

LuBeC 2021

Cultura 2026 | Competitività, innovazione e digitalizzazione

Atti di LuBeC 2021
AA.VV.

A cura di
Francesca Velani

In collaborazione con
Elena Alei
Elena Borghi
Elisa Campana

dibattiti

LuBeC è un evento di



DIBATTITI | Promo PA Fondazione

LuBeC – Lucca Beni Culturali 2021 Cultura 2026 | Competitività innovazione e digitalizzazione

Atti del XVII Convegno Nazionale
Lucca | Real Collegio | 7 e 8 ottobre 2021

a cura di Francesca Velani
in collaborazione con
Elisa Campana
Elena Borghi e Elena Alei



LuBeC – Lucca Beni Culturali è un evento di

PROMO PA Fondazione

PROMO P.A. nasce nel 2003 come fondazione di ricerca orientata ad operare prevalentemente nel campo della formazione e dei beni culturali, già associata all'European Foundation Centre (EFC) di Bruxelles e al Groupe Européen d'Administration Publique (GEAP), è iscritta all'Anagrafe Nazionale delle Ricerche del MUR.

Obiettivo dichiarato è quello di sostenere il processo di modernizzazione del Paese, con particolare riguardo – ma non solo – alla Pubblica Amministrazione.

Quindi la ricerca con le indagini sul campo, per interpretare e comprendere le dinamiche del cambiamento, e la formazione, per sostenere la crescita. La specificità dell'approccio sta nel voler raggiungere gli obiettivi ponendosi dal punto di vista di cittadini e imprese, specie le micro e le piccole, che avvertono maggiormente le conseguenze delle inefficienze delle PA.

Il problema della semplificazione reale (per distinguerla dalla camaleontica sostituzione di una norma con un'altra) dunque è strategico e centrale nelle attività della Fondazione, che promuove sul tema specifici approfondimenti attraverso rapporti annuali.

La scelta poi della cultura come ulteriore e fondamentale campo di azione, deriva dalla consapevolezza che costituisce un asset strategico per il Paese. In questo campo si intrecciano tecnologie, innovazione, sviluppo economico, turismo, nuovi modelli di governance pubblico privato. Anche qui formazione, ricerca, definizione di nuovi modelli. Un campo sterminato di indagini e progettualità.

La Fondazione infine ha fondato OREP – Osservatorio sul Recovery Plan, con

l'Università di Tor Vergata. Uno strumento di conoscenza, proposta e monitoraggio del PNRR, che si pone in una prospettiva bottom-up, cioè di valutare il complesso percorso del piano, dall'elaborazione fino alla parte attuativa, dal punto di vista e nell'interesse dei beneficiari finali, istituzioni ed enti sul territorio nonché cittadini e imprese, nelle loro componenti associative

promopa.it

Presidente

Gaetano Scognamiglio

Vice Presidente

Francesca Velani

Amministratori

Fabiana Dardi - Direzione Finanze

Iolietta Pannocchia - Direzione Generale

Comitato d'Onore

Aldo Carosi, Lorenzo Casini, Marcello Clarich, Livia Pomodoro, Claudio Rovai, Angelo Tranfaglia

Comitato Scientifico

Andrea Chevallard, Umberto Donati, Roberto Ferrari, Giovanni Maltinti, Caro Lucrezio Monticelli, Savio Picone, Gustavo Piga, Pasquale Principato, Antonella Recchia, Alessio Scarcella, Antonio Stancanelli, Giuseppe Stancanelli, Paola Verdinelli De Cesare, Gaetano Viciconte

Consiglio

Andrea Bicocchi, Giancarlo De Maria, Gustavo Piga, Gaetano Scognamiglio, Antonio Stancanelli, Giuseppe Stancanelli, Francesca Velani

Revisore

Daniele Bullentini

Sommario

Riflessioni delle autorità	11
<i>Nota del curatore, di Francesca Velani</i>	21
CONVEGNO DI APERTURA Cultura come driver del cambiamento: sfide, opportunità e attori.....	23
APERTURA DEI LAVORI.....	24
<i>Intervento di Eugenio Giani</i>	25
<i>Intervento di Angela Acordon</i>	25
<i>Intervento di Lucia Borgonzoni</i>	26
<i>Introduzione, di Gaetano Scognamiglio</i>	27
LE SFIDE RECOVERY PLAN, TRANSIZIONE DIGITALE E NUOVO UMANESIMO, DI LORENZO CASINI	30
GLI ATTORI SUI TERRITORI	34
<i>Introduzione di Francesca Velani</i>	34
LE AMMINISTRAZIONI TERRITORIALI	35
<i>Intervento di Federico Pizzarotti</i>	35
<i>Intervento di Michele Guerra</i>	37
FONDAZIONI E TERZO SETTORE	40
<i>Intervento di Francesco Profumo</i>	40
<i>Intervento di Marcello Bertocchini</i>	42
<i>Imprese culturali e creative e Industrie creative driven, di Marco Tortoli Ricci</i>	43
NUOVI PROFESSIONISTI E COMPETENZE	44
<i>Intervento di Alessandra Vittorini</i>	44
<i>Intervento di Riccardo Olivito</i>	48
<i>Il sistema del credito per la cultura, di Debora Miccio</i>	49
CONSEGNA DEL RICONOSCIMENTO LUBEC 2021 A ALBA DONATI.....	50
<i>Intervento di Alba Donati</i>	50
PREMIAZIONE CONCORSO ART BONUS, COORDINATA DA CAROLINA BOTTI, FRANCESCA VELANI E LUCIA STERI	51
<i>Intervento di Mario De Simone</i>	51
<i>Intervento di Mattia Morandi</i>	52
I VINCITORI DEL CONCORSO ART BONUS DELL'ANNO 2021.....	52
SESSIONI PARALLELE	55
WS1 RIGENERAZIONE A BASE CULTURALE E NUOVE FRONTIERE DELLA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE E NATURALE.....	56
FOCUS 1 ATTRATTIVITÀ DEI BORGHI: RIGENERAZIONE A BASE CULTURALE	56
PROGETTO DUCATO ESTENSE – NUOVE PROSPETTIVE CULTURALI PER I BORGHI DELLA GARFAGNANA	56
<i>Intervento di Giorgia Muratori</i>	56
<i>Intervento di Fabrizio Del Rio</i>	57
TRANI BORDER LAB. UN PROGETTO DI RIGENERAZIONE URBANA PARTECIPATA, DI ANITA GUARNIERI.....	58
BORGHI COLPITI DAL SISMA DEL 2016: LA RICOSTRUZIONE DI UNA COMUNITÀ ATTRAVERSO LA RIGENERAZIONE URBANA.....	59
<i>Introduzione di Marica Mercalli</i>	59

<i>Il sisma del 2016: il patrimonio culturale coinvolto, lo stato di danno e le attività emergenziali, di Paolo Iannelli.....</i>	<i>61</i>
<i>I centri e i borghi storici dell'Appennino, l'attività di ricostruzione e la ricomposizione del paesaggio dopo il sisma del 2016, di Maria Gabriella Sposini.....</i>	<i>62</i>
<i>La ricomposizione del tessuto urbano e il recupero dell'architettura storica, l'attività di salvaguardia e gli strumenti di incentivo, di Anna Rutiloni.....</i>	<i>64</i>
FOCUS 2 PATRIMONIO CULTURALE E PATRIMONIO NATURALE.....	65
<i>Il progetto Parco Green. Dalla biodiversità ai restauri sostenibili, di Francesca Boldrighini, Alessandro Lugari e Andrea Schiappelli.....</i>	<i>65</i>
<i>Progetto "Un bosco di me" di Villa Adriana e Villa D'este, di Andrea Bruciati.....</i>	<i>66</i>
WS2 IMPRESE CULTURALI E CREATIVE: NUOVE OPPORTUNITÀ E STRUMENTI PER LA RIPARTENZA.....	68
<i>Apertura di Stefano Raghianti.....</i>	<i>68</i>
NUOVE OPPORTUNITÀ E STRUMENTI FINANZIARI NELLA RIPARTENZA: OBIETTIVO FARE IMPRESA NELLA CULTURA.....	68
<i>Intervento di Eduardo Gugliotta.....</i>	<i>68</i>
<i>Intervento di Luigi Abete.....</i>	<i>69</i>
<i>Intervento di Massimo Gottifreddi.....</i>	<i>70</i>
VISIONE E STRATEGIA PER UN FUTURO PIÙ SOSTENIBILE: IL RUOLO DELLA CULTURA.....	71
<i>Intervento di Stefano Corbella.....</i>	<i>72</i>
LA CERTIFICAZIONE BCREATIVE COME STRUMENTO DI SVILUPPO DELLE ICC.....	73
<i>Intervento di Angelo Argento e Dario De Santis.....</i>	<i>73</i>
WS3 IMMERSIVITÀ: ISTRUZIONI PER L'USO NELL'UNIVERSO DELLA CULTURA.....	74
<i>Obiettivi del summit, di Gaetano Scognamiglio.....</i>	<i>74</i>
<i>Esperienza immersive multisensoriali: progettazione, produzione esecutiva, ruoli e competenze, di Stefano Fake.....</i>	<i>74</i>
COME SI REALIZZANO ESPERIENZE IMMERSIVE MULTISENSORIALI: PROGETTAZIONE, PRODUZIONE ESECUTIVA, RUOLI E COMPETENZE.....	80
<i>Intervento di Claudio Fabian De Rosa.....</i>	<i>80</i>
<i>Intervento di Davide Carioni.....</i>	<i>81</i>
<i>Museums & Immersive Experiences, di Riccardo Rovelli.....</i>	<i>82</i>
<i>Editoria mutante: nuovi linguaggi per i beni culturali, di Alessandra Costantini.....</i>	<i>83</i>
TAVOLA ROTONDA NUOVI STRUMENTI PER LA CREATIVITÀ: VIRTUAL, AUGMENTED AND MIXED REALITY.....	84
<i>Intervento di Paolo Giulierini.....</i>	<i>84</i>
<i>Intervento di Maria Grazia Mattei.....</i>	<i>85</i>
<i>Intervento di Jelena Jovanovic.....</i>	<i>88</i>
<i>Intervento di Peter Pauwels.....</i>	<i>89</i>
WS4 WELFARE CULTURALE: AZIONI DI SISTEMA PER UN INDIRIZZO NAZIONALE....	90
<i>Saluti di Rossana Sebastiani.....</i>	<i>90</i>
<i>Apertura di Elena Pianea.....</i>	<i>91</i>
<i>Intervento di Serena Spinelli.....</i>	<i>92</i>
MAPPATURE A CONFRONTO: ELEMENTI DI CONVERGENZA PER POLITICHE COMUNI.....	93
<i>Dalle buone pratiche alle politiche: cosa chiedono i territori. Evidenze e dalle mappature dei sistemi regionali, di Francesca Velani.....</i>	<i>93</i>

<i>Intervento di Maria Elena Santagati</i>	95
POLITICHE REGIONALI PER IL WELFARE CULTURALE: INDIRIZZI E PROSPETTIVE INTERSETTORIALI TRA MARCHE E TOSCANA	98
<i>Intervento di Giorgia Latini</i>	98
<i>Dai territori alle politiche di sistema: il cantiere Parma Capitale della Cultura – Emilia Romagna, di Cristina Ambrosini</i>	99
<i>La forza del Terzo Settore ed il dialogo di comunità: il caso Compagnia di San Paolo – Piemonte, di Sandra Aloia</i>	100
RICERCA, PRATICA E RETI ISTITUZIONALI: LABORATORI PER LE POLITICHE DI WELFARE CULTURALE	101
<i>Intervento di Annalisa Cicerchia</i>	101
<i>Intervento di Barbara Trambusti</i>	102
WS 5 CULTURA E COMUNICAZIONE DIGITALE: LE OPPORTUNITÀ DELL’ART BONUS	
103	
<i>Testo a cura di Lucia Steri</i>	103
FOCUS COMUNICARE LA CULTURA: TESTIMONIANZE DEI BENEFICIARI	105
<i>Intervento di Eleonora Proni</i>	105
<i>Intervento di Martina Elisa Piacente</i>	105
<i>Intervento di Francesca Benini</i>	107
WS 6 IMMERSIVITÀ: CASI DI SUCCESSO E TENDENZE INTERNAZIONALI PER LO SVILUPPO	108
<i>Saluti di apertura di Francesca Velani</i>	108
<i>Video proiezioni immersive: un’esperienza di successo internazionale, di Peter Pauwels</i>	109
ARTE DIGITALE E SPAZI IMMERSIVE: INFLUENZE DI OGGI E TENDENZE DI DOMANI	110
<i>Intervento di Ben Arafat Ameer</i>	110
<i>Intervento di Arianna Traviglia</i>	113
ESPERIENZA E PROSPETTIVE NELLA MULTIMEDIALITÀ IMMERSIVA	117
<i>Intervento di Fabio Di Gioia</i>	117
<i>Intervento di Barbara Ancillotti</i>	119
IL FUTURO DEI MUSEI TRA REALE E VIRTUALE.....	122
<i>Intervento di Stefano Fake</i>	122
<i>Intervento di Eva Degl’Innocenti</i>	123
<i>Intervento di Roberto Ferrari</i>	125
<i>Intervento di Giovanni Morale</i>	128
DIBATTITO.....	129
<i>Intervento di Stefano Fake</i>	129
<i>Intervento di Eva Degl’Innocenti</i>	130
<i>Intervento di Arianna Traviglia</i>	130
<i>Intervento di Roberto Ferrari</i>	131
WS 7 IL PNRR PER LE CITTÀ E I BORGHI: LA PROGETTAZIONE CULTURALE PER IL RILANCIO E LA SOSTENIBILITÀ DEI TERRITORI	133
<i>Introduzione di Gaetano Scognamiglio</i>	133
IL PNRR PER LE CITTÀ DELLA CULTURA: LE MISURE E LA LORO ATTUAZIONE	134
<i>Intervento di Mariachiara Esposito</i>	134
<i>Intervento di Annalisa Giachi</i>	136

<i>L'attuazione del Piano Borghi e le prospettive di integrazione con la vision europea, di Angelantonio Orlando</i>	138
FOCUS CITTÀ CULTURALI, CITTÀ RESILIENTI	140
<i>Intervento di Umberto Croppi</i>	140
<i>Intervento di Marco Filippeschi</i>	141
<i>Intervento di Giorgio Del Ghingaro</i>	143
<i>Intervento di Renzo Rossi</i>	144
<i>Intervento di Valentina Ghio</i>	145
<i>Intervento di Sara Iallorezi</i>	146
<i>Intervento di Luca Canessa</i>	147
CULTURA E SOSTENIBILITÀ: VERSO MODELLI OMOGENEI DI MISURAZIONE E VALUTAZIONE DEGLI INVESTIMENTI, DI PATRIZIA CAPPELLARO E FRANCESCO ALESSANDRIA	148
<i>Misurare l'impatto degli investimenti in cultura: il modello di Parma 2020+21, di Roberta Ghilardi</i>	149
WS 8 OPEN DATA, PIATTAFORME DIGITALI E FORMAZIONE 4.0	151
FOCUS OPEN DATA	151
<i>Piattaforme digitali per la valorizzazione e la promozione dell'arte e dell'architettura contemporanee, di Fabio De Chirico, Alessandra Cerroti, Luciano Antonio Scuderi</i>	151
<i>Sistema HERA – una piattaforma digitale per il Patrimonio di Paestum e Velia, di Cristiano De Vita, Francesco Uliano Scelza, Riccardo Auci</i>	152
<i>Il Geoportale Nazionale per l'Archeologia – un hub per la tutela e la ricerca sul campo, di Elena Calandra, Valeria Acconcia, Annalisa Falcone</i>	153
<i>La Biblioteca nella biblioteca – La cultura del dono, di Giovanni Saccani</i>	154
FOCUS CULTURA&SCUOLA 4.0	156
<i>Cultura e innovazione. Il ruolo dei percorsi educativi del MiC, di Susanna Occorsio, Marina di Berardo e Elisabetta Borgia</i>	156
<i>Piattaforma #EFR per l'educazione, la formazione e la ricerca, di Diego Aprea e Caterina Paola Venditti</i>	159
WS 9 PUBLIC ENGAGEMENT ED ESPERIENZE PHYGITAL: TECNICHE E STRUMENTI PER COMUNICARE LA CULTURA E RAGGIUNGERE NUOVI PUBBLICI	161
<i>I canali di distribuzione della cultura si espandono e si contaminano, fra il reale e il digitale, di Mitchell Broner Squire</i>	161
<i>La vibro-acustica nella percezione sensoriale, di Riccardo Della Ragione</i>	162
<i>Animazioni 3d a servizio dell'arte. Le dieci formelle della porta del paradiso, di Alessandro Merlo e di Giuseppina Carla Romby</i>	163
WS 10 IMPRESE DELLO SPETTACOLO E TERRITORI: RETI PUBBLICO-PRIVATO, INCLUSIONE E PRODUZIONE AUTORIALE GIOVANILE NELLE POLITICHE DELLA PROSSIMA PROGRAMMAZIONE	166
<i>Apertura della coordinatrice, Elena Piana</i>	166
<i>Introduzione di Francesca Velani</i>	166
INTERVENTI INTRODUTTIVI	166
<i>Intervento di Rosa Maria di Giorgi</i>	166
<i>Intervento di Antonio Parente</i>	168
<i>Intervento di Donatella Ferrante</i>	169

DARE FORMA ALLA RIFORMA. INNOVAZIONE, STRUMENTI E NUOVI MODELLI DI GOVERNANCE DAL SISTEMA NAZIONALE DELLO SPETTACOLO DAL VIVO	170
<i>Intervento di Luciano Messi</i>	170
FOCUS 1 RETI E NUOVE CONNESSIONI	172
<i>Interventi di Franco Moretti</i>	172
<i>Intervento di Marco Parri</i>	172
<i>Intervento di Francesco Perrone</i>	172
FOCUS 2 GIOVANI GENERAZIONI E SPERIMENTAZIONI	174
<i>Intervento di Pier Paolo Pacini</i>	174
<i>Intervento di Giacomo Pedini</i>	175
<i>Intervento di Luca Ricci</i>	176
FOCUS 3 INCLUSIONE, INNOVAZIONE E SOSTENIBILITÀ SOCIALE.....	176
<i>Intervento di Alessandro Garzella</i>	176
<i>Intervento di Barbara Minghetti</i>	179
<i>Intervento di Marco Scicli</i>	180
<i>Conclusioni di Cristina Scaletti</i>	181
WS 11 VISIONE E COMPETENZE PER IL PIANO NAZIONALE PER LA DIGITALIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE.....	182
QUALE STRADA PER LA DIGITALIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE?	182
<i>Intervento di Laura Moro</i>	182
<i>Intervento di Alessandra Vittorini</i>	184
DIGITALIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE: COME GOVERNARE I PROCESSI? SU QUALI OBIETTIVI? CON QUALI REGOLE?	186
<i>Intervento di Alessandro Coco</i>	186
<i>Intervento di Costantino Landino</i>	189
OPEN DATA E CIRCOLAZIONE E RIUSO DELLE IMMAGINI DEI BENI CULTURALI IN AMBIENTE DIGITALE: È SOLO UNA QUESTIONE DI LICENZE?.....	192
<i>Intervento di Roberto Caso</i>	192
<i>Intervento di Chiara Veninata</i>	195
<i>Intervento di Mirco Modolo</i>	197
COMPETENZE E NUOVE PROFESSIONI, TRA DIGITALIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE E PATRIMONIO CULTURALE DIGITALE	200
<i>Intervento di Martina De Luca</i>	200
<i>Intervento di Giovanni Michetti</i>	201
<i>Intervento di Erminia Sciacchitano</i>	202
WS 12 ITINERARI, CAMMINI E VALORIZZAZIONE TERRITORIALE: LE SFIDE DEI NUOVI TURISMI	205
<i>Apertura di Francesco Tapinassi</i>	205
WS 13 IMMERSIVA TECNOLOGIA E CREATIVITÀ ARTISTICA: UN'ALLEANZA PER IL CAMBIAMENTO.....	206
<i>Opera Totale e Reincanto Tecnologico, di Giulio Lughì</i>	206
<i>Farnesina Digital Art Experience: il progetto del Ministero degli Esteri per la valorizzazione della creatività digitale italiana nel mondo, di Claudio Cacioli</i>	207
<i>I musei su Tiktok per democratizzare l'arte, di Ilde Forgione</i>	209

<i>Il Centro Espositivo Multimediale di Immersiva Livorno, di Barbara Luccini</i>	210
WS 14 DIGITALIZZARE LA MEMORIA	212
FOCUS 1 CONSERVAZIONE DELLA MEMORIA	212
<i>Il Museo Nazionale della Resistenza ai bastioni di Porta Volta a Milano – Il Museo Che Verrà, di Francesca Furst, Daniela Lattanzi e Giulia Zanichelli</i>	212
<i>Archivio Vi.Vo. - Conservazione e diffusione degli archivi video e voce della Toscana. Presentazione della piattaforma, di Maria Francesca Stamuli, Giovanni Candeo e Cecilia Valentini</i>	213
FOCUS 2 COMUNITÀ PATRIMONIALI	214
<i>Rinnovare la memoria. Le nuove tecnologie al servizio del patrimonio culturale immateriale, di Leandro Ventura</i>	214
<i>Giochi di carta: le stampe dell'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale. Trasmettere la memoria attraverso la digitalizzazione, di Anna Luce Sicurezza</i>	215
<i>Caso di studio: TrasiMemo. Banca della memoria del Trasimeno (Paciano, Umbria), di Cinzia Marchesini</i>	216
<i>L'immersività come modalità di restituzione dei documenti etnografici, di Stefania Baldinotti</i>	218
<i>La meccanica del sogno: patrimoni immateriali e immersività, di Luca Ruzza</i>	219
<i>Il microcinema come visività immersiva: una modalità di fruizione audiovisuale proposta dell'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale, di Francesco De Melis</i>	220
WS 15 MUSEI, BIBLIOTECHE, ARCHIVI: QUALI POLITICHE E STRUMENTI IN TOSCANA PER IL PROSSIMO QUADRIENNIO? RIAPRTIAMO DALL'ASCOLTO	222
<i>Introduzione di Francesca Velani</i>	222
<i>Intervento di Paolo Baldi</i>	223
<i>Intervento di apertura di Cristina Giachi</i>	223
<i>Presentazione della ricerca Un anno di pandemia. Impatti e strategie per la ripartenza, di Sabrina Iommi</i>	225
TESTIMONIANZE	227
<i>La rete grossetana di biblioteche e archivi, di Emiliano Rabazzi</i>	227
<i>Il Museo al centro: il museo MAGMA come fulcro di un distretto culturale, di Barbara Catalani</i>	228
<i>L'esperienza del sistema museale di Montelupo, di Aglaia Viviani</i>	229
<i>CMAC- Culturalmente Connessi, di Marzia Bonato</i>	230
<i>MUMEC: un museo a porte chiuse ma a luci accese, di Valentina Casi</i>	231
<i>Il Piano Strategico della Cultura della città e della provincia di Pistoia e lo strumento del Tavolo permanente della Cultura della provincia di Pistoia, di Chiara Iozzelli</i>	232
<i>L'Archivio digitale delle Arti del Comune di Lastra a Signa, di Fabiola Bini</i>	233
<i>L'Istituto degli Innocenti a Firenze, di Antonella Schena</i>	234
<i>Conclusioni di Elena Pianea</i>	235
WS 16 LE NUOVE FRONTIERE DELL'ECO-DESIGN: TRA SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE E VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE	238
<i>Materiali e tecniche green per restauro sostenibile dell'architettura, di Davide Del Curto</i>	238

Riflessioni delle autorità

L'attività culturale dev'essere non attività avulsa dalla tematica sociale, esclusivamente creativa per quanto riguarda ciò che l'artista in sé immagina o pensa. L'artista in questo momento, come in altri momenti storici, come ho detto in precedenza, deve sapersi misurare on le problematiche presenti per creare quella cultura diffusa, quella cultura nuova di cui c'è bisogno per dare consapevolezza e forza a un'azione di Governo in grado di imporre determinati cambiamenti, perché i grandi sistemi economici cambieranno in profondità solo se indotti da una diffusione culturale ampia. Questo è il tema di fondo: la cultura può aiutare in questo, nel creare sempre di più una consapevolezza nuova del momento epocale che stiamo attraversando.

Alessandro Tambellini

Sindaco di Lucca

Oggi si parla molto di ripartenza e la ripartenza ovviamente deve riguardare e, per un territorio come il nostro, non può prescindere anche dalla ripartenza del settore culturale.

Una città come la nostra da questo punto di vista ha delle grandissime potenzialità di un territorio e di un patrimonio che c'è stato lasciato in eredità dalle generazioni precedenti che è particolarmente ricco, che da una parte dobbiamo migliorare, riqualificare, rifunzionalizzare e dall'altra arricchire anche con nuovi elementi e quindi spazio alla creatività e all'innovazione. Accanto a questo il contributo che LuBeC ci dà ogni anno e in particolar modo in questo momento nella discussione su questi temi è particolarmente prezioso, per i personaggi autorevoli che partecipano ai diversi dibattiti, ma anche per la qualità di questi dibattiti degli approfondimenti e quindi delle linee guida che possono partire da questa occasione.

*Luca Menesini
Presidente della Provincia di Lucca*

Il settore del turismo, come sappiamo e abbiamo letto su tutti i giornali, è quello che ha pagato il maggior dazio in assoluto, soprattutto per quanto riguarda le città d'arte come Lucca sebbene in misura minore rispetto ai grandi centri come Firenze, Venezia e Roma. Come Camera di Commercio abbiamo cercato di dare nuovi stimoli qui su Lucca, per cui il tema della cultura è senz'altro un asset principale. Quindi continueremo nel nostro percorso, incentivandola, stimolandola, anche con le istituzioni. Abbiamo invece trovato stimoli nuovi quale quello del cicloturismo, che si sposano benissimo con la cultura: uno slow tourism che possa permettere di valorizzare le nostre ricchezze, non solo del centro storico, ma anche quelle fuori dal centro, per cui parlo delle campagne, parlo delle zone rurali, della Garfagnana, con le ville, le chiese, le opere, le ricchezze che nei secoli sono state disseminate su Lucca, per arrivare fino alla Versilia.

Giorgio Bartoli

Presidente CCIAA – Camera di Commercio di Lucca

Da un anno e mezzo stiamo attraversando difficoltà e disagi anche economici dovuti alla pandemia. Ora abbiamo una grande opportunità: il Piano Nazionale per la Ripresa e la Resilienza che ci consente di rilanciare il Paese, ma questa opportunità passa anche attraverso investimenti in cultura, attraverso il rilancio dell'immenso patrimonio culturale del nostro Paese, volano di sviluppo e paradigma di crescita sostenibile. Investire in cultura significa anche far crescere l'interesse verso il bene comune, aiutarci a scoprire i tesori, le bellezze e le ricchezze che ci circondano e a farci comprendere che di questi beni dobbiamo prenderci cura tutti quanti e questo certamente rafforza il senso di appartenenza alla comunità. Tutto questo non può non favorire, non può non avere effetti benefici anche sulla sicurezza del territorio e della comunità che vive quel territorio perché la sicurezza non è soltanto azione repressiva, ma è anche un intervento mirato su quei fattori ambientali che aiutano a percepire il luogo in cui si vive come un luogo più sicuro e aiutano anche a ridurre i conflitti sociali.

*Francesco Esposito
Prefetto di Lucca*

Per la Chiesa investire in cultura spesso significa impegnarsi nella valorizzazione del patrimonio disperso nei piccoli centri. I piccoli centri, le aree interne sono interessate da fenomeni di impoverimento, di calo della popolazione, di estraneità rispetto ai fenomeni sociali, produttivi che interessano il resto del Paese. Quando si valorizza un bene in questi piccoli centri si ridà un po' di vita a queste comunità, si aiuta il paese a mantenere i giovani sul posto, si crea un piccolo flusso economico che dà vita a qualche attività locale e poi anche dei grandi centri l'investimento in cultura è un'opportunità per la popolazione e penso soprattutto ai giovani che possono trovare nuove opportunità. La creatività giovanile, l'uso delle tecnologie, può davvero, attraverso la valorizzazione dei beni culturali trovare e proporre nuove forme di fruizione, di lavoro, di reperimento del reddito, ma anche di valorizzazione della creatività e delle competenze delle nuove generazioni.

*Paolo Giulietti
Arcivescovo della Diocesi di Lucca*

Ormai da tempo LuBeC è l'evento culturale più importante di Lucca all'inizio di Ottobre. Soprattutto lo è in questi ultimi anni, nei quali, per la situazione che stiamo vivendo, la centralità della cultura è sempre più decisiva e strategica. LuBeC offre chiaramente la possibilità di confrontarsi, di mettere le idee in discussione, di riuscire a dar vita a modelli e modalità di innovazione che consentano di portare avanti le idee in termini creativi. La Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca ha sempre sostenuto questa manifestazione perché è estremamente importante e, ripeto, lo è sempre di più in questa fase dove una ripartenza è assolutamente necessaria.

La cultura deve essere centrale in questa ripartenza. La Fondazione negli ultimi tempi ha cercato garantire la tenuta del sistema culturale, attraverso inclusione e aggregazione: non ha fatto mancare l'appoggio economico necessario e neppure le occasioni di poter collaborare l'uno con l'altro affinché cresca costantemente quel concetto di rete che è sempre più necessario affinché gli interventi che vengono poi effettivamente finanziati siano veramente efficaci. LuBeC può essere lo strumento ideale per portare tutte queste iniziative a sintesi avendo la possibilità di confrontarsi in due giorni di lavoro nella nostra splendida Lucca.

Marcello Bertocchini

Presidente della Fondazione Cassa di Risparmio di LuccaU

Una parte significativa delle attività della Fondazione consiste nella conservazione e nella valorizzazione degli archivi di insigni personaggi lucchesi, sia archivi di proprietà della Fondazione, come l'archivio Arturo Paoli, sia archivi che le sono stati affidati in custodia, come l'archivio Domenico Maselli oppure l'archivio di Galileo Chini. È un'attività molto significativa che si estende anche ad archivi esterni attraverso l'attività erogativa, che in alcune casi è proprio finalizzata alla sistemazione e valorizzazione di archivi quale quello di Franca Taylor o Milziade Caprili. L'apporto che l'identità culturale e la memoria che si tramanda attraverso gli archivi danno alla costruzione del futuro è fondamentale. Siamo una comunità in cammino verso il futuro, più in generale un'umanità in cammino e il passo che dobbiamo protendere verso il futuro sarà più sicuro e consapevole se non perdiamo di vista il piede che è poggiato sul presente i passi compiuti nel passato recente e lontano.

Andrea Palestini

Presidente della Fondazione Banca del Monte di Lucca

Nota del curatore, di Francesca Velani¹

La cultura rappresenta il motore della nostra transizione, accelerata, verso il futuro.

La missione 1 del PNRR – Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza si pone l’obiettivo di dare un impulso decisivo al rilancio della competitività e della produttività del Paese e per farlo mette la valorizzazione dell’asset “cultura” in prima linea, insieme alla digitalizzazione e al turismo.

LuBeC 2021, Cultura 2026 | Competitività, innovazione e digitalizzazione, ha inteso focalizzare l’attenzione sulle sfide, gli strumenti ed alcune azioni pilota, che trovano il loro supporto attuativo nell’integrazione tra PNRR e misure nazionali. Si è svolta, il 7 e 8 ottobre, ed ha promosso il ritorno alla dimensione fisica per i convegni di settore, svolgendosi in un periodo cerniera tra due chiusure, che sappiamo bene quanto abbiano danneggiato – a vari livelli – il nostro vivere.

Digitalizzazione e sostenibilità; formazione e competitività; welfare culturale e internazionalizzazione; imprese dello spettacolo e territorio; inclusione e nuove dimensioni di residenzialità, sono stati i temi cardine della due giorni sviluppati tra convegni, workshop e laboratori.

Come sempre elemento trasversale dei confronti è stato il rapporto pubblico-privato, declinato in diverse configurazioni, rispetto a modelli di gestione integrati, e al rafforzamento di reti che promuovano la messa a sistema di servizi e prodotti per una società più sostenibile ed un pubblico più interessato alla cultura.

A LuBeC si è svolto il primo summit internazionale sull’arte immersiva, articolato su tre appuntamenti tra giovedì 7 e venerdì 8 ottobre, con contestuale esposizione: un percorso esperienziale e formativo che è stato possibile vivere direttamente a Lucca.

