per la maggior parte (ma non esclusivamente) del passato, ogni gruppo basa la propria consapevolezza dell'unità e della particolarità della società¹⁷.

A questo riguardo, Gassman (2008) individua due modalità di ricordare: attiva e passiva.

La modalità *attiva* implica una azione di selezione della memoria da preservare, normalmente rappresentata da istituzioni come i musei o i monumenti, rappresentanti di un passato che si sceglie di tramandare. La modalità *passiva* identifica invece la memoria che accumula i ricordi, metaforicamente più simile ad un archivio¹⁸. In essa non viene svolta una selezione ma tutto viene conservato. È nella misura attiva che si manifesta la scelta del passato che si vuole trasmettere e conservare, e tramite il quale traspare l'identità di una comunità.

Il tema della 'memoria' diventa protagonista a partire dalla metà del XX secolo, quando il suo significato è stato arricchito di un forte valore sociale. La modernità ha dato impulso a un cambiamento nel modo in cui ci si riferisce al tempo e lo spazio. Il punto di vista è sempre più orientato al progresso e una proiezione verso il futuro. In questo contesto è inevitabile che il tema di come conservare e che valore dare a ciò che "rimane indietro" sia fondamentale. Da qui è scaturito lo sviluppo del senso moderno di nostalgia e la quasi ossessione per il recupero e la conservazione. L'importanza della memoria trova il suo posto nella gestione dei conflitti e ingiustizie del passato e alle memorie e gli eventi positivi¹⁹.

¹⁵ Lowenthal (1985).

¹⁶ Assman (1995) individua 5 postulati attraverso cui definisce la memoria culturale:

1. *the concretion of identity*, la memoria culturale costituisce il substrato che compone l'identità di un gruppo, costituisce quel tipo di determinazione identificativa che permette a un gruppo di riconoscersi in qualcosa o meno.

2. *its capacity to reconstruct*, la memoria non può preservare il passato, ma l'azione che fa è di ricostruzione del passato con la lente del presente, il contesto contemporaneo può interagire col passato in maniere differenti, appropriandosene, criticandolo, trasformandolo, ma in ogni caso la ricostruzione del passato passa sempre da un'influenza del presente.

3. *formation*, la cristallizzazione del significato comunicativo e la sua condivisa conoscenza è la prerogativa per la sua trasmissione nel patrimonio istituzionalizzato di una società.

4. *Organization* la memoria culturale richiede sempre un'organizzazione per la sua trasmissione, come musei, biblioteche.

5. *Obligation*, la relazione con una immagine di sé stessi del gruppo genera un sistema di valori e differenziazioni per importanza che struttura la fornitura di conoscenza e simboli.

L'architettura e la gerarchia di simboli e valori dipendono da come lavora nella propria autorappresentazione.

6. *Reflexivity*, a. Interpreta le pratiche comuni con riti e tradizioni; b. La memoria culturale attinge a sé stessa per reinterpretare, criticare, controllare; c. È riflessiva fin tanto che riflette l'immagine del gruppo.

¹⁷ Assman, Czaplicka (1995:125-133).

¹⁸ Assmann, in Erll, Nunning (2008: 253, 99)

¹⁹ Harrison (2020:171).

In opposizione a questa tendenza proiettata verso il progresso durante l'età moderna vi è una crescente preoccupazione per il rischio dell'oblio, dovuta alla frammentazione temporale e spaziale dei processi di globalizzazione, ciò ha portato a processi di iper-conservazione²⁰, valorizzando il ruolo della memoria, per non dimenticare

Si tratta degli stessi elementi che portano a definire il patrimonio culturale inteso come medium di natura tangibile e intangibile di memoria culturale che persiste nel tempo grazie al fatto di essere condivisa con un gruppo, in relazione a un passato più o meno recente che è in grado di trasmettere e conservare.

1.2 Patrimonio culturale e rappresentazione

Nella teoria della memoria culturale di Assmann, il patrimonio è uno degli elementi decisivi. Assmann in diversi contributi²¹, ha elaborato una fortunata concezione di patrimonio culturale che ha avuto grande influenza anche su numerosi documenti sul tema, specie nel contesto europeo, e ha contribuito allo sviluppo di idea di patrimonio culturale in un contesto civile e identitario.

Through its cultural heritage a society becomes visible to itself and to others. Which past becomes evident in that heritage and which values emerge in its identificatory appropriation tells us much about the constitution and tendencies of a society. (Assmann - Czaplicka 1995).

Questo riferimento ai valori e al passato che emergono nel patrimonio culturale rimanda alla concezione di identità culturale: la forza identificativa del patrimonio sta nella possibilità di potersi sentire parte di qualcosa, e anche alle potenzialità ricostruttive del passato. Attraverso il proprio patrimonio culturale una società si autorappresenta, ciò che sceglie di conservare evidenzia in cosa si riconosce e in cosa non si riconosce.

L'identità culturale fa parte della concezione e della percezione di sé all'interno di un gruppo, è correlata alla nazionalità, etnia, religione, classe, generazione o qualsiasi tipo di gruppo sociale²². Ciò che rende complesso il processo di valorizzazione e riconoscimento dell'identità culturale di una collettività è proprio la sua mobilità: non si tratta semplicemente della statica eredità del passato da conservare, quanto invece la sua lettura con i valori odierni e il relativo suo riconoscimento.

Il patrimonio culturale (materiale e immateriale) è un elemento rappresentativo dell'identità culturale di un paese o comunità che sia, in quanto oggettivazione della cultura e dei valori del passato.

Dalla stessa etimologia da *patrimonium*, l'insieme dei 'beni' ereditati dal *pater*, parola di origine indoeuropea che indica il capo di una comunità ampia che condivide valori e 'memorie'. Emerge l'enfasi del legame col passato, in particolare nella concezione di una eredità da conservare e dei valori di una comunità da tramandare, di uno stile di vita condiviso.

²⁰ Huyssen (2003).

²¹ Al riguardo si consiglia: Assmann J., Assmann A. (1997), *La memoria culturale. Scrittura, ricordo e identità politica nelle grandi civiltà antiche*, Einaudi. Assman A. (2015) *Ricordare. Forme e mutamenti della memoria culturale*, il Mulino, Bologna. Al riguardo si consiglia: Assmann, Czaplicka (1995), «Collective Memory and Cultural Identity», No. 65, *Cultural History/Cultural Studies* (Spring - Summer, 1995), pp. 125-133.

²² Ennaji (2005).

La complessità di valori che vanno a caratterizzare il patrimonio culturale (estetico, storico, scientifico tecnico) coinvolge anche il valore identitario di esso in quanto rappresentante i valori di un gruppo o comunità appartenenti a un periodo storico²³.

I limiti di cosa è identificabile come patrimonio culturale sono ancora oggi molto opachi, in quanto l'espressione è stata utilizzata per definire qualsiasi cosa, creando una vastissima gamma di significati. L'elemento di problematicità deriva dal suo riferimento ad un insieme di atteggiamenti e relazioni con il passato, verso il quale vi è un rapporto di reverenza e attaccamento per oggetti, luoghi, pratiche che in qualche modo dovrebbero rappresentare ed esemplificare il passato²⁴.

Il patrimonio culturale non è unicamente legato al dato materiale, anzi la radice indoeuropea ricordata trasmette questa ampiezza semantica, indicando quello che ci viene trasmesso dai nostri avi come "modo di vivere" e non qualcosa di materiale. Il patrimonio culturale immateriale²⁵ coinvolge tutte quelle pratiche parte di tradizioni che possono essere trasmesse tramite media differenti da quelli del patrimonio culturale materiale.

L'emergere di istanze universalistiche parallelamente a una sempre crescente globalizzazione ha aumentato il bisogno di sottolineare aspetti identitari che caratterizzino una comunità anche a livello locale. Ciò si è sviluppato a fronte di una concezione universalistica del patrimonio culturale assunta da Unesco e ICOM, in cui il patrimonio tutelato è di riferimento alla comunità globale, la risposta contemporanea in questo è stata la valorizzazione del patrimonio culturale²⁶.

Il riconoscimento del valore identitario del patrimonio culturale lo sottrae dalla sua dimensione estetica inserendolo in una dimensione civile che lo vede come rappresentazione di una comunità. La dimensione civile non si manifesta infatti nel momento in cui viene creato ma nel momento in cui si sceglie di conservarlo. Il patrimonio culturale in quanto tale è creato nel presente, investito di valori contemporanei riflettendo le preoccupazioni ereditate e riguardanti il passato, il modo in cui il patrimonio è percepito è un prodotto dell'esperienza della modernità²⁷. Le forme di memorializzazione del passato, si riferiscono direttamente alle prospettive morali ed etiche del presente sugli eventi del passato. La memoria e il patrimonio hanno anche una associazione diretta col presente e il futuro in quanto sono accumulati attraverso il tempo e sviluppati anche nel presente²⁸.

Tosco (2014) sottolinea come il patrimonio culturale sia uno strumento del presente, in cui tutti i suoi significati vengono riattualizzati nella concretezza della vita sociale²⁹.

Il riconoscimento del valore culturale di un bene si manifesta con la sua conservazione in funzione del suo valore riconosciuto dalla comunità odierna. In questo modo il patrimonio culturale è rivestito di un ruolo "civile" per la collettività che si manifesta nel momento in cui viene riconosciuto come tale e quindi conservato.

²³ Baldacci (2014:47-59).

²⁴ Harrison (2020:34).

²⁵ Per "patrimonio culturale immateriale" s'intendono le pratiche, rappresentazioni, espressioni, sapere e capacità, come pure gli strumenti, artefatti, oggetti, e spazi culturali associati, che le comunità, i gruppi e, in alcuni casi anche i singoli individui, riconoscono come parte integrante del loro patrimonio culturale. Ciò che rileva, in particolare, non è la singola manifestazione culturale in sé, ma il sapere e la conoscenza che vengono trasmessi di generazione in generazione e ricreati dalle comunità ed i gruppi in risposta al loro ambiente, all'interazione con la natura e alla loro storia. Il patrimonio immateriale garantisce un senso di identità e continuità ed incoraggia il rispetto per la diversità culturale, la creatività umana, lo sviluppo sostenibile, oltre che il rispetto reciproco tra le comunità stesse ed i soggetti coinvolti. Il Patrimonio Immateriale, come indicato all'art. 2 della relativa Convenzione del 2003.

²⁶ Baldacci (2014:47-59).

²⁷ Harrison (2020:41).

²⁸ Apaydin (2020:16).

²⁹ Tosco (2014:12).

La funzione identitaria del patrimonio culturale nella contemporaneità è misurata con i valori odierni: ciò che nel passato non sarebbe stato conservato oggi può acquisire grande valore, e viceversa.

Tale valenza identitaria attribuisce agli oggetti del patrimonio culturale un valore simbolico e comunitario. Le derive identitarie del patrimonio culturale storicamente non hanno sempre avuto esiti positivi. Numerosi sono gli esempi in cui siti di interesse culturale sono stati deliberatamente distrutti nell'ambito di conflitti armati per distruggere anche l'identità della popolazione in attacco. La rimozione o distruzione di un bene di interesse culturale oltre ad essere una azione di rimozione è anche un implicito riconoscimento del valore simbolico del bene³⁰.

Il caso forse più famoso è stato la distruzione del ponte della città bosniaca Mostar. Durante la guerra di Bosnia (1993-1995) il ponte è stato distrutto dalla fazione serbo-croata che ne aveva riconosciuto la forte valenza simbolica. La sua distruzione è dovuta a ciò che rappresentava per la comunità e per la posizione che occupava nella memoria degli abitanti. Il ponte, di origine ottomana, storicamente univa la parte cattolica della città a quella musulmana e rivestiva un valore fortemente identitario per gli abitanti della città e per tutti i Bosniaci³¹. Oltre l'aspetto identitario il ponte era carico di valore anche funzionale di unione di due parti separate, grazie al quale si è potuta creare la città.

Il forte simbolismo di cui il ponte è stato caricato si è evidenziato sia nel suo atto di conservazione sia nel suo atto di distruzione. La stessa carica simbolica e il profondo legame con il contesto territoriale e culturale che hanno portato alla sua distruzione sono stati ciò che ha promosso la sua ricostruzione del 2004. La costruzione ha seguito la lavorazione delle pietre secondo le tecniche medievali originali. Nel 2005 il ponte e il quartiere circostante nella città vecchia di Mostar, sono stati dichiarati Patrimonio dell'Umanità.

Un altro caso di drammatica attualità è quello della guerra in Ucraina, scoppiata il 25 febbraio 2022. L'esercito russo ha identificato in diverse occasioni siti culturali come obiettivi da distruggere. Forse il più clamoroso è stata la distruzione del Palazzo della Cultura della città di Lozova il 22 maggio 2022, quando venne fatta esplodere l'entrata del palazzo. Un altro attacco diretto alla cultura del paese è stato il bombardamento del Museo Nazionale Letterario di Hryhorii Skovoroda, poeta e filosofo ucraino vissuto durante il XVIII secolo. In questo conflitto, di cui non è ancora possibile un'analisi storica imparziale, il patrimonio culturale ucraino è oggetto simbolico dell'identità di uno stato formatosi nel 1991 e che la Russia di fatto non riconosce ancora come autonomo, ma come proprio territorio³².

A partire dal secondo dopoguerra del Novecento vi è un progressivo riconoscimento dell'importanza della memoria culturale e del patrimonio culturale come strumenti di trasmissione di valori identitari e *nazionali*. Questo cambiamento di direzione è rintracciabile in diversi documenti governativi, europei e mondiali che hanno sancito la sempre maggiore attenzione nei confronti della conservazione del patrimonio culturale. La prima volta in cui è dichiarato un legame diretto tra nazione e patrimonio culturale, è nel 1954 con la Convenzione dell'Aja³³.

³⁰ Harrison (2020:174).

³¹ Crippa (2013).

³² Seymour (2022).

³³ Il governo dei Paesi Bassi propose la bozza della convenzione che coinvolse la commissione per i musei e della Società delle Nazioni. si tratta del primo corpus normativo internazionale, a livello universale interamente e specificamente dedicato alla tutela dei beni culturali, nella lunga evoluzione del diritto umanitario applicabile nei conflitti armati. Dopo la Seconda guerra mondiale la bozza venne proposta all'UNESCO che decise di creare un comitato di esperti

La convenzione è stata stipulata nove anni dopo la fine della guerra. È il primo tentativo di creare una regolamentazione per la conservazione del patrimonio culturale in tempi di guerra. La convenzione è stata rivoluzionaria in quanto rende la gestione del patrimonio una questione internazionale, non solo di pertinenza nazionale.

La convenzione apre così:

Constatando che i beni culturali hanno subito gravi danni nel corso degli ultimi conflitti e che, in conseguenza dello sviluppo della tecnica della guerra, essi sono viepiù minacciati di distruzione; Convinte che i gravi danni arrecati ai beni culturali, a qualsiasi popolo essi appartengano, costituiscono danno al patrimonio culturale e dell'umanità intera, poiché ogni popolo contribuisce alla cultura mondiale; Considerato che la conservazione del patrimonio culturale ha grande importanza per tutti i popoli del mondo e che interessa assicurarne la protezione internazionale...

In essa si specificava che i firmatari dovevano astenersi dal danneggiare proprietà culturali nel proprio o in altri paesi durante i periodi di conflitto armato, ogni conflitto armato o attacco diretto avrebbe costituito una violazione della Convenzione³⁴. Gli articoli 4-5³⁵ della convenzione

per la redazione della nuova convenzione. Dal 21 aprile al 14 maggio 1954 si tenne all'Aia, la conferenza alla quale parteciparono 56 stati per la redazione della sua versione definitiva, sottoscritta da 37 stati presenti. https://www.lazio.beniculturali.it/?page_id=6669

Vedere anche: Lauso Zagato con Mario Giampiretti, *Lezioni di Diritto internazionale ed Europeo del patrimonio culturale*, Parte 1 Protezione e Salvaguardia, Cafoscarina, Venezia, 2011, p.33.

³⁴ Harrison (2020:52).

³⁵Convenzione dell'Aja 1954, Art 4-5:

Articolo 4 - Rispetto dei beni culturali:

1. Le Alte Parti Contraenti s'impegnano a rispettare i beni culturali, situati sia sul loro proprio territorio, che su quello delle Alte Parti Contraenti, astenendosi dall'utilizzazione di tali beni, dei loro dispositivi di protezione e delle loro immediate vicinanze, per scopi che potrebbero esporli a distruzione o a deterioramento in casi di conflitto armato, ed astenendosi da ogni atto di ostilità a loro riguardo.
2. Non può derogarsi agli obblighi definiti nel primo paragrafo del presente articolo, se non nei casi in cui una necessità militare esige, in modo imperativo, una simile deroga.
3. Le Alte Parti Contraenti si impegnano, inoltre, a proibire, a prevenire e, occorrendo, a far cessare qualsiasi atto di furto, di saccheggio o di sottrazione di beni culturali sotto qualsiasi forma, nonché qualsiasi atto di vandalismo nei riguardi di detti beni. Essi si impegnano ad astenersi dal requisire i beni culturali mobili situati nel territorio di un'altra Alta Parte Contraente.
4. Essi s'impegnano ad astenersi da ogni misura di rappresaglia diretta contro beni culturali.
5. Un'Alta Parte Contraente non può liberarsi nei riguardi di un'altra Alta Parte Contraente, dagli obblighi contratti ai sensi del presente articolo, fondandosi sul motivo che quest'ultima non ha applicato le misure di salvaguardia, prescritte all'articolo 3.

Articolo 5 – Occupazione:

1. Le Alte Parti Contraenti, occupanti totalmente o parzialmente il territorio di un'altra Alta Parte Contraente, sono tenute ad appoggiare, nella misura del possibile, l'azione delle autorità nazionali competenti del territorio occupato, intesa ad assicurare la salvaguardia e la conservazione dei propri beni culturali.
2. Se un intervento urgente è necessario per la conservazione dei beni culturali situati nel territorio occupato e danneggiati da operazioni militari e se le autorità nazionali competenti non possono incaricarsene, la Potenza occupante adotta, per quanto possibile, i provvedimenti conservativi più necessari, in stretta collaborazione con tali autorità.
3. Ogni Alta Parte Contraente, il cui governo è considerato dai membri di un movimento di resistenza come loro governo legittimo, richiamerà, se possibile, l'attenzione di questi membri sull'obbligo di osservare quelle disposizioni della convenzione, che si riferiscono al rispetto dei beni culturali.

sanciscono l'impegno delle parti contraenti a rispettare i beni culturali sia sul proprio territorio sia su quello di altre Parti, anche in caso di occupazione.

A seguito dell'introduzione di un punto di vista internazionale sulla gestione del patrimonio culturale, il punto di vista sul patrimonio culturale si è esteso oltre i confini geografici territoriali.

A Parigi nel 1972 è stato istituito il Comitato per il Patrimonio Mondiale³⁶ il cui compito è la nomina dei luoghi da inserire nella Lista del Patrimonio Mondiale. In linea con la temperie culturale dell'epoca in cui è stata scritta, la convenzione pone la questione della necessità di identificare il patrimonio culturale mondiale per far fronte alla minaccia della sua perdita, facendo leva sull'opinione diffusa, in cui la conservazione del patrimonio culturale è sempre più sentita. Nel corso degli anni, a fronte del progressivo svilupparsi di una sensibilità diversa favorita anche dal contesto culturale dei *post-colonial studies*, questa convenzione è stata criticata per la tendenza a imporre dei valori gerarchizzanti al patrimonio culturale mondiale, derivanti da una concezione di patrimonio euro-americana, e dipendente da una complessiva concezione di patrimonio formatasi nei due secoli precedenti³⁷.

La carta di Cracovia del 2000 è il documento finale della Conferenza internazionale sulla conservazione Cultural heritage as Foundation of Development Civilization, è un documento che contiene i 5 principi³⁸ suggeriti per la conservazione ed il restauro del patrimonio. Tra gli allegati e le definizioni fornite in appendice vi sono quelle di patrimonio culturale, monumento e identità. La presenza delle due definizioni evidenzia la pluralità di valori del patrimonio culturale. Sottolineando proprio quanto il processo di scelta e identificazione di cosa è patrimonio culturale sia un processo di definizione dei valori della comunità. Nella carta vengono presentate delle definizioni dei termini patrimonio, monumento, identità, Autenticità di un monumento, Identità, conservazione, restauro, progetto e restauro:

- Patrimonio: Il patrimonio culturale è quel complesso di opere dell'uomo nelle quali si identifica. L'identificazione e la definizione delle opere come patrimonio è quindi un processo di scelta dei valori.
- Monumento: Il monumento è una singola opera del patrimonio culturale riconosciuto come portatore di valori e costituente un supporto della memoria. Questa riconosce in esso rilevanti aspetti attinenti al fare ed il

³⁶ https://www.lazio.beniculturali.it/?page_id=7037

³⁸ Il primo è il principio di fruizione del patrimonio, in nome del quale tutti i beni culturali vanno protetti e salvati all'interno di un piano generale di sviluppo sostenibile accessibile senza restrizioni e non solo agli studiosi.

Il secondo è il principio di memoria, per il quale si riconosce nel patrimonio l'elemento comune nel quale si riconosce un'identità culturale.

Il terzo principio è quello di scelta, che consiste nella possibilità e nella capacità di riconoscere ciò che è necessario salvare e conservare: questo principio propone un elemento di rottura con le idee del recente passato che volevano che tutto venisse salvato, senza distinzioni.

Il quarto principio è il principio di conservazione per cui il restauro non è più considerato solo intervento tecnico, ma parte di un più ampio progetto di conservazione.

Il quinto principio è quello della autenticità per cui rientrano nella storia dell'opera – e per questo vanno conservate – anche le stratificazioni che si sono sovrapposte nel tempo all'originale.

<https://www.exibart.com/restauri/la-carta-di-cracovia-per-il-restauro/>

Approfondire anche: Cristinelli (2002), *La Carta di Cracovia 2000: principi per la conservazione e il restauro del patrimonio costruito*, Marsilio.

pensare dell'uomo, rintracciabili nel corso della storia ed ancora acquisibili a noi.

- Identità: per identità si intende il comune riferimento di valori presenti generati nel contesto di una comunità e di valori passati reperiti nella autenticità del monumento.

Cruciale per la definizione del patrimonio culturale come effettiva risorsa per lo sviluppo sostenibile di una società è stata la Convenzione di Faro³⁹. È stata stipulata nel 2004, nella omonima città portoghese, è un trattato multilaterale proposto dal Consiglio d'Europa sul valore del patrimonio culturale per la società⁴⁰.

Gli obiettivi che stanno alla base di questa convenzione è di trasformare la visione del patrimonio da oggetto di studi legato prevalentemente alla ricerca scientifica alla sua conoscenza ampia e pubblica. Inteso come contributo allo sviluppo umano e al miglioramento della qualità della vita. La convenzione sancisce un cambio di direzione nel quale sono posti in primo piano la comunità e il cittadino.

La convenzione definisce il patrimonio culturale dall'art. 2, lett. a). Quest'ultimo, infatti, si identifica con "un insieme di risorse ereditate dal passato che alcune persone considerano, a prescindere dal regime di proprietà dei beni, come un riflesso e un'espressione dei loro valori, credenze, conoscenze e tradizioni in continua evoluzione, e comprende tutti gli aspetti dell'ambiente derivanti dall'interazione nel tempo fra le persone e i luoghi".

L'art.5 della convenzione sottolinea l'importanza di attivare tutte le azioni necessarie per diffondere il diritto all'eredità culturale.

Le Parti si impegnano a:

- a. riconoscere l'interesse pubblico associato agli elementi dell'eredità culturale, in conformità con la loro importanza per la società;
- b. mettere in luce il valore dell'eredità culturale attraverso la sua identificazione, studio, interpretazione, protezione, conservazione e presentazione;
- c. assicurare che, nel contesto dell'ordinamento giuridico specifico di ogni Parte, esistano le disposizioni legislative per esercitare il diritto all'eredità culturale, come definito nell'articolo 4;
- d. favorire un clima economico e sociale che sostenga la partecipazione alle attività inerenti all'eredità culturale;
- e. promuovere la protezione dell'eredità culturale, quale elemento centrale di obiettivi che si rafforzano reciprocamente: lo sviluppo sostenibile, la diversità culturale e la creatività contemporanea;
- f. riconoscere il valore dell'eredità culturale sita nei territori che ricadono sotto la propria giurisdizione, indipendentemente dalla sua origine;
- g. formulare strategie integrate per facilitare l'esecuzione delle disposizioni della presente Convenzione.

³⁹<https://ufficiostudi.beniculturali.it/mibac/export/UfficioStudi/sito>

Ormai da diversi anni il patrimonio culturale è riconosciuto come promotore di sviluppo sociale e ne è riconosciuto il legame con la propria comunità. In questo contesto le istituzioni detentrici del patrimonio come musei e biblioteche ancora faticano a trasmettere questo ruolo della memoria.

La convenzione identifica nell'articolo 9 le linee guida per un mantenimento e sviluppo sostenibile del patrimonio culturale:

Al fine di rendere sostenibile l'eredità culturale, le Parti si impegnano a:

- a. promuovere il rispetto per l'integrità dell'eredità culturale, assicurando che le decisioni riguardo alle modifiche siano basate sulla comprensione dei valori culturali ad essa connessi;
- b. definire e promuovere principi per la gestione sostenibile e per incoraggiare la manutenzione;
- c. accertarsi che tutte le regolamentazioni tecniche generali tengano conto dei requisiti specifici di conservazione dell'eredità culturale;
- d. promuovere l'uso dei materiali, delle tecniche e delle professionalità basati sulla tradizione, ed esplorarne il potenziale per le applicazioni contemporanee;
- e. promuovere l'alta qualità degli interventi attraverso sistemi di qualifica e accreditamento professionali per gli individui, le imprese e le istituzioni.

L'eredità culturale è un insieme di risorse ereditate dal passato che le popolazioni identificano, indipendentemente da chi ne detenga la proprietà, come riflesso ed espressione dei loro valori, credenze, conoscenze e tradizioni, in continua evoluzione⁴¹.

Faro postula un valore del patrimonio culturale di uso, e ribalta il rapporto tra tutela e valorizzazione, ponendo la valorizzazione come premessa alla tutela, in quanto il patrimonio culturale deve essere finalizzato a innalzare la vita delle persone, e non potrà essere tutelato contro la volontà e consapevolezza della collettività⁴².

⁴¹ Convenzione di Faro (2004), Art.2 comma A.

⁴² Montella (2016:15).

1.3 I musei in questo dibattito

La gestione e il dibattito critico sulla funzione dei musei non è rimasta impermeabile ai cambiamenti e al progressivo riconoscimento del complesso legame tra patrimonio culturale, identità e comunità.

ICOM-International Council of Museums, la principale organizzazione internazionale non governativa che rappresenta i musei, offre nel 2007 questa prima definizione di museo:

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 ed immateriali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, e le comunica e specificatamente le espone per scopi di studio, educazione e diletto⁴³.

Da qui traspaiono le tre principali prerogative dell'istituzione museo: studio, conservazione e comunicazione del patrimonio culturale.

Nel 2022 a Praga, nell'ambito dell'Assemblea Generale Straordinaria di ICOM, viene approvata la nuova e corrente definizione di museo:

Il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, che compie ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio culturale, materiale e immateriale. Aperto al pubblico, accessibile e inclusivo, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano in modo etico e professionale e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze⁴⁴.

Da questa nuova definizione traspare un riconoscimento del ruolo attivo del visitatore e della comunità nella fruizione del patrimonio culturale. La dimensione di servizio e la funzione museale di promozione del welfare per la propria comunità di riferimento: il museo come uno spazio per tutti nel quale tutti possano essere rappresentati. Queste tematiche sono strettamente legate alla concezione identitaria del patrimonio culturale. In passato, il museo era maggiormente orientato su sé stesso, nella sua accezione già 'moderna', tra Settecento e Ottocento, e definito come tale dalla sua apertura al pubblico per quanto ristretta alla fruizione esclusiva di gruppi elitari⁴⁵.

Il sistema comunicativo nell'esposizione del patrimonio culturale era ancora influenzato dall'idea dello studiolo cinquecentesco o dalle Wunderkammer. Erano progettati come scrigni che conservavano opere preziose, e spesso derivate dalla fusione di collezioni imperiali. Il patrimonio esposto rappresentava i beni propri delle classi dominanti, spesso dei regnanti, e utilizzava uno stile

⁴³Icom 2007, definizione museo.: <https://www.icom-italia.org/definizione-di-museo/#:~:text=Il%20museo%20%C3%A8%20un'istituzione,patrimonio%20culturale%2C%20materiale%20e%20immateriale>.

⁴⁴ *Ibidem*.

⁴⁵ Al riguardo approfondire: Fiorio, (2011) *Il museo nella storia. Dallo "studiolo" alla raccolta pubblica*, Milano, Mondadori.

comunicativo che si rivolgeva a un pubblico colto e specializzato. Il ruolo del museo era visto come educatore e civilizzatore attraverso la valorizzazione di un patrimonio culturale “alto” ed elitario, meritevole di essere conservato⁴⁶.

Completamente diverso lo scenario contemporaneo e di conseguenza obiettivi e modi della comunicazione e rappresentazione museale del patrimonio.

La comunicazione è intesa come la trasmissione di contenuti, informazioni e conoscenze ai visitatori, attraverso i diversi media e le modalità che le tecnologie rendono oggi possibili in un complessivo processo che muove dall’interno verso l’esterno.

Le direzioni verso cui tendono oggi i musei si fondano su uno stile comunicativo quanto più accessibile dal maggior numero di visitatori, in cui i contenuti sono progettati e trasmessi per un pubblico ampio, in nuovi media e tecnologie vengono utilizzati per concorrere alla costruzione di una comunicazione più familiare e riconoscibile.

Dal punto di vista rappresentativo numerosi musei in tutto il mondo stanno attuando scelte curatoriali più inclusive e rappresentative anche delle minoranze etniche e di genere, in contrasto con la cultura elitaria che precedentemente predominava i contesti museali.

Queste tematiche sono state introdotte da movimenti di New Museology⁴⁷ nati tra gli anni 80 e 90 del ‘900, un movimento nato in opposizione alla tradizionale disciplina museologica che promuoveva una visione elitistica del museo.

La New Museology ha contribuito a ridefinire la relazione tra musei e comunità, comprendendo la volontà di ampliare l’accesso ai musei e a rappresentare diversi gruppi.

Queste riflessioni hanno permesso di mettere in discussione anche la struttura del museo in sé, non più radicata a una struttura tradizionale, ma dando spazio a forme museali nuove.

La narrazione del passato in maniera accessibile e inclusiva è diventata ad oggi un tema dominante, in cui la necessità di creare un ponte tra passato e presente si fa sempre più evidente, soprattutto al fine di valorizzare aspetti del passato che possano costruire un’identità condivisa.

Queste azioni a differenza di quello che si può pensare non sono sempre spontanee; vi sono certo esempi di costituzione di memoria culturale identitaria attraverso processi bottom-up, ma più spesso si tratta di processi top-down in cui istituzioni, enti territoriali, o organi governativi, scelgono determinati patrimoni da valorizzare per attivare processi di riconoscimento.

Un museo non può limitarsi a essere un deposito di opere del passato ma deve rimanere un dispositivo comunicativo che metta in comunicazione il passato con il presente.

Il museo ha sempre svolto una essenziale funzione di rappresentazione della cultura e del proprio tempo: nel passato anche recente, manifestando i valori e la ‘memoria culturale’ delle classi dominanti, mentre nella contemporaneità ha iniziato a percorrere il difficile cammino nella direzione di diventare un insostituibile strumento di rappresentazione e inclusione di una società più vasta. I musei sono zone di contatto e di intermediazione di temi complessi come l’identità, la cittadinanza; come propone la *New Museology*, occorre cambiare il ruolo del museo da “legislatore” a “interprete”, rispetto al limbo in cui a tutt’oggi permangono tra decostruzione e rappresentazione⁴⁸.

⁴⁶ McCall, Gray (2014: 29-1).

⁴⁷ La new museology nasce in Inghilterra nel 1989 a seguito della Pubblicazione di New Museology di Peter Vergo, in Francia nasce il movimento Nouvelle Museologie nel 1982.

⁴⁸ Hilmar (2016:297–329).

Comunicare il patrimonio culturale. Perché narrare?

2.1 Lo storytelling, un ponte tra passato e presente

Il rapporto tra individuo e comunità, è ricorrente nel dibattito relativo al patrimonio culturale; è in questa relazione che nasce la memoria culturale e il valore attribuito al patrimonio di riferimento. La comunità ha il compito di trasmettere al singolo delle tradizioni condivise, così come è il singolo individuo a dare vita ai processi di trasmissione della memoria. La memoria culturale si attua esclusivamente attraverso un processo di condivisione dal singolo alla comunità.

La narrazione è lo strumento privilegiato di condivisione e compartecipazione tra gli individui e la comunità. Fin dai tempi delle più antiche forme di racconto orale è stato uno strumento fondamentale per la creazione di memoria storica e di tradizioni culturali in gran parte delle società antiche⁴⁹.

Anche in relazione agli strumenti narrativi in uso o in via di sperimentazione nei musei è opportuno partire dalla canonica distinzione operata da Gerard Genette (1976)⁵⁰ tra racconto, storia e narrazione:

- Racconto: l'enunciato narrativo, il discorso orale o scritto che riporta la relazione di un avvenimento. È il prodotto concreto di un atto di enunciazione. Il significante, il discorso narrativo in sé;
- Storia: l'oggetto del racconto costituito dalla successione degli avvenimenti riportati;
- Narrazione: l'atto narrativo produttore e insieme della situazione reale o fittizia in cui viene collocato.

Nelle prime forme di trasmissione orale le narrazioni svolgevano una doppia funzione, da un lato l'intrattenimento, in quanto occasione di condivisione spesso festiva dall'altro di trasmissione di conoscenze⁵¹. Allo stesso modo lo storytelling contemporaneo anche nel è una tecnica comunicativa che consente, attraverso un intrattenimento piacevole, la trasmissione di informazioni, dati, valori, conoscenze giudicate meritevoli di essere condivise⁵². Per una maggiore efficacia di apprendimento lo storytelling mira a un'immedesimazione nel racconto tramite il ricorso a spiccati elementi emotivi: il coinvolgimento e il riconoscimento, antiche categorie estetiche già presenti nella *Poetica* di Aristotele. Sono le condizioni necessarie perché una narrazione, e i contenuti che si propone di veicolare, sia recepita in maniera efficace.

Nelle prime manifestazioni di trasmissione orale, le narrazioni assolvevano a una doppia funzione: fornivano intrattenimento come opportunità di condivisione (spesso in contesti festivi) e servivano alla trasmissione di conoscenze.

⁴⁹ Bernardelli (1999:102). Sulle tradizioni orali e il mito la bibliografia è amplissima, basti qui ricordare W. Burkert, *Mito e rituale in Grecia: struttura e storia*, trad. it. Roma-Bari: Laterza, 1996; F. Graf, *Il mito in Grecia*, Roma-Bari: Laterza, 2007.

⁵⁰ Genette (1976).

⁵¹ Al riguardo si veda soprattutto Havelock, *Cultura orale e civiltà della scrittura. Da Omero a Platone*, trad. it. Roma-Bari 1966 e la nozione di *enciclopedia tribale* riferita alle tradizioni aediche omeriche.

⁵² Bonacini (2020:39).

Lo storytelling, in quanto processo comunicativo, possiede la doppia capacità di generare cultura. L'atto di riproduzione, a sua volta, stimola la produzione di nuova cultura contribuendo alla costruzione di un'esperienza condivisa e di un senso di comunità⁵³.

Per tutte queste ragioni, lo storytelling è fondamentale nell'ambito della comunicazione del patrimonio culturale. Consente di rendere familiare un oggetto e di trasformare i 'reperti' museali in entità vive di cui trasmette la storia.

Antinucci (2006) distingue tra oggetti d'uso e oggetti comunicativi, gli artefatti sono oggetti comunicativi in quanto alla loro base sta l'intenzionalità che ha portato alla loro creazione. Nel momento in cui gli artefatti smettono di esercitare la loro valenza comunicativa diventano oggetti d'uso⁵⁴. Il valore del patrimonio culturale è attivo fintanto che esso viene comunicato e compreso all'esterno.

Bonacini (2021) insiste sul fatto che la comunicazione del patrimonio culturale sia il modo di veicolare i valori che lo denotano in maniera cognitivamente accessibile: l'accessibilità cognitiva del patrimonio culturale passa proprio dalla trasmissione della storia e delle informazioni che lo riguardano in maniera comprensibile attraverso gli aspetti condivisi tra patrimonio culturale e utente.

L'accessibilità dei contenuti passa dalla loro rielaborazione, in un processo chiamato "negoziazione", in cui le informazioni vengono trasformate in narrazioni senza però venire semplificate⁵⁵.

Lo storytelling museale, se ben realizzato, è in grado di innescare aspetti emotivi che permettono di creare identità collettive nelle quali il pubblico possa immedesimarsi. Il racconto sin dalle sue più antiche origini crea comunità⁵⁶, richiede un'interazione di gruppo e trasmette valori comuni. In questo senso lo storytelling diventa un canale di trasmissione poderosissimo per le informazioni e i contenuti raccolti nelle collezioni museali che possono essere trasformate da un insieme di dati a una struttura narrativa. In questa prospettiva lo storytelling è una forma di organizzazione dell'informazione, un metodo per far convergere le emozioni e un mezzo per costruire comunità⁵⁷.

Le informazioni organizzate in una sequenza narrativa sono più facili da ricordare perché animate in una struttura che le interconnette in storie e si collega alle nostre esperienze precedenti⁵⁸. Una storia organizza i propri elementi organicamente l'una con l'altra, mentre l'informazione è composta esclusivamente da dati. L'accessibilità dei contenuti sta nel trasmettere i dati organicamente e collegandoli tra loro, come si può sintetizzare nella seguente tabella comparativa:

Informazione	Narrazione
Dati singoli e slegati	Racconto che lega tra loro gli eventi della storia

⁵³ Ambrahmson (1998: 440-451).

⁵⁴ Antinucci (2006:6).

⁵⁵ Lo storytelling, ovvero l'arte di raccontare storie. È stata declinata secondo modalità sempre più sofisticate, nel mondo del management come in quello della comunicazione politica. Essa fa uso di tipi di narrazione molto diversi, dal racconto orale come lo praticavano i griots o i cantastorie fino al digital storytelling, che pratica l'immerisione virtuale in universi multisensoriali basati su sceneggiature. Salmon (2008:53).

⁵⁶ Dal Maso (2018:28).

⁵⁷ Crippa (2017: 234-264).

⁵⁸ Pujol (2012).

Dato scientifico	Dato emotivo con base scientifica
Distanza emotiva	Immedesimazione
Distanza nel tempo	Paragone o rapporto col presente

Le principali differenze tra la trasmissione di dati come informazioni e con lo storytelling sono:

Organicità della trasmissione: i dati come informazioni sono trasmessi singolarmente sottoforma di date, nomi, luoghi, eventi; all'interno di una narrazione tutte queste informazioni sono trasmesse organicamente con elementi di contesto che ne facilitino la comprensione.

Nella trasmissione delle informazioni i dati hanno unicamente una base scientifica, nella narrazione essi vengono affiancati e trasmessi attraverso dati emotivi che favoriscono l'engagement nel pubblico.

I dati scientifici, storici trasmessi oltre alla distanza temporale fanno percepire una distanza emotiva, lo storytelling favorisce l'immedesimazione dell'utente.

Gli eventi storici trasmessi come informazioni creano una distanza nell'utente data anche dalla distanza temporale tra il presente e l'evento in questione, la narrazione permette di creare un parallelismo tra presente e passato e riesce a trasmettere al fruitore il senso degli eventi passati paragonati al presente, per favorirne la comprensione.

Per la creazione di un racconto coerente del patrimonio è necessario, che esso venga costruito con gli elementi di base dello storytelling che sin dalla prima tradizione orale hanno sempre costituito la costruzione di fiabe, miti e racconti: personaggi, ambientazioni, trama, conflitti, tema, narrativa soddisfacente⁵⁹.

Diventa dunque necessario combinare diversi linguaggi e media per realizzare una nuova codifica dei messaggi in questo passaggio dalla mera informazione alla narrazione.

Le potenzialità della narrazione sono già state sfruttate come risorse cognitive per la didattica⁶⁰. Il racconto della storia trasmette il dato oggettivo (storico) attraverso un ulteriore insieme di dati di tipo emotivo.

Tra i primi a inaugurare una nuova modalità di comunicazione del patrimonio culturale, Freeman Tilden, con la pubblicazione di *Interpretare il nostro patrimonio* nel 1957, introduce il concetto di 'interpretazione' come attività educativa che aspira a rivelare significati e relazioni attraverso l'utilizzo di oggetti originali, esperienze da vivere in prima persona e mezzi esemplificativi, piuttosto che la semplice trasmissione dei fatti. Come guida a una corretta interpretazione del patrimonio individua sei principi, alcuni dei quali sono le basi di quanto oggi, con termine abusato, è indicato come storytelling. Tra questi è importante qui ricordare il primo:

Qualsiasi interpretazione che non metta in relazione ciò che viene illustrato o esposto con un aspetto della personalità o con l'esperienza del visitatore risulterà sterile⁶¹.

⁵⁹ Vrettakis et al. (2019).

⁶⁰ Affede (2011:19).

⁶¹ Tilden (2008:31).

Tilden insiste sull'idea del coinvolgimento emotivo e personale del visitatore con il patrimonio esposto e quindi la necessità di comunicarne e trasferirne i contenuti e le informazioni mettendo in evidenza quanto vi sia in comune con il fruitore. Per avvicinare e coinvolgere il pubblico, e quindi trasferire conoscenza, è necessario una compartecipazione emotiva profonda che consenta di innescare un processo di interpretazione fondamentale anche per una conservazione consapevole: «Attraverso l'interpretazione, la comprensione; attraverso la comprensione, l'apprezzamento; attraverso l'apprezzamento, la protezione»⁶². In altri termini, senza un'efficace comunicazione e una corretta interpretazione, il patrimonio culturale non può essere riconosciuto dalla comunità e quindi conservato.

L'accessibilità dei contenuti può essere promossa in numerose modalità, non trattandosi di semplificazione quanto invece di avvicinamento dei contenuti a tematiche, stili linguistici, media più familiari al visitatore. Tra questi passa dalla vicinanza e i punti in comune che il visitatore può individuare con il proprio patrimonio di riferimento, l'identificazione sta alla base del coinvolgimento, e il coinvolgimento alla base della comprensione dei contenuti.

Lo storytelling in ambito culturale ha cambiato il punto di vista sul ruolo che le istituzioni culturali rivestono. In precedenza, i musei parlavano al pubblico attraverso la propria collezione e mostre, ora i ricercano uno scambio più paritario con i visitatori anche in risposta all'aumento di pubblico e la sua sempre maggiore varietà⁶³.

Un esempio di utilizzo del patrimonio culturale come lente sull'attualità ci è fornito dallo storico dell'arte Tomaso Montanari che settimanalmente pubblica la sua rubrica *L'ora d'arte* sul Venerdì di Repubblica. Qui Montanari approfondisce ogni settimana una diversa opera d'arte evidenziandone le tematiche civiche, sociali e identitarie che possono renderla attuale per qualsiasi fruitore. L'azione di critica e divulgazione in questo caso è molto acuta e richiede una preparazione approfondita che non ne forzi i temi. In particolare, un esempio di utilizzo del patrimonio culturale per trasmettere valori legati alla contemporaneità ce lo fornisce nel numero del Venerdì di Repubblica del 10 marzo 2023 dal titolo *Gli inconsapevoli carnefici del Caravaggio*.

All'indomani del naufragio di Cutro in cui un barcone di migranti, in cui numerose persone hanno perso la vita, Montanari pubblica l'articolo dedicandolo interamente alla *Flagellazione di Cristo* del Caravaggio. All'apparenza in alcun modo legato ai dibattiti pubblici che in quei giorni animavano giornali e televisioni, ma Montanari costruisce una critica dell'opera fornendone tutte le informazioni necessarie alla sua contestualizzazione storico artistica e una lettura che mette in parallelo dell'opera con le vicende pubbliche di quei giorni.

Oltre a ripensare sé stesso, Caravaggio in questo quadro medita sui precedenti di Tiziano e di Sebastiano del Piombo: ma alla fine tira fuori una soluzione come sempre profondamente innovativa. Un'immagine fortissima, violenta, che cava le figure dal nero. Così forte da trascendere il soggetto sacro, mettendo a nudo il tema sottostante: l'esecuzione di una pena sul corpo di un condannato è così bello e innocente. E le braccia della legge sono due ceffi terribili: terribili per l'inconsapevolezza della loro stessa disumanità. È così che Caravaggio trascende il suo tempo, e parla anche a noi. A noi, che in quel corpo vediamo oggi tutti i corpi

⁶² *Ivi*:31.

⁶³ Wyman (2011).

innocenti che giungono senza vita sulle nostre spiagge. A noi che, nella ferina disumanità dei carnefici, vediamo i volti dei ministri che accusano i migranti di irresponsabilità e poi li fanno morire. Terribili, ancora una volta, per l'inconsapevolezza della loro stessa disumanità.

Si tratta certo di una forma di *engagement* pubblico in cui l'arte è un pretesto per riflessioni sull'attualità. Ma proprio per questo conferma il forte legame del patrimonio culturale con la contemporaneità: abbia una doppia potenzialità, trasmettere ideali e valori, rileggere lo scenario contemporaneo e magari comprendere più a fondo un'opera d'arte. L'intervento di Montanari, per quanto non di natura scientifica, attraverso questo parallelismo con il naufragio di Curto riesce infatti a *narrare* e quindi a *spiegare* le emozioni della pala di Caravaggio.

Il patrimonio culturale è un mezzo per comprendere meglio l'attualità e d'altro canto l'attualità ci fornisce gli strumenti per comprendere il sentimento che il pittore voleva rappresentare nella sua opera.

Un altro caso interessante di attualizzazione del patrimonio culturale, in cui il suo potenziale di rappresentazione è sfruttato come formula critica e comunicativa è il caso della mostra *Our work. Modern jobs-ancient origins*. La mostra è stata organizzata nel 2013 dall'Oriental Institute di Chicago. Qui la potenzialità di connettere il patrimonio culturale del passato con la contemporaneità è stata sfruttata come espediente artistico, come si evince in modo chiaro ed esplicito dal catalogo della mostra:

Riunendo i moderni praticanti di una professione con antichi manufatti delle persone che hanno fatto questo stesso tipo di lavoro migliaia di anni fa, possiamo vedere che i nostri antenati non erano poi così diversi da noi. Possiamo comprendere noi stessi e il nostro lavoro come parte di una tradizione che risale a migliaia di anni fa, fino alla Mesopotamia, all'Egitto e ad altre parti del Medio Oriente antico⁶⁴.

Gli oggetti scelti per la mostra, parte delle collezioni dell'Oriental Institute di Chicago, sono stati immortalati dal fotografo Jason Reblando insieme a lavoratori che svolgono oggi mestieri le cui origini sono riconducibili agli oggetti esposti. In questo modo, si è creata una connessione tra le statue dell'Oriente antico e la contemporaneità. Sono state valorizzate le radici del passato e la loro influenza nel presente. Nella figura 1 un giudice è stato immortalato a fianco del Codice di Hammurabi sul quale sono incise le leggi e la struttura sociale babilonese nel XVIII sec. a. c. La stilista Diana Mayers Jones, specializzata in abiti da sposa e da cerimonia, è rappresentata con una statua femminile proveniente dall'Iran (fig.2). Ci sono testimonianze del ruolo cruciale delle donne nella Mesopotamia antica per la produzione di tessuti. Maggie Smigel, broker nel campo dell'immobiliare, è immortalata con la Chicago Stone (fig.3), una stele rappresentante il primo attestato di proprietà mesopotamico, conservato al museo.

⁶⁴ Green, Teeter (2013).



Figura 1, John B. Simon, Justine, Law code of Hammurabi (1792-1750 a.C.).



Figura 2, Diana Mayers Jones, designer, female statue (2650-2550 a.C.).



Figura 3, Maggie Smigel, real estate broker and The Chicago Stone (2600 a.C.).

Il rapporto tra passato e presente nella narrazione del patrimonio culturale è centrale per costruire una narrazione efficace che fornisca al fruitore gli strumenti giusti per comprenderlo. Il Palazzo Ducale di Mantova ha promosso l’iniziativa *Isa vince tutto*, un progetto che valorizza fortemente il legame tra passato e presente, con l’uso anche di media contemporanei. È stata creata una webcomic ISA dedicata a Isabella d’Este, curata da Lorenzo Ghetti e Rita Petruccioli e pubblicata settimanalmente sulla pagina Instagram del progetto, collegato al profilo di Palazzo Ducale. Gli episodi ripercorrono i momenti cruciali della vita di Isabella d’Este (fig.4). Nei disegni ambientati nel Rinascimento sono inseriti oggetti contemporanei come lo smartphone, o scelte linguistiche che rendano la narrazione più vicina al lettore pur conservando verosimiglianza storica. Il successo del progetto ha portato alla pubblicazione del volume ISA (Ghetti, Petruccioli, 2021, editore Rulenz) con ulteriori tavole inedite.



