

**“La Sapienza” Università di Roma - Palazzo Butera, Palermo**  
**Corso di Alta Formazione di Museologia e Museografia**  
**Palermo, Palazzo Butera, 5-10 settembre 2022**

**COMUNICARE IL PATRIMONIO CULTURALE.**  
**MUSEI E NUOVE FORME DI NARRAZIONE NELL'ERA DIGITALE (2000-2022)**

## **GLI INTERVENTI**

### **Il Museo in azione: gli obiettivi di *empowerment* e d'impegno sociale nella missione educativa**

*Irene Baldriga*

Il contributo analizzerà il ruolo propositivo che il museo può assumere nella società contemporanea, con particolare riferimento all'elaborazione del discorso pubblico e al rapporto tra comunità, identità e memoria. In tale prospettiva, e tenendo conto delle specificità dei nuovi pubblici, si considereranno alcuni nuovi orizzonti della missione educativa del museo, illustrando strategie e strumenti idonei a favorire esperienze di visita coerenti e significative.

### **Patrimonio, pubblico, partecipazione. L'esperienza del Museo di Fotografia Contemporanea**

*Matteo Balduzzi*

Il Museo di Fotografia Contemporanea apre a Cinisello Balsamo agli inizi degli anni duemila. Sia il luogo - una delle città più popolate dell'area metropolitana milanese - sia il momento storico - una fase di grande trasformazione per la fotografia e per l'immagine in senso più ampio - influiscono profondamente sull'identità dell'istituzione.

Le attività di conservazione, catalogazione e incremento di un patrimonio unico in Italia dialogano su più livelli con i cittadini e con gli artisti: attraverso i progetti di arte partecipata le comunità presenti sul territorio ri-colonizzano l'archivio e se ne riappropriano, collaborando in modo attivo con il Museo; una serie di *call* pubbliche e di committenze coinvolgono periodicamente i fotografi soprattutto delle giovani generazioni; il servizio educativo promuove un dialogo continuativo con il pubblico, sperimentando modalità innovative di formazione e di educazione al patrimonio.

### **La formazione per il nuovo ruolo del museo: un'indagine, non priva di perplessità, sull'offerta formativa accademica**

*Nadia Barrella*

L'intervento nasce da un'ampia indagine volta a conoscere la presenza (in termini di crediti formativi), i contenuti (analisi dei programmi) e i docenti (strutturati, non strutturati, a contratto, supplenti, ecc.) che, nell'università italiana, consentono la formazione dei futuri professionisti del museo. Attraverso un rapido confronto con le attuali normative e le modalità di accesso ai concorsi nei musei statali, si cercherà di fare il punto sulle evidenti anomalie di un paese che

riflette consapevolmente sul museo del futuro ma non riesce ancora a cogliere pienamente le urgenze formative che il settore museale insistentemente richiede.

## **Il museo e la rappresentazione sociale della disabilità. Pratiche partecipative ed emancipatorie**

*Sofia Bilotta*

Il museo è socialmente riconosciuto come dispositivo di selezione, conservazione e comunicazione di ciò che per una comunità ha valore. Le narrazioni museali danno forma alle rappresentazioni culturali e ne influenzano la percezione da parte dei pubblici. Assume dunque importanza ragionare non solo su ciò che nei musei viene presentato e rappresentato, e come, ma anche su ciò che ne viene generalmente escluso. I *Disability Studies* e il passaggio dal modello interpretativo medico della disabilità a quello sociale pongono questioni nuove e rilevanti anche per i musei che negli ultimi trent'anni hanno visto più volte sfidare i propri confini in termini d'inclusività.

L'intervento affronta questi temi partendo da un caso di studio specifico: il progetto *MIXT-Musei per tutti* realizzato al MAXXI. Un itinerario *phygital* sull'architettura di Zaha Hadid raccontata dalle voci di dodici narratori, sei sordi e sei con disabilità visiva, che attraverso i loro corpi hanno esplorato lo spazio e poi restituito quanto scoperto attraverso audiodescrizioni, videoguide in Lingua dei Segni Italiana e International Sign e video racconti, ma anche attraverso la mediazione diretta ai visitatori del museo.