Gli appuntamenti hanno visto l’alternarsi di oltre settecento persone e permesso a più di quattromila utenti di seguire da casa gli incontri. Uno sforzo gestionale e economico non indifferente, ma che abbiamo ritenuto un doveroso contributo alla riflessione collettiva sul processo trasformativo in atto, possibile anche grazie al sostegno e alla partecipazione di molti.

Questi atti rappresentano la sintesi delle riflessioni portate in sede dei lavori. Ove le relazioni siano state consegnate dai relatori è indicato in nota, diversamente i testi corrispondono alla correzione redazionale della sbobinatura dell’audio (quando disponibile).

Ad integrazione dei contenuti del volume e strumento di divulgazione on line, Promo PA Fondazione ha creato *LuBeC Journal* (<https://www.LuBeC.it/LuBeC-journal.html>), curato da chi scrive e nato dalla volontà di raccogliere, diffondere e promuovere articoli, progetti e testimonianze che intendono la cultura come elemento fondante per lo sviluppo sostenibile dei territori.

¹ Direttrice di LuBeC e Vicepresidente Promo PA Fondazione è esperta di sviluppo territoriale a base culturale. Ha coordinato Parma, Capitale Italiana della Cultura 2020 e 2021.

LuBeC 2021 ha ricevuto la Medaglia del Presidente della Repubblica, per l'ottavo anno di seguito, un riconoscimento al lavoro e all'impegno di tutta la comunità dei partecipanti.

Si è svolto con il Patrocinio del Ministero della Cultura, del Lavoro e Politiche Sociali, Regione Toscana, Provincia di Lucca, Comune di Lucca, ANCI – Associazione Nazionale dei Comuni Italiani, ACRI - Associazione di Fondazioni e di Casse di Risparmio Spa, di ICOM – International Council of Museums Italia e CNR – Consiglio Nazionale delle Ricerche.

Per la sua realizzazione sono state determinate la partecipazione del Ministero della Cultura e della Regione Toscana, che insieme al sostegno del Comune di Lucca, della Camera di Commercio di Lucca con Puccini Lands, delle Fondazioni Cassa di Risparmio di Lucca e Banca del Monte di Lucca, ne hanno permesso e ne permettono da sempre lo svolgersi.

Un ringraziamento a COIMA SGR e BARCO - Soluzioni ispirate per la visione e la condivisione, main sponsors dell'iniziativa, il cui supporto è fondamentale per la realizzazione dell'evento.

A tutti i partner, AGIS – Associazione Generale Italiana dello Spettacolo, Ales – Arte Lavoro e Servizi spa, Banco BPM, BRIGHT EVENTS, Cultura Italia, Art Glass, Fondazione Giacomo Puccini Lucca, Fondazione Scuola Beni Attività Culturali, ICS – Istituto per il Credito Sportivo, Izilove Foundation, Magister Art, Hevolous Innovation, Melazeta srl, Magic Music sas, Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori della Provincia di Lucca, Oniride by DM Cultura, OReP – Osservatorio sul Recovery Plan, Parma Capitale Italiana della Cultura 2020+21, Rete Città della Cultura, Simurg Ricerche, Xonne Relatech Group, che in un anno così complesso hanno confermato la loro partecipazione e la loro collaborazione, va nostro sentito riconoscimento.

Grazie infine a Camilla Gamucci, che con grande professionalità e capacità relazionale coordina la segreteria operativa di LuBeC e del settore cultura di Promo PA Fondazione, ad Elena Alei, Elena Borghi ed Elisa Campana che hanno collaborato alla redazione di questi atti.

**CONVEGNO DI APERTURA | Cultura come driver
del cambiamento: sfide, opportunità e attori**

APERTURA DEI LAVORI

Intervento di Eugenio Giani²

Un caro saluto a tutti gli amici di LuBeC, a Gaetano Scognamiglio, al suo staff e a tutti i collaboratori che anche quest'anno hanno animato a Lucca un'edizione degna delle più prestigiose manifestazioni a livello nazionale. Una manifestazione che sotto l'aspetto fieristico, convegnistico ed espositivo riesce a rappresentare un modello di come la cultura possa muovere la ripartenza del Paese.

Purtroppo la mia presenza a Roma proprio oggi, per un incontro con il Ministro di Trasporti, mi impedisce di essere lì con voi, però è come se lo fossi. Da Presidente del Consiglio Regionale ho mancato davvero poche edizioni di una manifestazione che ritengo sia all'altezza di quel profilo che Lucca ha sempre avuto, di città di grande cultura, di grande bellezza e di forte identità. E che allo stesso tempo rappresenta il modo giusto di aprirsi al dialogo, al confronto, nonché un'occasione di incontro all'insegna della cultura che non solo a livello regionale, ma anche sul piano nazionale e internazionale, offre sempre spunti e motivi di grande interesse.

Auguri a tutti gli organizzatori, a tutti i partecipanti e congratulazioni per un LuBeC che è davvero motivo di orgoglio per tutta la Toscana della cultura.

Intervento di Angela Acordon³

Riflettevo, ascoltando chi ha parlato prima di me e in particolare il Sindaco e il Vescovo devo dire, perché entrambi hanno toccato un tema secondo me molto importante: perché la cultura possa diffondersi perché i beni culturali possano toccare l'animo, devono andare sul territorio, devono diffondersi fra le persone, devono arrivare al cuore, non solo alla mente. Ciò che mi chiedo quindi è questo: nel momento in cui stiamo lanciando la sfida della ripresa, dell'innovazione attraverso la digitalizzazione e quindi di portare anche sulla nostra scrivania il bene culturale lontano, di farci toccare Firenze, Milano e Napoli nello stesso momento, in 5 minuti, con una distanza, rapidità impressionante, inimmaginabile fino a poco tempo fa, qual è la vera sfida? Portare, far capire alle persone qual è l'importanza poi del viaggio, dell'itinerario, di arrivare qui e mi riferisco anche a ciò che diceva il prefetto, cioè di arrivare sul luogo: la presenza è sicurezza. I luoghi abbandonati non sono sicuri, i luoghi sicuri sono i luoghi abitati, sono i luoghi frequentati. Uno dei problemi principali che affrontiamo nel nostro lavoro è la chiusura delle chiese, la chiusura purtroppo molto spesso anche dei musei. Le chiese non hanno spesso la possibilità di rimanere aperte proprio per problematiche legate alla sicurezza, succede spesso che il turista arrivi di fronte a una bella chiesa e la trovi chiusa, anche nelle grandi città. Così quel turista che ha visto sulla sua scrivania quel quadro, quella scultura, quel dipinto, non la può vedere dal vero e magari quel suo viaggio non dico che sia diventato inutile, ma si è un po' vanificato, se la tecnologia è riuscita a portarlo a desiderare di vedere una cosa dal vero rimane deluso. Quindi questa secondo me è la vera sfida: partire dalla macchina, partire da un mezzo freddo, per dargli

² Presidente della Regione Toscana. Intervento revisionato dall'autore.

³ Soprintendente Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per le province di Lucca e Massa Carrara.

l'anima, per dargli il cuore, per dare quella sensazione di forza che ha adottato per il bene culturale. Lo dicevo prima: passo la maggior parte della mia giornata chiusa in una stanza e invece il mio desiderio sarebbe girare, vedere le cose, avere un contatto non solo con il bene, ma con il territorio, con le persone, perché è lì che si crea davvero la possibilità di rinascita delle persone e anche il contributo economico che quel bene può avere sulla ripresa del nostro Paese perché muovendosi si crea economia, oltre che crescita interiore e culturale. Veramente non voglio dire altro tranne che ringraziare come sempre per questo invito che ritengo prezioso anche da parte del Ministero che non a caso dà sempre il suo patrocinio e il suo contributo anche con le presenze sempre più numerose dei suoi e i suoi funzionari a questi eventi.

Intervento di Lucia Borgonzoni⁴

Buongiorno, vi ringrazio per l'invito, un saluto a tutte le persone che intervengono, a tutti i colleghi del MiC, a Lorenzo Casini, Capo di Gabinetto, alla Sovrintendenza, al Presidente Giani. Oggi sarà in discussione una parte fondamentale anche di quelle che saranno le nuove linee dettate dal PNRR e quelle sfide che comunque ci troviamo ad affrontare, anche legate, o comunque che hanno subito un'accelerazione per tutta la questione legata alla pandemia e al Covid. Ricordo che l'economia culturale e creativa dell'Europa prima del Covid aveva un giro d'affari che si stimava su 650 milioni di euro.

Ovviamente l'onda d'urto legata al Covid ha piegato e messo in difficoltà molti dei settori, uno forse dei pochi che non ha subito una diminuzione di entrate del giro d'affari è stato quello dei videogiochi, che io per altro spero entrino sempre di più nel mondo della cultura, anche legata all'istruzione e alla scuola, come succede in altri Stati, perché proprio la dimostrazione che non c'è stata una diminuzione per quanto riguarda i videogiochi è anche legata al fatto che sono strumenti che hanno un linguaggio molto vicino ai giovani, con cui i giovani sono normalmente abituati a interfacciarsi e per questo devono essere usati anche per fare formazione e divulgazione, cosa che comunque a LuBeC 20221 viene raccontata.

Il mondo della cultura però ha anche dimostrato, in un momento così tanto difficile, una capacità enorme di riuscire ad adattarsi e a trovare nuovi tipi di linguaggio e nuovi formati per comunicare attraverso il digitale, nel dialogo tra i consumatori e gli istituti culturali. Per cui un flusso continuo di informazioni sulle piattaforme e anche quello che sono le nuove esperienze, di cui prima si parlava. Il Ministero aveva già fatto degli interventi, però ha preso piede sempre di più, oltre al digitale in senso stretto, a tutto quello che sono le realtà immersive, tutto quello che può avvicinare il fruitore a un'esperienza anche attraverso nuovi linguaggi della cultura, per cui era necessario per il MiC trovare sempre più strumenti. E si sono trovati nel PNRR, insieme a fondi per la transizione ecologica e digitale, a quelli per le piattaforme e le strategie digitali e q, che vedrà coinvolti non solo il MiC, ma anche altri Ministeri coinvolti e ha una somma di 500 milioni.

Poi c'è tutta una parte legata alle imprese creative, a cui tengo particolarmente, perché credo sia fondamentale cercare di supportare le imprese creative e che come ci raccontano

⁴ Sottosegretario di Stato per la Cultura.

gli studi europei essere il grande motore i trazione dell'economia perché non vanno solamente a impattare strettamente nel mondo culturale e nella cultura, ma in realtà su tutto il terreno e su tutto il territorio, perché comunque avere imprese creative e culturali ha un impatto poi sul mondo industriale e sulla ripresa di un Paese.

Voglio ricordare che nella Dichiarazione di Roma della Cultura del 20 si è parlato proprio dell'importanza che la cultura ha nella ripresa di tutte le Nazioni post Covid, proprio dal punto di vista economico, perché si sovrappongono due punti di vista e due positività. La cultura fa bene all'anima, la cultura sono le nostre radici, la cultura siamo noi, la cultura forma, aiuta i giovani ed è fondamentale. L'altro aspetto però è quello economico, che non può essere sottovalutato, perché la cultura sono posti di lavoro e come detto, la cultura impatta non solamente in benessere, salute, istruzione, inclusione e rigenerazione urbana, ma anche nel migliorare la produttività delle nostre imprese.

La cultura è ciò che crea il famoso know-how per cui tutti amano l'Italia. Anche durante il Covid e post-Covid è stato un asset strategico del nostro Paese con più di 84 milioni di euro di valore aggiunto per cui è ovvio che il pubblico debba investirci e debba cercare di trovare sempre più centrale all'interno in tutte le strategie, come detto non solamente del Ministero. La cultura con la creatività si sono unite, insieme ad altri settori e tra questi ci sono quello digitale e quello delle nuove tecnologie. L'edizione di LuBeC 2021 è un esempio, sono in mostra tanti strumenti digitali, si parlerà proprio di questo. Per cui io, prima di salutare, vorrei dirvi che siete tutti davanti a una discussione che ci porta a grandi sfide che sono comunque nel PNRR e penso siano le sfide comunque del mondo per la ripresa: il cambiamento climatico, la parità di genere, la trasformazione digitale, la tenuta sociale ed economica della nostra società che passa e deve passare assolutamente dalla cultura, dalle imprese creative e da tutto quello di cui oggi discuterete e sono certa che nasceranno delle sintesi di ciò che sarà detto oggi e saranno utili anche a tutti noi per trovare linee d'intervento fondamentali e migliori possibili per comunque rispondere alle esigenze sia degli istituti culturali che di chi va a fruire dei contenuti, per cui le arti e la cultura possono contribuire significativamente a un futuro migliore e più sostenibile per tutti.

Introduzione, di Gaetano Scognamiglio⁵

Buongiorno a tutti, ringrazio il Presidente Eugenio Giani, il Prefetto Francesco Esposito, il Sindaco Alessandro Tambellini, il Capo di Gabinetto del MiC Lorenzo Casini, tutte le autorità presenti e i partecipanti. LuBeC 2021 giunge in un momento delicato di transizione, ma anche di grandi sfide che coinvolgono il mondo della cultura e che affronteremo in questi giorni provando a ipotizzare scenari futuri.

La citata Dichiarazione di Roma, approvata dai ministri del G20 della Cultura, riconosce la cultura come motore cruciale per una crescita sostenibile, equilibrata e inclusiva. Investire nel settore culturale, grazie alla sua forza trasformativa e rigenerativa, sarà perciò fondamentale per la ripartenza dell'economia. Recenti studi ci dicono infatti che il valore economico e occupazionale generato in Italia dal sistema produttivo culturale e creativo nel 2020 vale 85 miliardi e sostiene 1,5 milioni di occupati: ossia il 5,7% del PIL e il 5,9%

⁵ Presidente Promo PA Fondazione. Intervento revisionato dall'autore.

dell'occupazione complessiva italiana. Questi dati dimostrano la rilevanza del settore, nonostante il duro colpo inflitto dalla pandemia.

In questo scenario il PNRR per la Cultura, in particolare la Missione 1 "Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo", attorno al quale ruota questa edizione di LuBeC, rappresenta senz'altro un'occasione senza precedenti di cambiamento per accompagnare il rinnovamento economico, sociale e urbano del Paese.

Nel PNRR la parola digitalizzazione compare 300 volte: il rapporto fra tecnologia, innovazione dei beni culturali e arte è da sempre il tema portante di LuBeC, a cominciare dalla prima edizione del 2005. Sarà affrontato in questa edizione sia dal punto di vista degli operatori che della pubblica amministrazione: mi riferisco al primo summit sull'immersività e ai progetti sulla digitalizzazione della Digital Library e della Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali.

L'immersività, che significa mettere la persona al centro di un'esperienza, ha avuto uno sviluppo incredibile negli ultimi anni. Per questo Promo PA con il supporto di BARCO, leader mondiale nelle tecnologie di visualizzazione per gli ambienti immersivi, in collaborazione con Immersiva Livorno e Bright Festival e grazie al coordinamento di Stefano Fake, uno dei principali autori a livello internazionale di mostre digitali immersive, lancia oggi il primo Summit Internazionale sull'Immersività, con la partecipazione di grandi player internazionali del settore come Exhibition Hub, produttore di grandi mostre immersive come *Van Gogh: The Immersive Experience*.

Le esperienze immersive, sono un mondo articolato con soluzioni che possono essere declinate in molte categorie che vanno dall'esperienza d'arte immersiva, alle installazioni museali interattive, alla *virtual reality* e all'esperienza di realtà aumentata per citarne solo alcune. Esse non sono solamente espressioni di tecnologie ma sono altresì mezzi per ampliare la comunicazione dell'arte, e possono essere arte di per sé con propri autori e interpreti.

Anche agli albori del cinema l'impressione di stupore che vivevano gli spettatori assorbiva completamente la loro esperienza e solo successivamente vennero in evidenza gli autori, i registi, gli interpreti di questa arte, considerata nella sua complessità. Allo stesso modo si evolverà il composito mondo dell'immersività, di cui si riconosceranno un domani autori e stili diversi e attorno al quale si consolideranno sempre di più nuove professioni, nuove tecniche e nuove imprese, facendo crescere realtà già da tempo attive, strutturate e con un patrimonio di esperienze internazionali, con protagonisti affermati, alcuni dei quali abbiamo l'onore di ospitare a LuBeC.

Dalla parte pubblica c'è molta attenzione al fenomeno. Potremo ascoltare i protagonisti del cambiamento. Il MiC infatti si dimostra all'altezza della sfida tecnologica e culturale, con i progetti integrati in materia digitale della Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali e della Digital Library, che è l'Istituto Centrale per la Digitalizzazione del Patrimonio Culturale. Laura Moro, che ne è la Direttrice farà il punto sui tavoli MiC avviati lo scorso aprile e finalizzati alla stesura del Piano nazionale di digitalizzazione (PND), che sarà lo strumento di pianificazione strategica per sostenere il processo di cambiamento e la creazione di nuovi servizi tecnologici. Nel contempo Alessandra Vittorini, Direttrice della Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali, ci parlerà della collaborazione con la Digital Library per la creazione di una cultura digitale che metta in connessione tutti gli attori

e tutte le professionalità del settore attraverso attività di formazione, ricerca e innovazione sulle competenze digitali.

Alla Missione 1 del Recovery appartiene anche un altro progetto: il Piano Borghi. Di Borghi a Lucca ne parliamo dal 2019. L'anno scorso abbiamo coniato un neologismo definendoli come "neoluoghi", perché rinati da un nuovo modo di percepirla dopo il Covid, che ne ha favorito la conoscenza col turismo interno e con la prospettiva di poter essere luoghi di residenza abituale, specie per quelli che fanno da corona alle città dotate di servizi essenziali come ospedali uffici e mercati.

Il piano Borghi del Recovery Plan, cui è dedicato un workshop ad hoc, ha un finanziamento importante di più di un mld di euro e potrà essere uno strumento eccezionale per allargare la conoscenza e la fruizione dei borghi in un Paese come l'Italia, che ha fra i suoi valori esclusivi quello delle diversità dal punto di vista artistico, culturale e socioeconomico. Non a caso Byron affermava che in Italia "Tutte le città sono capitali".

La valorizzazione dei piccoli centri è infatti un passo importante per salvare questo patrimonio di diversità da incuria e abbandono, a patto che non se ne veda solo l'aspetto di valorizzazione turistica, ma ci si preoccupi anche di salvaguardarne le specificità cercando di proteggere quel patrimonio immateriale fatto non solo di artigianato e enogastronomia, ma anche dal Genius loci, fatto della storia e cultura locale che sono i fondamenti della convivenza e coesione delle comunità.

I Comuni che potranno partecipare ai bandi dei borghi avranno peraltro un problema di accesso alle competenze tecnico-culturali necessarie per elaborare piani di gestione e rifunzionalizzazione, che accompagnino il mero recupero degli immobili, che in mancanza di adeguati piani di gestione produrranno solo costi. Spesso i piccoli centri, cui sono destinati i fondi del Piano Borghi non hanno infatti figure professionali adeguate per elaborare progetti adeguati. È perciò necessario poter coprire gli oneri di assistenza tecnica progettuale non solo per la parte immobiliare, ma anche per la redazione di piani di gestione. Se non fosse possibile destinarvi i fondi del Recovery si potrebbero rimodulare i fondi non ancora spesi delle politiche di coesione per destinarli a questo scopo.

Il successo del piano peraltro dipenderà in primo luogo dalla rapidità delle procedure amministrative: sarà infatti importante che i fondi PNRR siano messi velocemente a disposizione delle istituzioni e delle imprese, senza attendere i tempi lunghi della preventiva composizione degli interessi particolari per l'attribuzione delle risorse (che hanno condizionato in negativo l'utilizzo dei fondi europei). Confido che nei prossimi giorni si possano avere anticipazioni su come si svolgeranno i bandi per i Borghi, a quale platea saranno rivolti e quale sarà la stazione appaltante.

Il rispetto dei tempi di realizzazione delle opere imposto dal Recovery richiederà poi ulteriori semplificazioni, peraltro annunciate come necessarie dal Presidente Draghi e in questo senso la Soprintendenza speciale che avrà competenza sulle opere del Recovery Plan potrebbe svolgere un ruolo prezioso. L'Osservatorio sul Recovery Plan (OReP), attivato da Promo PA con l'Università di Tor Vergata potrà essere liberamente utilizzato da tutti i soggetti interessati per informarsi tempestivamente, per monitorare lo stato di avanzamento e per valutare i risultati che il piano potrà concretamente conseguire.

In un'identica prospettiva di valorizzazione dei territori si colloca il progetto di Capitale Italiana della Cultura, sul quale si svolgerà il consueto workshop, che vede alcune città

candidate a confronto. Il lavoro impegnativo di redazione dei dossier di candidatura coinvolge spesso entusiastiche partecipazioni da parte delle comunità locali, che riscoprono il proprio patrimonio culturale. Questo impegno, come già proposto nelle altre edizioni, dovrebbe essere riconosciuto non solo alla città vincitrice del concorso. Oltre al premio alla Capitale se ne dovrebbero destinare di minor valore alle altre 9 città finaliste, per non vanificare attività progettuali spesso frutto di un lavoro complesso e oneroso.

In conclusione due segnalazioni.

La prima è sul Welfare Culturale, di cui si parlerà questo pomeriggio in un workshop organizzato in collaborazione con Regione Toscana e Parma Capitale Italiana della Cultura 2020+21, con l'obiettivo di attivare un confronto su possibili *policies* comuni. In quella sede saranno presentati i risultati dell'indagine svolta da Promo PA Fondazione, assieme al Comune di Parma, sullo stato dell'arte dei rapporti tra cultura e salute in Emilia Romagna, dalle quali è emerso un capitale di esperienze e competenze tra i settori sanitario/socio-assistenziale e culturale/educativo, che potrà avere importanti effetti, come quelli prodotti dalla analoga ricerca svolta in precedenza nelle Marche, da cui è nata la Rete per il *Welfare* culturale.

Segnalo anche la premiazione, che avverrà a conclusione del Concorso Progetto Art Bonus dell'anno, la nostra proposta per dare valore all'impegno di quanti, mecenati ed enti, si prendono cura del patrimonio culturale del Paese con progetti di recupero e valorizzazione, grazie ai fondi messi a disposizione dall'Art Bonus. A fine mattinata il Presidente di ALES Spa, Mario De Simoni, che promuove il progetto in collaborazione con Promo PA, insieme a dirigenti del MiC e dell'Ente, che ringrazio tutti, premieranno i 10 finalisti del concorso, che ha visto quest'anno coinvolti migliaia di votanti.

Ringrazio tutti a cominciare dal nostro Direttore di LuBeC, Francesca Velani, che è anche la Vicepresidente della Fondazione ed è un'organizzatrice bravissima di questa edizione di LuBeC, tutto il nostro staff, i nostri amministratori, Camilla Gamucci che tutto sa di LuBeC e di tutto si è occupata e che è l'assistente principale di Francesca. Nel rinnovare il ringraziamento alle autorità presenti, agli enti sostenitori e ai relatori dò inizio alla sessione.

LE SFIDE | RECOVERY PLAN, TRANSIZIONE DIGITALE E NUOVO UMANESIMO, DI LORENZO CASINI⁶

Inizio salutando tutti, dal Sindaco, al Prefetto al Rettore di IMT, al Presidente della Fondazione e tutti gli amici e colleghi presenti. Prima di iniziare l'intervento sul PNRR, devo sottolineare l'importanza di LuBeC per il Ministero, come del resto è stato già ricordato, ma debbo dire anche la porta fortuna LuBeC per il Ministero. Forse perché capita a ottobre, che comunque è il momento della Legge di Bilancio, però guardando indietro negli anni, non c'è occasione in cui a LuBeC si è discusso di proposte o altro che poi sono state realizzate nei mesi e nelle settimane successive. Speriamo quindi che porti fortuna anche oggi, che nel Consiglio dei Ministri si discuteranno le riaperture del Settore dello Spettacolo e della Cultura, noi abbiamo molte richieste sul tavolo e quindi ci tenevo ad esserci anche per una ragione di cabala oltre che di affetto e di amore per questa città.

⁶ Capo di Gabinetto del MiC, Ministero della Cultura

Sul PNRR sono molte le cose da dire, proverò a soffermarmi su alcuni spunti che emergono dall'intervento introduttivo e anche da quel che è il programma del convegno, partendo innanzitutto con una constatazione che probabilmente non viene mai sufficientemente riportata, ossia che il piano è innanzitutto un'enorme opportunità per il Paese per colmare una serie di lacune o problematiche che riguardano in particolare il settore pubblico e siamo anche debbo dire molto preoccupati dell'attuazione di questo piano, perché riuscire in un tempo limitato – ricordiamo che la scadenza è nel 2026 – a realizzare tutti gli interventi previsti con una spesa di miliardi di euro - nel caso della cultura siamo intorno ai 6 miliardi con interventi anche molto importanti di infrastrutture – porrà le amministrazioni e le procedure sicuramente sotto stress. Ecco perché nel disegno dell'attuazione del piano sono state previste delle novità importanti che auspicabilmente dovrebbero poi rendere più agevole l'attuazione. Mi riferisco ad esempio alla creazione della Soprintendenza speciale per la promozione del piano nazionale, necessaria perché il Ministero della Cultura, e questo un dato che emerge in modo netto, è forse tra i ministeri più coinvolti dal piano, non solo per la linea specifiche di Cultura di cui ha già parlato Gaetano e su cui dirò qualcosa, ma perché è chiamato in causa per dare i permessi, le autorizzazioni su gran parte dei progetti previsti dalle altre linee, da tutte le infrastrutture previste dal Ministero oggi della mobilità sociale, della mobilità sostenibile e tutti gli interventi previsti anche di efficientamento dal ministero della transizione ecologica che comunque vedranno coinvolto il Ministero della Cultura in fase di autorizzazioni e di rilascio di permessi. Quindi la struttura è sottoposta a una duplice tensione: da un lato dovrà realizzare quegli interventi che sono intestati al MiC e su cui tra poco diremo qualcosa, ma dall'altro è chiamato in causa per tutta quell'attuazione delle infrastrutture. Questo è un tema che secondo me, nonostante lo abbiamo evidenziato più volte, porterà e dovrà portare un rafforzamento delle strutture, del personale molto più importante rispetto a quanto per ora di è immaginato, soprattutto per assicurare i tempi delle procedure che poi sono l'elemento cruciale.

Guardando invece alla linea della cultura, i punti principali di forza, anche in termini d'investimento, sono la digitalizzazione, con 500 milioni di euro previsti; il Piano Borghi, che Gaetano ha ricordato, con un miliardo di euro d'investimento previsto; e le altre linee, come quella della sicurezza del patrimonio culturale con il progetto Recovery Art, con l'individuazione di depositi di emergenza per accogliere opere d'arte pensate in caso di sisma o altre calamità che prevedono, oltre agli interventi sulle chiese e quindi sui luoghi di culto, sempre per sicurezza antisismica, 800 milioni di euro. Ancora l'efficientamento energetico, l'abbattimento delle barriere architettoniche e sensoriali, l'aumento dell'accessibilità. Sono tutti interventi che si poi collegano ai principi chiave del Piano Nazionale come disegnato dall'UE.

Il PNRR è visto come opportunità, ma a volte anche come uno strumento miracoloso in grado di risolvere qualsiasi problema. Questo non sarà possibile per tutta una serie di regole europee: è un piano d'investimento e non può essere utilizzato per reclutare personale a tempo indeterminato ad esempio, però si possono dare dei contratti a tempo determinato. Ci sono tutta una serie di limiti che pone il PNRR come quello in cui non sono stati previste a monte le risorse per l'assistenza tecnica. Per la complessità di alcuni progetti poter contare su quelle risorse tecniche avrebbe agevolato, questo non vuol dire che non verranno proposte delle figure delegate, il Ministero ci sta ragionando, come per il monitoraggio o per

alcune fasi di programmazione però, se andiamo alle linee di intervento già stanziare per il singolo intervento come il piano Borghi non c'è una quota prevista per questo.

Come risolvere allora il problema? Mi soffermo sul Piano Borghi, uno dei punti dove mi sembra ci fosse interesse ed è proprio uno degli esempi in cui il LuBeC e il Ministero hanno lavorato a braccetto, l'anno 2017 è stato dichiarato come "anno dei Borghi", i Borghi sono stati studiati al LuBeC, l'attenzione è stata portata e siamo arrivati al PNRR. Lì il primo tema era quello di trovare un modo italiano per collaborare con la regione e gli enti locali, ora questo è un punto delicato del piano nazionale. Gli studi hanno mostrato che apparentemente il piano nazionale italiano prevede poco coinvolgimento di regioni ed enti locali, in realtà questo è per la modalità di attuazione che è stato previsto nel piano, nel senso che è stato demandato poi alla costruzione dell'attuazione attraverso i bandi o attraverso accordi il coinvolgimento di questi attori e nel caso dei Borghi è quello che sta avvenendo. Infatti al momento, poi l'accordo verrà diciamo siglato nelle prossime settimane, si prevede una ripartizione delle risorse per cui una parte importante che dovrebbe essere intorno ai 400 milioni di euro, sarà destinata direttamente alle regioni che dovranno individuare ciascuna un borgo su cui contare e qui verranno quindi destinati un 20 milioni di euro per un progetto pilota su cui investire queste risorse in modo importante secondo tutti i criteri, principi e linee guida di obiettivo del piano. L'altra parte, quella più consistente, circa 580 milioni circa saranno destinati a quella iniziativa che dovrà vedere i comuni, però adesso si sta discutendo di quali comuni quindi qual è il limite di abitanti da porre, si sta discutendo se sopra o sotto i 2500 abitanti perché è evidente che non può essere riservato a tutti gli 8000 comuni, quindi ci sono dei criteri che si stanno discutendo con le regioni e il loro coordinamento delle regioni, quindi non è una decisione che il Ministero sta attuando o adottando in solitudine. Saranno previsti anche circa 200 milioni circa da destinare alle imprese e qui è l'altro tema che è emerso dall'intervento introduttivo e che verrà discusso al LuBeC, come assicurarsi che il PNRR sia strumento per coinvolgere anche, non solo direttamente le imprese nella realizzazione dei progetti, ma anche e lo dico perché poi se ne parlerà le fondazioni bancarie come soggetti che possono comunque lavorare insieme all'amministrazione pubblica e assicurarsi che quelli interventi siano sostenuti poi da altre forme di finanziamento ecco perché il Ministero adesso con l'ACRI nell'individuazione degli obiettivi strategici dei bandi proprio per far sì che si vada a individuare delle linee di intervento su cui poi anche le fondazioni potranno intervenire e investire. Le fondazioni non sono destinatarie del PNRR ma possono diventare strumento aggiuntivo rispetto al finanziamento del PNRR e quindi lavorare insieme con le fondazioni come del resto il codice dei beni culturali dal 2004 ha previsto come soggetti individuati per svolgere questa attività risulta fondamentale. Quindi rispetto al piano Borghi, nella modalità attuativa già dal primo trimestre 2022 siamo arrivati è quello di dividere le risorse tra quelle destinate direttamente alle regioni, bando con i comuni, coinvolgimento delle imprese in modo da avere un numero di borghi, si sta valutando almeno un centinaio che sia coinvolto con interventi di recupero dei luoghi abbandonati come ha ricordato la Soprintendente nel suo intervento, si ha la necessità che il patrimonio culturale sia strumento di recupero di determinate attività.

Veniamo a Capitale della Cultura e in particolare questa istanza di premiare anche le 9 finaliste oltre alla decima che ha vinto. Qui debbo dire che il Ministero stesso è indeciso perché innanzitutto l'iniziativa della Capitale della Cultura, anche questa discussa al LuBeC,

dove ha trovato nell'evento stesso e nella Fondazione un'attività importante se si veda la collaborazione messa in campo con la città di Parma, ha avuto molto successo soprattutto nello spingere le città a dotarsi di una programmazione, di dossier, di strategie culturali indipendentemente poi dall'essere vincitori o no del titolo quindi questo effetto positivo c'è stato. Ora se andiamo a riconoscere un premio a tutte l'effetto che poi si perda la competizione del vincitore c'è, quindi dal nostro punto di vista non c'è la contrarietà però allora andrebbero aumentate le risorse per la città che vince altrimenti il rischio è che si abbia praticamente una premialità per tutti indistintamente quindi quello che probabilmente si potrà proporre e del resto abbiamo già chiesto adesso un aumento delle risorse perché Bergamo e Brescia nel 2023 saranno due città, quindi la risorsa di 1 milione non sarebbe sufficiente e andrebbe comunque raddoppiata, quello di andare a incrementare le risorse per la Capitale Italiana di cultura andando oltre il milione e chiedere più risorse a quel punto una premialità più contenuta per le finaliste è sostenibile. Al momento il milione è una cifra troppo bassa per poi avere premi per tutti, si rischia di omogenizzare troppo, questa è la posizione del Ministero al momento però sono sicuro che negli anni cambierà perché il Parlamento era molto propenso a riconoscere, di emendamenti ce ne sono stati tanti.