Figura 4, Immagine tratta dalla webcomic *Isa Vince Tutto*, Ghetti, Petruccioli, Rulenz editori.

Nel caso, di *Isa vince tutto* l’inserimento di metodi di comunicazione digitali in un contesto diverso può restituirci una prospettiva sull’impatto che queste forme di comunicazione hanno su di noi, il loro inserimento in un contesto anacronistico possono solo che evidenziare la loro prevalenza nella nostra quotidianità.

Numerosi progetti narrativi cercano di coinvolgere l’utente chiamandoli a svolgere attività hands-on, per una interazione diretta con il patrimonio. Ne è un esempio il caso del Delaware Art Museum di Wilmington, che nel 2007 lancia una delle campagne di engagement basate sullo storytelling più simboliche e meglio riuscite. Il nome della campagna era «Art of storytelling»⁶⁵ e chiedeva ai visitatori del Delaware Art Museum di inventare e scrivere storie relative agli oggetti esposti nel museo, sia nella stessa sede del museo, sia online attraverso una piattaforma web.

Si tratta di un evento rappresentativo del radicale cambiamento relazionale tra l’istituzione museale e il suo pubblico. Ha avuto uno straordinario successo e rappresenta un esempio riuscito di *engagement* di un’ampia comunità⁶⁶; la trasformazione dei fruitori in contributors, specialmente

⁶⁵ <https://dehistory.org/learn/educator-resources/primary-source-packets/the-art-of-storytelling/>

⁶⁶ Fisher et al. (2008).

attraverso la modalità online, anticipa il paradigma tipico dell'ultimo decennio dei cosiddetti *prosumers*⁶⁷

Il coinvolgimento del pubblico trasformandolo in contributor diretto è molto efficace, ha dato una grande motivazione a partecipare, infatti, nei primi 6 mesi del progetto sono state scritte 350 storie.

Il coinvolgimento di questo tipo dei visitatori stride con l'idea che il museo debba istruire il proprio visitatore sulle proprie collezioni, questo processo è molto legato a un'idea unidirezionale del rapporto museo-visitatori.

Un altro progetto che sfrutta l'engagement del pubblico come *prosumers* è il progetto europeo Memex (MEMories and EXperiences for inclusive digital storytelling)⁶⁸ finanziato da Horizon 2020.

Il progetto l'obiettivo di combattere l'emarginazione sociale, ha coinvolto tre gruppi a rischio di esclusione in Europa: le donne migranti a Barcellona, i cittadini del 19° arrondissement di Parigi e i migranti di prima, seconda e terza generazione che vivono a Lisbona. MEMEX ha utilizzato un approccio basato sulla comunità, con il sostegno attivo dei partecipanti locali di questi gruppi.

L'output digital del progetto è stata una applicazione di realtà aumentata che consente ai partecipanti di sviluppare brevi storie personali, creando connessioni tra patrimonio culturale materiale e immateriale. Tramite l'app, i ricordi e le esperienze personali sono visibili nel mondo reale e accessibili in luoghi specifici delle città. Al termine del progetto la tecnologia utilizzata è rimasta in fase di valutazione, evidenziando come in un progetto nato per rispondere all'emarginazione sociale e culturale, lo strumento tecnologico in alcuni sia stato una barriera per la fruizione.

Non è il primo progetto di storytelling che inverte la tradizionale gerarchia trasformando i consumer dei contenuti culturali in producer, il coinvolgimento del pubblico concorre alla costruzione di un'idea di patrimonio culturale veramente condiviso alla portata di tutti e da tutti vissuto.

L'utilizzo delle ICT è sempre più diffuso per il digital storytelling, su diversi livelli, on line, on site come installazioni museali o come applicazioni. Un progetto che utilizza l'elemento digitale come ponte di interazione e coinvolgimento con il visitatore è il Musme di Padova, il museo di storia della medicina. All'interno del percorso espositivo sono state inserite sette grandi porte virtuali ognuna dotata di un battacchio metallico. Ad ogni porta corrisponde un capitolo della storia della medicina rappresentato da una figura importante della scuola medica padovana (fig.5). I personaggi raccontati sono: Sibilia de Cetto, Giovanni Battista da monte, Galileo Galilei, Andrea Vesalio, Santorio Santorio, Giovanni Battista Morgagni, Prospero Alpini.

⁶⁷ Si veda al riguardo: Ritzer, G., Dean, P., & Jurgenson, N. (2012). The Coming of Age of the Prosumer. *American Behavioral Scientist*, 56(4), 379-398.

⁶⁸ <https://memexproject.eu/en/>



Figura 5, Porta virtuale dedicata a Sibilla de Cetto, percorso museale MUSME, Padova.

Il coinvolgimento del visitatore in questo caso è fisico in quanto ad una azione corrisponde una risposta attiva con contenuti multimediali risultando stimolante per la curiosità del fruitore⁶⁹.

L'elemento performativo come nel Musme, in cui attori impersonano personaggi storici, può essere un forte stimolo di engagement e immedesimazione per il visitatore.

Il progetto *Innova il patrimonio*⁷⁰ è stato promosso dalla regione Lazio tra il 2014-2020 in collaborazione con CNR Digital Heritage Innovation Lab. L'obiettivo del progetto era valorizzare i territori più periferici rispetto ai canonici itinerari turistici laziali, in particolare borghi antichi. Il caso pilota è stato il borgo Fara in Sabina, in provincia di Rieti, dove vivono 200 residenti.

Le attività del CNR si sono concentrate sulla progettazione e creazione di un modello narrativo del territorio e dei suoi beni. La narrazione di Fara in Sabina è stata arricchita da esperienze di mixed reality tramite recitazioni attoriali a cura del Teatro Potlach, ricostruzioni virtuali, ambienti di mixed reality e projection mapping⁷¹. Gli attori accompagnano turisti alla scoperta del borgo dando vita a un vero e proprio spettacolo teatrale coinvolgendo direttamente gli abitanti del luogo con le loro storie e memorie. La narrazione ha volutamente valorizzato gli aspetti unici del borgo per cambiare la tradizionale narrazione dei borghi italiani, che tende a omologarli e appiattirne le differenze. La ricerca è sempre più orientata nella sperimentazione di metodologie di valorizzazione con strumenti sostenibili che ricerchi sempre più delle dinamiche bottom-up di coinvolgimento della comunità.

Lo storytelling in ambito culturale può quindi essere un utile ausilio, la narrazione aiuta alla comunicazione, ad esempio, di biografie di personaggi storici o lunghi periodi, dando una consequenzialità narrativa a eventi che altrimenti verrebbero comunicati singolarmente. In questo contesto lo storytelling è la nuova frontiera della comunicazione del patrimonio culturale, un utile alleato alla comunicazione dei valori del patrimonio culturale. La connessione con il dato emotivo e l'immedesimazione che ne deriva dovrebbero essere le basi necessarie a una comunicazione che

⁶⁹ <https://www.musme.it/iportonivirtuali/>

⁷⁰ Pitroni in Bonacini (2021:259-272).

⁷¹ <https://www.musme.it/iportonivirtuali/>

trasmette i valori identitari del patrimonio comunicato. Solo attraverso l'interpretazione da parte del singolo è possibile attuare una conservazione collettiva del patrimonio. Lo storytelling è un utile strumento alla comunicazione dei valori del patrimonio in funzione della sua capacità di far comprendere al fruitore che il patrimonio culturale lo riguarda direttamente ⁷².

2.2 Storytelling transmediale, digital storytelling

L'uso di diversi linguaggi e la combinazione di diversi media è una prerogativa dello Storytelling che oggi trova la sua evoluzione nel Digital Storytelling, nel quale si combinano ICT e tecniche di narrazione:

Digital storytelling is relatively a new term and refers to the use of digital tools to tell stories. It can be seen as the modern way of telling stories, combining multimedia features: the Digital Storytelling Association describes it as the modern expression of ancient art of storytelling⁷³.

Joe Lambert, tra i primi a teorizzare le regole del Digital Storytelling, nel Digital storytelling Lab dell'università di San Francisco, definisce le 7 regole per una narrazione con strumenti digitali efficace.

Center for Digital Storytelling's Seven Elements of Digital Storytelling		
1.	Point of View	What is the main point of the story and what is perspective of the author
2.	A dramatic Question	A key question that keeps the viewer's attention and will be answered by the end of the story
3.	Emotional Content	Serious issues that come alive in a personal and powerful way and connects the story to the audience
4.	The gift of your voice	A way to personalize the story to help the audience understand the context
5.	The power of the soundtrack	Music or other sounds that support and embellish the storyline
6.	Economy	Using just enough content to tell the story without overloading the viewer
7.	Pacing	Their rhythm of the story and how slowly or quickly it progresses

Figura 6, I sette elementi del digital storytelling: Lambert in Robin, 2017.

In questo contesto Lambert definisce i punti fondamentali per raccontare una storia con media differenti varietà che facilita l'engagement (fig.6). Queste regole sono applicabili nell'ambito della progettazione di qualsiasi strumento di digital storytelling, indipendentemente dal media considerato. Inoltre, ciò che si evidenzia dall'utilizzo di media differenti è un ritorno alla dimensione performativa e collettiva del racconto, tipico delle società non alfabetizzate (si pensi ai canti orali dell'aedo o alle arti figurative negli edifici sacri durante il medioevo) in grado di coinvolgere con efficacia una

⁷² Dal Maso (2018: 71).

⁷³ Brouillard, loucopoulos, Dierickx (2015:10).

comunità e di trasmettere una narrazione emotiva. Questa dimensione si è persa con le forme narrative basate sulla scrittura come i romanzi, in quanto si tratta di un coinvolgimento individuale. I media digitali sono invece in grado di ricreare quelle stesse modalità comunitarie e *spettacolari* in cui il racconto può assumere una dimensione *multimediale* in cui testo, immagine e sonorità si intrecciano tra loro.

L'utilizzo del digital storytelling ha avuto un grande impatto nella fruizione di contenuti nei musei, modificandone gli spazi e i tempi di fruizione – un tempo limitati al percorso di visita stesso – anticipando la conoscenza anche *prima* della visita e consentendo di approfondirne l'esperienza anche *dopo* la visita, attraverso strumenti semplici come il sito web o altri più sofisticati come i Virtual Tour.

Il digital storytelling, in sintesi, è una forma di mediazione digitale che permette al visitatore di allargare la gamma di strumenti utilizzabili per interagire con il patrimonio offrendo un'esperienza interattiva e personalizzabile⁷⁴.

I suoi principali ambiti di applicazioni possono essere ricondotti all'*educazione* poiché aiuta nella creazione di significato, appartenenza e nella costruzione di conoscenze, alla *mediazione culturale* poiché ha orientato le istituzioni culturali e la comunicazione del patrimonio verso un contesto più democratico e alla ricerca di nuovi rapporti col pubblico, e infine al *turismo* in quanto, consente di intessere uno stretto legame narrativo ed esperienziale anche in riferimento al territorio⁷⁵.

Le nuove tecnologie hanno dato maggiore consapevolezza di vivere in un contesto globale, modificando le tradizionali categorie di spazio e tempo, abbattendo le distanze geografiche in diversi ambiti delle attività umane, dall'economia all'istruzione. Grazie alle nuove tecnologie le persone sono sempre più abituate ad essere connesse con altre nello stesso spazio virtuale pur essendo in diverse parti del mondo⁷⁶. In opposizione a questa tendenza risulta esserci un divario tra la velocità con cui lo spazio e il tempo vengono manipolati dal dato digitale e i più lenti processi di cambiamento di alcuni modelli culturali tradizionali. Il tempo e lo spazio sono concepiti in maniera differente tra il digitale e il reale, ma la percezione del web sta lentamente influenzando la realtà⁷⁷. Il contrasto tra globalizzazione e culture locali si misura nell'acquisizione delle culture locali delle nuove tecnologie, rielaborandole per renderle coerenti alla cultura esistente e riconvivendole a livello globale.

I media digitali sono uno strumento necessario in un contesto in cui le persone sono sempre più abituate a fruire di contenuti su strumenti digitali, con contenuti coinvolgenti, brevi che catturino la loro attenzione. L'uso delle tecnologie ha profondamente cambiato il modo di pensare e processare le informazioni in particolare di quella fascia che comprende i nativi digitali, quelle persone nate dopo gli anni 80-90, quando i social si sono diffusi online. Il principale cambiamento è avvenuto nel web stesso che col web 2.0 è diventato uno spazio sociale, in cui l'utente può diventare anche un creator.

I nativi digitali sono cresciuti in un contesto *app based*, in cui la prerogativa delle applicazioni digitali è di permettere all'utente di ottenere nel minor tempo possibile un risultato o una soluzione a un problema. L'uso del digitale diventa fondamentale nell'ottica di creare contenuti accessibili che rispondano alle nuove necessità cognitive derivate dall'uso del digitale nella quotidianità. La sovrapposizione ai messaggi mediali e la circolazione di contenuti mediali attraverso più media

⁷⁴ Brouillard et al. (2015:15).

⁷⁵ Bonacini (2021:54).

⁷⁶ Sulla relazione tra globalizzazione e transizione digitale si veda p. es. Richard Baldwin, *Il futuro della globalizzazione*, in "Il Mulino, Rivista trimestrale di cultura e di politica" 1/2019, pp. 134-143, doi: 10.1402/92629.

⁷⁷ Combi (2016:5).

hanno portato il fruitore a un'appropriazione del media diventando un esperto nell'uso delle tecnologie. Il fruitore, non è più passivo nell'uso dello strumento digitale, ma si è fatto attivo e partecipativo, capace di creare delle connessioni tra i contenuti mediali e di riutilizzarli per costruire delle storie che diano significato alle stesse informazioni⁷⁸. L'uso di strumenti digitali per comunicare il patrimonio culturale significa quindi anche veicolare messaggi con uno strumento familiare al fruitore.

Come in tutti i contesti della nostra quotidianità anche i musei e il patrimonio culturale hanno trovato nelle applicazioni per la fruizione dei contenuti la sperimentazione più diffusa. Gli strumenti digitali forniscono velocemente contenuti coinvolgenti, in tal modo la trasmissione del contenuto avviene in maniera più efficace e risponde alle necessità di quelle generazioni abituate alla velocità degli strumenti digitali.

Le tecnologie influenzano la comunicazione perché offrono nuovi elementi nella creazione di soggetti e mondi immaginari. Spesso gli strumenti di digital storytelling permettono di personalizzare l'esperienza del visitatore, consentendogli una selezione dei contenuti di maggiore interesse o anche offrendo la possibilità di modificare i percorsi narrativi e l'opportunità di cambiare il flusso narrativo⁷⁹. Questo è un tipo di logica molto familiare al contesto dei videogiochi nei quali l'interazione con lo strumento crea la storyline del gioco. È richiesta sempre più interattività da parte dell'utente nella progettazione di applicazioni per musei. Tuttavia, in ambito culturale questo tipo di interazione diretta non è ancora stata standardizzata come best practice per la progettazione di strumenti di digital storytelling.

Le tecnologie digitali hanno un grande potenziale per assistere sia come strumento educativo sia di engagement i visitatori⁸⁰. Danno la possibilità di creare numerose narrazioni non lineari permettendo anche ai visitatori di interagirci e modificarle.

Il rapporto tra comunicazione e tecnologia è complesso, in quanto il supporto tecnologico per essere funzionale alla comunicazione del patrimonio culturale richiede un apparato narrativo ben progettato, ma d'altro canto una corretta narrazione può essere fatta anche senza il supporto tecnologico. L'utente può interagire con supporti di animazione e multimediali⁸¹ grazie alla componente digitale gli elementi tradizionali dello storytelling sono integrati da diversi stili di apprendimento, la comunicazione si estende a livelli cognitivi che la semplice narrazione non raggiunge.

Il patrimonio culturale è polisemico, infatti, rappresenta significati diversi e in evoluzione in base ai contesti e le riclassificazioni a cui è sottoposto⁸². Il media digitale è uno strumento prezioso per valorizzare la polisemia del patrimonio valorizzato e i metadati del singolo oggetto diventano fondamentali per metterlo in relazione ai suoi diversi significati e valori.

La polisemia del patrimonio si lega al contesto nel quale è fruito, Antinucci (2010) identifica i musei come i principali agenti *decontestualizzatori* per le opere d'arte. Nella logica di opera d'arte come scambio tra il suo autore e il suo autore Antinucci intende per contesto ciò che il creatore del messaggio presuppone noto al destinatario del messaggio. Nella esposizione di un'opera fornirne anche il contesto è cruciale in quanto esso si predispone come segno a *ricezione dilazionata*. Essa

⁷⁸ Mittiga (2020).

⁷⁹ Pujol, Champion (2012).

⁸⁰ Danks (2007).

⁸¹ Cataldo (2014:37).

⁸² Narravete, Mackaenzie Owen (2016:111-123).

prevede che gli interlocutori non siano presenti nello stesso momento e non possono darsi informazioni contestuali qualora mancanti (come accade nello scambio sincrono). Dato che il contesto è parte determinante per la trasmissione del messaggio e quindi del significato dell'opera esposta, il museo ha l'obbligo primario di ricostruirlo⁸³.

Tra le azioni di maggiore rilevanza cui possono dare luogo le ICT è la possibilità di contestualizzare il bene culturale. Questa capacità è sfruttabile principalmente all'interno dell'ambiente museale nel quale le esposizioni tolgono l'opera dal proprio contesto e funzione originali, sono posti in un ambiente nuovo a dialogare con artefatti o manufatti di diversa natura. Qui le ICT permettono collegamenti ipertestuali e ipermediali che allargano le potenzialità di narrazione e lettura⁸⁴. Così come lo storytelling permette di organizzare l'informazione all'interno di un racconto, grazie alle tecnologie di digital storytelling è possibile visualizzare il racconto, in maniera differente e multimediale.

I media digitali sono rivoluzionari anche per l'interazione diretta resa possibile dalle tecnologie di acquisizione e ricostruzione 2D e 3D. Esse consentono di *manipolare* il patrimonio culturale e fruirne a un livello di dettaglio altissimo, chiaramente impraticabile in una visita tradizionale⁸⁵. I numerosi media a disposizione permettono oggi una grande varietà nella sperimentazione del digital storytelling, sia in contesti museali tradizionali, sia in forme di open air museum, o dando vita ad ambienti virtuali nuovi. Attraverso un ampio numero di casi di studio Bonacini (2020) individua con efficacia quattordici categorie di digital storytelling, differenzia sulla base dei media utilizzati:

Storytelling orale: identifica la narrazione originale degli antichi aedi o dei cantastorie che raccontavano attraverso forme di poesia e canto storie tradizionali a una comunità di riferimento. Oggi le forme di trasmissione orale sono cambiate insieme ai media e ai generi, permangono nelle forme di programmazione radiofonica o di podcast su temi culturali. Numerose istituzioni ad oggi hanno promosso la creazione di podcast che raccontino le loro collezioni. Tra i primi a farlo è stato il Parco Archeologico di Pompei che nel 2021 ha prodotto e pubblicato un podcast⁸⁶ che racconta la storia di Pompei, le circostanze delle ricerche archeologiche coinvolgendo diversi studiosi. Le puntate sono sei: Episodio 1. Il museo vivente, Episodio 2. Vivere a Pompei: dall'arte allo street food, Episodio 3. Cinquantamila volte Hiroshima, Episodio 4. I volti della ricerca, Episodio 5. La città dell'amore, Episodio 6. Dal Grand Tour a Lonely Planet.

Storytelling scritto: qui è la scrittura il supporto della narrazione. Viene sfruttata per ricostruire mondi verosimili per trasmettere informazioni storiche. Sono racconti verosimili che attraverso le proprie vicende trasmettono dati storici reali. Un esempio può essere il romanzo *Il nome della Rosa*, in cui personaggi e contesto sono assolutamente verosimili e impregnati della storia del periodo⁸⁷. Un esempio più recente di storytelling scritto può essere *Piranesi* di Susanna Clarke (2021, Fazi Editore). Il protagonista del romanzo si chiama Piranesi, in omaggio a Giovanni Battista Piranesi, architetto e disegnatore del Settecento di cui sono celebri le incisioni *Carceri d'invenzione*, immagini di architetture estremamente elaborate e inverosimili. Il romanzo è ambientato all'interno della Casa,

⁸³ Antinucci (2010: 44).

⁸⁴ Bonacini (2020:54).

⁸⁵ Mandarano (2019:8).

⁸⁶<http://pompeisites.org/pompei-map/approfondimenti/pompei-la-citta-viva-podcast-dedicati-al-parco-archeologico-di-pompei/>

⁸⁷ Bonacini (2020:72).

luogo ispirato alle invenzioni di Piranesi. Sebbene sia un romanzo fantastico è ricco di riferimenti artistici e letterari come le ambientazioni della Casa ispirate alle incisioni dell'architetto, o lo stesso protagonista che lo ricorda.

Video storytelling: è la versione originaria di digital storytelling, la modalità in riferimento alla quale Lambert ha definito le sue sette regole, i video hanno avuto una forte crescita e diffusione con l'arrivo del web 1.0 e 2.0. Sono strumenti spesso utilizzati dai musei sia come strumenti di marketing sia come strumenti funzionali ai percorsi museali, in quanto grazie all'utilizzo di video ben costruiti, seguendo le regole di Lambert, è possibile creare strumenti digitalmente semplici ma efficaci e coinvolgenti⁸⁸.

Storytelling visuale: si potrebbe definire come la narrazione di una storia attraverso racconti visivi mirati al coinvolgimento dell'utente attraverso un aspetto emozionale ed evocativo. Un racconto per immagini che si sviluppa per immagini, grafiche, animazioni, video e infografiche. Questa tipologia di comunicazione, in ambito museale estendibile anche all'identità dell'istituzione dalla quale ugualmente passa la comprensione del contesto di riferimento; il visual storytelling è utilizzato nell'ottica della creazione di contenuti cognitivamente accessibili, specie nella creazione di infografiche al posto di pannelli affollati di testi fitti. Bonacini distingue il visual storytelling in ulteriori sottocategorie: tradizionale, usato come tecnica di marketing su sociale per le istituzioni per comunicarsi verso l'esterno; fuori campo, quando a supporto della visita vi è una voce narrante fuori campo che da un supporto acustico spesso in installazioni museali audio accompagnato da immagini; teatralizzato, in cui personaggi in costume recitano dando luogo a performance o living history⁸⁹.

Video mapping storytelling: in cui immagini e animazioni sono proiettate all'esterno o all'interno di ambienti per crearne di nuovi, in ambito culturale spesso sono utilizzati per ricreare i contesti di riferimento; uno degli esempi più noti è sicuramente il progetto in cui grazie al videomapping sui fori di Traiano e di Augusto sono proiettati video e animazioni che ricostruiscono la loro storia e contesto (fig.7).

Un'altra felice esperienza di videomapping è stata realizzata per la mostra *Il viaggio oltre la vita. Gli Etruschi e l'aldilà tra capolavori e realtà virtuale al Museo della Storia di Bologna* in collaborazione tra Villa Giulia e il Museo della Storia di Bologna. L'opera protagonista della mostra è stato il Sarcofago degli sposi, parte della collezione di Villa Giulia e, per necessità di conservazione, impossibile da spostare. Per la mostra è stato esposto un ologramma 3D del sarcofago all'interno di un ambiente interamente



Figura 7, videomapping fori di Traiano e Augusto, Roma.

⁸⁸ Ivi: 74.

⁸⁹ Ivi :79.

integrato con proiezioni sulle pareti che danno luogo a uno spettacolo articolato in quattro atti della durata complessiva di 11 minuti con colonna sonora originale composta da Marco Robino ed eseguita da un quintetto d'archi⁹⁰.

Storytelling animato: Bonacini lo definisce una evoluzione del fumetto e del visual storytelling, in cui animazioni sono utilizzate per comunicare il patrimonio culturale. Di questa tipologia Bonacini individua : lo storytelling animato a fumetti, lo storytelling animato in 2D, storytelling animato in stop motion, storytelling animato in 3D. Quest'ultima categoria in un qualche modo si distanzia dalle altre il quanto lo strumento 3D ha sì una funzione narrativa molto importante per rappresentare e ricontestualizzare epoche lontane, ma si dota di una ulteriore complessità legata alla ricerca che stava dietro alla ricostruzione stessa affinché essa sia fedele scientificamente. Un progetto di Storytelling animato è quello promosso dai Musei delle Terre Nuove in collaborazione con VisitLab di CINECA⁹¹. Il cortometraggio⁹² realizzato in computer grafica è ambientato nel 1409, ha come protagonista il piccolo Masaccio che insieme al Vicario governatore dell'epoca, racconta la nascita e creazione del comune di San Giovanni Valdarno, la cui struttura si è formata seguendo regole razionali e geometriche (fig.8).



Figura 8, il piccolo Masaccio e le terre nuove.

Storytelling interattivo: lo storytelling in cui l'utente può realmente influenzare il flusso narrativo del racconto. La base dello storytelling interattivo sta nel dare la possibilità di interagire a proprio piacimento con i contenuti. Esistono diverse tipologie di storytelling interattivo: storytelling scritto interattivo, storytelling interattivo videoludico, storytelling interattivo filmico, storytelling interattivo fisico, storytelling interattivo teatralizzato, storytelling interattivo in realtà aumentata, storytelling interattivo in mixed reality⁹³. Un esempio di storytelling interattivo scritto è rappresentato dall'opera *Rayuela* (in italiano *Il gioco del mondo*) di Julio Cortazar, pubblicato nel 1963 per la prima volta. Rappresenta una delle opere più importanti come iper-romanzi. Cortazar sfida la modalità di letteratura sequenziale che fino ad allora aveva rappresentato l'unica opzione nella letteratura. L'autore struttura il romanzo in 155 capitoli, leggibili consequenzialmente o in altre modalità: una suggerita dall'autore stesso con capitoli non consequenziali e una a piacimento del lettore. In tal modo

⁹⁰ <https://genusbononiaeblog.it/abbraccio-per-leternita-palazzo-pepoli-lapparazione-sarcofago-degli-sposi/>

⁹¹ <https://genusbononiaeblog.it/abbraccio-per-leternita-palazzo-pepoli-lapparazione-sarcofago-degli-sposi/>

⁹² https://www.youtube.com/watch?v=JwdKB_xchF8&t=7s&ab_channel=MuseodelleTerreNuove

⁹³ Bonacini (2020:121).

ogni ordine di lettura fornisce dettagli e riflessioni differenti sulla vicenda⁹⁴. Le azioni dei protagonisti o della persona che vive la narrazione sono cruciali nella costruzione di una storia drammatica, per questo le azioni sono l'elemento principale dello storytelling interattivo⁹⁵. Nell'ambito della scelta dell'andamento narrativo da parte del fruitore le ICT sono stata un enorme stimolo di svolta anche in ambito cinematografico un esempio molto celebre è l'episodio di Black Mirror Bandersnatch rilasciato su Netflix nel 2018 in cui è lo spettatore a prendere le decisioni per il protagonista. Un esempio di documentario interattivo è proposto dal progetto *The World in Ten Blocks*⁹⁶, pubblicato nel 2015. Il documentario racconta la multiculturalità che caratterizza la città di Toronto e in particolare il quartiere Bloorcourt ricco di attività gestite da immigrati. Il documentario permette all'utente di visitare il quartiere con un virtual tour interattivo con dei POI in corrispondenza di diverse attività. In ogni punto di interesse sono fruibili approfondimenti legati alla storia personale del proprietario con immagini dell'infanzia, audio narrazione (fig.9), e video legati alla attività economica, spesso trattandosi di ristoranti ricette.



Figura 9, contenuto interattivo dal titolo *Get to know Pam* in *The World in ten blocks*.

⁹⁴ Cortázar (1963).

⁹⁵ Pizzo, Lombardo, Damiano (2023:6): Il termine “azione” indica un processo che si svolge nel tempo e nello spazio della narrazione. Ne vengono definite due categorie:

Azioni: l'attuazione delle deliberazioni di alcuni agenti (comprese le azioni dell'utente). Nelle narrazioni si considerano come azioni tutte le attività svolte dai personaggi (umani, animali o creature immaginarie) come conseguenza della loro volontà.

Eventi: i processi che non sono il risultato di un'intenzione specifica ma si verificano per altre cause, vale a dire che la persona che vive la narrazione non può collegarli all'intenzione di qualche agente.

⁹⁶ <https://theworldintentblocks.com/>

Storytelling immersivo: si tratta del digital storytelling che tende a modificare lo spazio fisico circostante per modificarlo in un altro posto dando al visitatore un senso di immersione in un altro luogo. Tipologie: storytelling immersivo virtuale; storytelling immersivo virtuale interattivo; mixed storytelling immersivo.

Social media storytelling: basato sull'utilizzo dei social network, numerose istituzioni culturali da diversi anni hanno compreso il valore dei social media per autorappresentarsi, ma vi sono diversi progetti che ne sperimentano anche le potenzialità narrative, lo stesso progetto Isa vince tutto, precedentemente presentato, ne sfrutta le potenzialità. Un altro progetto degno di nota è Eva stories⁹⁷, interamente pubblicato su Instagram, nato per sensibilizzare sui temi della Shoah. Il principio di base del progetto è semplice: se una ragazza avesse avuto Instagram durante l'Olocausto. La pagina si configura come profilo personale di Eva Heyman, giovane ebrea di Oradea realmente esistita, che nel 1944 scrisse un diario in cui parlava della sua vita sotto l'occupazione nazista (fig.10). Nella pagina sono pubblicati contenuti sulla sua quotidianità come immagini con amici e famiglia, boomerang, stories, e anche il momento dell'arrivo delle SS, testimoniato da stories.

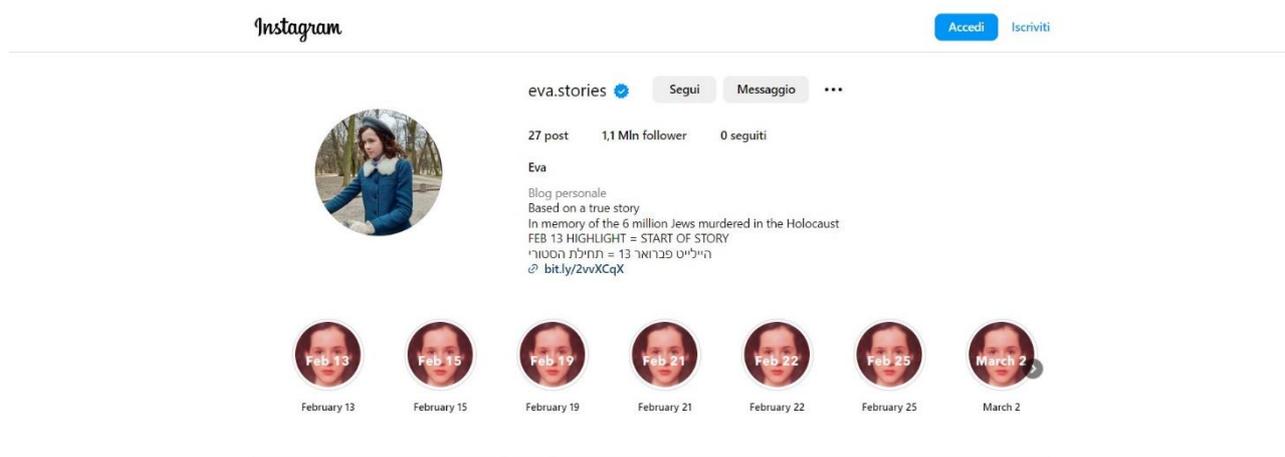


Figura 10, pagina Instagram eva.stories.

Storytelling partecipativo: per storytelling partecipativo si indica quello composto a più mani, in cui l'interazione prevale sull'interattività. È declinabile in numerose esperienze a partire dai romanzi scritti a più mani, come quelli del collettivo Wu-Ming, alle mostre coprogettate con il diretto coinvolgimento della comunità anche nella curatela dei contenuti⁹⁸.

Storytelling generativo: in questo caso i media utilizzati hanno un alto livello tecnologico coinvolgendo le tecnologie 3D e computer grafica ma allo stesso tempo l'intelligenza artificiale. L'idea sta nella mancanza di una storia preparata ma nella creazione sempre di nuove narrazioni in risposta agli stimoli esterni.

Geo-storytelling: questa tipologia di narrazione è legata alla possibilità di georeferenziare le storie, generalmente le tecnologie più usate sono il GIS, nello specifico Qgis o ArcGis, entrambi

⁹⁷ <https://www.instagram.com/eva.stories/>

⁹⁸ Bonacini (2020: 228).

mettono a disposizione tools che permettono di creare presentazioni multimediali e georeferenziare i contenuti⁹⁹.

Multimedia mobile storytelling: coinvolge tutte le applicazioni museali *mobile based*, in ambito museale sono molto diffuse applicazioni di realtà aumentata che accompagnano il visitatore durante il percorso.

Storytelling crossmediale e transmediale prevedono la progettazione di una narrazione attraverso diversi media, con la possibilità di adattare la medesima comunicazione a media diversi o di utilizzare diversi media per creare una narrazione organica.

⁹⁹ Bonacini (2023:81-99).

Open air museum

‘Open air museums through the presentation

Of past communities we at the same time celebrate

Existing communities in all their variety-

Drawing parallels and underlining differences. ‘

Zeuner C. (1991), “Open-air museums: celebration and perspective”,

in *Museum* (UNESCO, Paris), No. 175 (Vol XLIV, No 3, 1992)

3.1 Introduzione

Obiettivo del presente capitolo è ricostruire lo stato dell’arte e la storia delle prime forme museali che hanno modificato i limiti dello spazio del museo, invertendo i suoi canoni tradizionali.

Le principali esperienze individuate sono gli open air museum, gli ecomusei, i musei diffusi e gli archaeological open air museum. Quello che accomuna questi movimenti museali, è l’idea di conservare un patrimonio che straripa, e che non potrebbe essere esposto in un contesto tradizionale. Questa pratica diventa un segno distintivo delle tendenze museologiche della metà del Novecento, come ad esempio la New Museology. Tutte queste esperienze hanno a cuore un patrimonio culturale tangibile e intangibile, appartenente alle tradizioni più popolari e interessato alla vita delle persone comuni. Al centro di questa prospettiva è la volontà di favorire un coinvolgimento più ampio e una partecipazione attiva della comunità nei musei, adottando approcci che si sviluppano bottom-up.

La presente ricerca nasce con l’obiettivo di creare una tassonomia nuova di tutte le esperienze museali open air a fronte delle numerose definizioni e terminologie che rischiano di sovrapporsi o essere confuse. Tale approccio è consueto negli studi museologici e funzionale per la definizione di una terminologia condivisa. Tuttavia, l’approfondimento della ricerca ha rivelato la complessa e frammentata storia per ogni museo considerato in questo contesto. In primo luogo, per i diversi momenti storici e per vari poli coinvolti in Europa (Nord Europa, Francia, Italia). Ciò che emerge è la spinta rivoluzionaria che inizia dalla fine dell’Ottocento in poi nell’idea di museo, con un crescente interesse verso nuovi tipi di patrimoni. Nel corso della ricerca, l’obiettivo si è evoluto, riconoscendo l’esistenza di molte forme museali simili, ma al tempo stesso caratterizzate da tratti distinti coerenti con i rispettivi contesti di origine. Questo elemento deve essere preservato, consentendo una trasmissione storicizzata delle radici di questi musei e ai futuri progetti museali di mantenere una forma fluida e dinamica, identificandosi con le caratteristiche più congruenti con gli intenti museali.

La presente ricerca, quindi, ha la finalità di ricostruire le radici storiche e teoriche dei musei analizzati, presentare casi studio e restituirne la complessità dei punti comuni e distintivi. Questo metodo è coerente con la visione dinamica dell’istituzione museo che deve quanto più essere in comunicazione con la comunità e identificarsi con le tipologie museali che di volta in volta lo rappresentano di più.

Prima di iniziare a ripercorrere la storia di questi musei, tuttavia, è necessario inserire un chiarimento terminologico relativo al paragrafo 1.5 dedicato alle esperienze museali urbane, nel quale sono utilizzati volontariamente due termini differenti: musei diffusi e urban open air museum.

I due termini sebbene condividano la città come contesto di riferimento, nel presente studio non sono utilizzati come sinonimi, gli *urban open air museum* sono stati utilizzati per dare un nome a tutte quelle esperienze museali che si formano a cielo aperto nel tessuto urbano, mentre i musei diffusi principalmente si configurano come rete di istituzioni coinvolte in un progetto comune diffuso per la città.

3.2 Radici storiche

I musei a cielo aperto ovvero gli ‘open air museum’ hanno una storia complessa. Le prime manifestazioni risalgono al XIX, l’espressione *open air museum* indica contesti di natura museale ‘a cielo aperto’, non inseriti quindi all’interno di strutture architettoniche tipiche dei musei tradizionali, ma piuttosto diffusi all’interno del paesaggio nel quale si trovano. McLoughlin e Ciolfi (2011: 553-556) li definiscono:

Open-air museums are popular visitor attractions whereby dwellings, man-made landscapes and other outdoor features are displayed in historically and/or thematically meaningful ways¹⁰⁰.

La storia della creazione e riconoscimento di questa forma museale è complessa e non univoca; infatti, diverse esperienze museali simili sono nate nello stesso periodo con riferimenti comuni ed evolutesi come forme museali diverse.

Mentre i musei tradizionali nascono con l’intento di mostrare collezioni ricercate, costituite da opere di particolare valore, per istruire i visitatori¹⁰¹, gli OAM hanno radici più vicine ai musei etnografici, il cui obiettivo è di ricostruire e rappresentare le culture e i modi di vivere locali¹⁰². Per comprendere a fondo il fenomeno degli open air museum è bene chiarire che sono nati alla luce dei cambiamenti europei del XIX secolo durante la Rivoluzione industriale. In questo periodo si sviluppa una crescente nostalgia romantica per il passato, e un rinnovato interesse per la cultura popolare¹⁰³. Nel XIX secolo viene compreso il valore dei musei per la creazione dell’identità di una nazione o di una collettività, il prestigio delle collezioni dipende dalle loro opere selezionate con rigide regole di autenticità¹⁰⁴. Sebbene già a metà del XIII secolo era stato riconosciuto il ruolo dello Stato, necessario, nel conservare e rendere fruibili le raccolte museali per finalità pubbliche,

¹⁰⁰ McLoughlin, Ciolfi (2011: 553-556).

¹⁰¹ Il XVII secolo vede due fasi per i primi musei, nella prima metà, erano già tappe per i Grand Tour in cui le collezioni mostravano oggetti decontestualizzati ed esposti insieme per alimentare una estetica esotica e di stranezze. Le collezioni spesso erano il risultato di collezioni diverse storiche, e la raccolta di oggetti tolti dai propri contesti originali e provenienti da luoghi molto lontani. Nella seconda metà del secolo questa fruizione non è più apprezzata in quanto non efficace come strumento educativo. I musei in questa fase iniziano ad essere investiti di un valore più ampio, come mezzo per risvegliare lo spirito pubblico, dissipare l’ignoranza. Sebbene cambi la percezione delle istituzioni museali, esse rimangono comunque difficili da accedere e i visitatori principali rimangono studiosi e artisti che godono di condizioni privilegiate. Pulot (2008: 50).

¹⁰² Stromberg-Trotsenko (2015: 5-11).

¹⁰³ Moolman H.J. (1996: 338-400).

¹⁰⁴ Pulot (2008: 51).

esse rimanevano collezioni di origine elitaria, per la loro stessa natura e per i modi della loro formazione¹⁰⁵.

In contrasto a questa tendenza, tra la fine del XIX secolo e l'inizio del XX il filologo Artur Hazelius (1833-1901) fonda il primo open air museum, Skansen, a Stoccolma¹⁰⁶, esso rappresenta una svolta culturale e antropologica del concetto stesso di museo. Grazie ai suoi studi di linguistica e filologia, Hazelius, comprende il calibro della scomparsa delle culture contadine tradizionali, per poter conservare la loro memoria e stimolare il sentimento nazionale nei visitatori crea inizialmente un museo etnografico, che poi si trasforma in open air museum. Skansen è situato nella zona di Djurgården a Stoccolma e il fulcro della sua collezione sono le architetture, trasportate da varie regioni della Svezia per essere raggruppate in un unico nucleo museale¹⁰⁷. Questo sito è stato il pionieristico precursore della forma museale all'aperto, con l'obiettivo dichiarato del museo e di Hazelius di conservare e rappresentare la vita contadina. All'interno del museo, si trovano manichini, costumi, utensili, bestiame e costruzioni originali, delineando un quadro completo e autentico della vita rurale¹⁰⁸.

Il museo di Skansen è storicamente molto importante perché è il risultato di una lunga stagione di dibattiti, principalmente nel Nord Europa, dedicati alla conservazione di abitazioni edifici e architetture popolari, in un ambiente aperto, in cui ricostruire o addirittura trasferire gli originali.

Il museo diventa quindi un modo per conservare sia oggetti e edifici di carattere monumentale sia una tradizione e concreti modi di vivere, essi compongono un patrimonio immateriale che altrimenti andrebbe perduto.

Nello stesso periodo di Skansen il re Oscar II di Norvegia aveva creato il primo nucleo di quello che sarebbe diventato l'open air museum Norskfolkemuseum a Oslo, nella sua residenza estiva. Il re aveva finanziato la ricollocazione di cinque edifici rappresentativi della vita rurale norvegese. Oggi si compone di centosessanta edifici di vita rurale dalla metà del medioevo al XX secolo¹⁰⁹.

Anche nella letteratura scientifica più recente, gli open air museum sono descritti come luoghi nei quali sono fedelmente ricostruite case e agglomerati abitativi, generalmente del contesto rurale appartenenti a epoche passate¹¹⁰. Skansen e l'open air museum di re Oscar II costituiscono le prime esperienze di sperimentazione per la conservazione di edifici rurali, Skansen era nato con l'intento di essere un museo, l'esempio norvegese è stato il germe per la nascita negli anni seguenti dell'open air museum.

Questa formula museale è stata accolta positivamente nei paesi del Nord Europa, all'inizio del '900: alla fine del 1918 in Norvegia erano già sorti 50 open air museum e in Svezia più di 30, tutti

¹⁰⁵ Questo cambiamento è testimoniato da due testamenti che sono stati cruciali: Hans Sloan nel 1749 lascia in eredità alla città di Londra la sua collezione di scienze naturali, dando vita nel 1759 al British Museum. Nel 1743 l'elettrice palatina Anna Maria Ludovica, ultima discendente Medici, scrive nel testamento che le sue raccolte dovevano "di quello che è per ornamento dello Stato, per utilità del pubblico e per attirare la curiosità dei forestieri non ne sarà nulla trasportato e levato fuori dalla capitale dello stato del granducato" legando le collezioni Medicee a Firenze dichiarandone l'inalienabilità. Marini Clarelli (2005:42).

¹⁰⁶«In the beginning: Skansen - UNESCO Digital Library», consultato 12 giugno 2023, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000092962>.

¹⁰⁷ Norderson (1992)

¹⁰⁸ Poulot (2008:44).

¹⁰⁹ <https://norskfolkemuseum.no/en/the-open-air-museum>

¹¹⁰ Zuraini, Zawawi (2010).

promossi dalle municipalità, singoli individui o istituti di ricerca¹¹¹, in seguito si è diffusa in Regno Unito e America per valorizzare la propria cultura popolare¹¹².

A metà del '900 la diffusione degli open air museum è tale che nel 1957 ICOM organizza una conferenza per studiosi e direttori di musei al riguardo. Il frutto di queste giornate è la prima definizione di open air museum per punti:

- Open to the general public
- Composed as a rule of elements of popular and pre-industrial architecture: the dwellings of farmers, shepherds, fishermen, craftsmen, shopkeepers and labourers, with their outhouses (barns, sheds, etc.), places of business (mills, potteries, etc.), shops, and in general a variety of example of rural, urban, secular, ecclesiastic, private or public architecture of this kind,
- Composing eventually: examples of great architecture (manor houses, chapels, historic houses, etc.) which it has not been possible to preserve in situ; architectural examples dating from the industrial era¹¹³.

Nel 1966 è stata fondata l'associazione europea degli Open Air Museums (AEOM), costituita da direttori delle istituzioni che collaborano a standardizzare policy di gestione e condivisione di valori relativi alla definizione, riconosciuta da ICOM. La corrente definizione di open air museum fornita dalla Associazione è:

Open air museum are defined as scientific collections in the open air of various types of structures, which, as constructional and functional entities, illustrate settlement patterns, dwellings, economy and technology¹¹⁴.

Parallelamente agli open air museum si sviluppano altre due forme di musei: *site museums* e *archaeological site museums*. Si tratta in entrambi i casi di una filiazione dei primi open air museum. L'espressione *site museums* deriva da *trailside museum*, 'lungo il sentiero' poi tradotto in francese come *musee site* da cui deriva il nome tradotto in inglese, *site museum*, che appare per la prima volta nel 1953 nella rivista *Museum*¹¹⁵.

Le caratteristiche di questa tipologia sono la valorizzazione on site del patrimonio culturale e naturalistico e la conservazione degli edifici originali, tema ricorrente nella letteratura scientifica. ICOM riconosce l'importanza di questa specifica tipologia nel 1957, in occasione della conferenza ICOM sugli open air museum, al termine della quale la posizione relativa alla valorizzazione nel contesto originale è la seguente:

¹¹¹ Stromberg, Trotsenko (2015: 5-11).

¹¹² Chappell (1999: 334-341).

¹¹³ ICOM meeting on open air museums (1958: 23-24). Icom News.

¹¹⁴ Constitution Articolle 1(AEOM, 1973, 109).

¹¹⁵ Moolman (1996: 338-400).

The preservation of a specimen of popular architecture on the site where it was erected is the most satisfying solution from the historic and artistic point of view and should always be given priority¹¹⁶.

ICOM individua anche una serie di condizioni affinché possa realizzarsi questo tipo di valorizzazione on site:

1. Preservation problems are mainly experienced with geographically remote buildings (vernacular or peasant structures). Imposing, well-known structure situated far from the normal tourist routes do not present such a big problem in the long term since they have the potential to become popular tourist attractions and thereby generate the resources needed for their maintenance. This does not apply to humbler vernacular or peasant architecture.

When 'great' architecture is functionally used this can be undertaken easily in accordance with accepted preservation principles, but this is not usually the case with more humble buildings, such as peasant architecture, which are preserved in situ.

A living example of vernacular architecture may be entrusted to a central museum to preserve it in situ. Unfortunately, this also causes problems in that the immediate surroundings of the structure may change in such a way that an unacceptable contrast with the historical structure is thereby created.

The last obstruction discussed was whether an unused building which is being preserved in situ may be accorded museum status.

Nel 1982 ICOM pubblica un report sugli *Archaeological Site Museums* definendoli:

a museum conceived and set up in order to protect natural or cultural property, movable and immovable, on its original site, that is, preserved at the place where such property has been created or discovered¹¹⁷.

La diffusione dei *site museums* negli anni 60 del '900 avviene in concomitanza con la crescita del movimento della industrial archaeology che sostiene l'importanza di esporre l'oggetto storico nel suo contesto ogni qualvolta possibile¹¹⁸. Parte di questa innovazione è dovuta al teorico Freeman Tilden che nei suoi studi torna spesso sull'importanza dell'esperienza in prima persona per i visitatori, toccando gli oggetti nei loro contesti di riferimento¹¹⁹. La tradizione degli archaeological site museum è continuata, parallela a quella degli open air museum, diventando oggi quelli che sono identificati come Archaeological Open air museums.

Parallelamente alla definizione di site museum e la crescente diffusione di forme museali a cielo aperto, in Francia nasce un'altra esperienza museale, spesso messa in relazione agli open air museum, l'Ecomuseo. Deriva dal movimento culturale della Nuova Museologia, che ha avuto origine in Francia negli anni Settanta del XX secolo, il testo manifesto di questo movimento è l'opera di Peter Vergo, "The New Museology", pubblicata per la prima volta nel 1989.¹²⁰ Nell'ecomuseo sono centrali i valori ambientali e culturali del patrimonio presente nei territori e nelle comunità locali. La visione ecomuseale nasce contestualmente ai movimenti ecologisti della seconda metà del

¹¹⁶ ICOM meeting on open air museums (1958:23-24). Icom News.

¹¹⁷ Shafernich, (1993: 43).

¹¹⁸ *Ibidem*.

¹¹⁹ Tilden (1957:31).

¹²⁰ Vergo (1989).

Novecento, in cui il museo deve avere un ruolo attivo nell'educazione dei suoi visitatori. Nelle pagine seguenti verranno presentate le forme museali principali che si presentano a cielo aperto (open air museum, archeological open air museum, ecomusei, Urban open air museum).

3.3 Open air museums

Gli open air museum sono definiti e rappresentati dalla European Association of Open Air museum, le cui radici storiche sono state approfondite nel paragrafo 1.2.

Valorizzano un patrimonio culturale materiale e immateriale, come la vita e le tradizioni delle persone comuni, ricostruendone le case e gli insediamenti produttivi, lontano dalle collezioni elitarie dei musei più tradizionali¹²¹.

Negli open air museum indipendentemente dalla natura degli edifici (se originali o ricostruiti) vi è l'elemento di living history che caratterizza l'esperienza dei visitatori dei musei, ci sono attori che impersonano abitanti o lavoratori degli insediamenti ricostruiti. Questa caratteristica è necessaria e coerente con gli intenti di Hazelius, quello di conservare un "modo di vivere", trasmettere l'idea della ricchezza del patrimonio intangibile che li costituisce e che deve essere preservato.