In un ribaltamento di prospettiva i narratori con disabilità che hanno co-progettato e realizzato il percorso in ogni sua fase ed elemento sono le voci esperte e narranti che orientano e guidano all'interno del MAXXI tutti gli altri, visitatori disabili e non, attraverso un percorso integrato alla segnaletica e a disposizione di tutti. MIXT non è, infatti, solo un progetto educativo e di accessibilità in chiave partecipativa ed emancipatoria, ma anche un intervento di museografia ispirato ai principi del Design Universale.

## **Il Museo nazionale dell'arte digitale**

*Ilaria Ester Bonacossa*

Alla luce della digitalizzazione della società contemporanea e della produzione artistica qual è la funzione di un museo di arte digitale. Quali i presupposti per la nascita di una collezione la cui natura immateriale pone interessanti temi di condivisione e conservazione. Quale il futuro pubblico dei musei? Esistono artisti contemporanei la cui pratica non sia in parte o in tutto investita dalla comunicazione e produzione digitale?

## **Patrimonio versus Educazione: le sfide del museo contemporaneo**

*Lida Branchesi*

L'educazione "a", "per", "attraverso" il patrimonio culturale, caratterizzata da metodologie attive, partecipative, innovative, creative, multisensoriali, multimediali, digitali, ha nel museo contemporaneo un centro di ricerca, interpretazione e sperimentazione ricco di sfide che coinvolgono l'uomo e la comunità.

La relazione, dopo aver posto le basi per un linguaggio condiviso, inizia con un confronto internazionale di termini e concetti per evidenziare alcuni passaggi epocali che hanno cambiato punti di vista consolidati ed hanno influenzato scelte museologiche e politiche culturali.

Si sofferma sulla nuova definizione di "museo" che sarà approvata dall'ICOM nel Congresso di Praga (20-28/08/2022) per meglio focalizzare gli aspetti che lo caratterizzano, per individuare i loro riferimenti teorici ed esperienziali, per chiarire il loro legame con l'educazione.

Si conclude con una riflessione sulla valutazione, spesso trascurata in Italia, fondamentale per la conoscenza dei pubblici e dei contesti, per la messa in comune delle esperienze e dei risultati, per migliorare la qualità delle proposte e dei servizi.

## **Il progetto di sistemazione di Piazza Augusto Imperatore a Roma**

*Francesco Cellini*

L'integrazione del nuovo con l'antico è l'idea guida del nostro progetto, che non tende affatto ad un proprio assoluto estetico e tanto meno all'immagine forte, o all'impronta autoriale; esso al contrario cerca di dialogare col preesistente (antico, post-antico, cinque-seicentesco, novecentesco e contemporaneo) e di rendere sensibile a tutti i cittadini la realtà polimorfa e stratificata della città.

## **Fotografia privata nello spazio pubblico. Pratiche contemporanee di co-partecipazione e condivisione comunitarie.**

*Benedetta Cestelli Guidi*

In coincidenza temporale con il passaggio dalla fotografia analogica alla digitale il medium di riproduzione visiva è stato infine inserito tra i beni culturali tutelati dallo stato (1998 e 2005). Una doppia rivoluzione che ha consentito/costretto ad immaginare sia modi per la salvaguardia del patrimonio fotografico analogico sia processi più adatti alla sua digitalizzazione. L'immaterialità della fotografia digitale ha portato a evidenziare l'oggettualità della fotografia analogica, considerata oramai non più solo immagine ma un oggetto fatto da una stratificazione di materiali (emulsione, supporto, didascalie etc etc...) che sono preziosi nel tracciare la biografia di ogni singolo oggetto fotografico (sia esso una stampa o un negativo). Il riconoscimento della *cosalità* della fotografia analogica ha re-indirizzato lo sguardo di coloro che lavorano con e dentro gli archivi fotografici, declinando una pluralità di progetti che utilizzano le fotografie per tessere narrazioni e aprire immaginari capaci di innescare dialoghi con il presente.