Concludo col parlare della felicità che ho ogni volta nel venire a LuBeC, che è "un contesto per" fare le cose, per individuare i problemi e risolverli; non è "un luogo contro" che spesso poi ha più successo, fama e vendono di più, questo lo sappiamo, me lo ricorda anche il mio editore, il libro contro vende più di un libro pro o un libro neutro però è per questo che negli anni i risultati sono arrivati, discutendo, individuando i problemi, facendo proposte serie se l'amministrazione e a la politica ascoltano poi le cose vengono fatte.

Io ricordo ancora l'Art Bonus che si è discusso qui e che nella legge di bilancio successiva è stato stabilizzato anche per la pressione che giustamente veniva posta o ai contributi o ai proprietari privati di beni culturali, ci fu qui uno sfogo importante dei rappresentanti che aiutò nella legge poi di bilancio furono messe le risorse per sanare i debiti e i danni che c'erano su quel settore. Quindi è un luogo in cui poi i problemi vengono affrontati in modo serio, ma lo dimostra poi anche i relatori che poi seguiranno dopo di me quanta competenza e professionalità hanno. Torno invece sul primo punto perché qui debbo diventare molto serio e preoccupato. Il settore pubblico è in momento di crisi drammatica, dal punto di vista delle risorse umane, questo è un tema che purtroppo l'opinione pubblica non percepisce per anni in cui comunque sono state trasmesse diciamo racconti basati anche su informazioni che sono apparse sui giornali dei fannulloni, del personale pubblico che lavoro poco o altro ma non solo questo non è vero ma siamo arrivati ormai a una situazione in cui non ci sono le persone, le persone trovano con difficoltà perché gli stipendi offerti in molti casi non sono competitivi, siamo in un momento drammatico per il paese o si comprende che è la pubblica amministrazione che porta vanti un paese e quindi è la pubblica amministrazione che deve avere le migliori risorse come in altri paesi avviene. Io cito sempre l'esempio della Germania dove si fa l'esame di avvocato, i più bravi vengono chiamati dai Ministeri a lavorare non dagli studi legali perché le competenze migliori debbono essere al servizio del pubblico. Quindi o si comprende questo seriamente e si interviene perché il problema non è fare i concorsi, non è reclutare ma che cosa si offre poi a quelle persone che vengono reclutate perché io lo dico dando i numeri che un funzionario ministeriale guadagna

1500 euro al mese oggi lo trovo inaccettabile perché è poi sui funzionari che si regge il Ministero, non è solo sui dirigenti che guadagnano stipendi come ci dice l'OCSE ancora accettabili, ma i dati mostrano un paese in cui gli insegnanti che sono 1 milione di persone, i funzionari che sono le gambe del pubblico impiego guadagnano troppo poco rispetto alla media europea. Questo vuol dire, lo vedo all'Università, che chi si laurea non pensa neanche di andare a lavorare nella pubblica amministrazione, pensa ad altro. Questo sta distruggendo il paese, lo dico come appello in un luogo dove sappiamo che i problemi vengono discussi e quindi se non ci impegniamo tutti a migliorare questo anche quelle sacche rimaste di eccellenza, lo dico guardano il prefetto perché Esteri interno hanno potuto difendere ancora fortunatamente un sacco di eccellenza con concorsi regolari e reclutamento, anche quelle rischieranno piano piano di indebolirsi e non ce lo possiamo permettere.

Chiudo con questo appello col cuore, tutti dobbiamo impegnarci per invertire la rotta, il segnale c'è ma è mia risposta al tema dei fondi. Poi come li spendiamo 240 milioni in 5 anni se l'amministrazione è ridotta così? E guardate la soluzione non è il privato, perché per andare dal privato, il pubblico deve essere forte perché altrimenti che indirizzi gli dà? Come lo controlla? Come lo vigila? Il privato non è una soluzione a quel punto, il privato rischia di creare altri problemi pur avendo tutte le capacità per poter gestire quel tipo di problemi. Quindi io veramente ringrazio il Presidente Gaetano Scognamiglio, LuBeC e gli organizzatori che spero che anche quest'anno porteranno fortuna a tutte le amministrazioni come hanno fatto negli anni passati. Grazie.

GLI ATTORI SUI TERRITORI

Introduzione di Francesca Velani⁷

L'obiettivo di questo *panel* è di portare la visione di chi quotidianamente sui territori sviluppa politiche culturali trasversali. Sono tutte persone che in questi anni hanno avviato progetti, proposto politiche, creato e utilizzato strumenti affinché la cultura diventasse la base della programmazione dello sviluppo strategico. È la voce dei territori, fondamentali in questo momento di grande transizione culturale, perché rappresentano i cantieri naturali di innovazione, di crescita e di costruzione del nostro presente e del nostro futuro.

Oggi più che mai loro ci possono aiutare a capire, in questa accelerazione che ci è richiesta, quali sono le piste da battere a partire dall'esperienza che hanno fatto, preziosa per non ripartire sempre da capo. È stato detto più volte stamattina, che questa sfida vede nella cultura il motore e la determinante per la crescita sostenibile, per quella che in gergo gli operatori chiamano "la sostenibilità sociale" ma come possiamo lavorare da questo punto di vista per ottenere dei risultati concreti?

Il Covid ha portato la cultura a diventare un elemento evidentemente determinante per tutti nella salute e nel benessere delle comunità. Un concetto che è entrato, perché purtroppo l'abbiamo vissuto negativamente sulla nostra pelle perché la cultura ci è mancata, è entrata nelle case di tutti. A tutti sono mancate le esperienze culturali, ovvero a

⁷ Direttrice LuBeC e Coordinatrice Parma 2020+21 Capitale Italiana della Cultura

tutti è mancato di vivere quotidianamente nella propria vita la relazione con l'altro, la relazione con la cultura che è una relazione calda, che ci fa crescere, noi diciamo che diventiamo più resilienti, vuol dire che ci rafforza. La cultura stimola, la nostra creatività, la nostra immaginazione e fa bene alla nostra salute. Il periodo del Covid ha portato un'estesa consapevolezza dell'importanza della cultura come determinante sia della salute, e in generale e del raggiungimento di tutti quegli obiettivi che l'Agenda 2030.

La prima testimonianza tutta parmigiana, è quindi una testimonianza cui abbiamo chiesto di aprire questo panel per due ragioni: una perché Parma è Capitale italiana della Cultura e adesso lo è da due anni - perché gli è stato riconfermato il titolo dal Ministero della Cultura per quello che è successo con il Covid -. Parma lavora su un programma di sviluppo che andava già ben oltre nella programmazione dal 2017. Quindi inizia il percorso quattro anni fa, adesso siamo alle porte del 2022 e quindi sicuramente molti saranno gli stimoli che potranno venire. Dunque avremo la testimonianza del Sindaco e dell'Assessore alla Cultura.

Il Sindaco, in una visione ideale della città, oggi è chiamato ad essere un mediatore e anche un garante della cultura, delle istituzioni, delle fondazioni, le imprese, i gruppi sociali e da questo punto di vista il cantiere Parma, con tutte le relazioni territoriali ed extra-territoriali su cui ha lavorato in questi anni, può essere sicuramente un modello.

A Michele Guerra, l'Assessore alla Cultura, invece chiederò di parlare di quello che è il software di Parma 20-21 e quella che è stata ed è oggi la parte più visionaria di un progetto che si integra perfettamente con quella più strutturale che ne è l'anima e il motore. Ed è quell'elemento che ha saputo, scommettendo sul tema della rigenerazione del tempo accanto a quella degli spazi, reggere al periodo pandemico e a sua volta trasformarsi in una serie di azioni che pur già parte del programma, in qualche modo il Covid ha reso più evidenti a tutti.

LE AMMINISTRAZIONI TERRITORIALI

Intervento di Federico Pizzarotti⁸

Ringrazio la Dott.ssa Velani con cui ci vediamo spesso dal 2017, grazie alla Promo PA Fondazione che anche quest'anno è qui, penso di non essere mai mancato all'interno di questi panel anche quando ci siamo candidati perché ricordo che Parma si è candidata già nel 2016 durante la prima edizione, non avevamo vinto, eravamo arrivati nella short list quindi questo dà un po' l'idea che per poi arrivare bisogna impegnarsi, migliorarsi, affinare. Non basta dirsi ci provo una volta e poi se perdo non vengo più.

Intervengo facendo un piccolo accenno a quello che diceva prima Lorenzo Casini su due tematiche: una sul tema premiare gli altri, quelli che sono arrivati in short list. Concordo che qualcosa andrebbe dato, visto che anche a chi vince, per chi non lo sapesse, arriva un milione di euro che vi assicuro non è questa gran cifra per fare delle attività. Lo teniamo, ma forse di più sarebbe meglio, più che dare un premio anche agli altri che dopo si confonde chi vince e chi non vince ma magari mettere per la short list un rimborso spese per le spese legate al dossier e magari dare a tutti la possibilità di fare un dossier. Una città come Parma

⁸ Già Sindaco di Parma

ha ovviamente le capacità per fare una spesa non irrilevante per la costruzione del dossier, per far dei video, per fare delle attività di promozione, una città molto più piccola perché ricordiamo che possono concorrere tutte le città che hanno questa dignità di nome, hanno meno risorse economiche da spendere.

Secondo tema, PNRR. Avrei voluto dire a Casini che dal punto di vista dei comuni non è minimamente chiaro niente, non ci è ancora arrivato niente, non si capisce niente, nessuno ci ha detto niente. Noi oggi abbiamo la certezza del 2026, non c'è ancora un bando, una modalità nella prima revisione di quella che era la struttura della governance nella cabina di regia i comuni non c'erano neanche. Forse bisogna un po' accelerare, sembravamo in ritardo prima e siamo ancora più in ritardo oggi. Quanto, al di là delle opere infrastrutturali, che rimarranno a livello nazionale il tema è che se noi non lo spendiamo nei comuni dove c'è la gran parte del patrimonio culturale da riqualificare a livello nazionale facciamo poi fatica a dover essere i ministeri a gestire direttamente i bandi e se non facciamo corretta programmazione per i bandi usciti fino ad oggi, di fatto volevano progetti esecutivi o progetti in forma avanzata vuol dire inevitabilmente non programmare sulla base delle linee di sviluppo ma capire quali sono i progetti che hai già nel cassetto in linea con le linee di sviluppo che non è esattamente la stessa cosa.

Quindi serve che ci sia chiarezza in un medio termine in modo da organizzare, orchestrare progetti coerenti all'interno delle città avendo chiaro quali sono i bandi e chi li emetterà. Li fa la Regione, li fa lo Stato. Anche il comune, al di là che non può assumere che è una tematica non irrilevante, dotarsi di un'organizzazione che possa concentrarsi nei vari settori oggetto delle linee di mandato dei piani europei, poter fare una progettazione. Spero che parleremo, faccio un piccolo spot in chiusura prima di venire alla domanda, il 9-10-11 di novembre a Parma dove ospiteremo l'assemblea nazionale dell'ANCI, che è stata un altro nostro grande risultato perché doveva essere l'anno scorso in occasione di Capitale della Cultura e avendo spostato tutto la facciamo quest'anno a chiusura, si chiama "Ripartiamo" e dà l'idea che dai territori si riparte, riparte l'Italia, ma dobbiamo ripartire avendo delle regole chiare e uguali per tutti che è una cosa che facciamo sempre fatica ad ottenere.

Chiusa la parte più legata all'intervento di Casini dal punto di vista nazionale e ministeriale. Abbiamo raccontato più volte, lo farà sicuramente l'assessore meglio di me, quali sono state le chiavi vincenti della programmazione che lasceremo in eredità alle prossime amministrazioni che spero non stravolgano, che è un tavolo di coordinamento delle politiche culturali, di impatto culturale cittadino. Anche qui da un punto di vista nazionale serve che cambi qualcosa da un punto di vista dell'attività culturali non inteso come eventi o mostre. Noi in questi anni i nostri assi di sviluppo anche all'interno del nostro dossier di capitale della cultura erano riqualificare luoghi abbandonati, abbiamo riqualificato la grande crociera dell'ospedale vecchio che era un complesso abbandonato da anni che prima ospitava l'archivio di Stato, ma solamente in parte perché nell'altra c'erano anti spazi abbandonati. Un altro complesso era un monastero nel centro della città in cui il nostro primo anno del nostro secondo mandato sono crollati parzialmente dei tetti per dare un po' l'idea di com'era mantenuto. Oggi noi abbiamo fatto diverse decine di milioni di euro di investimenti in questi complessi che stanno arrivando al termine, guardavamo il bilancio in questi giorni, ovviamente spazi nuovi come possono essere questo sono costi di gestione che non ci dà nessuno. Quindi aprire del nuovo come stiamo facendo con due biblioteche, perché la cultura deve essere accessibile, sono 150-200 mila euro di gestione in più all'anno.

Abbiamo recuperato come gestione cittadina la camera di San Paolo affrescata da Correggio che prima era in gestione ministeriale e che aveva delle problematiche proprio dal punto di vista della gestione degli affreschi e altro, ci costa 100 mila euro l'anno vuoto per pieno per apertura e gestione. Riaprire luogo, riqualificarli è solo una parte dell'attività e quindi questo è ovvio che lo si fa di concerto perché avere più luoghi vuol dire avere più spazi di progettazione della vita culturale cittadina, vuol dire anche più spesa corrente. Queste tematiche non possono essere scorrelate a beneficio o come dire a scapito del bilancio comunale, ci deve essere una logica per cui il virtuosismo nella riqualificazione dei luoghi deve andare di pari passo con qualche tipo di riconoscimento. Altrimenti poi abbiamo i soldi per una riqualificazione, ma una volta aperto si fa fatica a mantenerlo. Le spese di gestione anche solo per pulizia, guardiania, riscaldamento, illuminazione non sono mai banali per luoghi grandi. Quindi tornando al tema noi abbiamo lavorato per fare un tavolo per cui si lavora per programmare al meglio l'attività cittadina, sembra banale ma si riesce a convogliare meglio le risorse che arrivano anche dai privati, uno degli assi per cui abbiamo vinto Capitale della Cultura detto dalla stessa commissione è stato l'asse pubblico-privato.

Perché anche qui spesso a seconda degli atteggiamenti si dice che il privato dentro un pubblico lo depreda, piuttosto che il privato dice che non gli dà niente perché siamo solo sponsor e non siamo co-progettatori insieme a voi. Noi abbiamo superato questa barriera perché progettiamo insieme, ci confrontiamo anche se non è sempre semplice, hanno una voce in capitolo in quello che avviene e quindi anche una contribuzione in quello che si sviluppa, quindi non è semplice il processo ma va tenuto allenato e anche su questo l'Art Bonus è stato uno straordinario motore di sviluppo di questa partnership pubblico-privata ma serve trovare dei meccanismi che possano ulteriormente aumentare l'art bonus per renderlo possibile come utilizzazione anche su altri settori. Oggi è su riqualificazione, come spesa corrente, per pagare le spese di funzionamento potrebbe essere altrettanto utile ma serve valorizzare un patrimonio che è quello della collaborazione e della co-progettazione, questo penso e lo abbiamo ripetuto spesso, penso sia l'eredità di Capitale della Cultura, di Parma, l'aver riqualificato dei luoghi e non aver pubblicizzato eventi in quanto tali ma sempre collegati alla tradizione della città e ai luoghi in cui venivano realizzati e quindi c'era una doppia valenza. Un'eredità che rimane al di là della Capitale della Cultura di luoghi rivitalizzati ma al tempo stesso la necessità di cambiare il modello di come noi programiamo la cultura all'interno delle città e questo spero che sia come lo è già stato in parte di esempio anche per altre città che verranno dopo di noi.

Intervento di Michele Guerra⁹

Ringrazio anche io LuBeC, il Presidente Scognamiglio e Francesca Velani per continuare a proporci questi incontri che sono stati utilissimi per noi come città lungo il percorso che ci ha portato a questo obiettivo e che continuano ad esserlo anche ora che ci stiamo dentro. Parma Capitale Italiana della Cultura, come spesso dico con un po' di rammarico e un po' di ironia, è diventata una condanna nel senso che la durata quinquennale di fatto si è spalmata su tutto il mandato.

⁹ Già Assessore Cultura Comune di Parma.

Ci ha visto riprogrammare costantemente quelli che erano degli obiettivi che avevamo molto chiari in sede di dossier, che abbiamo avuto ancora più chiari dal febbraio del 2018 quando siamo stati designati come Capitale Italiana della Cultura. Per usare la metafora di Francesca, se lo spazio è l'hardware cioè se la riqualificazione di quelli che noi abbiamo chiamato distretti socio-culturali quindi la parte solida del progetto; il software era proprio il concetto di tempo cioè la rigenerazione che quegli spazi devono produrre, quindi anche la loro gestione. Giustamente come ne parlavano stamattina Scognamiglio e il Sindaco Pizzarotti, ora la parte gestionale dello spazio riqualificato e la sua incidenza a livello di tempo nuovo che produce sul tessuto della città, sono in realtà la scommessa forse ancora più forte della fatica che si fa a recuperare quello spazio.

Provate ad immaginare che cosa significa all'inizio del percorso di Capitale Italiana a marzo. Avevamo inaugurato l'11 gennaio del 2020 le attività di Capitale Italiana: c'erano in piazza Garibaldi, la piazza principale di Parma, 15 mila persone che aspettavano l'inaugurazione. Un mese e mezzo dopo gli incontri hanno vietato i contatti, tutto chiuso e tutto quello che era il tema del confronto del dialogo dell'essere vicini per fare Capitale Italiana della Cultura non c'era più. A quel punto è evidente che noi abbiamo dovuto fermare ogni cosa, non abbiamo smesso un giorno di lavorare sperando che sarebbe arrivato il momento di una ripartenza senza più chiusura e senza soste che di fatto noi abbiamo avuto da questa estate perché sappiamo che ogni riapertura ha visto poi corrispondere una chiusura ancora più demoralizzante.

Questa è stata la fatica maggiore che ha portato all'emergere di alcuni temi che erano in realtà già presenti anche nel dossier, ma in una forma più laterale sono diventate invece centrali. Il primo passo è stato quello del digitale, cioè di un'infrastruttura digitale che è stata intensificata enormemente con l'investimento per esempio sul tema dell'immensità, del *virtual tour* e dell'accessibilità attraverso sistemi mediali complessi. Era un qualcosa che Parma aveva in qualche modo preventivato, ma che è stato intensificato in maniera fortissima. Noi abbiamo avuto la fortuna di avere come partner principale Team insieme a Fabbrica Digitale ha guidato con noi un percorso che ha di fatto costruito un'infrastruttura che prima non c'era ed era sovradimensionata rispetto a quella che era la domanda. Era un'esigenza già nel 2019, ma che negli anni 2020 e 2021 invece è diventata fondamentale per non recidere il filo di un discorso culturale che si era costruito e che oggi arriva in eredità ad una città che speriamo come tutte ritrovi gli spazi pieni dell'incontro e dello scambio. Rimane però in eredità questa infrastruttura che consente obiettivamente una maggiore accessibilità, da un lato il tema del digitale dall'altro il tema del welfare culturale, tema già presente nel dossier nel 2017. Noi avevamo una parte del dossier, grazie anche all'azione proprio della Promo PA Fondazione che si chiamava "Cultura e benessere, cultura e salute". Non avremmo mai pensato che quella chiave sarebbe diventata poi fondamentale per ribadire l'importanza della cultura come motore di sviluppo all'interno delle politiche di welfare. Noi abbiamo sempre detto che con un piccolo tema ridondante dovevamo mantenere nel nostro programma un approccio culturale alla cultura che sembra una ripetizione ma significava tenerci lontano da un approccio turistico, da un approccio economico, da un approccio in maniera forse anche un po' provocatoria perfino sociale. Io credo che mantenendoci dentro questo perimetro si sia riusciti a Parma ad avviare anche quello che è un processo reale di studio dei rapporti tra cultura e salute. Intanto il Comune

ha finanziato un'indagine a livello regionale, naturalmente in partenariato con la regione Emilia-Romagna con la Promo PA Fondazione sulla falsa riga di quello che era avvenuto nella Regione Marche perché credo che le buone pratiche servano appunto per essere oggetto di scambio e vero motore di sviluppo di buona politica. E quindi abbiamo mappato quelle che erano le relazioni esistenti tra il mondo della cura e il mondo della cultura che porta però in pancia l'assistenza al cittadino come forma di percorso comune che ci deve aiutare a sviluppare qualcosa di nuovo.

Il Covid è stato il detonatore quindi è evidente che in quel momento la sensibilità di tanti *stakeholders*, di tanti professionisti in settori diversi nel campo della sanità e delle politiche sociali era molto alta. Io resto convinto, non credo di dirlo né con ingenuità né con retorica che alla fine di questo percorso sia davvero dalla coesione culturale che può nascere una consapevolezza, una coscienza nuova e dalla coscienza reale che la cultura possa incidere su quelle che sono le politiche sociali che saremo chiamati a mettere in campo. Dalla nostra indagine abbiamo visto che nella regione Emilia-Romagna, come in tante altre regioni, i rapporti tra cultura, salute e le politiche di welfare culturale esistono; ma questo è evidentemente il momento in cui bisogna provare a spingere con più forza sull'idea, per noi centrale, che sia dalla cultura che è possibile riattivare una sorta di protagonismo cittadino che oggi è stato colpito dalla pandemia e che ha bisogno di ripartire da lì, cioè di chiedersi dov'è la ragione del suo benessere, come si costruisce, quali sono le forme di un puzzle che è stato distrutto e che adesso va rimesso insieme. Bisogna ripartire per forza di cose dal campo culturale perché è il campo che conosce le intersezioni più utili, è il campo che permette davvero di aprire una rete di discorsi che gli altri settori fanno più fatica per la loro specificità ad aprire. Quindi questo software è cambiato: da un lato il digitale, percorso chiuso perché questa infrastruttura oggi esiste; dall'altro invece le politiche di welfare culturale, percorso apertissimo, che noi lasceremo in eredità naturalmente alla prossima amministrazione. Credo che abbiamo visto anche questo modello pubblico-privato funzionare molto bene e chiudo per non sforare i miei dieci minuti eccessivamente proprio su questo.

Lorenzo Casini prima diceva che arriva un milione di euro alle capitali italiane della cultura e tutte le persone che si occupano di queste cose sanno che è una cifra che sembra altissima apparentemente ma in realtà è poco perché non riesce a costruire nulla quel milione, tuttavia va considerato come lo start per costruire un percorso con un budget molto significativo. Parma è arrivata a raccogliere quasi 8 milioni di euro sul progetto di Capitale Italiana di Cultura quindi è stato fatto un lavoro che ha visto la regione, il comune di Parma e il partenariato pubblico-privato funzionare da questo punto di vista molto bene. Ricordo che il Sindaco quando eravamo in short list diceva che avrebbe accettato il titolo anche a zero euro, nel senso che a quel punto basta quello per innescare una sorta di meccanismo virtuoso che porterà le risorse che servono: abbiamo così lavorato molto su questo accordo pubblico-privato, abbiamo fatto un patto che ci ha portato via nove mesi. Lo chiamo "patto" perché a livello strettamente amministrativo e burocratico era quella definizione corretta, abbiamo studiato il modo di portare il privato dentro alcune decisioni che potessero essere occasione molto forte di scambio per evitare quelle sovrapposizioni che potevano sembrare un po' ambigue. Oggi questo patto pubblico privato è pronto a dare solidità al comitato di Parma Capitale Italiana della Cultura che ha prolungato la sua vita fino al 31 dicembre del

2022, quindi un anno oltre la capitale per poter monitorare i risultati. Spetta alla nuova giunta valutare insieme a chi vincerà le elezioni a Parma nel 2022 come dare definitiva costituzione, solidità a questo organismo privato. Mi fa piacere dire che Brescia e Bergamo che saranno come sapete capitali dopo Procida nel 2023 hanno proprio ripreso il modello del patto, ce lo hanno chiesto per poter anche loro costruire un sistema pubblico privato da questo punto di vista funzionante. Come noi abbiamo guardato alla regione Marche sul tema del welfare culturale, Brescia e Bergamo hanno guardato a Parma sul tema del rapporto pubblico privato attraverso la figura di Stefano Baia Curioni, storico presidente delle capitali della cultura fino a qui. Io credo che si tramanderà un'eredità importante di questo progetto, che continuerà a funzionare e mettere in relazione i diversi contesti. Questo policentrismo culturale italiano, che funziona molto e le città si imitano in senso positivo, prendono quello che di buono la città che le ha precedute ha imparato. Io credo in una politica culturale virtuosa, che non lascia le criticità e le problematiche fuori ma che passo dopo passo possa anche ispirare al Ministero alcune azioni. Oggi sentito Casini dire che forse potrebbero alzare il premio, ciò sarebbe naturalmente un qualcosa di molto forte perché effettivamente questo milione è come dire simbolico, ci obbliga ad impegnarci moltissimo. Come diceva il Sindaco, avremmo preso il titolo anche a zero euro. Grazie.

FONDAZIONI E TERZO SETTORE

Intervento di Francesco Profumo¹⁰

Permettetemi innanzitutto di ringraziare LuBeC perché è veramente diventato uno di quei luoghi di cui il paese ha bisogno. Il nostro paese, infatti, in questi anni ha vissuto un po' troppo di immediatezza, ma io credo che sia necessario fare qualche passo indietro e avere dei luoghi in cui si rifletta. Riflettere non vuol dire che condividiamo tutti i risultati dei percorsi, però credo che ci sia bisogno di recuperare questo elemento centrale per poter progettare il nostro futuro. L'immediatezza, abbiamo capito, non porta quasi a nulla e al contrario fa più danni che altro. Le fondazioni di origine bancaria stanno entrando nel loro trentesimo anno da quando furono istituite e per un certo numero di anni furono considerate dei bancomat: non avevano la loro progettualità, davano risposte a una domanda che qualche volta era organizzata, ma molto più spesso era disorganizzata e sono maturate naturalmente. Tali Fondazioni sono un soggetto privato e credo che questo debba essere messo chiaramente in evidenza: anche la corte costituzionale in due occasioni lo ha ribadito e credo che questo sia un valore del quale non dobbiamo dimenticare la valenza perché, come è emerso anche dagli interventi sia del Sindaco e dell'Assessore, questo tema del partenariato pubblico privato è un tema che diventerà sempre più rilevante nel nostro paese. Quante sono le fondazioni di origine bancaria? Sono 86, di cui 83 sono associate all'ACRI, hanno un patrimonio complessivo di circa 40 miliardi e una capacità erogativa annuale mediamente di un miliardo. La distribuzione del nostro paese non è omogenea: il sud, per esempio, ha un numero molto ridotto a solo sette fondazioni di origine bancarie, che hanno una capacità erogativa di circa il 4% sul totale. Su un'area che in termini di PIL

¹⁰ Presidente ACRI – Associazione di Fondazioni e di Casse di Risparmio Spa e Presidente Fondazione Compagnia di San Paolo.

vale circa il 30%, con grande lungimiranza agli inizi degli anni 2000, fu istituita una fondazione che si chiama "Fondazione Con il Sud" che è finanziata dalle altre fondazioni e che consente di raddoppiare la capacità di erogazione delle fondazioni in quella parte del paese che ne ha certamente molto bisogno. Questa mattina è emerso nei diversi interventi questo tema, che io ritengo che sia fondamentale dove la cultura diventa agente della relazione tra cultura e welfare. Ma abbiamo visto anche la relazione tra cultura ed educazione, ma aggiungo anche cultura ed innovazione, cultura e molte altre cose. Il modello sul quale le nostre istituzioni sono oggi disegnate su modello napoleonico, dove i nostri comuni dove hanno gli assessorati che sono separati tra di loro e che hanno anche dei bilanci strettamente separati. In un mondo in cui abbiamo bisogno di trasversalità, è necessario lavorare nella direzione che ci hanno raccontato il Sindaco e l'Assessore. Questa modernità delle fondazioni sta proprio nella loro capacità di mettere insieme soggetti diversi, di mettere insieme partenariati pubblico-privati, di avere la capacità di essere in una forma di sussidiarietà così come prevista dall'art.118 della nostra Costituzione, se non ci fossero le fondazioni di origine bancaria il nostro paese avrebbe certamente una minore esperienza del tema della sussidiarietà e lo abbiamo visto sia durante la pandemia sia nella fase di emergenza, ma soprattutto nella fase del recupero.

Ed oggi, lo diceva il Capo di Gabinetto Professor Casini, le fondazioni diventano un attore estremamente interessante così come il piano della ripartenza. Forse non tutti saranno d'accordo, ma le risorse che sono messe a disposizione sono per il 70% a debito quindi sono transitorie come la piattaforma del PNRR 2021-2026.

Quando il Presidente Draghi è stato chiamato alla Presidenza del Consiglio, ci ha detto dal primo momento che due erano le priorità: una era la presentazione del PNRR entro il 30 di aprile del 2021; la seconda il tema della vaccinazione. In entrambi i casi le due cose sono avvenute, credo che ci sia una consapevolezza nel paese e un mood diverso perché la politica parla poco, ma che programma avvengono e nei tempi dovuti. Allora il tema complicato che in parte ha messo in evidenza il Sindaco Pizzarotti è oggi la fase di attuazione del PNRR perché le regole sono completamente diverse dal passato. Noi abbiamo una storia in cui le risorse europee erano attivate dall'input, cioè fare un buon documento. Oggi non sono così le cose. Le risorse sono tutte attenzioni potenziali: i 210 miliardi i 30 della parte complementare del nostro paese no, ma i 210 miliardi sono potenziali, nel senso che sono appesi lì e verranno rilasciate nella parte preliminare quel famoso 13%, cioè il 25 miliardi solo a fronte di risultati che devono essere di qualità, nei tempi dovuti e ad alto impatto. Questo è in una direzione completamente diversa dalla cultura del nostro paese, che ha delle colpe enormi perché nel corso degli ultimi periodi di programmazione dell'Europa che sono settennali, a fronte di risorse di circa 100 miliardi mediamente, al settimo anno aveva speso il 30%, aveva impegnato il 40% e il 30% li aveva già persi con circa 900 mila progetti. Ma come si può pensare di fare i fondi e progetti strutturali in questo modo? Le fondazioni stanno diventando un agente di sviluppo sostenibile, stanno lavorando probabilmente in modo diverso rispetto al passato. Su quel miliardo che dicevo mediamente investono il 25% su arte e cultura che vuol dire che negli ultimi anni hanno investito circa 2 miliardi e 600 milioni. Quello, però che oggi si deve fare è andare a lavorare più in sussidiarietà, cioè andare ad entrare all'interno delle disponibilità che noi abbiamo potenziali e le fondazioni debbono diventare degli agenti di sviluppo sostenibile che accompagnano soprattutto nei progetti più che finanziarli, perché le risorse per i progetti ci sono e le perderemo se non

saremo in grado di accompagnarli. I progetti sono complicati, non ci sono le competenze, è difficile acquisirle perché lo stato in questo momento ne ha poche e se cerca di reclutare lo fa con modalità che non sono a mercato. Perché se noi diamo 1.100 euro a un laureato in un momento come questo purtroppo riusciamo ad attrarre non certamente i migliori. Quindi le fondazioni in questa forma di sussidiarietà debbono lavorare insieme ai comuni, insieme agli enti territoriali, insieme a tutti quei soggetti che sono disponibili perché li si possa accompagnare con competenze per ottenere il risultato finale, che è quello di avere dei progetti che abbiano le caratteristiche di cui dicevamo. Si tratta di una grande sfida che se non riusciamo a vincere probabilmente il nostro paese ritornerà ad essere in quella situazione di lumino in fondo di tutta l'Europa. Credo che la giornata di oggi ci abbia dato la dimensione di quello che dobbiamo fare, di come dobbiamo operare e le fondazioni nel loro piccolo sono degli agenti che hanno le esperienze.