Gli esempi di open air museum sono numerosi e diffusi, tra i più importanti c'è il Blist Hill Open-air museum a Ironbridge in Regno Unito fondato nel 1973. È il museo dei monumenti industriali Seven Gorge, costituito da sei siti principali. Blist Hill ricostruisce di una comunità di lavoratori del 1890, compresi i resti del XIX sec. dell'industria locale di carbone. Il contesto è stato fedelmente ricostruito per permettere al visitatore di immergersi nell'atmosfera del tempo. Alcuni edifici originali sono stati trasferiti a Blist Hill per mantenere gli edifici originali, mentre altri vi sono stati ricostruiti.

Uno dei più antichi open air museum è il Stiftelsen Lillehammer museum in Norvegia, aperto nel 1904.

Il museo offre tre itinerari distinti. Uno di essi è dedicato alla vita rurale tra il 1700 e il 1800, poiché per il fondatore Maihaugenera era di primaria importanza tramandare alle generazioni future le tradizioni dei villaggi rurali. Gli altri due percorsi permettono di esplorare la vita e gli edifici di una città nell'entroterra norvegese nel 1900 e le zone residenziali del XX secolo¹²².

Relativamente alla natura degli edifici degli open air museum è aperto un dibattito riguardo la validità di riproduzioni artificiali e la loro riconoscibilità come musei. Questo insieme alle eventuali minacce alla conservazione degli edifici originali hanno dato luogo a dibattiti sostenuti da ICOM che hanno portato alla dichiarazione di Ginevra del 1956 in cui si dichiara che:

The title open air museum cannot be denied to a museum of which the buildings, completely or partially, as copies or true to scale reconstructions are rebuilt after original patterns, are properly furnished and open to the public¹²³.

¹²¹ Olinsson, (2023:2).

¹²² <https://eng.maihaugen.no/the-open-air-museum>

¹²³ Paardekooper (2013:28).

In numerosi casi gli edifici costituenti il museo sono stati trasportati dal contesto originale alla sede del museo come per l'ecomuseo d'Alsace¹²⁴ si trova a Ungerheim, in Francia. Progettato come un villaggio tipico alsaziano, composto da 73 edifici di inizio '900, gli edifici originali sono stati spostati nella sede del museo dal loro contesto originale. Rappresenta la ricostruzione del mondo rurale, nel museo sono presenti animali e attività che aiutano il visitatore a comprendere lo stile di vita dell'epoca. Le attività seguono il corso delle stagioni, per festività, mietitura, vendemmia.

La denominazione dell'istituzione indica la difficoltà nel differenziare istituzioni come open air museum ed ecomusei. Gli aspetti caratterizzanti degli open air museum secondo l'AEOM e secondo i casi presentati sono quindi:

- Museo a cielo aperto, non inserito all'interno di un palazzo o un contesto chiuso, tradizionale, spesso possono essere diffusi anche per aree molto ampie, permettendo ai visitatori di svolgere attività sportive nei percorsi;
- la presenza di strutture che testimoniano modelli insediativi, produttivi, economici e tecnologici, l'interesse è l'uso di edifici quanto più originali, e solo laddove impossibile conservarli, riprodotti;
- Presenza di attività legate alla living history¹²⁵, l'idea di trasmettere il senso di uno stile di vita il personale del museo è in costume, con animali, e attività funzionali alla trasmissione delle attività rurali.

Quest'ultimo punto è coerente con la vocazione più ludica e didattica degli OAM, la visita è incentrata sull'approfondimento dello stile di vita delle comunità che abitavano questi insediamenti, non sull'esposizione di oggetti o utensili di natura archeologica. I visitatori non sono attratti solo dagli insediamenti fisici ma proprio dall'esperienza di vivere tradizioni sociali ed esperienze del passato che altrimenti andrebbero perse. In questi contesti la prerogativa è l'aspetto didattico, legato alla trasmissione di patrimoni che altrimenti andrebbero persi, attraverso l'esperienza diretta, con figure vestite a modi dell'epoca e attività legate allo stile di vita dell'epoca. Questo approccio museale si discosta moltissimo dall'idea tradizionale di museo, inserisce gli open air museum all'interno di una

¹²⁴ <https://www.ecomusee.alsace/en/>

¹²⁵ Quando si parla di Living History e di Historical re-enactment vogliamo indicare due aspetti differenti ma complementari della Rievocazione storica, il cui significato va esplicitato nelle sue peculiarità.

Per Living History si intende far rivivere attraverso le gestualità e la ritualità dei vari aspetti della vita quotidiana il periodo che si sta rievocando senza fare esplicito riferimento ad un preciso evento storico, a differenza di quanto avviene nell'Historical re-enactment, per il quale ci si avvale di una puntuale, dove presente, attestazione documentaria. Quest'ultima dovrà essere seguita nei minimi dettagli riportando i personaggi citati o rappresentati nella fonte di riferimento, riproducendone materiali, oggetti, e la successione in cui l'evento si è manifestato. Questi due differenti, ma allo stesso tempo convergenti, approcci allo studio della storia si basano su un'attenta ricerca dei documenti, siano essi scritti, iconografici e/o reperti materiali dei quali si tenta di ricostruire le modalità d'uso attraverso l'archeologia sperimentale. Questa, mediante la sperimentazione scientifica, va a confermare o a smentire ciò che l'analisi del dato archeologico ci permette solo di ipotizzare verificando i processi che stanno alla base della realizzazione e di utilizzo dell'oggetto. La Rievocazione Storica ha come finalità quella di coinvolgere diversi tipi di pubblico: dal bambino in età scolare agli assidui e non frequentatori dei nostri musei e siti archeologici, dall'adolescente all'anziano che sempre di più diventano utenti passivi e non partecipi delle attività culturali che vanno a valorizzare il territorio di appartenenza. Non vanno dimenticate altresì, le potenzialità che la rievocazione storica può sviluppare diventando un'occasione di inclusione per tutti nel tessuto sociale. Attraverso l'esperienza immersiva, la Rievocazione Storica è in grado di restituirci il passato rendendolo presente in immagini, suoni, profumi e sensazioni. Il crepitio del fuoco, lo scintillio delle armature, la lucentezza della seta cangiante, preziosi aromi speziati: tutto contribuisce a restituire alla nostra memoria la vita che fu dei nostri avi e che è presente come storia viva. <https://www.doc.mode.unibo.it/sale-bianche/living-history-quando-la-storia-prende-vita>

dimensione più simile alle attrazioni turistiche, per famiglie. Nella definizione degli open air tutta via manca una connotazione cronologica, sebbene i casi più famosi siano legati a contesti produttivi del XVIII secolo, molti come Lillehammer in Norvegia rappresentano anche realtà più vicine a noi, mantenendo sempre comunque l'elemento della living history e delle attività.

3.4 Archeological open air museum

Gli archeological open air museum, da non confondere con i parchi archeologici, sono ricostruzioni architettoniche basate su fonti documentarie di varia natura, nati contestualmente allo sviluppo della archeologia sperimentale.

Non sono parte della Associazione Europea degli Open Air museums (AEOM), ma consociati nel network Exarc, Experimental Archaeology, un'organizzazione affiliata ad ICOM, fondato nel 2001 per raccogliere informazioni e parallelamente creare un contesto di scambio per una crescita collettiva nello studio del settore. Exarc, nel 2007 ha dato una definizione di archaeological open air museum con il supporto di EU Culture Programmes e il riconoscimento di ICOM:

An archaeological open air museum is a non-profit permanent institution with outdoor true to scale architectural reconstructions primarily based on archeological sources. It holds collections of intangible heritage resources and provides an interpretation of how people lived and acted in the past; this is accomplished according to sound scientific methods for purposes of education, study and enjoyment of its visitors¹²⁶.

¹²⁶ <https://exarc.net/about-us/definitions>

La definizione è divisibile in sei parti:

- No A Museum “A museum is a non-profit*, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.” (ICOM Statutes, approved in Vienna (Austria) – August 24, 2007. Art. 3, Section 1). Professional practice and performance in archaeological open-air museums should respect the ICOM Code of Ethics for Museums (ICOM 2006, www.icom.museum).
- No B Archaeological Archaeological data are the primary source of information of what is reconstructed and interpreted.
- No C True to scale architectural reconstructions in the open-air. Archaeological open-air museums deal with outdoor true to scale reconstructed buildings. These can be constructed and interpreted only under the condition that: “the original buildings of the type portrayed are no longer available (and) the copies or reconstructions are made according to the strictest scientific methods” (ICOM declaration: 9th July 1956/1957 Geneva, section 6). The authenticity of materials and techniques used should be clearly accounted for through written and accessible records, quoting the sources of information on which the reconstructions are based. An honest assessment of each reconstruction should be feasible.
- No D Collections of intangible heritage resources. The overall presentation of an archaeological open-air museum can be regarded (classified/defined) as a collection of intangible heritage resources which provides an interpretation of how people lived and acted with reference to a specific context of time and place.
- No E Connected to scientific research The connection between scientific research and any specific archaeological open-air museum is provided by the active role of a trained archaeologist among the staff or an archaeological counsellor belonging to an affiliated organisation.
- No F Appropriate interpretation with organisation of activities for visitors. Depending on the nature and amount of visitors, different kinds of interpretation can be appropriate. These activities can involve (but are not

Gli archaeological Open air museum si differenziano dai parchi archeologici in quanto questi ultimi sono il risultato della musealizzazione di scavi; gli AOAM non presentano scavi, crescono in stretta correlazione con le metodologie di archeologia sperimentale¹²⁷, anch'essa interesse di ricerca del network Exarc. Dalle ricerche di Experimental Archaeology risultano numerosi edifici o artefatti, frutto di riproduzioni attraverso esperimenti di imitazione, gli AOAM sono i contesti nei quali questi risultati vengono esposti al pubblico.

È il caso del Lejre Land of Legend, l'open air museum più antico della Danimarca, fondato nel 1965, originariamente nato come villaggio frutto di archeologia sperimentale nel 1960, poi trasformato in museo¹²⁸.

Le fonti degli open air museum sono principalmente storiche e archeologiche, la ricostruzione è strettamente legata al suo contesto in modo che il visitatore possa immedesimarsi¹²⁹.

Gli obiettivi informativi e gli stessi destinatari (spesso esperti o cultori di archeologia cui è direttamente rivolta la comunicazione museale) collocano gli archaeological open air museum a metà strada tra la realtà di un museo e quella di un centro di ricerca. L'aspetto pedagogico è infatti cruciale per essi in cui è spesso previsto il coinvolgendo diretto del visitatore in attività che stimolino un apprendimento attivo¹³⁰.

Un caso italiano esemplare dell'aspetto ludico è l'Archeopark Val senales a Bolzano, a poca distanza dal sito di ritrovamento di Otzi, l'uomo dell'età del rame ritrovato da due alpinisti in uno stato di conservazione eccezionale insieme a diversi oggetti di equipaggiamento come indumenti, oggetti di pietra e un'ascia di rame. Il museo è incentrato in particolare sulle ricostruzioni di case neolitiche¹³¹, si distingue per l'approccio ludico-creativo, con attività programmate per i visitatori, che prevedono la riproduzione di attività del neolitico, come: l'accensione del fuoco, le repliche dell'equipaggiamento di Otzi. L'uso di riproduzione degli oggetti archeologici permette al visitatore un contatto diretto con il reperto, uno dei cardini dell'offerta formativa degli archaeological open air museum. Per identificare lo stile museale e didattico degli archaeological open air museum sono individuabili cinque parole chiave: *education, presentation, experiment, commerce and living history*¹³².

limited to) guided tours, educational programmes, presentation of experimental archaeology research, demonstrations of ancient crafts and techniques, live interpretation and living history activities¹²⁶.

¹²⁷ Experimental Archaeology is an approach for filling gaps in our knowledge about the past, which cannot be filled through other archaeological research methods. An archaeological experiment must always answer a specific research question through practically testing production, use and/or formation of material culture and/or archaeological features. In Experimental Archaeology, testing a hypothesis in direct reference to the archaeological record is the core activity. The information gained should be impossible to obtain from solely examining original artefacts. The practice of experimental archaeology is strongly connected to the other four legs of EXARC as growing craft experience as well as interpretation can also lead to research questions and experimental projects. <https://exarc.net/experimental-archaeology>

¹²⁸ <https://exarc.net/members/venues/sagnlandet-lejre-dk>

¹²⁹ Comis (2022).

¹³⁰ Paardekooper (2013).

¹³¹ <https://exarc.net/members/venues/archeoparc-im-schnalstal-it>

¹³² Paardekooper (2013: 56).

3.5 Ecomusei

Dalla seconda metà del '900 si è diffusa sempre di più l'abitudine di visitare e svolgere attività legate al tempo libero in zone naturali. Questo ha portato all'urgenza da parte del personale specializzato di 'educare' i visitatori. Per organizzare al meglio le informazioni necessarie, si è applicata la categoria di 'interpretazione museale' a zone naturali vale a dire l'insieme di modalità e strumenti comunicativi tipicamente usati per creare un ambiente museale¹³³.

In Italia l'esperienza ecomuseale non è ancora molto diffusa (secondo i dati Istat 2019 su 4.908 musei italiani gli ecomusei italiani erano 69¹³⁴) sebbene sia molto sentito il tema della scoperta/recupero e valorizzazione del patrimonio storico-artistico, della cultura materiale e ambientale del territorio¹³⁵.

Il termine ecomusée fu formulato da Hughe De Varine, museologo francese attivo nei movimenti di new museology e direttore di Icom dal 1965-1976. Il termine appare nel 1982 nel suo volume *Le radici del futuro. Il patrimonio culturale a servizio dello sviluppo sostenibile* in cui si afferma:

Lo sviluppo sia sostenibile, quindi reale, solo a condizione che si realizzi in armonia con il patrimonio culturale e che contribuisca alla sua vitalità e crescita. Ne risulta, come corollario, che non si ha sviluppo senza la partecipazione effettiva, attiva e consapevole della comunità detentrica del proprio patrimonio¹³⁶.

Le origini dell'ecomuseo sono francesi, la sua nascita si deve anche a Goeroge Henri Riviere, museologo francese che ha innovato gli studi etnografici museologici, che per primo ha orientato i suoi studi al territorio francese avviando gli studi locali. Quella fornita da Riviere è stata la prima e tutt'ora condivisa definizione di ecomuseo:

“Un ecomuseo è uno strumento che un'autorità pubblica e una popolazione locale concepiscono, costruiscono e sviluppano insieme. Il coinvolgimento dell'autorità pubblica avviene con gli esperti, le agevolazioni con le strutture e le risorse che essa fornisce; quello della popolazione dipende dalle sue aspirazioni, dai suoi saperi e dalle sue capacità di essere operativa. [Un ecomuseo è] uno specchio in cui la popolazione si guarda per riconoscersi, in cui ricerca la spiegazione del territorio al quale è legata, come pure delle popolazioni che l'hanno preceduta, sia nella discontinuità che nella continuità delle generazioni. Uno specchio con cui la popolazione si propone ai suoi ospiti per farsi comprendere meglio, nel rispetto del suo lavoro, dei suoi comportamenti e della sua identità. [Un ecomuseo è] un'espressione dell'uomo e della natura. L'uomo è interpretato nel suo ambiente naturale, la natura nei suoi caratteri più selvaggi, ma anche in quelli che la società tradizionale ed industriale hanno plasmato a loro immagine. [Un ecomuseo è] un'espressione del tempo, in quanto le spiegazioni proposte risalgono ad epoche

¹³³ Davis (2001).

¹³⁴ L'Italia dei musei, Istat (2019).

¹³⁵ Muscò (2004).

¹³⁶ De Varine(2005:8-9).

precedenti la comparsa dell'uomo, ripercorrono i tempi preistorici e storici che ha vissuto, arrivando sino ad oggi, ai tempi che vive, con un'apertura al domani, senza che l'ecomuseo abbia una funzione da decisore, ma all'occorrenza può svolgere un ruolo d'informazione e di analisi critica. [Un ecomuseo è] un'interpretazione dello spazio; di luoghi privilegiati dove soffermarsi, dove camminare. [Un ecomuseo è] un laboratorio, poiché contribuisce allo studio del passato e del contemporaneo della popolazione e del suo ambiente, nonché favorisce la formazione di specialisti in questi settori attraverso la cooperazione con le organizzazioni di ricerca esterne. [Un ecomuseo è] un centro di conservazione nella misura in cui aiuta a preservare ed a valorizzare il patrimonio naturale e culturale della popolazione. [Un ecomuseo è] una scuola, in quanto fa partecipare la popolazione alle sue attività di studio e protezione, in cui la sollecita ad essere più consapevole dei problemi del proprio futuro. Dunque, il laboratorio, il centro di conservazione e la scuola si ispirano a dei principi comuni; la cultura che rappresentano va intesa nel suo senso più largo ed essi hanno lo scopo di far conoscere meglio la dignità e l'espressione artistica di una popolazione, qualunque siano le sue componenti che le manifestano. La diversità culturale che ne deriva è senza limite, tanto che i suoi elementi differiscono l'uno dall'altro. Essi non sono chiusi in sé stessi, ma ricevono e offrono¹³⁷.

La prima esperienza assimilabile a un ecomuseo ma antecedente alla nascita del termine è nel 1968 sull'isola di Ouessant¹³⁸, composta da tre edifici, un mulino a vento e *Maison des techniques et traditions ouessantines*. Il museo si propone di presentare aspetti della vita quotidiana della popolazione isolana caratterizzata da una tradizione in cui gli uomini erano marinai e le donne seguivano i lavori agricoli¹³⁹.

Riviere fonda il primo ecomuseo ufficiale nel 1973 l'ecomusée *Le creusot*¹⁴⁰, nella cittadina mineraria Creusot, che aveva abbandonato lo sfruttamento delle miniere, storicamente riconosciuto come primo ecomuseo, questo viene identificato come il primo ecomuseo della storia.

Il museo ha sede dal 1974 nel Castello della Vetreria, originariamente una fabbrica di cristalli, che presenta una collezione permanente dedicata all'Uomo e l'industria per ripercorrere la storia del castello in cui si trova¹⁴¹, e altre sei sedi satellite diffuse nel territorio: *La siderurgia nella città* (in un capannone industriale), *Il canale del centro* (dedicato allo sviluppo economico e ecologico della comunità), *La miniera e gli uomini* (esposizione ricavata dal pozzo minerario di Blanzky), *Cento anni di scuola* (la storia dell'evoluzione educativa all'interno di un edificio scolastico del 1881 a Monceau-les-Mines), *Storia del Borgo* (nel priorato romanico di Perrecy-les-Forges), *La memoria del movimento operaio* (in un edificio settecentesco a Saint-Vallier)¹⁴².

¹³⁷ Georges Henri Rivière, citato nel volume: Territoires de la mémoire, les collections du patrimoine ethnologique dans les ècomuées , sous la direction de Marc Augè, postface de Claude Lévi-Strauss, Édition dell'Albaron et Fems, 1992, p. 7 (ripreso da: La Muséologie selon Georges Henri Rivière, Dunond , Paris 1989).

¹³⁸ Corsane (2005:405).

¹³⁹<https://www.france-voyage.com/francia-citta/ouessant-9031/ecomuseo-ile-ouessant-maisons-niou-huella-4538.htm>

¹⁴⁰ http://www.artslab.com/data/img/pdf/028_54-58.pdf

¹⁴¹ <https://www.musee-homme-industrie.fr/>

¹⁴² Reina (2014:27).

Riguardo alla definizione di Ecomuseo, e la difficoltà nel darne una definizione unitaria Hugue de Varine nel 2003 dichiara “stiamo assistendo ad una riflessione teorica permanente”¹⁴³, questo passaggio è fondamentale per sottolineare la dinamicità di queste istituzioni e come la loro definizione sia sempre stata più facilmente definibile differenziazione dalle istituzioni museali tradizionali.

René Rivard, museologo canadese che collabora con Riviere nella definizione degli ecomusei, per chiarirne le caratteristiche differenzia così i musei tradizionali dagli ecomusei:

Traditional Museum = building + heritage + collections + expert staff + public visitors.

Ecomuseum = territory + heritage + memory + population¹⁴⁴.

Inizialmente l'idea era che l'ecomuseo fosse un museo esploso, quindi che il patrimonio esposto non potesse stare fisicamente dentro uno spazio chiuso¹⁴⁵.

Gli ecomusei non presentano una identificazione spaziale, se museo all'aperto, diffuso, o all'interno di uno spazio chiuso: la loro determinazione spaziale è il territorio stesso, nel senso dello spazio vissuto dalla comunità di riferimento. Lo staff di esperti che quotidianamente si trovano nei musei tradizionali qui è sostituito dalla popolazione, gli abitanti della comunità dell'ecomuseo.

Il modello francese si è declinato a due tipologie di ecomuseo:

Ambientale: incentrato sulla valorizzazione dell'ambiente;

Comunitario: incentrato sulla valorizzazione dello sviluppo sociale.

Ciò che li differenzia principalmente è il contesto, la prima tipologia è normalmente legata a contesti più naturalistici, il secondo urbani.

Rivard invece identifica quattro tipologie di ecomusei:

The discovery ecomuseum: il modello che esplora le interazioni tra natura e cultura;

Development ecomuseum: un istituzione più interessata alla comunità, l'identità culturale, rigenerazione economica;

Specialist ecomuseums; quelli che sono legati a industrie specifiche di una località che ha beneficiato di una risorsa naturale specifica come minerale, foreste o acque;

'combat' ecomuseums: di solito contestualizzati in aree urbane e dedicati a questioni sociali tra passato e presente, in relazione alle comunità¹⁴⁶.

I tentativi di definizione degli ecomusei sono continuati, anche in funzione delle sempre maggiori esperienze museali innovative che sono nate dopo la nascita degli ecomusei.

Davis (1999) propone l'utilizzo di cinque criteri necessari a distinguere gli ecomusei nella vastità di esperienze museali:

- Territorio esteso oltre i confini del museo
- Interpretazione fragmented-site e in situ
- Cooperazione e partenariato al posto della proprietà dei reperti
- Coinvolgimento della comunità locale e degli abitanti nelle attività del museo
- Interpretazione di tipo olistico e interdisciplinare¹⁴⁷.

¹⁴³ Reina (2014:28).

¹⁴⁴ Rivard (1984:43-53).

¹⁴⁵ Angelini (2013).

¹⁴⁶ Davis (2010).

¹⁴⁷ Ivi:404.

Jorgensen per differenziare gli ecomusei da musei etnografici o istituzioni che oltre alla valorizzazione del patrimonio culturale, promuovono anche attenzione ambientale, stila cinque condizioni che li differenziano:

- Esistenza di un centro di documentazione;
- Pluralità di centri di visita con exhibition;
- Esistenza di workshop per la partecipazione attiva dei visitatori;
- Legami con l'ambiente locale;
- Sentieri e percorsi a tema¹⁴⁸.

Gli ecomusei in Europa sono stati raggruppati in undici principali linee tematiche: paesaggio, mondo rurale e agricoltura, fauna, storia, etnografia, folklore, industrie dismesse, miniere abbandonate, mulini, acqua (risorse idriche, fiumi e mare)¹⁴⁹.

Il modello di ecomusei presenta diverse declinazioni, ogni ecomuseo è diverso dall'altro ma sono individuabili alcune costanti.

Nella stretta correlazione con la comunità di riferimento gli ecomusei creano un tempo e uno spazio comunitario mettendo in discussione il discorso sul patrimonio culturale autorizzato e dominante.

In molti casi gli ecomusei giocano un ruolo di rafforzamento del senso di comunità, attraverso il riconoscimento identitario di un patrimonio comune la creazione di ecomusei ha creato un avamposto dedicato alla cultura comune.

Le pratiche dell'ecomuseo hanno il potenziale di creare cambiamenti dal punto di vista della comunità, il pubblico può condividere esperienze e nuove narrazioni culturali¹⁵⁰.

Sul forte legame con la comunità di riferimento la definizione di ecomuseo stilata nel corso del workshop *Long Networks. Ecomuseums and Europe*, tenutosi a Trento nel 2004, si esprime:

‘An ecomuseum is a dynamic way in which communities preserve, interpret, and manage their heritage for sustainable development. An ecomuseum is based on a community agreement’¹⁵¹.

In essa si identifica come il patrimonio sia una prerogativa delle comunità di riferimento e uno strumento di sviluppo sostenibile.

Mentre gli open air museum possono sorgere in contesti interamente artificiali in cui i palazzi sono ricostruiti e il personale presente è composto da attori e attrici, gli ecomusei mantengono la loro aura di autenticità. Gli ecomusei non sottraggono al passare del tempo gli edifici e gli elementi che costituiscono il loro percorso, in tal senso vi è un diverso rapporto con la conservazione degli edifici.

Gli ecomusei non si denotano necessariamente per una manifestazione open air, quanto invece non riconoscono limiti circoscritti, comprendono un territorio, nascono per la comunità di riferimento che è attore attivo del museo.

¹⁴⁸ Maffi, Falletti (2001:11).

¹⁴⁹ Davis (2010).

¹⁵⁰ Gunter (2017).

¹⁵¹ Declaration of Intent of the Long Net Workshop, Trento, May 2004.

3.6 Musei diffusi - Urban open air museum, musealizzazione di contesti urbani

Il rapporto tra città e musei è complesso, come e in quali modalità il museo dovrebbe occupare lo spazio urbano è stato oggetto di riflessione già per gli Ecomusei.

La rappresentazione dell'evoluzione industriale è stata l'elemento propulsore nell'inizio della considerazione della città come contesto potenzialmente museale. Le prime manifestazioni di forme museali in contesti urbani sono ecomusei che incentrano i propri programmi sull'articolazione di un progetto sociale. Rivard (1988:124) nel definire le tipologie di ecomusei identifica anche i 'combat', in riferimento a musei normalmente situati in aree urbane, e che generalmente si rivolgono a problematiche sociali di comunità tra il passato e il presente¹⁵².

Questo genere di progetti è proliferato in concomitanza a una tendenza sempre maggiore al riuso di spazi urbani, favorito anche dall'uso di ICT che permettono di creare strumenti di visita che accompagnino l'utente alla scoperta del patrimonio materiale e immateriale di riferimento.

Gli urban open air museum sono legati a numerose tematiche, trasversali a partire dal contesto urbano nel quale sorgono e le circostanze che portano alla loro creazione. Sono possibili strumenti di rigenerazione urbana e di valorizzazione di itinerari cittadini turistici secondari, che in contesti di grande scambio turistico può aiutare a creare un decongestionamento delle vie principali.

Le tecnologie digitali hanno permesso di inserire nel contesto museale strumenti che consentono di fruire di contenuti su dispositivi mobili anche in spazi aperti. Questo naturalmente ha dato lo stimolo alla creazione di numerosi strumenti diffusi di fruizione di patrimonio non esposto in contesti tradizionali.

La creazione dei percorsi per la città può essere affidata a ICT, come proposto dal progetto Pros-Eleusi (Personalized RouteS in Eleusis), una applicazione per la città di Eleusi in Grecia, che attraverso un sistema GPS rende disponibili diversi contenuti per l'utente. L'applicazione prevede un sistema di raccomandazione personalizzato in base a campi selezionati dall'utente come: tempo della visita, posizione geografica, preferenze, eventuali utilizzi passati dell'app. I contenuti disponibili sono percorsi tematici, tutti i POI (Point Of Interest) presenti nella mappa, POI personalizzati¹⁵³. Il progetto si propone di valorizzare tutto il patrimonio materiale e immateriale della città che altrimenti non potrebbe essere fruito e svolge inoltre il ruolo di contenitore nel quale creare un ponte tra la storia antica e le emergenze culturali contemporanee.

Spesso la musealizzazione di contesti urbani è uno strumento di rigenerazione, un modo per coinvolgere la comunità che abita un quartiere. È il caso del progetto del museo diffuso nel rione Testaccio¹⁵⁴, curato dalla Soprintendenza Speciale come opera di riqualificazione urbana. L'obiettivo è la creazione di un percorso museale che racconti la storia dell'insediamento umano in quell'area, partendo dalle emergenze archeologiche antiche in comunicazione con la città contemporanea.

Il percorso diffuso comprende sia punti di interesse open air, sia spazi chiusi, tra questi: un percorso con pannellistica, l'area archeologica dell'Emporium, il parco urbano della Porticus Aemilia, area archeologica del nuovo mercato Testaccio, area espositiva didattica. Ogni luogo è

¹⁵² Montanari (2015).

¹⁵³ Vrettakis (2023).

¹⁵⁴ https://www.soprintenzaspecialeroma.it/schede/museo-diffuso-del-rione-testaccio_3025/ultima

progettato per essere fruibile sia singolarmente sia organicamente¹⁵⁵. L'esperienza più vicina a quella degli open air museum in Italia sono i musei diffusi, evolutisi gradualmente nell'arco degli ultimi vent'anni al fine di concepire strategie innovative per valorizzare il patrimonio culturale in tutte le sue forme. Questo approccio coinvolge la creazione di legami complessi con le comunità locali e il contesto circostante. I musei diffusi si distinguono per il loro ruolo attivo sul territorio, collegano tra loro diversi edifici o siti di interesse culturale. Questo modello si integra perfettamente nel contesto italiano, caratterizzato da una ricca stratificazione storica e una sedimentazione culturale diffusa su tutto il territorio¹⁵⁶.

Il termine museo diffuso viene coniato in Italia negli anni Settanta, nasce per riflettere sul rapporto tra museo e contesto.

La terminologia "museo diffuso" fu coniata per la prima volta da Fredi Drugman, un architetto e accademico attivo negli anni '80, noto per il suo coinvolgimento in significativi progetti urbani, soprattutto a Milano¹⁵⁷. Nel 1980, egli introdusse questo concetto nel suo libro intitolato "Idee per un progetto di museo lungo il Trebbia". Drugman sottolinea l'importanza che l'istituzione museale esca dall'edificio per diffondersi nel territorio. La definizione pone centralmente il ruolo di conservatore del museo, evidenzia come non possa esaurire il suo ciclo di conservazione dei beni culturali all'interno delle sue mura, ma si debba inserire nei punti nevralgici del territorio¹⁵⁸. Il museo nelle sue attività deve connettersi con le altre istituzioni produttrici di cultura come biblioteche, archivi, monumenti. Ciò che introduce l'idea di museo diffuso è quello di una rete territoriale di istituzioni culturali le cui azioni siano in sinergia tra loro. Il museo diffuso italiano ha un debito con la tradizione degli open air museum e con gli ecomusei, dai quali ha ripreso l'idea della uscita del museo dai propri confini, e con i quali condivide l'attenzione a promuovere azioni bottom up finalizzate alla creazione di patrimonio di comunità.

La forma di museo diffuso è stata fondamentale nella creazione di contesti museali nuovi e relativa al riconoscimento di nuovi 'tipi' di patrimonio.

In particolare, i musei diffusi hanno svolto un ruolo cruciale nella comunicazione di 'temi difficili' come le memorie legate alla Seconda guerra mondiale, in cui la memoria storica e culturale è trasmessa direttamente nei luoghi dei ricordi. I musei diffusi hanno una forma fluida strettamente legata ai luoghi della memoria¹⁵⁹. Tra questi temi anche memorie difficili da trasmettere, come quelle dei migranti, trattate nel Migration Museum di Londra¹⁶⁰ e nel museo diffuso delle Migrazioni a Lampedusa.

¹⁵⁵ Ancona, Contino, D'Alessandro (2012:379–416).

¹⁵⁶ Montanari (2021:116-121).

¹⁵⁷ Durante tutta la sua vita professionale unisce all'attività di docente quella di architetto con una particolare sensibilità verso il ruolo sociale e politico dell'architettura nel disegno e nella gestione della città.

A questa visione della professione si richiamano i progetti per la costruzione dei quartieri nella fascia esterna dell'area metropolitana milanese – le case in cooperativa a Muggiò, Monza e Sesto san Giovanni – e la partecipazione al progetto del quartiere Badia di Brescia per l'Ina Casa, di cui è capogruppo Piero Bottoni.

Significativi i progetti per il Museo e la biblioteca della comunità montana della Valchiavenna (1976-1983), la ristrutturazione a centro sociale e culturale della villa Belvedere a Macherio (1981-1986), il restauro della Torre comunale e la sistemazione esterna del Santuario della Madonna delle Bozzole (1981-1994), entrambi a Garlasco.

<https://casva.milanocastello.it/it/content/fredi-drugman>

¹⁵⁸ Scazzosi (2009:67).

¹⁵⁹ Montanari (2021:116-121).

¹⁶⁰ <https://www.migrationmuseum.org/>

Il museo diffuso di Lampedusa custodisce gli oggetti trovati appartenuti ai migranti e parallelamente svolge attività di ricerca in campo antropologico, storico e artistico, collaborando con l'AMM, l'archivio delle memorie dei migranti¹⁶¹.

Un caso che rappresenta come i musei diffusi possano costituirsi nel tessuto urbano e creare una rete tra luoghi già esistenti è il museo Il Museo diffuso della Resistenza, della Deportazione, della Guerra, dei Diritti e della Libertà di Torino. Costituito da un centro d'interpretazione, che ha sede presso il palazzo juvarriano dei "Quartieri Militari", a Torino, e da una rete di luoghi distribuiti sul territorio urbano. I luoghi del museo sono in totale venti, distribuiti per tutto il centro storico della città, sono spazi della vita quotidiana ma inseriti all'interno di una rete museale diffusa che ha l'obiettivo di ricordarne la memoria¹⁶².

Numerosi open air museum in contesti urbani nascono con la duplice valenza di valorizzare patrimonio materiale e immateriale e parallelamente l'obiettivo di rigenerare il tessuto urbano creando un contesto di maggiore coinvolgimento per la comunità.

La musealizzazione diffusa del Rione Testaccio ne è una testimonianza. Numerosi in tutto il mondo sono stati i casi di progetti di rigenerazione che hanno promosso invece interventi nuovi, e non volti a valorizzare un patrimonio già esistente. Ne sono un esempio i progetti di recupero urbano che hanno visto la promozione di arte urbana diffusa in quartieri che richiedono azioni di rigenerazione. Alla base di questi interventi sta la volontà di collocare opere d'arte in spazi tradizionalmente non deputati all'esposizione per raggiungere nuovo pubblico¹⁶³. Queste azioni di coinvolgimento del contesto urbano hanno l'obiettivo di rendere fruibile l'arte e il patrimonio culturale anche fuori dagli spazi più tradizionalmente deputati. L'occupazione degli spazi pubblici come contesti di fruizione di opere diffuse è una pratica consolidata, numerosi sono i progetti, a sfondo di rigenerazione, che integrano il tessuto urbano con percorsi museali di arte pubblica.

Un esempio è l'intervento promosso a Parigi nel 13 arrondissement spesso accompagnato dal termine open air museum. La storia delle opere di street art nel quartiere parigino ha origini negli anni 60 quando alcuni artisti crearono le prime opere; in seguito, le opere sono sempre aumentate, e promosse anche dalla municipalità, ad oggi sono presenti 26 lavori di grandi dimensioni.

Come quello di Parigi ne esistono molti altri, un esempio molto famoso in Italia è l'azione di rigenerazione urbana fatta a Roma nel quartiere Tormarancia. Il progetto, chiamato «Big City Life», dal 2015 valorizza e organizza visite guidate per il quartiere romano per far visitare le opere di street art, il progetto è nato per promuovere e diffondere l'arte urbana, dando vita a un museo a cielo aperto¹⁶⁴. Il progetto di rigenerazione del Quartiere San Paolo a Bari è un altro esempio di percorso museale urbano, in cui la street art è utilizzata per promuovere azioni di rigenerazione. Il processo di *museificazione* del quartiere, è stata uno strumento di riqualificazione promossa dal comune di Bari, la regione Puglia e l'associazione Mecenatate 90¹⁶⁵. L'intervento a Bari oltre alla promozione di opere di street art sugli edifici ha previsto la creazione di attività con la comunità finalizzate a creare una comunità di cura capace di salvaguardare e valorizzare il museo a cielo aperto.

¹⁶¹<https://isole.blog/isola-06-2/museo-delle-migrazioni-di-lampedusa/#:~:text=Il%20progetto%20per%20un%20Museo,sbarcate%20sull'isola%20dal%202008.>

¹⁶² <https://www.museodiffusotorino.it/LuoghiDellaMemoria>

¹⁶³ Nuccio, Ponzini (2015:83-90).

¹⁶⁴ <https://www.fondazioneterzopilastrointernazionale.it/project/big-city-life-a-tor-marancia/>

¹⁶⁵<https://www.secondowelfare.it/governi-locali/rigenerazione-urbana/bari-rione-san-paolo-un-quartiere-museo/#:~:text=Il%20quartiere%20del%20capoluogo%20pugliese,in%20attivit%C3%A0%20artistiche%20e%20culturali.>

Un altro tema ricorrente nella creazione di open air museum è il riuso di spazi o l'obiettivo di valorizzare spazi abbandonati. Un progetto italiano di grande impatto territoriale è «Spazi Indecisi» che valorizza luoghi abbandonati nel territorio tra Forlì e Ravenna. Tramite un'applicazione e degli itinerari prestabiliti l'utente può visitare questi spazi autonomamente. Spazi Indecisi ha promosso la creazione di un open air museum diffuso in un territorio molto ampio, tra le provincie di Forlì e Ravenna, volto a valorizzare edifici abbandonati datati al secolo scorso normalmente, dotati di grande fascino. In questo progetto l'uso di strumenti digitali è funzionale alla disseminazione dei contenuti, fruibili on site, necessari a creare l'apparato comunicativo unitario di un museo. Quanto al riutilizzo di spazi urbani e la patrimonializzazione di spazi in disuso o di spazi il cui valore culturale è secondario, in quanto vissuti dalle comunità di riferimento come luoghi di passaggio e di quotidianità, un esempio è la trasformazione del centro storico di Quebec city composta da una serie di azioni volte alla creazione di attività condivise per i turisti e i cittadini. Il primo intervento è stato la proiezione del cortometraggio *The Gigantic Mill*, diretto da Roger Lepage, che, proiettato sui silos della darsena della città, ripercorre la storia della città. Lo spettacolo è stato riprodotto dal 2008 al 2013, nel periodo estivo, trasformando lo spazio davanti alla proiezione in un anfiteatro artificiale dove le persone potevano vedere il film¹⁶⁶. Il secondo intervento ha previsto la produzione di uno spettacolo del Cirque du Soleil dal titolo *Chemins invisibles (invisible paths)*, si presentava in una serie di scene dove ballerini, acrobati, cantanti e attori invitavano il pubblico a passeggiare per la città in gruppi, ognuno seguendo un gruppo di artisti seguendo un percorso marcato in gesso¹⁶⁷.

Simile è il progetto portato avanti dalla compagnia di danza «Le fils d'Adrien» che ha creato una passeggiata partecipata, e uno show coreografato da Harold Rhéaume dal titolo *Le fil d'histoire* lo spettacolo è guidato da 14 ballerini che portano un grosso cavo rosso (il filo in questione) che tendono agli spettatori in modo che questi possano aggrapparsi e seguirli in fila indiana¹⁶⁸. Lo show procede fermandosi di fronte ai monumenti principali della città. Quebec city, in questo modo, ha promosso azioni di valorizzazione del tessuto urbano, con performative art creando uno stretto legame con cittadini o visitatori, coinvolgendoli attivamente nella vita del museo a cielo aperto della città¹⁶⁹.

Un altro caso di open air museum urbano è il progetto «MuseiUrbani» a Parma, è il risultato della sinergia di due progetti di musealizzazione: MUDICO (Museo diffuso di comunità), MUSEMU (Museo senza Mura). Il progetto ha l'obiettivo di salvaguardare la storia civile e sociale di Parma, valorizzando strade, piazze, stabilimenti abbandonati e altri luoghi importanti per la memoria di comunità. I due musei, sinergicamente correlati, hanno lo scopo di valorizzare itinerari meno noti della città, in quanto detentori di patrimonio immateriale più che patrimonio tradizionalmente riconosciuto, il visitatore può seguire i percorsi tramite un'applicazione che lo accompagna alla scoperta della città. *MuseiUrbani* offre quattro percorsi diversi: La città in colonia, dedicata alla stagione coloniale italiana e i suoi rapporti con Parma, la città industriale, la città delle case popolari, la città migrante¹⁷⁰.

¹⁶⁶ <https://exmachina.ca/en/creation/452/the-image-mill>

¹⁶⁷ Saidi (2012: 75-88).

¹⁶⁸ *Ibidem*.

¹⁶⁹ *Ibidem*.

¹⁷⁰ <https://museiurbani.it/>

3.7. Il rapporto con lo spazio

Tutte le esperienze museali finora analizzate presentano una forma e degli spazi diversi dai tradizionali; ciò non toglie che anche in questi contesti le collezioni museali intessano ugualmente un rapporto con lo spazio museale circostante, sebbene esso sia a cielo aperto o diffuso in tal senso il rapporto tra lo spazio e gli open air museum è paragonabile a quello di un museo tradizionale con il proprio contenitore come potrebbe riassumere una proporzione Gallerie: musei = paesaggio: open air museum.

Le evoluzioni contemporanee di open air museum hanno preso prevalentemente due direzioni: Open air museum come museo tradizionale in cui le opere vengono esposte all'aperto; Open air museum in cui il paesaggio (inteso come paesaggio culturale) diventa in sé opera esposta¹⁷¹.

Gli open air museum si caratterizzano per una profonda compenetrazione tra elemento naturale ed elemento umano, spesso gli stessi musei nascono per cristallizzare e creare una dimensione museale in contesti già esistenti, ma non nati con questa vocazione.

Il rapporto tra contenuto e contenitore nei musei tradizionali si basa su pratiche curatoriali fortemente legate tra loro e costanti nella gestione della esposizione, quali: percorso di visita predefinito, presenza di figure di guardiana nelle sale, pannelli introduttivo ed eventuali altri strumenti che accompagnano nella fruizione dei contenuti esposti. Questi elementi e molti altri creano la dimensione della visita museale. Negli open air museum vi è una stretta connessione tra artefatti e paesaggio¹⁷², come nei musei tradizionali lo spazio può essere adattato alla visita, il paesaggio negli open air museums è uno strumento per presentare e progettare l'esposizione.

Le principali metodologie di esposizione nei musei tradizionali sono tassonomiche, in cui gli oggetti sono esposti basandosi su criteri di classificazione, e tematiche in cui viene raccontato un tema che evolve durante la visita¹⁷³. Così anche i musei a cielo aperto riflettono le medesime modalità di esposizione.

Nell'open air museum i rapporti tra contenitore e contenuto cambiano, e così anche gli elementi che trasportano il visitatore nella dimensione di visita. In questi contesti gli edifici sono loro stessi parte dell'esposizione, costituiti dalle sue forme, immagini, mura, materiali, struttura¹⁷⁴. Gli aspetti artistici e tecnici sono usati per coinvolgere i visitatori, la trasversalità dell'esposizione influenza simultaneamente della personalità del visitatore: intellettuale, emozionale e morale¹⁷⁵.

Nei metodi individuati per trasmettere il patrimonio culturale negli open air museums sono stati identificati cinque tipologie:

- Fixation: trasformare il contesto in monumento culturale senza che il significato degli oggetti cambi, questo metodo è ben visibile negli ecomusei;
- Interpretation: basata su una certa modifica dei monumenti da preservare, musealizzati e quindi funzionalmente adattati;
- Reconstruction: gli edifici possono essere ricostruiti se ci sono abbastanza elementi scientifici;

¹⁷¹ Lemme (2010).

¹⁷² Noussia (2013).

¹⁷³ *Ibidem*.

¹⁷⁴ Brynch (2020:113-122).

¹⁷⁵ *Ibidem*.

- Construction: la costruzione di nuovi palazzi basata su elementi del patrimonio, fedeli a concetti museali;
- Revitalization: restauro della vitalità del patrimonio culturale e della sua abilità a funzionare¹⁷⁶.

Nella creazione di un open air museum è bene aderire a una integrità compositiva in cui gli elementi abbiano una loro gerarchia e siano correlati al ‘dominante’ che spesso è il monumento principale.

L’aumento delle iniziative di digitalizzazione ha promosso azioni di maggiore coinvolgimento del pubblico nei musei, con un’ottica più community-centred che collection-centred, questo ha portato a uno spostamento anche delle prerogative museali sempre più verso un coinvolgimento significativo con la collezione e un apprendimento attivo del pubblico¹⁷⁷.

Numerosi open air museums nascono da progetti bottom-up con la prerogativa di trasformare contesti non nati come musei o per essere esposti in museum-like, cioè, creandovi attorno un apparato comunicativo che ne valorizzi specifici aspetti trasmettendoli al pubblico. Queste azioni possono avvenire tramite diversi strumenti sia analogici sia digitali. Tra le priorità di questi progetti c’è sicuramente la volontà di coinvolgere la comunità di riferimento, e valorizzare un patrimonio comune.

Il principale problema di questi progetti è l’effettiva percezione di questi contesti come spazi museali in cui chiunque possa fare una visita al suo interno. Spesso la mancanza di una struttura museale riconoscibile e gerarchizzante dei contenuti e del percorso di visita rende difficile la fruizione di questi spazi e dei contenuti comunicativi come qualcosa di diverso dal singolo punto di interesse, e non parte di un complessivo contesto museale.

I limiti del concetto di museo dal Novecento ad oggi sono stati forzati e estesi in diverse occasioni in cui tale idea museale non era più abbastanza per rappresentare le nuove realtà che stavano nascendo. Il primo aspetto a indebolirsi, dai primi open air museum, è stato proprio quello dello spazio museale, la grande rivoluzione partita da Skansen, continuata dagli ecomusei e le varie appendici che ne sono derivate, hanno dimostrato quanto lo spazio chiuso non fosse una condizione necessaria per un museo. Distanziandosi dalle tradizionali etichette museologiche che in questo contesto hanno creato grande frammentazione, anche i progetti urbani presentati nel paragrafo 1.4, sebbene non sempre riconosciuti come open air museum, ne rappresentano la più contemporanea evoluzione.

Il risultato di una società post-industriale in cui gli insediamenti da conservare non sono più quelli rurali e agricoli dell’Europa del Nord ottocenteschi, ma piuttosto i numerosi spazi industriali abbandonati o in disuso presenti nelle città di tutto il mondo. E così il patrimonio e le storie da raccontare sono sempre più legate al contesto urbano.

¹⁷⁶ *Ibidem*.

¹⁷⁷ Vermeeren et al. (2018: 3347-3354).

3.8 Le tecnologie più usate negli open air museum

L'utilizzo di tecnologie digitali ha dato un forte stimolo alla creazione di ambienti museali nuovi, fornendo utili strumenti per la fruizione di contenuti multimediali on-site, promuovendo numerosi progetti diffusi nati anche da comunità di privati, senza il bisogno di una complessa organizzazione istituzionale alle spalle. Ciò ha permesso di rendere fruibili contenuti digitali in maniera non invasiva on site, ma ugualmente dando luogo a contesti comunicativi complessi e organizzati per un percorso di visita.

Le tecnologie più utilizzate sono generalmente quelle che permettono di fruire di contenuti on site, tramite applicazioni specifiche che permettono di individuare la posizione dell'utente tramite dati GPS, realtà aumentata, o QR codes.

3.8.1 LBS (location-based services)

Il Location Based Service (LBS) è un servizio che consente di accedere alle informazioni di localizzazione basate su una mappa elettronica contenente longitudine e latitudine per far apparire la posizione attuale¹⁷⁸. Questo genere di tecnologia è molto usato in contesti museali per rendere la visita personalizzabile e più coinvolgente.

I location based service possono fare riferimento ad applicazioni che usano la georeferenziazione,

SmARTEwt guide application, l'applicazione sviluppata da DATABENC, prevede la creazione di una applicazione per visita all'interno di musei, il sistema prevede l'uso della tecnologia bluetooth per localizzare il visitatore e segnalare contenuti corrispondenti all'opera più vicina¹⁷⁹.

3.8.2 Realtà aumentata

La tecnologia di realtà aumentata è sempre molto utilizzata in contesti museali, quello che rende preferibile e più agevole la sua fruizione è la sua non invasività. La realtà aumentata infatti ben si adatta all'ambiente di utilizzo senza falsarlo o crearne uno nuovo come la Realtà Virtuale.

Tecnicamente la realtà aumentata combina oggetti virtuali bidimensionali e/o tridimensionali in un vero ambiente tridimensionale e visualizza questi oggetti virtuali in tempo reale. Il legame con il contesto originario è l'elemento che l'ha resa una delle tecnologie più usate in ambito museale, in particolare in contesti a cielo aperto o diffusi.

Un esempio è il caso del Museo Narrante di Padova, autodefinitosi museo-non-museo. Il progetto è incentrato sulla valorizzazione delle mura della città, un percorso diffuso porta alla scoperta delle mura, diramandosi per gli 11 km di lunghezza. L'applicazione omonima da accesso a contenuti 3D e di realtà aumentata ai visitatori alla scoperta delle porte della città. Al momento fruibili ci sono Porta Liviana, Porta Codalunga, Torrione della gatta, Porta Savonarola, Castelnuovo, Bastione Impossibile¹⁸⁰.