L'attenzione verso l'oggetto fotografico analogico ha avuto come conseguenza un allargamento dello sguardo verso le fotografie private o di famiglia (in inglese *vernacular photography*). Oggetto privato per eccellenza, custodito gelosamente all'interno delle case, riposto in album e nei cassette e parte di un rituale teso a rinsaldare la genealogia familiare – *guarda nonno vestito da Alpino e la bisnonna con la collana che indossa mamma; eccoti al tuo primo compleanno; questo è lo zio Ernesto emigrato giovane in Australia...* – la fotografia privata è oggi centrale a progetti di condivisione e scambio che la pongono fuori dalle narrazioni familiari fino a occupare l'arena pubblica tra spazi reali e/o virtuali: progetti museali (M9 di Mestre), esposizioni temporanee e diffuse sul territorio (Foresta Nascosta e Foresta Bianca; Archivio Bellosguardo), siti web (#scenedaunpatrimonio). Sia che si tratti di spazi fisici - la piazza - e/o virtuali - il web - la fotografia privata contribuisce a creare nuove storie che concorrono a verificare la Storia finora narrata. Al contempo queste inedite narrazioni concorrono a rinsaldare la coscienza dei luoghi, il sentimento di appartenenza e di condivisione comunitaria tra passato e presente/futuro.

Dai primi esempi promossi da Museo di Fotografia Contemporanea di Cinisello Balsamo (MI) fino alle più recenti progettualità dell'Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione l'intervento mira a restituire il cambiamento di percezione, di sguardo, di progetto che lega sempre più la fotografia privata a progetti comunitari ed identitari che vedono coinvolti attori diversi nel costruire narrazioni polifoniche.

## **Tecnologia e filologia, didattica e comunicazione: ricostruire in realtà virtuale alcune mostre del passato**

*Paolo Coen*

Il mondo del virtuale fa parte di noi. In età pandemica è entrato con prepotenza nei nostri schermi, nelle nostre case e così nelle nostre menti. Ma se e come trovare un accordo fra l'elemento tecnologico, suadente ma spesso fallace, e la filologia visuale, dove il sopralluogo in presenza gioca un ruolo imprescindibile? L'intervento vuole percorrere questa difficile linea di crinale. Gli studenti si vedranno proporre due esperimenti scientifici e didattici diversi - uno elaborato a Teramo, l'altro in "Sapienza", in connessione con il Parco Archeologico del Colosseo - uniti dall'obiettivo di restituire una dimensione virtuale ad altrettante mostre storiche.

## **Time Is Out of Joint. Il "come se" dell'allestimento di una collezione**

*Cristiana Collu*

Allestire una collezione come se fosse una mostra temporanea. Un reframing, il come se finzionale e il potere dell'immaginazione per costruire scenari dove la nostra idea del mondo possa trovare luogo e dove l'arte possa continuare a raccontare e raccontarsi. A partire un sapere (non solo) plastico, poroso, sensibile e intuitivo. Un ars combinatoria contemporanea.

## **Introduzione. Il museo del XXI secolo**

*Valter Curzi*

Cosa rimane del *Tempio delle muse* di memoria settecentesca nel museo del XXI secolo? Possiamo ancora riconoscere nell'istituzione quelle finalità formative, educative, conservative che a lungo l'hanno caratterizzata? A introduzione del corso, nel consueto interesse di fornire strumenti di analisi critica degli interventi programmati, si intende ripercorrere e riflettere sulle trasformazioni del museo negli ultimi venti anni, mutamenti che hanno riguardato sia la sua forma, sia il modo di presentare i propri contenuti. Il museo come struttura chiusa, come luogo disciplinare dall'ordinamento gerarchico delle opere sembra essere entrato definitivamente in crisi. E' in particolare la pressione del pubblico alla ricerca di narrazioni e di nuove e suggestive modalità di presentazione a sollecitare il rinnovamento di progetti culturali che, in alcuni casi, hanno trovato la complicità di architetti e museografi. Lungo questa linea s'intende mettere a fuoco l'identità del museo del XXI secolo cogliendone gli aspetti positivi, ma anche le pericolose derive che rischiano di trasformare il museo in una disneyland dell'età contemporanea.

## **Giocare al gioco del museo. Musei relazionali e musei-fai-da-te**

*Giorgio de Finis*

Giocare con il museo è un modo per giocare al gioco dell'arte. Il museo di tutti ha come corollario il museo di ciascuno. Quattro esempi di cosa vuol dire smontare e rimontare il dispositivo museale. Tenendo fermi alcuni principi, "ideali" (e politici).