Le fondazioni nel loro insieme avranno questa missione: lavorare in sussidiarietà con gli altri in questa forma olistica, dove la cultura è ibridata da welfare, dall'istruzione, dall'educazione quindi dall'innovazione e da molto altro. Attraverso questo io mi auguro che si possa veramente aiutare il paese anche in questa fase in cui abbiamo bisogno di avere più competenze, dove abbiamo bisogno di avere più progetti visto che in questa fase il paese ha dimostrato di aver investito troppo poco. Pensate alla mancanza di progetti preliminari di progetti definitivi ed i progetti esecutivi che oggi sono veramente un elemento di attrito pesantissimo rispetto alla capacità di rientrare nei tempi e nei modi. Grazie.

Intervento di Marcello Bertocchini¹¹

Buongiorno a tutti. Ringrazio anche il Presidente Profumo per essere qui perché avere presente il Presidente dell'ACRI non è una cosa di tutti i giorni e quindi lo ringrazio vivamente per l'attenzione che sta prestando da ormai da tre anni in cui è sempre presente alla manifestazione di LuBeC.

Il tema che tratterò, cercherò di coniugarlo con l'aspetto locale e ritrovandomi completamente in tutto che quello che ha detto il Presidente Profumo, cercherò di portare un il tema un po' più sul nostro operare, su ciò che è avvenuto in questo tempo di pandemia. Ovviamente siamo stati tutti quanti costretti a ripensarci: credo che tutti lo abbiamo fatto nel tentativo di farci una domanda e di cercare di dare una risposta. Come potevamo come Fondazione essere più utili? Perché sicuramente c'era bisogno di qualcosa in più. All'inizio è stato facile, si trattava dell'emergenza massima quindi l'attenzione era rivolta alla sanità, al contrasto alle nuove povertà che purtroppo si stavano verificando, più sostegno al tessuto economico relativamente al terzo settore, in particolare però abbiamo anche tenuto ferma la barra, abbiamo confermato tutto quello che erano l'impegno a favore della cultura di tutte degli eventi, in particolare di ciò che si poteva fare in quel periodo affinché la fiammella non si spengesse. Ed oggi possiamo dire che la fase di emergenza, almeno quella più acuta, è superata. La cultura ritorna al centro delle attenzioni e una novità rispetto al passato è che le risorse ci sono: tra PNRR e fondi vari addirittura si rischia di avere più soldi che capacità di spesa. In questo momento le Fondazioni, le Regioni e le Banche credo che debbano

¹¹ Presidente Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca

continuare a chiedersi come possano essere più utili. La risposta dopo l'emergenza diventa un po' più complicata, non è più facile come all'inizio, concentriamoci soprattutto su ciò che riteniamo essere fattibile. La cultura è molto fragile, perché anche se ne abbiamo bisogno come il pane, tutto ciò che è immateriale ed intangibile rischia spesso di rimanere indietro nella scala dei bisogni e quando ce ne accorgiamo spesso è troppo tardi. Un altro fattore importante da tenere in considerazione è la questione della sostenibilità, investendo e dando più risorse al terzo settore. Rinforzando l'infrastruttura di base, cerchiamo di agevolare la creazione delle reti e aiutiamo a valorizzare le identità e a rivitalizzare le aree spopolate. Valorizziamo i beni culturali consapevoli che poi devono essere sostenibili nel tempo. La sostenibilità non è uguale da tutte le parti, questa è una considerazione banale che spesso tendiamo a dimenticare. Noi come Fondazione proseguiamo nell'ascolto per far sì che le aree interne possano migliorare la loro qualità di vita, sperando di trovare dei partner adeguati perché qui la presenza degli enti pubblici è indispensabile. Ascoltare ed essere pronti a fare la nostra parte. Grazie.

Imprese culturali e creative e Industrie creative driven, di Marco Tortoli Ricci¹²

Grazie a Francesca Velani e complimenti per l'organizzazione di questo panel. Quando si riesce nel nostro paese a dare spazio alla discussione ragionevole e sensata sul ruolo della cultura sia come bene da difendere sia come valore da difendere, ma soprattutto come strumento di accelerazione è sempre un buon segno.

Con Francesca abbiamo lavorato nei mesi passati sul concetto di "imprese creative driven" quindi come parte del progetto che riguarda Parma Capitale della Cultura su un rapporto preciso, cioè su come la cultura possa diventare uno strumento di accelerazione di impresa e di affermazione di un'identità. Chi si occupa di design della comunicazione sa che si parla del progetto dell'identità. AIAP – Associazione italiana design della comunicazione visiva è la prima associazione design nata nel 1945, subito dopo la Seconda Guerra Mondiale e nasce come rapporto stretto fra mondo dell'impresa e mondo di un'arte applicata, così come la si chiamava allora, come segno di una rinascita urbana che era il segno della ripresa e l'uscita della guerra. Quindi la forma che si è data progettualmente alla comunicazione visiva in quegli anni era il segno di come la società italiana su base culturale avesse progettato la sua rinascita poiché il bene culturale ha bisogno di processi che lo collocano nella società contemporanea.

Noi come designer della comunicazione visiva siamo consapevoli di essere tra quegli attori che possono rendere percepibile la cultura come valore in grado di essere agente determinante nel ripensare le comunità. Non possiamo pensare che il design italiano, che di fatto ha creato tutto un ambito economico e che si è affermato nel mondo, sia nato semplicemente per un'illuminazione divina. Al contrario è nato perché le imprese di una generazione di imprenditori degli anni Sessanta a un certo punto ha deciso di sposare le arti applicate e alcuni nomi di grandi designer. Hanno capito che un'affermazione su base mondiale dei propri prodotti, come per esempio i mobili della Brianza simili a quelli dei nonni dell'Ottocento, hanno capito che c'era bisogno di ripensare completamente il

¹² Presidente AIAP – Associazione Italiana Design della Comunicazione visiva

linguaggio dei propri prodotti e l'ha fatto con un dialogo su base culturale con degli artisti-designer che hanno creato un prodotto italiano che è diventato linguaggio mondiale. Sponsorizzare il lavoro di alcuni artisti locali non serve assolutamente a niente se non siamo disposti a pensare che in realtà la creatività è quella capacità rendere visibile la nostra cultura comunitaria e agente capace di cambiare il DNA di impresa. La cultura italiana è una cultura che ha saputo essere moderna. Quindi la nostra cultura non è solo la cultura che viene dal Medioevo, dal Rinascimento, dal Neoclassicismo ma la cultura italiana ha parlato al mondo moderno prima di tanti altri paesi. Dopodiché non abbiamo più saputo farlo, perché non abbiamo saputo capitalizzare le competenze che ancora oggi vengono formate. Il nostro mondo scolastico anche nell'Alta Formazione Artistica del progetto è eccellente, assolutamente di altissimo livello, ma i nostri giovani devono andare a cercare occupazione all'estero perché i nostri studi, le nostre società e le nostre imprese non hanno un'offerta di lavoro abbastanza qualificato da fare lavorare.

Questo significa una scommessa persa perché sono talenti che vanno a fare lavoro sulla nuova dimensione urbana e sulla cultura come strumento aggregativo nelle nostre città ma all'estero. Quindi i nostri talenti che lavorano su base culturale nel campo del progetto in realtà sono quelli che vanno a lavorare in imprese che sono consapevoli di questa dimensione all'interno di mercati complessi. Faccio una riflessione aggiuntiva sul fatto che noi discutiamo a Lucca, in uno dei tanti bellissimi centri storici italiani del valore della cultura, ma non consideriamo che quando parliamo di cultura e di identità culturale non possiamo non farlo se non consideriamo che questo ormai non ha barriere e non ha confini. Se noi non consideriamo che le maggiori piattaforme di comunicazione che utilizziamo quelle digitali social in realtà non hanno un governo italiano che in grado di controllarle, con i contenuti che vengono mediati all'interno di quelle piattaforme che formano da un punto di vista identitario molte delle nostre nuove generazioni o concorrono comunque formarli in modo sostanziale, non siamo consapevoli che questo ragionamento deve avere un carattere internazionale di cui essere consapevoli e che quindi i nostri piccoli borghi, le nostre città medie e le nostre grandi città in realtà sono parti di un mondo che deve saper dialogare su base internazionale, correremo il rischio a un certo punto di diventare solo un giardino divertimenti e un parco di visita per chi ha grande capacità di investimento e che dall'estero è molto interessato ad acquisire un bene che è considerato da altri paesi come un grandissimo bene di investimento, come un gravissimo prodotto di lusso.

NUOVI PROFESSIONISTI E COMPETENZE

Intervento di Alessandra Vittorini¹³

Competitività, innovazione e digitalizzazione: su questi temi siamo tutti invitati – istituzioni, enti, amministrazioni, aziende e professionisti – a riflettere insieme, a partire da ciò che sta avvenendo e da ciò che siamo chiamati ad attuare nell'immediato futuro.

Ma quali sono gli scenari e le prospettive su cui intervenire?

¹³ Direttore Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali. L'intervento è stato revisionato dall'autore.

Come è noto il Recovery Fund e il programma Next generation EU hanno messo a disposizione del nostro Paese oltre 200 miliardi di euro da utilizzare per programmi, progetti e azioni volti alla rinascita post-pandemia. Si tratta, con tutta evidenza, di un'occasione senza precedenti. Un importo che corrisponde a circa sette volte un normale ciclo di programmazione di fondi strutturali e che pertanto, a regime ordinario, avrebbe richiesto un impegno di programmazione e di spesa da distribuire lungo un arco temporale di ben 49 anni!

Già questa semplice considerazione fa emergere la vera sfida in gioco: quella della tempestività, della capacità organizzativa, dell'efficienza e della competenza. In sostanza, la capacità di elaborare progetti capaci di utilizzare quei fondi. E, poi, di realizzarli nei tempi programmati.

È una sfida importante che riguarda direttamente le amministrazioni e che può essere affrontata solo mettendo in campo energie, risorse, idee e nuove visioni di futuro. Ma soprattutto capacità di disegnare progetti strategici e coordinati. Di cosa abbiamo bisogno allora? Innanzitutto delle competenze giuste per progettare e per trasformare i progetti in azioni. Parliamo quindi dei programmi e dei progetti, ma soprattutto delle persone. E, quindi, dei percorsi di formazione e aggiornamento in grado di operare sul rafforzamento e sulla valorizzazione delle competenze.

La pandemia ci ha ricordato, in tutti i campi, il ruolo determinante della scienza e dei saperi scientifici rispetto alla politica e alla gestione della crisi. E, allo stesso tempo, ci ha ricordato l'importanza delle competenze trasversali, quelle che sono in grado di integrare efficacemente il "sapere" con il "saper fare", le conoscenze con le capacità progettuali, la padronanza delle discipline specialistiche con gli strumenti gestionali e le soft skills. Si tratta di ambiti che richiedono adeguati investimenti nella formazione e nell'aggiornamento professionale in tutti i campi: e non a caso il programma Next Generation EU colloca il tema *education & skills* ai primi posti tra le sue priorità.

È questo l'ambito in cui opera la Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali, un ente di formazione "giovane", istituito dal Ministero e operativo dal 2018.

A valle della breve ma intensa esperienza acquisita nei suoi primi 5 anni di attività la Fondazione si propone con elementi di riflessione e contributi operativi al dibattito che investe oggi il patrimonio culturale e la cultura. Un settore che nel nostro Paese è pervasivo e trainante, investendo ambiti di notevole valore economico e sociale: dal turismo alla valorizzazione, dalla conservazione alla ricerca, al lavoro, alle professioni, allo sviluppo, fino alle potenzialità di rilancio e recupero delle aree interne e marginali. In nessun posto come in Italia la leva del patrimonio culturale è presente e articolata alle diverse scale, sia nei centri più rinomati e di eccellenza, con i luoghi della cultura più rilevanti e attrattivi, sia alla scala minore e più diffusa del territorio, dei centri minori, dei tessuti storici, del paesaggio naturale e costruito, delle stratificazioni secolari che disegnano l'immagine più rappresentativa e suggestiva del nostro Paese.

Possiamo quindi provare ad immaginare nuovi scenari e nuove prospettive, pensando alla cultura e alle competenze specifiche di settore di tutti coloro che vi operano, come possibili ponti per il raggiungimento di obiettivi politici più alti, come quelli messi al centro dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite e nuovamente richiamati dai recenti indirizzi europei: la sostenibilità, la transizione digitale, la gestione dei cambiamenti climatici,

dell'inquinamento e dell'esplosione demografica, che ci porterà a raggiungere i 10 miliardi nel 2050. Alcuni spunti in quella direzione sono già da tempo al centro delle riflessioni europee, e proprio in tal senso la Presidente Ursula Von der Leyen ha voluto lanciare il New European Bauhaus, una nuova versione "attualizzata" del Bauhaus, nato nel 1919 a Weimar in Germania per accompagnare le trasformazioni del XX secolo a partire da una nuova visione dell'architettura, dell'arte e del design.

Oggi, riferendosi allo spirito innovatore di quella iniziativa, la Presidente lo ha definito "un nuovo progetto culturale per l'Europa". Un progetto culturale, quindi, e non solo politico, economico e sociale. Un progetto che sappia utilmente alimentarsi di una visione culturale globale in cui la creatività, la cultura, il design riescano ad integrarsi con l'innovazione e le visioni di futuro, ma che sappia anche trovare i suoi fondamenti nella componente identitaria, storica e culturale dell'Europa: quella che si alimenta con gli ingredienti di qualità che risiedono nei temi del patrimonio culturale, della memoria, delle testimonianze, del territorio, del paesaggio. Attraverso le competenze e il saper fare, l'integrazione tra tutela e valorizzazione, l'accessibilità, l'inclusione, la partecipazione e la qualità.

Tutto ciò potrà contribuire a definire le strategie e le azioni europee condivise per lo sviluppo integrato, da quello economico e sociale a quello urbano, in una visione che non può che essere – così come era anche il Bauhaus di Walter Gropius – fortemente interdisciplinare.

Oggi, come allora, il tema resta lo stesso: mettere a sistema e condividere, sulla base di un linguaggio comune, i metodi, i principi e le strategie. A partire da logiche di dialogo, cooperazione, interdisciplinarietà e trasversalità. A questo proposito è interessante richiamare il programma europeo CHARTER che ha visto la Fondazione fortemente impegnata già dagli anni scorsi: un progetto volto alla definizione di una strategia europea delle professioni in campo culturale, basato sulla costruzione di una rete tra diversi Paesi e soggetti, di cui la Fondazione è attualmente uno dei motori. Tutto ciò nasceva prima della pandemia, prima del Next Generation EU, del New European Bauhaus, del Recovery Fund e del PNRR. E' stata un'intuizione geniale che oggi rappresenta un prezioso investimento da mettere rapidamente a valore e capitalizzare, oggi che il rafforzamento delle competenze e delle capacità progettuali appare fondamentale e non più rinviabile. L'impegno stringente cui ci chiama il consistente programma di finanziamenti europei non potrà tollerare ritardi né inadempienze.

A seguire, alcune delle principali attività messe in campo finora dalla Fondazione.

Il corso Scuola del Patrimonio, un percorso di formazione avanzata che rappresenta, di fatto, la principale missione su cui è nata la Fondazione: avviato nel 2018, ha erogato oltre 1000 ore di formazione ed ha rilasciato diplomi di alta specializzazione nel settore del patrimonio culturale. Diversi progetti tematici di formazione continua rivolta ai dipendenti del Ministero, che hanno raggiunto, complessivamente (con modalità di formazione prevalentemente on line) oltre 5000 partecipanti. Il programma di formazione "Musei in corso" per il personale impegnato nell'ambito museale, con oltre 6000 presenze fino ad oggi. E altri progetti di aggiornamento sui temi stringenti di natura trasversale che intersecano gli ambiti del patrimonio culturale, della transizione verde, dell'Agenda Europea della Cultura.

Il tutto operando su una piattaforma digitale di e-learning, nata in forma sperimentale nei primi giorni della pandemia e che ha poi rapidamente moltiplicato e dilatato il suo raggio d'azione e le sue capacità operative: in poco più di un anno ha superato i 16.000 iscritti distribuendo centinaia di ore di formazione con contenuti liberi e gratuiti accessibili a tutti, tra cui anche una selezione di contenuti di questa edizione di LuBeC in broadcast.

Una sfida importante riguarderà a breve un grande progetto di formazione sulla gestione dei beni culturali destinato ai giovani, in collaborazione con la Regione Autonoma della Sardegna con fondi del Dipartimento delle Politiche Giovanili della Presidenza del Consiglio dei Ministri: un impegno che in pochi mesi assicurerà ben 1.200 ore di formazione a 2.000 destinatari di età inferiore a 35 anni.

Siamo in campo, con il Ministero della Cultura e con la Scuola Nazionale dell'Amministrazione, nella progettazione e attuazione del primo corso-concorso per i dirigenti tecnici del MiC che ha richiesto un profondo ripensamento dei consueti meccanismi di reclutamento e formazione della dirigenza tecnica chiamata ad operare sul patrimonio culturale.

Altri progetti di formazione ci vedono collaborare con istituzioni ed enti, anche privati, come quello da poco concluso insieme al sistema della Fondazione Intesa San Paolo per un master in Heritage Management, una collaborazione tra pubblico e privato che mette al centro la crescita professionale e di competenze nella gestione etica dei patrimoni culturali corporate.

A scala internazionale è giunta alla sua terza edizione l'International School of Cultural Heritage, attivata dalla Fondazione dal 2018 con i Paesi del Mediterraneo.

Ed è in corso la collaborazione con la Digital Library del MiC per un impegnativo programma di formazione digitale dei dipendenti del Ministero e di tutto il sistema degli operatori.

Si tratta di progetti accomunati da un principio fondamentale: che tutti gli operatori del sistema culturale – sia all'interno che all'esterno del Ministero, nell'ambito sia pubblico che privato - possano diventare davvero agenti e protagonisti del cambiamento che la circostanza straordinaria e emergenziale della ricostruzione europea in questo momento richiede. Un cambiamento che passa per la costruzione di un linguaggio comune e di quella condivisione e trasversalità di esperienze che sola consente collaborazione, dialogo e crescita. Per chiudere, va richiamata il recente G20 Cultura, che nel Documento conclusivo ha inserito la nostra proposta di attivare una rete di dialogo e confronto tra le istituzioni che fanno formazione nel campo della gestione e del management del patrimonio culturale: creare ponti e connessioni tra realtà ed esperienze per una crescita condivisa che sappia valorizzare gli apporti dei diversi luoghi del mondo. Abbiamo proposto – e stiamo attivando – un ruolo di coordinamento per l'Italia: è una prospettiva che potrà proiettare il nostro paese a una scala internazionale nella vasta rete G20, che da quest'anno, grazie alla guida italiana, ha posto il tema della cultura e del patrimonio culturale per la prima volta al centro della sua agenda.

Intervento di Riccardo Olivito¹⁴

Buongiorno a tutte e a tutti, grazie per questo invito graditissimo. Da archeologo e da ricercatore impegnato nella formazione universitaria peraltro qui alla scuola IMT alti studi Lucca che chiaramente non ha bisogno di ulteriori presentazioni, quello che vorrei provare a fare è aggiungere un ulteriore tassello partendo da un riferimento puntuale a un passaggio che credo sia molto significativo e sostanziale della recente dichiarazione emessa dal G20 dei ministri della cultura di Roma; un passaggio di un capitolo della Dichiarazione che ha un titolo significativo cioè *Building Capacity through Training and Education*; i ministri in questo passaggio hanno sottolineato la necessità di rafforzare le sinergie tra cultura ed istruzione per colmare le lacune attuali nelle abilità e migliorare il riconoscimento di qualifiche e competenze. La necessità, dunque, di formare professionisti nei settori dell'industria creativa e culturale che abbiano anche nuove capacità, incluse quelle creative digitali, tecnologiche e manageriali relativi all'accessibilità, alla mediazione e alle tematiche ambientali così da superare le profonde incertezze del panorama post- Covid 19 contribuendo a costruire società ed economie più sostenibili, resilienti e inclusive.

Ciò ci pone davanti a un tema che credo sia fondamentale, ossia quello del rapporto né scontato né facile tra quelle che in gergo vengono definite competenze di dominio o disciplinari: è una tendenza all'interdisciplinarietà o meglio ancora alla multidisciplinarietà che giustamente è sempre più fortemente incoraggiata e peraltro auspicabile: è una questione, quella della multidisciplinarietà, che ovviamente richiederebbe uno spazio molto maggiore. Vorrei partire però da un punto che mi sembra significativo, ossia la necessità di riconoscere finalmente il giusto valore a ricerche e progetti multidisciplinari che specie in Italia, specie in ambito come dire umanistico, non sempre vengono valorizzate ai fini della valutazione della qualità della ricerca. Penso, per esempio, al tema dei cosiddetti settori scientifico-disciplinari che costituiscono un meccanismo che impone in un certo senso di incasellare ogni prodotto della ricerca che sia un libro, una pubblicazione o un brevetto in settori e sotto settori sempre più specifici a danno di progetti multidisciplinari. Questo potrebbe sembrare un aspetto prettamente accademico e peraltro prettamente italiano purtroppo, ma in realtà ha un impatto notevole anche sulla formazione stessa e sulla creazione di nuove figure professionali, perché questi settori scientifici e scientifico-disciplinari influiscono direttamente sulla valutazione della qualità dei singoli ricercatori, che in un certo senso devono fare i conti con questo meccanismo. Nel progredire della propria carriera accademica nel campo dell'istruzione, in un certo senso si crea una sorta di inibizione alla realizzazione di reali progetti multidisciplinari cosicché anche i percorsi formativi risentono di queste limitazioni.

Credo sia davvero necessario che il compito dell'università, della formazione, dell'alta formazione universitaria soprattutto nel campo degli studi umanistici si ponga come baluardo di una discussione seria che si fondi su due pilastri: il primo è quello di continuare a considerare come irrinunciabili le conoscenze di base, di settore e disciplinari che costituiscono il sostrato soprattutto teorico di chi poi si ritrova nel mondo del lavoro; il secondo è finalmente legittimare, anche attraverso azioni forti e sensibili il valore delle

¹⁴ Ricercatore in Archeologia Classica IMT Scuola Alti Studi Lucca.

ricerche multidisciplinari che non possono essere solo un vessillo, ma che devono essere invece una realtà di fatto, devono concretizzarsi anche sul campo. Sarà evidentemente fondamentale porre la massima attenzione sul ruolo di quella che viene definita transizione digitale, ponendo come essenziale l'implementazione e il rafforzamento di processi educativi, indirizzandoli sempre più fortemente verso un sempre più ampio uso di tecnologie come la realtà aumentata. Questo ci impone anche di non sottovalutare un elemento che credo non possa passare inosservato, cioè il tema del *digital divided* quindi delle ineguaglianze che impone di considerare il fatto che non tutti abbiano la stessa capacità di accedere alle risorse digitali.

Il sistema del credito per la cultura, di Debora Miccio¹⁵

Noi siamo una banca pubblica, ma anche una banca sociale attenta sviluppare da un punto di vista di sostenibilità i nostri target che sono due: lo sport - per cui tutti ci conoscono da 60 anni – e la cultura. Lo sport è stato il mercato di riferimento che ci ha portato a finanziare oltre 34 mila progetti di infrastrutture, ma dal 2014 anche la cultura è diventata molto importante, infatti abbiamo creato dei prodotti che potrete conoscere negli interventi specifici di questo pomeriggio, dove saranno spiegati i tipi di finanziamento che noi offriamo alla cultura e in cui crediamo profondamente.

L'Istituto crede nell'importanza di creare una grande sinergia, in cui essere la cassetta degli attrezzi per le amministrazioni pubbliche. Noi possiamo affiancarci a loro attraverso dei bandi che consentono alle pubbliche amministrazioni, ai comuni e agli enti locali di prendere finanziamenti a tassi agevolati con durate lunghissime. Sono contenta di dire che sulla provincia di Lucca abbiamo appena deliberato un finanziamento abbastanza importante come importo proprio per sostenere la riqualificazione di un ex-convento, la scuola Paladini, che faceva parte di un progetto più ampio proprio perché noi ci affiancano magari al mecenatismo e all'opera delle fondazioni per far sì che possano a 360 gradi tutti sfruttare gli strumenti per valorizzare il patrimonio culturale, che è il nostro obiettivo: patrimonio culturale materiale e immateriale che noi abbiamo nel nostro oggetto sociale proprio come finalità da raggiungere. Per cui mi sento di dire che come partenariato pubblico privato ci siamo, possiamo affiancare. La nostra banca ha una struttura che si chiama "Advisory" che è proprio a fianco di chi ha dei progetti da portare avanti sia nel pubblico che nel privato, per gli imprenditori che vogliono fare un business che ovviamente hanno delle logiche economiche da dover soddisfare ma nella tutela degli interessi pubblici. Quindi noi dell'amministrazione siamo esattamente nel mezzo, noi possiamo consentire di fare progetti, di sviluppare opportunità analizzandole da un punto di vista tecnico ma anche di flusso economico perché oggettivamente non si può prescindere anche da questo aspetto.

¹⁵ Responsabile Direzione Marketing e Commerciale ICS

CONSEGNA DEL RICONOSCIMENTO LUBEC 2021 A ALBA DONATI



Il riconoscimento della XVII edizione di LuBeC è stato consegnato ad Alba Donati, scrittrice e fondatrice della libreria “Sopra la penna”.

“Per aver unito all’impegno letterario e a quello istituzionale di Presidente del Gabinetto Vieusseux, la realizzazione di un progetto di valorizzazione territoriale a base culturale con l’apertura della libreria “Sopra la Penna” nel borgo di Lucignana tra gli Appennini e le Apuane.”

Intervento di Alba Donati¹⁶

Ringrazio molto il Professor Gaetano Scognamiglio e la Dott.ssa Francesca Velani per questo riconoscimento che giunge, per altro, in dei giorni un po’ particolari per la libreria.

Questa libreria nasce da una telefonata tra me e Romano Montroni che è il fondatore delle librerie Feltrinelli, un signore che ha un'esperienza incredibile, dove io gli dico che vorrei aprire una libreria il mio paese. Mi chiede “ quanti abitanti ci sono?”, io rispondo “180”, lui fa “ah sì, 180 mila diviso...”, controbatto “no 180, non 180.000” e mi dice “sei una pazza”. E così tutto ha avuto inizio, evidentemente eravamo in molti a essere pazzi.

Il poggio scosceso su cui mia madre stendeva il bucato e piantava dell'insalata è diventato questo luogo grazie a una comunità di 180 persone. Alcune sono qui oggi: Donatella Donati, Graziano Solignani, Tiziana Santi, Maurizio Santi e insieme a Pierpaolo Orlandi, mio socio che mi controlla perché io non spenda troppo e non faccia cose assurde.

Tutto questo per dire che il peso della comunità è stato molto importante, tutto è iniziato con un crowdfunding dal titolo “Aprire una libreria in un piccolo borgo” con un tetto di 7.000 euro, era il dicembre 2019. I soldi hanno cominciato a scendere immediatamente, c’è stata una partecipazione popolare e nazionale veramente eccezionale. Dico questo perché a

¹⁶ Scrittrice e fondatrice della libreria “Sopra la penna”, Lucignana.

LuBeC si è parla proprio del ruolo della culturale e dei borghi, della loro ripresa. Spesso i giornalisti mi chiedono il senso di aver aperto una libreria in un borgo abbandonato come Lucignana e io rispondo che non è abbandonato, è pieno di giovani che non vogliono andarsene. Quindi dobbiamo aiutarli a trovare le strutture per rimanere.

Vorrei cogliere questa occasione per annunciare che per la prima volta il mio agente Marco Vigevani dell'Italian Literary Agency, che è molto importante, ha mandato a tutti gli editori italiani e internazionali un libro che ho scritto dal 20 di gennaio al 20 di giugno e che racconta la storia di questa libreria, di questa comunità e la storia di una bambina (io) che si è salvata la vita grazie ai libri. C'è stata una risposta incredibile, adesso ci sarà un'asta perché tanti di questi editori si propongono per l'esclusiva. Naturalmente tutto ciò darà importanza anche per il futuro al mio Comune, alla mia comunità, alla Garfagnana. Spesso i turisti mi hanno detto di essere venuti in zona, Lucca e Garfagnana, con l'occasione di vedere la libreria.

Dal 2020 più di 3.000 persone sono passate da noi, senza nessun itinerario turistico che ci agevolasse.

Ringrazio tutti quelli che hanno contribuito e che vorranno ancora contribuire alla crescita di questa realtà.

PREMIAZIONE CONCORSO ART BONUS, COORDINATA DA CAROLINA BOTTI, FRANCESCA VELANI E LUCIA STERI

In collaborazione con Ales – Arte Lavoro e Servizi spa

Intervento di Mario De Simone¹⁷

Comincerei con qualche cifra piuttosto interessante riguardo al bonus, che come sapete esiste dal 2014 e come norma è entrato a regime nel 2015 inoltrato, in questi sei anni la raccolta ha raggiunto i 600 milioni di euro. I donatori sono quasi 24 mila, i progetti finanziati e i beneficiari sono 4.600. Interessante notare che è particolarmente elevata la percentuale di conclusione con successo dei progetti che sfiora il 60 per cento. Considerando che moltissimi progetti ovviamente sono ancora in corso, mi pare una storia di successo. Il bonus risponde secondo me a un'esigenza che era molto sentita in Italia per decenni dove invidiavano i sistemi in cui i benefattori potevano ricevere un reale beneficio fiscale rispetto alla loro generosità, alla loro liberalità. Noi per l'Art Bonus abbiamo l'onore di essere i destinatari di un incarico preciso vale a dire quello di promuovere il bonus e gestirne le attività affiancare sia i donatori sia i beneficiari. Questo è un compito particolarmente esaltante perché ci consente di trovare dei linguaggi comuni a due settori che in Italia alle volte si parlano con difficoltà, cioè il settore privato nel settore pubblico. In tutti questi anni siamo riusciti credo essere elemento di mediazione fra questi due mondi e concludo veramente dicendo che da questo punto di vista nulla capita meglio come questo concorso, perché se noi pensiamo all'etimologia della parola concorso, il concursus latino, non è la competizione ma la grande affluenza di persone, è quindi per noi l'incontro fra mondi diversi ma convergenti.

¹⁷ Presidente e AD Ales Spa

Intervento di Mattia Morandi¹⁸

Una cosa molto importante secondo me è quella di iniziare a ragionare sul fenomeno sociale che sta accanto all'Art Bonus. Stamattina è stato detto in più occasioni che la cultura è un agente di relazione, di sviluppo sostenibile, di accelerazione di impresa ma è anche uno strumento di affermazione dell'identità. Secondo me l'Art Bonus per tante ragioni differenti conferma tutte queste affermazioni dimostrando quanta attenzione ci sia a livello territoriale da parte delle comunità alla tutela del proprio patrimonio, quanto si voglia non soltanto salvaguardarlo ma anche lo si voglia comunicare. Il concorso fa vedere anche a parte la premiazione che è importante simbolicamente per dare un riconoscimento ai tanti mecenati che nel corso degli anni si sono avvicinati alla tutela del patrimonio culturale, inoltre rappresenta una importante finestra in cui si possono vedere quel ventaglio di diverse interpretazioni delle best practices in modo che possano poi diventare riproducibili. poi della scuola che hanno fatto le realtà periferiche del ministero che alle amministrazioni locali quindi diventa anche uno strumento utile per far vedere delle best practices che poi possano diventare successivamente riproducibili. Quindi grazie a tutti i partner di questo concorso.

I VINCITORI DEL CONCORSO ART BONUS DELL'ANNO 2021

1. Per il "Restauro Fonte di San Francesco" (Comune di Perugia)

Ha ritirato il premio Andrea Romizi - Sindaco di Perugia – e il mecenate Antonello Palmerini di Oleodinamica Palmerini

La Fonte, restaurata più volte nel corso dei secoli, prende il nome dal Santo Patrono d'Italia che si narra si fermò qui per dissetarsi e lavarsi le ferite prima di essere portato in catene al carcere di Perugia, dopo la battaglia di Collestrada, nel 1202. Le erogazioni Art Bonus hanno coperto totalmente il costo previsto per la manutenzione straordinaria (18mila euro) e ricevuto 2.314 voti sul portale del concorso Art Bonus. I cittadini si sono uniti alla campagna social #fanneArte, insieme ai 18 mecenati e testimonial, tra cui Associazione Pro Ponte, Consorzio Revisioni, Oleodinamica Palmerini srl, Cristina Dragoni.