Un altro progetto che utilizza la realtà aumentata sfruttandola come strumento narrativo urbano è Street museum London, del 2010. È una applicazione creata dal Museo di Londra che permette di fruire di foto storiche per le vie della città, la tecnologia di realtà aumentata grazie alla

¹⁷⁸ Arfiani (2016).

¹⁷⁹ Chianese et al. (2013).

¹⁸⁰ <https://www.muravivepadova.it/dove/dove.html>

geolocalizzazione del telefono dall'applicazione dà la possibilità di vedere come alcuni scorci della città si presentavano nei primi anni dell'900, tramite fotografie d'epoca. Questa formula di digital storytelling permette alla città di raccontarsi e poter valorizzare il patrimonio fotografico conservato¹⁸¹.

In un contesto completamente differente, si segnala il progetto "Luci in miniera" dedicato all'ex borgo minerario dell'Argentiera di Sassari. Qui è stata creata un'applicazione di realtà aumentata che offre animazioni sugli edifici del borgo, decorati con illustrazioni. Con un rinnovo periodico, il progetto mira a valorizzare il museo a cielo aperto del borgo minerario, offrendo un'esperienza di visita interattiva e coinvolgente. Attraverso le animazioni di realtà aumentata, il borgo stesso narra la sua storia, creando un percorso diffuso che attraversa la sua memoria¹⁸².

3.8.3 QR codes-RFID-Beacon

In ambito museale sono state sviluppate numerose tecnologie di diversi livelli di complessità volti a fornire al visitatore contenuti personalizzati. In contesti in cui i punti di interesse (POI) sono ravvicinati è preferibile usare tecnologie differenti rispetto a quelle di georeferenziazione.

Tra le alternative le principali sono QR e beacon, preferibili per il basso costo e la stabilità.

I QR e RFID sono tecnologie tag-based, permettono quindi di posizionare il tag nel punto in cui si preferisce, per la fruizione dei contenuti i tag devono trovarsi preferibilmente nelle dirette vicinanze dell'oggetto relativo al contenuto del tag¹⁸³. Il design dei contenuti deve essere fatto quindi in situ, non c'è modo di rappresentare diversamente il contesto.

Molti studi hanno dimostrato la capacità dei QR di trasformare spazi fisici in spazi *museum-like*, luoghi dove coinvolgere pubblico, personalizzare i contenuti.

Pèrèz (2016) evidenzia come i QR code siano dei preziosi ausili per i contesti che identifica come museum-like, appunto contesti non nati per essere musei ma che possono presentare mostre per i suoi visitatori¹⁸⁴.

Santos sottolinea come i QR siano una tecnologia che permette di rendere più flessibili i limiti tra i contesti formali e informali di istruzione¹⁸⁵.

3.9 Una risposta al turismo sostenibile?

Il turismo culturale ormai da diversi anni è un fenomeno che si è esteso moltissimo e fortemente democratizzato, ciò ha mitigato l'antica polarizzazione tra cultura 'alta' e cultura del quotidiano o di massa¹⁸⁶.

Fondamentale è stato il cambiamento, o la creazione, del significato della parola *heritage*, indicante l'insieme di risorse materiali e immateriali del patrimonio, superando la visione ristretta del turismo culturale¹⁸⁷. Con il riconoscimento di questo significato di heritage collettiva l'idea di 'cultura' vira sempre di più verso significati diversi. Ciò che comunemente cambia moltissimo è il

¹⁸¹ Jeater (2011).

¹⁸² <https://www.tribune.com/progettazione/new-media/2024/01/progetto-luci-in-miniera-ex-borgo-minerario-argentiera-sassari/>

¹⁸³ Santos-Hernández-Leo-Blat (2014:17-30).

¹⁸⁴ Pérez, Sanagustín et al. (2016: 73-85).

¹⁸⁵ Santos, Blat (2014:17-30).

¹⁸⁶ Robinson (2008:21).

¹⁸⁷ Messineo (2011).

legame col presente dell'heritage, un patrimonio del passato che dialoga col presente, e vi esercita ancora influenza.

La definizione del turismo interessato all'Heritage è data da Timoty e Boyd (2006), come:

Un viaggio che comporta la visita a siti d'importanza storica, incluse aree edificate e urbane, antichi monumenti ed edifici, paesaggi rurali e agricoli, località in cui sono svolti eventi storici e luoghi di interesse per la presenza e la diffusione di significative culture¹⁸⁸.

In relazione all'Heritage tourism vi è un altro concetto strettamente correlato che è *heritagization*¹⁸⁹, in cui il patrimonio è utilizzato per raggiungere obiettivi sociali come creare comunità, stabilire legami di solidarietà, in ambito turistico questo ha significato un approccio differente alla conservazione. I processi di *heritagization* oggettificano le pratiche culturali di una comunità e ne reificano l'essenza; diventa così possibile determinare gli aspetti identitari della comunità di riferimento, chi ne fa parte e chi ne è escluso¹⁹⁰. Spesso sono proprio questi processi che permettono a una comunità di autorappresentarsi all'esterno: i processi di *heritagization* bottom up permettono una valorizzazione consapevole del patrimonio di riferimento. Analogamente, quelli di tipo top down, hanno avuto un forte impatto nella valorizzazione di comunità di interesse culturale, generalmente di scala regionale o locale, e hanno anche portato grossi cambiamenti nelle modalità di vivere aree urbane marginalizzate, promuovendo processi di gentrificazione¹⁹¹.

Nelle strategie di organizzazione e sviluppo degli spazi urbani le attività culturali negli ultimi anni hanno guadagnato un ruolo cruciale, nei processi di progettazione. L'organizzazione urbana ha sempre avuto un ruolo privilegiato come centro di attività culturali ed economiche, producendo cultura tramite le idee, le arti e gli stili di vita¹⁹². La cultura è fondamentale nel concetto di sviluppo sostenibile poiché inquadra le attitudini e le relazioni tra persone verso l'ambiente, a questo proposito c'è un forte legame tra i processi di gentrificazione e il turismo urbano. La vitalità culturale è fondamentale nello sviluppo urbano per le possibilità di creazioni artistiche, il livello di capitalizzazione imprenditoriale di prodotti da attività artistiche, tutto questo portando allo sviluppo di turismo urbano.

Il turismo urbano si ramifica in due direzioni: centripeta, attraendo turisti; centrifuga, per la popolazione che visita altri luoghi turistici¹⁹³. Il turismo non nasce isolato dal resto della città ma anzi, si sovrappone e coesiste con altri processi di consumo e produzione dello spazio urbano, il turismo urbano nasce in relazione ai nuovi processi di ricostruzione urbana, di cui la gentrificazione è parte¹⁹⁴.

Gentrificazione e turismo urbano vanno visti come due facce della stessa medaglia, come parti integranti degli stessi processi economici e spaziali di ricostruzione urbana, coesistono negli stessi

¹⁸⁸ Timothy, Boyd (2006).

¹⁸⁹ Il termine Heritagization è emerso alla fine del XX secolo, indica il processo mediante il quale manufatti e luoghi storici si trasformano in oggetti di esposizione con un effetto nel presente. A. Thouki (2022), Heritagization of religious sites: in search of visitor agency and the dialectics underlying heritage planning assemblages, in *International Journal of Heritage Studies*, Vol.8, Issue 9, p.1036-1065.

¹⁹⁰ Habinc, Mateja (2022).

¹⁹¹ Van De Kamp (2019).

¹⁹² Dulce, Muntele, Istrate (2022).

¹⁹³ *Ibidem*.

¹⁹⁴ Cocola, Gant(2018:281-293).

contesti e mutualmente tendono a rinforzarsi. L'aumento del turismo urbano impatta fortemente sul paesaggio sociale e urbano, erodendo la qualità della vita quotidiana e il valore dell'esperienza turistica¹⁹⁵.

L'overtourism si basa sul concetto di *touristification*, ovvero il processo per cui i centri storici gradualmente trasformano i propri spazi da urbani a spazi turistici. In questo contesto tra le attrazioni che maggiormente catalizzano i turisti vi sono i musei, ai quali negli ultimi anni è stato dato il ruolo anche di agenti di inclusione sociale, riconosciuti come promotori di sviluppo sociale.

I musei possono essere considerati sia la principale causa sia i principali beneficiari del fenomeno di *overtourism*, sebbene riportino un'immagine del contesto di riferimento inevitabilmente legato al suo passato¹⁹⁶. Il rischio è che i musei orientino sempre di più la loro offerta verso il gusto turistico, questo può impattare anche nella produzione scientifica, come la promozione di mostre blockbuster che poco rappresentano il contesto di riferimento. In parallelo vanno considerati altri due aspetti dell'impatto che l'overtourism ha sulle istituzioni museali, legati alla conservazione e la fruizione delle sue opere. L'esposizione a un alto numero di visitatori quotidianamente pone le opere d'arte a un sempre più alto rischio di danneggiamento, o perlomeno può accelerarne i processi di deterioramento.

Inoltre, la fruizione in sé dei contenuti ne risente fortemente, la visione di opere in sale piene di persone rende la fruizione del patrimonio veloce e superficiale, lasciando la più profonda comprensione solo al più attento dei visitatori. Questi due aspetti si scontrano profondamente con due delle finalità principali dei musei: conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale. I processi di musealizzazione urbana sono stati utilizzati come strategie per trasformare gli spazi urbani e come attività associata a programmi di rigenerazione urbana¹⁹⁷. Nelle A.B. (2009) cerca di definire cosa significa *museality* di contesti urbani, identificando i processi che portano alla musealizzazione di zone urbane, tra cui la predominanza di attività di interesse solo per i turisti, in relazione ad azioni di restauro e conservazione. Un oggetto nell'atto di musealizzazione ha una alterazione nella sua funzione, una alterazione del contesto di appartenenza, e una nuova relazione tra il fruitore e l'oggetto in sé. Questi processi sono applicabili anche a contesti urbani, nei quali la musealizzazione di zone urbane prevede una manipolazione degli spazi per scopi turistici ed economici, ciò porta ad un uso differente degli spazi.

In risposta a questo fenomeno numerosi sono stati i progetti e gli studi nati per valorizzare un turismo più sostenibile, nel cui contesto il termine sostenibile può essere applicato trasversalmente a temi quali l'ecologia, legata ai mezzi di trasporto utilizzati, le rotte culturali, rappresentanti un sempre maggiore interesse per siti culturali più rappresentativi dell'identità del luogo di visita e meno orientati alla fruizione di Musei più conosciuti e appunto frequentati dal turismo di massa.

Questo genere di rotte ha spesso luogo in contesti rurali, lontani dalle città, ma parallelamente anche in numerosi contesti cittadini stanno nascendo appunto numerosi progetti volti a valorizzare un patrimonio più immateriale o più legato all'identità della città o dei quartieri, per promuovere itinerari secondari di turismo sostenibile. La possibilità che questi luoghi diventino realmente una possibile alternativa ai siti che maggiormente catalizzano i flussi di visitatori è molto remota, sebbene possano ugualmente svolgere un ruolo di decongestionamento rispetto alle rotte turistiche più battute.

¹⁹⁵ Pasquinelli -Trunfio (2020).

¹⁹⁶ Murzyn,Kupisz, Hołu (2020).

¹⁹⁷ Nelle (2009).

Un metodo di rigenerazione della comunità è identificato con il *regenerative tourism* il cui approccio vuole creare un impatto positivo sulle comunità riconnettendole con la natura e partendo dall'identità del contesto di riferimento attraverso una maggiore consapevolezza¹⁹⁸. Pinto e Ferrero (2023) sottolineano il legame tra *regenerative tourism* e la promozione di aree marginalizzate. Il rapporto tra patrimonio culturale e periferie è complesso in quanto spesso esse risultano escluse dagli itinerari culturali e turistici tradizionali, ma beneficiano di approcci bottom-up che ne valorizzano l'identità e la memoria culturale.

¹⁹⁸ Ferrero, Pinto (2023).

Capitolo 4

La Darsena di Ravenna

4.1 Storia della Darsena di Ravenna dalle origini al XX secolo

L'area che collega il centro urbano di Ravenna con il litorale è attraversata dal canale artificiale Corsini, lungo il quale vi sono significative testimonianze di archeologia industriale dello sviluppo economico della città nello scorso secolo¹⁹⁹ ed elementi urbanistici recenti, in un complessivo scenario di quartiere 'periferico', per quanto vicino al centro storico e monumentale, in attesa di forme di riqualificazione ed anzi *rigenerazione* urbana.

L'escavo del canale può essere datato tra il XVII e il XVIII secolo²⁰⁰; il nome 'Corsini' era stato scelto in onore del papa regnante Clemente XII Corsini, ma nella memoria culturale della cittadinanza il canale è sempre nominato come il 'Candiano'.

Un originario Canale Candiano scorreva in realtà poco più a sud dell'antico porto romano di Classe. Numerose fonti documentarie lo menzionano. La più antica è un atto notarile del 1123 che menziona un *pons* presso l'antico canale *Candianus*. In età altomedievale era già noto il toponimo toponimo *pons Candidianus*, coincidente con l'idronimo dell'atto notarile. Nel 1135, un altro documento menziona un *Canale de Candiani fossa Pontis Petri*, e ancora, lo storico bizantino Giordane nell'opera *Sulle origini e le imprese dei Geti* (XXIX, 147) ricorda un *Pons Candidiani qui tertio miliario ab urbe aberat*. Due secoli dopo, nel 1300, questo ponte è nuovamente citato nella cronaca *Aedificatio civitatis Ravennae*, come costruzione già esistente nel V secolo. Oltre alle fonti documentarie, il nome è presente anche nella documentazione cartografica. Il toponimo Ponte Candiano è riportato in una mappa veneziana del XV secolo, e in una mappa risalente al XVII secolo redatta dal frate camaldolese Giuseppe Antonio Soratini. In essa sono presenti anche il canale Panfilio, l'antica orma del Canale Candiano e quella del Savio, il porto Candiano antico e il porto di Augusto. Lo storico Agnello riferisce che nel Con al VIII secolo erano attivi almeno cinque diversi porti nell'area ravennate tra cui il porto Candiano. Sorgeva a sud del porto romano di Classe in corrispondenza della foce del Canale Candiano, che dalla valle Candiana (ora Standiana) giungeva sino al mare. Nel XIII secolo, con l'adduzione dei fiumi Ronco e Montone ed il progressivo allontanamento della linea di costa, dei cinque porti menzionati da Agnello, solo quello Candiano resiste, a prezzo di escavazione del fondale costose e per questo poco frequenti. Il *portus Candiani* rimane il principale scalo dell'area grazie alla dominazione veneziana. Il legato Bonifacio Gaetani nel 1612 promuove nuovi lavori di scavo, ottenendo la riconoscenza dei ravennati con la colonna eretta in suo onore presso il porto, che oggi si trova in piazza dell'Aquila (Piazza XX Settembre). Per collegare il Porto Candiano alla città di Ravenna nel 1652 è stata progettata e realizzata un'idrovia artificiale, l'escavo del canale Panfilio. Lo sbocco era presso l'odierna Porta Nuova, Via Panfilia percorre quello che era il corso di questo canale. Il commercio della città ha risentito positivamente della nuova infrastruttura portuale. Purtroppo, però le trasformazioni idrauliche Settecentesche ne

¹⁹⁹ Biscioni (2005: 132).

²⁰⁰ Andrini (2017: 119-120).

hanno causato la fine. Negli anni 1733-39 si effettuano nei dintorni della città grandi lavori idraulici, atti a deviare dal circuito urbano dei fiumi Ronco e Montone e ad indirizzarli a mare in un cavo unico, con percorso distante 3 km dalla città. La nuova inalveazione andava a resecare il canale Panfilio e aveva posto il problema di ricavare un'idrovia alternativa. Il percorso a mare più ragionevole era quello verso est, ossia quello che sfruttava l'alveo abbandonato dei due fiumi. In sintesi, il rapporto della città con il suo porto, prima della fase moderna di industrializzazione, vive principalmente tre fasi:

- un primo momento in cui il territorio è dipendente dalla laguna, massima espansione nel periodo imperiale;
- una seconda fase di portualità minore, causata dal mancato mantenimento dell'efficienza idraulica del porto, la sua importanza viene compromessa, viene ripristinato il collegamento con il Po e aperto il canale Badareno;
- una terza e lunga fase in cui Ravenna mantiene questo assetto per i mille anni seguenti, diventando prevalentemente una città di terra circondata da terreni di difficile drenaggio, con paludi, fiumi, secchi vallivi, priva di agricoltura e la cui attività principale era la pesca nelle valli²⁰¹.

I lavori che portano all'attuale canale sono iniziati nel 1737, quando viene chiamato Canale Corsini, in onore del Papa Corsini che lo aveva fatto costruire. Candiano rimarrà sempre il nome che ufficiosamente lo identifica tra i cittadini. In questi anni nella struttura di Ravenna ha luogo la rivoluzione alberoniana, nel 1739 i fiumi Ronco e Montone vengono dirottati nel nuovo cavo dei Fiumi Uniti a sud di Ravenna ²⁰². Da questo e tra l'intrico di canali si ricava una via d'acqua di importanza vitale per il futuro della città. Questo è stato l'intervento di maggiore entità sul tessuto idrologico della città permettendo una serie di azioni di innovazione precedentemente impossibili a causa dei fiumi. Tra queste l'attivazione dei collegamenti ferroviari con Bologna, Ferrara, Rimini a fine Ottocento ²⁰³.

Gli interventi apportati dal cardinale Alberoni hanno avuto un impatto fondamentale, e sono rimasti strutturalmente immutati per i due secoli successivi. Inoltre, durante il periodo alberoniano era già iniziata una prima, embrionale riflessione sulla riqualificazione urbanistica della zona Darsena che sarebbe diventata strategica tre secoli più tardi ²⁰⁴.

Nel 1750 il porto di Ravenna era già dotato di magazzini e una vera area di ricovero delle imbarcazioni. Alla fine del Settecento la Darsena si allungava verso via Antico Squero per diversi metri, la Darsena Bidente, con banchine dalla doppia altezza per permettere a diverse imbarcazioni di poter attraccare in diversi momenti della giornata a seconda della marea²⁰⁵.

Tuttavia, in questo periodo il porto fatica ancora a imporsi come funzionale e strategico, a causa della lunghezza del canale che lo collega al mare e dello scarso interesse nel migliorarne le potenzialità da parte delle élite politiche rappresentati da gruppi nobiliari ancora legati economicamente alle rendite latifondiarie e agricole.

²⁰¹ Barberini, Guerrini (2019:9).

²⁰² L'opera fu promossa dal Cardinal Legato Giulio Alberoni, i fiumi Ronco e Montone sono stati deviati a sud di Ravenna, per farli ricongiungere e sfociare sul mare. Il progetto definitivo dell'opera era stato approvato dal precedente cardinal legato Giulio Massei nel 1733.

²⁰³ Andrini (2017:81).

²⁰⁴ Barberini, Guerrini, (2019:11).

²⁰⁵ Barberini et al. (2019).

Con il ritorno del potere papale nell'Ottocento vengono promossi lavori per migliorare lo stato dei canali, la navigazione portuale, approfondimento dei fondali e lavoro di consolidamento delle palizzate²⁰⁶. La Darsena Bidente è stato il primo nucleo di vita circostante il canale che in seguito sarebbe diventato il 'Quartiere Darsena'.

Con la proclamazione del porto di Ravenna come Porto Nazionale (3 febbraio 1860 mediante Decreto firmato dal ravennate Luigi Carlo Farini, Ministro dell'Interno del governo Cavour)²⁰⁷, nascono i primi insediamenti industriali lungo il canale: nel 1861 Bernardo Morgantini e Giuseppe Gasparoli rilevano e ingrandiscono un'antica conceria di pelli bovine, divenuta negli anni Cinquanta del Novecento la sede dello stabilimento della Callegari e Ghigi; nel 1871 l'imprenditore Francesco Schiaffino dà vita a un cantiere di costruzioni navali che occupava un terreno lungo la sponda destra del canale Corsini, dove attualmente è visibile la fabbrica Montecatini. Altre industrie di una certa consistenza sorte in questo periodo furono le fornaci che cominciarono a insediarsi intorno agli anni Settanta dell'Ottocento, in un periodo di grande progresso tecnico grazie all'introduzione del processo Hoffmann. Ne sorse una prima fornace nel 1870, che ebbe una vita piuttosto breve, alla quale se ne aggiunsero due fra il 1870 e il 1880, sulla sponda destra del Candiano, di vita più duratura²⁰⁸, mentre nel 1889 entra in attività la fabbrica di zolfo dell'imprenditore Vito Almagià²⁰⁹. Ma solo nel Novecento con il sorgere prima di attività di raffinaria e del settore agricolo, e successivamente di industrie chimiche, meccaniche e di lavorazione di materie prime, si assiste a un vero e proprio sviluppo industriale del distretto della Darsena²¹⁰.

Nel 1888 la zona attorno alla Darsena, adotta ufficialmente la denominazione di Sobborgo Darsena. Il nome sobborgo Darsena viene utilizzato per la prima volta verso la fine dell'Ottocento, in riferimento alla parte terminale del canale Corsini. Nel 1937 iniziò il progetto "case popolari" che rispondeva all'esplosione demografica del dopo guerra, così il sobborgo divenne il quartiere più popoloso di Ravenna. Questa zona fino alla identificazione ufficiale come quartiere Darsena è sempre stata associata nell'immaginario dei ravennati come zona di case popolari, con una accezione negativa. Lo sviluppo portuale contribuì alla formazione di edifici adibiti a piccole imprese e magazzini. I grandi cambiamenti idrogeologici hanno portato una trasformazione in Ravenna, da città di mare a città di terra²¹¹, in cui l'unico sbocco al mare è un canale artificiale.

L'area subisce intensi bombardamenti durante le due guerre mondiali: tra febbraio e maggio del 1916 la flotta aerea austroungarica, dopo aver attaccato lo sbocco del canale sul mare, colpisce la stazione ferroviaria e le fabbriche affacciate lungo il Candiano, come l'Almagià il 12 febbraio 1916²¹². Al termine del conflitto il rilancio dell'economia ravennate avviene molto lentamente grazie

²⁰⁶ Barberini, Guerrini (2019:13).

²⁰⁷ C. Cornazzani, in Andriani et al (2017:613-617).

²⁰⁸ Majoli (2005:152-161).

²⁰⁹ Zannier (1996:114-118).

²¹⁰ Tra le attività di inizio secolo si possono ricordare: la Società Anonima Cementi e la Società Anonima per materiali da Costruzione, costituite nel 1906; lo stabilimento industriale della Unione italiana fra consumatori e fabbricanti di concimi e prodotti chimici del 1919 (divenuta nel 1921 Montecatini); la Società Anonima Iutificio Romagnolo del 1908; la Saccheria Ravennate di Callegari e Ghigi, fondata nel 1906; il Molino Spagnoli Padovani sorto nel 1912; la Società Interconsorziale Romagnola (SIR) del 1920. Al riguardo si vedano S. MATTARELLI, *Le vicende dell'economia tra l'età giolittiana e il fascismo*, in L. LOTTI (a cura di), *Storia di Ravenna*, vol. 5, *L'Età risorgimentale e contemporanea* Venezia, Marsilio, 1996; pp. 375-409; BISCIONI, *Il porto di Ravenna*, cit., pp.144-152; P. BARBERINI ET AL., *Ravenna darsena di città. Un destino scritto sull'acqua. Storia, arte, attualità, idee e nuovi progetti*, Ravenna, Edizione Moderna, 2019, pp. 30-68; *Il porto di Ravenna*, «Il Romagnolo» 2011, pp. 38-48

²¹¹ Fino al secolo VIII il mare era a ridosso di mura orientali, dove sfociava il fiume Badareno

²¹² Antonellini (2008:55-56).

soprattutto all'Ente Autonomo del Porto di Ravenna, istituito nel 1919, che dà inizio ai lavori di ampliamento del porto e all'allungamento dei moli, consolidando anche strade e ferrovie²¹³. Grazie a questi interventi il porto di Ravenna si trasforma in uno degli scali più importanti e funzionali del paese. Ma gli ingenti danni portati dai bombardamenti della Seconda guerra mondiale, tra dicembre del 1943 e settembre del 1944, segnarono profondamente il porto e la città ravennate. Ravenna è interessata da bombardamenti dopo l'armistizio dell'8 settembre del 1943 a causa dell'occupazione da parte dei tedeschi. Vengono ripetutamente colpite le industrie lungo il Canale Candiano, come l'Almagià, il Consorzio Agrario, i Magazzini Generali del Candiano e la Montecatini²¹⁴.

Nell'immediato dopoguerra le numerose industrie statali e private che popolano la Darsena prosperano. L'industria agricola, pesantemente colpita dalla guerra, svolge un ruolo centrale nell'espansione della città; nel corso dell'intero decennio si verificano due tipi di iniziativa industriale: da un lato, la grande industria di Stato e dall'altro una fitta rete di imprese locali attive in vari settori. In concomitanza con queste, che richiamano lavoratori da tutta l'Emilia-Romagna e le regioni limitrofe, come Marche e Veneto, il quartiere diventa anche la zona della città votata alla loro accoglienza in termini abitativi.

Tra il 1936 e il 1951 la città era interessata da una forte crescita demografica, con un incremento di oltre 10.000 abitanti nel secondo dopoguerra. Nel 1951 Ravenna ha 91.398 abitanti, 10 anni più tardi 115.657²¹⁵: ed è proprio questo processo di crescita demografica che spinge la municipalità a riflettere sulla ricostruzione ed estensione della città.

Nel 1952 Ravenna ha la svolta, diventa uno dei poli industriali principali a livello nazionale a seguito della scoperta di vasti giacimenti di metano nel sottosuolo da parte dell'Agip, diretta al tempo da Enrico Mattei, e la decisione di aprire qui uno stabilimento. Un altro evento cruciale è l'apertura della raffineria Sarom (Società Anonima Raffinazione Olii Minerali), fondata da Attilio Monti. La Sarom sorge proprio sul lato destro del Canale Candiano, dove era già presente uno stabilimento destinato alla conservazione di materiale petrolifero, la vicinanza al canale è una scelta guidata dal grande uso che l'azienda faceva dei trasporti marittimi. Durante gli anni Sessanta la Darsena raggiunge grandi volumi di traffico merci, e la presenza di giganti industriali porta anche a una rinascita demografica, richiamando molte persone da tutta l'Emilia-Romagna e dalle regioni circostanti in cerca di un lavoro.

Durante questo periodo il gruppo industriale Ferruzzi, con la costruzione dei silos granai nel 1957, ha una forte crescita avviando una attività di esportazione di cereali a livello mondiale.

Negli anni Settanta la Sarom e l'Anic inaugurano il nuovo porto, creando nuovi scali e una sempre maggiore attenzione ad opere di ingegneria navale volte alla creazione di un porto all'avanguardia e fluido per rispondere alle necessità del nuovo mercato²¹⁶. La nascita del nuovo porto deriva dalla necessità di cambiare la scala degli scambi che vi avvenivano per cui era necessaria un'area per gli scambi industriali più estesa e più facilmente raggiungibile da mezzi di trasporto di grandi dimensioni, passando dal porto "emporio" a una forma di vero e proprio porto industriale²¹⁷.

Parallelamente alla crescita economica avviene anche una crescita urbanistica della città. Le vie Gulli, Trieste e Lanciani del quartiere Darsena, hanno una complessa storia sociale e operaia.

²¹³ Ferilli (1999: 85-87).

²¹⁴ Moles (1977:361-365).

²¹⁵ Orioli (2013).

²¹⁶ Ferilli (1999:117-163).

²¹⁷ Poggioli (2010).

L'estensione del nucleo abitativo nel quartiere risale al 1949 quando il Ministro del Lavoro Amintore Fanfani emana la Legge 43 con cui approva il «Progetto di legge per incrementare l'occupazione operaia, agevolando la costruzione di case per i lavoratori». Il Piano Incremento Occupazione Operaia Case per Lavoratori, anche chiamato piano Fanfani, vede l'edilizia come promotrice della ripresa del Paese per rispondere alla elevata domanda abitativa del dopo guerra e creare nuovi posti di lavoro impiegati nella costruzione dei quartieri. Il quartiere Darsena di Ravenna, tra il Canale Candiano e le vie Trieste, Gulli e Lanciani, rappresenta un'esperienza tipica dell'edilizia del Piano INA-Casa. Il quartiere nasce come nucleo autosufficiente e distante dal resto del tessuto urbanistico. Pur sorgendo sulla via di collegamento al mare, il quartiere rimane sempre isolato rispetto al resto della città, e la vicinanza agli insediamenti industriali ha portato alla presenza di abitanti in maggioranza operai e impiegati in questi stabilimenti.

In questi anni la Darsena è percepita come luogo “altro” rispetto agli itinerari culturali legati alla storia bizantina della città, predominanti nell'identità ravennate, estromettendo la darsena e i suoi abitanti da queste caratteristiche. L'espansione dell'industria petrolchimica viene vista come ‘sporca’ e ‘inquinante’ contribuendo all'aura negativa e la percezione del quartiere all'esterno²¹⁸. Negli anni Settanta Anic e Sarom a promuovono la creazione del nuovo porto, separato dalla Darsena, dove spostare i propri insediamenti produttivi. Ciò lascia la Darsena in uno stato di primo abbandono, in cui solo alcuni edifici rimangono produttivi, ma molti in disuso, evidenziando una mancanza nella progettazione anche funzionale degli edifici dopo il loro abbandono²¹⁹. Gli edifici oggi presenti in Darsena, gran parte dei quali tutt'ora abbandonati, sebbene rappresentino un prezioso patrimonio di archeologia industriale e storia contemporanea, sono il risultato di una cultura che non li riconosceva come patrimonio da conservare. La dinamicità industriale non aveva il respiro di una progettazione a lungo termine dei suoi spazi, tutte le azioni promosse erano di carattere transitorio.

Il quartiere Darsena oggi si compone di un'area industriale dismessa grande quanto il centro cittadino, con 32 proprietari privati, e un'area residenziale densamente popolata, la cui popolazione si compone: 20.284 persone, 16% stranieri, 23% over 65, a basso reddito²²⁰.

La Darsena è quindi un contesto ricco di storia, ma anche di cultura. È l'ambientazione del film *Deserto Rosso* di Michelangelo Antonioni (1964), in cui il regista sceglie il contesto ravennate per raccontare il senso di alienazione e isolamento causato dalla modernità che avanza e disumanizza. Il film è quasi interamente girato nel paesaggio industriale ravennate, per la prima volta viene raccontata una Ravenna lontana dalla sua bellezza bizantina, e ne viene narrato l'aspetto più industriale²²¹. Dopo questo spostamento nella Darsena rimangono finzioni pubbliche come la capitaneria di porto e la dogana, ma non le attività industriali.

Negli ultimi anni il quartiere ha richiamato l'attenzione del comune e delle pubbliche amministrazioni, come quartiere di grande potenzialità urbanistica e culturale, è stata oggetto di rigenerazione. Tra le azioni promosse dal comune la promozione di rigenerazione attraverso la Street Art, grazie al festival Subsidenza²²², che dal 2017 ogni anno richiama street artisti italiani e internazionali, per arricchire il quartiere di opere di street art. Al momento se ne contano diffusamente 82, dando vita a un percorso diffuso e la creazione di una nuova attrazione culturale.

²¹⁸ Biscioni (2005).

²¹⁹ *Ibidem*.

²²⁰ <https://uia-initiative.eu/en/uia-cities/ravenna>

²²¹ <https://www.cinematografo.it/film/deserto-rosso-lpuxg961>

²²² <https://www.industria.zone/festival/>

Inoltre, la Darsena è oggi il quartiere più multiculturale della città, e conserva ancora al suo interno lo stile di vita di quartiere e numerose comunità da diverse parti del mondo, la cui stratificazione coincide con la storia dei flussi migratori in Italia. La prima comunità a radicarsi nel quartiere è stata quella senegalese, il cui primo nucleo è arrivato negli anni '90; in seguito si sono formate anche numerose comunità albanesi, bosniache e macedoni cui si aggiungono la comunità rumena e polacca. Negli ultimi anni si sono costituiti nuclei nigeriani, magrebini e tunisini. Il quartiere, grazie a questi insediamenti, presenta una grande ricchezza di culture rappresentate anche da numerose attività commerciali presenti, un prezioso patrimonio culturale immateriale, ogni anno al centro del Festival delle Culture, organizzato dal comune e diffuso in diversi luoghi della Darsena, il cui obiettivo è celebrare le diverse culture che vivono il quartiere e la città.

La Darsena, in definitiva, si presenta quindi come un quartiere in crescita, uno dei contesti più dinamici della città.

4.2 L'archeologia industriale della Darsena di Ravenna

Cossons (2013) a fronte dei quasi trecento anni di attività industriali che hanno profondamente trasformato la nostra società, si chiede per chi e perché sia necessario conservare la storia e il patrimonio industriale²²³

Il valore culturale del patrimonio industriale è stato riconosciuto solo recentemente come strumento di trasmissione e conoscenza del passato. Oltre a un valore tecnico e scientifico, infatti, il patrimonio industriale consente di rappresentare l'identità di una comunità o di un luogo. Dopo il riconoscimento di siti industriali nella lista UNESCO avvenuta per la prima volta nel 1986 con il ponte Iron Bridge, il primo ponte di ferro della storia, è stata creata la European Route of Industrial Heritage (ERIH)²²⁴, un network di siti industriali di interesse culturale in tutta Europa. In questo contesto sono presenti diverse tipologie di siti con differenti caratteristiche, rappresentanti i diversi modi di valorizzare questi patrimoni. In Italia i membri parte dell'ERIH sono ventiquattro²²⁵, composti da musei industriali, archivi ed ecomusei.

I processi di industrializzazione hanno alterato l'ambiente e le fisionomie della città: così il patrimonio industriale raramente è legato a una location singola, ma è più spesso rappresentato da una serie di sedi correlate attorno a un paesaggio diffuso.

Le *Operational Guidelines for the Implementation of the World Heritage Convention*²²⁶, realizzate dal World Heritage Committee hanno diviso i paesaggi industriali culturali in tre categorie:

- Designed landscape: paesaggi progettati e creati intenzionalmente dall'uomo, incluse zone industriali progettate con zone residenziali e commerciali;
- Evolved Landscape o Vernacular Landscape: risultato di attività sociali, economiche, religiose, hanno sviluppato la loro forma da azioni dirette o indirette in risposta all'ambiente naturale dell'area.

²²³ Cossons, in Douet (2013).

²²⁴ <https://www.erih.net/>

²²⁵ https://www.erih.net/about-erih/erih-membership/erih-members/country/italy?tx_erihsites_members%5BcurrentPage%5D=1&cHash=6a86b2f7d44b287b7d360278361273cf

²²⁶ Il Comitato del Patrimonio Mondiale si riunisce una volta all'anno ed è composto da rappresentanti di 21 Stati Parte della Convenzione eletti dalla loro Assemblea Generale. Nella sua prima sessione, il Comitato ha adottato il Regolamento interno del Comitato del Patrimonio Mondiale. <https://whc.unesco.org/en/guidelines/>

- Associative cultural landscape: luoghi in cui il paesaggio è significativo per la sua associazione a religiose, arte, storia o scienza anziché una evidenza culturale materiale²²⁷.

Balzani (1997) definisce le strutture di archeologia industriale come memorie in pietra di una società in rapida trasformazione, e ancora, monumenti-documenti di una cultura materiale che si emancipa in età post-moderna. Sono testimonianze preziose dei processi di lavoro industriale e del loro sviluppo, rappresentano il profondo cambiamento avvenuto durante le rivoluzioni industriali. L'architettura industriale è il risultato del cambiamento del lavoro, dove è necessario trovare una corrispondenza tra bene economico e fabbricato. Negli ultimi tempi, i luoghi di archeologia industriale hanno ottenuto riconoscimento e sono stati inclusi nella lista dei siti UNESCO²²⁸. Con l'aggiunta, nel 2019, di Ivrea come città industriale del XX secolo, l'Italia ha ufficialmente testimoniato un interesse condiviso nella preservazione di tali siti. Questi luoghi rappresentano un patrimonio non convenzionale ma cruciale per narrare la storia dello sviluppo economico italiano.

Da un punto di vista semantico, la definizione di archeologia industriale si discosta da architettura industriale. Sebbene ogni edificio sia stato progettato architettonicamente e quindi sia stato un esemplare di architettura industriale durante i periodi di attività effettiva. L'espressione "archeologia industriale" è stata introdotta per quegli edifici industriali considerati meritevoli di conservazione e riconoscimento in quanto patrimonio allo stesso modo di edifici di riconosciuto interesse storico-monumentale²²⁹.

L'archeologia industriale contestualizza il valore di tali edifici, almeno apparentemente privi di un immediato interesse di natura estetica, come vettore di uno studio del passato che consente di dare dignità di conservazione e riconoscimento culturale ad ognuno di essi. L'archeologia industriale si rivolge alla conoscenza degli ambienti produttivi di uno specifico periodo analogamente all'archeologia applicata ad insediamenti più antichi. Essa consente, in breve, di trasmettere e divulgare a un ampio pubblico il significato del passato industriale e manifatturiero.

Ne è un caso esemplare la Darsena di Ravenna, ancora ricca di edifici in disuso che testimoniano la presenza e le metodologie di stoccaggio e produzione di diverse tipologie di industrie della seconda metà del Novecento. La presenza di tali edifici è diventata simbolo del quartiere, come testimoni della ricchezza del suo passato ma anche come monito continuo a ricordare che è necessario promuovere azioni rigenerative in questi luoghi.

Gli edifici di archeologia industriale in Darsena si diramano tra le sponde destra e sinistra (fig.11). Storicamente la sponda destra del Canale per la maggiore facilità di accesso è stata quella più frequentata, in cui hanno aperto le prime attività negli ultimi anni. La sponda sinistra risulta ancora avulsa dalla vita quotidiana cittadina, per quanto il progetto Tempus abbia promosso delle attività nel Consorzio Agrario Provinciale.

²²⁷ Douet (2013:51).

²²⁸ La lista dei siti UNESCO è composta da un totale di 1153 siti (di cui 896 beni culturali, 218 naturali e 39 misti) presenti in 167 stati del mondo. I più celebri siti culturali al mondo come Taj Mahal indiano, La Grande Muraglia cinese, i Sassi di Matera in Italia.

²²⁹ Douet (2013:51).

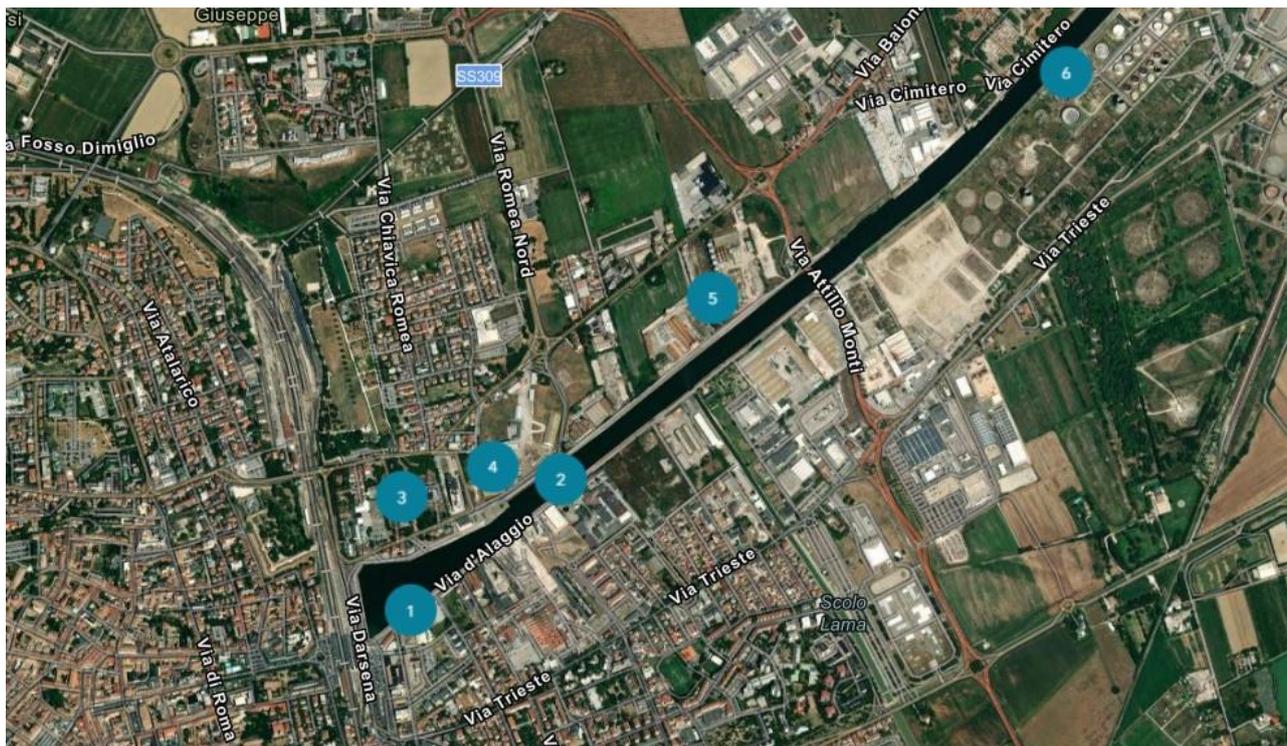


Figura 11, Mappa della Darsena di Ravenna: 1-Raffinerie Almagià, 2- Società Interconsorziale Romagnola (S.I.R.), 3-Molino cilindri Spagnoli & Padovani, 4-Montecatini, 5-Consorzio Agrario Provinciale, 6-SAROM.

4.2.1 Le raffinerie Almagià

Sulla riva destra del Canale Candiano si trova l'edificio delle raffinerie Almagià. Era nato per iniziativa di Vito Almagià per il trattamento dello zolfo. Nello stabilimento vi erano 3 forni, 8 storte, ognuna capace di produrre 4.200 tonnellate di zolfo raffinato.

L'edificio è costruito con l'impianto basilicale che si ritrova anche nell'ex magazzino Montecatini²³⁰. Il periodo della costruzione è incerto, nel volume VI di *Piante Panoramiche* di Gaetano Savini²³¹, viene menzionata la raffineria specificando che è stata costruita nel 1895. Altre documentazioni ne datano la costruzione come coeva all'altro stabilimento di Cesena nel 1860²³². Questo, come altri insediamenti industriali nel territorio ravennate evidenzia un sistema economico ancora legato all'ambiente agrario che subisce una graduale evoluzione dagli anni Ottanta dell'Ottocento agli anni Sessanta del Novecento.

La raffineria di Ravenna, delle due realizzate da Almagià, rimane l'unica aperta dopo i due conflitti bellici, grazie alla favorevole ubicazione in Darsena. La necessità di riconvertire gli insediamenti alle nuove necessità produttive e la ristrutturazione dell'edificio ha portato al fallimento della ditta nel 1983. L'edificio oggi è uno spazio utilizzato per eventi culturali, concerti mostre, eventi progettuali. Le attività di riuso hanno trasformato l'Almagià in uno degli edifici di maggiore interesse e più significativi per la vita della Darsena.

²³⁰ Balzani (1997).

²³¹ Savini (1996).

²³² Programma di riqualificazione urbana della darsena di città, i cinque sub-progetti, Novembre 1995.



Figura 12, facciata esterna Almagià.

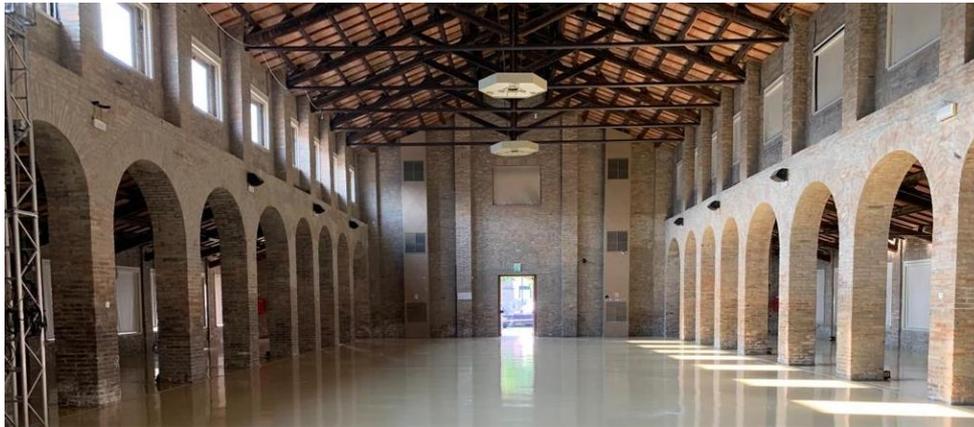


Figura 13, Interni dell'Almagià.

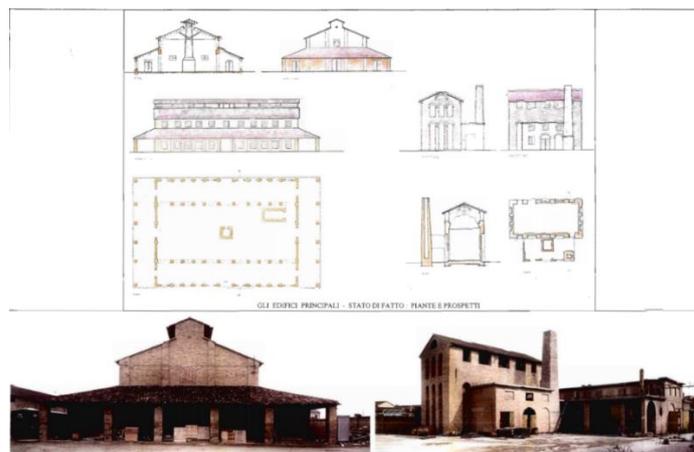


Figura 14, Almagià stato di fatto, piante e prospetti, immagine presa da Programma di riqualificazione urbana della Darsena di città-I cinque sub-progetti, Comune di Ravenna, piano regolatore '93.

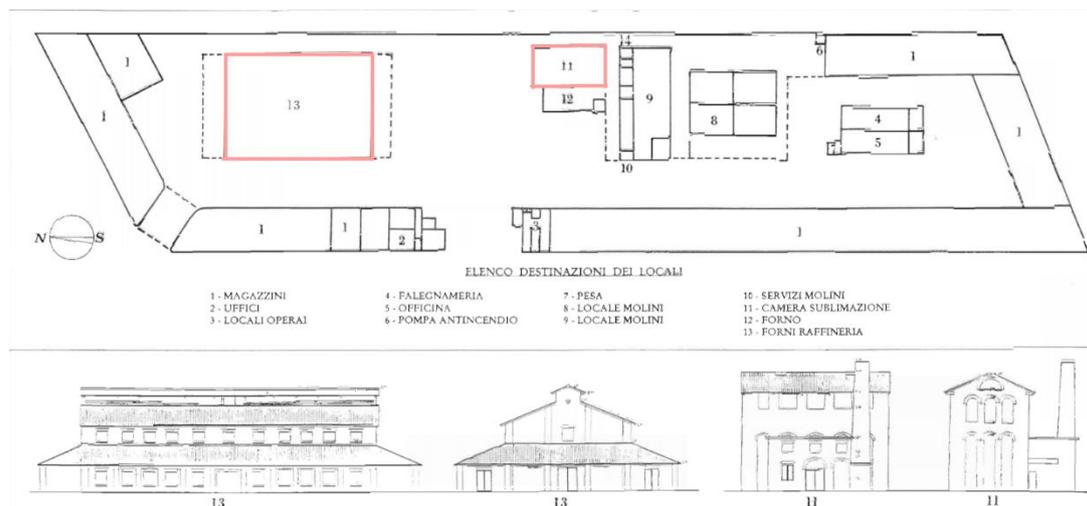


Figura 15, piante degli edifici dell'Almaga, immagine presa da Programma di riqualificazione urbana della Darsena di città-I cinque sub-progetti, Comune di Ravenna, piano regolatore '93.

4.2.2 La Società Interconsorziale Romagnola (S.I.R.)

Il complesso si trova sulla sponda destra della Darsena, sorge nell'anno 1920-21, su iniziativa della Società Interconsorziale Romagnola per la produzione di concimi chimici in concorrenza con la Montecatini sulla sponda opposta della Darsena.

Il complesso si costituisce di due fabbricati: il primo, affacciato sul Candiano, è formato da 3 bassi edifici, tra loro unificati nel 1993, e originariamente destinati allo stoccaggio della fosforite.

I tre edifici sono realizzati in muratura e copertura in capriate di legno, sostituite più tardi da quelle in cemento; nel 1993, la struttura viene modernizzata e unificata, anche se in modo improprio, alterandone l'assetto tipologico e strutturale; le capriate metalliche prendono il posto di quelle lignee. L'edificio è stato ristrutturato e oggi è diventato un brewpub di nome Darsenale. È un luogo di ritrovo e di socialità e rappresenta senz'altro un modello di riqualificazione di edifici industriali e di riconversione a nuove attività. Gli ampi spazi degli ex magazzini sono utilizzati per produrre artigianalmente la birra Bizantina servita al Darsenale.

Il magazzino era dotato di un trasbordatore (fig.16), un'imponente gru adiacente l'edificio che permetteva di caricare le merci dalle navi ormeggiate nel canale e scaricarle direttamente all'interno del deposito. Il tasbordatore è stato smantellato solo nel 2015 ed è conservato in un magazzino della Darsena.