## **Il museo fuori dal museo. Allestimenti per le nuove stazioni della metropolitana di Roma**

*Andrea Grimaldi*

Possono gli interventi d'infrastrutturazione del sistema trasportistico di una città storica diventare occasione di conoscenza, prima, e restituzione, poi, di un piccolo tassello di storia urbana? Come rendere realmente partecipe della quotidianità della vita l'immenso patrimonio materiale e

immateriale che emerge, a volte in maniera inaspettata, dalle modificazioni del nostro substrato urbano?

Questo intervento vuole raccontare l'esperienza che, partita da una ricerca universitaria di un piccolo gruppo di docenti del Dipartimento di Architettura e Progetto della Sapienza, avente per oggetto il tema del rapporto/scontro tra infrastrutture e archeologia, ha portato alla realizzazione della stazione San Giovanni della linea C, primo esempio di stazione-museo della rete metropolitana di Roma. La fattiva collaborazione tra tutte le parti coinvolte nel processo, dalla Soprintendenza Speciale per il Colosseo e l'Area archeologica centrale, alla società Roma Metropolitane, sino a Metro C s.p.a., ha permesso la realizzazione di un allestimento innovativo per uno spazio pubblico ad alta frequentazione, in cui, oltre ai requisiti funzionali, si è perseguito l'obiettivo di comunicare il senso e significato dei materiali archeologici rinvenuti nel corso degli scavi e con essi l'idea di "viaggio attraverso la storia", espresso dall'incontro nello scendere o salire dalle banchine, strato dopo strato, dei reperti e frammenti sedimentatisi in situ. La validità dell'approccio proposto con questa stazione ha reso possibile il coinvolgimento dello stesso gruppo di progettazione nel progetto in corso di elaborazione per la stazione Fori Imperiali, sempre sulla linea C, di cui si restituiranno alcune piccole anticipazioni.

## **Vent'anni di politica culturale del MAXXI**

*Margherita Guccione*

L'intervento ripercorre la storia del MAXXI dal punto di vista dell'impatto architettonico e urbano nella scena romana. Dall'avvio dei lavori della sede, progettata da Zaha Hadid, e del progetto culturale, all'apertura al pubblico fino alla nuova sfida che il museo sta affrontando oggi con il Grande MAXXI: un ambizioso progetto di rigenerazione urbana che completerà il sito del museo, ampliando il suo raggio di azione, con una serie di interventi organici segnati da tre parole chiave: sostenibilità, inclusione e innovazione.

## **Il Museo del Novecento a Mestre**

*Guido Guerzoni*

Nel corso del seminario verrà illustrato il caso di M9, il più importante museo digitale realizzato negli ultimi dieci anni in Europa, concentrandosi sulle sue luci e sulle sue ombre e sui pregi e i difetti dei musei multimediali e immersivi più innovativi.

## **Il cantiere di Palazzo Butera e la Collezione Francesca e Massimo Valsecchi**

*Claudio Gulli*

Il progetto di Palazzo Butera si propone di innovare, introducendo una realtà dinamica e internazionale, il panorama culturale di Palermo. L'acquisizione del palazzo da parte di Francesca e Massimo Valsecchi ha dato vita a un cantiere di restauro dove si sono incrociate competenze sul restauro e sulla museografia, integrando le componenti artigianali siciliane alla ricerca sulla qualità degli ambienti architettonici dell'insieme. Il monumentale complesso, affacciato sul mare, è ora dotato di un piano terra che ospita la collezione di arte contemporanea dei Valsecchi, di un piano nobile con otto saloni, in parte aperto al pubblico, e di un secondo piano nobile interamente aperto al pubblico. Qui sarà possibile vedere, a partire dal 2021, dipinti antichi (fra gli altri, di Annibale Carracci, di Domenico Fetti, Giovanni Cariani, Andrea Solario), mobili e oggetti disegnati da George Bullock, Augustus Pugin, Christopher Dresser, Edward Godwin, Charles Voysey; porcellane del primo Settecento; acquerelli e olii su carta di artisti inglesi e francesi fra Settecento e Ottocento (fra cui Thomas Jones, Wright of Derby, David Roberts, Edward Lear, Arthur Melville)

vetri di Tiffany o di Daum e Gallé. Il progetto espositivo prevede di armonizzare opere di periodi e geografie diverse, creando un percorso di connessioni che il visitatore può esplorare liberamente.