2. Per Kilowatt Festival 2019 | Associazione culturale CapoTrave / Kilowatt (Sansepolcro, Arezzo)

Ha ritirato il premio Luca Ricci, Direttore Artistico

La creazione culturale è uno sforzo collettivo al quale tutti - artisti, operatori, spettatori, critici - possono e debbono partecipare: è l'idea che guida l'attività dell'associazione Kilowatt, che da 16 anni organizza il festival dedicato alle repliche dei più affermati spettacoli di teatro, danza, circo contemporaneo e musica. Le donazioni Art Bonus ricevute ammontano a 49.500 euro, i voti sono stati 1.604. Aboca Spa, Banca di Credito Cooperativo di Anghiari e Stia, Caffé River s.p.a., Fondazione Cassa di Risparmio di Firenze, Lucos Srl, Piccini Paolo Spa, sono tra i mecenati non anonimi.

¹⁸ Capo Ufficio Stampa e Comunicazione MiC

3. Per Macerata Opera Festival 2019 – Cento mecenati per lo Sferisterio | Associazione Arena Sferisterio di Macerata

Ha ritirato il premio Katuscia Cassetta, Assessore alla cultura del Comune di Macerata e Luciano Messi, Sovrintendente Arena Sferisterio

Il progetto prende spunto dalla tradizione delle membership di cultura anglosassone e dalla storia del monumento che ospita la stagione lirica. Una società privata di Cento Consorti edificò quello che oggi è il teatro, del 1829, “ad ornamento della città” e “a diletto pubblico”. È nata così l’idea dei Cento Mecenati: cittadini, professionisti e imprenditori che, grazie ad Art Bonus, decidono di aderire al sostegno. La strategia di coinvolgimento dei cittadini con microdonazioni diffuse ha portato a raccogliere 300.750 euro a sostegno dell’attività. Sono 1.222 i voti raccolti.

4. Per #iosonomecenate - #iorestoacasaconilCSS | CSS Teatro stabile di innovazione del Friuli Venezia Giulia

Ha ritirato il premio Alberto Bevilacqua, Presidente CSS Teatro Stabile Di Innovazione Del Friuli Venezia Giulia

Fondato nel 1978, il CSS di Udine è una realtà culturale che organizza e promuove attività teatrali: al primo lockdown ha reagito con il progetto #iosonomecenate - #iorestoacasacon... per sostenere il lavoro degli artisti. ‘Restiamo a casa, ma con gli artisti e diventiamo tutti Mecenati per sostenerli’: sono nati così gli appuntamenti teatrali in diretta dalla pagina Facebook del CSS ogni sera da marzo ad aprile 2020, ancora fruibili su Facebook e sul sito www.cssudine.it. Le donazioni ricevute sono state pari a 6.507,85 euro, i voti 1.106.

5. Per il sostegno al Teatro dell’Opera di Roma annualità 2019 | Fondazione Teatro dell’Opera di Roma

Ha ritirato il premio Roberta Sulli, Responsabile Fundraising e Membership

Nato nel 1880, per iniziativa di un imprenditore, Domenico Costanzi, il Teatro dell’Opera di Roma ha scritto pagine importanti della storia della lirica e della danza. Fin dall’origine è stato scenario di eventi memorabili, quali le prime assolute di “Cavalleria Rusticana” di Pietro Mascagni nel 1890 o di “Tosca” di Giacomo Puccini nel 1900. Le donazioni ricevute per il sostegno all’attività istituzionale sono state 461.641,92 euro da 163 mecenati, tra cui Bmw Italia Retail e Divita Srl. I voti ottenuti sulla piattaforma di Art Bonus 963.

6. Per la Festa del Teatro Eco Logico a Stromboli | 369gradi centro di produzione cultura contemporanea di Roma

Ha ritirato il premio Alessandro Fabrizi, Direttore Artistico della Festa di Teatro Eco Logico

Il centro 369gradi è un organismo di produzione che sostiene e produce arti performative nell’ambito dell’innovazione, della sperimentazione e della multidisciplinarietà. Ogni anno offre circa trenta eventi dal vivo, nell’arco di nove giorni a inizio estate sull’isola vulcano di Stromboli, dando vita a un incontro fra artisti del teatro, della musica, della danza e studiosi ed esperti in ogni ambito culturale, sociale e scientifico. Le donazioni ricevute sono state

40.219,73, fra i mecenati non anonimi: Anna Maria Minciullo, Assunta Draicchio, Daniela Minardi, Divita Srl, Gianluca Brogna, Liv.in.g. s.r.l., Maria Diana. I voti del pubblico 920.

7. Per il sostegno all'attività 2018 | Associazione Teatrale Eco di Fondo (Milano)

Ha ritirato il premio Giulia Viana, Presidente dell'associazione Teatrale Eco Di Fondo

Nata a Milano dagli attori Giacomo Ferraù e Giulia Viana, la compagnia teatrale Eco di Fondo è impegnata nella produzione di spettacoli di prosa rivolti a ragazzi e adulti, con l'obiettivo di rafforzare la coscienza civica riguardo l'utilità o meglio necessità dell'arte teatrale per affrontare la vita quotidiana; dall'altro, sensibilizzare i pubblici incontrati su diverse tematiche etiche e civili. Donazioni ricevute pari a 5mila euro dal mecenate Flavio Feniello, con 907 voti raccolti.

8. Per il Museo Civico delle Cappuccine - Albrecht Dürer: progetto espositivo 2019/2020 | Comune di Bagnacavallo (Ravenna)

Ha ritirato il premio Eleonora Proni, Sindaco Di Bagnacavallo

La raccolta Art Bonus ha sostenuto il progetto espositivo dedicato ad Albrecht Dürer in programma per l'autunno-inverno 2019/2020, gli eventi connessi (visite guidate, laboratori, incontri e conferenze) e la realizzazione del catalogo. Il museo conserva oltre 15mila pezzi tra opere d'arte di vario genere, si compone di un corpus di arte antica e una sezione di arte dal XX secolo a oggi che presenta autori locali. Le donazioni ricevute dal mecenate Mixer Spa sono pari a 12mila euro, voti registrati 729.

9. Per il "Divin Pittore" e la sua Scuola. Restauri di opere del Perugino e del Cinquecento umbro | Galleria Nazionale dell'Umbria – MiC

Gli interventi resi possibili dal mecenatismo degli imprenditori hanno permesso operazioni di restauro e interventi prossimi alla manutenzione, volte a restituire l'antico splendore alle opere, aprire prospettive di studio e di ricerca inedite, stimolare approfondimenti. Il progetto (629 voti) ha visto la collaborazione tra Galleria Nazionale dell'Umbria e il mondo dell'impresa del territorio, rappresentato da Confindustria Umbria. I mecenati non anonimi: Brunello Cucinelli Spa, Cancellotti Srl, Ciam Spa, Gesenu Spa, Leonardo Baldaccini, Liomatic Spa, Mauro Benedetti Spa., NTS Project Srl, Saci Industrie Spa, Sangallo Palace Hotel, Tamagnini Impianti Srl. Donazioni ricevute: 53.500 euro.

10. Per la mostra Anton Maria Maragliano | Palazzo Reale di Genova – MiC

Ha ritirato il premio Luca Leoncini, Direttore delle Collezioni Palazzo Reale Di Genova

Una grande mostra dedicata alla figura di Anton Maria Maragliano, rinomato autore di sculture lignee del periodo tardo barocco, ha visto una grande partecipazione del pubblico e dei prestatori, in visita al Teatro del Falcone, luogo dell'esposizione. Il progetto (553 voti) ha raccolto 200mila euro, dal mecenate Compagnia di San Paolo.



SESSIONI PARALLELE

Giovedì pomeriggio

Venerdì mattina e pomeriggio

WS1 | RIGENERAZIONE A BASE CULTURALE E NUOVE FRONTIERE DELLA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE E NATURALE

A cura di MiC

FOCUS 1 | ATTRATTIVITÀ DEI BORGHI: RIGENERAZIONE A BASE CULTURALE

PROGETTO DUCATO ESTENSE – NUOVE PROSPETTIVE CULTURALI PER I BORGHI DELLA GARFAGNANA

Intervento di Giorgia Muratori¹⁹

Buon pomeriggio a tutti, vorrei iniziare questo pomeriggio dando due pensieri positivi: il primo è quello di ritrovarci in presenza visto che l'anno scorso era ancora incerta la situazione e a distanza di un anno e mezzo il fatto di poter essere qui secondo me è un bel segnale di ripresa e spero messaggio possa davvero riversarsi su tutta la collettività e possa davvero riportare non solo l'Italia, ma il mondo stesso a rialzarsi; il secondo è che ho fortemente voluto questo incontro e ringrazio i sindaci e loro i rappresentanti dell'Amministrazione Comunale per essere qui, perché fino ad ora questo progetto specifico "Ducato Estense" è stato sempre promosso, ma in ambiti emiliano romagnoli e quindi era importante secondo me far conoscere ancora di più questo importante progetto che riguarda le due regioni l'Emilia-Romagna e la Toscana ma in territorio toscano, per cui ringrazio davvero i sindaci che insieme mi hanno sostenuta nell'organizzazione di questo di questo focus. Andiamo al tema di oggi che è molto specifico perché si parla di attrattività dei borghi, ma il Ducato Estense è un progetto ancora più specifico. Per chi non lo conoscesse, vorrei solo dare qualche numero perché magari ci sono addetti ai lavori che conoscono da anni questo progetto, ma c'è anche chi non lo conosce affatto. Il progetto Ducato Estense nasce con l'idea di ripercorrere dal punto di vista storico il percorso degli Estensi e quindi attraverso questo comune denominatore che è la storia di questa famiglia, si possono ricollegare due regioni: l'Emilia-Romagna e la Toscana. Pensate solo ai numeri 70 milioni di euro è il costo dell'intero progetto, di cui 5 milioni riversati sui cinque comuni della Garfagnana, quindi un progetto di dimensioni veramente di ampie dimensioni e di grande portata visto che sono 74 i comuni coinvolti e 26 i cantieri. Parlare oggi di Ducato Estense significa creare un brand internazionale in grado di competere a livello internazionale con gli altri Stati. Si tratta quindi di creare una identità del ducato estense e saperla poi portare anche al di fuori dell'Italia e dare a questo nome un'identità specifica, quella del Ducato Estense. Il viaggiatore che si trova a percorrere questo circuito troverà un'offerta turistica a 360 gradi, potrà passare infatti dalle città d'arte dell'Emilia-Romagna come Reggio Emilia, Ferrara, Modena, le loro province e arrivare in Garfagnana dove potrà trovare un luogo per poter gustare le bellezze naturali, per poter gustare le eccellenze gastronomiche, e si troverà introdotto come in un'altra dimensione con un turismo molto

¹⁹ Segretario Regionale della Toscana. Intervento revisionato dall'autore.

più lento. Qui troverà tutti quei grandi temi voluti anche dal nostro Ministro Franceschini come ad esempio la direttiva sui cammini che nel 2015 era stata emanata con l'intento proprio di promuovere il turismo lento, pensiamo all'anno 2017 definito come anno dei borghi. Attraverso la Garfagnana è possibile ritrovare non solo i segni della storia, del passato ma è possibile ritrovare attraverso le testimonianze attuali del patrimonio culturale è possibile ripercorrere questo percorso storico.

Intervento di Fabrizio Del Rio²⁰

Buona sera a tutti, per prima cosa porto i saluti del Segretario regionale per l'Emilia-Romagna, l'architetto Corrado Azzollini, e ringrazio la dott.ssa Muratori per avermi dato questa opportunità per dare un aggiornamento dello stato dell'arte del progetto "Ducato Estense" dal punto di vista della comunicazione.

Come già anticipato, lo scorso mese di dicembre è stata bandita questa gara, è stata una gara a procedura aperta, una gara europea, alla quale hanno partecipato diciassette tra aziende e raggruppamenti e ha visto pertanto coinvolte una cinquantina di aziende del settore. Nello scorso mese di luglio si è conclusa la gara ed abbiamo un aggiudicatario, il raggruppamento composta da Centounopercento, DM cultura e Pixel. In questo momento siamo della fase di verifica per poter concludere e sottoscrivere il contratto e contiamo nei prossimi mesi di partire e recuperare un po' del tempo che è trascorso da quando abbiamo cominciato a pensare e ad illustrare ai comuni, qui presenti oggi e agli altri comuni dell'Emilia-Romagna, quale fosse la nostra idea di comunicazione del brand ducato estense.

Come abbiamo detto, il progetto, che è stato finanziato con 70 milioni di euro, prevedeva un investimento di un milione di euro nella comunicazione. Noi parte di questo milione di euro, come Segretariato regionale per l'Emilia-Romagna, l'abbiamo dedicato ad una prima fase di studio e di analisi insieme al Dipartimento di Architettura dell'Università di Bologna, insieme al Dipartimento di Scienze Aziendali sempre dell'Università di Bologna, insieme all'APT e insieme a tanti altri interlocutori, perché volevamo capire come dovevamo creare questo brand, dovevamo avere, soprattutto, quelle informazioni necessarie da comunicare all'agenzia che un domani si sarebbe dovuta occupare di realizzare il brand: cosa intendiamo noi per Ducato Estense? Cosa rimane del Ducato Estense nei territori della Toscana e dell'Emilia-Romagna?

La risposta delle aziende è stata molto positiva, nelle loro offerte hanno colto quale sia lo spirito del progetto, un progetto che deve coinvolgere i territori, deve coinvolgere le popolazioni per far sì che un pubblico diversificato raccolga questa proposta, questa nuova proposta di località intese come destinazione turistica.

L'agenzia di comunicazione che si occuperà quindi di questo progetto, seguendo quello che era il capitolato tecnico, dovrà realizzare un sito, un sito internet che dovrà rispondere a diverse esigenze, all'esigenze dettate dal turista che vorrà trovare le informazioni per intraprendere il suo viaggio, ma anche dare informazioni di carattere storico, perché abbiamo bisogno di dire che cosa ha rappresentato il Ducato Estense e la dinastia degli estensi in questi territori. E deve essere utile per quelli che sono gli stakeholder, quindi gli

²⁰ Funzionario del Segretariato Regionale per l'Emilia-Romagna. Intervento revisionato dall'autore.

stessi comuni e gli operatori del settore turistico-culturale, per poter carpire quelle informazioni necessarie e utili per far sì che cresca l'interesse verso questa meta che andiamo a costruire.

Come diceva prima la dott.ssa Muratori, per come sono collocati, i beni estensi, ed in particolare quelli della Garfagnana, ben si adattano alla creazione di un turismo lento, un turismo sostenibile, un turismo che risponda a quelle che sono le esigenze più moderne, ma deve portare quel turista, che magari già viene nelle città più importanti della Toscana e dell'Emilia-Romagna, a incuriosirsi e visitare qualcosa in più, quel qualcosa in più che lo porti ad allungare il periodo di permanenza.

Oltre al sito web verrà fatta una app e, cosa molto importante, verrà realizzata una campagna fotografica e audiovisiva su tutti i beni che sono stati ritenuti estensi, sono circa 240 beni. Quindi abbiamo la realizzazione di brevi documentari su 130 di questi beni, verranno poi realizzati dei video tematici e dei video di itinerari che sono già stati definiti.

I 18 mesi, che sono quelli della durata del contratto, verranno accompagnati da un lavoro di ufficio stampa e questo vuol dire, soprattutto, presenza sui social, per far sì che questo strumento possa funzionare è necessaria la collaborazione dei comuni e degli operatori. E come ha accennato anche la dottoressa Muratori già dall'inizio del progetto un'attenzione particolare è stata dedicata alla governance futura. Sono state pensate varie figure giuridiche per realizzare questa governance unendo i comuni interessati, in questo momento abbiamo capito che si va verso una "convenzione di sistema", uno strumento più agile per i comuni per far sì che la promozione che già oggi avviene, ma è vissuta singolarmente, possa avvenire in un contesto complessivo di tutto il territorio.

TRANI BORDER LAB. UN PROGETTO DI RIGENERAZIONE URBANA PARTECIPATA, DI ANITA GUARNIERI²¹

Vi porto Trani, nel tentativo di lavorare in maniera congiunta a dei progetti di rigenerazione urbana che coinvolgono come luogo centrale il castello. Come sapete la cittadina di Trani è uno dei capoluoghi della provincia BAT ed è uno dei centri più importanti della Puglia. Il Castello Svevo è uno dei 15 siti della Direzione Regionale Musei che sta avviando da qualche mese una nuova attività di valorizzazione e di coinvolgimento del territorio per questo sito che purtroppo è stato chiuso tanto tempo. Innanzitutto per un passato in cui è stato un carcere, quindi un luogo chiuso rispetto al territorio. Poi per una serie di interventi di restauro che l'hanno tenuto chiuso, dopodiché è arrivato il COVID quindi per molto tempo non è stato accessibile alla cittadinanza, ai turisti e alla collettività. Essendo la Cattedrale il punto nevralgico della città di Trani, quando abbiamo riaperto ci siamo trovati a interrogarci su come creare nuove attività di valorizzazione che coinvolgessero il più possibile gli enti locali tra cui il comune, le associazioni e i luoghi di cultura. Abbiamo avviato dunque un lavoro sinergico con il comune e la collettività attraverso un'attività finalizzata al DGCC – Direzione Generale Creatività Contemporanea con un progetto denominato "Trani Border Lab". Con questo tipo di attività progettuale abbiamo messo a punto nuove forme di

²¹ Direzione regionale Musei Puglia – Castello Svevo di Trani

cooperazione pubblico-privato col territorio e cercato di testare quello che può essere il futuro di rigenerazione di tutta l'area con un coinvolgimento multidisciplinare, processi collaborativi di innovazione sociale, collaborazioni con le scuole, ricerca, workshop, attività culturali e creative creando una cabina di regia proprio all'interno del Castello di Trani. innanzitutto i saluti del mio Direttore, il Dott. Luca Mercuri e ci teniamo molto oggi a presentare questa attività di concertazione con il territorio, che abbiamo avviato in uno dei nostri luoghi della cultura ossia il Castello Svevo di

BORGHİ COLPITI DAL SISMA DEL 2016: LA RICOSTRUZIONE DI UNA COMUNITÀ ATTRAVERSO LA RIGENERAZIONE URBANA

Introduzione di Marica Mercalli²²

L'incontro di oggi è una riflessione a più voci sul tema dei borghi, tema a cui è dedicata la sessione di questo pomeriggio e che prende le mosse da quello che stamattina è stato detto dal Capo di Gabinetto prof. Lorenzo Casini.

Il tema dei borghi e dei piccoli centri del nostro paese riveste una grande importanza anche alla luce dei finanziamenti che il Piano Nazionale di Resilienza e Recupero destina alle attività di miglioramento e riqualificazione dei borghi e, in particolar modo, a quelli situati nelle aree interne lungo la dorsale dell'Appennino.

In questa sede però proponiamo di fare un passo indietro prima di parlare di riqualificazione.

Ci occupiamo infatti di borghi storici da un punto di vista di ricostruzione e sicurezza che sono i due compiti istituzionali per i quali la nuova Direzione per la Sicurezza del Patrimonio Culturale del Ministero della Cultura è stata creata nel 2019

Perché emergenza e ricostruzione? Perché ovviamente tutta l'area dell'Italia centrale, riferendoci specificamente alle quattro regioni che sono state interessate dal sisma del 2016, ha visto una reale distruzione di molti borghi e frazioni disseminati sulla dorsale appenninica con l'aggravarsi di una delle problematiche che erano già da lungo tempo attive, quella dello spopolamento e dell'abbandono di queste zone.

Un fenomeno che si era già verificato prima del sisma e che il sisma ha ulteriormente accelerato e aggravato tanto che in molti casi la nostra riflessione nasce da una domanda legata non solo al 'come ricostruire' ma al 'per chi ricostruire' e al "se ricostruire".

È emersa, infatti, una analisi legata a molti edifici di culto per i quali lo stesso confronto con gli uffici diocesani, con cui noi dialoghiamo, ha fatto emergere una preoccupante realtà: "Non siamo più interessati a ricostruire perché quella chiesa che è stata distrutta era da anni chiusa e si trova in una frazione semi-spopolata. C'era a stento un custode che poteva aprirla solo in alcune occasioni - sostanzialmente per controllare che fosse tutto conservato al suo interno - ma non abbiamo più una comunità interessata a frequentare questo luogo di culto". Questa la valutazione di molti vescovi.

²² Direttore DG - Sicurezza Patrimonio Culturale – MiC. Intervento revisionato dall'autore.

Bisogna anche tener conto del fatto che l'ultima ordinanza emanata dal commissario straordinario Legnini prevede che la ricostruzione degli immobili adibiti a culto venga gestita direttamente dalle Diocesi. Quindi il soggetto attuatore di questi interventi di ricostruzione saranno le Diocesi che dunque dovranno direttamente impegnarsi in un complesso processo di risanamento e riedificazione.

Prima di lasciare la parola ai colleghi che sono presenti con me oggi mi preme sottolineare alcuni punti. Il primo è l'attenzione al PNRR di cui si è molto parlato negli incontri della mattina.

Il PNRR ha due linee di azione dedicate agli interventi per la sicurezza del Patrimonio Culturale: una è costituita dal Piano Nazionale di miglioramento sismico di luoghi di culto torri e campanili, di cui sarà struttura attuatrice la Direzione Generale Sicurezza del Patrimonio Culturale e per il quale sono previsti 240 milioni; l'altra è quella di cui parlava anche il Capo di Gabinetto volta alla creazione di depositi di sicurezza ,con annessi laboratori di restauro, per il ricovero temporaneo dei beni mobili che sono stati danneggiati a seguito di eventi calamitosi spesso perché contenuti negli edifici distrutti o semidistrutti che quindi devono essere trasferiti rapidamente in depositi di sicurezza.

Queste due linee di intervento sono legate all'attività che noi definiamo di prevenzione cioè proprio quella attività che noi dovremmo sviluppare nel modo migliore per evitare i danni più gravi che comprendono una grande categoria di eventi non solo sismici ma anche prodotti da frane, alluvioni, eruzioni vulcaniche.

Sul nostro territorio molte sono le zone che per propria natura geologica sono soggette a tutti questi rischi aggravati dal cambiamento climatico ormai al centro dell'attenzione della comunità scientifica ma anche dei responsabili politici.

La problematica del rischio legato al forte e velocissimo cambiamento climatico è stata uno dei grandi temi trattati, da ultimo, nell'incontro dei Ministri della cultura del G20, perché anche i cambiamenti climatici sono ormai considerati fattori di rischio elevatissimo per la salvaguardia del nostro patrimonio.

Detto questo quindi la ricostruzione dei borghi deve prevedere un miglioramento sismico non soltanto dei singoli edifici, dei singoli beni immobili, ma dei contesti e quindi ritorniamo all'argomento dei borghi in fase di ricostruzione proprio perché dobbiamo esaminare il contesto in cui sono situati i singoli beni culturali.

In un centro storico non tuteliamo le singole emergenze ma esercitiamo una tutela su tutto il tessuto del costruito. Non si può prescindere infatti dal contesto in cui sono situati i singoli beni culturali. Da questo punto di vista si stanno studiando, per la prima volta, piani generali di ricostruzione che impegnano le amministrazioni comunali anche ad una revisione degli esistenti piani regolatori, nuovi sistemi di sicurezza su scala urbana come quello presentato qualche giorno fa a Castelluccio.

Un progetto molto innovativo che prevede la realizzazione di un sistema di piastre, quindi, un sistema antisismico diffuso su cui potranno poi essere realizzati dei dissuasori.

Castelluccio è un piccolo borgo vicino a Norcia che è stato completamente distrutto dalla scossa del 30 ottobre 2016: è rimasta in piedi solo una piccola parte della chiesa cinquecentesca di Santa Maria Assunta che la Soprintendenza dell'Umbria ha salvaguardato in contrasto all'intenzione che originariamente era stata manifestata di abbatterla

totalmente e di portare via tutte le macerie; ecco lì si sta facendo una progettazione di tipo innovativo perché si progetta qualcosa che possa mettere in sicurezza l'intero centro storico.

Come sempre questi momenti di emergenza sono però anche momenti in cui si approfondiscono gli studi e si approfondiscono le ricerche per rendere veramente sempre più avanzato il sistema di sicurezza laddove, ci ripetiamo, non esiste un rischio zero ma si cercano forme per mitigare i rischi rispetto ai loro effetti sul patrimonio culturale diffuso.

L'ultimo punto da evidenziare è quanto la ricostruzione dei borghi sia legata al rapporto con le comunità. Il problema dello spopolamento può essere contrastato attraverso scelte ed iniziative in grado di riportare le persone nei luoghi di appartenenza. È quindi opportuno ricostruire gli edifici che possiedono non solo un carattere storico-artistico rilevante ma anche un valore simbolico per le comunità degli abitanti. Non voglio usare il termine indennitario perché lo abbiamo sentito fin troppo però bisogna valorizzare i luoghi simbolici cioè quelli in cui la comunità si riconosce e intorno ai quali la vita di una famiglia, di una piccola comunità, comincia nuovamente a crescere. Questo per far sì che il fenomeno dell'abbandono, dell'allontanamento, della dispersione possa in qualche modo essere contrastato.

Tutte le bellissime esperienze, tutti i bellissimi progetti che abbiamo visto presentare in questa sessione del pomeriggio non rappresentano altro che uno sforzo per far sì che i borghi del nostro paese abbiano una nuova vitalità.

Un'ultimissima riflessione: è vero siamo un paese con un enorme quantità di piccole città, di piccoli comuni tutti straordinariamente importanti da un punto di vista storico-artistico. Questo proviene dalla nostra storia, dalla civiltà dei comuni medioevali e dalla la civiltà delle signorie rinascimentali. Fasi storiche che hanno prodotto i più importanti monumenti, le più importanti forme di urbanizzazione nel nostro paese che, ancora oggi, ne caratterizzano struttura e forma. Quindi è veramente una enorme risorsa avere un patrimonio culturale così diffuso sul territorio ed è a questo patrimonio che dobbiamo dedicare attenzione ed anche approfondimenti.

Il sisma del 2016: il patrimonio culturale coinvolto, lo stato di danno e le attività emergenziali, di Paolo Iannelli²³

Il sisma del 2016 (o meglio gli eventi sismici, almeno 4 i più importanti 24 agosto, 26 e 30 ottobre 2016 e 17 gennaio 2017), è stato un evento particolarmente severo per molte ragioni.

Per magnitudo e durata dell'evento sismico, per vastità del territorio (ha interessato circa 8000 kmq, 140 comuni e 4 regioni) ma specialmente per quantità di patrimonio culturale coinvolto: beni storico-artistici, archeologici, archivistici, architettonici e paesaggistici. Un territorio ricco di identità culturale e ricadente in 2 Parchi Nazionali (Parco Nazionale dei Monti Sibillini e Parco Nazionale del Gran Sasso e Monti della Laga).

²³ Presidente ATIT - Associazione Nazionale Teatri di Tradizione e Soprintendente Sferisterio di Macerata. L'intervento è stato revisionato dall'autore.

Il danno al patrimonio culturale è stato ingente, interi centri e nuclei storici di grande importanza culturale e paesaggistica sono stati completamente distrutti o fortemente danneggiati rendendo necessario purtroppo anche demolire, per ragioni di sicurezza, molto di ciò che era rimasto in piedi; i comuni dove la distruzione è stata ingente, se non totale, sono ben 44 su 140 dell'intero cratere. L'individuazione di questi comuni tiene conto del grado di distruzione causato dal sisma ricavato dalle schede Aedes e dagli immobili classificati E, dall'intensità macro-sismica e dalla distanza dall'epicentro. Questi crolli e le conseguenti diffuse demolizioni hanno evidenziato subito una notevole complessità legata sia all'individuazione e gestione delle "zone rosse" sia alla rimozione e gestione delle macerie, ponendo importanti interrogativi per la fase di ricostruzione.

Il Ministero della Cultura, all'indomani del sisma del 24 agosto 2016, ha immediatamente dato corso a tutte le attività emergenziali svolte secondo le previsioni della Direttiva del 23 aprile 2015, che hanno riguardato: il rilievo del danno, la messa in sicurezza dei beni culturali immobili e mobili, l'allestimento dei depositi temporanei e di restauro del patrimonio mobile danneggiato e una prima stima dei costi per le attività di restauro e ricostruzione.

Questo sisma è stato inoltre caratterizzato per la grandissima produzione di macerie che ha reso necessaria un'attenzione particolare finalizzata poi alle attività di ricostruzione, nella loro rimozione selezione e conservazione. Avendo quindi un quadro di crolli generalizzati in interi centri storici e frazioni è stato identificato un percorso operativo ad hoc specificato nella Direttiva DG ABAP 15/09/2016 "Procedure di Rimozione e recupero delle macerie di beni tutelati e di edilizia storica" che per i beni culturali ha significato la definizione di un percorso apposito per la loro selezione in vista di un necessario riuso degli elementi recuperati. Il riutilizzo degli elementi identitari è stato quindi incentivato dall'Ordinanza n. 116 del 6 maggio 2021 del Commissario Straordinario di Governo elaborata in seno ad un tavolo tecnico congiunto con il MiC.

Grande importanza per la gestione delle emergenze hanno avuto anche i depositi per i beni culturali mobili, in cui sono stati ricoverati un gran numero di beni per la loro messa in sicurezza e per i primi interventi di stabilizzazione del danno; anche in questo ambito si è potuta perfezionare una valida metodologia operativa.

1 centri e i borghi storici dell'Appennino, l'attività di ricostruzione e la ricomposizione del paesaggio dopo il sisma del 2016, di Maria Gabriella Sposini²⁴

Buonasera a tutti. Il territorio colpito dal sisma del 2016 è un territorio che abbraccia 4 Regioni diverse, 140 Comuni e 2 Parchi nazionali. Quindi abbiamo ambienti insediativi a tradizioni diverse con costruzioni con materiali diversi. È un territorio con unità paesaggistiche scandite da fiumi e da sistemi montuosi che generano contesti sostanzialmente isolati autonomi tra loro e talvolta anche poco permeabili quindi un territorio non sempre omogeneo per storia per vocazione per strategie economiche e pianificatori e anche per vari livelli di pianificazione che si sovrappongono.

Quindi al di là della non omogeneità del territorio, la ricostruzione impone però l'aggregazione dei diversi contesti in una gestione unitaria per garantire proprio la rinascita in tempi e modi sostenibili per le popolazioni una ricostruzione che sia rispettosa delle

²⁴ Delegato ANCI Consiglio Superiore dello Spettacolo. L'intervento è stato revisionato dall'autore.

peculiarità dei luoghi ma anche capace di sposarsi di elaborare delle nuove strategie dell'abitare che mettano insieme sia la qualità architettonica che la sicurezza antisismica l'efficienza energetica la continuità con la vita di prima e un ridotto consumo di suolo.

Quindi una ricostruzione capace di riproporre il territorio di rigenerarlo e riproporre, se possibile, i coni visivi preesistenti, le geometrie e gli squarci prospettici preesistenti. Questa è veramente una sfida difficilissima. I rapporti tra spazi vuoti e spazi pieni riproporre insomma tutti quei valori architettonici percettivi preesistenti al terremoto.

All'indomani del sisma gli strumenti pianificatori introdotti sono stati "PUA" nel 2016 e i programmi straordinari di ricostruzione nel 2019 in più nel 2020 le linee guida allegate all'ordinanza 107. Obiettivo di questi programmi straordinari di ricostruzione era proprio quello di dotare i comuni di uno strumento per la ricostruzione che avesse efficacia sia urbanistica che paesaggistica.

Elemento innovatore alla base di questi nuovi strumenti pianificatori era la possibilità di derogare agli iter autorizzativi alle normative urbanistiche edilizie e paesaggistiche vigenti qualora si ricorresse allo strumento della conformità preesistente. Tale innovazione consente l'immediata attuazione degli interventi purchè conformi con una sensibile contrazione dei tempi. Il principio della conformità riguarda quindi ogni aspetto del costruito dal sedime dell'edificio la volumetria alle quinte stradali all'altezza ai trattamenti delle superfici alle cromie alle pavimentazioni alle coperture alle pendenze.