Un secondo corpo di fabbrica è costituito da un ampio edificio, noto come 'Sigarone' (fig.17-18) per la sua particolarissima forma: un magazzino ancora oggi iconico per la sua volta parabolica con le capriate, e caratterizzato da centine ogivali, progettato dall'ingegnere ferrarese Elio Segala su modelli dell'architetto Nervi, costruito a metà degli anni 50 e rimasto in attività fino agli anni 80, quando inizia a essere utilizzato come deposito di materiale edile²³³. Il terzo corpo di fabbrica del complesso è stato demolito in concomitanza dei primi interventi di riqualificazione ed è oggi sostituito da un edificio ad uso abitativo progettato dall'architetto Carlo Zucchi²³⁴.

²³³ Barberini et al. (2019:78).

²³⁴ *Ibidem*.



Figura 16, trasbordatore della S.I.R.



Figura 17, Sigarone.



Figura 18, Sigarone.

4.2.3 la SAROM

La SAROM è famosa in tutto il mondo per le torri Hamon e la sua comparsa nel film di Michelangelo Antonioni “Deserto rosso” che usa la Darsena come un vero e proprio set (fig.19).

L'ex raffineria si trovava in uno spazio di 60 ettari sulla sponda destra del Canale Candiano, davanti al Cimitero monumentale della città. È stata fondata nel 1950 da Attilio Monti, acquisita poi da ENI, e non è più in attività dagli anni '80. La sua nascita è dovuta alla figura di Attilio Monti figura politica e industriale cruciale per la storia della città nel primo dopoguerra²³⁵.

Verso la fine degli anni Trenta, l'industriale ravennate prende possesso di un lotto di terra collocato sulla destra del Candiano, all'altezza del Cimitero di Ravenna. In questa sua nuova proprietà stabilisce nel 1940 un deposito costiero di carburanti realizzato dalla C.M.C(Cooperativa Muratori e Cementisti).

Durante la II Guerra Mondiale il deposito è stato più volte distrutto. Questo però non ha impedito all'edificio di continuare la propria attività fino alla fine degli anni Quaranta. Con la gestione del GIP (Gruppo Italiano Petrolifero), che fa riferimento a Monti, questo passa da deposito a raffineria, divenendo infine S.A.R.O.M. (Società Anonima Raffinazione Olii Minerali) nel 1950, che sette anni dopo avrà a disposizione un capitale enorme, di quasi tre miliardi di lire. Con la concessione ottenuta nel 1951, che permetteva ad Attilio Monti d'importare carburante direttamente dai paesi produttori, iniziano le modifiche al paesaggio e il sorgere di serbatoi cilindrici, strutture metalliche, tubazioni, scalette e piattaforme²³⁶.

Tra queste strutture spiccano le celebri torri Hamon, le torri di raffreddamento dal caratteristico profilo svasato, che ancora oggi caratterizzano lo skyline della Darsena di città²³⁷ (fig. 21).

La raffineria di Ravenna si conferma la maggiore produttrice nell'Italia peninsulare, anche grazie al contatto diretto con la costa.

Questo permette di vendere nel 1960 la rete distributiva della SAROM alla British Petroleum per quindici miliardi di lire, capitale che permette ad Attilio Monti di acquistare l'Agricola Finanziaria, l'Eridania e Il Resto del Carlino.

All'inizio degli anni '80, Attilio Monti lascia la presidenza della SAROM s.p.a., anche in seguito al declino del settore della raffinazione degli oli. L'intero impianto interrompe la produzione nel 1984 e chiude i battenti l'anno successivo²³⁸. Il business non è più florido come nei decenni



Figura 19, Torri Hamon nel film Deserto Rosso.

²³⁵ Zannier (1996:166-167).

²³⁶ Il Romagnolo, Il Porto di Ravenna, Ravenna, I libri de Il Romagnolo, (2011:106 – 112).

²³⁷ Zannier (1996:166 – 167).

²³⁸ Battilossi in D'Attorre (1994:135-178).

precedenti. L'ormai ex raffineria diventa di proprietà di Agip Petroli, che usa lo stabilimento principalmente come deposito carburante fino al 1993. Da allora gli impianti che una volta erano della SAROM versano in stato di abbandono, le torri Hamon rimangono un elemento rappresentativo del passato industriale della città.



Figura 20, Stabilimento SAROM, foto di Benini Claudio, Sguardi in Camera.



Figura 21, Torri Hamon, foto di Benini Claudio, Sguardi in Camera.

4.2.4 Il Molino e cilindri Spagnoli-Padovani

Il molino e cilindri Spagnoli & Padovani si trova sulla sponda sinistra della Darsena di Ravenna. L'edificio è stato costruito nel 1912 sul lato sinistro del Candiano, ad opera di Celso Spagnoli e Agostino Padovani, in una fase di grande espansione dei traffici cerealicoli in Darsena. È stato il primo molino con magazzini di stoccaggio dell'area. A causa dei numerosi danni subiti durante la Seconda guerra mondiale è stato ricostruito con una struttura semplificata; l'edificio oggi visibile è interamente in cemento armato e rivestito di intonaco bianco (fig.22). La struttura è rimasta attiva fino alla dismissione del 2009/2010²³⁹.



Figura 22, Molino e cilindri Spagnoli & Padovani.



Figura 23, Molino cilindri Spagnoli & Padovani.

²³⁹ <https://web.archive.org/web/20140531124806/http://exmangimificioravenna.altervista.org/>

4.2.5 La Montecatini

Vicino al Molino Spagnoli e Padovani si trovano i magazzini che poi sarebbero stati acquisiti dalla Montecatini un gruppo industriale di concimi chimici. I primi edifici sono stati costruiti nel 1905, all'epoca erano parte della Fabbrica dei concimi Chimici, poi nel 1912 sono stati acquistati dalla Società Unione Italiana Concimi e Prodotti Chimici.

La Montecatini, che era una delle aziende chimiche italiane più importanti, acquista l'edificio nel 1921. In questa fase vi è un ampliamento dell'area e delle strutture di riferimento, tra cui anche una ferrovia pensile per il trasporto dei concimi. L'edificio più grande e iconico del complesso è ancora oggi visibile (fig. 24) sulla sponda sinistra del canale. È stato costruito negli anni '30, completamente in legno, si sviluppa su tre navate, e proprio per questo prende il nome di 'Basilica' o 'Cattedrale'.

La Seconda Guerra Mondiale aveva inflitto un duro colpo a Montecatini che ha subito numerosi bombardamenti tra giugno e settembre del 1944. Tuttavia, la fabbrica ha ripreso pienamente le sue attività già nel novembre dello stesso anno.

La società affronta poi vari momenti difficili negli anni '60, che la portano a fondersi con Edison nel 1966, dando così vita alla celebre Montedison. Il proprietario della Montedison era Serafino Ferruzzi, industriale di grande successo nel secondo dopoguerra nel commercio dei cereali, che in giovane età aveva lavorato alla Montecatini. Ferruzzi era proprietario di diverse aziende. La Cementi Ravenna, Soja Ravenna, nel 1968 acquisisce le riserie italiane. Ferruzzi in quegli anni diventa leader in Italia nel mercato degli oli di semi e delle farine per l'alimentazione animale. Ciò non è stato sufficiente a evitare il tracollo finanziario, e la società è stata gradualmente acquisita da Ferruzzi.

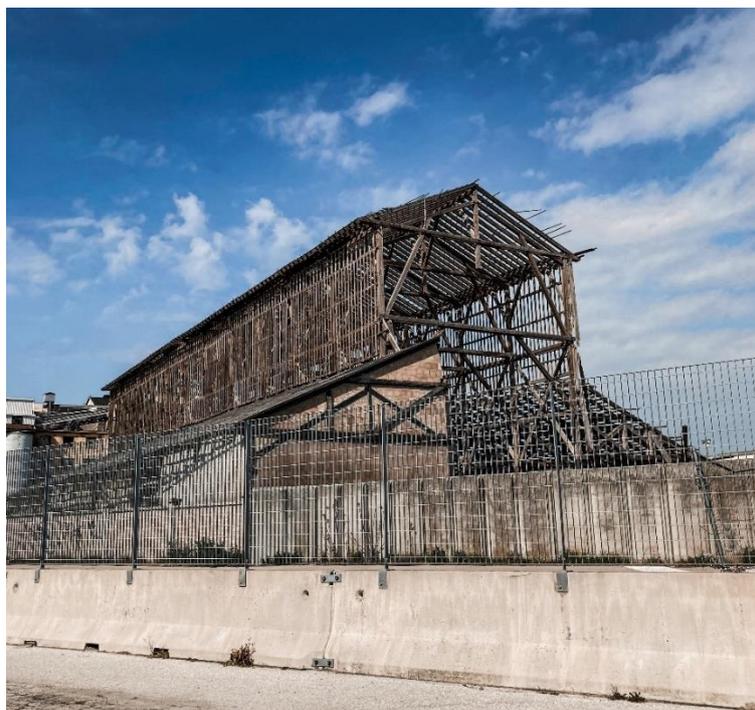


Figura 24, La struttura della Montecatini oggi.



Figura 25, Claudio Benini, fotocolor 24x36, Ravenna, ingresso SAROM e Montecatini.

4.2.6 Consorzio Agrario provinciale

Negli ultimi anni dell'Ottocento costituisce a Ravenna il Consorzio Agrario Cooperativo, per rispondere alle attese del radicale rinnovamento del settore agricolo italiano, innescato dalla nuova fase di meccanizzazione e delle rinnovate tecniche di coltivazione dei campi.

Il 24 giugno 1899 personalità influenti nel panorama cittadino, che erano inoltre affittuari capitalisti e proprietari fondiari imprenditori si riuniscono nei locali del Comizio agrario cittadino (che aveva sede in via Dante Alighieri), per dar vita a questa nuova società cooperativa, il cui scopo, esplicitato nell'atto costitutivo, è l'acquisto e la vendita per conto dei consorziati di materie utili all'agricoltura.

L'antica sede del Consorzio Agrario Provinciale si trova sulla riva sinistra della Darsena, acquistata nel 1917, prima si trovava in alcuni magazzini della riva destra, e adibita successivamente a stabilimento per la macinazione di fosfati e concimi chimici. Nel 1926, l'amministrazione del Consorzio Ravennate raggiunse il primato nazionale per la produzione di concimi. Attualmente, lungo la banchina, è ancora possibile apprezzare imponenti silos e edifici in stile littorio. La struttura definitiva del Consorzio Agrario si compone di un fabbricato a sei piani, sui 25 metri di altezza, con il lato più largo, una ventina di metri, in fronte al Candiano, con sei colonnati in rilievo, e due basse appendici laterali, segue, un capannone posteriore lungo un centinaio di metri la cui struttura con tre capriate, la centrale più elevata, simile al magazzino SIR costola del consorzio agrario. Più staccato un altro contenitore per lo stoccaggio, alto quanto il primo, e diversi altri capannoni. L'architettura risale agli anni Venti, ma negli anni Sessanta è stato aggiunto il mangimificio e il sito è stato ampliato.

Nella prima metà del Novecento i magazzini del Consorzio erano situati nel corpo centrale dei magazzini del Morigia, affacciati sulla vecchia Darsena. L'opificio è rimasto in attività fino agli anni '80 e, anche sulla banchina, era operativo un sistema di trasbordo dei cereali dai depositi ai magazzini tramite ponti semoventi sui binari.

La struttura principale segue lo stile architettonico novecentesco dei molini, come il Padania e il Pineta lungo l'asta del canale. Si tratta di un edificio a sei piani, alto circa 25 metri, con il lato più largo di circa venti metri, rivolto verso il Candiano. Questo edificio è caratterizzato da sei colonnati in rilievo sulla facciata principale e due appendici laterali più basse, con un totale di ventidue finestre. Subito dopo, c'è un capannone posteriore lungo circa cento metri, con una struttura a tre capriate, di cui quella centrale più elevata, simile alla "cattedrale" della ex Sir (o, sebbene in proporzioni diverse, al corpo principale della Montecatini). La Società Interconsorziale Romagnola (S.I.R) era una diretta emanazione del Consorzio Agrario. In una posizione più distante si trova un altro contenitore destinato allo stoccaggio, alto quanto il primo, insieme a diversi altri capannoni. L'intero complesso mostra segni del tempo e dell'abbandono: negli ultimi dieci anni sono stati rimossi dodici silos che fiancheggiavano la struttura, così come i due carri semoventi presenti sulla banchina ²⁴⁰. Negli anni '80, con l'avvento del nuovo porto, tutti gli edifici industriali della Darsena vennero via via abbandonati, parte delle strutture smantellate, come dodici silos che lo fiancheggiavano. Questa zona è stata adibita dal comune a spazio di riuso temporaneo per attività culturali.



Figura 26, Consorzio Agrario Provinciale, Fondo Trapani, Biblioteca Classense.

²⁴⁰ Barberini (2019:80).

4.3 La rigenerazione urbana del quartiere Darsena

Dagli anni Novanta la Darsena diventa la palestra di sperimentazione urbana in cui si cerca di emancipare lo spazio pubblico dalla dipendenza dell'oggetto edilizio, cercando una sinergia organica nella sua progettazione. Questo ha portato alla progettazione di nuovi sistemi di spazi pubblici e la ricerca di una nuova immagine urbana²⁴¹.

Il primo programma di riqualificazione in questa direzione è del 1993 con un Piano Regolatore Generale (PRG), un intervento complicato e con fasi attuative diluite nell'arco di 30 anni. Nel progetto si introduce l'idea di recupero nello spazio urbano, un'operazione di ridisegno integrale del distretto Darsena formata da isolati regolari e numerose aree verdi. Le azioni promosse sono appunto di riqualificazione, quindi principalmente indirizzate a interventi architettonici, verso gli spazi di relazione, strade, piazze, e altri luoghi considerati fondamentali nella vita urbana²⁴².

L'intervento del POC Darsena ha l'obiettivo della realizzazione di un quartiere evoluto, e ha principalmente tre linee guida:

- La sostenibilità e l'attenzione agli aspetti ambientali, come risultato finale di una serie di azioni che partono dalla sensibilizzazione dei cittadini del quartiere come attori principali e attivi della sostenibilità;
- Sistema del verde e degli spazi pubblici, realizzazione di due parchi pubblici e spazi poliedrici;
- Caratterizzazione degli spazi per usi culturali, sportivi, ricreativi e turistici, attraverso azioni di riuso degli spazi²⁴³.

Del piano regolatore fanno parte il parco Teodorico, il recupero dell'ex mangimificio Almagià, e alcune modifiche nella composizione del porto. A seguito di questi interventi nel 2004 è stato affidato un incarico di consulenza al masterplan della municipalità all'architetto Stefano Boeri. Da questa consulenza sono nate le idee di intervento come la creazione di un punto di passaggio tra la Darsena e la città e la presenza di edifici alti nel quartiere (in seguito promossi dal comune).

Tra le strategie principali per la rigenerazione degli spazi della Darsena nel POC vi è quella dei ri-usi, attraverso interventi mirati di ri-uso, nel tempo che intercorre tra la fine del vecchio uso e l'inizio dell'uso definitivo. Il progetto INTERREG «TEMPUS» (TEMPorary USEs as start-up actions to enhance port (in)tangible heritage)²⁴⁴ nasce da questa strategia. Mira a stimolare un nuovo sviluppo economico basato sulla valorizzazione del patrimonio portuale, tangibile e intangibile della costa adriatica. Il progetto pilota è stato individuato all'interno dell'ex sede del Consorzio Agrario, in cui è stato fatto un intervento di allestimento "leggero" dell'area attraverso l'uso temporaneo di moduli di shipping container, destinati a progetti culturali, come mostre, festival²⁴⁵. Queste azioni sono utili metodi anche per far cambiare la percezione di un contesto, in particolare quello della Darsena fortemente influenzato dall'idea di contesto "sporco".

²⁴¹ Orioli (2013).

²⁴² *Ibidem*.

²⁴³ Barberini (2019:106).

²⁴⁴ <https://territorio.regione.emilia-romagna.it/qualita-urbana/pubblicazioni-e-documenti/doc-ru/buone-pratiche/progetto-tempus>

²⁴⁵ <https://www.darsenaravenna.it/home-tematica-collabora/verso-la-tattica-2022-2023-progetti-pubblici/progetto-tempus-6ecee1>

I diversi progetti hanno in comune la volontà di promuovere azioni comuni e unitarie. Numerose azioni sono sperimentazioni di interventi che possono contribuire alla reale riattivazione dell'area. Tra queste la promozione di utilizzi temporanei degli edifici di archeologia industriale ha l'obiettivo permettere alla comunità di riappropriarsi degli spazi, e quindi di conoscerli. Sono organizzati spesso anche eventi, festival, sono incentivate pratiche come gli orti urbani, che costituiscono la strategia di rigenerazione urbana attivata negli anni, con l'obiettivo di promuovere le attività e i flussi nel quartiere ²⁴⁶.

4.3.1 Il progetto DARE

In questo ampio contesto di riqualificazione e rigenerazione del quartiere nasce il progetto DARE-UIA (Digital Environment for collaborative Alliances to Regenerate urban Ecosystems in middle-sized cities). Ha l'obiettivo di promuovere processi di rigenerazione attraverso strumenti digitali. La recente attenzione al tema della rigenerazione urbana, sia nell'ambito degli studi sia nella programmazione europea UIA (Urban Innovative Actions)²⁴⁷ ha portato a individuare nel Distretto della Darsena un importante caso di studio finanziato con il progetto DARE, Digital Environment for Collaborative Alliances to Regenerate Urban Ecosystems (Project UIA 04-137, 2019-2022) ²⁴⁸. L'Urban Innovative Actions (UIA) è un'iniziativa dell'Unione Europea (UE) volta a fornire risorse alle aree urbane in tutta Europa per sperimentare soluzioni innovative e non ancora testate per affrontare sfide urbane specifiche. Questa iniziativa si basa sull'articolo 8 del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR), che prevede un bilancio totale di 372 milioni di euro destinati all'UIA per il periodo 2014-2020. L'obiettivo dell'UIA è promuovere l'innovazione nelle città europee attraverso progetti pilota che affrontano problemi urbani critici, come la sostenibilità ambientale, la mobilità, l'occupazione, l'inclusione sociale, e altro. Le città selezionate per partecipare all'UIA hanno l'opportunità di ottenere finanziamenti per sviluppare e testare nuove soluzioni e approcci, con l'obiettivo di migliorare la qualità della vita nei centri urbani e condividere le conoscenze acquisite con altre città europee. L'UIA rappresenta un importante strumento nell'ambito della politica di coesione dell'UE, mirando a stimolare l'innovazione e la competitività nelle aree urbane, nonché a promuovere uno sviluppo urbano sostenibile.

²⁴⁶ Orioli (2013).

²⁴⁷ L'iniziativa dell'Unione Europea chiamata Urban Innovative Actions nasce nel 2014 con lo scopo di fornire alle aree urbane di tutta Europa le risorse per testare soluzioni innovative al fine di affrontare le principali sfide legate alle aree urbane: occupazione, migrazione, demografia, qualità dell'acqua e inquinamento. Le città sono motori di nuove idee e soluzioni, luoghi dinamici dove i cambiamenti avvengono ad un ritmo veloce. Le autorità urbane per rispondere alle sfide sempre più complesse che si trovano ad affrontare devono andare oltre le politiche e i servizi tradizionali, e dare spazio a soluzioni nuove, innovative ed anche rischiose. Urban Innovative Actions offre alle autorità di governo cittadino l'opportunità di trasformare la propria dimensione urbanistica finanziando la sperimentazione delle soluzioni più innovative e creative. Per un approfondimento sull'iniziativa UIA si rimanda al sito <https://uia-initiative.eu/en>.

²⁴⁸ Il progetto DARE vincitore del quarto bando europeo Urban Innovative Actions, UIA, <<https://uia-initiative.eu/en/uia-cities/ravenna>>, propone una strategia di collaborazione tra settore pubblico, privato e no profit per la rigenerazione urbana nelle città di medie dimensioni. Per un inquadramento del progetto, dagli obiettivi ai contenuti e alle prospettive prodotte, si veda il portale <<https://www.darsenaravenna.it/>>, uno degli output del progetto. Il partenariato del progetto è composto da Istituti di Ricerca come l'Università di Bologna, pubbliche amministrazioni, cooperative e soggetti privati. La multidisciplinarietà del partenariato è stata finalizzata alla creazione di strumenti digitali polivalenti messi a disposizione del cittadino.

DARE propone una strategia di collaborazione tra settore pubblico-privato e no-profit per la rigenerazione urbana nelle città di medie dimensioni, per farlo, crea una piattaforma digitale in cui saranno diffusi dati di varia natura, accessibili, utili, per diffondere informazioni relative al distretto, i cambiamenti futuri e la creazione di un archivio della memoria del quartiere. L'intervento prevede un approccio integrato allo sviluppo territoriale in cui i cittadini possano partecipare alla creazione dei contenuti come reali prosumers, e gli strumenti digitali progettati per migliorare la partecipazione cittadina²⁴⁹.

Il laboratorio di ricerca FrameLAB - Multimedia & Digital Storytelling del Dipartimento di Beni Culturali dell'Università di Bologna è stato coinvolto nel progetto con l'obiettivo di creare una narrazione completa del Distretto della Darsena di Ravenna, focalizzandosi sulla sua memoria culturale nelle tre dimensioni interconnesse: la storia, il presente e le prospettive di sviluppo futuro. Quest'area rappresenta infatti un contesto unico in cui le strutture industriali dismesse, insieme ai loro vasti spazi logistici di supporto, convivono con insediamenti residenziali e infrastrutture di servizio.

Con queste parole il Sindaco di Ravenna Michele De Pascale presenta DARE sul portale online del progetto, riassumendone i propositi:

No district of the city and no citizen should feel left behind. I am particularly happy that our City of Ravenna will be able to start-up the DARE project thanks to the UIA Initiative. Our beloved Darsena district represents our history and our capability to design the future of the City. Now, not only will it benefit of new basic infrastructures provided by the Municipality, but it will become an open-air lab for regeneration and digital transition. We will work to make the Darsena a place where it is nice to live and work, and where people, visitors and investors can find inspiration and opportunities. Our duty is to respond to citizens needs by listening, collaborating and innovating day after day.

Per raggiungere questo obiettivo si è progettata di una piattaforma collaborativa digitale, Darsena Ravenna Approdo Comune²⁵⁰, al fine di disporre di dati accessibili, comprensibili ed efficaci relativi alla complessiva descrizione dell'area e dei suoi cambiamenti, a disposizione tanto dei decisori quanto dei cittadini, resi così parte attiva del processo. All'interno della piattaforma sono presenti diversi strumenti utili all'utente, per esplorare e dare il proprio contributo alla narrazione del quartiere, come le *Storymaps* e la piattaforma *IMediaCities*. Il progetto ambiva infatti a formare – anche attraverso gli strumenti di cui i partner si sono dotati per il periodo successivo alla sua conclusione – una *governance* composta da un gruppo multidisciplinare di esperti a supporto della fattibilità e della sostenibilità delle azioni intraprese e un *focus* specifico sullo *storytelling* dell'intero processo. Il progetto è stato realizzato da partenariato molto ampio, composto da strutture di ricerca, enti territoriali, cooperative e associazioni di varia natura con competenze interdisciplinari che spaziavano dalla pianificazione strategica alla ricerca scientifica:

PP1-Comune di Ravenna: svolge attività di coordinamento nel progetto.

²⁴⁹ Iannucci, Cardoni, (2023).

²⁵⁰ Consultabile al sito < <https://www.darsenaravenna.it/>>.

PP2-CINECA: consorzio interuniversitario italiano senza scopo di lucro, cui aderiscono 69 università italiane, 2 Ministeri, 27 Istituzioni pubbliche Nazionali. Il dipartimento principale interessato è il dipartimento di calcolo ad alte prestazioni, con sviluppo di applicazioni (AD) e unità di servizi middleware, informazioni visive Divisioni Tecnologia (VIsiT) e Gestione dati e metadati (DMM)²⁵¹.

PP3-ENEA DTE-SEN: Agenzia nazionale per le nuove tecnologie, l'energia e lo sviluppo economico sostenibile. Il principale Dipartimento coinvolto nel progetto è il Dipartimento Tecnologie Energetiche del DTE-SEN – Rete Energetica Sostenibile con CROSS-Tec Lab specializzato in interoperabilità e virtualizzazione dei processi e con SCC Smart Cities and Communities Lab specializzato nello sviluppo di soluzioni, pianificazione e coordinamento degli aspetti tecnologici, economici e aspetto sociale per le città (intelligenti)²⁵².

PP4-ChiaLab srl: società di progettazione e sviluppo operante nel campo della comunicazione, specializzata in sviluppo di prodotti digitali, contenuti e software web, progettazione dell'architettura di sistemi di storage e gestione delle informazioni, sviluppo di sistemi API interoperabili, Interfacce di gestione ECM, frontend Web e applicazioni mobile, identità visiva, brand e design editoriale²⁵³.

PP5-Dipartimento di Beni Culturali: I Dipartimenti dell'Università di Bologna coinvolti nel progetto sono il Dipartimento di Beni Culturali con il FrameLAB Multimedia & Digital Storytelling e CIRI ICT – Centro Interdipartimentale per la Ricerca Industriale sulle Tecnologie dell'Informazione e della CIRI-ICT ha la missione di promuovere l'applicazione delle tecnologie ICT innovative ai principali settori industriali della regione²⁵⁴.

PP6-European Crowdfunding Network AISBL: è un network professionale volto a innovare, rappresentare, promuovere e tutelare il crowdfunding europeo l'industria come aspetto dell'innovazione nell'ambito della finanza alternativa e della tecnologia finanziaria, nel promuovere il ruolo chiave nel finanziamento dell'occupazione e nella protezione dell'ambiente²⁵⁵.

PP7-STUDIOMAPP SRL: specializzato in AI e ICT avanzate per il miglioramento della qualità della vita. Utilizzando l'intelligenza artificiale applicata al geocalcolo e ai dati geospaziali, l'azienda fornisce soluzioni per un ampio numero di risorse²⁵⁶.

PP8-CIFLA-Flaminia Foundation Innovative Centre: fondazione privata accreditata come Centro di Innovazione nell'ambito della Rete Alta Tecnologia Gestisce il Tecnopolo

²⁵¹ <https://www.cineca.it/>

²⁵² <https://energia.enea.it/>

²⁵³ <https://www.chialab.it/>

²⁵⁴ <https://beniculturali.unibo.it/it>

²⁵⁵ <https://eurocrowd.org/>

²⁵⁶ <https://www.studiomapp.com/>

di Ravenna, utilizza un approccio multi-stakeholder per promuovere l'innovazione tecnologica e sociale nel turismo, nel patrimonio culturale, nelle industrie culturali e creative, risparmio energetico e ambiente, Smart Building, Rigenerazione urbana, Economia circolare²⁵⁷.

PP9-BiPart Social Enterprise srl: BiPart è un'impresa sociale e startup innovativa che ricerca, progetta e implementa processi democratici innovativi attraverso strumenti deliberativi e digitali tecnologie civiche²⁵⁸.

PP10- CNA Ravenna (Confederazione nazionale artigianato piccola media impresa- associazione territoriale di Ravenna): associazione datoriale che riunisce 5.500 PMI e 10.000 imprenditori della provincia di Ravenna; li supporta nello sviluppo e nell'innovazione elabora e fornisce servizi dedicati anche a privati cittadini²⁵⁹.

PP11-CertiMac: offre competenze e servizi specializzati per certificare e migliorare le prestazioni di materiali tradizionali e innovativi²⁶⁰.

PP12-Legacoop Romagna: sede distaccata della Lega Nazionale delle cooperative e delle società di mutuo soccorso; rappresenta 458 cooperative di diversi settori nelle province di Ravenna, Forlì-Cesena & Rimini²⁶¹.

Le azioni di progetto sono state divise trasversalmente tra i partner in Work Package:

WP 2: Project management, il buon coordinamento delle attività, della partnership e di un gruppo più ampio di stakeholder per raggiungere i risultati del progetto. In questo WP sono coinvolti tutti i partner.

WP 3: Communication, la comunicazione del WP è integrata al centro del progetto è stata cruciale nella costruzione di forti relazioni con i gruppi target (TG) e parti interessate, supportando il raggiungimento degli obiettivi del progetto.

WP 4: ENABLING TECHNOLOGIES digital ecosystem to implement urban regeneration strategies, è il pacchetto di lavoro sulla tecnologia abilitante e il suo obiettivo principale consiste nella configurazione, test, consegna e gestione di un ambiente digitale (DE) composto da un Data Piattaforma di gestione (DMP; A.4.1) integrata con un sistema di gestione dei contenuti (CMS; A.4.1), entrambi forniscono dati al regno virtuale (ViR; A.4.2). La DMP elaborerà in tempo reale dati, audiovideo, dati di sistema geografico (GIS), dati aperti, dati sociali e altri DB di interesse per AT e DTA.

²⁵⁷ <https://cifla.it/>

²⁵⁸ <https://www.bipart.it/intro>

²⁵⁹ <https://www.ra.cna.it/>

²⁶⁰ <https://certimac.it/>

²⁶¹ <https://legacoopromagna.it/>

WP 5: Enabling culture to regenerate the digital aware city changers, Il WP mira a promuovere e stabilizzare la struttura urbana policentrica sulla cultura digitale (WP2). È composto da 4 poli: Almagià (in Darsena); MAR - Museo d'Arte Moderna (in centro città); Classis - Museo della città e del territorio (a Classe, dove si trova il porto antico); Tecnopolo (in un ex quartiere operaio). In tal senso l'A.5.1 si svolgerà nei 4 poli; diffondere il concetto di identità digitale tra i cittadini; istituire e formare il team di facilitazione digitale e accompagnare una delegazione selezionata di TG mirati (C.3.5) a diventare trasformatori di città consapevoli del digitale.

WP 6: in coerenza con il POCD, attiva i city changer (membri dei TG formati) al fine di coinvolgerli in azioni volte a implementare la strategia di rigenerazione urbana DD. Nella prospettiva del progetto, lo scopo principale delle Trigger Actions (AT) è quello di avviare il meccanismo di governance che sarà utilizzato nei prossimi anni per la governance del territorio urbano processo di rigenerazione (WP7), seguendo un approccio phygital: attraverso le TA, infatti, verrà creato, raccolto, elaborato e condiviso un robusto insieme di dati grazie al programma DARE ambiente digitale; i dati alimenteranno il processo decisionale e le azioni future.

WP 7: Shared urban tactics to evolve the incremental strategy deployment. Il WP7 mira a testare l'implementazione del meccanismo di governance avviato con WP5 (emersione di idee progettuali) e WP6 (le AT iniziano ad alimentare il DMP/CMS e interagiscono con esso attraverso il ViR). La fase di valutazione e analisi (A7.1) consentirà di costruire un quadro complessivo dello stato dell'arte nel Distretto della Darsena (DD) per consentire al Process OrganizerS Team (POST) di avviare la definizione delle possibili tattiche da perseguire per l'implementazione della strategia DD. La transizione dai progetti individuali alle tattiche cambierà la prospettiva, rendendo più facile comprendere l'importanza dell'interconnessione tra le azioni e appianando il particolare e l'autoreferenziale punto di vista.

WP 8: Equipped Darsena District, Questo pacchetto di lavoro rappresenterà la porta di accesso per consentire al Distretto della Darsena di essere adeguatamente attrezzato per far fronte alle attività del progetto. Si tratta, infatti, di fare diversi interventi si va dal potenziamento della connessione Internet, alla connessione al wifi attraverso giunzioni per consentire la copertura anche agli edifici che saranno coinvolti nelle azioni di attivazione (WP6). Allo stesso tempo, l'adozione di tecnologie innovative può offrire un feedback rilevante su questioni analitiche e questioni di monitoraggio e le attrezzature previste svolgeranno un ruolo strategico e ruolo cruciale nel supportare la raccolta dei dati.

4.3.2 Il framework concettuale

Le attività svolte nell'ambito del progetto DARE hanno portato a sviluppare in particolare la struttura museale dell'*urban open air museum* come potenziale strumento di rigenerazione di spazi urbani degradati e periferici. L'idea è che il patrimonio culturale, materiale e immateriale, sia un fondamentale veicolo di rigenerazione che promuova una maggiore consapevolezza delle comunità che vivono i quartieri e stimolare nuove progettualità. Il patrimonio culturale può essere uno strumento attivo per rigenerare tessuti urbani problematici, creando nuovi flussi che rafforzino le aree urbane dal punto di vista sociale ed economico²⁶². Il legame tra patrimonio culturale e comunità è stato presentato nella Convenzione di Faro nel 2004, che individua il ruolo del patrimonio come mezzo per soddisfare le necessità degli abitanti locali²⁶³. Questo tema viene ripreso anche nella *Paris Declaration on heritage as a driver of development* dell'UNESCO nel 2011, questa dichiarazione sviluppa i concetti introdotti dalla convenzione di Faro, sottolinea la necessità di trasmettere il patrimonio culturale alle comunità di riferimento per dare consapevolezza del senso del passato, raccomanda di farlo con media differenti per creare, coinvolgimento, senso di orgoglio e voglia di essere coinvolti nella sua protezione e valorizzazione²⁶⁴. A partire da una comunicazione efficace del patrimonio culturale di riferimento si può stimolare la consapevolezza e partecipazione alla sua conservazione e trasmissione.

Un ruolo fondamentale è svolto dagli strumenti di fruizione del patrimonio culturale di riferimento, non sempre coincidente con i canoni più tradizionali, ma anzi composto da un importante dato immateriale. Le ICT (Information and Communication Technologies), in particolare, sono state preziose per la messa a fuoco di forme nuove e non consuete di 'patrimonio' e ne hanno permesso la rappresentazione all'interno dell'Archivio Vivente della Darsena di Ravenna²⁶⁵. L'uso di storytelling digitale consente infatti di progettare strumenti che attraverso narrazioni nuove possano comunicare il patrimonio in maniera più accessibile e interattiva, avvicinandolo al fruitore. Poste queste premesse metodologiche e contestuali, sarà presentato il progetto dell'*open air museum* della Darsena di Ravenna, costituito principalmente da strumenti digitali, con utilizzo di tecnologie 3D e GIS.

Questo framework ben si adatta a un'area di degrado e soggetta a una progressiva marginalizzazione rispetto al contesto cittadino.

Il processo di periferizzazione si riferisce ad un'organizzazione spazialmente disuguale tra relazioni di potere e accesso ai beni materiali e simbolici²⁶⁶. I quartieri periferici delle città spesso sorgono in uno stato di separazione dai centri urbani principali, di natura geografica, ma causata anche da altri fattori economici e sociali²⁶⁷; in quest'ultimo caso la separazione sociale è spesso una conseguenza di un contesto periferico. Le periferie sono il risultato di un processo complesso di cambiamento nell'economia e demografia, e spesso frutto di precise decisioni politiche e socioculturali²⁶⁸. Questi processi hanno implicato il corrispettivo sviluppo di altri fenomeni che caratterizzano le città contemporanee, creando un sempre maggiore scollamento tra i quartieri

²⁶² Boeri, Bortoli, Longo (2018).

²⁶³ Albuquerque (2022).

²⁶⁴ The Paris Declaration on heritage as a driver of development, Adopted at Paris, UNESCO headquarters, on Thursday 1st December (2011).

²⁶⁵ Cardoni, Fabbri, Iannucci (2022).

²⁶⁶ Ivi:17.

²⁶⁷ Bourne, Larry (2000).

²⁶⁸ Naumann, Fischer-Tahir (2013).

periferici e i centri urbani della città. Questi fenomeni hanno impattato fortemente sui modi di vivere la città e di fruire della identità da parte delle comunità. Il patrimonio culturale, in questi casi, rivolto in maniera quasi esclusiva alla fruizione turistica, perde la sua connotazione di sostrato identitario e fondante una memoria culturale condivisa. Per questo, in numerosi contesti e progetti proprio il patrimonio culturale invisibile o sommerso è utilizzato come strumento decisivo per i processi di rigenerazione di quartieri periferici e degradati. Questo ampliamento di significati del patrimonio culturale è il risultato di una nuova visione di cosa esso oggi rappresenti, molto più orientata a persone e comunità²⁶⁹ rispetto al tradizionale legame a oggetti o siti culturali di riconosciuta importanza storica ed estetica. Questi i presupposti del concetto di *heritage*, indicante l'insieme di risorse materiali e immateriali del patrimonio²⁷⁰. Il patrimonio culturale è un elemento rappresentativo dell'identità culturale di una comunità, in quanto oggettivazione della cultura e dei valori del passato.

Allo stesso modo il patrimonio immateriale²⁷¹ rappresenta valori complessi e rappresentativi di una comunità che in essi si identifica.

4.4.1. Un living *archive* per la Darsena di Ravenna

Nel contesto del progetto sono stati sviluppati strumenti di digital storytelling che includono la creazione di un *living archive*²⁷². Questo archivio vivente è stato creato attraverso la digitalizzazione del ricco patrimonio storico, culturale e sociale della Darsena²⁷³ e successivamente sarà reso accessibile al pubblico tramite un *open air museum* del quartiere. L'obiettivo principale era dare forma al patrimonio immateriale della Darsena di Ravenna, creando un metodo integrato che combinasse la transizione digitale con la rigenerazione urbana.

Un living archive si distingue dagli archivi tradizionali poiché è in costante aggiornamento grazie al coinvolgimento della comunità. La memoria viene trasmessa con processi creativi e performativi che connettono il passato al presente²⁷⁴. Per trasmettere il patrimonio materiale e immateriale della Darsena è stata scelta la forma di Living Archive proprio per il suo stretto legame con la comunità e la sua dinamicità.

²⁶⁹ Albuquerque, et al. (2022).

²⁷⁰ Messineo (2011).

²⁷¹ Per “patrimonio culturale immateriale” s'intendono le pratiche, rappresentazioni, espressioni, sapere e capacità, come pure gli strumenti, artefatti, oggetti, e spazi culturali associati, che le comunità, i gruppi e, in alcuni casi anche i singoli individui, riconoscono come parte integrante del loro patrimonio culturale. Ciò che rileva, in particolare, non è la singola manifestazione culturale in sé, ma il sapere e la conoscenza che vengono trasmessi di generazione in generazione e ricreati dalle comunità ed i gruppi in risposta al loro ambiente, all'interazione con la natura e alla loro storia. Il patrimonio immateriale garantisce un senso di identità e continuità ed incoraggia il rispetto per la diversità culturale, la creatività umana, lo sviluppo sostenibile, oltre che il rispetto reciproco tra le comunità stesse ed i soggetti coinvolti. Il Patrimonio Immateriale, come indicato all'art. 2 della relativa Convenzione del 2003.

²⁷² Living Archives represent a singular marriage between archival functions and performative practices, recording and tracing the past with contemporary creative practice. The archival component aims at safeguarding memory, sharing memory, and ways of bringing memory into a space of presence and coexistence through the mediation of the texts of memory, A Living Archive can equally include physical objects, texts proper, but also monuments, buildings, and even the movements of the human body. In a sense, Living Archives have always existed in other forms, such as simple forms of storytelling to captivate an audience using evocative objects or to retrace past events.

Living Archives can be considered places of collective memory as they align different temporalities to bring participants and texts that mediate memory into a shared and co-localized space. Cardoni, Fabbri, Iannucci (2022).

²⁷³ Cardoni, Fabbri, Iannucci (2022).

²⁷⁴ Sabiescu (2020).

Il Living Archive è una manifestazione della memoria culturale, si tratta di un'archiviazione di quei dati che hanno un valore rappresentativo²⁷⁵. Inoltre, l'atto performativo, la rielaborazione nell'atto di trasmettere la memoria, di trasmissione della memoria, evidenzia come la contemporaneità filtri un patrimonio passato in base ai valori di oggi. La comunità svolge un duplice ruolo nella creazione di un Archivio vivente: è custode e fruitore della memoria collettiva a cui l'archivio si riferisce. Allo stesso tempo, è promotrice di azioni di salvaguardia e valorizzazione dell'archivio stesso, divenendo anche il suo produttore.

L'archivio si compone di variegate fonti e risorse di ricerca: informazioni storiche relative all'evoluzione del canale e del quartiere, materiale audiovisivo proveniente da canali istituzionali e da amatori, performance artistiche che hanno contribuito creando ulteriore metamateriale riguardante la Darsena. I materiali provenienti dai canali istituzionali sono relativi a informazioni storiche sull'evoluzione della Darsena, materiale fotografico proveniente dalla Biblioteca Classense di Ravenna. La maggior parte del materiale multimediale è stato collezionato grazie al coinvolgimento diretto degli abitanti del quartiere e cittadini, che hanno contribuito condividendo fotografie e video personali e amatoriale. È stato fondamentale per raccogliere anche la percezione personale del quartiere, e avere delle testimonianze di come realmente veniva vissuto, oltre al dato storico scientifico. Infine, sono state promosse performance artistiche che hanno contribuito creando ulteriore metamateriale riguardante la darsena. Tutti questi materiali servono a testimoniare l'importanza che la Darsena di Ravenna ha svolto nella storia della città dal punto di vista industriale.

I corpus fotografici istituzionali utilizzati sono stati:

- Eni Archivio Storico: fotografie risalenti agli anni della costruzione e dell'attivazione dello stabilimento Anic a Ravenna.
- Gabriele Basilico: fotografie scattate da Basilico nel corso di una campagna di ricognizione nei luoghi della riqualificazione urbana in Emilia-Romagna, tra cui una quarantina riguardano Ravenna e la sua zona industriale in Darsena, in via di abbandono.
- Fondo Ricci: selezione di una decina di fotografie appartenenti al Fondo Corrado Ricci, conservato in Biblioteca Classense. Tutti i fototipi ritraggono la Darsena di Ravenna e sono collocabili alla fine degli anni '20 del '900 (tra il 1928/1929).
- Gaetano Savini: una selezione di venti fotografie pubblicate all'interno di volumi dell'autore:
- G. Savini, Ravenna: piante panoramiche. Volumi 1.-5. (1905-1907): *edifici pubblici e privati, luoghi e cose notevoli urbani;
- G. Savini, Ravenna: piante panoramiche. Volumi 6.-8. (1908-1909): *edifici pubblici e privati, luoghi e cose notevoli suburbani;
- Fondo Piancastelli: si tratta di cartoline della Romagna del Novecento, di cui ne abbiamo una selezione di duecento elementi, appartenenti al Fondo Piancastelli, conservato alla Biblioteca civica Aurelio Saffi di Forlì. Le cartoline selezionate riguardano la Darsena di Ravenna/Porto Corsini e risalgono all'incirca alla prima metà del '900, fino a prima del secondo conflitto mondiale;

²⁷⁵ Cardoni, Fabbri (2022:358).

- Fondo Umberto Trapani: si tratta di un fondo consistente, circa quattro mila fototipi, conservato alla Classense. Testimonianza dell'attività del fotografo ravennate professionista Umberto Trapani. L'arco cronologico si estende all'incirca dagli anni '30 sino agli anni '60/primi '70 del Novecento. Ne abbiamo attualmente una selezione di un'ottantina di fotografie riguardanti la Darsena, comprendendo anche Porto Corsini;
- Raccolta filmati di famiglia *Srotola la memoria*-Sguardi in camera che si compone di diversi nuclei di video e immagini d'epoca, alcuni dei quali hanno richiesto azioni di restauro e revisioni previa digitalizzazione.

Tutti questi materiali servono a testimoniare l'importanza che la Darsena di Ravenna ha svolto nella storia della città dal punto di vista industriale. L'uso della tecnologia GIS (Georeferenced Information System) ha permesso la creazione di Storymaps, presentazioni digitali con file multimediali. Le storymaps narrano le diverse fasi storiche della Darsena, il materiale è comunicato valorizzandone la funzione evocativa ed esplicativa, raccontando le vite della comunità, passando dal dato individuale al collettivo²⁷⁶.

L'uso della tecnologia GIS (Georeferenced Information System) ha permesso la creazione di Storymaps, presentazioni digitali con file multimediali

Come introdotto in precedenza (vedi capitolo storytelling) le persone trovano più facili da comprendere storie anziché informazioni o dati. La visualizzazione di informazioni è quel processo che ha come obiettivo quello di trasmettere informazioni permettendo a chi ne fruisce di osservarle, comprenderle e acquisirle ²⁷⁷, lo storytelling è una componente fondamentale nella visualizzazione delle informazioni.

Le mappe sono da sempre uno strumento fondamentale per la visualizzazione di informazioni, sono molto usate nel campo dell'insegnamento e della letteratura dagli studenti per comprendere come le narrazioni sono localizzate geograficamente. Sono un prezioso strumento sia per comprendere delle storie, e quindi acquisire informazioni, sia per raccontare storie ²⁷⁸.

La narrazione di storie agganciate a geografie, con contenuti geolocalizzati è parte di un processo di narrazione chiamato geo-storytelling²⁷⁹, la georeferenziazione di contenuti di varia natura permette una fruizione interattiva sia on site che on line. Il geostorytelling è uno strumento molto utile nella data-visualization, la funzionalità dello storytelling nella trasmissione di contenuti è già stata precedentemente discussa, in quanto gli studenti memorizzano meglio storie più che i fatti, elementi narrativi sono incorporati in ogni prodotto cartografico. Ad oggi il geo-storytelling è fatto principalmente attraverso le storymaps, dove l'utente può aggiungere ulteriori contenuti alla mappa ²⁸⁰. In questo modo di utilizzare le mappe, esse si pongono come strumento per trasferire al meglio i dati o la storia che sono oggetto di visualizzazione²⁸¹.

Il rapporto tra mappe e storie è stretto Caquard (2014) identifica diversi rapporti tra mappe e storie: mappe e storie orali; le mappe hanno da sempre intessuto uno stretto rapporto con la cultura

²⁷⁶ Cardoni, Fabbri, Iannucci (2022).

²⁷⁷ Nahum (2001).

²⁷⁸ Caquard, Cartwright (2014).

²⁷⁹ Bonacini (2020:244).

²⁸⁰ Thöny (2018).

²⁸¹ Il geostorytelling si presta anche come strumento partecipativo, dagli anni 2000 la presenza di blog con racconti geolocalizzati è aumentata sempre di più, l'inserimento di contenuti all'interno di mappe permette di contestualizzarle spazialmente e di intraprendere narrazioni trasversali. Per ulteriori approfondimenti: Bonacini (2023: 99-110).

orale e più in generale con il patrimonio culturale, in questo contesto le mappe possono essere uno strumento per trasmettere patrimonio che altrimenti andrebbero persi, o per apporre delle memorie personali ²⁸².

Un esempio di questo uso è l'applicazione Promessi Sposi 3.0 ²⁸³, un'applicazione che permette all'utente di esplicitare mappe storiche della città, mettendola in relazione con le mappe digitali contemporanee. L'applicazione segue i percorsi fatti dai protagonisti del romanzo, i punti di interesse offrono all'utente contenuti multimediali come podcast, video, rappresentazioni 3D, comparazioni tra le immagini contemporanee e del passato.

Un altro possibile utilizzo e rapporto è tra mappe e storie narrative, Caquard individua la forza delle mappe di stimolare e supportare processi narrativi, il potenziale delle storie map-based è esploso con il Web 2.0.

Il rapporto tra mappe e narrazioni ha due principali tipologie di relazioni: mappe usate per rappresentare strutture spaziotemporali di storie e il loro rapporto con i posti di riferimento.

Il rapporto con i luoghi di riferimento è sfruttato nell'applicazione Sted, norvegese, l'obiettivo che ha guidato la ricerca è di analizzare come mobile technologies possano essere sfruttate per la narrazione di paesaggi urbani diffusi. Dopo aver definito un target di riferimento (18-25y), è stata sviluppata una applicazione per scoprire, creare e condividere storie digitali di posti, in cui i concetti principali relativi ai contenuti sono places come luoghi di interesse culturale, stories relative ai posti e collections che connettono una serie di storie differenziate per tematica ²⁸⁴.

L'azione del mappare è da sempre diffusa, ad oggi la sua espressione è l'uso estensivo di google map, ma anche altre piattaforme. Le mappe per essere mappate e narrate necessitano di essere viste come integrazione di tempo e spazio.

Le piattaforme che permettono di sviluppare progetti di storytelling attraverso mappe sono diversi. Storymap JS è una piattaforma open, prodotta da Knightlab foundation, e permette di creare mappe con punti di interesse georeferenziati ai quali si possono far corrispondere materiali multimediali. Un esempio di come le storymap di knightlab siano state usate per l'analisi e la visualizzazione di informazioni è nell'edizione digitale del Nome della Rosa, in cui le parole echiane, sono state geolocalizzate all'interno di una mappa, oltre alle storymap sono state usate anche le timeline JS ²⁸⁵.

ESRI che ha prodotto il programma di GIS ArcGIS tra i diversi tool a disposizione permette la creazione di Storymaps. Un esempio è il progetto *Philly Necrophuture* ²⁸⁶. La storymap è utilizzata come strumento di digital storytelling per valorizzare il patrimonio artistico africano delle collezioni del Philadelphia Museum of Art. Nella storymap sono presenti modelli tridimensionali di sculture acquisite in fotogrammetria (fig. 27).

²⁸² Caquard, Cartwright (2014).

²⁸³ Bollini, Begotti (2017).

²⁸⁴ Floch (2015).

²⁸⁵ D'agata (2022).