## **Memoria, territorio e comunità nel Cantone Ticino: interventi sull'architettura rurale in Valle di Blenio e Val Malvaglia**

*Matteo Iannello*

L'arco alpino è stato storicamente un'area di passaggio tra il Nord e il Sud d'Europa con percorsi, vie, sentieri e modalità di attraversamento obbligate dalle condizioni topografiche e stagionali. Allo stesso tempo per chi quelle montagne le ha vissute e attraversate nella quotidianità il paesaggio alpino è zona di caccia, di pascolo e in parte di coltivazione. Lungo questo percorso una serie di piccole strutture in pietra e legno costituivano rifugio e supporto a cacciatori e contadini, segnando il paesaggio con le loro piccole sagome e raccontando il divenire del lavoro e delle stagioni. Con il passare del tempo e con il mutare degli stili di vita quelle piccole costruzioni hanno in gran parte perso il loro uso trasformandosi lentamente in rovine e poi ancora in semplici cumuli di pietra, denunciando la fine di un mondo e di quelle tradizioni che segnavano la vita delle comunità alpine. A partire dalla metà degli anni Novanta del '900 l'architetto ticinese Martino Pedrocchi ha avviato – grazie anche alla partecipazione di gruppi di studenti e al coinvolgimento delle comunità montane – un progetto sull'architettura rurale in Valle di Blenio e Val Malvaglia, in parte volto al recupero di alcune cascine e in parte finalizzato al recupero della memoria attraverso una ricomposizione del pietrame superstite all'interno di quello che in origine era il sedime della cascina stessa. Nulla a che vedere in quest'ultimo caso con un'operazione artistica, nessun omaggio alla *land art* o all'arte povera, quanto piuttosto un progetto volto a tramandare la memoria di un luogo e con quella la memoria e la vita di un'intera comunità. Oggetti che acquistano il loro ruolo nel paesaggio senza ritrovare una condizione d'uso ma evocandola e testimoniandola con la loro presenza, una presenza capace di proiettare quella condizione rurale verso una nuova modernità.

## **Integrare musei e patrimonio. Il modello della Fondazione Brescia Musei**

*Stefano Karadjov*

Fondazione Brescia Musei si rivolge, ad ampio spettro, a diverse tipologie di fruitori: dal pubblico scolastico di ogni ordine e grado con un centinaio di diverse proposte raccolte annualmente nel programma "Museo e Scuola", ai diversi tipi di pubblico che frequentano i Musei Civici cui è dedicato il programma "Museo per Tutti", comprendente un ampio ventaglio di proposte dedicate a curiosi, appassionati, studiosi, giovani, teenagers, famiglie con bambini piccoli e piccolissimi, pubblico fragile e comprende programmi inclusivi e interculturali. Un mondo di proposte da scoprire dedicate all'educazione al patrimonio e alla partecipazione culturale.

## **Fondazione Prada Milano?**

*Mario Mainetti*

La presentazione su Fondazione Prada sarà costituita da un'introduzione sulla Fondazione e dalla presentazione di alcune attività emblematiche del nostro metodo di lavoro.

L'introduzione sarà incentrata sulla storia di Fondazione Prada dal 1995 ad oggi attraverso il racconto delle attività di supporto al lavoro di artisti internazionali dal 1995 al 2011, lo sviluppo di mostre di ricerca a partire Venezia dal 2011 e l'allargamento ad altre discipline e temi iniziato con l'apertura della sede permanente di Milano nel 2015 e continuato con le attività di Osservatorio, Ca' Corner della Regina a Venezia, e le mostre degli ultimi anni a Shanghai e Tokyo.

Fondazione Prada è nata come piattaforma di produzione artistica. Oltre alla presentazione del lavoro degli artisti, ha agevolato, sostenuto e in parte sviluppato la produzione di nuove opere d'arte e installazioni. L'investimento in ricerca e l'interesse a temi artistici – e in senso più ampio, culturali e sociali, significativi per capire la contemporaneità – e l'impegno nella produzione di progetti in cui anche il display e le pubblicazioni contribuiscono a veicolare e approfondire i temi dei progetti hanno costituito negli anni la nostra identità istituzionale.

La seconda parte della presentazione seguirà lo sviluppo dei progetti “Post Zang Tumb Tuuum”, “Il sarcofago di Spitzmaus e altri tesori” e “Useless Bodies?”, in quanto significativi del metodo di lavoro di Fondazione Prada, basato sul dialogo e la collaborazione e caratterizzato da gruppi di lavoro interdisciplinari, in cui la collaborazione tra il team interno ed elementi esterni è un elemento importante della programmazione.