Questo che vediamo adesso è l'esempio del PUA di Campi Alto una frazione nel Comune di Norcia. Campi Alto, purtroppo, ha subito nel 2016 danni gravissimi che lo hanno classificato come zona rossa quello che vediamo in blu tutta la tavola dei ____ coni che presentava antecedentemente al sisma una struttura urbana di costa a fasce. Il centro abitato era posto su una serie di terrazzamenti a semi-anelli concentrici che degradava lungo il pendio e diciamo gli edifici erano sviluppati secondo una tipologia a schiera semplice servita da due strade una valle l'altra a monte. I primi due piani interrati diciamo venivano serviti dalla strada di valle e lì si concentravano ambienti servizio mentre a monte era l'ingresso per l'abitazione. I paramenti murari erano costituiti essenzialmente in pietra calcarea scaglia bianca e rossa ma anche con inserti in travertino, in arenaria e in tufo.

abbiamo una tavola estratta dal quadro conoscitivo del PUA di Campi dove sono evidenziati i centri di interesse culturale. Fino al 1700 a Campi Alto erano racchiuse ben 7 chiese dopo i vari terremoti fino al 2016 ne erano sopravvissute 3: Sant'Andrea, Santa Maria delle Grazie e Santa Maria della Piazza. Purtroppo sono andate distrutte tutte e tre e anche due oratori del Sacramento di San Michele Arcangelo.

Altra tavola sempre tratta dalla PUA è quella che riguarda le pavimentazioni che sono un altro aspetto di determinate caratteristiche del borgo e del sito. È una struttura, come abbiamo detto, a fasce sui terrazzamenti con le strade si svolgono lungo le linee di livello con un andamento piuttosto pianeggiante che poi si raccorda all'estremità con delle rampe di scale. Erano essenzialmente in acciottolato con inserti di pietra e laterizio. Dunque, come dicevamo, è importantissima la fase di censimento di ogni elemento architettonico e di tutte le tipologie edilizie. Tutto questo censimento, questo lavoro di analisi del quadro conoscitivo confluirà poi nel lavoro di schedatura e nell'elaborazione delle unità minime di intervento per restituire, più fedelmente possibile, il borgo e al contesto paesaggistico e ai suoi abitanti. Questo è il lavoro che ci si ripropone di fare. Grazie a tutti per l'attenzione.

La ricomposizione del tessuto urbano e il recupero dell'architettura storica, l'attività di salvaguardia e gli strumenti di incentivo, di Anna Rutiloni²⁵

La maggior parte dei borghi, centri e nuclei storici distribuiti nelle quattro regioni e coinvolti nell'evento sismico del 2016/2017 hanno una notevole importanza storica, architettonica e paesaggistica, collaborando da sempre alla costituzione dei paesaggi di quest'area appenninica. Molti di questi ricadono in aree tutelate ai sensi della Parte III del Codice dei beni culturali e del paesaggio, D.Lgs. n. 42 del 2004, o sono essi stessi vincolati come immobili ed aree di "notevole interesse pubblico". A seguito del sisma, avendo subito ingenti danni sino al crollo, in alcuni casi, di parte dell'edificato, si sono configurati come una perdita non solo per l'architettura storica e i disegni urbani ma per gli equilibri del paesaggio di intere aree di interesse.

Il riconoscimento del valore di questo tessuto urbanistico storico, dell'edilizia tradizionale e dei paesaggi storici e in generale delle aree coinvolte anche come elemento di rinascita sociale, la sua salvaguardia e la necessità che non venga tralasciato nella ricostruzione è l'impegno che gli uffici del Ministero si sono posti nelle attività in atto attraverso una continua attenzione sia nell'emanazione di linee di indirizzo e circolari sia nelle attività autorizzative.

Gli strumenti della ricostruzione urbanistico-edilizia introdotti dalla normativa speciale del Commissario Straordinario di Governo per il sisma 2016 sono i Piani Urbanistico Attuativi, introdotti dal Decreto Legge 189 del 17 ottobre 2016 e dalle Ordinanze del Commissario Straordinario di Governo n. 25 del 23 maggio 2017 e n. 39 dell'8 settembre 2017 e i Programmi Straordinari di Ricostruzione definiti nell'ordinanza n. 107 del 22 agosto 2020. Questi strumenti costituiscono variante della pianificazione urbana e territoriale vigente e sono immediatamente cogenti per l'attività di ricostruzione, specificando anche aspetti di carattere edilizio e urbanistico per quanto concerne la ricostruzione. L'Ufficio del Soprintendente Speciale del MiC si esprime in sede di Conferenza Permanente sul contenuto di questi Piani e Programmi.

Una particolare attenzione alla salvaguardia degli aspetti e dei caratteri delle architetture e dei paesaggi è stata posta dal Tavolo tecnico dei BB.CC., con la struttura del Commissario straordinario di Governo, definendo nell'Ordinanza Commissariale n. 116 del 6 maggio 2021 una serie di incentivi economici per favorire il recupero dell'architettura storica. Questa Ordinanza prevede che a diverse tipologie/categorie di immobili/edifici di "interesse culturale e paesaggistico", corrispondano differenti incrementi economici del costo parametrico per le attività di restauro, recupero e ripristino. Tali incrementi sono maggiorati là dove si predilige la conservazione e il restauro alla demolizione e ricostruzione e possono arrivare sino ad un incremento del 100% per gli immobili dichiarati di interesse culturale, ai sensi degli artt. 10 e 13, del 70% per gli immobili sottoposti a tutela paesaggistica con provvedimento ai sensi dell'art. 136 del Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio e fino al

²⁵ Ufficio del Soprintendente Speciale per le aree colpite dal sisma del 24 agosto 2016. Intervento revisionato dall'autore.

50 % per gli immobili qualificati di interesse culturale dagli strumenti di pianificazione urbanistica, zone A (centri storici), per gli interventi di conservazione e restauro.

FOCUS 2 | PATRIMONIO CULTURALE E PATRIMONIO NATURALE

Il progetto Parco Green. Dalla biodiversità ai restauri sostenibili, di Francesca Boldrighini, Alessandro Lugari e Andrea Schiappelli²⁶

Il Parco archeologico del Colosseo non è solo un sito archeologico, ma anche una grande area verde che si estende per più di 40 ettari nel cuore di Roma. Un “parco naturale” in cui la vegetazione spontanea convive con i grandi alberi secolari, piantati per far rivivere lo spirito dei giardini imperiali e dei rinascimentali Horti Farnesiani. E quest’area, ancora verde nonostante l’urbanizzazione, è stata scelta come habitat da una nutrita fauna di piccoli mammiferi, rettili, insetti e uccelli.

Per valorizzare al massimo l’ambiente naturale e contribuire allo sviluppo dell’economia sostenibile, il PARCo ha lanciato nel corso del 2020 il progetto “Parco Green”. Prendendo spunto dal concetto di green economy, il progetto comprende differenti attività, accomunate dallo scopo di ridurre l’impatto ambientale, diminuire l’inquinamento e conservare l’ecosistema e la biodiversità. Le attività spaziano dal riciclo dei materiali alla realizzazione di progetti di restauro ecosostenibile; dalla raccolta dei frutti spontanei del Parco alla messa a dimora di essenze antiche e rinascimentali, e ancora molto altro. In rappresentanza di queste varie attività, a LuBeC il PARCo ha voluto presentare due progetti pilota: il progetto Spectio e il restauro “green” dell’Arco di Settimio Severo.

Nel 2020, su iniziativa del Servizio Educazione Didattica e Formazione, ha preso vita il progetto SPECTIO, mirato all’osservazione della fauna del PARCo, e degli uccelli in particolare, al fine di valorizzare il patrimonio naturalistico locale, da divulgare mediante pubblicazioni, laboratori didattici, visite guidate e comunicazione social. Il tutto in collaborazione con Ornithologica, associazione non profit già attiva in loco nel monitoraggio della nutrita colonia di gabbiani. E proprio a partire da marzo 2020, con l’esplosione della pandemia, sono state osservate particolari reazioni della fauna selvatica al cambiamento di abitudini imposto all’uomo dal diffondersi del Coronavirus. Seppur generata da una contingenza drammatica, la riduzione della presenza umana è stata infatti un’occasione unica per registrare in tutto il mondo una serie di fenomeni di grande interesse per lo studio dell’impatto dell’uomo sulla fauna.

Sul versante “restauro”, il PARCo ha invece dato il via a una sperimentazione di tecniche di restauro innovative, che utilizzano il bioconsolidamento sull’Arco di Settimio Severo.

L’aumento dell’inquinamento nelle aree urbane ha messo in pericolo la sopravvivenza delle pietre carbonatiche che costituiscono la maggior parte delle decorazioni architettoniche e della statuaria antica. Il deterioramento dei manufatti in pietra ha dato forte impulso, negli ultimi decenni, alla ricerca e allo sviluppo di nuovi trattamenti di consolidamento e protezione. I prodotti convenzionali non raggiungono infatti un consolidamento profondo,

²⁶ Archeologo Parco archeologico del Colosseo; Restauratore di mosaici Parco archeologico del Colosseo; Archeologo Parco archeologico del Colosseo. Intervento revisionato dagli autori.

formando tipicamente un sottile impervio strato superficiale che ostruisce i pori della pietra. In questo campo si sono sviluppati studi specifici sulla bioconservazione, in particolare sulla carbonatogenesi batterica. Pertanto, è stato sviluppato un metodo basato sull'attivazione selettiva del microbiota carbonatogeno che vive all'interno del materiale lapideo stesso, mediante l'applicazione di una soluzione nutritiva adeguata. Questo trattamento di bioconservazione, applicato nel restauro della facciata occidentale dell'Arco, favorisce lo sviluppo di batteri eterotrofi in grado di indurre carbonatogenesi, partendo dall'interno del materiale verso l'esterno, senza alterazione dell'aspetto superficiale della pietra o induzione di effetti collaterali. L'attivazione del microbiota carbonatogeno che abita le pietre carbonatiche ornamentali in decomposizione è un trattamento di conservazione efficace per l'applicazione in situ. Per questo rappresenta una strategia innovativa ed ecologica e soprattutto segna un miglioramento sensibile rispetto ai precedenti trattamenti, in quanto evita l'inoculazione della pietra trattata con una coltura batterica estranea, riducendo così i costi e minimizzando i potenziali inconvenienti.

Progetto “Un bosco di me” di Villa Adriana e Villa D’este, di Andrea Bruciati²⁷

Buonasera e ancora grazie dell’invito. Il titolo che ho dato a questo incontro è tratto da una canzone di Madame presentata a Sanremo di quest’anno che mi piace molto perché “essere un bosco di me” implica qualcosa che in amore mi tocca ed è parte della mia essenza. L’aspetto emotivo per me, infatti, è sicuramente alla base anche del concetto stesso di rigenerazione. Ho l’onore di gestire una sorta di ecosistema, una specie di cristallizzazione di quello che normalmente viene inteso come “bel paese”, in quanto l’Istituto Villa Adriana e Villa d’Este che io ho rinominato “Le Villae”, è un organismo nel senso che presenta una parte architettonica e una parte biologica. Di fatto a mio avviso, però, questa differenziazione non sussiste perché le temporalità si sovrappongono. Tivoli è l’unica cittadina di 70 000 abitanti a contare due siti UNESCO divenendo una sorta di modello da questo punto di vista e un exemplum proprio perché la parte biologica è nel DNA di quella architettonica. Noi siamo paesaggio, non siamo semplicemente dei monumenti straordinari da un punto di vista archeologico, ma anche per la storia dell’arte rinascimentale. Un progetto come “Acqua Salus”, per esempio, è un intervento di risistemazione, restauro e ripristino del lato Sud Est di Villa d’Este lungo un asse percettivo e funzionale che oltre a costruire una delle parti più scenografiche e di pregio dell’intero complesso, condurrà i visitatori al futuro collegamento pedonale per il vicino Santuario di Ercole Vincitore. Oppure “Natura Naturans” che si avvale della tecnologia per operazioni di censimento del patrimonio verde dei siti dell’Istituto, al fine di pianificare attività di monitoraggio, gestione, promozione e valorizzazione secondo standard europei, tracciando un modello di buone prassi per la gestione del verde.

Una corretta gestione degli spazi verdi comporta l’esigenza di disporre delle informazioni necessarie per definire le priorità d’intervento e per formulare, nel tempo, proposte concrete di gestione. Il censimento del verde è lo strumento tecnico che permette di delineare il quadro conoscitivo dello stato attuale del verde. La maggiore utilità del censimento è data dalla possibilità di pianificare e ottimizzare le misure di gestione e

²⁷ Direttore Villa Adriana e Villa D’Este

manutenzione. In definitiva, un censimento aggiornato permette di: gestire il verde in modo tecnicamente più razionale; risparmiare sulle risorse finanziarie da destinare alla manutenzione; agevolare l'elaborazione di computi metrici e capitolati per l'esecuzione dei lavori di manutenzione. L'impostazione metodologica e tecnologica del censimento deve essere tale da inserirsi armonicamente tra gli strumenti pianificatori e gestionali già in possesso degli uffici comunali, realizzando con essi sinergie significative in modo da rappresentare un valore aggiunto per l'intero sistema comune. Grazie.

WS2 | IMPRESE CULTURALI E CREATIVE: NUOVE OPPORTUNITÀ E STRUMENTI PER LA RIPARTENZA

In collaborazione con ICS - Istituto per il credito sportivo, BCREATIVE, Cultura Italiae

Apertura di Stefano Ragghianti²⁸

Grazie e buonasera a tutti, benvenuti agli ospiti che sono nella nostra città. A fronte della nascita di una serie di definizioni giuridiche sui soggetti della cultura a me sembra non sia seguita una produzione normativa e concreta coerente e tutto sommato conseguente all'aspetto definitorio. Ogni tanto nasce qualche nuovo soggetto, nasce qualche nuova definizione per cui mi pare di capire che spesso ci troviamo a soggetti che hanno una serie di vestiti anche diversi e contestuali, non un vestito alla volta ma un vestito sopra l'altro una stratificazione. L'impresa culturale spesso può essere una startup, può essere un'impresa del terzo settore, può essere un'impresa sociale, un'impresa benefit ma dalla periferia, dalla piccola media città mi sembra di non vedere una corrispondente produzione concreta di disciplina che aiuti e che vede un sistema come quello culturale.

Mentre l'industria automobilistica, le cooperative sociali in materia socio sanitaria e di assistenza sono andati verso fenomeni di fusione, crescita, incorporazione con aspetti naturalmente positivi e negativi, mi pare che il mondo culturale non sia andato in questa direzione. Ringrazio Promo PA Fondazione per l'occasione di dibattito su questi temi e auguro buon lavoro.

NUOVE OPPORTUNITÀ E STRUMENTI FINANZIARI NELLA RIPARTENZA: OBIETTIVO FARE IMPRESA NELLA CULTURA

Intervento di Eduardo Gugliotta²⁹

Saluto e ringrazio tutti. Entrando subito nel vivo della questione, parlo di noi che siamo una banca che è nata 60 anni fa per fare da volano sulla base dell'assegnazione delle Olimpiadi all'infrastrutturazione sportiva del Paese. Dal 2005, una modifica statutaria ha inserito tra le attività dell'Istituto per il Credito Sportivo anche gli interventi sui beni e le attività culturali. Il modello di banca che noi abbiamo attuato in questi anni, cioè di un credito agevolato quindi attraverso la gestione, perché noi siamo una banca a tutti gli effetti essendo vigilati dalla Banca d'Italia, ma abbiamo anche una natura di soggetto gestore di fondi pubblici che abbiamo gestito in ambito sportivo fin dalla nostra nascita. Abbiamo avuto l'assegnazione di un fondo articolato in due comparti per la concessione di garanzie a prima richiesta e di contributi in conto interessi, quindi due strumentazioni per poter agevolare l'accesso al credito sia riducendo il costo dei finanziamenti sia consentendo di

²⁸ Assessore alla Cultura di Lucca

²⁹ Responsabile Servizio Gestione Fondi Speciali – ICS

poter ottenere una garanzia a tutti i soggetti non necessariamente aventi natura di impresa che ovviamente operano nel settore come dice la norma della tutela della protezione della salvaguardia della valorizzazione del patrimonio culturale inteso nella sua accezione sia materiale che immateriale. Questo ci ha dato la possibilità di operare nell'ambito della cultura anche i momenti ordinari, però comunque ci siamo trovati fin da subito a cimentarci con questo tipo di difficoltà legate a esigenze finanziarie. La cosa più semplice che abbiamo fatto è far partire un bando, che è tuttora aperto per interventi a vantaggio degli enti territoriali, utilizzando la parte di contribuzione in conto interessi. Ovviamente comuni, regioni e province non hanno bisogno di garanzie e lì abbiamo agevolato quindi ci sono finanziamenti a tasso zero. Ci stiamo apprestando anche ad una strumentazione di emergenza con un approccio ordinario ad un settore che registra delle grosse difficoltà a livello economico e finanziario e di un approccio un po' diverso. Stiamo cercando di organizzare un'operatività per un utilizzo adeguato delle grandi risorse che ci arriveranno attraverso il PNRR perché questi sono strumenti che danno un contributo ma non sono per loro natura in grado di cambiare il corso delle cose. La banca si sta attrezzando da un punto di vista finanziario proprio per poter impiegare in maniera importante e significativa risorse finanziarie per il settore della cultura a supporto e in affiancamento degli investimenti e delle risorse che verranno dal piano nazionale di rilancio di ripresa di resilienza cercando di stimolare un tessuto connettivo in ambito culturale che, se sollecitato in maniera corretta è in grado di portare a risultati duraturi e sostenibili nel tempo generando ricchezza per i territori.

Intervento di Luigi Abete³⁰

Penso che discutere della ripartenza per usare questo termine sia utile, ma per discuterne seriamente bisogna prima fare chiarezza su quelli che sono i punti base. Intanto bisogna capire quale sia la differenza tra l'investimento privato quindi la concessione e gli appalti, c'è confusione tra l'impresa culturale e creativa e gli altri soggetti. C'è un dibattito aperto su come viene utilizzato il profitto e quali sono le finalità d'impresa. Bisogna capire o approfondire il fatto che la tutela e la valorizzazione sono due facce della stessa medaglia. E che paradossalmente la valorizzazione è la prima forma di tutela, perché se io prendo un'opera d'arte e la metto dentro il caveau di una banca privata e non la faccio vedere a nessuno, dopo dieci anni quell'opera d'arte non sarà tutelata. Per tutelare ci vogliono risorse e la valorizzazione è uno strumento di entrata perché le opere d'arte non sono di proprietà solo di quelli che ne capiscono. La collettività dovrebbe essere incentivata a conoscere, non il contrario.

E non ci dimentichiamo in fondo che questo è un mondo che ha un potenziale infinito: c'è spazio per tutti, c'è spazio per l'impresa privata sia essa impresa ossia cooperativa, c'è spazio per il pubblico che vuole investire, c'è spazio per un volontariato, c'è spazio per una istituzione del terzo settore. Basta che ognuno lo faccia all'interno di un quadro di regole.

³⁰ Presidente AICC – Imprese Culturali e Creative

Federculture è l'esempio concreto di una buona politica, perché ha giustamente posto al centro dell'attenzione nazionale un tema fondamentale, cioè la necessità di costruire un fondo per la cultura, un fondo per le imprese culturali.

Intervento di Massimo Gottifreddi³¹

La prima considerazione che mi sento di fare riguarda la necessità di rilanciare il percorso normativo per il riconoscimento delle Industrie Culturali e Creative. Percorso che si è fermato in Parlamento da diverso tempo ormai e non consente l'evoluzione di un approccio europeo ai temi dello sviluppo culturale. Cosa piuttosto bizzarra se si considera l'incidenza del fattore culturale nel nostro Paese in rapporto a tutti gli altri paesi del mondo. Non stiamo facendo quel passaggio necessario verso una vera e propria politica industriale per la cultura che è necessaria per affrontare le sfide di una crescita resa oggi possibile dagli investimenti del PNRR. Un approccio moderno, e tempestivo, alle politiche culturali avrebbe avuto migliori effetti anche nella gestione della crisi derivata dalla pandemia. Nei nostri settori, per l'esperienza delle cooperative, i cali di fatturato hanno raggiunto percentuali intorno al 60% (con livelli diversi tra turismo, più colpito e comunicazione ed editoria, che ha retto meglio il colpo) e il sistema dei ristori è stato organizzato intorno ad un criterio nostro, italiano e desueto, del tutto originale e diverso dai sistemi europei più evoluti che riconoscono le Industrie Culturali e Creative: il criterio dei codici ATECO che non è più capace di rappresentare la realtà delle imprese che non possono più essere descritte (e circoscritte) efficacemente intorno ad un numero che non rappresenta la complessità, l'articolazione e la trasversalità delle attività delle imprese. La multisettorialità risponde a nuove necessità delle imprese che stanno da tempo compiendo passi verso una sempre maggiore ibridazione del proprio lavoro adottando una logica integrata di sviluppo per il futuro.

Il riconoscimento delle Industrie Culturali e Creative aiuta a definire questo nuovo spazio trasversale di attività che le imprese riempiono di contenuti, prodotti, servizi ad un mercato in continuo mutamento. Permette anche di distinguere la dimensione imprenditoriale da quella occupata dal terzo settore che non sono la stessa cosa, che non sono e non devono essere conflittuali, che tendono ad essere complementari. Il riconoscimento delle Industrie Culturali e Creative ha effetto anche sul PNRR perché ci porta a considerare elementi per lo sviluppo anche di tipo non strutturale, connessi alla gestione, alla parte immateriale, al software che consente di far "girare le macchine" creando i presupposti per la valorizzazione durevole degli investimenti nella riqualificazione strutturale. Va bene, quindi, ristrutturare i luoghi della cultura ma va altrettanto bene spendere risorse e attenzione alle ipotesi di gestione che consentono la programmazione delle attività e l'utilizzo del Patrimonio e dei Beni Comuni che il nostro paese offre.

Gestire l'intera filiera, dalla riqualificazione alla gestione permette una visione d'insieme che garantisce la sostenibilità dei progetti lo sviluppo dei quali, a parer nostro, passa attraverso una logica di co-progettazione, partecipazione e coinvolgimento delle persone del posto che ne determina anche il potenziale di mercato e il carattere della distintività.

Patrimonio culturale e co-progettazione rappresentano la direzione di marcia da tenere per la piena valorizzazione dei beni pubblici e delle imprese. Pubblico e privato, quindi, che si

³¹ Direttore CulTurMedia Legacoop. Intervento revisionato dall'autore.

tengono insieme in una rinnovata dimensione collaborativa, cooperativa direi, in un'azione che beneficia entrambi. La possibilità esiste già nelle norme che disciplinano i partenariati speciali pubblico/privato previsti dall'art. 151 c. 3 del Codice dei contratti pubblici. La possibilità non solo esiste ma in diversi casi ormai si sta diffondendo come nuovo modello di relazione a lungo termine di senso collaborativo e non competitivo, capace di innescare investimenti privati sul patrimonio e una programmazione gestionale con una visione ampia dello sviluppo e una capacità rapida di adattarsi ai mutamenti.

Nuovi modelli questi dei partenariati che rispettano le differenze tra attori pubblici e imprese private lasciando a queste ultime il rischio di impresa, che non è mestiere delle Istituzioni pubbliche, ma in un quadro nel quale ci sono le condizioni per investire, prendersi cura nel tempo del bene e garantire la sostenibilità.

Partenariati e co-progettazione rappresentano anche il futuro applicato nelle previsioni per la collocazione dei Fondi di Coesione Europei per il nuovo settennio di programmazione 2021_2027.

Nella programmazione comunitaria, per la prima volta, il fattore "cultura" è considerato valore trasversale a tutti e cinque gli obiettivi definiti ancorando e contaminando positivamente tutta l'azione europea per lo sviluppo di un migliore livello di benessere e di civiltà per le nostre genti.

Transizione green, transizione digitale sono percorsi qualificati dalla connotazione culturale che dà senso allo sforzo impiegato dalle Istituzioni europee nella ricerca di una dimensione identitaria della crescita che non sarà solo economica ma anche sociale, inclusiva, sicura. Che crea valore e lavoro, quindi, lavoro che è fattore che definisce il carattere delle imprese cooperative che sono realtà il cui fine non è il lucro ma la creazione di condizioni durevoli e migliori di impiego.

Ciò non toglie che le cooperative siano imprese, che stanno sul mercato e affrontano quotidianamente i cambiamenti della domanda che adotta nuovi e diversi paradigmi di consumo; paradigmi mutati in modo particolarmente marcato nei settori della cultura e in quello che definisco "una fonte di finanziamento per il paese" che è il turismo.

Un'ultima riflessione riguarda proprio il turismo. Si da troppo per scontato che il Patrimonio culturale, naturalistico, paesaggistico, ecc. di per sé stesso generi attrattività turistica senza considerare che tra l'offerta e la domanda potenziale del viaggiatore occorre organizzare un sistema efficiente di servizi capace di una lettura costante delle evoluzioni dei mercati e di ricerca dei canali appropriati per raggiungerli con la promo-commercializzazione dell'offerta.

Occorre organizzare i sistemi territoriali per competere in un mercato dove le destinazioni si affollano rivendicando spazio e attenzione, giocando la carta della propria cultura, dell'identità e del Genius loci che ne determina l'originalità, dell'autenticità delle esperienze proposte. Tutti fattori necessari ma non sufficienti se non coordinati da strumenti professionali che garantiscono la costruzione di reti, la partecipazione della gente del luogo, a formazione di nuove competenze e la promozione integrata con le regioni che in materia di turismo hanno competenza esclusiva grazie alla previsione costituzionale del Titolo V.

VISIONE E STRATEGIA PER UN FUTURO PIÙ SOSTENIBILE: IL RUOLO DELLA CULTURA

Intervento di Andrea Cancellato³²

Il mondo della produzione culturale è riuscito a superare la crisi pandemica e dobbiamo ringraziare il Governo, il Parlamento e il Ministero che nonostante tutte le difficoltà sono stati in grado di tenere in piedi il sistema.

Amnesso e non concesso che la crisi pandemica sia finita, per non ritornare alla situazione ex ante, cioè a quella che abbiamo vissuto precedentemente, dobbiamo riprogettare l'offerta culturale e quindi i fondi che fanno da garanzia. Le agevolazioni per il sistema della cultura, infatti, servono per progettare e realizzare una nuova offerta culturale fatta di strutture, ma anche di prodotti culturali.

Abbiamo bisogno di tempo per poter fare questi investimenti, anche con il retropensiero di sbagliare e di modificare la nostra proposta. La speranza ovviamente è quella di non sbagliare e quindi di essere poi messi nelle condizioni di poter usufruire della proposta culturale da parte dei cittadini in modo ampio e partecipato. La partecipazione alla vita culturale è fondamentale per lo sviluppo delle città, per lo sviluppo delle relazioni fra cittadini, per la crescita delle nostre comunità e per la crescita della coesione sociale.

La partecipazione alla vita culturale è come una medicina e come portiamo in detrazione l'aspirina, possiamo portare in detrazione il biglietto d'ingresso di un teatro, di un museo o di una mostra.

Intervento di Stefano Corbella³³

Noi crediamo veramente che il territorio sia una risorsa strategica, infatti come anticipato, siamo un'azienda privata che opera nel settore immobiliare, ma negli ultimi anni ci siamo un po' trasformati e siamo diventati un'azienda che investe nel territorio con l'obiettivo di creare un impatto positivo.

Il partenariato pubblico-privato è una condizione necessaria perché certi progetti possano essere efficaci sia dal punto di vista economico, ma anche dal patto sociale specialmente nell'ambito delle attività della creazione di contenuti culturali. Ad esempio noi abbiamo siglato un accordo con il Comune di Milano per BAM – Biblioteca degli Alberi Milano dove come Fondazione ci prendiamo carico della gestione, della manutenzione, del verde, della sicurezza ma anche di prestare un'offerta culturale e di attivazione degli spazi pubblici della Piazza Gae Aulenti. Ancora una volta per noi è valorizzare il territorio attraverso l'offerta culturale. Per noi è stato un banco di prova, un esperimento riuscito che sicuramente replicheremo in futuro in altre città italiane.

L'importanza di saper vendere il nostro territorio, dobbiamo riappropriarci della nostra offerta culturale, dei musei, dei borghi, dell'architettura. Una qualità e una bellezza che è unica, serve trovare una sinergia tra pubblico e privato per valorizzare tutto ciò. E tutto ciò, tengo a sottolineare, è possibile con un sistema politico-sociale che funziona. Per fare rigenerazione urbana c'è bisogno di stabilità che rende gli investimenti per i privati attrattivi.

³² Presidente Federculture.

³³ Sustainability Officer COIMA SGR.

LA CERTIFICAZIONE BCREATIVE COME STRUMENTO DI SVILUPPO DELLE ICC

Intervento di Angelo Argento e Dario De Santis³⁴

Perché BCreative? La responsabilità sociale delle organizzazioni è diventata imprescindibile per la salvaguardia di un equilibrio sostanziale e di uno sviluppo sostenibile.

La creatività è influenzata ed alimentata dalla cultura e dall'arte ed è connessa all'abilità delle persone di pensare con immaginazione e in maniera metaforica per rompere le convenzioni e il modo comune di pensare, permettendo così lo sviluppo di una nuova visione, una nuova idea o un nuovo prodotto o servizio. Si tratta di un processo che unisce idee. Abilità, conoscenza e talento con tecnologia e cultura.

La cultura in questa direzione, può rappresentare un fattore abilitante primario, per le organizzazioni pronte a coniugarla all'interno dei propri processi di funzionamento e quindi a renderla driver di creazione di valore aggiunto.

BCreative è un riconoscimento certificato rilasciato alle organizzazioni da un soggetto accreditato presso l'associazione Cultura Italiae, a fronte di una valutazione sulle caratteristiche reali e potenziali dell'organizzazione in relazione allo sviluppo della cultura nel Paese. E' uno schema che contribuisce alla costruzione di un panel di indicatori specifici, in linea con la logica degli standard ISO, volta al miglioramento continuo secondo il ciclo di Deming; consente anche di dare un contributo allo studio degli indicatori sulla cultura dell'Agenda 2030 dell'ONU e permette di integrare la responsabilità culturale di impresa (Corporate Cultural Responsibility) nella strategia dell'organizzazione e di comunicare i risultati raggiunti attraverso il suo conseguimento.

Processo di Valutazione e Certificazione: l'organizzazione richiedente si sottopone al Cultural Impact Assesment (CIA) un pre-screening per comprendere se l'azienda abbia le caratteristiche per entrare nel percorso di valutazione. In questa fase l'organizzazione è in uno stato "pending". Questo stato può evolvere nelle seguenti direzioni: l'organizzazione raggiunge i parametri minimi nel framework del Cultural Impact Assesment, quindi può decidere di essere valutata, attraverso specifico audit di certificazione; l'organizzazione non raggiunge i parametri minimi del framework del Cultural Impact Assesment, quindi può decidere di essere supportata al fine di sottoporre il proprio piano di impatto culturale entro i successivi 90 gg.

Nella fase di valutazione viene condotto un audit (analisi documentale, osservazioni ed interviste) da parte di valutatori qualificati sulla scorta di uno schema di valutazione e certificazione. L'audit report per il rilascio di BCreative sarà sottoposto ad una commissione di esperti che ne delibererà l'efficacia. Il BCreative ha una durata triennale ed è sottoposto a verifica annuale (quindi rilascio più due mantenimenti), rinnovabile senza limiti di tempo.

³⁴ Direttore Generale Ente Certificazione BCREATIVE.

WS3 | IMMERSIVITÀ: ISTRUZIONI PER L'USO NELL'UNIVERSO DELLA CULTURA

Con il supporto di BARCO – A cura di Promo PA Fondazione, Immersiva Livorno S.r.l., Bright Events

Obiettivi del summit, di Gaetano Scognamiglio³⁵

Buonasera a tutti, sono il Presidente di Promo PA Fondazione che come sapete è l'organizzatrice di LuBeC, che è nato con l'idea di capire quali erano e quali sarebbero stati i rapporti fra beni culturali, tecnologie e innovazione. In questo senso ben si colloca il primo summit sull'immersivisi che si apre oggi.