²⁸⁶ Smith, Sanchez, <https://storymaps.arcgis.com/stories/cb5516defcab4225ad727ade69090288>.

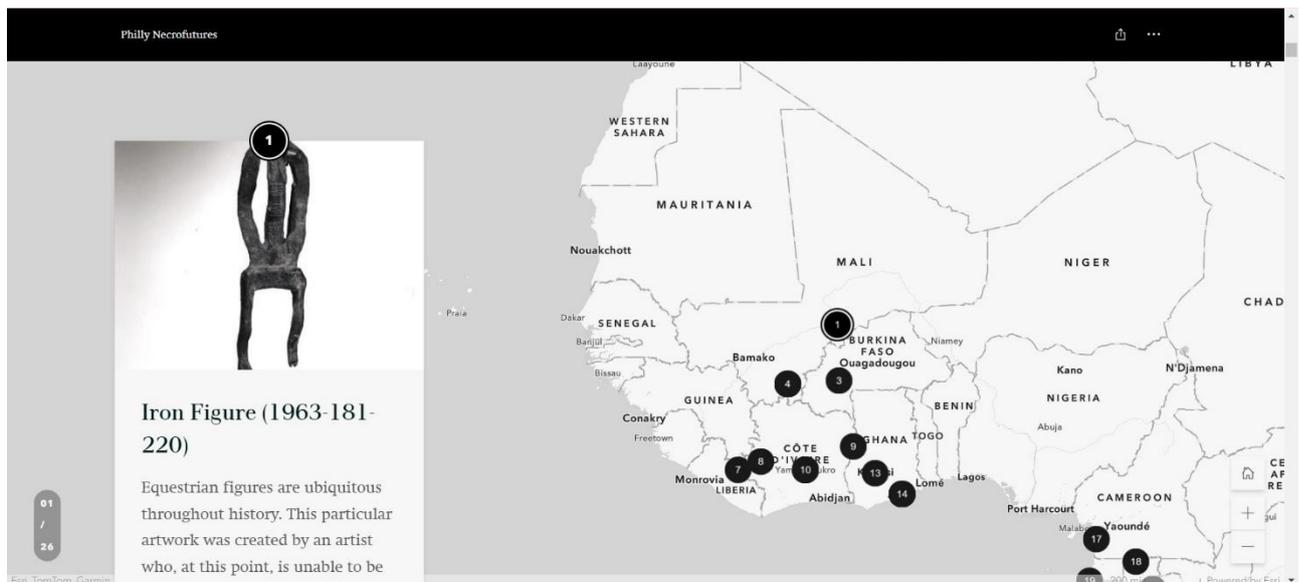


Figura 27, Storymap Philly Necrofuture.

Lo storymapping è stato ampiamente utilizzato in ambito museale per la sua facilità di utilizzo degli strumenti web based, per la creazione di mappe annotabili con contenuti multimediali²⁸⁷.

I materiali selezionati e creati per le storymap e i testi sono stati cruciali nella creazione di strumenti che potessero essere efficaci metodi di coinvolgimento fruibili da chiunque. Nella raccolta di materiale, oltre a quello collezionato dai canali istituzionali come la Biblioteca Classense, che ha messo a disposizione numerosi fondi relativi alla Darsena²⁸⁸, sono stati collezionati filmati e video amatoriali di persone che vivevano e vivono tutt'ora nel quartiere visibili nella storymap dedicata (Srotola la memoria)²⁸⁹, sono state raccolte interviste come per la creazione della storymap sulla multiculturalità (Ravenna parola aperta) in cui si trovano interviste ai giovani che vivono la darsena e diversi assistenti sociali che si occupano di progetti di integrazione²⁹⁰, questi materiali sono stati fondamentali per la ricostruzione dell'identità del quartiere. La forma dei testi delle storymap è stata una parte cruciale nella progettazione del lavoro, l'obiettivo originario era distaccarsi dalla comunicazione tradizionale che si trova nei contesti museali, spesso fatta da esperti per esperti, spesso distante dalla realtà dei visitatori²⁹¹. Per la creazione di questi strumenti sono state scelte le storymap di ESRI. Sono degli strumenti estremamente flessibili e adattabili alla necessità di creare dei contenuti dal forte tasso interattivo e coinvolgente; infatti, nelle storymap è possibile importare immagini, video, panoramiche 360°, modelli 3D, la varietà di file importabile rende questi strumenti estremamente interattivi. Un ulteriore prodotto commissionato all'external Panda Project è stato una serie di audionarrazioni col fine di donare alle storymap un ulteriore strumento che le renda più accattivanti e narrative. Le narrazioni, liberamente ispirate alla storia reale della Darsena sono confluite in tre percorsi sonori, inseriti poi all'interno delle storymap²⁹². Questi percorsi sonori sono progettati per essere accessibili agli utenti attraverso la sezione "Scopri" del portale²⁹³. Gli obiettivi di questi percorsi sono quelli di trasformare l'attività di ricerca in una narrazione coinvolgente che

²⁸⁷ Berendsen et al. (2018).

²⁸⁸ Iannucci, Cardoni (2023).

²⁸⁹ Srotola la tua memoria, <https://storymaps.arcgis.com/stories/7d18277367fa41b5a0797e9833630bc9>

²⁹⁰ Ravenna parola aperta, <https://storymaps.arcgis.com/stories/184ec38e36ee4d6288d6419742ad2676>

²⁹¹ Pescarin (2020).

²⁹² Darsena District Choral Report D.6.1.3, p.5.

²⁹³ *Ibidem*.

soddisfi le nuove esigenze di comunicazione nel campo dei beni culturali. La narrazione utilizzata da Panda Project rientra nelle moderne metodologie di digital storytelling, che si basano non solo sulla scrittura, ma anche sull'uso di strumenti multimediali per rendere la narrazione più coinvolgente, emotiva e immersiva. In particolare, gli audio teatralizzati creati da Panda Project sono accompagnati da video e/o storymap, che arricchiscono l'esperienza sonora e forniscono ulteriori dettagli e approfondimenti sulla narrazione. Si fa riferimento al documento D6.1.1 per ulteriori informazioni sulla storymap. Questo approccio multimediale coinvolge l'utente in modo completo, rendendo l'esperienza di esplorazione dei beni culturali più coinvolgente e interessante.

I tre percorsi sono:

- Dinamico: Che tratta la storia della Darsena;
- Laborioso: Affronta il mondo del lavoro dal punto di vista della cooperazione, tra passato e presente;
- Cimitero Monumentale: Un percorso che rievoca atmosfere suggestive;

Il procedimento di elaborazione dello storytelling delle storymap è stato organizzato secondo queste diverse fasi:

- (1) ricerca bibliografica relativa allo specifico contesto di riferimento;
- (2) raccolta di materiali multimediali (foto, video, riprese 360°, interviste a abitanti del quartiere);
- (3) scelta della struttura più appropriata di storymap, laddove opportuno utilizzando un'interfaccia map-based, o scroll;
- (4) stesura di testi di taglio divulgativo.

Questo metodo, riassunto nella figura 28, è stato molto funzionale per creare degli strumenti omologati tra loro ma che possano essere fruiti anche individualmente.

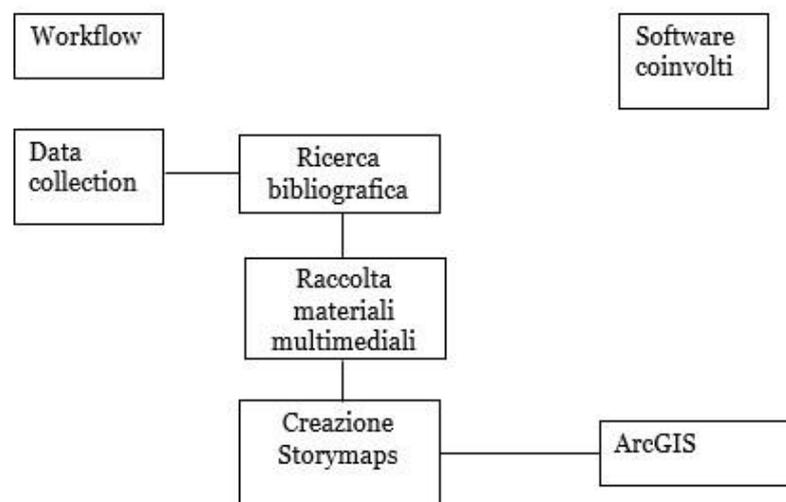


Figura 28, metodo e software coinvolti nella creazione delle storymaps.

Le storymap sono state il media che ha cristallizzato il patrimonio immateriale della Darsena, ne raccontano numerosi aspetti trasversali approfondendo tematiche storiche, culturali, antropologiche, sociali²⁹⁴; sono in totale trentadue:

- 1- L'origine del Candiano: la tradizione antica del legame tra Ravenna e il mare che continua fino al XVII secolo;
- 2- Tra guerre e rinascita: la militarizzazione e i bombardamenti della darsena tra le due guerre;
- 3- La Darsena e il cinema: i film ambientati in Darsena;
- 4- Lo sport in Darsena: le realtà sportive della darsena dall'Ottocento a oggi;
- 5- La street art in Darsena: le numerose opere d'arte presenti nel quartiere Darsena;
- 6- Srotola la memoria: la storia del quartiere attraverso fotografie e filmati degli abitanti del quartiere;
- 7- Il miracolo economico: lo sviluppo economico della darsena negli anni Cinquanta;
- 8- Un nuovo sviluppo: lo sviluppo economico della Darsena negli anni Sessanta;
- 9- Il nuovo porto e gli anni Settanta: lo sviluppo economico degli anni Settanta, e la nascita del nuovo porto;
- 10- Un porto italiano: la darsena tra fine Ottocento e Novecento;
- 11- L'interculturalità in Darsena: il racconto delle diverse comunità che animano il quartiere e delle azioni di integrazione promosse dal comune;
- 12- Una domenica del 1963: il racconto di una domenica tipo in Darsena negli anni Sessanta;
- 13- La Darsena del passato: le attività lavorative che popolavano la Darsena finché c'era il porto;
- 14- I quartieri operai: la storia sociale del quartiere;
- 15- La Darsena delle cartoline: raccolta di cartoline d'epoca che mostrano immagini del quartiere negli anni Settanta e Ottanta;
- 16- Le storie della Darsena: la presentazione dei fondi fotografici relativi alla Darsena;
- 17- La Darsena Bidente: il racconto del ramo di Darsena che oggi non esiste più;
- 18- La stazione di Ravenna: il ruolo cruciale della stazione ferroviaria nell'evoluzione industriale della città, allo stesso tempo elemento divisore e legante tra la Darsena e la città;
- 19- L'Almagià: la storia delle raffinerie Almagià;
- 20- La Raviplast: la storia di una azienda che dai primi del Novecento è diventata un esempio di autogestione dei propri dipendenti;
- 21- La CMC: storia della Cooperativa Muratori e Cementisti;
- 22- Molino e cilindri Spagnoli & Padovani: la storia del Molino Padovani, magazzino di stoccaggio del grano;
- 23- L'ex magazzino S.I.R.-Il sigarone: uno degli edifici più iconici della Darsena;
- 24- Il Darsenale- Ex magazzino Platani: la storia del magazzino passato da deposito a spazio ricreativo;
- 25- Il consorzio agrario provinciale: la storia di un consorzio che dalla fine dell'Ottocento è stato centrale per lo sviluppo industriale della città, il cui edificio in disuso oggi si è un prezioso esemplare di archeologia industriale;
- 26- I magazzini Silos granari del Candiano: la storia dei magazzini silos del Candiano, edificio industriale oggi in disuso;
- 27- La sarom: la storia di una delle aziende più importanti di Ravenna, diretta da Attilio Monti;

²⁹⁴ <https://www.darsenaravenna.it/home-tematica-scopri/storymap-folder>

- 28- La Montecatini: storia dell'edificio più iconico di archeologia industriale presente in darsena;
- 29- Il cimitero monumentale di Ravenna: dedicata al cimitero monumentale situato sul Canale Candiano;
- 30- Le compagnie portuali di Ravenna: racconto dei gruppi di rappresentanza portuali, dalle prime cooperative alla compagnia portuale;
- 31- Le compagnie di navigazione di Ravenna: la storia delle compagnie di navigazione dalla prima la Morgantini & Bernardini, a quelle di oggi;
- 32- La darsena illustrata: un viaggio alla scoperta della Darsena, attraverso 4 racconti "Tra naufraghi", "Marilù e il mostro marino", "Nell'acqua" e "Il mostro", racconti nati dalla scoperta della Darsena attraverso le sue foto, i disegni e la street art che da sempre fanno parte di questo pezzo di città.

4.5 L'open air museum della Darsena

Come output di progetto, tuttora in corso di realizzazione, vi è proprio la creazione di un museo a cielo aperto, attorno al canale in Darsena a Ravenna. Il proposito è di rendere fruibili i contenuti dell'Archivio Vivente in itinerari diffusi nel quartiere. La narrazione della Darsena ravennate, in modo trasversale, permette infatti di raccontarne la storia fino ai giorni nostri. Attraverso l'uso di codici QR e installazioni in loco, l'utente ha l'opportunità di fruire di contenuti multimediali on site.

In numerosi contesti i musei sono stati a servizio della comunità come promotori di rigenerazione urbana. L'obiettivo è comunicare e valorizzare patrimonio tangibile e intangibile del quartiere. L'azione rigenerativa può autosostenersi a partire dalla consapevolezza che la comunità stessa ha del patrimonio culturale. L'obiettivo principale è rendere vivo l'archivio, creando uno strumento che possa essere arricchito e partecipato dalla comunità per arrivare conoscere in modo approfondito il suo contesto. L'open air museum della Darsena di Ravenna è la manifestazione *onsite* del Digital Living Archive: la memoria culturale del quartiere è così valorizzata in maniera capillare al suo interno, trasformandolo in un nuovo contesto di interesse culturale sia per i cittadini sia per i turisti²⁹⁵. L'ultima fase del progetto DARE prevede infatti interventi di sostenibilità che garantiscano la continuità delle azioni promosse nel periodo del progetto, e ne promuovano un continuo rinnovamento.

Oltre la creazione dell'archivio vivente, la progettazione dell'open air museum della Darsena rende fruibile il patrimonio raccolto anche on site per attivare concreti processi di rigenerazione del quartiere. La nuova narrazione del patrimonio della Darsena promuove una maggiore consapevolezza nei cittadini che la abitano e allo stesso tempo nuovi itinerari urbani e turistici.

La sua struttura, fortemente basata sull'uso di ICT attraverso tecnologie GIS e 3D, consentirà di progettare un ambiente diffuso ricco di contenuti interattivi. Nell'ambito di questa grande complessità e varietà di azioni, V-MUST.net tra il 2011 e il 2014, ha definito otto aspetti che caratterizzano i musei virtuali, al fine di creare una tassonomia condivisa che permetta di classificare i musei virtuali in base a questi aspetti:

²⁹⁵ Cardoni, Fabbri, Iannucci (2022).

- Contenuti: classificazione per contenuti del museo,
- Interazione: la classificazione per interazione parte dalla definizione che l'interazione è relativa alla capacità dell'utente di modificare l'ambiente e ricevere feedback alle sue azioni. Ne vengono definiti diversi gradi e modalità, device-based interaction, natural interaction, Gesture-based interaction, speech-based interaction, non interactive virtual museum;
- Durata: periodico, permanente, temporaneo;
- Stile comunicativo: descrittivo, narrativo, dramatization-based;
- Livello di immersività: high-immersion, low immersion, non-immersion;
- Accessibilità: quanto facilmente l'audience può raggiungere, interagire, esaminare l'oggetto digitale;
- Scopo/utente: educational, entertainment, research;
- Sostenibilità: reusable, non-reusable, con diversi gradi di riusabilità.

Negli ultimi decenni i musei diffusi sono stati oggetto di un processo evolutivo e articolato, in particolare per le potenzialità di applicazione in nuovi contesti e la contaminazione con differenti programmi museologici²⁹⁶.

Inoltre, V-Must individua tre macrocategorie di casi per i musei virtuali²⁹⁷:

- Musei virtuali dove lo spazio non necessita di essere reale, presente solo su internet;
- Museo Virtuale che esiste in funzione uno spazio fisico;
- Museo tradizionale con prodotti multimediali o altre installazioni tecnologiche che accompagnano il pubblico durante la visita.

Nel caso dell'open air museum della Darsena si fa riferimento all'ultima tipologia di museo, sebbene non di forma tradizionale, che abbia comunque un tipo di fruizione on site.

Il più grande ostacolo da superare nella progettazione dell'open air museum è dare una organicità museale a uno spazio di per sé aperto e addetto a funzioni altre, un quartiere urbano, vissuto. La struttura dei contenuti del living archive fruibili on site è stata sviluppata nell'ottica della sua valorizzazione costituita da un percorso diffuso attorno al quartiere e una installazione interattiva.

Il percorso diffuso si compone di dieci punti di interesse che, tramite QR code, danno accesso a storymaps relative a tematiche trasversali (fig. 29): la storia della Darsena, lo sport in Darsena, la street art in darsena, il cimitero monumentale, il miracolo economico, un porto in via di sviluppo, il porto negli anni Sessanta e il porto negli anni Settanta, Il quartiere Darsena raccontato attraverso le fotografie e i filmati dei suoi abitanti, e la multiculturalità.

²⁹⁶ Montanari (2021:116-121).

²⁹⁷ V-Must (2015:6).



Figura 29, Posizione dei QR delle storymap nel quartiere. (la numerazione non corrisponde con l'ordine di fruizione che è libero). 1- la storia della Darsena, 2- lo sport in Darsena, 3- la street art in Darsena, 4- il Cimitero Monumentale, 5- il miracolo economico, 6- il porto negli anni Sessanta, 7- il porto negli anni Settanta, 8- Il quartiere Darsena raccontato attraverso le fotografie e i filmati dei suoi abitanti, 9- la multiculturalità in Darsena.

4.5.1 La storia della Darsena

La storymap²⁹⁸ ripercorre la storia della Darsena dalla Ravenna antica, sono presentate tutte le fonti antiche che menzionano e descrivono il territorio ravennate, il porto di classe, il *pons candiani*, e poi l'evoluzione del canale fino al 1700, con il racconto di tutti gli interventi idrografici che hanno permesso alla città di Ravenna di conformarsi come si presenta ad oggi.

I materiali utilizzati sono un video introduttivo che ha l'obiettivo di riassumere e dare una rappresentazione della storia e dei cambiamenti idrografici del canale e mappe storiche fornite dalla biblioteca Classense, la prima è la mappa di Vincenzo Coronelli (fig. 30), conservata alla Classense, che rappresenta Ravenna in cinque isolotti. La struttura della storymaps scelta è map-based e a scorrimento, in tal modo ogni passaggio storico è localizzato all'interno della mappa, questa storymap è uno strumento di digital storytelling molto utile anche singolarmente per la visualizzazione della complessa storia idrografica di Ravenna.



Figura 30, Mappa Ravenna antica, Vincenzo Coronelli, Biblioteca Classense, Ravenna.

²⁹⁸ <https://storymaps.arcgis.com/stories/4e5ce02919b24552891d435bd747071c>

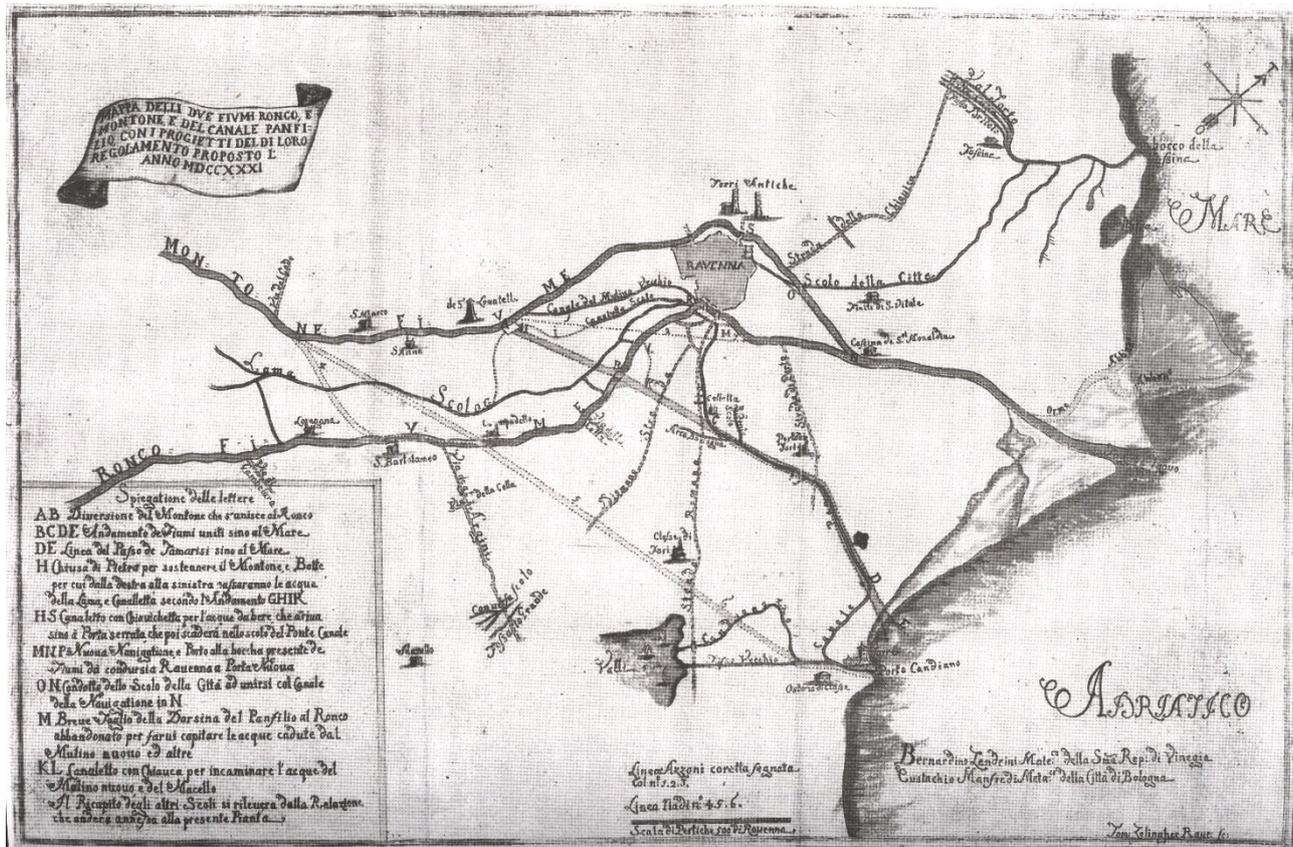


Figura 31, mappa Settecentesca di Ravenna, Biblioteca Classense, Ravenna.

4.5.2 Lo sport in Darsena

La Darsena è da sempre stato un quartiere ricco di storia sportiva, la storymap racconta un patrimonio storico non molto conosciuto neanche dai residenti stessi.

La storymap²⁹⁹, map-based, presenta diversi approfondimenti specifici relativi a temi sportivi e la darsena:

- il moro di Venezia, la barca a vela di Gardini che gareggiò nella America's Cup, il cui valore è molto sentito dai cittadini ravennati come un orgoglio;
- La società Canottieri di Ravenna, nata nel 1873, la cui prima sede era attorno al Canale Candiano,
- Un approfondimento sugli atleti del passato, tema fondamentale in quanto in darsena lo sport è sempre stato un modo per riscattarsi, e un contesto in cui vi erano numerose competizioni;
- Il tiro a segno nazionale, ancora presente sul canale della darsena (fig. 33),
- Il Pala de Andrè l'arena della città coperta, struttura polifunzionale, che ha ospitato le gare di pallavolo e basket;

²⁹⁹ <https://storymaps.arcgis.com/stories/02a703440ddb4319a13a649899f4bc0e>

- L'ippodromo del Candiano, ad oggi non più attivo, ma in passato luogo di ritrovo per le corse dei cavalli, ma anche per concerti e festival;
- Il rapporto tra Ravenna e la pallavolo, sport molto sentito in città;
- Presentazione di diverse associazioni e realtà sportive che hanno sede in darsena.

Per la creazione di questa storymap i materiali utilizzati sono state le numerose immagini di archivio e familiari, che hanno permesso di ricostruire gli eventi sportivi e le storie degli atleti della darsena, e numerose interviste alle attività ancora presenti (fig.34).

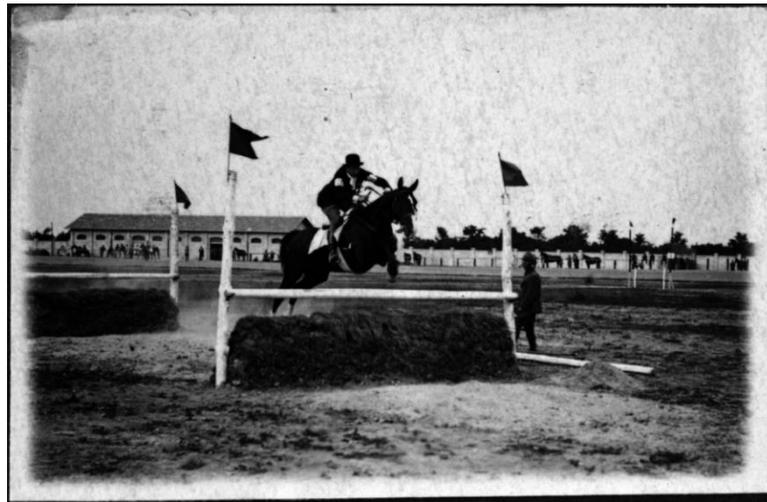


Figura 32, Fondo Argnani, Ippodromo di Ravenna.



Figura 33, tiro a segno Ravenna, sponda destra.



Figura 34, storymap Lo sport in Darsena.

4.5.3 Street art in Darsena

La storymap³⁰⁰ dedicata alla street art è uno strumento prezioso per valorizzare tutte le opere di street art diffuse in tutto il quartiere. Lo strumento presenta 43 punti georeferenziati, ognuno dedicato ad un'opera di street art, con immagini, video e testi descrittivi (fig.35-36).

Gli artisti presenti sono: Ericailcane, Camilla Falsini, Geometric Bang, Dissenso Cognitivo, Exit/Enter, M-Fulcro, About Ponny, Tomoz e Burla, Hope, Dzia, GUE, Cerebroleso, Gola Hundun, Pixel Pancho, Reve+, Basik, ZED1, Millo, Biancoshock, Luogo Comune, Kim Avignon, QBIC, LABADANzky, Tellas Dzia, Dissenso Cognitivo, Pupo Bibbitto, Decorabiscando, Nemo's, Andrea Casciu, oltre a numerose opere collettive di artisti vari e il murales degli studenti del liceo artistico Nervi-Severini di Ravenna. La street art in Darsena è stata un prezioso strumento di riqualificazione urbana negli anni passati, annualmente il comune promuove la creazione di nuovi murales, coinvolgendo street artist di calibro internazionale. Queste azioni nascono contestualmente al festival subsidenze, curato dalla associazione Bonobolabo e la galleria d'arte Magazzino. La storymap presenta anche video interviste direttamente ai curatori, e specialisti del settore.

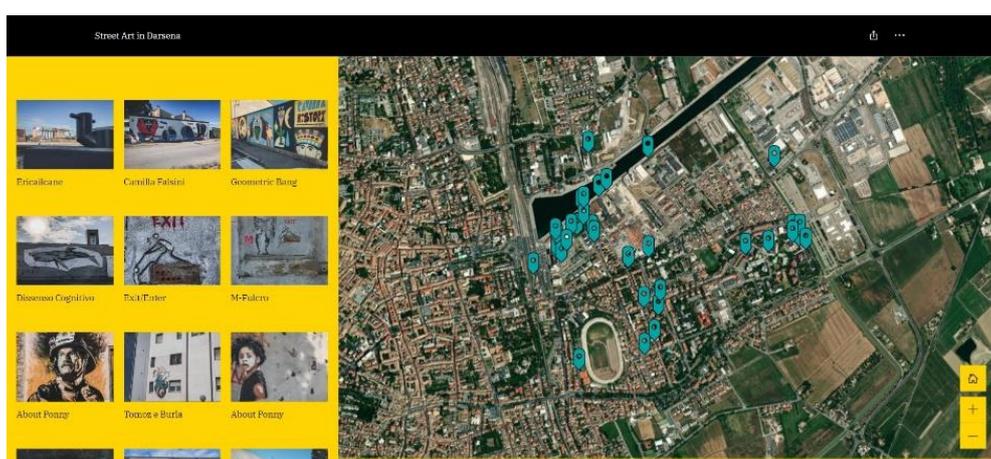


Figura 35, schermate della storymap sulla street art in Darsena, mappa con opere di street art.

³⁰⁰ <https://storymaps.arcgis.com/stories/92b4279e2b3a4f679b8c4346689f8c5c>

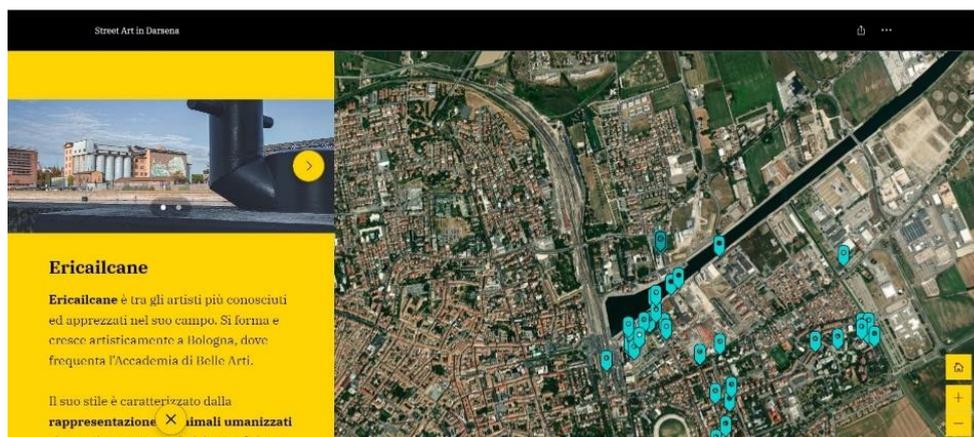


Figura 36, schermate della storymap sulla street art in Darsena, scheda dedicata all’opera di Ericailcane.

4.5.4 Il Cimitero Monumentale

Ciò che rende il Canale Candiano uno spazio unico, è la sua trasversalità e multifunzionalità, infatti, attorno al canale non sono presenti solo industrie, o opere di street art contemporanee, sul canale sorge anche il Cimitero comunale di Ravenna.

Si trova fuori da quelle che erano le mura antiche della città dopo l’editto di Saint-Cloud emanato il 12 giugno 1804 da Napoleone. Il cimitero ha una parte monumentale costruita nella seconda metà dell’Ottocento, e accoglie tombe di numerosi personaggi di rilievo del periodo storico post-unitario, sia a livello cittadino sia a livello nazionale(fig.37).

Le tombe monumentali analizzate nella storymap sono: il Monumento funerario di Cesare Rauli (1911), opera dello scultore Alessandro Massarenti(fig.38), la Tomba Malagola (1885) di Luigi Maioli, Tomba della famiglia Rambelli (1874) di Enrico Pazzi, Monumento della famiglia Mazzolini (1892) opera di Luigi Maioli, Monumento sepolcrale alla memoria di Antonio Mazzotti (1906) di Alessandro Massarenti. La storymap³⁰¹ è in questo contesto utilizzata come strumento per valorizzare le tombe monumentali di maggiore rilievo, e presentare le figure che vi sono sepolte, inoltre è arricchita da audio narrazioni create ad hoc dalla compagnia teatrale Panda Project, creando un ulteriore modo di fruizione on site.

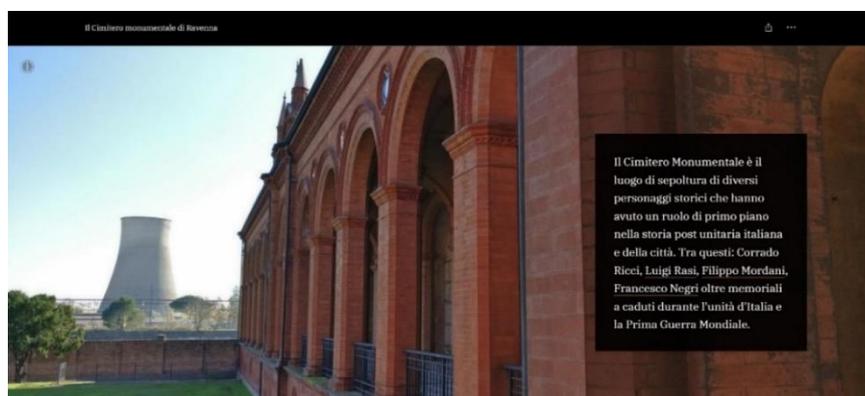


Figura 37, Storymap sul Cimitero Monumentale di Ravenna.

³⁰¹ <https://storymaps.arcgis.com/stories/5522dbd05ba4415b87730f792070bd80>

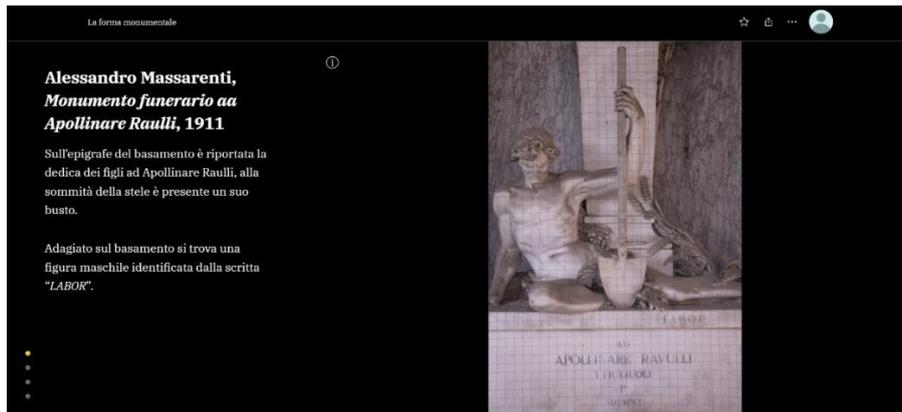


Figura 38, esempio di scheda le tombe monumentali.

4.5.5. Il miracolo economico

Qui è raccontata l'esplosione economica nell'immediato dopoguerra; in questo periodo l'Agip, e la SAROM decretano il successo industriale della città, che da questo periodo vivrà un lungo periodo florido, per l'economia locale e nazionale. Questa storymap³⁰² ripercorre la storia di alcune delle industrie più importanti sorte attorno alla Darsena, lo strumento scelto è ibrido con contenuti map-based e altri a scrollo, con materiali multimediali come immagini d'epoca e video che permettono di avere un'idea di come si presentava la darsena al tempo.

Questa fase durò fino agli anni Settanta quando il porto venne spostato. La storymap presenta anche una linea temporale che permette di ripercorrere i momenti cruciali di questo periodo: 20 giugno 1954 Mattei annuncia l'apertura di un grande impianto a Ravenna, Aprile 1955 i terreni nei pressi del canale vengono comprati dall'Agip, 27 aprile 1958, il complesso ANIC viene ufficialmente inaugurato.

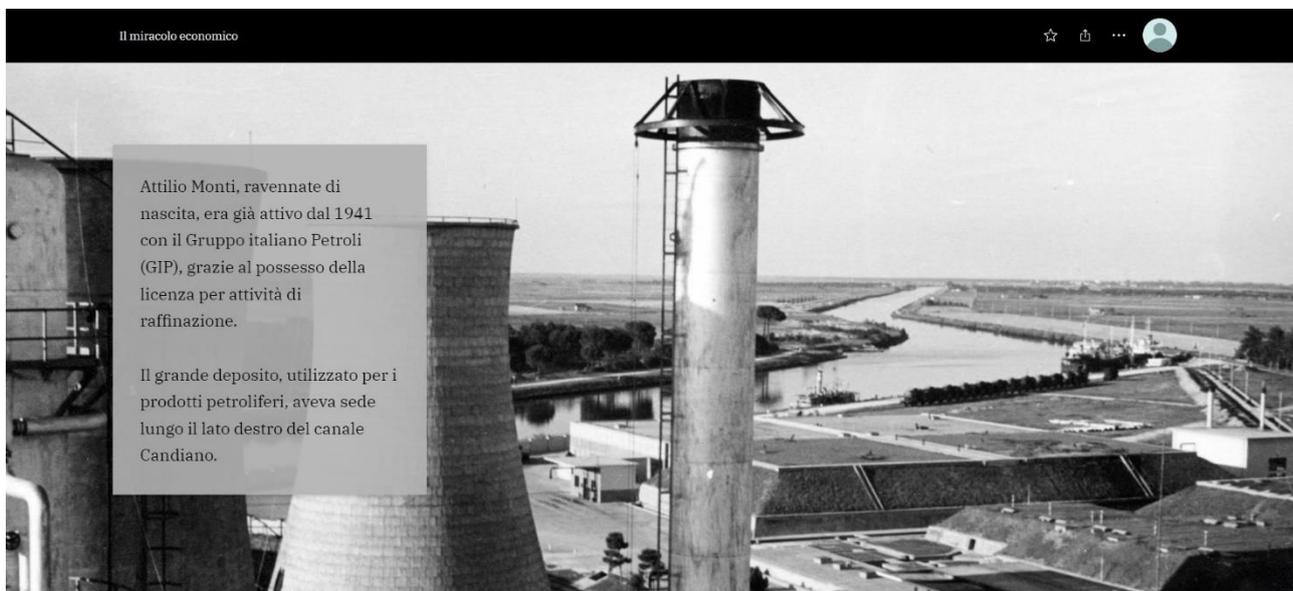


Figura 39, Storymap Il miracolo economico.

³⁰² <https://storymaps.arcgis.com/stories/40cb8bb7485e492bbdecc7da8d1f1a76>

4.5.5 Un porto in via di sviluppo

Il decennio compreso tra il 1951 e il 1961, con l'ascesa del gruppo Ferruzzi, vede un grande sviluppo economico e demografico della città, il quartiere è centro economico ma anche di vita, nella storymap³⁰³ è possibile fruire di filmati amatoriali di abitanti della Darsena che riprendono una passeggiata sulla darsena.

La storymap presenta contenuti map-based che permettono di visualizzare le sedi delle industrie del gruppo Ferruzzi, e timeline che presentano la cronologia della SAPIR (società per Azioni Porto Industriale di Ravenna). Negli anni Sessanta il porto di Ravenna raggiunge scambi internazionali grazie al gruppo industriale Ferruzzi che e alla SAPIR di Attilio Monti.

4.5.6 Il nuovo porto e gli anni 70

Gli anni 70 sono fondamentali per la graduale crescita dell'importanza del porto, dopo essere stato spostato, diventa uno scalo di interesse nazionale, diventando un porto di interesse commerciale. Il progetto Greco propone un progetto che renda i fondali del canale più profondi e maggiore spazio per gli attracchi. In questo decennio il porto di Ravenna si afferma come uno degli scali principali a livello nazionale e vengono presentate tutte le innovazioni infrastrutturali che questo cambio di portata ha richiesto.

Il materiale presentato nella storymap³⁰⁴ è principalmente costituito da immagini e video di archivio e amatoriali, che ritraggono momenti di vita nel porto commerciale, come lo spostamento di container, i lavori ai fondali per l'adeguamento del nuovo porto a navi di maggiore portata.

4.5.7 “Srotola la tua memoria”: il quartiere Darsena raccontato attraverso le fotografie e i filmati dei suoi abitanti

Nella prima fase del progetto è stata avviata una chiamata pubblica dal nome “Srotola la tua memoria” rivolta agli abitanti della Darsena e di Ravenna, al fine di condividere materiale video e fotografico personale che restituisse la storia privata del quartiere.

La call si è svolta tra novembre 2020 e gennaio 2021, è stata promossa dalla associazione Sguardi in Camera, che si occupa di raccogliere e valorizzare il cinema amatoriale e di famiglia. Al termine della campagna per la raccolta di materiali sono stati collezionate sia fotografie analogica sia filmmini, poi digitalizzati.

I risultati finali di materiali utilizzati per le storymap³⁰⁵ sono stati:

- n. 35 file di strisciate, positivi, fotogrammi, ecc. tratti da film famigliari fondi Gianstefani, Bernabè, Baruzzi, Benini, Brandi, Pasi, Pagnani, Piancastelli, Stinchi, Ridolfi, Trombini;
- n. 35 file di fotografie fondo Camerani;
- n. 10 file di fotografie fondo Patrizia Berardi.
- file digitali mp4 e mov (fondi filmici Benini, Brandi, Silvani, Panzavolta Baruzzi, Rossini, Bentini, Gramantieri, Bernabè, Agrioli, Pagnani) per un totale di 80 minuti.

³⁰³ <https://storymaps.arcgis.com/stories/1df6122ee459449d99d39341575c5b1b>

³⁰⁴ <https://storymaps.arcgis.com/stories/d8b6686fad644c0ab7e5ec9925977eeb>

³⁰⁵ <https://storymaps.arcgis.com/stories/7d18277367fa41b5a0797e9833630bc9>



Figura 40, Benini Claudio 20, fondo Benini, Srotola la tua memoria, Sguardi in camera.



Figura 41, lavoratori al porto, Bertaccini Carla, Srotola la tua memoria, Sguardi in camera.

Tra i materiali raccolti, particolarmente significativi quelli della famiglia Poggiali Gulmanelli che ha condiviso 3 album fotografici che ricordano la vita di una famiglia negli anni '60 nello scenario della Darsena, distretto industriale al suo massimo sviluppo.

Altro esempio quello delle foto dei fratelli Vallicelli, che documentano il loro lavoro di 'pilotini', che prestavano assistenza alle navi per approdare nelle acque di Porto Corsini. Queste figure erano fondamentali per agevolare l'ingresso delle navi nel porto di Ravenna, che da sempre presenta un'imboccatura e dei fondali di difficile accesso.

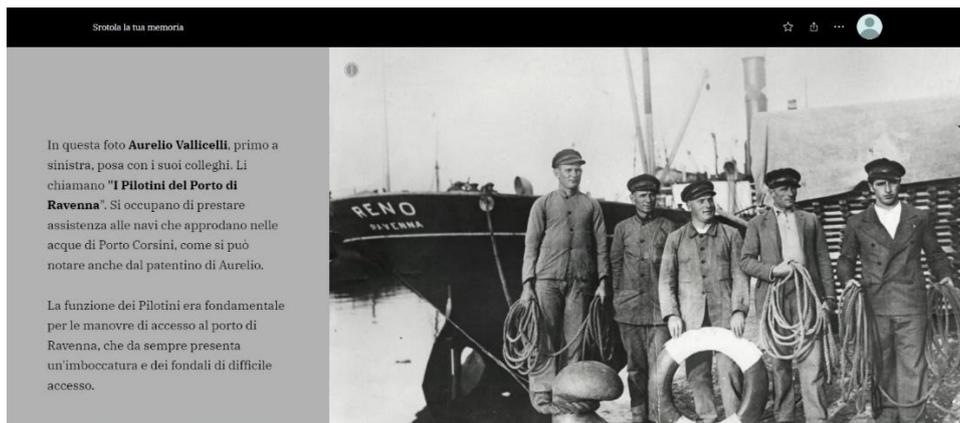


Figura 42, Storymap Srotola la tua memoria.

4.5.8. La multiculturalità-Ravenna 'parola aperta'

La storymap³⁰⁶ sulla multiculturalità nasce con l'obiettivo di raccontare le diverse comunità che vivono la Darsena e i numerosi progetti di integrazione che vi hanno luogo. Per raccogliere le diverse esperienze sono state svolte interviste al centro giovanile Quake, uno spazio nel quale i giovani abitanti del quartiere possono andare fino alla maggiore età per svolgere attività ludiche, fare i compiti, fare gite e laboratori creativi. Il Quake è un luogo storico attivo dagli inizi degli anni Novanta, nella storymap³⁰⁷ sono presenti interviste ai due educatori che negli anni ci hanno lavorato e ai giovani che lo vivono.

In Darsena c'è anche lo sportello comunale Casa delle Culture che offre servizi di informazione, orientamento, consulenza e supporto ai percorsi di partecipazione, cittadinanza attiva e intercultura. L'aiuto della casa delle culture è stato fondamentale per la raccolta di dati e storie sulla formazione delle numerose comunità straniere nel quartiere.

La storymap presenta anche il Festival delle Culture, un evento annuale che si tiene in primavera in Darsena organizzato da diverse associazioni di Ravenna, per celebrare la diversità culturale della città, ricco di letture collettive, concerti, mostre e altri eventi culturali (fig.43).

La storymap è ricca di contenuti multimediali come foto, interviste e audio, e ha l'obiettivo di rappresentare e celebrare la multiculturalità del quartiere, segno caratterizzante del quartiere.



Figura 43, Storymap Ravenna parola aperta, festival delle culture.

³⁰⁶ <https://storymaps.arcgis.com/stories/184ec38e36ee4d6288d6419742ad2676>

³⁰⁷ <https://storymaps.arcgis.com/stories/184ec38e36ee4d6288d6419742ad2676>



Figura 44, Storymap Ravenna parola aperta.

4.6 Le storymap e la rappresentazione della cultura della Darsena

Queste storymap sono state selezionate tra le 32 disponibili online per una loro fruizione in anche on site. Sono state scelte come capitoli interdipendenti tra loro per una complessiva narrazione della Darsena da differenti punti di vista. La Darsena così è raccontata a partire dal suo inquadramento storico fino alla rappresentazione dell'identità del quartiere nel periodo della sua massima fioritura come distretto industriale e abitativo allo stesso tempo. Il percorso è trasversale con contenuti progettati per essere fruibili in maniera consequenziale (anche se in ordine sparso) o anche singolarmente.

Lo studio dell'audience nei musei aiuta a comprendere cosa spinge un visitatore a visitare un specifico museo, e come coinvolgerlo e assicurarsi che le sue aspettative siano accolte. È stato dimostrato che l'approccio che cerca di soddisfare tutti con una modalità di fruizione non funziona, le diversità dei visitatori non sono solo basate sulle motivazioni che li spingono a esplorare un museo, ma anche legate al background personale, socio-culturale, elementi che non è sempre possibile prevedere. Falk 2009 nello studio del pubblico e dei musei sottolinea come un'esperienza museale per essere soddisfacente per il visitatore debba in qualche modo risuonare le conoscenze che già ha, e da lì trasmetterne di nuove³⁰⁸. La familiarità con i contenuti di un museo è cruciale per l'engagement dei visitatori, le persone sono più facili da coinvolgere in attività verso le quali si sentono competenti, per questo, nella trasmissione dei contenuti è necessario trasmetterli in un modo che possano essere vissuti come qualcosa vicino alla propria esperienza personale.

Nella sua ricerca sul pubblico dei musei Falk³⁰⁹ individua cinque tipologie di visitatori, differenziate per motivazione di visita:

- Explorer: Visitatori guidati dalla curiosità con un interesse generico per il contenuto del museo. Si aspettano di trovare qualcosa che attiri la loro attenzione e alimenterà il loro apprendimento.
- Facilitator: Visitatori socialmente motivati. La loro visita si concentra principalmente sul consentire l'esperienza e l'apprendimento degli altri nel gruppo sociale che li accompagna.

³⁰⁸ Falk (2009:215).

³⁰⁹ Falk (2009:64).

- Experience seeker: Visitatori che sentono uno stretto legame tra il Museo e le proprie passioni professionali o hobbistiche. Le loro visite sono generalmente motivate dal desiderio di soddisfare uno specifico obiettivo relativo ai contenuti.
- Professional/hobbyst: Visitatori motivati alla visita perché percepiscono il museo come una destinazione importante. La loro soddisfazione deriva principalmente dal semplice fatto di “essere stati lì e averlo fatto”.
- Recharger: Visitatori che cercano principalmente di avere un'esperienza spirituale contemplativa e/o riparativa. Vedono il museo come un rifugio dal mondo del lavoro quotidiano o come una conferma delle loro convinzioni religiose”³¹⁰.

Falk riconosce anche il ruolo fondamentale del museo prima e dopo la visita, in termini di contenuti e di fidelizzazione. Prima della visita rispetto alla condivisione di contenuti online che darebbero la possibilità al visitatore di scegliere e pianificare con anticipo la propria visita, e il dopo in termini di fidelizzazione del visitatore. Nella progettazione dell'open air museum della Darsena, sebbene non sia stato possibile definire una persona specifica di riferimento, per mancanza di dati cui riferirsi specificamente, è stato ugualmente delineato la tipologia di utenti cui rivolgersi.

Per i cittadini di Ravenna, nell'ottica di rigenerazione urbana del quartiere e della volontà di creare quante più occasioni per rendere il quartiere familiare a tutti i cittadini della città. I contenuti diffusi sono pensati per essere presentati anche come strumenti che risvegliano la curiosità dell'utente, che può quindi decidere di seguire il percorso o fruire dei singoli che lo interessano maggiormente. Per i cittadini ravennati le storymap possono essere uno strumento per conoscere più a fondo la storia contemporanea della propria città, scoprire nuovi aspetti del quartiere, o anche solo rivivere eventi ed emozioni che fanno parte anche del loro background.

Sulla base delle esperienze fatte nella raccolta dei materiali è stato possibile comprendere in prima persona la grande varietà di target coinvolti nella storia della darsena.