## **#Musei e comunicazione digitale: strumenti, strategie, coinvolgimento**

*Nicolette Mandarano*

Il rapporto fra Musei e digitale è ancora oggi piuttosto complesso. Se molti musei hanno investito sull'implementazione delle tecnologie per migliorare la fruizione delle collezioni e la relazione con i propri pubblici, altri non hanno ancora puntato in maniera adeguata sul digitale. A che punto siamo arrivati? Quali sono, oggi, gli strumenti migliori per comunicare con i visitatori? E quali le strategie, *onsite* e *online*, più efficaci? A queste domande proveremo a dare una risposta anche attraverso l'analisi di specifici casi studio nazionali e internazionali.

## **Il tempio e le disuguaglianze: un'esperienza a Catania tra impatti e criticità**

*Francesco Mannino*

Il mondo culturale - e quello museale con esso - si confronta, tra alti e bassi e tra spinta al cambiamento e retoriche, con il tema delle disuguaglianze e con i conflitti dei propri contesti sociali. Partendo dal rapporto individuato da UNESCO tra i 17 obiettivi di sostenibilità di Agenda 2030 e il mondo della cultura, verrà raccontata l'esperienza ultra decennale di Officine Culturali, impegnata in un esperimento di stimolo alla partecipazione culturale partendo da alcuni rilevanti edifici monumentali della città.

## **Da Leonardiana all'ADI Design Museum: il nuovo museo narrante**

*Ico Migliore e Mara Servetto*

Nel museo narrante, prendendo l'avvio da un'analisi dei contenuti, del rapporto con il pubblico e del *genius loci*, tutti gli elementi del progetto vengono attraversati da un filo conduttore unitario, che potremmo definire una sorta di drammaturgia narrativa. L'elemento centrale non è più solo la conservazione del manufatto, bensì la consapevolezza della memorabilità.

L'intervento del progetto di architettura espositiva diventa dunque determinante, perché non mira solo all' esporre i contenuti o alla mera conservazione delle opere, ma a formulare una chiave di conoscenza polifonica, nella quale evento/conservazione/narrazione si intersecano nell'interpretazione che il progettista restituisce attraverso l'uso sapiente della tecnologia, dei nuovi materiali e della variabile tempo.

Tutte le variabili di progetto - il percorso, la cornice, supporti, apparati grafici, ecc. - devono essere riorganizzate in un sistema complesso e integrato in grado di definire uno spazio in cui l'aspetto partecipativo e performativo nei confronti del visitatore sia punto focale del progetto stesso.

Questo nuovo concetto di allestimento museale non può prescindere, dunque, dalla progettazione di strumenti integrati per rivolgersi a pubblici con capacità di percezioni differenti, nel segno di

una rinnovata inclusività progettuale che concepisce il visitatore come soggetto attivo e attivatore della pratica progettuale.

Il tutto raccontato attraverso le esperienze contrapposte di due musei in area lombarda: la Leonardiana (premio Compasso d'Oro 2018) all'interno del Castello Sforzesco di Vigevano, una sorta di teatro espositivo dove la "machine a montrer" diventa strumento di narrazione del personaggio Leonardo e al tempo stesso valorizzazione del genius loci; l'ADI Design Museum a Milano, dove la collezione e il grande archivio si traduce in una ritmata successione di wunderkammer contemporanee, verso una nuova concezione dinamica di museo aperto alla città dove ritornare.

## **La svolta narrativa in campo espositivo. A proposito del progetto museologico dell'ex carcere borbonico di Santo Stefano.**

*Vincenzo Padiglione*

I musei narrativi entrano a pieno titolo nel dibattito della museologia negli anni Novanta del secolo appena passato, o poco prima. La loro affermazione è legata al fenomeno sociale, relevantissimo, costituito dal guadagnare centralità delle memorie, anche come effetto dei *memorial* e della presenza sempre più diffusa di musei sorti intorno all'identità di gruppi culturali e locali specifici.