Personalmente avevo un'idea vaga di cosa fosse concettualmente l'immersività e parlandone con gli esperti ho cominciato a ragionarci e ritengo che si tratti di tecnologia, di comunicazione ma anche di arte. Stefano Fake mi ha fatto un bellissimo esempio: l'immersività è un po' come il cinema, quando ai suoi inizi lo stupore era l'emozione prevalente nell'esperienza, quando il pubblico si alza e scappa dalla sala non appena vede la proiezione della locomotiva andare verso di loro. Poi piano piano sono arrivati i registi, gli autori, gli attori e da contenitore tecnico il cinema è diventato contenuto ed è riuscito a sua volta ad essere espressione artistica. Capire quale evoluzione avrà l'immersività è l'aspetto più affascinante e io per primo mi pongo come osservatore. A rappresentare questo tema oggi ci sono relatori provenienti da diversi mondi che si incrociano e dialogo, come i musei, chi fa tecnologie e gli autori e il mettere insieme settori complementari in un dialogo è l'obiettivo del summit. Ci terrei molto a raccogliere le vostre idee in merito a questo tema e le aspettative per i futuri summit che vogliamo ospitare a LuBeC annualmente. Scriveteci e fateci sapere quali sono gli obiettivi che pensate si debbano mettere a fuoco in modo da offrirci come punto di riferimento per il settore. Grazie e buon proseguimento.

Esperienza immersive multisensoriali: progettazione, produzione esecutiva, ruoli e competenze, di Stefano Fake³⁶

Che cosa facciamo oggi? Cerchiamo intanto di fare un po' di ordine come prima giornata su quali sono state in questi ultimi dieci anni le esperienze di immersività che maggiormente hanno interessato il pubblico, ma che abbiamo visto anche spesso in attività museali. Sono 20 anni che mi occupo di queste tecnologie in ambito museale ed espositivo e vedendola dall'interno ho scoperto che alla fine esperienza e immersiva sono dei termini ombrello, che comprendono una infinita varietà di tipologie, anzi meglio dire una finita perchè stiamo proprio cercando di dare un numero a queste tipologie, che comprendono però diversi format, diversi dispositivi, diversi attori e quindi anche l'esperienza del pubblico risulta sempre diversa. Abbiamo perciò pensato che fosse doveroso per prima cosa fare un po' di ordine sulla materia.

³⁵ Presidente Promo PA Fondazione.

³⁶ The Fake Factory. Intervento revisionato dall'autore.

Intanto faccio un inciso sul mio nome, Stefano Fake è un nome d'arte, come artista digitale mi chiamavo Fake (nessun riferimento alle fake news) e il mio studio si chiama "The Fake Factory", quindi ho mantenuto questo nome e tutto sommato la cosa mi diverte.

Lavoro da vent'anni, ho studiato con Paolo Rosa di Studio Azzurro e con Cauteruccio della Compagnia Krypton, quindi uso le tecnologie in ambito teatrale ed espositivo da molti anni e ad un certo momento ho deciso di iniziare a fare il mio percorso. Le prime cose sperimentali erano fondamentalmente delle esperienze immersive digitali che facevamo gratuitamente all'interno di festival; poi il mercato è un po' cambiato e abbiamo scoperto che c'era gente disposta a pagare per vedere delle cose tecnologicamente innovative e che avessero questa idea di meraviglia, di "wow effect", sempre più interessante per il pubblico. Negli ultimi anni abbiamo realizzato alcune delle più significative esperienze d'arte immersiva, esposte in Italia e nel mondo in contesti prestigiosi, ad esempio la "Klimt Experience" nel 2016, "Monet & the French Impressionists Experience" nel 2017. Inoltre con la Medialart, società di Firenze, abbiamo prodotto la "Caravaggio Experience" nel 2016, che è stato un momento di rottura e mediaticamente molto importante nella definizione del format espositivo di questo tipo di esperienze. Si è trattato quindi di un processo che ci ha visto player attivi per molti anni e quello che vi dirò oggi sarà il mio punto di vista, vi racconterò cosa è successo in questi anni e come l'ho vissuto io dall'interno, realizzando queste iniziative, incontrando clienti produttori e direttori di musei e di festival. Ma il percorso è iniziato da lontano, non siamo caduti dalla Luna improvvisamente con una Van Gogh Experience (ndr. "Van Gogh e i maledetti", immersive art experience, 2018). Si pensi alle Notti Bianche di Roma del 2005 quando uno degli eventi proposti era una sala interamente videoproiettata che avevamo realizzato noi, e ripeto era il 2005 e le tecnologie erano sicuramente meno produttive di oggi. Alcune di queste esperienze hanno destato molti scandali ma noi veniamo da un percorso di ricerca e di innovazione che parte da molto lontano e cerchiamo di seguirne l'evoluzione anche tecnica. Si tratta in ogni caso di tecnologie anche molto comuni, computer di grafica che gestiscono multimmagini e proiezioni, ma dietro ci sono persone che ci lavorano. Le polemiche ci sono state, ma non possiamo evitare di considerare che la traiettoria culturale che oggi ci porta a vivere in una realtà "mix mediata", dove il digitale è presente al 50 per cento delle nostre vite, le immagini ci piovono addosso, viviamo insomma in un flusso dove il digitale è importante quanto il reale. Per le persone oggi è normale andare a vedere anche una mostra video-proiettata e noi semplicemente utilizziamo le tecnologie per farlo. Le polemiche inizialmente riguardavano l'impossibilità di andare a vedere una mostra su Caravaggio senza un quadro di Caravaggio, ma sarebbe come dire che non si può andare al cinema a vedere attori recitare Shakespeare senza che siano attori in carne e ossa. Chiaramente è un cambio di paradigma, però l'assenza del quadro originale non toglie nulla alla capacità di generare stupore nel pubblico e di insegnare. L'opera sarà vista tranquillamente in museo, ma noi facciamo un'altra cosa, la mettiamo in scena in un altro modo. Per qualcuno si è trattato del male assoluto, però questa percezione è stata superata e oggi secondo me è importante che tutti noi attori dobbiamo dialogare su questo perché altrimenti ci sarà sempre uno scontro inutile. Nel summit di questi giorni ho cercato di radunare quelli che secondo me sono gli attori che stanno dando un grosso impulso a questa trasformazione e secondo me dialogando insieme possono uscire fuori dalle cose interessanti. Non si tratta di scontrarsi, ma di capire come utilizzare delle tecnologie che sono inevitabilmente il futuro.

Nell'ampio spettro di quello che si definisce "immersivo" in ambito museale e culturale, si racchiudono una serie molto distinta di installazioni che vanno da un ambiente totalmente videoproiettato a una navigazione in realtà virtuale tramite visore indossabile.

In comune tutte queste pratiche condividono un format espositivo che possiamo definire "experience", ovvero sia la creazione di un'esperienza sensoriale per il visitatore, che viene così investito di un ruolo di co-autore dell'opera. Le teorie sull'arte immersiva sembrano essere il punto d'unione fra la light art, l'estetica relazionale e l'arte della post-produzione. Gli autori di installazioni immersive creano ambienti sensoriali con immagini, luce e suono, che interagiscono con lo spettatore, il quale interviene nel processo creativo non solo vivendo e interpretando l'esperienza, ma anche comunicandola nei social media con foto e i video condivisi. Le experience digitali stanno di fatto modificando il ruolo del visitatore museale, affidandogli un ruolo partecipativo e interattivo. Si tratta quindi di un cambio di paradigma: lo spettatore è al centro, non si tratta più di progettare solo un oggetto fisico, ma di creare un'esperienza, un percorso per il visitatore, di coinvolgerlo e intervenire quindi emozionalmente sulla sua visita.

Si può affermare che il desiderio di immersività sia connaturato al genere umano? Non dimentichiamoci che è sempre esistita la voglia dell'umanità di rappresentare il mondo attraverso "espressioni artistiche immersive". Si pensi alle cave di Lescaux in Francia, dove le incisioni rupestri di 17.000 anni fa sono un chiaro ed evidente esempio di "ambiente immersivo". Con l'avvento dell'elettricità ha costituito il primo grande passo in avanti in questo senso fino ad arrivare ad artisti come i Futuristi, che nel loro Manifesto ponevano lo spettatore al centro ed esaltavano la luce elettrica ("I pittori ci hanno sempre mostrato cose e persone poste davanti a noi. Noi porremo lo spettatore nel centro del quadro. [...] I vostri occhi abituati alla penombra si apriranno alle più radiose visioni di luce" - estratti da "La pittura futurista. Manifesto tecnico", 11 Aprile 1910) e poi Lucio Fontana che afferma "Non intendiamo abolire l'arte del passato o fermare la vita: vogliamo che il quadro esca dalla sua cornice e la scultura dalla sua campana di vetro. A tal fine, con le risorse della tecnica moderna, faremo apparire nel cielo: forme artificiali, arcobaleni di meraviglia, scritte luminose" (Secondo Manifesto dello Spazialismo, Lucio Fontana, 1948). In Italia queste sperimentazioni sono state portate avanti da artisti di varia formazione e provenienza, spesso riuniti in collettivi come nel caso di Studio Azzurro, nato nel 1982 da Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi, Stefano Roveda. Grazie al loro percorso artistico interdisciplinare hanno progettato e realizzato nel '99 a Roma la mostra dal titolo *Ambienti Sensibili. Esperienze tra interattività e narrazione*, termini allora visionari ma oggi molto attuali.

Per capire quali sono le tipologie di immersiva, abbiamo individuato 14 format espositivi divisi in due grandi aree: la prima include tutte le installazioni in ambienti interamente progettati e realizzati con tecnologie immersive, quali videoproiezioni, spazializzazione sonora, light art e presenza fisica oppure olografica di attori; la seconda rientra nella categoria definita recentemente XR (extended reality) con la quale si definiscono le esperienze che utilizzano tecnologie quali visori (Virtual Reality), tablet e smartphones (Augmented Reality) e holo lens (Mixed Reality). Di seguito vediamo le 14 tipologie:

1. Esperienza d'arte immersiva: ambienti in cui gli artisti intervengono con videoproiezioni monumentali e installazioni audio-visive. Pioniere di questa forma d'arte, che reinterpreta con linguaggi e tecnologie multimediali le opere di pittori del passato è il regista Peter

Greenaway. Fra i maggiori interpreti di quest'arte troviamo Gianfranco Iannuzzi e il suo team, che da anni realizza le installazioni per Les Carrières de Lumières (Baux-de-Provence), Atelier des Lumieres (Parigi) Bassins des Lumiers (Bordeaux) e gli altri centri di arte digitale realizzati da Culture Spaces nel Mondo. In Italia le maggiori installazioni di arte immersa sono state realizzate da Stefano Fake & THE FAKE FACTORY con opere di grandissimo successo mediatico e di pubblico, come Caravaggio Experience, Klimt Experience, Monet Experience, Magritte Experience. Fra i primi centri di arte digitale immersiva ci sono Artplay Media a Mosca (dal 2015) e la Kustkraftwerk a Lipsia (dal 2016). Fra le mostre itineranti la più nota è sicuramente Van Gogh Alive, degli australiani Grande Experiences.

2. Esperienza d'arte immersiva interattiva: come per la precedente, si tratta di ambienti interamente videoproiettati, con la differenza che i video sono interattivi, quindi si modificano costantemente con l'azione o la semplice presenza del pubblico. Non si tratta di installazioni che rimettono in scena l'arte del passato, ma per lo più opere di computer grafica. Maestri di quest'arte sono i giapponesi TEAM LAB che nel 2018 hanno aperto il loro museo al MORI Building di Tokyo (teamlab.art). In Europa ci sono state diverse installazioni temporanee di questo tipo, con notevoli risultati estetici. Gli studi protagonisti di queste installazioni sono, fra gli altri, gli spagnoli Onionlab (onionlab.com) e i francesi Superbien (superbien.studio).

3. Video documentario immersivo: a differenza delle esperienze d'arte multimediale immersiva, che hanno assunto un proprio status di opera d'arte multimediale e sono svincolate da ogni intendo specificamente didattico o educativo, in molti musei il mezzo video-cinematografico viene utilizzato in installazioni immersive con intenti didattici, esplicativi, informativi, documentari. Si tratta spesso di docu-fiction dove grafiche animate, immagini dal vero e ologrammi di personaggi storici creano un racconto esplicativo e didascalico. Un chiaro esempio del format è l'installazione "Leonardo Mai visto" al Castello Sforzesco di Milano. In questo caso è corretto l'utilizzo del termine "edutainment", avendo come oggetto appunto un'esperienza principalmente didattica realizzata con tecnologie e linguaggi video e digitali.

4. Installazioni multimediali interattive: sono installazioni interattive che vengono realizzate per i musei e prevedono una interazione del visitatore che naviga all'interno delle proiezioni. Si tratta spesso di contenuti realizzati in piccoli ambienti come approfondimento didattico multimediale o ludico all'interno di mostre permanenti o temporanee. In Italia specialisti di questa forma di esperienza digitale sono Studio Azzurro (studioazzurro.com), CamerAnebbia (cameranebbia.com), DotDotDot (dotdotdot.it), Limiteazero (limiteazero.net), Neo (neo.mi.it), TheBuss (thebuss.net), WöA Creative Company (woacreativecompany.com).

5. Esperienza di realtà virtuale: la realtà virtuale, dall'inglese Virtual Reality (VR), è un'esperienza tridimensionale completamente immersiva e generata con il computer che inganna i sensi inducendo a pensare che si è in un mondo parallelo rispetto a quello reale. L'utente può infatti ricevere dei feedback visivi, sonori e tattili dalla realtà che lo circonda, usando un visore (head mounted display - HMD) o una cardboard, controller tattili, cuffie, ma anche guanti con dei sensori o comandi con pulsanti collegati a una console o PC che gli permettano di avere una visione a 360° dell'ambiente virtuale e di interagire con alcuni degli elementi presenti al suo interno. L'esperienza di realtà virtuale può essere gestita da diversi device: dal PC (come nel sistema HTC VIVE), alle console, agli smartphone fino a visori con

hardware integrato. In ambito museale permettono la creazione di esperienze di diverso tipo: dalla ricostruzione e navigazione dentro ad ambienti 3D fino ai giochi interattivi. Sino ad oggi il limite di questa tecnologia è stato quello di essere “single person solution”, cioè la navigazione nei mondi virtuali avveniva per un solo utente alla volta. I recenti sviluppi verso la creazione del cosiddetto “metaverso” aprono scenari futuristici in cui gli utenti potranno condividere un’esperienza dentro ad un contesto in cui sarà possibile avere la percezione dell’esistenza fisica dei suoi abitanti. Un vero e proprio mondo parallelo in cui vivere esperienze collettive.

6. Esperienza di realtà aumentata: la realtà aumentata, dall’inglese Augmented Reality Experience (AR), consente di aggiungere degli elementi digitali al mondo reale, come una sorta di “estensione” della realtà circostante. L’AR sovrappone le informazioni digitali (testi, immagini, filmati live action o animati) agli elementi del mondo reale. Questa esperienza può essere gestita da Smartphone, iPhone, Tablet e iPad, veicolata dalla fotocamera e fruibile grazie a specifiche app. Utilizzando l’App AR, attraverso la fotocamera, si potrà vedere sul display l’ambiente in cui si trova l’utente arricchito di tutte le informazioni aggiuntive non presenti nel mondo reale.

7. Realtà mixata: la *mixed reality* cerca di fondere il mondo fisico e quello digitale, permettendo all’utente di interagire con entrambi. Nella realtà mista l’utente può interagire e spostare elementi e ambienti, sia fisici che virtuali, usando le tecnologie sensoriali e di *imaging* di ultima generazione. Essa offre la possibilità di avere un piede nel mondo reale e l’altro in un luogo immaginario, abbattendo i concetti base di realtà e immaginazione influenzando così l’uno e l’altro. La fusione fra la realtà e le informazioni virtuali avviene attraverso degli occhiali olografici indossabili, come le Microsoft HoloLens o le Google Glass Enterprise Edition. Questi permettono di visualizzare, per esempio, una statua enorme al centro della sala, che fisicamente non c’è, ma è possibile vederla tridimensionalmente e girarci intorno.

8. Videoarte multi schermo: sin dagli anni novanta alcuni videoartisti hanno iniziato ad utilizzare proiezioni multischermo con lo scopo di “espandere” l’esperienza videocinematografica. Soluzioni immersive multicanale sono state utilizzate da artisti quali Doug Aitken, Bill Viola, Gary Hill, AES+F, Pipilotti Rist, Michal Rovner. In Italia allestimenti immersivi di videoarte sono stati realizzati da fra gli altri da Studio Azzurro, Krypton, The Fake Factory, Apparati Effimeri, Quayola.

9. Videomapping projection: il videomapping è una tecnica che permette di trasformare visivamente la superficie tridimensionale di un palazzo o di un oggetto attraverso l’uso di tecnologie digitali e videoproiezioni. Un esempio esaustivo per capire la tecnica e il linguaggio del videomapping è l’evento “Farnesina Digital Art Experience”, promosso dal Ministero degli Affari Esteri e della cooperazione internazionale, che ha radunato alcuni fra i principali artisti italiani specializzati in questa tecnica: Antaless Visual Design, Antica Proietteria, Apparati Effimeri, FLxER, Kanaka Studio, Luca Agnani Studio, Michele Pusceddu, Monogrid, Mou Factory, Olo Creative Farm, OOPStudio, Pixel Shapes, The Fake Factory, WöA Creative Company.

10. Teatro immersivo: nell’ambito delle performance live teatrali o musicali, sempre più spesso negli ultimi anni si è andata consolidando la pratica di costruire scenari immersivi attorno al pubblico, per coinvolgere emotivamente lo spettatore. Già nel passato per alcuni musical di Londra o di Las Vegas l’intero teatro era concepito e costruito per avvolgere lo

spettatore nella scena. Negli ultimi anni il teatro immersivo è tornato fortemente alla ribalta con alcuni spettacoli diventati veri e propri cult mondiali, come *Sleep No More* di Punchdrunk.

11. Selfie Museum: il successo planetario delle piattaforme social media come Instagram, Pinterest e Tik Tok ha portato in modo quasi naturale alla nascita di gallerie e musei in cui artisti e designer si adoperano per creare ambientazioni immersive ideali per scattare fotografie creative e memorabili. L'offerta è varia per stile e contenuti: Smile Safari (Bruxelles, Belgio); Cali Dreams (Dusseldorf, Germania); No Filter Museum (Vienna, Austria); The Museum of Sweets and Selfies (Budapest, Ungheria); Selfie Factory (Londra, Great Britain); Museum of Selfies (Hollywood, USA); Museum of Illusions (New York, USA); Selfie Museum Expose (Belgrado, Serbia); Color Factory (New York and Huston, USA). Nel panorama variegato dei "made for social media museums" un posto di riguardo meritano due produzioni che hanno arricchito e migliorato il format con installazioni artistiche, opere di arte relazionale, installazioni luminose, videoarte immersiva, murales di street art ed esperienze digitali: Meow Wolf (USA) e SelfieMuseum.Art (Italia).

12. Marketing esperienziale immersivo: le installazioni immersive non sono utilizzate solo in ambito artistico e museale, ma come tutti i format di successo è stato ampiamente assorbito dal mercato e dal marketing aziendale. Esperienze immersive digitali temporanee e musei multimediali sono ormai comuni per i grandi brand di tutti i settori. Alcuni esempi: Heineken Experience Amsterdam, Museo Lavazza Torino, Melinda Golden Theatre in Trentino, Il Borro Immersive Movie Experience in Toscana.

13. Performance audio-visive eseguite dal vivo in ambienti immersivi: si tratta di veri e propri concerti/performance eseguiti dal vivo dagli artisti. Prevedono la totale immersione del pubblico in un ambiente appositamente creato con videoproiezioni monumentali o effetti luminosi. Due esempi di successo di questo format sono "Verboten Berlin Immersive Hybrid Show" alla Kunstkraftwerk Leipzig, con il video immersivo realizzato da artisti digitali italiani e le performance al Nxt Museum di Amsterdam con i live visuals realizzati da Desilence.

14. Installazioni immersive di luce e suono: si tratta di installazioni in cui gli elementi illuminanti, statici o dinamici, vengono utilizzati per creare atmosfere contemplative o pattern sincronizzati sulla musica. Queste opere immersive sono create da artisti che sperimentano quindi con gli strumenti del suono digitale spazializzato, della luce e dello spazio. La storia di successo più recente di questo tipo di arte immersiva è a Berlino, con il progetto Dark Matter, descritto come un mondo parallelo multidimensionale di luce, spazio e suono. Una costellazione di installazioni luminose in cui i confini tra il mondo reale e quello digitale si confondono. All'interno delle stanze buie di una ex-fabbrica, il visitatore intraprende un viaggio attraverso le opere immersive in cui luce, movimento e suono si fondono in emozionanti coreografie di forme e colori.

COME SI REALIZZANO ESPERIENZE IMMERSIVE MULTISENSORIALI: PROGETTAZIONE, PRODUZIONE ESECUTIVA, RUOLI E COMPETENZE

Intervento di Claudio Fabian De Rosa³⁷

Buonasera a tutti sono Claudio De Rosa. Mi occupo di sistemi di multi proiezione sia immersivi sia mapping e il mio compito è quello di realizzare l'idea dell'artista e della produzione, attraverso la creazione di un sistema audiovisivo.

In questo periodo di pandemia questo lavoro è stato più impegnativo per l'impossibilità di andare fisicamente a vedere lo spazio dove realizzare l'opera e dover lavorare da remoto avendo solo planimetrie digitali in Autocad (fondamentali in ogni caso), che alcune volte non sono precise al millimetro. Invece, la precisione al millimetro per noi è fondamentale per una buona proiezione immersiva.

Quando le misure sono state prese e sono state realizzate le verifiche on site, si possono scegliere i proiettori, gli obiettivi ideali (ottiche) e i media server. Non serve avere proiettori potenti in uno spazio immersive, bastano 6mila-8mila lux, che sono più che sufficienti poichè lo spazio viene trattato appositamente per non fare entrare la luce.

Le scelte degli obiettivi ricadono su ottiche corte, tecnicamente ultra short, perché ci danno la possibilità di non avere lo spettatore tra il cono di proiezione e la proiezione, in modo che lo spettatore possa avvicinarsi il più possibile alla proiezione senza interferire nella stessa. I media server sono inoltre fondamentali perché permettono di sincronizzare tutti i videoproiettori affinché l'esecuzione del filmato risulti perfetta.

Questa presentazione è un po' tecnica ma vi fa capire come sia possibile trasformare qualsiasi spazio in modo interessante dal punto di vista espositivo. Le tecnologie esistono già, molte multinazionali le producono e sono disponibili, quello che serve davvero è avere persone preparate a livello tecnico che sappiano utilizzare questi strumenti per realizzare al meglio questo tipo di esperienze. Quindi fare un'esperienza immersiva non significa riempire a caso lo spazio con proiettori, c'è bisogno di uno studio specifico ed accurato per ottenere una buona resa.

Ritornando alle fasi lavorative, dopo le scelte tecniche di base, si effettua la scelta di budget per capire se effettivamente quella proiezione può essere realizzata, in base al numero di proiettori e la qualità che si vuole ottenere.

Dopo di che si comincia a lavorare sul progetto tecnico tramite simulazioni, disegni in autocad e Pixel Maps, la parte più complicata, perchè attraverso questa si comunicano alla post-produzione informazioni importanti per produrre i filmati esattamente su misura per quello spazio (presenza di elementi come colonne o muretto dove non bisogna proiettare, parti che possono sostenere un grande peso, presenza di prese elettriche, ecc.).

Infine si conclude con l'installazione vera e propria e la messa in scena dello show, con la programmazione dei media server.

Questo è in sintesi il mio lavoro.

³⁷ Production Manager DPR Multimedia.

Intervento di Davide Carioni³⁸

Buonasera, sono creative director di WOA Company e suo co-fondatore insieme a Giuliana Paiola. Come diceva giustamente Stefano dietro alle tecnologie che spesso vengono messe come prima facciata c'è tutto uno studio di creatività e di persone che creano poi il contenuto, che nella filosofia di WOA Company è la parte principale. Nel viaggio di costruzione dell'esperienza immersiva, bisogna partire con un brainstorming che individui il messaggio che si vuole trasmettere, dove si vuole arrivare, quindi quali sono gli obiettivi, e in specifico se si vuole comunicare un'emozione, un'informazione, oppure un'esperienza. Dopodiché viene costruito il percorso e tutta la parte creativa, che dovrà considerare i destinatari: capire chi sono i nostri compagni di viaggio è fondamentale, perché rivolgersi a una fascia d'età 30-40 anni è molto diverso che rivolgersi a ragazzi oppure a bambini; come comprendere le loro attitudini e le motivazioni per le quali partecipano. Altre domande a cui dare risposta in questa fase riguardano il contesto in cui si svolgerà il nostro viaggio, quali sono le condizioni di partenza (saremo in esterno o in interno, quanto tempo la gente è disposta ad ascoltare il nostro messaggio, ecc.), quali mezzi utilizzare e quali sono i possibili percorsi che si possono costruire.

A questo punto si può ragionare sulla mood board, ossia attraverso questo viaggio quale mood, quale emozione vogliamo trasmettere. Questa è la parte forse più importante ed è quella che poi determina molto sia la parte creativa sia il look, cioè l'effetto visivo finale, il linguaggio con cui parliamo al nostro pubblico e cosa gli facciamo vedere, anche attraverso la multisensorialità.

Infine si possono identificare le tecnologie migliori per poter trasmettere il nostro messaggio, che non sempre coincidono con le ultime uscite sul mercato che magari non corrispondono anche ai criteri specifici che ci servono in termini di durata, resistenza, qualità e sicurezza. Sono quindi scelte molto specifiche che variano di caso in caso.

Vorrei portare come esempio tre *case history*, una diversa dall'altra, che fanno capire come un percorso progettuale può portare a tre situazioni completamente diverse, tutte basate su un'esperienza immersiva. La prima è un tunnel sensoriale, Audi City Lab, che abbiamo realizzato durante il Salone del Mobile di Milano in collaborazione con lo studio olandese Marcel Wander. Si tratta di una installazione sensoriale interattiva il cui scopo era interpretare il tema della luce, che il committente aveva esposto nel suo showroom, attraverso quattro mondi audiovisivi: passione, velocità, innovazione ed energia. Si trattava di un tunnel immersivo e interattivo lungo 14 metri e alto 3 che accompagnava il pubblico nel mondo di Audi attraverso luci e suoni. Il soffitto a specchio raddoppiava visivamente l'altezza del tunnel donando maggiore immersività. Era un posto di passaggio, che portava il pubblico dal camminare per strada ad immergersi nel prodotto del cliente attraverso la nostra installazione. Avevamo inoltre puntato all'invisibilità della tecnologia: far mostrare la tecnologia per noi fa perdere un po' di magia, preferiamo integrarla completamente con l'ambiente. I visual proposti erano studiati per reinterpretare questo concetto sulla base del prodotto del cliente e allo stesso tempo per renderli interattivi quindi le pareti a led erano coperte da un telo pesato in pvc che le rendeva morbide al tatto ma non faceva percepire

³⁸ Direttore Creativo WOA Creative Company

la tecnologia che c'era dietro, restituendo comunque la luminosità. Anche le musiche interpretavano i quattro mondi ed i *sound effects* si attivavano seguendo spazialmente le interazioni delle persone. Abbiamo cercato quindi di sviluppare un'esperienza che abbracciava un po' tutti i sensi.

Il secondo esempio è *Fallin' Sky*, una mostra aumentata realizzata per il museo immersivo di Lipsia durante il *Bright Festival*, che aveva lo scopo di sensibilizzare sul tema dell'inquinamento spaziale e della miriade di detriti spaziali che causano problemi sia alle ricerche scientifiche che ai viaggi spaziali e tra un po' di tempo copriranno la visione delle stelle a chiunque. Volutamente a livello sonoro, visivo e di immersività abbiamo creato un certo fastidio, sensazione che dovremmo provare se non troveremo una soluzione a questo e altri problemi legati all'inquinamento terrestre. In questo caso il visitatore era completamente immerso al centro delle proiezioni e tramite i poster interattivi era direttamente partecipe. Più il visitatore è partecipe, più l'esperienza è memorabile.

La terza *case history* riguarda un lavoro di redesign dell'interno di un locale che aveva necessità di essere altamente tecnologico e creare uno sfondo mutevole, vivo e più partecipativo. Attraverso due pareti led semitrasparenti il pubblico poteva immergersi in paesaggi che cambiano a seconda della stagione o delle festività in maniera automatica, leggere informazioni sugli eventi proposti o sul menù, guardare partite e tanto altro.

Per concludere, i tre esempi partono tutte dai nostri tre pilastri progettuali iniziali per arrivare a soluzioni completamente diverse ma tutte e tre esperienziali.

***Museums & Immersive Experiences, di Riccardo Rovelli*³⁹**

Buon pomeriggio, ringrazio tutti voi per questa occasione. Sono il Regional Manager di ST Engineering Antycip. Ho preparato una presentazione per guidarvi sul contributo che le nuove tecnologie possono dare per rendere vive le vostre opere e le vostre mostre.

I benefici delle tecnologie e della realtà virtuale che ci sono attualmente sul mercato sono abbastanza evidenti e possono arricchire ancora di più i contenuti dei musei, rendendoli più innovativi e attrattivi e catturando anche l'attenzione di un pubblico che oggi può risultare più distratto.

I sistemi più innovativi di realtà virtuale immersiva permettono nuove modalità di esplorazione dello spazio e di interazione tra più persone, permettono di dare vita ad opere eccezionali come la Mona Lisa e di entrare nelle case di quelle persone che al museo non ci possono andare, come gli ospiti delle case di cura o i pazienti in ospedale. Chiaramente l'esperienza di vedere il quadro nel museo rimane indispensabile, ma ne limita la fruibilità per coloro che non possono farlo (progetto "Mona Lisa: Beyond the Glass", Museo del Louvre). Queste tecnologie permettono anche di fare viaggi nel tempo, di creare contenuti dinamici utilizzati da più persone contemporaneamente e in lingue diverse. Inoltre, se applicate ai piccoli oggetti, le animazioni grafiche ben studiate e ben mappate possono dare sicuramente una visione più realistica di quella che potremmo avere semplicemente guardando una statua o un oggetto da dietro una vetrina.

Vi racconto anche il caso dell'*Asia's First News Museum* di Hong Kong, dedicato al giornalismo, dove il pubblico segue i percorsi ideati per sperimentare e conoscere il processo di creazione di un giornale e di una notizia in maniera interattiva. Il visitatore entra

³⁹ Regional Area Manager IT-DACH – ST Engineering Antycip SAS

e fluisce su tutti i due piani del museo in un'esperienza continuativa e nelle varie sale può utilizzare i visori e gli strumenti a disposizione per vivere direttamente la creazione del giornale: può fare l'annunciatore, può lanciare un servizio e alla fine del percorso può creare il suo giornale da portare a casa.

Un altro esempio di come la realtà virtuale e l'immersività possano aiutare a incrementare il flusso di visitatori è il *Gardens By The Bay* di Singapore. Si tratta di un bellissimo giardino pieno di piante e fiori che devono essere in qualche modo animati e devono avere un'attrattiva per coinvolgere il pubblico. Per aggiungere più informazioni gli ingegneri hanno realizzato dei contenuti virtuali, anche all'interno di "tende di pioggia", e delle animazioni in sincronia di tutte queste piante in modo tale da renderle vive. L'effetto è davvero incredibile.

Editoria mutante: nuovi linguaggi per i beni culturali, di Alessandra Costantini⁴⁰

Il concetto di editoria mutante è esattamente ciò che descrive il contesto in cui opera Magister Art, che di fatto è sempre stimolata nel suo lavoro dalla continua sperimentazione di nuovi linguaggi per la produzione dei contenuti culturali. È un'azienda nativa digitale che opera nel settore della comunicazione, promozione e valorizzazione del patrimonio culturale italiano ed esplora il potenziale degli strumenti tecnologici affinché vengano sempre creati dei contenuti culturali che si distinguono per l'alto valore scientifico. Magister Art mira ad arricchire sempre con qualcosa di inedito il contenuto di partenza. Vi citerò pochi esempi che esprimono ciò che facciamo a livello progettuale per arrivare poi al prodotto finale.

Il primo riguarda un'opera realizzata in occasione della mostra "Canova Eterna Bellezza" a Roma (Palazzo Braschi, 2019), fatta da un robot che ha lavorato per ore ininterrottamente il marmo di Carrara per riprodurre "Amore e Psiche", una delle opere più celebri di Canova. Non si tratta però di una copia. È un'installazione artistica basata sul concetto della replicabilità dell'opera, un tributo ad uno dei processi creativi più interessanti della storia della cultura; un'opera contemporanea realizzata dall'intelligenza artificiale ma finita in ultima mano dalla mano artigianale. Questo esempio descrive l'approccio di Magister Art, composto da contenuto scientifico e da narrazione visiva, un format espositivo che valorizza il patrimonio artistico italiano, rivitalizzandolo in chiave contemporanea.