³¹⁰Ogni persona oltre ad avere una motivazione saranno particolarmente inclini a ricordare quelle cose che toccano una corda emotivamente positiva per loro. Explorer: oggetti e idee che attivano la loro curiosità genereranno grande coinvolgimento. Facilitators: apprezzeranno gli elementi che faranno apprezzare l'esperienza al loro gruppo sociale. Experience seekers: apprezzeranno di vedere nella visita quello che avevano precedentemente stabilito di vedere, una specifica opera, installazione. Professional/Hobbyst: saranno soddisfatti nel realizzare i loro obiettivi personali prefissati nella visita. Recharger: sono in cerca di pace e sollievo, questo devono avere dalla visita di un museo. *Ivi*:174.

4.7 L'installazione interattiva

Al percorso diffuso dell'open air museum sarà aggiunta un'installazione interattiva fruibile in uno schermo touch screen. Il contenuto è una ricostruzione tridimensionale del quartiere Darsena. L'installazione ha una duplice funzione: fornire ai visitatori un punto di interazione fisico e tangibile dei contenuti museali ed essere uno strumento di orientamento.

Il sempre più diffuso uso di installazioni interattive in contesti museali ha dato luogo allo sviluppo di nuove expertises e ricerche. Queste si sono rivelate necessarie alla creazione di framework riconosciuti che creino linee guida per lo sviluppo di questi strumenti.

Gonçalves et al (2013) con il framework M-Dimensions propone dei parametri per la valutazione di installazioni interattive in contesti museali. Sono state individuate diverse aree di applicazione del framework:

- Interaction style adeguat, quanto adeguato è lo stile di interazione di un'installazione interattiva in relazione ai suoi obiettivi;
- area Integration, livello di integrazione dell'installazione con il contesto in cui si trova, quanto si integri con la narrazione e l'esposizione del museo;
- visibility, descritta come l'essere in grado di mostrare all'utente tutto quello di cui hanno bisogno per il loro compito;
- feedback,
- structure, il layout, il formato, l'identità visiva e distinzioni degli elementi dell'installazione;
- reuse, il riuso di elemento visuali o interazioni che l'utente già conosce, permettendogli di fruirne semplicemente riconoscendoli;
- simplicity, semplicità nell'utilizzare l'installazione, quando l'interazione è immediata;
- learning, per libera scelta, a cosa quando e come il visitatore porrà attenzione;
- entertainment, l'obiettivo è di creare esperienze partecipare che promuovono divertimento e permettono al visitatore di vedere cose nuove e interessanti;
- collaboration, quanto l'installazione contribuisce al dialogo tra visitatori e promuove l'interazione sociale³¹¹.

Sulla base di questi framework Pescarin 2020³¹² individua 10 regole d'oro per lo sviluppo di una applicazione interattiva, che possa essere uno strumento di coinvolgimento emozionale e cognitivo.

1. Ogni applicazione interattiva al museo dovrebbe poter funzionare nel contesto, per il pubblico e tempo definito dal progetto, prevedendo manutenzione, facilità di aggiornamento, riutilizzo e accessibilità;
2. un'applicazione interattiva dovrebbe integrarsi nel contesto-museo;
3. un'applicazione interattiva per un museo dovrebbe essere progettata in co-design;
4. gli asset digitali di un'applicazione dovrebbero essere validi, affidabili e trasparenti, oltre che di elevata qualità grafica, se il design lo richiede;

³¹¹ Gonçalves et al. (2012: 59–68).

³¹² Pescarin (2020:89).

5. una produzione dovrebbe esplicitare il “punto di non ritorno” di un progetto interattivo a quanti sono coinvolti;
6. per colmare il divario tra utente, tecnologia e contenuti è necessario utilizzare metafore e altre strategie – ponte;
7. un’applicazione interattiva dovrebbe essere progettata per coinvolgere gli utenti, aumentandone l’attenzione, la capacità di riflettere e di far emergere nuovi pensieri, come ad esempio attraverso l’uso di elementi personali, familiari o della cultura popolare, di istruzioni, stimoli inaspettati, provocazioni, interfacce tattili o dinamiche ludiche;
8. ogni applicazione interattiva dovrebbe innanzitutto definire i propri obiettivi, scopo e tipologia di utenti;
9. la durata di un’applicazione interattiva dovrebbe essere calibrata rispetto al contenuto, al tipo di utenti e al contesto;
10. ogni progetto interattivo dovrebbe prevedere un piano di comunicazione e valutazione.

Queste regole sono fondamentali per la progettazione di strumenti che svolgano un ruolo di facilitatore alla visita. Il rischio laddove non siano seguite è di replicare contenuti già fruibili con l’esperienza fisica o di creare interazioni troppo complicate che risultino respingenti.

In merito ai framework per lo sviluppo di progetti digitali in contesti museali Marini e Agostino 2022, applicano il Co-Creation Framework (CCF) di Ramaswamy and Ozcan³¹³, ai musei analizzando: come le tecnologie digitali abilitano nuovi sistemi di interazioni tra musei e visitatori; come i musei ripensano il loro rapporto con i visitatori attraverso questi sistemi di interazioni. La ricerca evidenzia tre aspetti che vanno considerati quando si progettano strumenti digitali per musei: the design of the system of interactions; the design of the experience flow; the design of the expected relationship with visitors.

Il primo aspetto, relativo alla progettazione del sistema di interazioni si compone di cinque nodi principali: contents, artifacts, persons, processes, interfaces³¹⁴.

In base a questi nodi identificano quattro tipologie diverse di esperienze: iterative experience, in cui la sequenza di interazione è sempre la stessa; magnetic experience, in cui artefatti, contenuti e interfacce digitali promuovono processi sociali e lo scambio di conoscenze; multilayer experience,

³¹³ Rasamaswamy, Ozcam (2018:201), 2.3. definiscono co-creazione: Co-Creation is enactment of interactional creation across interactive system-environments (afforded by interactive platforms), entailing agencing engagements and structuring organizations.

³¹⁴ Marini e Agostino (2022:608) definiscono ulteriormente i cinque nodi in:
 Contents: Hidden contents (contenuti che non sarebbero visibili senza il supporto dell’interfaccia digitale), lost contents (i contenuti fruibili grazie alle potenzialità di riproduzione e visualizzazione delle tecnologie digitali), non accessible contents (i contenuti che non possono essere direttamente e facilmente fruiti dai visitatori), personal contents (sono identificati come i contenuti che sono generati dal visitatore).

Artifacts: digital artworks (nati come digitali per natura), physical artifacts (sono gli oggetti fisici che compongono le collezioni museali tradizionali), Hybrid artifacts (caratterizzati dalla sinergia tra artefatto fisico e l’esperienza digitale).

Persons: actors (coloro che vivono nel museo la loro esperienza personale), intermediaries (coloro che mediano l’esperienza di altri).

Processes, il modo in cui il museo veicola i suoi contenuti alle persone: narration (approccio narrativo con tecniche di storytelling), exploring process (stimola il visitatore a cercare contenuti nascosti), sharing process (attiva connessioni sociali e dinamiche collaborative tra i visitatori).

Interfaces: nodo non basato sulle differenze tecnologiche ma sulla natura della richiesta come narrator (l’interfaccia diventa la voce del museo), guide interface (provvede informazioni chiave e approfondimenti), collector interface (trasforma il museo in uno spazio pubblico dove le persone condividono pratiche collaborative).

una visita che può dividersi in prima durante e dopo grazie alle tecnologie digitali; perspective experience, l'interfaccia digitale fornisce diverse prospettive sul medesimo artefatto.

Infine definiscono il sistema relazionale tra museo e visitatori con l'utilizzo di tecnologie digitali: fluid relationship (in cui il museo cerca un contatto con visitatori mai raggiunti prima), inclusive relationship (il museo attiva relazioni sociali sia onsite sia offsite), elastic relationship (il museo punta a estendere il tempo e lo spazio della visita), introvert relationship (quando il rapporto tra visitatore e museo è fortemente limitato all'esperienza onsite).³¹⁵

Un caso ricco di installazioni interattive molto coinvolgenti per il visitatore è il museo Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum di New York³¹⁶. Il patrimonio esposto è incentrato sulla storia del design dall'Ottocento a oggi. Il percorso è ricco di installazioni ad alto tasso di interazione.

Nella prima installazione il visitatore può divertirsi a progettare un vaso. La traccia lasciata dal tocco delle dita crea un oggetto tridimensionale (fig.45). Prima del museo l'edificio era la dimora di Andrew Carnegie importante industriale e filantropo di inizio '900. L'assetto originario della casa è approfondito in una installazione che ne ricostruisce spazi e arredi. Il visitatore può esplorare le diverse sale e approfondire i singoli arredi di particolare pregio storico (fig.46).

L'ultima installazione è dedicata a Hector Guimard³¹⁷. In una mappa di Parigi sono segnalate sue opere celebri (fig.47). Oltre a queste installazioni il museo presenta anche una sala immersiva nella quale il visitatore può proiettare sulle pareti carte da parati di fine Ottocento.

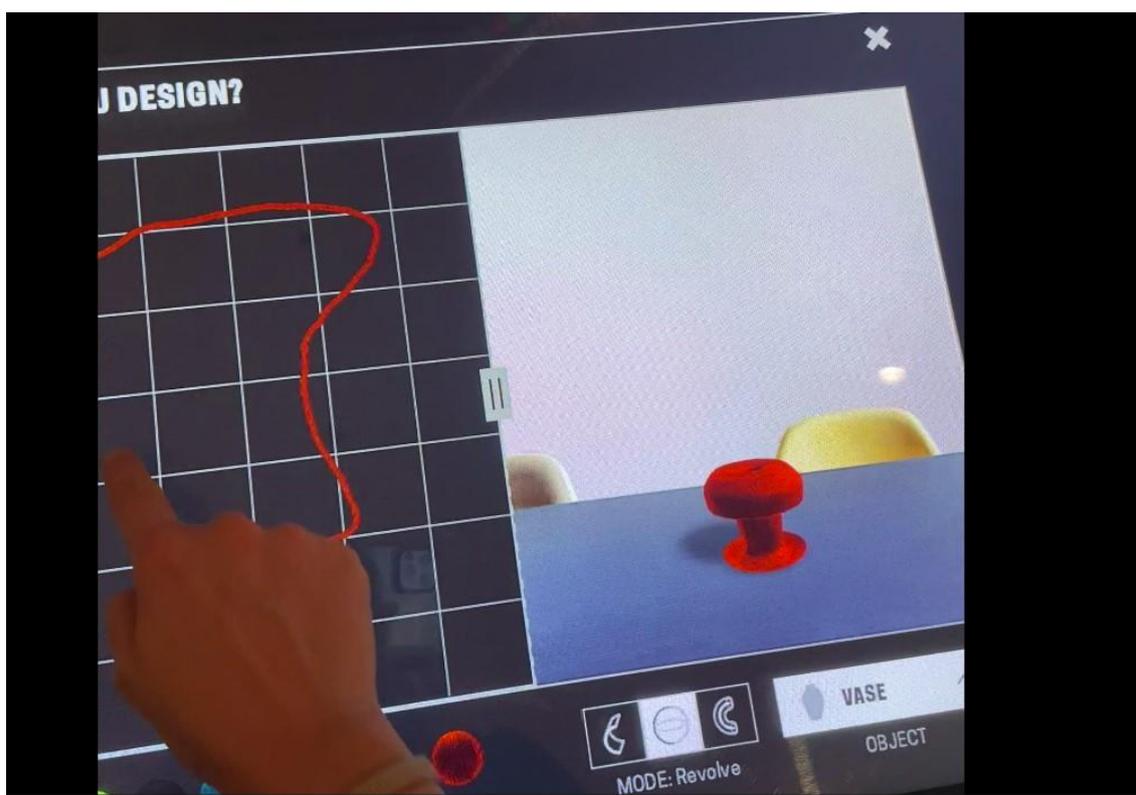


Figura 45, installazione interattiva Cooper Hewitt Smithsonian, New York.

³¹⁵ Marini e Agostino (2022:612)

³¹⁶ <https://www.cooperhewitt.org/>

³¹⁷ Hector Guimard è stato un architetto francese, esponente di spicco dell'Art Nouveau in Francia. Nel panorama internazionale dell'architettura liberty, autore delle celebri insegne della metropolitana di Parigi.

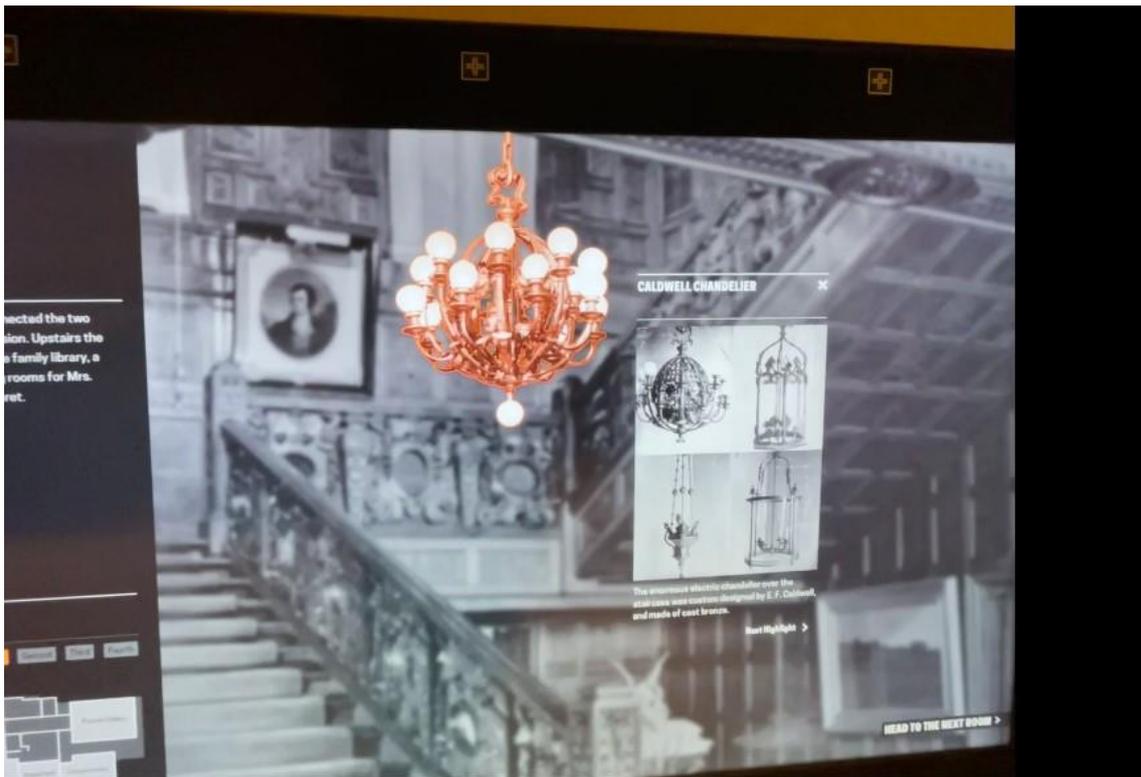


Figura 46, arredamento Copper Hewit Smithsonian ricostruita al tempo di Andrew Carnegie.

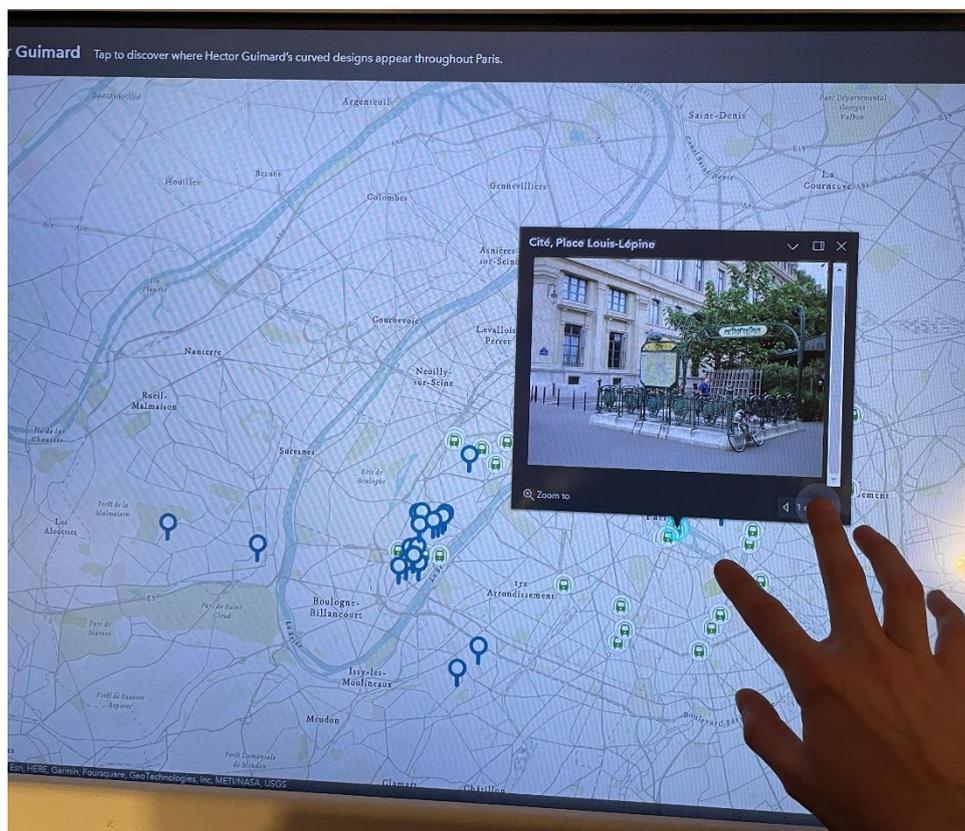


Figura 47, Installazione dedicata a Hectore Guimard, Cooper Hewitt Museum.

Altre due felici esperienze di installazioni interattive in contesti museali sono progettate dal collettivo artistico StudioAzzurro³¹⁸.

Il primo caso riguarda il nuovo allestimento del Museo Nazionale e Parco Archeologico di Egnazia³¹⁹. L'intero percorso di visita è stato arricchito con video proiezioni e installazioni suggestive. Il visitatore è trasportato all'interno di un ambiente subacqueo che richiama il legame di Egnazia col mare. L'allestimento presenta diverse installazioni interattive che offrono al visitatore approfondimenti su anfore e altri oggetti nella collezione.

Per attivare un coinvolgimento anche sensoriale nel visitatore il vetro touch screen è stato texturizzato per richiamare la superficie della pietra (fig. 49). Il contenuto è una mappa antica interattiva in cui la grafica è stata curata con grande attenzione alla fedeltà storica e il contesto nel quale si trova (fig. 48). L'installazione presenta un alto livello di interazione e guida alla scoperta di vari reperti fruibili in 3D.

StudioAzzurro ha curato anche l'allestimento del Museo Fellini di Rimini³²⁰, dedicato al celebre regista nella sua città natale. Anche qui ritorna il tratto distintivo del collettivo artistico che crea spazi altamente suggestivi e immersivi tramite proiezioni, scenografie multimediali. Progettano strumenti che ben si inseriscono all'interno dei diversi contesti³²¹. Le tecnologie usate nelle installazioni spariscono nell'interazione con il visitatore per lasciare spazio all'esperienza e la trasmissione dei contenuti. L'installazione al Museo Fellini ricostruisce una libreria in cui il visitatore può fisicamente scegliere una cassetta e inserirla in un lettore, che proietta diversi spezzoni di film di Fellini. L'interazione è molto semplice e allo stesso modo i contenuti, ma molto efficace (fig. 50).



Figura 48, mappa interattiva, StudioAzzurro, Museo archeologico Egnazia.

³¹⁸ <https://www.studioazzurro.com/>

³¹⁹ <https://www.studioazzurro.com/opere/egnazia-e-il-mare/>

³²⁰ <https://fellinimuseum.it/>

³²¹ Approfondire al riguardo: Cirifino, Papa, Rosa (2011), *StudioAzzurro-Musei di Narrazione, percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Silvana Editore, Milano.



Figura 49, installazione interattiva, StudioAzzurro, Museo archeologico Egnazia.



Figura 50, installazione museo Fellini.

Un'esperienza recente è il Museo M9, Museo del Novecento a Mestre, il museo di storia contemporanea racconta l'Italia nel Novecento, approfondisce come siano cambiate le abitudini e diversi aspetti della vita quotidiana degli italiani. La collezione museale è incentrata principalmente

su patrimonio archivistico, l'uso di tecnologie è stato quindi cruciale nella costruzione della esperienza di visita, costituita da video installazioni e installazioni interattive³²².

Le precedenti considerazioni e case study si riferiscono a installazioni interattive inserite in musei tradizionali, nel presente contesto si discute di uno spazio museale a cielo aperto e diffuso, in cui l'installazione interattiva svolge un ruolo di unione e orientamento al visitatore. È stata progettata nell'ottica di inserire all'interno del percorso una installazione che on site rendesse tangibile lo spazio museale. Sebbene nel presente caso si tratti di un quartiere che ospita quotidianamente flussi di persone per i più svariati motivi, l'interesse è quello di creare una delimitazione spaziale, degli spazi che interessano il museo a cielo aperto. Questo strumento si rivolge a due tipologie di fruitori: persone che hanno l'intento di visitare l'open air museum, per i quali è un elemento di orientamento e approfondimento e per coloro che non sono nel quartiere per visitare il museo, per i quali può essere un elemento di engagement e può dare maggiore consapevolezza sulla storia della darsena.

L'installazione interattiva è stata progettata per creare uno strumento semplice con uno stile di interazione intuitivo, creando un modo diverso di fruire contenuti multimediali che hanno l'obiettivo di consolidare il senso di narrazione e comunità attorno al quartiere. Infatti, la ricostruzione 3D del canale permette di visualizzare geograficamente alcuni degli edifici di maggiore interesse archeologico, permettendo al visitatore di individuarli e nel solo tocco accedere ad alcune informazioni descrittive, immagini storiche degli edifici e audio di abitanti del passato che raccontano episodi nel quartiere. Si è scelto di rimanere legati all'idea di una mappa virtuale coerentemente anche con le tecnologie GIS utilizzate per le storymap, e per sottolineare il forte legame dei contenuti con il territorio nei quali sono fruibili.

La mappa interattiva è stata progettata per andare a consolidare il senso di comunità del quartiere e valorizzare le memorie che durante tutto il progetto sono state raccolte attraverso interviste e fotografie. L'installazione e tutto il percorso diffuso sono tutti liberamente fruibili sia come singoli punti di interesse sia come percorso di visita museale. Il rapporto tra Living Archive e Open air museum è molto stretto, in questo caso l'open air museum è una modalità diversa di fruire del living archive, e viverlo, per questo ne rimane la funzione educativa e scientifica, in quanto uno strumento di apprendimento della storia di Ravenna. La visita all'open air museum della darsena permette di vivere un'esperienza nuova, e creare flussi nuovi attorno alla Darsena.

³²² <https://www.m9museum.it/il-museo/>

Installazione interattiva dell'open air museum della Darsena di Ravenna

L'installazione interattiva dell'open air museum si inserisce come strumento di scoperta del percorso museale, dal quale il visitatore può partire e individuare i suoi punti di maggiore interesse.

L'obiettivo della ricostruzione 3D del quartiere Darsena è finalizzato alla creazione di uno spazio 3D, funzionale alla navigazione on site interattiva. Per farlo sono stati ricostruiti gli edifici di maggiore interesse, resi interagibili e arricchiti di contenuti multimediali.

Gli edifici ricostruiti sono: Montecatini, Almagià, Molino Spagnoli Padovani, Cimitero Monumentale, Torri Hammon, Ippodromo. Per ognuno sono state utilizzate texture in 4K, per far assomigliare gli edifici il più possibile agli originali. Gli edifici sono stati ricostruiti con un livello di dettaglio tale per renderli riconoscibili in un contesto tridimensionale, sono stati ricostruiti in scala e, laddove disponibile, sulla base di planimetrie come per il Cimitero Monumentale (fig.52).

Per ogni edificio inoltre sono state utilizzate fotografie di riferimento per la ricostruzione, inserite all'interno del viewport di Blender utilizzando il comando 'import as a plane'. Per alcuni dettagli specifici degli edifici sono state utilizzate texture prese da immagini originali come nel caso dell'opera di Erica Ilcane nel Molino Cilindri & Padovani (fig.55).

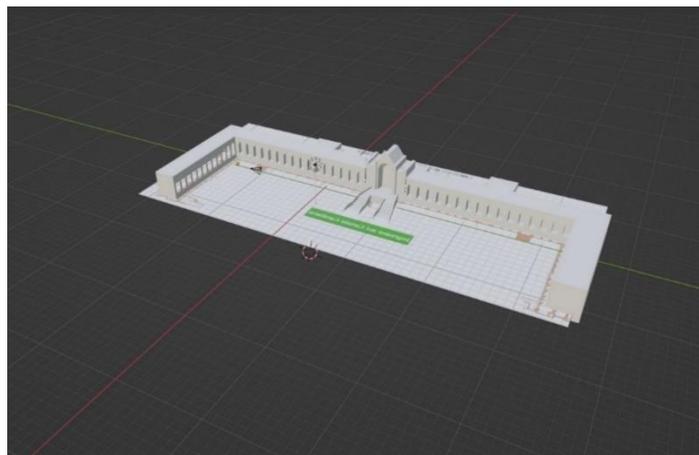


Figura 52, ricostruzione corpo principale del Cimitero Monumentale con pianta di riferimento.

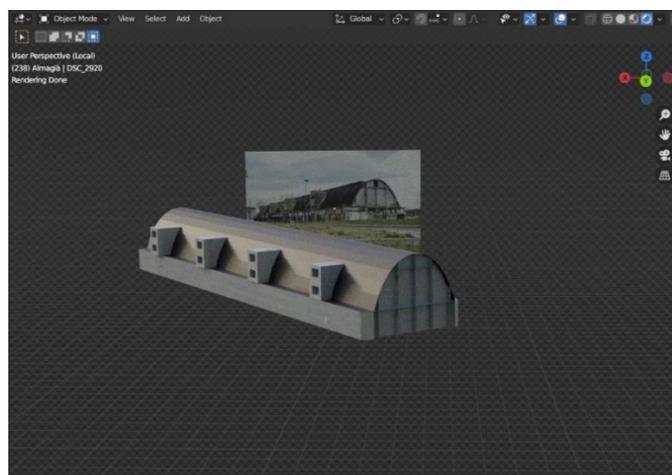


Figura 53, modello 3D del sigarone, magazzino SIR.

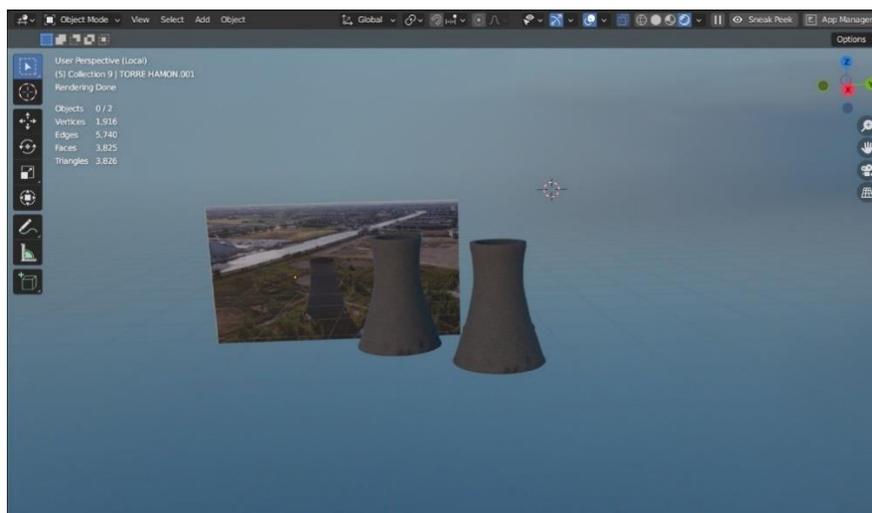


Figura 54, ricostruzione 3D torri Hamon



Figura 55, ricostruzione Molino e cilindri, Spagnoli & Padovani.

I modelli sono stati inseriti all'interno di una mappa 2D del quartiere Darsena, con una grafica fedele alla conformazione del quartiere ma stilizzata.

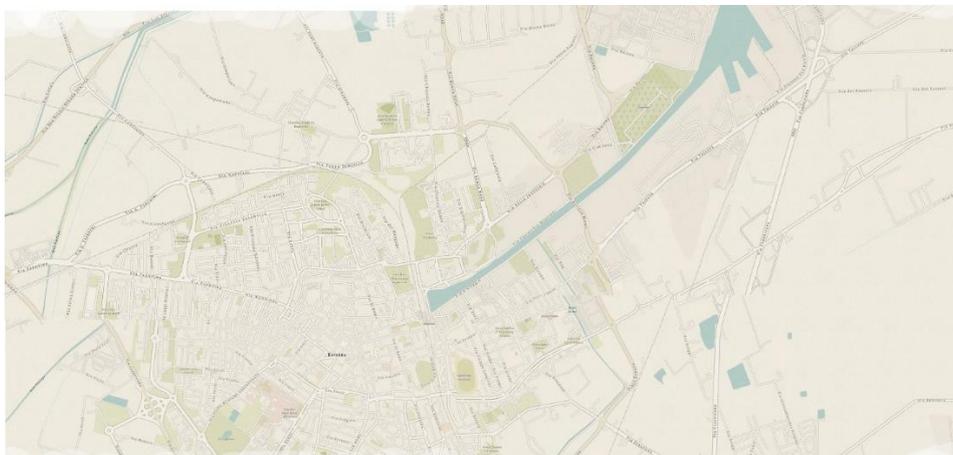


Figura 56, mappa della Darsena inserita nell'installazione interattiva.

Web Publishing

Per l'implementazione delle interazioni nel modello 3D è stato utilizzato il software Verge 3D, un motore di rendering in sistema real-time utilizzato per creare esperienze 3D interattive su siti web. Verge 3D è stato pubblicato nel 2017 dalla compagnia Soft8Soft. Nasce come strumento per creare esperienze immersive online per designer che sono familiari con Blender, 3ds Max e Maya.

È uno strumento molto accessibile anche per creatori che non hanno competenze di programmazione; infatti, utilizza degli script visuali a puzzle per dare funzioni interattive al modello³²³. Un altro aspetto che lo rende estremamente accessibile è la facilità di comunicazione che ha con Blender, esso si configura come add-on all'interno del modello in Blender e le funzioni interattive nei puzzle visuali sono richiamano direttamente gli oggetti del modello.

Verge 3D può essere utilizzato per la creazione di virtual tour guidati in ambienti 3D³²⁴, mini-games, applicazioni interattive.

Viene installato sia come software locale sia come plug in di Blender, in locale viene creata una cartella di progetto dove sono inseriti il file .blend e il file .gltf. Le modifiche apportate sui file vengono automaticamente apportate on line.

L'utilizzo di Verge 3D ha permesso di saltare una fase del lavoro che utilizzando altri software come Unity o Unreal Engine avrebbe richiesto diverso tempo, ovvero l'ottimizzazione del modello per il passaggio da un programma all'altro.

Per l'installazione interattiva della Darsena gli edifici 3D sono stati utilizzati come POI per visualizzare immagini storiche degli edifici in passato, e in alcuni dei POI ascoltare il racconto della vita in Darsena da parte di chi l'ha vissuta durante il boom economico.



Figura 57, POI delle torri Hamon, mostra una immagine di una giovane ragazza che si fa immortalare davanti alle Torri Hamon, grande novità per gli anni Cinquanta. Il POI da accesso anche all'audio in cui la protagonista della foto racconta i suoi ricordi di quegli anni nel quartiere.

³²³ Xu, Liang, Wen (2023).

³²⁴ Scianna, Gaglio, LaGuardia (2023)

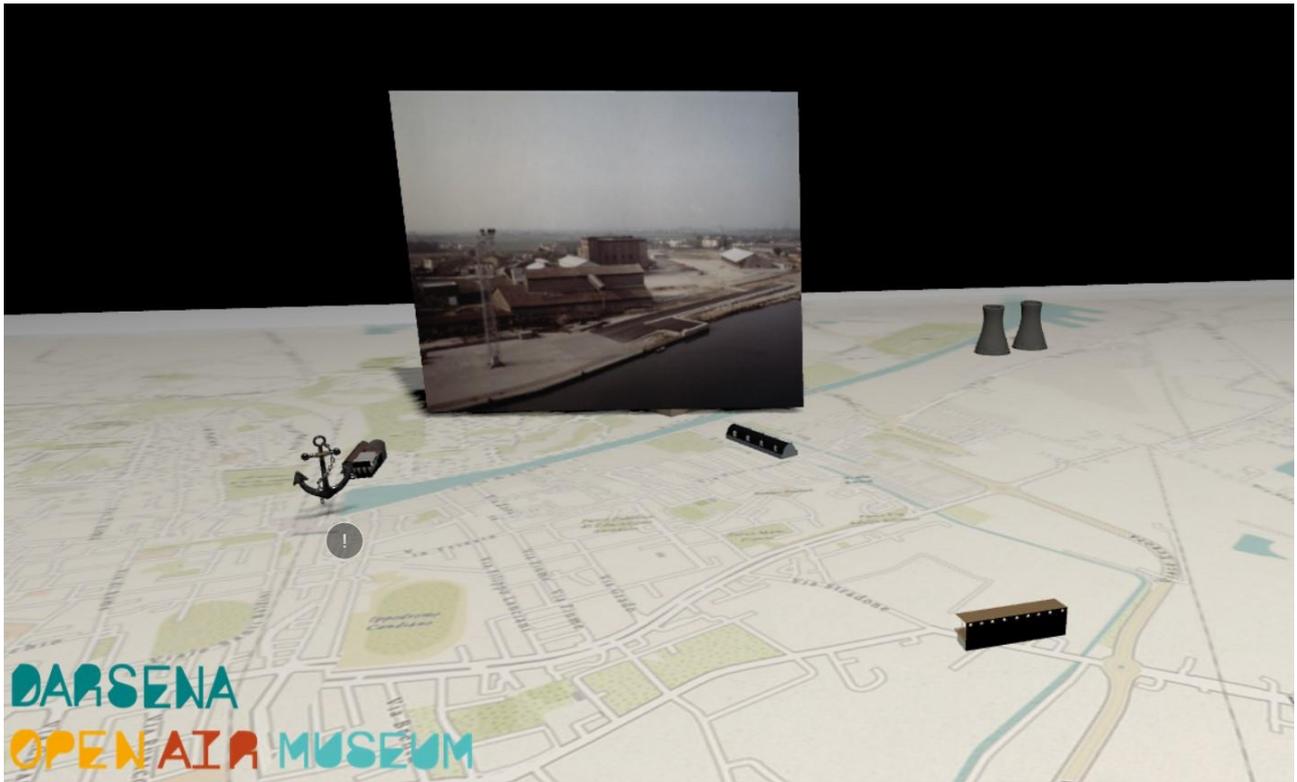


Figura 58, POI della Montecatini.

È stato inserito un altro punto di interesse rappresentato da un'ancora cliccabile che si pone come primo punto di interesse per l'utente nel quale al visitatore viene presentato l'open air museum e la storia della Darsena e che dà accesso a un audio in dialetto romagnolo che dice:

“Quello che in italiano si chiama la Darsena in romagnolo si chiamava Cangian perché s'intendeva la Darsena stessa e tutto il canale che arrivava fino al mare”.

L'interfaccia grafica (Fig.60) della mappa interattiva presenta il nome del museo, è stata inserita per contestualizzare il visitatore nell'open air museum. Per il nome è stato utilizzato il font(fig.59) del progetto Dare e la palette grafica dedicata.



Figura 59, font del progetto Dare.

DARSENA OPEN AIR MUSEUM

Figura 60, interfaccia grafica dell'installazione interattiva.

L'interazione è stata creata grazie al sistema di visual coding utilizzato da Verge. Attraverso puzzle è possibile dare specifiche azioni ai singoli oggetti, selezionabili dal progetto Blender. Per la creazione delle interazioni dei POI sono stati utilizzati due puzzle differenti ma con la stessa struttura (fig.61).

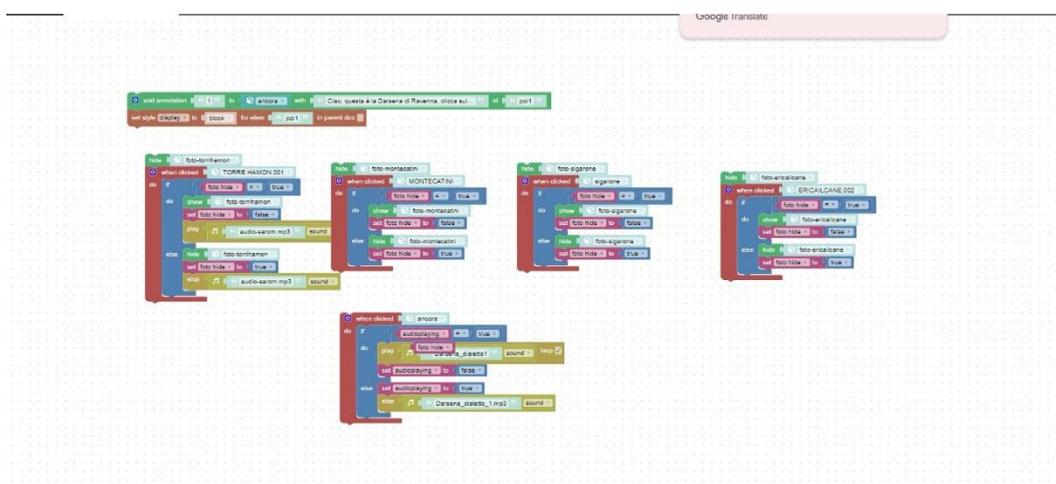


Figura 61, struttura puzzle Verge 3D.

Lo schermo touch sarà uno strumento di approfondimento della storia degli edifici industriali presenti in Darsena, il visitatore può utilizzarla come mappa di orientamento, e allo stesso tempo come strumento di approfondimento.

I punti di interesse: Sigaronne, Almagià, Torri Hamon, Ippodromo, Montecatini, Cimitero monumentale, La darsena bidente, Molino cilindri e spagnoli & padovani, Street art.

Conclusioni e sviluppi futuri

I temi di memoria culturale e patrimonio culturale sono fortemente legati all'autorappresentazione di una comunità, il patrimonio culturale che si sceglie di conservare è un veicolo di rappresentazione. Il patrimonio culturale è anche un profondo viatico per il senso di appartenenza e la consapevolezza verso il suo valore. La sua narrazione nelle forme materiali e immateriali è quindi un elemento fondamentale nella creazione di comunità e per i progetti di valorizzazione e rigenerazione.

Gli open air museum sono tra gli esempi di musealizzazione che più accentrano il legame con le comunità di riferimento, che espongono un patrimonio culturale anche immateriale. Tra i diversi esempi e categorie di open air museum storicamente riconosciute (ecomusei, archaeological open air museum, musei diffusi) le costanti che si ritrovano sono la forma a cielo aperto (intera o parziale), la creazione di reti tra istituzioni dello stesso territorio e l'obiettivo di creare spazi in comunicazione con la comunità che parlino della sua memoria culturale. La musealizzazione diffusa di contesti urbani è diventata una delle metodologie usate anche per attivare processi di rigenerazione, con l'intento di coinvolgere la comunità.

Per il caso della Darsena di Ravenna la progettazione dell'open air museum è funzionale al duplice obiettivo di creare una metodologia scalabile di valorizzazione del patrimonio culturale di comunità attraverso la creazione di un Living Archive fatto di memorie e racconti riguardanti la Darsena e inserirlo all'interno del quartiere stesso. L'open air museum così coesiste con la quotidianità di un quartiere abitato, non imponendo flussi turistici invadenti ma creando maggiore conoscenza e consapevolezza a visitatori e abitanti.

La metodologia seguita per lo sviluppo dell'open air museum della Darsena si è avvalsa, come si è visto, di un approccio multidisciplinare. Le premesse teoriche qui riferite hanno determinato le scelte operative nella costruzione di una complessiva narrazione della memoria culturale della Darsena. In questa prospettiva si è privilegiato lo spazio attribuito alle 'storie' degli abitanti della Darsena, in cui ognuno potrebbe facilmente identificarsi, coinvolgendo la comunità e utilizzando documenti privati dal forte impatto emotivo. La metodologia di lavoro si è sviluppata attraverso la sinergia tra strumenti di ricerca storica e museale tradizionale e strumenti tecnici, elaborando dati scientifici in nuove forme di dati di tipo narrativo, adeguati ad essere trasmessi con strumenti digitali (fig.62).

Per completare il progetto dell'open air museum le prime attività necessarie saranno portare a termine l'installazione con l'inserimento di tutti i modelli ricostruiti degli edifici, seguendo la metodologia presentata. I contenuti saranno ulteriormente arricchiti da

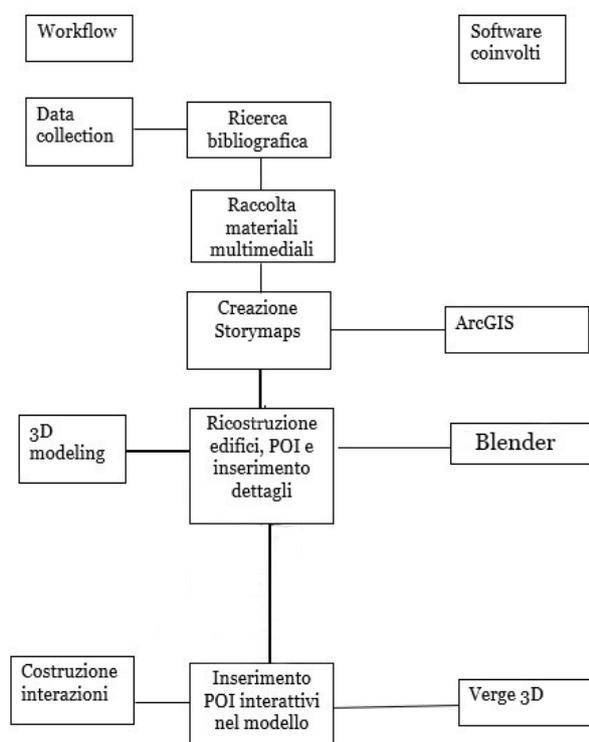


Figura 62, workflow dell'Open air museum della Darsena.

minigames interni alla installazione progettati nell'ambito di un'altra ricerca di dottorato, sempre finanziata dal progetto DARE. Dopo ciò sarà necessario il completamento dell' interfaccia, per creare uno strumento accessibile che permetta all'utente di orientarsi tra i contenuti del museo.

L'obiettivo finale è l'installazione fisica dell'open air museum nel quartiere Darsena di Ravenna. Tramite focus group e questionari sarà promossa una raccolta di dati che permetta di misurare il suo impatto come azione di rigenerazione urbana dopo un certo lasso di tempo dall'installazione. L'open air museum della Darsena nasce come strumento di sostenibilità e disseminazione del progetto europeo DARE-UIA, le storymap create svolgono un ruolo cruciale nella archiviazione di contenuti altrimenti intangibili, l'open air museum ne è la manifestazione on site. Per la sua creazione sono è stato definito un workflow replicabile che è riuscito a narrare e collezionare l'identità di un quartiere ricco di patrimonio altrimenti non comunicato.

Bibliografia

Achiam et al. 2021= Achiam, Haldrup, Drotner (2021). *Experimental Museology: Institutions, Representations, Users*. 1^a ed. London: Routledge.

Albonetti et. al 1997 =Albonetti, Giangrandi, Mercatali, Raimondi, Iannucci (1997). *Archeologia industriale, conoscenza, conservazione e riuso*, Convegno di studi Ravenna 23 maggio 1997, Università di Genova.

Ali, Zuraini, Zawawi 2010= Ali, Zuraini, Rodiah Zawawi (2010). «Contributions Of Open Air Museums In Preserving Heritage Buildings: Study Of Open-Air Museums In South East England», *Journal of Design and Built Environment* 7, fasc. 1 (2010).

Ambrahmson 1998= Ambrahmson (1998). «*Storytelling as a pedagogical tool in higher education*», *education*, Vol.118, n.3. p. 440-451.

Ancona, Contino, D'alessandro 2012 = Ancona, Contino, D'Alessandro (2012) «Dalla Città Antica Alla Città Moderna Tra Identità E Discontinuità Il Museo Diffuso Del Rione Testaccio: From the ancient to the modern city - identity and discontinuity: the subterranean archeological area at the Nuovo Mercato and the Testaccio didactic itinerary». *Roma Moderna e Contemporanea* 20, fasc. 2 (luglio 2012): 379–416.

Andrini = Andrini et al. (2017). *300 anni del quartiere Darsena: dal secolo XVIII al secolo XXI*, tomo 2, Ravenna, Edizioni Capit.

Angelini 2011= Angelini (2011). *Ecomusei e la cultura materiale e immateriale*, tesi di dottorato in storia della cultura e della tecnica, Università di Palermo. «Settore Scientifico Disciplinare M-FIL/06».

Antonellini 2008= Antonellini (2008). *Salvat Ubi Lucet. La base idrovolanti di Porto Corsini e i suoi uomini (1915-1918)*, Faenza, Casanova, pp.55-56.

Antinucci 2006= Antinucci (2006). *Musei virtuali: come non fare innovazione tecnologica*, Bari, Editori Laterza.

Antinucci 2010=Antinucci (2010). *Comunicare nel museo*, Bari, Editori Laterza.

Apadyn 2020= Apaydin (2020). «The interlinkage of cultural memory, heritage and discourses of construction, transformation and destruction», in V. Apaydin (Ed.), *Critical Perspectives on Cultural Memory and Heritage: Construction, Transformation and Destruction*, p. 13–30.

Ardakani ,Oolonabadi 2011= Ardakani , Oolonabadi (2011). «Collective Memory as an Efficient Agent in Sustainable Urban Conservation», *Procedia Engineering*, 21, 2011, 985–88.

Arfiani et al 2016= Arfiani (2016). *Design of location based services as a means of promotion using mobile coupon servicetechniques*, no. September, 2016.

Artese 2014= Artese (2014). «The City Model as a Tool for Participatory Urban Planning – a Case Study: The Bilotti Open Air Museum of Cosenza». *ISPRS Annals of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences* II–5 (28 maggio 2014): 25–32.

Assman 1997= Assmann J. (1997). *La memoria culturale. Scrittura, ricordo e identità politica nelle grandi civiltà antiche*, Giulio Einaudi editore - Biblioteca Einaudi.

Assman, Czaplicka 1995= Assman J., Czaplicka (1995), «Collective memory and cultural identity», *Cultural History/Cultural Studies*, (Spring - Summer, 1995), p. 125-133.

Assmann 2008= Assmann (2008), «Canon and Archive», In Erll A., Nunning A., *Cultural memory studies: an international and Interdisciplinary handbook*, Berlin, Walter de Gruyter GmbH & Co, p.253, p.99.

Assmann 2015= Assman A. (2015) *Ricordare. Forme e mutamenti della memoria culturale*, Bologna, il Mulino.

Athenapulus 2015= Athenapulus (2015). Digital storytelling: steaks and opportunities.

Baldacci, Valentino 2014= Baldacci, Valentino (2014). «Tre diverse concezioni del patrimonio culturale». *Cahiers d'études italiennes*, fasc. 18 (30 marzo 2014): 47–59.

Barberini et. al 2019 =Barberini, Muscolino, Pezzi, Proni, Raggi (2019). *Ravenna, Darsena di città. Un destino scritto sull'acqua*, Ravenna, Edizioni Moderna.

Barberini, Guerrini 2019= Barberini, Guerrini (2019). *Ravenna e il suo porto*, SBC edizioni.

Barton 2007=Barton (2007) «Review of *Open Air Museums: The History and Future of a Visionary Idea*», di Sten Rentzhog. *Scandinavian Studies* 79, fasc. 4, 525–528.

Beeho-Prentice 2009= Beeho, Prentice (2009). «Evaluating the Experiences and Benefits Gained by Tourists Visiting a Socio-industrial Heritage Museum: An Application of ASEB Grid Analysis to Blists Hill Open-air Museum, the Ironbridge Gorge Museum, United Kingdom». *Museum Management and Curatorship*, 14 agosto 2009.

Bennett 2013= Bennett (2013). *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. Routledge.

Berendsen, Hamerlink, Webster 2018 = Margo, Berendsen, Jeffrey, Hamerlinck, Webster (2018) «Digital Story Mapping to Advance Educational Atlas Design and Enable Student Engagement», *ISPRS International Journal of Geo-Information* 7, fasc. 3 (marzo 2018): 125,

Bernard, Catoni 2022= Bernard, Catoni (2022) «Museums as Living Organisms: Temporality and Change in Museum Institutions». *IL CAPITALE CULTURALE. Studies on the Value of Cultural Heritage*, fasc. 26 (23 dicembre 2022): 109–40.

Bernardelli 1999= Bernardelli (1999). *La narrazione*, Roma, editrice Laterza.

Bhakti, Sektalonir 2020= Bhakti, Sektalonir. (2020). «Students' Perception on the Digital Storytelling Implementation in Developing the Narrative Writing Skills», *Jurnal Bahasa Inggris Terapan*, Vol. 6/ Numero 2/ Ottobre 2020.