Il modello narrativo si è diffuso e tendenzialmente risulta essere presente, con sperimentazioni e banalizzazioni, in una parte consistente di musei che si sentono contemporanei. Molto spesso i risultati più deludenti vanno attribuiti al confondere la narrazione con la divulgazione, la comunicazione con la didattica museale: una vera e propria deriva impoverente. Come se narrare fosse un livello conoscitivo inferiore e acritico, sotto infantile, e richiedesse di abbassare il rigore della documentazione e dell'interpretazione. Si dimenticano in tal modo le potenzialità che il racconto ha di attivare un gioco linguistico che può indebolire la contrapposizione tra arte e scienza: può offrirci una presa diretta con un "mondo altro", farci entrare in realtà composite per tematiche, sfumature di senso e pluralità dei punti di vista. E soprattutto rappresentare attraverso il genere delle *storie di vita* una modalità per vedere incarnate in un individuo le trame sociali e i modelli culturali

Queste riflessioni saranno articolate e sviluppate nel corso di un intervento che mostrerà le linee generali del progetto museologico (Museo dell'ex carcere borbonico di Santo Stefano) curato da un gruppo di esperti (F. Condò e G. Guerzoni, (coords), T. Campioni, C. Loglio, V. Padiglione, E. Pietroni, A. Romano, A. Santilli) istituito e diretto dalla on. Silvia Costa, Commissario straordinario di Governo per il recupero dell'ex carcere sull'Isola di Santi Stefano di Ventotene (LT).

## **Due decenni di recupero per la pubblica fruizione del patrimonio artistico e monumentale nel centro storico di Palermo**

*Pierfrancesco Palazzotto*

L'intervento mira a prendere in esame il processo virtuoso che ha interessato il centro storico di Palermo a partire dalla fine degli anni '90 e nel corso del ventennio seguente nel senso della riscoperta, restituzione e riappropriazione di innumerevoli spazi e dei rispettivi contenuti storico-artistici da parte della cittadinanza. Difatti, dopo decenni di abbandono fisico e culturale, tale periodo è stato caratterizzato da un notevole fermento volto al recupero, riorganizzazione e riapertura di molti monumenti cittadini sacri e profani, nonché delle principali gallerie museali. Tutto ciò è coinciso con un rinnovato interesse da parte del tessuto sociale, che non si è arrestato e che tuttora coinvolge il centro storico, con notevoli ricadute anche dal punto di vista economico.



## **Tra reale e virtuale: la mixed reality come sfida per gli storici dell'arte**

*Chiara Piva*

L'intervento prende le mosse dall'esperienza personale e intende presentare alcune recenti realizzazioni di ambienti virtuali in realtà mista (mixed reality) applicata al patrimonio culturale. Questa tecnologia digitale – frontiera avanzata della ricerca sulla realtà aumentata – consente di vedere simultaneamente lo spazio fisico reale in cui si muove il visitatore e aggiungere virtualmente oggetti o informazioni sotto forma di ologrammi ad alta definizione, integrando quindi perfettamente reale e virtuale. L'applicazione di questa tecnologia in contesti museali sarà anche lo spunto per approfondire il dibattito in ambito storico-artistico intorno a criticità e potenzialità della realtà aumentata.

## **Esperienza Palermo. La Fondazione Merz, i progetti ed il rapporto con la città**

*Agata Polizzi*

L'intervento vuole essere la narrazione dell'esperienza della Fondazione Merz a Palermo, gli interventi diffusi sul territorio e le collaborazioni con altre istituzioni, il dialogo con gli artisti coinvolti su progetti specifici, infine l'avventura iniziata a ottobre 2020 con la sede stabile a ZACentrale ai Cantieri culturali della Zisa, spazio di progettazione e di confronto, luogo di incontro e scambio con il contesto e oltre.

## **Nascita, splendore e morte dei musei multimediali**

*Leonardo Sangiorgi*

L'ambito di progettazione museale, poteva essere per noi (Studio Azzurro) un naturale incontro, una ulteriore ma casuale sfida lungo il percorso di ricerca che abbiamo iniziato alcuni decenni fa, nell'indagare le possibilità poetiche delle tecnologie e il loro rapporto con le persone. Si è poi rivelato in questi ultimi anni un vero e proprio ambito di ricerca esclusivo e contemporaneamente inclusivo, che richiede continuamente, momenti di grande riflessione e idee ed intuizioni trasversali e multidisciplinari.