Biscioni 2005= Biscioni (2005). «Il porto di Ravenna fra Ottocento e Novecento: un percorso fra fotografia storica e archeologia industriale», *Ricerche Storiche XXXV*, 2-3 (2005), pp. 152-161.

Boeowiecki et al. 2016= Borowiecki, Forbes, Fresa (2016). *Cultural heritage in a changing world*. Springer Open.

Bollini, Begotti 2017 = Bollini, Begotti (2017). «The Time Machine. Cultural Heritage and the Geo-Referenced Storytelling of Urban Historical Metamorphose», *Computational Science and Its Applications – ICCSA 2017*, a c. di Osvaldo Gervasi et al., Lecture Notes in Computer Science (Cham: Springer International Publishing, 2017), 239–51,

Bonacini 2014= Bonacini (2014). «La realtà aumentata e le app culturali in Italia: storie da un matrimonio in mobilità / Augmented reality and cultural apps in Italy: stories on a marriage in mobility». *IL CAPITALE CULTURALE. Studies on the Value of Cultural Heritage*, fasc. 9 (17 gennaio 2014): 89–121.

- Bonacini 2020= Bonacini (2020). *I musei e le forme dello storytelling digitale*, Roma, Aracne editore.
- Bonacini 2021= Bonacini (2021). *Digital storytelling nel marketing culturale e turistico*, Dario Flaccovio Editore, Palermo.
- Bonacini (2023) = Bonacini (2023). *Storytelling culturale e piattaforme digitali*, Dario Flaccovio, Palermo.
- Branchesi, Curzi, Mandarano 2016= Branchesi, Curzi, Mandarano (2016). *Comunicare il museo oggi. Dalle scelte museologiche al digitale*, Milano.
- Branco et al. 2023= Branco, Amato, Venticinque, Aversa (2013). «Agents Based Cyber-Physical Diffused Museums Over Web Interoperability Standards». *IEEE Access 11* (2023): 44107–22.
- Brulon Soares 2015= Soares (2015) «L'invention et la réinvention de la Nouvelle Muséologie». *ICOFOM Study Series*, fasc. 43a (1 giugno 2015): 57–72.
- Brynych 2020= Brynych (2020). «General approaches to spatial formation of open-air museums exhibition». *Przestrzeń i Forma*, (43), 113–122.
- Brynych 2020= Brynych (2020). «General approaches to spatial formation of open-air museums exhibition», *Lviv Polytechnic National University Institute of Architecture and Design Department of Design and Fundamental Architecture*, Space&FORM 2020, fasc. 43 (21 settembre 2020): 113–22.
- Caquard 2014= Caquard, Cartwright (2014). «Narrative Cartography: From Mapping Stories to the Narrative of Maps and Mapping», *The Cartographic Journal 51*, fasc. 2 (1 maggio 2014): 101–6.
- Cardoni, Fabbri, Iannucci 2022= Cardoni, Fabbri, Iannucci (2022). «The Digital Living Archive and the construction of a participatory cultural memory in the DARE-UIA project (Digital Environment for collaborative Alliances to Regenerate urban Ecosystems in middle-sized cities) », in *Bibliothecae.it*, 11 (2022), 2, 350-380.
- Cardoni, Iannucci 2023= Cardoni, Iannucci (2023) «La valorizzazione digitale dei fondi fotografici sulla Darsena della Biblioteca Classense nell'ambito del progetto europeo DARE)», in Morigi A. (a cura di), *Studi Romagnoli LXXIII*, Stilgraf Cesena, 2023.
- Carrozzino, Bergamasco 2010= Carrozzino, Bergamasco (2010). «Beyond Virtual Museums: Experiencing Immersive Virtual Reality in Real Museums». *Journal of Cultural Heritage 11*, fasc. 4 (ottobre 2010): 452–58.
- Carta di Cracovia (2000).
- 1985 Casavecchia= Casavecchia (1985). *Ravenna città progetto*, Libreria Cluva Editrice.
- Cataldo 2014= Cataldo (2014). *Dal Museum Theatre al Digital Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano, FrancoAngeli.
- Cervellini, Rossi 2011= Cervellini, Rossi (2011). «Comunicare emozionando. L'edutainment per la comunicazione intorno al patrimonio culturale». *DISEGNARECON*, 31 dicembre 2011, 48–55.
- Chappel 1999= Chappell, Edward (1999). «Open-Air Museums: Architectural History for the Masses», *Journal of the Society of Architectural Historians 58*, fasc. 3 (1999): 334–41.

- Charapan, Nazdeya 2018= Charapan, Nadzeya (2018). «Communication Matters: How Do Visitors Interact with Ethnographic Open-Air Museums? » *Information & Media* 0, fasc. 83 (20 dicembre 2018): 142–54.
- Checkmareva et al. 2019= Chekmareva (2019). «Open-air museums. Project of museumification of stockade fragments in the Omsk fortress». *Stroitel stvo nauka i obrazovanie [Construction Science and Education]*, fasc. 4 (31 dicembre 2019): 5–5.
- Chianese et al. 2013= Chianese et al. (2013). «SmARTweet: A Location-based smart application for Exhibits and Museums», *International Conference on Signal-Image Technology & Internet-Based Systems*.
- Choi et al. 2020= Choi, Ayeon, Berridge, Kim (2020). «The Urban Museum as a Creative Tourism Attraction: London Museum Lates Visitor Motivation». *Sustainability* 12, fasc. 22 (11 novembre 2020): 9382.
- Cirelli 2008= Cirelli (2008), *Ravenna. Archeologia di una città*, Firenze, All'insegna del Giglio, 2008;
- Cocola, Gant 2018= Cocola, Gant (2018). «Tourism gentrification» in L. Lees, & M. Phillips (Eds.), *Handbook of gentrification studies*, Cheltenham and Northampton: Edward Elgar Publishing. 281–293, 2018.
- Combi 2016= Combi (2016). «Culture and Technology: An Analysis of Some of the Changes in Progress—Digital, Global and Local Culture». In K. Borowiecki, N. Forbes, & A. Fresa (Eds.), *Cultural Heritage in a Changing World* (pp. 3-15).
- Comis 2022= Comis (2022). *Exploring the uses of Experimental Archaeology in European Archaeological Open-Air Museums*. A critical study, University College Dublin. School of Archeology.
- Convenzione di Faro (2004).
- Corallo et al. 2019= Corallo, Esposito, Marra, Pascarelli. «Transmedia Digital Storytelling for Cultural Heritage Visiting Enhanced Experience». In *Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics*, a cura di Lucio Tommaso De Paolis e Patrick Bourdot, 221–29.
- Corsane 2005= Gerard Corsane, *Heritage, Museums and Galleries: An Introductory Reader* (London: Routledge, 2005).
- Cortázar 1963= Cortázar (1963) *Il gioco del mondo (Rayuela)*, traduzione di Flaviarosa Nicoletti Rossini, collana ET Scrittori, Einaudi, ri edizione 2004.
- Crippa 2017= Crippa G. (2017). «Lo Storytelling della memoria tra patrimonio e turismo nell'epoca della cultura convergente», in *Bibliothecae.it*, 6 (2017), 1, 234-264.
- D'agata 2022= D'Agata (2022). «L'edizione scientifica digitale estesa de “Il nome della rosa”: modellizzazione, workflow e il paradigma IDEA», *Umanistica Digitale*, fasc. 14 (2022): 183–215,
- D'attore 1994=D'attore a cura di (1994). *Il miracolo economico a Ravenna. Industrializzazione e cooperazione*, Ravenna, Longo Editore, (135 – 178).
- Daga et al. 2022= Daga, Enrico, Luigi Asprino, Rossana Damiano, Marilena Daquino, Belen Diaz Agudo, Aldo Gangemi, Tsvi Kuflik, et al. (2022). «Integrating Citizen Experiences in Cultural Heritage Archives: Requirements, State of the Art, and Challenges». *Journal on Computing and Cultural Heritage* 15, fasc. 1 (28 febbraio 2022): 1–35.
- Dal Maso 2018= Dal Maso (2018). *Racconti da museo. Storytelling d'autore per il museo 4.0*, Bari.

- Danks et al. 2007= Danks et al. (2007). «Interactive Storytelling and Gaming Environments for Museums: The Interactive Storytelling Exhibition Project». *Edutainment* 2007: 104-115.
- Darsena District Choral Report D.6.1.3, p.5.
- Davis 1999= Davis (1999). *Ecomuseums a sense of place*, Leicester University Press, 1999.
- Davis 2001= Davis (2001). *Musei e ambiente naturale. Il ruolo dei musei nella storia naturale della conservazione di biodiversità*, Clueb, Bologna, 2001.
- De Jong, Skougaard 1992= De Jong, Skougaard (1992). «Early open-air museums: traditions of museums about traditions», *Museum XLIV*, 3[334].
- De Paolis et al. 2022 = De Paolis et al. (2022). «Usability, user experience and mental workload in a mobile Augmented Reality application for digital storytelling in cultural heritage». *Virtual Reality*, 15 novembre 2022, 1–27.
- Dehghani 2022= Dehghani, Arash, e Sanskriti Chattopadhyay (2022). «Archive in Flux: A Diffused Narrative of Material and Geo-History». *Anales de Historia Del Arte* 32 (15 luglio 2022): 411–27.
- Dell’Unto et al.2016= Dell’Unto, et al. (2016). «Experiencing Ancient Buildings from a 3D GIS Perspective: a Case Drawn from the Swedish Pompeii Project». *Journal of Archaeological Method and Theory* 23, fasc. 1 (2016): 73–94.
- Direzione generale dell’Istruzione, della gioventù. Quadro d’azione europeo sul patrimonio culturale. LU: Ufficio delle pubblicazioni dell’Unione europea, 2019.
- Direzione generale Musei. «Piano Triennale per la Digitalizzazione e l’Innovazione dei Musei», 23 agosto 2019.
- Douet 2013= Douet (Ed.). (2013). *Industrial Heritage Re-tooled: The TICCIH Guide to Industrial Heritage Conservation* (1st ed.). Routledge.
- Dovramadjiev 2018 = Dovramadjiev (2018). «PRECISE 3D CARTOGRAPHIC DESIGN USING BING-MAPS RESOURCES, 3D BLENDER AND THE SPECIALIZED BLENDERGIS-ADDON APPLICATION», fasc. 1 (2018).
- Drugman 1996= Drugman (1996). *Idee per un Progetto di museo lungo il Trebbia*, ri edizione a cura di Basso, Ricci (2016), Firenze, Edifir.
- Dulce, Muntele, Istrate 2022= Dulce, Muntele, Istrate (2022). *Cultural Sustainable Tourism, Advances in Science, Technology & Innovation* (Cham: Springer International Publishing, 2022), Springer, 205-218, 2022.
- Ebazadeh et al. 2021= Ebazadeh, Alayi, e Kiani Sakaleh (2021). «Designing a mobile tourism program and achieving sustainable development», *Anthropogenic Pollution* 5, fasc. 2 (2021): 74–84.
- Edit Romagna (2011) = 2011, *Il Porto di Ravenna*, a cura de Il Romagnolo, Edit Romagna, Ravenna.
- Elminiawy et al. 2021= Elminiawy, Eraqi, Ayman. (2021). Developing a Model for Evaluation of Heritage Urban Open-Air Museums: Applied to Al-Moez Street Open-Air Museum—Cairo. 10.1007/978-3-030-51961-2_9.
- Ennaji 2005 = Ennaji, Moha. (2005). *Multilingualism, Cultural Identity, and Education in Morocco. Multilingualism, Cultural Identity, and Education in Morocco*. 1-253.

- Erll 2008= Erll, Nunning (2008), *Cultural memory studies: an international and Interdisciplinary handbook*, Berlin, 2008.
- Erll 2009= Erll (2009). *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*, Volume 10 in the series Media and Cultural Memory.
- Falk 2009= John H. Falk (2009). *Identity and the Museum Visitor Experience*, Walnut Creek, Calif: Left Coast Press.
- Farina 2022= Farina (2022). «Dealing with Absence New Research and Visualisation Perspectives of a Forgotten Open-Air Museum of Renaissance Rome: New Research and Visualisation Perspectives of a Forgotten Open-Air Museum of Renaissance Rome». *Magazén*, fasc. 1 (2022).
- Ferilli 1999 = Ferilli (1999). *Il porto di Ravenna - Dalla ricostruzione ai giorni nostri*, Ravenna, Longo, pp. 70-72, pp. 117-163.
- Ferrero, Pinto 2023= Ferrero, Pinto (2023). «A regenerative tourism approach for the development of marginalised areas. Insights from two best practices», *Southern Italy*, 32. 128-149.
- Fisher et al. 2008= Fisher, et al. (2008). «The Art of Storytelling: Enriching Art Museum Exhibits and Education through Visitor Narratives». in J. Trant and D. Bearman (eds.). *Museums and the Web 2008: Proceedings*, Toronto: Archives & Museum Informatics. Published March 31, 2008.
- Fiorio 2011= Fiorio (2011). *Il museo nella storia. Dallo "studiolo" alla raccolta pubblica*, Milano, Mondadori.
- Floch, Jiang 2015= Floch, Jiang (2015). «One place, many stories digital storytelling for cultural heritage discovery in the landscape», *Digital Heritage*, vol. 2, 2015, 503–10,
- Fremon et al. 1992= Frémont, Hérin (2022). *Un Géographie dans le siècle*, Publications Université Caen, ri edito 2022.
- Galvani 2005= Galvani (2005). *La "Città-Territorio"*.
- García Hernández et al. 2019= García Hernández, Baidal, Mendoza de Miguel (2019). «Overtourism in urban destinations: the myth of smart solutions». *Boletín De La Asociación De Geógrafos Españoles*, 6.
- Garden 2006= Garden (2006). «The Heritagescape: Looking at Landscapes of the Past». *International Journal of Heritage Studies* 12, fasc. 5 (settembre 2006): 394–411.
- Genette 1972= Genette (1972). *Figure III. Discorso del racconto*, trad. Lina Zecchi, Torino, Einaudi, 1976.
- Gershon, Page 2001= Gershon, Page (2001). «What storytelling can do for information visualization», *Communications of the ACM* 44, fasc. 8 (1° agosto 2001): 31–37.
- Giaccardi, Plen 2008= Giaccardi, Palen (2008). «The Social Production of Heritage through Cross-Media Interaction: Making Place or Place-Making». *International Journal of Heritage Studies* 14 (1 maggio 2008), pp. 281–97.
- Giannini et al. 2022= Giannini, Bowen. (2023). «Global Cultural Conflict and Digital Identity: Transforming Museums», *Heritage* 6, no. 2: 1986-2005.
- Giannini, Bowen 2022= Giannini, Bowen (2022). «Museums and Digital Culture: From Reality to Digitality in the Age of COVID-19». *Heritage* 5, fasc. 1 (12 gennaio 2022): 192–214.

Giovannini, Ricci 1985= Giovannini, Ricci (1985). *Ravenna*, Roma-Bari, Laterza, 1985, pp. 8-179.

Gonçalves 2012= Gonçalves, Campos, Sousa (2012). «M-dimensions: a framework for evaluating and comparing interactive installations in museums», in *Proceedings of the 7th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Making Sense Through Design*, NordiCHI '12 (New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 2012), 59–68.

Gotta 2019=Gotta (2019). «Open-air architectural museums: cultural fruition, use and reuse of building types in Japan », in *Patrimonio culturale in mutamento, sfide dell'uso*, 35° convegno di studi nazionale, Bressanone 1 gennaio 2019.

Grau 2017= Grau (2017). *Museum and Archive on the Move: Changing Cultural Institutions in the Digital Era*, Berlin, Boston, De Gruyter.

Green, Teeter 2013= Green, Teeter (2013). *Our work. Modern jobs ancient origins*, Oriental Institute Museum Publications 36.

Grinter et al. 2002= Grinter, Aoki, Hurst, Szymanski, Thornton, Woodruff (2002). «Revisiting the visit: Understanding how technology can shape the museum visit. » 146-155. Paper presented at *The eight Conference on Computer Supported Cooperative Work (CSCW 2002)*, New Orleans, LA, United States.

Gunter 2017= Gunter (2017). «Ecomuseums: Challenging Temporality through Community Reappropriation», *The Journal of Arts Management, Law, and Society* 47, fasc. 4 (8 agosto 2017): 259–73.

Halbwachs 1925= Halbwachs (1925). *I quadri sociali della memoria*, Ipermedium Libri (1997), nuova edizione.

Hancock 2004= Hancock (2004). «Keeping the Public in Public History». *The Public Historian* 26, fasc. 4 (1° settembre 2004): 7–10.

Harrison 2020 = Harrison (2020). *Il patrimonio culturale. Un approccio critico*, (2020), Pearson.

Hermann, Pernille, Mitchell 2013= Hermann, Pernille, Mitchell (2013). «Constructing the Past». *Scandinavian Studies* 85, fasc. 3 (Fall 2013): 261–66.

Hetherington 2021= Hetherington (2021). «Manchester's Urbis: Urban Regeneration, Museums and Symbolic Economies». *Cultural Studies* 21, fasc. 4–5 (luglio 2007): 630–49.

High 2010= High (2010). «Telling Stories: A Reflection on Oral History and New Media». *Oral History* 38, fasc. 1 (2010): 101–12.

Hilmar, Till 2016= Hilmar, Till (2016). «Narrating Unity at the European Union's New History Museum: A Cultural-Process Approach to the Study of Collective Memory». *European Journal of Sociology* 57, fasc. 2 (agosto 2016): 297–329.

Hodgkin 2003= Hodgkin, Radstone(2003). *Regimes of Memory* (1st ed.). Routledge.

Hooper Greenhill 2003= Hooper-Greenhill (2003). «Nuovi valori, nuove voci, nuove narrative: l'evoluzione dei modelli comunicativi nei musei d'arte», in S. Bodo, a cura di, *Il museo relazionale: riflessioni ed esperienze europee*, Torino.

Howard et al. 2013= Howard, Thompson, Waterton, Atha (2013). *The Routledge Companion to Landscape Studies*, New York, Routledge.

Huyssen 2003= Huyssen (2003). *Present pasts: urban palimpsests and the politics of memory*. Stanford University Press.

Invernizzi 2019= Invernizzi (2019). «Piccoli musei verso il futuro: la necessità di narrazioni interconnesse». *Elephant & Castle*, fasc. 21 (15 dicembre 2019).

Ippoliti 2011= Ippoliti (2011). «Media digitali per il godimento dei beni culturali». *DISEGNARECON*, 31 dicembre 2011, 2–13.

Ippoliti, Meschini 2011= Ippoliti, Meschini (2011). «Tecnologie per la comunicazione del patrimonio culturale». *DISEGNARECON*, 31 dicembre 2011, 1–1.

Istat, L'italia dei musei, 23 Settembre 2019.

Jeater 2011= Jeater (2011). «Smartphones and sites appropriation: the Museum of London's Streetmuseum application», in *Archaeology and Digital Communication. Towards Strategies of Public Engagement* (edited by Chiara Bonacchi), Archetype publications, London, 2011.

Jimenez-Ballesta et al. 2022= Jiménez-Ballesta, De Soto-García, García-Navarro, García-Giménez (2022). «Recognizing the Importance of an Urban Soil in an Open-Air City Museum: An Opportunity in the City of Madrid», *Spain. Land*. 2022; 11(12):2310.

Johnson, Thomas 1992= Johnson, Thomas (1992). «Tourism, Museums & the Local Economy: The Economic Impact of the North of England Open Air Museum at Beamish», *Tourism, Museums & the Local Economy: The Economic Impact of the North of England Open Air Museum at Beamish*.

Josefsson, Aronsson 2016= Josefsson, Aronsson (2016). «Heritage as life-values: a study of the cultural heritage concept». *Current Science 110*, fasc. 11 (2016): 2091–98.

Kinard 1985= Kinard (1985). «The Neighbourhood Museum as a catalyst for social change - UNESCO Digital Library». *Museum*, XXXVII, 4, p.217-222.

King, Stark, Cooke 2016= King, Stark, Cooke (2016). «Experiencing the Digital World: The Cultural Value of Digital Engagement with Heritage». *Heritage & Society* 9, fasc. 1 (2 gennaio 2016): 76–101.

Kłopotowski, Maciej 2016= Kłopotowski, Maciej (2016). «Białystok – An Open-Air Museum of Architecture from the Second Half of the Twentieth Century». *Procedia Engineering, World Multidisciplinary Civil Engineering-Architecture-Urban Planning Symposium 2016*, WMCAUS 2016, 161 (1 gennaio 2016): 1509–14.

Liarokapis et al. 2007= Liarokapis, Newman, Mount, Goldsmith, Macan, Malone, Shuttleworth (2007). «Sense-Enabled Mixed Reality Museum Exhibitions». *VAST: International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Intelligent Cultural Heritage*; 31-38.

Ligresti 2022= Ligresti «Sulla riproduzione (digitale) dei beni culturali. Il P.N.R.R. per il 'digital cultural heritage'», *Amministrazione in cammino*, 23 Novembre.

Løvlie et al. 2022= Løvlie, Eklund, Rajkowska (2022). «Hybrid Museum Experiences». In *Hybrid Museum Experiences*, di Annika Waern e Anders Løvlie. Amsterdam University Press.

Lowenthal 1985=Lowenthal, D. (1985). *The Past is a Foreign Country*. Cambridge University Press.

Maestri, Lovisato 2018= Maestri, Lovisato (2018). «Il museo agito e l'archivio svelato. Interattività e realtà aumentata nei luoghi di Fondazione Cineteca Italiana». *Cinergie – Il Cinema e le altre Arti*, fasc. 14 (31 dicembre 2018): 7–15.

- Maffi, Falletti 2011= Maffi, Falletti (2001), *Gli ecomusei: cosa sono e cosa possono diventare*, Torino, Ires Piemonte.
- Majoli 1954= Majoli (1954). *Industrie ravennati nel secolo scorso*, Bollettino della Camera di Commercio di Ravenna, luglio 1954, pp.16-18.
- Mandarano 2019= Mandarano (2019), *Musei e media digitali*, Roma, Carocci editore.
- Manier 2008= Manier, Hirst (2008). «A cognitive Taxonomy of Collective Memories», In Erll, Nunning, *Cultural memory studies: an international and Interdisciplinary handbook*, Berlin, Walter de Gruyter GmbH & Co, p.253.
- Marini Clarelli 2005= Marini Clarelli (2005). *Che cos'è un museo*, Carocci editore, Roma.
- Marini, Agostino 2022= Marini, Agostino (2022). «Humanized museums? How digital technologies become relational tools», *Museum Management and Curatorship*, 37:6, 598-615.
- Mariotti 2011= Mariotti (2011). «Patrimonio culturale immateriale: un prodotto metaculturale», *La Ricerca Folklorica*, 64, 19–25.
- Martino 2019= Martino (2019). «Musei e digitalizzazione: arriva il progetto Mu.SA a riqualificare gli esperti museali». *Archeomatica 10*, fasc. 4 (2019).
- McCall, Gray 2014= McCall, Gray (2014). «Museums and the ‘new museology’: theory, practice and organisational change », in *Museum Management and Curatorship*, 29:1, 19-35.
- McLellan 2006= McLellan (2006). «Digital Storytelling: Bridging Old and New». *Educational Technology* 46, fasc. 5 (2006): 26–31.
- McLoughlin, Ciolfi 2011 = McLoughlin, Ciolfi (2011). «Design interventions for open-air museums: Applying and extending the principles of "assembly"». *Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings*, May 2011Pages 553–556.
- Messineo 2011= Messineo E. *Le nuove frontiere del turismo culturale. Processi ed esperienze creative in un itinerario culturale. Il caso della Rotta dei Fenici*, tesi di dottorato, Università degli studi di Palermo, 2011.
- Minji, Hayashi 2016= Song, Minji, e Nao Hayashi. «Open-Air Museums as Mediators for Intergenerational Transmission: Taking as Example Two Ethnographic Open-Air Museums in Georgia and Ukraine». *Museum International* 68, fasc. 3–4 (1° luglio 2016): 157–63.
- Mittiga2018= Mittiga, «Il valore educativo del digital storytelling». *MEDIA EDUCATION – Studi, ricerche, buone pratiche Vol. 9 No. 2., 2018.*
- Molesi 1977=Molesi (1977). «I bombardamenti di Ravenna nella Seconda Guerra Mondiale», *Il Romagnolo*, p.361-365.
- Montanari 2021= Montanari (2021) «Museo diffuso: propagazioni, applicazioni e articolazioni nei territori contemporanei». *Territorio*, 2021, 99, 116-121.
- Montella 2016= Montella (2016). «la Convenzione di Faro e la tradizione culturale italiana», Feliciati (a cura di), *La valorizzazione dell’eredità culturale in Italia*, atti del convegno di studi in occasione del 5 anno della rivista, 5-6 novembre 2015, Il capitale culturale.
- Moolman 1996= Moolman (1996). «Site Museums: Their origins, definition and categorisation», in *Museum Management and Curatorship*, vol.15, no.4, 1996, 387-400.

- Murzyn, Holui 2020= Murzyn-Kupisz, Hołuj (2020). «Museums and Coping with Overtourism». *Sustainability* 12, fasc. 5 (6 marzo 2020): 2054.
- Muscò 2007= Muscò(2007). «L'ecomuseo tra valori del territorio e patrimonio ambientale», Guccinelli, Galasso. *Trimestrale del Cesvot - Centro Servizi Volontariato Toscana*, n. 11-14, Ottobre 2007 Reg. Tribunale di Firenze n. 5355 del 21/07/2004», s.d.
- Narravete, Mackenzie 2016= Navarrete, Mackenzie (2016). «The Museum as Information Space: Metadata and Documentation». In Borowiecki, Forbes, Fresa, (eds) *Cultural Heritage in a Changing World*. Springer, Cham.
- Nelle 2009= Nelle (2009). «Museality in the Urban Context: An Investigation of Museality and Musealisation Processes in Three Spanish-Colonial World Heritage Towns», *URBAN DESIGN International* 14, fasc. 3 (agosto 2009): 152–71.
- Neumann et al. 2005= Neumann, Birgit. Erinnerung - Identität - Narration: Gattungstypologie Und Funktionen Kanadischer «Fictions of Memory». 2005^a ed. Vol. 3. Media and Cultural Memory / Medien Und Kulturelle Erinnerung. Berlin, Boston: DE GRUYTER, 2005.
- Norderson 1992= Norderson (1992). «In the beginning: Skansen». *UNESCO Digital Library, Museum*, XLIV, 3, p. 149-150.
- Noussia 2013= Noussia (2013). «Constructing spaces, representing places: the role of landscape in open-air museum sites», in *The Routledge Companion to Landscape Studies* (edited by Howard et al.), New York.
- Nuccio 2015= Nuccio (2015). *Le strategie di rigenerazione urbana della città creativa. Laboratori Urbani. Organizzare La Rigenerazione Urbana Attraverso La Cultura e l'Innovazione Sociale*, 51.
- Olinsson, Bjarnø, Fouseki 2019= Olinsson, Bjarnø, Fouseki (2019). «Social Entrepreneurship for Sustainable Heritage Management – the Case of Open-Air Museums». *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development* 9, fasc. 4 (2019): 486–99.
- Olinsson 2023= Olinsson (2023). «A Museology for Open-Air Museums». *Journal of Conservation and Museum Studies*, Vol. 21, 2023.
- Orioli 2013 = Orioli (2013). «Ravenna, la darsena e la città». *IN_BO. Ricerche E Progetti Per Il Territorio, La Città E l'architettura*, 4(6), 135–148.
- Orzati 2019= Orzati, *Visual storytelling. Quando il racconto si fa immagine*, 2019, Hoepli.
- Paardekooper 2013= Paardekooper (2013). *The Value of an Archaeological Open-Air Museum Is in Its Use: Understanding Archaeological Open-Air Museums and Their Visitors*. Havertown: Sidestone Press, 2013.
- Paardekoope (2010) = Paardekooper (2010) «Archaeological Open Air Museums as Time Thavel Centres», *Lund Archeological review*, Vol. 15-16, 2009-2010, 61-69.
- Pallini 2005= Pallini (2005), *E' Cangian-Il Porto di Ravenna*, Ravenna, Moderna, 2005, pp. 20, 28, 37, 48-49, 63, 67, 70.
- Pappalardo 2020= Pappalardo (2020). «Community-Based Processes for Revitalizing Heritage: Questioning Justice in the Experimental Practice of Ecomuseums». *Sustainability* 12, fasc. 21 (8 novembre 2020): 9270.

- Pasquinelli, Trunfio 2020= Pasquinelli, Trunfio (2020). «Reframing Urban Overtourism through the Smart-City Lens». *Cities* 102 (luglio 2020): 102729.
- Pearce 2017= Pearce (2017). *Museums, Objects, and Collections: A Cultural Study*. 2017^a ed. Washington: Smithsonian Institution, 2017.
- Pedram et al. 2018= Pedram, Behnam, Khakban (2018). «Role of the Open-Air Museum in the Conservation of the Rural Architectural Heritage». *Conservation Science in Cultural Heritage* 18 (31 dicembre 2018): 101–20.
- Peoples 2014= Peoples (2014). «Intangible heritage and the museum: new perspective on cultural preservation». *International Journal of Heritage Studies*, 20:5, 579-581,
- Pérez-Sanagustín et al.2016= Pérez-Sanagustín, Mar, Verdugo, García-Galleguillos, Nussbaum (2016). «Using QR Codes to Increase User Engagement in Museum-like Spaces». *Computers in Human Behavior* 60 (1° luglio 2016): 73–85.
- Pescarin 2020= Pescarin(2020). *Videogames, Ricerca, Patrimonio culturale*, Milano, Franco Angeli.
- Petousi et al. 2022= Petousi, Dimitra, Akrivi Katifori, Katerina Servi, Maria Roussou, e Yannis Ioannidis. «Interactive Digital Storytelling in Cultural Heritage: The Transformative Role of Agency». In *Interactive Storytelling*, a cura di Mirjam Vosmeer e Lissa Holloway-Attaway, 48–67. Lecture Notes in Computer Science. Cham: Springer International Publishing, 2022.
- Pinnelli, Ruggieri 2021= Pinnelli, Ruggieri (2021). «Il Museo come vettore di inclusione e partecipazione: l'accessibilità nel Museo Archeologico di Taranto». *ITALIAN JOURNAL OF SPECIAL EDUCATION FOR INCLUSION* 9, fasc. 2 (29 dicembre 2021): 077–093.
- Pizzo, Lombardo, Damiano 2023 = Pizzo, Lombardo, Damiano (2023). *Interactive Storytelling*, Taylor & Francis.
- Poggioli 1988= Poggioli (1988). *il mare dentro-la darsena di Ravenna 1988-2008*, 2010, montanari editore, Ravenna.
- Pojul et al. 2012= Pojul, Roussou, Poulou, Balet, Vayanou, Ioannidis (2012), « Personalize interactive digital storytelling in archaeological museums: the CHESS project ». In *Computer applications and quantitative methods in Archaeology (CAA) March 2012*.
- Programma di riqualificazione urbana della darsena di città, i cinque sub-progetti, Novembre 1995.
- Radstone 2008=Radstone, (2008). «Memory studies: For and against». *Memory Studies*, 1(1), 31-39.
- Rakhmania 2022= Rakhmania, Prasetyo, Refiza (2022). «Implementation of Location Base Service Method Using WI-FI Network for Object Recognition at Museum». *Journal of Applied Smart Electrical Network and Systems* 3, fasc. 01 (30 giugno 2022): 9–15.
- Ramaswamy, Kerimcan 2018= Ramaswamy, Kerimcan (2018). «What is co-creation? An interactional creation framework and its implications for value creation», *Journal of Business Research*, Elsevier, vol. 84(C), pages 196-205.
- Reina 2014 = Reina (2014). *L'ecomuseo fra territorio e comunità, in Gli ecomusei. Una risorsa per il futuro*, Marsilio, p.20-89.
- Remondino 2011= Remondino (2011). «Rilievo e modellazione 3D di siti e architetture complesse». *DISEGNARECON*, 31 dicembre 2011, 90–98.

- Renna 2017= Renna (2017). «Street art in Urbe. Arte urbana nelle periferie romane=Street art in Urbe. Urban art in the suburbs or Rome». *H-ermes. Journal of Communication* 2017, fasc. 9 (16 giugno 2017): 197–228.
- Rizvic et al.2017= Rizvic, Nermin, Fatmir Alispahic, Hadzihalilovic, Cengic Imamovic, Okanovic, Boskovic (2017). «Guidelines for interactive digital storytelling presentations of cultural heritage». In *2017 9th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)*, 253–59, 2017.
- Robinson 2008= Robinson (2008). «Culture beyond heritage: The experience of cultural tourism», in Smith, Onderwater (edited by) *Selling or Telling? Paradoxes in tourism, culture and heritage*, ATLAS Reflections, p. 21.
- Ross 2004= Ross (2004). «Interpreting the new museology». *Museum and Society* 2 (1 gennaio 2004).
- Roussou 2015= Roussou, Pujol, Katifori, Chrysanthi, Perry, Vayanou, (2015). «The Museum as Digital Storyteller: collaborative participatory creation of interactive digital experiences». *MW2015: Museums and the Web 2015*. Published January 31, 2015. Consulted January 29, 2024.
- Roussou et al. 2018= Roussou, Katifori Flow, Staging, Wayfinding (2018). «Personalization: Evaluating User Experience with Mobile Museum Narratives». *Multimodal Technologies and Interaction*. 2018; 2(2):32.
- Rychnová 2022= Rychnová, Maturkanič, Nováková, Pavliková (2022). «Open-Air Museums – the Future of the Presentation of Spiritual and Architectural Heritage». *Muzeológia a Kultúrne Dedičstvo* 10, fasc. 1 (2022): 5–18.
- Rychnová et al. 2022= Rychnová, Maturkanič, Slobodová Nováková (2022). « Open-air Museums – the Future of the Presentation of Spiritual and Architectural Heritage». *Muzeológia a kultúrne dedičstvo*. 10. 5-18.
- Sabiescu 2020 = Sabiescu (2020). «Living Archives and The Social Transmission of Memory», in *Curator: The Museum Journal*, Vol. 63 No.4 (2020) p. 497-510.
- Sabiescu 2020 = Sabiescu, «Living Archives and The Social Transmission of Memory», *Curator: The Museum Journal*, Vol. 63 No.4 (2020) p. 497-510.
- Saidi, Habib 2012= Saidi, Habib (2012). «Capital Cities as Open-Air Museums: A Look at Québec City and Tunis». *Current Issues in Tourism* 15, fasc. 1–2 (marzo 2012): 75–88.
- Sandercock, Attili 2010= Sandercock, Attili (2010). «Digital Ethnography as Planning Praxis: An Experiment with Film as Social Research, Community Engagement and Policy Dialogue». *Planning Theory & Practice* 11, fasc. 1 (marzo 2010): 23–45.
- Santo, Riva 2021=Santo, Riva (2021). «Distant but United: A Cooperation Charter between Ecomuseums of Italy and Brazil». *Museum International* 73, fasc. 3–4 (3 luglio 2021): 54–67.
- Santo, Baldi, Del Duca, Rossi 2017= Santo, Baldi, Del Duca, Rossi (2017). «The Strategic Manifesto of Italian Ecomuseums». *Museum International* 69, fasc. 1–2 (1° gennaio 2017): 86–95.
- Santos, Hernandez-Leo, Blat 2014= Santos, Hernandez-Leo, Blat (2014). «To be or not to be in situ outdoors, and other implications for design and implementation, in geolocated mobile learning», *Pervasive and Mobile Computing*, vol.14, October 2014, 17-30.
- Scazzosi 2009= Scazzosi (2009). «Museo, museo diffuso, paesaggio», *Quaderni di Didattica Museale*, 12, Ravenna. Materiale di ricerca.

- Seymour 2022= Seymour (2022). «*Il patrimonio ucraino è sotto attacco coordinato?*», in *Il giornale dell'arte*, 29 giugno 2022.
- Shafernich 1993= Shafernich, (1993). «On-site Museums, Open-air Museums, Museum Villages and Living History Museums: Reconstructions and Period Rooms in the United States and the United Kingdom», *Museum Management and Curatorship* 12, fasc. 1 (marzo 1993): 43–61.
- Smith 2009= Smith (2009). «The Social Function of Museums in the Digital Age». *The International Journal of the Arts in Society: Annual Review* 4, fasc. 2 (2009): 9–20.
- Stromberg, Trotseko 2015 = Stromberg, Trotsenko (2015) «The concept of Skansen: origins and stages of development», *Service an & Tourism: Current Challenges. Scientific and practical journal*, 2015, vol.9, n.4.
- Stronmberg, Trotsenko (2015) = Stronmberg, Trotsenko «The Concept of Skansen: Origins and Stages of Development» *About the journal*, 4: 5-11.
- Taiuti 2011= Taiuti (2011). «Il Museo Diffuso». *DISEGNARECON*, 31 dicembre 2011, 39–47.
- Tan, Leon 2013= Tan, Leon. (2013). «Museums and cultural memory in an age of networks». *International Journal of Cultural Studies*. 16. 383-399.
- Thony et al. (2018)= Thöny et al.(2018) , «Storytelling in Interactive 3D Geographic Visualization Systems», *ISPRS International Journal of Geo-Information* 7, fasc. 3 (marzo 2018): 123.
- Thouki 2022= Thouki (2022). «Heritagization of religious sites: in search of visitor agency and the dialectics underlying heritage planning assemblages», in *Internationa Journal of Heritage Studies*, Vol.8, Issue 9, p.1036-1065.
- Tilden 1957= Tilden (1957). *Interpreting our heritage*, , Chapel Hill: University of North Carolina Press, tradotto e edito, Varese, Libreria geografica.
- Timothy et. al 2006= Timothy, Boyd (2006). «Heritage Tourism in the 21st Century: Valued Traditions and New perspectives», in *Journal of Heritage Tourism*, 1, 2006, p. 2.
- Tosco 2014= Tosco (2014). *I Beni culturali-Storia, tutela e valorizzazione*, Bologna.
- Trinkoff 2015=Trinkoff, Hayley (2015). «Storytelling in Art Museums» Seton Hall University Dissertations and Theses (ETDs).
- Tu, Hung-Ming 2020= Tu, Hung-Ming (2020). «Sustainable Heritage Management: Exploring Dimensions of Pull and Push Factors». *Sustainability* 12, fasc. 19 (gennaio 2020): 8219. <https://doi.org/10.3390/su12198219>.
- Varine 2005= Varine (2005). *Le radici del futuro: il patrimonio culturale al servizio dello sviluppo locale. Le radici del futuro*, 2005, Bologna, Clueb.
- Veermeren, Calvi, Sabiescu 2018= Vermeren, Calvi, Sabiescu (2018). «Museum Experience Design», *Springer Serie on Cultural Computing*, 2018.
- Vermeeren 2018= Vermeeren et al (2018). «Future Museum Experience Design: crowds' ecosystems and novel technologies», in *Museum Experience Design* (curated by Vermeeren, Calvi, Sabiescu), Springer Serie on Cultural Computing.
- Vrettakis 2019= Vrettakis et al. (2019), «Narralive -Creating and experiencing mobile digital storytelling in cultural heritage». In *Narralive – Creating and experiencing mobile digital storytelling in cultural heritage. Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*. 15.

Vrettakis et al 2023= Vrettakis, Akrivi, Myrto, Apostolos, Yannis (2023). «Personalization in Digital Ecomuseums: The Case of Pros-Eleusis». *Applied Sciences* 13, fasc. 6 (19 marzo 2023): 3903.

Vujicic et al. (2022) = Vujicic, Azilah, Kostopoulou, Chica, Aslam, (2022). «*Cultural Sustainable Tourism. Advances*» in *Science, Technology & Innovation*. Cham: Springer International Publishing.

Wp, AthenaPlus, Julien Brouillard, Claire Loucopoulos, Barbara Dierickx, Simonetta Buttò, e Maria Teresa Natale. «Digital Storytelling and Cultural Heritage: Stakes and Opportunities», s.d.

Wyman et al. 2011=Wyman, Meyers, (2011). «Digital Storytelling in Museums: Observations and Best Practices». *Curator: The Museum Journal*, 54, 461-468.

Yıldız, Nuriye 2019= Yıldız, Nuriye (2019). «Themed Designs in Urban Transformation Areas: The Case of Altinkoy Open Air Museum», *Internationa Journal of Scientific and technological research*, 1 gennaio 2019, Vol.5, n.4.

Zannier 1996= Zannier (1996), *Viaggio nell'archeologia industriale della provincia di Ravenna*, Ravenna, Angelo Longo.

Zhao et al. 2023= Zhao, Li, Zhang, Zhang (2023). «Public Policies and Conservation Plans of Historic Urban Landscapes under the Sustainable Heritage Tourism Milieu: Discussions on the Equilibrium Model on Kulangsu Island, UNESCO World Heritage Site». *Built Heritage* 7, fasc. 1 (2023).

Zuraini, Zawawi 2010= Zuraini, Zawawi, Rodiah. (2010). «Contributions Of Open Air Museums In Preserving Heritage Buildings: Study Of Open-Air Museums In South East England». *Journal of Design and the Built Environment*. 7.

Sitografia

Convenzione dell'Aja (1954): https://www.lazio.beniculturali.it/?page_id=6669, ultima visita (29/01/2024).

Carta di Cracovia per il restauro (2000): <https://www.exibart.com/restauri/la-carta-di-cracovia-per-il-restauro/>, ultima visita (29/01/2024).

Convenzione di Faro: https://ufficiostudi.beniculturali.it/mibac/export/UfficioStudi/sito-UfficioStudi/Contenuti/Pubblicazioni/Volumi/Volumi-pubblicati/visualizza_asset.html_917365394.html, ultima visita (29/01/2024).

Definizione di museo: <https://www.icom-italia.org/definizione-di-museo/#:~:text=L'attuale%20definizione%20di%20Museo,patrimonio%20culturale%2C%20materiale%20e%20immateriale>, ultima visita (29/01/2024).

Progetto Memex: <https://memexproject.eu/en/>, ultima visita (29/01/2024).

Musme Padova: <https://www.musme.it/iportonivirtuali/>, ultima visita (29/01/2024).

Podcast Museo Archeologico Pompei: ¹<http://pompeisites.org/pompei-map/approfondimenti/pompei-la-citta-viva-podcast-dedicati-al-parco-archeologico-di-pompei/>, ultima visita (29/01/2024).

Mostra Sarcofago degli Sposi: <https://genusbononiaeblog.it/abbraccio-per-leternita-palazzo-pepoli-lapparazione-sarcofago-degli-sposi/>, ultima visita (29/01/2024).

Trailer Masaccio e le terre nuove :

https://www.youtube.com/watch?v=JwdKB_xchF8&t=7s&ab_channel=MuseodelleTerreNuove, ultima visita (29/01/2024).

Profilo instagram Eva Stories: <https://www.instagram.com/eva.stories/>, ultima visita (29/01/2024).

The Worls in ten Blocks: <https://theworldintenblocks.com/>, ultima visita (29/01/2024).

In the beginning Skansen, Unesco Doc: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000092962>, ultima visita (29/01/2024).

Maihaugen open-air museum: <https://eng.maihaugen.no/the-open-air-museum>, ultima visita (29/01/2024).

Ecomusee d'Alsace: <https://www.ecomusee.alsace/en/>, ultima visita (29/01/2024).

Living History: <https://www.doc.mode.unibo.it/sale-bianche/living-history-quando-la-storia-prende-vita>, ultima visita (29/01/2024).

Exarc definitions: <https://exarc.net/about-us/definitions>, ultima visita (29/01/2024).

La storia dell'ecomuseo, Rosamaria Rinaldi: http://www.artslab.com/data/img/pdf/028_54-58.pdf, ultima visita (29/01/2024).

Museo diffuso del Rione Testaccio: https://www.soprintendenzaspecialeroma.it/schede/museo-diffuso-del-rione-testaccio_3025/ultima, ultima visita (29/01/2024).

Migration Museum London: <https://www.migrationmuseum.org/>, ultima visita (29/01/2024).

Museo delle Migrazioni: <https://isole.blog/isola-06-2/museo-delle-migrazioni-di-lampedusa/>, ultima visita (29/01/2024).

The image mill Quebec city: <https://exmachina.ca/en/creation/452/the-image-mill>, ultima visita (29/01/2024).

Musei urbani: <https://museiurbani.it/>, ultima visita (29/01/2024).

Mura vive: <https://www.muravivepadova.it/dove/dove.html>, ultima visita (29/01/2024).

Progetto luci in miniera: <https://www.tribune.com/progettazione/new-media/2024/01/progetto-luci-in-miniera-ex-borgo-minerario-argentiera-sassari/>, ultima visita (29/01/2024).

Museo diffuso luoghi della memoria: <https://www.museodiffusotorino.it/LuoghiDellaMemoria>, ultima visita (29/01/2024).

Smith, Sanchez Necrofutures:

<https://storymaps.arcgis.com/stories/cb5516defcab4225ad727ade69090288>, ultima visita (29/01/2024).

Racconti della Darsena: <https://www.darsenaravenna.it/home-tematica-scopri/storymap-folder>, ultima visita (29/01/2024).

Srotola la tua memoria:

<https://storymaps.arcgis.com/stories/7d18277367fa41b5a0797e9833630bc9>, ultima visita (29/01/2024).

Ravenna parola aperta:

<https://storymaps.arcgis.com/stories/184ec38e36ee4d6288d6419742ad2676>, ultima visita (29/01/2024).

UIA initiatives: <https://uia-initiative.eu/en/uia-cities/ravenna>, ultima visita (29/01/2024).

Deserto Rosso: <https://www.cinematografo.it/film/deserto-rosso-lpuxg961>, ultima visita (29/01/2024).

Subsidenze Street Art Festival: <https://www.industria.zone/festival/>, ultima visita (29/01/2024).

European Route of Industrial Heritage: <https://www.erih.net/>, ultima visita (29/01/2024).

Erih members: https://www.erih.net/about-erih/erih-membership/erih-members/country/italy?tx_erihsites_members%5BcurrentPage%5D=1&cHash=6a86b2f7d44b287b7d360278361273cf, ultima visita (29/01/2024).

Programma di riqualificazione urbana della darsena di città, i cinque sub-progetti, Novembre 1995. <https://web.archive.org/web/20140531124806/http://exmangimificioravenna>, ultima visita (29/01/2024).

DARE-UIA <https://uia-initiative.eu/en>, ultima visita (29/01/2024).

Progetto Tempus: <https://territorio.regione.emilia-romagna.it/qualita-urbana/pubblicazioni-e-documenti/doc-ru/buone-pratiche/progetto-tempus>, ultima visita (29/01/2024).

Cineca: <https://www.cineca.it/>, ultima visita (29/01/2024).

ENEA: <https://energia.enea.it/>, ultima visita (29/01/2024).

ChiaLab: <https://www.chialab.it/>, ultima visita (29/01/2024).

Dipartimento di Beni culturali: <https://beniculturali.unibo.it/it>, ultima visita (29/01/2024).

EuroCrowd: <https://eurocrowd.org/>, ultima visita (29/01/2024).

Studiomapp: <https://www.studiomapp.com/>, ultima visita (29/01/2024).

Cifla: <https://cifla.it/>, ultima visita (29/01/2024).

Bipart: <https://www.bipart.it/intro>, ultima visita (29/01/2024).

CNA Ravenna: <https://www.ra.cna.it/>, ultima visita (29/01/2024).

Certimac: <https://certimac.it/>, ultima visita (29/01/2024).

Lega Coop Romagna: <https://legacoopromagna.it/>, ultima visita (29/01/2024).

Storymap L'origine del Candiano:

<https://storymaps.arcgis.com/stories/4e5ce02919b24552891d435bd747071c>, ultima visita (29/01/2024).

Storymap Lo sport in Darsena:

<https://storymaps.arcgis.com/stories/02a703440ddb4319a13a649899f4bc0e>, ultima visita (29/01/2024).

Storymap Street art in Darsena:

<https://storymaps.arcgis.com/stories/92b4279e2b3a4f679b8c4346689f8c5c>, ultima visita (29/01/2024).

Storymap Il Cimitero Monumentale di Ravenna:

<https://storymaps.arcgis.com/stories/5522dbd05ba4415b87730f792070bd80>, ultima visita (29/01/2024).

Storymap Il miracolo economico:

<https://storymaps.arcgis.com/stories/40cb8bb7485e492bbdecc7da8d1f1a76>, ultima visita (29/01/2024).

Storymap Un nuovo sviluppo:

<https://storymaps.arcgis.com/stories/1df6122ee459449d99d39341575c5b1b>, ultima visita (29/01/2024).

Storymap Il nuovo Porto e gli anni '70:

<https://storymaps.arcgis.com/stories/d8b6686fad644c0ab7e5ec9925977eeb>, ultima visita (29/01/2024).

Cooper Hewitt Smithsonian Museum: <https://www.cooperhewitt.org/>, ultima visita (29/01/2024).

StudioAzzurro: <https://www.studioazzurro.com/>, ultima visita (29/01/2024).

Egnazia e il mare: <https://www.studioazzurro.com/opere/egnazia-e-il-mare/>, ultima visita (29/01/2024).

Museo Fellini: <https://fellinimuseum.it/>, ultima visita (29/01/2024).

Museo M9 : <https://www.m9museum.it/il-museo/>, ultima visita (29/01/2024).