Mutare i processi conservando il metodo è ciò che ci ha permesso di approfittare della pandemia e di potenziare e valorizzare i nostri format e la loro capacità di arrivare al pubblico. La replicabilità dell'opera quindi porta con sé anche la replicabilità dell'esperienza del visitatore, soprattutto nelle situazioni in cui le opere non possono viaggiare perché è troppo costoso, ci sono troppi rischi oppure perché non si possono spostare dal loro contesto.

Il nostro modello di business è assolutamente in rapporto con il più evoluto concetto di editoria mutante e soprattutto di ricerca di un modello sostenibile.

Ne deriva un format che veramente mette al centro il contenuto e lo declina in diverse forme.

Cosa distingue l'approccio di Magister da una mostra tradizionale? Seguiamo gli stessi principi delle mostre, puntando sul contenuto scientifico, sulla conoscenza approfondita

⁴⁰ Creative Director, Magister Art

dell'artista e delle sue opere, e sul tema specifico, per poi metterli a disposizione del pubblico. Ciò che ci contraddistingue davvero è l'innovazione di metodo, la ricerca e la continua sperimentazione che sono i principali ingredienti per avere esperienze cognitive totali, fatte di scenografia, di narrazione, di musica, di percorsi dedicati ai bambini, tutte installazioni di grande impatto emotivo che mirano all'inclusività e alla partecipazione di pubblici diversi.

Usiamo questo processo per realizzare installazioni artistiche fisiche e digitali di grande contemporaneità, che coniugano cultura e tecnologia, dando vita a quella che noi chiamiamo narrazione aumentata e quindi è doveroso inserire anche un concetto di immersività che per Magister si identifica nel racconto che restituisce conoscenza e con l'aiuto delle immagini diventa sublime, non il contrario. Partendo da questo presupposto, la tecnologia per noi è uno strumento, per restituire visioni inedite a supporto della divulgazione dell'arte.

Durante una visita in presenza il visitatore non può fare altro che osservare di fronte o al massimo girare intorno all'opera, documentarsi se ci sono degli approfondimenti e delle didascalie, ma non può fare altro. Il potenziale della tecnologia sta nell'arricchire questa esperienza con un racconto fatto di dettagli e di immagini inedite per il visitatore, offrendo un punto di vista differente che arricchisce la conoscenza dell'opera.

Durante la pandemia, ci siamo impegnati per ideare un nuovo modello allestitivo per rendere itineranti tutti i nostri format espositivi: *Magister Artbox*. In una sorta di kit di montaggio, comprensivo di manuale di istruzioni, si trova tutta la strumentazione utile per realizzare la mostra: proiezione di audiovisivi, narrazione, musica, percorso per bambini, installazioni, light design, audioguide, app. Tutte le componenti sono in perfetta sintonia tra loro e gestibili da remoto direttamente da noi per creare il percorso espositivo nella modalità Magister di narrazione aumentata. Un esempio di ciò è la mostra "Magister Raffaello", che sta girando il mondo in questo momento (2020-2022).

La multidisciplinarietà è una componente importante per Magister, disegniamo la scenografia, le installazioni, gli storyboard delle filmiche che si vedranno proiettate nelle mostre, tutto nei minimi dettagli e sempre in grande collaborazione con il comitato scientifico. Le varie aree vengono costruite su moduli flessibili, che possono riempire qualsiasi tipo di spazio, sia esso unico, oppure diviso in stanze, il layout può cambiare ma i moduli rimangono uguali.

Grazie per l'attenzione.

TAVOLA ROTONDA | NUOVI STRUMENTI PER LA CREATIVITÀ: VIRTUAL, AUGMENTED AND MIXED REALITY

Intervento di Paolo Giulierini⁴¹

Buonasera a tutti e grazie dell'invito. Mi faceva piacere condividere rapidamente con voi alcune riflessioni, in rappresentanza in qualche modo delle istituzioni pubbliche che spesso fruiscono dei meravigliosi prodotti prima presentati.

⁴¹ Direttore MANN – Museo Archeologico Nazionale di Napoli

Vorrei ripartire dal concetto di immersività, che è una parola importante con derivazioni antiche. In greco si traduce con βάρπτω che dà origine alla parola battesimo/battezzare. Si capisce già come ciò comunichi un concetto importante: chi si immerge nell'acqua (pensiamo al battesimo religioso), non è più lo stesso, ne riemerge cambiato. Immergersi fa cambiare lo stato della propria persona, in un passaggio addirittura tra la vita e la morte (come nelle tombe etrusche dove i delfini che si tuffano nelle onde rappresentano l'anima). Allora si comprende che l'eredità dell'immersione si vede alla fine dell'esperienza: ne usciamo migliori? Cambiati? Cosa ci è rimasto dell'esperienza? Sono queste le domande che ci dobbiamo porre una volta riemersi.

Al MANN di esperienze immersive ne abbiamo fatte tante e posso dire che la difficoltà sta nel capire come coordinare e far interagire il mondo dell'immersività con il mondo reale. Per citare un esempio, l'esperienza che abbiamo realizzato sul cambiamento climatico è stata molto importante in quanto indagava una tematica di denuncia e contribuiva alla riflessione. I ragazzi ne uscivano cambiati, con una maggiore consapevolezza del cambiamento climatico, e avevano la possibilità di implementare l'esperienza con una parte "analogica", in modo che quell'esperienza vissuta transitasse nella realtà e potesse avere un effetto anche sul dopo.

Ragionando sui migliori temi da scegliere in questo tipo di iniziative è evidente che la resa sia maggiore quando si riesce a comunicare quello che la materia, l'oggetto, da solo non riesce a dare, come l'esperienza intima dell'autore.

Un altro esempio interessante di aggancio tra dimensione immersiva e dimensione analogica è costituito dalla trasposizione in spettacolo teatrale del videogame "Father and Son" (un'esperienza digitale, non propriamente immersiva) che ha avuto molto successo (più di 5 milioni di download in tutto il mondo) che ha permesso ai giocatori di rivivere dal vivo l'esperienza vissuta in digitale.

Per concludere questa riflessione anticipo un progetto che faremo fra due anni, una grande mostra su Alessandro Magno e l'Oriente. Non è possibile immaginarla completamente archeologica, perché naturalmente non bastano i pezzi per raccontare tutta questa storia. Vogliamo aggiungere un'esperienza immersiva che possa comunicare i suoni, il fragore delle armi durante le battaglie, la polvere che si alzava, restituendo quindi un racconto completo.

Siamo consapevoli che oggi come oggi non basta più realizzare una mostra perfettamente coerente sotto il profilo scientifico, occorre che sia calata in una costruzione più ampia e armonizzata con i problemi reali della nostra epoca. Per concludere, ritengo che l'immersività sia una tappa del processo educativo che deve fare emergere nel fruitore una serie di domande affinché diventi un cittadino più consapevole e che non sia passivo di fronte all'immersività, ma che ne riemerge in una versione migliore di sé. Grazie.

Intervento di Maria Grazia Mattei⁴²

Devo dire che è già sorprendente l'immersione in questa sala, con voi qui al LuBeC. Penso che sia un appuntamento importantissimo e ricco. Io per prima ho appreso davvero molto

⁴² Fondatrice e Presidente MEET Digital Culture Center. Intervento revisionato dall'autore.

dagli interventi precedenti, pur praticando molto i mondi virtuali, digitali da anni. Dunque pur avendo assimilato un certo tipo di cultura, mi rendo conto che la realtà supera qualsiasi percorso personale, per quanto approfondito e costante. I miei complimenti a tutte le società che hanno mostrato di essere una realtà molto vivace anche qui in Italia, mentre sappiamo che all'estero c'è molto dinamismo da tempo. Hanno iniziato a incentivare scambi e progetti internazionali molto prima di noi. La nostra scena evidentemente oggi non è da meno e lo dico con grande soddisfazione: è incoraggiante scoprire tanto potenziale in casa! Mi rendo conto inoltre che in poco tempo (ero qui anche lo scorso anno) si è finalmente innescato un processo di apertura verso quella che definisco "cultura digitale". Mi piace molto questa panoramica di uno "state of art" tecnologico in continua evoluzione, ma la vera sorpresa per me in questo summit è notare che l'accento sulle nuove tecnologie si sta spostando sempre di più su altri livelli: la necessità di sviluppare un pensiero progettuale per la creazione di iniziative per cui vengono scelte determinate tecnologie però sulla base di obiettivi definiti; e poi il tema della finalità educativa delle opere digitali, per porre la giusta attenzione, come ha detto Giulierini nel suo intervento, alle persone e per non rincorrere banalmente l'effetto "WoW" nei musei, come spesso è successo.

Il mondo dei beni culturali mi sembra molto più recettivo in questo senso. Tra l'altro, apro e chiudo parentesi, il Ministro Franceschini ha creato il Museo dell'Arte Digitale, forse anche per alimentare e soddisfare questa domanda di innovazione. Nascerà a Milano vicino a MEET e da questa sinergia si spera potranno nascere progetti e interventi interessanti per il nostro Paese.

Due parole per chi non conoscesse MEET: è un progetto nato ormai otto anni fa da una mia idea con il sostegno di Fondazione Cariplo. Abbiamo completamente ristrutturato un palazzo dei primi del '900 insieme a Carlo Ratti per un Centro che voleva essere non solo un punto dove respirare aria e cultura digitale, ma anche un punto dove le persone potessero assumere maggiore consapevolezza del processo digitale in atto nella nostra vita come individui e come cittadini.

Da anni sostengo che il digitale non è la tecnologia, anche se la tecnologia è fondamentale, ma rappresenta un nuovo paradigma culturale: interazione, immersività, partecipazione, connessione, sono i nuovi parametri di questa nuova cultura. Se la cultura è un insieme di simboli, comportamenti, stili, che definiscono un'epoca, noi siamo nel pieno di una grandissima trasformazione, di una dimensione in cui siamo chiamati ad agire. Chi ha il compito di trasmettere contenuti, deve non solo occuparsi di valorizzazione, ma deve mettere in relazione questi contenuti con le persone, col proprio pubblico, allargando la partecipazione il più possibile. Lo abbiamo visto con la tragica esperienza del Covid. Il pubblico si è ampliato, è internazionale e lo possiamo raggiungere istantaneamente solo grazie alla digitalizzazione.

Non solo quella tecnologica. Più si è diffusa la pratica della comunicazione in rete, più ci siamo resi conto che occorrono progetti adeguati ai mezzi che utilizziamo, finalizzati ai propri obiettivi (design); occorre insomma progettare con competenza nuovi servizi. E conoscere gli scenari tecnologici e creativi che si stanno affermando con una grandissima velocità. Questo è un altro dei grandi cambiamenti in atto nei nostri processi comunicativi, relazionali e produttivi.

MEET è un organismo, virtuale e fisico. Concepito esattamente per essere un ambiente coinvolgente: l'immersività crea coinvolgimento; la fisicità e la virtualità che convergono permettono di fruire opere destrutturate, immateriali ma anche fisiche.

MEET è un metaluogo, infine. Interpreta ed esalta le valenze della nuova cultura attraverso i contenuti che produce, le idee, le opere, le persone che lo frequentano e che lo vivono.

Ideare uno spazio che interpreti la nuova dimensione culturale digitale non è per niente semplice: si devono fare i conti con tecnologie, cablaggi, muri di edifici storici, complessi e pre-esistenti. Non è automatico trasformare uno spazio "rigido" in uno spazio sensibile, interattivo, immersivo. Abbiamo puntato molto sulla fluidità dei contenuti aperti a chiunque per trasmettere la nuova cultura. Abbiamo creato da una parte un team di ricerca, che offre un aggiornamento continuo su tutte le tendenze digitali che si stanno delineando anche nella messa a punto di nuovi linguaggi (VR, XR, Augmented Reality, Text to Images, AI) e d'altra parte abbiamo puntato su due aspetti in particolare per rendere questa azione adeguata, accessibile.

L'esperienza. Abbiamo un programma di incontri con artisti continuo perché anche nel mondo digitale (e qui si apre un'ampia parentesi) troviamo artisti, che utilizzano le nuove tecnologie come l'intelligenza artificiale per generare "esperienze" coinvolgenti completamente inedite dal punto di vista estetico, linguistico, creativo. I loro progetti sono veri e propri modelli ispirativi, da vivere per poi provare a declinare varie soluzioni in altri contesti.

Il Coinvolgimento. Quando arte, scienza, tecnologia si uniscono per progetti su tematiche sociali ad esempio come la questione dell'ambiente o quella dell'inclusione, riusciamo a dare una spinta narrativa nuova che stimola molto l'attenzione delle persone. Trasmettere solo contenuti, per quanto interessanti, non basta. Ma generare cambiamenti attraverso l'emozione, fa sì che i contenuti diventino importanti come esperienza e come ricchezza personale acquisita.

I Team Lab in Giappone, ad esempio, sono effettivamente dei creativi in questo senso. Hanno saputo attivare, attraverso l'immersività nella visione e l'interazione con i contenuti, l'immaginario delle persone e le loro opere coinvolgono tutti, ragazzi compresi. Refik Anadol, noto newmedia artista di origine turca, ha realizzato di recente una stanza immersiva per Casa Batllò a Barcellona dove esplora attraverso i dati dell'archivio di Gaudi, la forza e la modernità della architettura di questo grande spagnolo. Sono casi interessanti, travolgenti che raccontano un modo diverso di trasmettere contenuti e storie. Ambedue hanno riscosso un grande successo sul piano internazionale.

Come creano questi nuovi format? Con sistemi di Intelligenza artificiale, lavorando su milioni di dati, utilizzando sofisticate tecnologie interattive, sensori etc. Sono artisti che sperimentano continuamente i nuovi mezzi digitali, creano opere di segno nuovo e prestano spesso la loro sensibilità per valorizzare il patrimonio culturale.

Per MEET Refik ha creato una vera opera d'arte. Partendo da milioni di immagini e lavorando con i dati del Rinascimento italiano, ha realizzato *Renaissance Dream*, un'opera *site specific* lavorando con machine learning e con intelligenza artificiale. L'opera invoglia a guardare il futuro, ma prende spunto dalla nostra storia, dalla nostra memoria, in particolare dalla nostra arte. È un omaggio alle nostre radici.

Tutto il lavoro tecnologico e digitale compreso in quest'opera non si vede: si entra in una sala immersiva e si vive questo passaggio dalla storia al presente, pensando e sognando un futuro dove arte, scienza e tecnologia si uniscono ispirati dal nostro Rinascimento.

Ci sono altre modalità di diffusione della storia dell'arte, come la mostra digitale su Van Gogh. Si tratta di produzioni straordinarie che hanno un livello altissimo di professionalità e talvolta sono anche originali nella loro formulazione. Ma non sono l'unico esempio possibile. Troviamo tante altre soluzioni d'utilizzo del digitale per comunicare, coinvolgere, immergere il pubblico in esperienze che non dimenticheranno mai. La Realtà Virtuale, anzi il Metaverso come oggi viene definito, rappresenta un'altra grande opportunità per il nostro patrimonio culturale. Si stanno generando musei specifici per opere dematerializzate, gallerie che connettono artisti e pubblico a livello globale. Lo sviluppo del WEB3 (blockchain, NFT, etc.) ci porterà ad entrare sempre più in ambienti virtuali per esporre ma anche per intrattenere e formare sempre cercando nuove modalità di relazione e di comunicazione soprattutto (ma ormai non solo) con le giovani generazioni. Ma l'uso della realtà virtuale dispiega anche altre potenzialità, come quella di coinvolgere tante persone in esperienze fisico/virtuali, in performance interattive. Qualcuno si ricorderà l'epoca di Second Life. Ecco, siamo ancora dentro ambienti virtuali ma con una fluidità e immediatezza inimmaginabili a quell'epoca. Ero parte della giuria nella sezione VR alla Biennale Cinema di Venezia del 2021. Con la piattaforma VRChat ci siamo connessi con centinaia e centinaia di persone per seguire spettacoli e dibattiti con artisti, autori, registi. Oggi si contano più di 200 piattaforme di Metaverso, alcune di queste sono frequentate da milioni di persone. È un fenomeno in grande sviluppo e di grande utilità non solo per il mondo dei Beni Culturali. La realtà virtuale di oggi è social, significa condividere con altre esperienze attraverso contenuti condivisi, ma tutto ciò comporta una maggiore creatività e cultura da parte di chi progetta e di chi la usa.

È compito nostro portare senso in questi mondi, altrimenti rimangono luoghi frequentatissimi, ricchi di contenuti, ma tanto vuoti. Grazie.

Intervento di Jelena Jovanovic⁴³

Grazie a tutti. Ascoltando gli interventi precedenti che hanno citato il metaverso, mi è venuto in mente un altro tipo di metaverso, quello del sistema di profilazione dell'utenza che ad esempio nelle piattaforme Netflix studia il comportamento del pubblico, i suoi desideri, per proporci i contenuti per noi più interessanti. Questa è un'enorme opportunità che potrebbe essere utilizzata nel senso contrario, vale a dire per ampliare gli orizzonti delle persone e proporre altri tipi di contenuti, non solo di nostro gusto, ma anche se vogliamo scomodi, in modo da uscire dalla bolla. Si tratta di un modo per incentivare una pratica partecipativa, una responsabilità sociale che coinvolge tutti a puntare a una fruizione culturale più inclusiva.

Proprio questa attenzione alla responsabilità sociale e allo sviluppo di una pratica partecipativa è il fulcro della mission di Magister Art, che ha una forte spinta verso la *corporate social responsibility*. Unire l'ambito di ricerca scientifica con l'ambito di formazione e di crescita della persona sono elementi che motivano l'operato di Magister e

⁴³ General Manager – Head of Content and Editorial Strategy, Magister Art

gettano le basi per il suo modello di business. Il concetto di etica quindi è molto importante ed è indispensabile oggi generare valore, non ci si può distogliere da questa responsabilità. In questo senso la figura dell'educatore museale che affianchi l'esperienza immersiva resta fondamentale, perchè aiuta a conciliare i due mondi, svolge il ruolo di "iniziatore" all'esperienza immersiva. Ad esempio, l'*Ars Electronica Center* di Linz, un centro votato alle arti digitali e alla sperimentazione tecnologica, ha delle guide in persona che coadiuvano alla visita e spiegano tutti gli algoritmi che si vedono nel museo.

L'importante è quindi spiegare il processo di autorialità dell'esperienza, che non è solo spettacolarizzazione dell'arte, ma ha una filosofia complessa dietro, di creazione del processo che l'ha generata. La tecnologia va utilizzata nella maniera più appropriata possibile, per integrare l'intervento umano con processi automatici per fattori di comodità, sicurezza e controllo, ma il ruolo della persona resta fondamentale.

Intervento di Peter Pauwels⁴⁴

Per creare un'esperienza immersiva è accessibile a tutte le realtà, anche a committenze private o pubbliche minori, in quanto i budget sono scalabili. È importante però ricordare che la scelta deve partire dal curatore della mostra, in quanto deve aver ben chiaro l'obiettivo da raggiungere e l'audience da coinvolgere. Non si può partire dal budget e fare il processo inverso, altrimenti non ha senso e si penalizza la qualità. Quindi mettere in campo un piccolo budget o un grande budget è una questione di scelte strategiche decise a monte per realizzare l'esperienza immersiva che si vuole ottenere.

Questo tipo di esperienze si sono ritagliate uno spazio nel mercato e avranno modo di esistere se punteranno alla qualità e alla realizzazione da parte di creativi esperti che sappiano gestire queste tecnologie. Hanno inoltre la capacità di invogliare il pubblico ad andare a visitare fisicamente i musei e vedere le opere vere e proprie, dopo che hanno assimilato attraverso il digitale la narrazione, approfondito le storie, si sono incuriositi e si ricordano dell'esperienza. L'immersività è una modalità per rendere accessibile l'arte a tante più persone e per coinvolgerle maggiormente.

Grazie a tutti i relatori e ci vediamo domani con la seconda parte del Summit.

⁴⁴ Vice President Sales EMEA – Barco NV

WS 4 | WELFARE CULTURALE: AZIONI DI SISTEMA PER UN INDIRIZZO NAZIONALE

Saluti di Rossana Sebastiani⁴⁵

Ringrazio la Dott.ssa Velani e il Dott. Scognamiglio per questo invito e porto i miei personali saluti insieme a quelli della Fondazione Cassa di Risparmio Lucca. Li ringrazio soprattutto per l'opportunità che offre LuBeC di sviluppare il tema della Cultura, che tanta importanza riveste anche nel PNRR per il rilancio del nostro Paese e che in questa sessione approfondisce il tema del Welfare culturale.

Mi auguro che, come auspicava stamattina il Dott. Casini, anche questa volta LuBeC abbia l'effetto positivo di veder realizzati i temi di cui si parla in queste sessioni.

Il Sindaco Tambellini ricordava prima che anche sul nostro territorio ormai sono tantissime le progettualità e le esperienze tese a dimostrare l'importanza dello stile di vita per il benessere della persona.

Nella nostra Provincia e in altre, da diversi anni viene elaborato il BES, un sistema di misurazione del Benessere Etico e Sostenibile che include il patrimonio culturale, il paesaggio, la partecipazione a eventi e i servizi culturali tra le dimensioni da analizzare ed è emerso l'alto grado di significatività che esse rivestono.

Al riguardo vorrei ricordare che, ormai più di dieci anni fa, la nostra Regione ha fatto proprie le indicazioni dell'OMS di individuare nelle *life-skill* e nei fattori ambientali (fattori socioculturali) ben il 70% di quelli determinanti per la salute. È ormai ampiamente dimostrato, anche dalle neuroscienze, che la promozione del benessere e della salute degli individui e della comunità è influenzata positivamente dalla fruizione e dalle pratiche culturali, artistiche, sportive e dal patrimonio e beni culturali.

Attività che molto spesso rappresentano anche un'opportunità per ridurre o superare situazioni di disagio, di isolamento e per promuovere il superamento di diseguaglianze sociali.

Anche nell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite è riconosciuta l'importanza fondamentale della cultura per il raggiungimento di diversi obiettivi di sviluppo sostenibile.

Nel nostro territorio è presente una realtà associativa molto attiva, che offre proposte culturali in ambito musicale, teatrale, visivo e performativo in genere, nelle diverse fasce di età, sia a livello amatoriale che professionale. Il ruolo della Fondazione Cassa di Risparmio è fondamentale nel sostegno alle diverse realtà locali e alle istituzioni e anche per la realizzazione di grandi eventi che si svolgono su tutto il territorio e che, grazie all'intervento economico ricevuto, sono ad ingresso libero o a prezzi molto accessibili, permettendo così la fruizione ad un'ampia parte della cittadinanza.

Quello che però vorrei sottolineare è la necessità di superare il livello dell'informazione e pensare invece a delineare un approccio di sistema che all'interno delle comunità locali riconosca la portata dei fattori salutogenici e riconosca alla cultura, insieme alle politiche

⁴⁵ Organo di indirizzo Fondazione Cassa di Risparmio, già Dirigente cultura e politiche sociali Provincia di Lucca. Intervento revisionato dall'autore.

sociali, sanitarie e sportive un ruolo portante nello sviluppo umano e sociale, rafforzati in questa prospettiva anche dall'esperienza recente dalla pandemia. Abbiamo infatti preso atto dell'importanza di un sistema sanitario che funzioni, ma anche di quanto la cultura, lo sport, i servizi educativi e le relazioni che grazie a esse si sviluppano sono fondamentali per il benessere e la salute delle persone.

Apertura di Elena Pianea⁴⁶

Buonasera a tutti, sono la direttrice della Direzione cultura e sport della Regione Toscana e il mio compito è quello di coordinare questo pomeriggio di discussione.

Volevo condividere con voi alcune considerazioni di cornice dando un po' per scontato che il tema del welfare culturale sia conosciuto da tutti i presenti, così come gli studi del prof. Grossi, gli interventi di Pier Luigi Sacco e diverse importanti pubblicazioni scientifiche che ormai comprovano quanto la fruizione di cultura migliora la nostra vita anche sotto il profilo della salute del benessere.

Mi piace ricordare le molteplici esperienze legate al welfare culturale già presenti su tutto il territorio regionale, come il teatro sociale, il teatro in carcere, le attività delle biblioteche dedicate alla salute, all'inclusione dei migranti, all'abbattimento delle barriere non solo fisiche. Ma anche cognitive, all'avvicinamento al libro e alla lettura anche per bambini da 0 a 3 anni. Questo per dire che il contesto della produzione culturale che può essere letto attraverso la lente del welfare culturale è molto ricco e molto variegato. A livello politico, è necessario costruire la rete e rendere consapevole la cittadinanza e gli operatori di questo tema.

Sono necessari tre passaggi fondamentali. Prima di tutto censire tutto ciò che si sta già facendo in merito al welfare culturale per capire l'offerta presente e quanto la ricaduta sul benessere dei cittadini sia consapevole o meno. Secondo me, è ancora un effetto indiretto della cultura, bisogna lavorare a livello strategico per renderlo sempre più un obiettivo consapevole e ricercato tramite azioni di sistema congiunte. Per fare questo serve formazione: gli operatori della cultura devono incontrare gli operatori del benessere, del sociale, della sanità, per lavorare insieme per un obiettivo consapevole e non più inconsapevole. Infine è necessario produrre un'azione di sistema che diventi sistematica, darci degli obiettivi e decidere quali sono le strade per raggiungere questi obiettivi. Queste tre azioni possono essere realizzate solo se diventano un obiettivo di strategia politica, che aiuti a sistematizzare un'azione, a farla emergere e a proporla come un obiettivo condiviso di politica sociale e culturale.

In questo senso sono stati raggiunti straordinari risultati e il tema è entrato anche in documenti di strategia e di programmazione, come la bozza di accordo di partenariato della Presidenza del Consiglio dei Ministri sulla programmazione della politica di coesione 2021-27. Nell'obiettivo specifico del FESR Cultura e Turismo si parla infatti di percorsi di integrazione sociale tramite la cultura ed esplicitamente si dice che possono essere sperimentate modalità integrate di promozione del benessere mediante pratiche fondate sulla cultura e sul welfare culturale. In conclusione le pre-condizioni ci sono tutte, ora bisogna solo scegliere di mettere in pratica le azioni. Questo è il ragionamento con il quale

⁴⁶ Direttrice beni, istituzioni, attività culturali e sport – Regione Toscana

abbiamo ideato il programma di oggi e ringrazio soprattutto i rappresentanti politici presenti, perchè ritengo che grazie alla politica è possibile portare le nostre potenzialità tecniche ad uno sviluppo successivo. Grazie.

Intervento di Serena Spinelli⁴⁷

Un grande esempio di interconnessione tra settori e un grande risultato ottenuto dalla Toscana è costituito dal progetto "Musei per l'Alzheimer" ideato dalla Direzione Cultura della Regione Toscana in collaborazione con il Settore Politiche Sociali, che l'anno prossimo festeggia dieci anni ed è diventato parte della strategia delle politiche sociali della Regione Toscana. Da questo si vede come la cultura ha straordinarie potenzialità di incidere sulla vita quotidiana delle persone e deve diventarne sempre più consapevole.

Il sociale spesso è concepito come il risolutore dei bisogni emersi, ma non è così, ha bisogno degli altri settori per capire come dare al singolo l'opportunità di essere un cittadino attivo, consapevole, integrato nella comunità.

Secondo me il mondo tecnico scientifico ha già scritto tantissimo, sta ora alla politica mettere a terra quelle idee e quelle valutazioni per le quali la salute non è solo assenza di malattia, ma è completo benessere fisico, psichico e sociale. Le azioni politiche dovrebbero provare a garantire al cittadino la possibilità di vivere in una situazione di equilibrio legato a tutta una serie di elementi, come il luogo in cui vive, la dimensione della comunità in cui abitano, le condizioni ambientali, le condizioni di salute e l'accesso alla cultura (si pensi ai diversi effetti che la pandemia ha avuto a seconda delle diverse condizioni di ambiente e modalità di vita di ognuno). Sono tutti elementi che fanno la differenza nella qualità della vita delle persone.

Per far sì che le persone vivano bene, bisogna dare loro opportunità, proprio perché il diverso grado di accesso alle opportunità è uno degli elementi principali che produce disuguaglianza. L'accesso alla cultura spesso è negato a chi non ha gli strumenti per capire come e dove poterne beneficiare, e il minore accesso provoca più "malattie" nell'accezione più larga del termine, e maggiore disagio economico e sociale.

Qual è quindi l'obiettivo che la politica si può dare per superare la più grande pandemia dal 1918? Io credo che bisogna integrare le risposte dai diversi settori e darsi come obiettivo quello di garantire i diritti delle persone e il diritto ad essere considerate a 360 gradi nel loro essere parte integrante delle nostre comunità. Per questo stiamo ragionando di welfare culturale, per capire come il sociale possa diventare un'azione proattiva, come sia possibile prendersi cura delle persone anche quando non stanno male, quando non hanno un problema, e la collaborazione con il mondo del terzo settore, che in Toscana supera i 29mila enti che fanno di tutto, dal sociale al sanitario alle attività culturali, è una via percorribile. La coprogettazione serve a identificare i bisogni del territorio e le risorse che si possono mettere in campo, fare rete per intersecare le competenze, confrontarsi e provare a mettere un altro pezzetto di strada per raggiungere l'obiettivo. Le opportunità che sono per me il fulcro del sociale, possono essere costruite insieme, per dire alle persone che si continuerà ad occuparsi di loro non solo come portatrici di un bisogno, ma anche di opportunità, di possibilità, di una storia da condividere nel luogo in cui si vive. Questa è la

⁴⁷ Assessore alle politiche sociali - Regione Toscana

base per la ricostruzione di comunità inclusive dopo questa terribile fase e non vogliamo ripetere gli stessi errori. Sta alla politica avere la capacità di misurarsi con l'interconnessione di competenze, uscire dalla zona di comfort e provare a costruire insieme un nuovo modello di comunità più inclusive, dove i cittadini saranno felici di essere parte integrante dei luoghi in cui vivono e di contribuirvi.

MAPPATURE A CONFRONTO: ELEMENTI DI CONVERGENZA PER POLITICHE COMUNI

Dalle buone pratiche alle politiche: cosa chiedono i territori. Evidenze e dalle mappature dei sistemi regionali, di Francesca Velani⁴⁸

Buongiorno a tutti. Noi abbiamo costruito questo incontro per parlare di come le politiche di alcuni territori, che già hanno fatto grandissimi passi avanti sulla costruzione di una visione sistematica rispetto al tema del welfare culturale, possono oggi trovare nuovi punti di incontro e contribuire in maniera determinante allo sviluppo di una politica nazionale sul tema, che è proprio l'aspetto che attualmente manca.

In tutti i territori italiani, alcuni di più alcuni di meno, ci sono dei grandi cantieri, perché l'Italia è un Paese dove le persone si prendono ancora cura degli altri e dove c'è una naturale tendenza all'interazione. Ma ciò non basta più, perché in questo momento noi possiamo fare un salto di qualità e possiamo farlo insieme, grazie anche alle regioni presenti qui oggi.

Le Marche, l'Emilia Romagna, il Piemonte e la Toscana sono quattro grandi regioni che nella loro storia sono state cooperative, hanno visto i loro territori muoversi tra cultura e sistema socio-sanitario e prima delle altre si sono interrogate in merito attraverso percorsi di conoscenza e di approfondimento che le hanno portate allo stesso punto.

Ora è necessario costruire una politica comune e definire delle linee di azione che non siano più diverse l'una dalle altre, ma che siano coordinate. Vogliamo che ai tavoli della cultura si siedano anche psicologi, medici e operatori sociali, e viceversa, che nei luoghi di cura entrino le attività culturali, che ci siano percorsi di accompagnamento dedicati ad esigenze specifiche, mirati alla crescita della persona, alla cura e alla prevenzione e al superamento di alcune difficoltà sociali, aspetti sui quali la cultura può incidere veramente.

È necessario creare percorsi di formazione e informazione e dare forza ai progetti che già sono presenti sui territori per farli diventare progetti di sistema. Servono teatri che escono dal teatro e vadano nelle scuole e nei musei, servono dei musei che si aprono e vadano nei quartieri. Occorre trasformare il nostro approccio alla comunità in un approccio proattivo, ma spesso il terzo settore fatica a farlo, mancano i riferimenti giusti. Dobbiamo cercare di delineare le strade giuste, individuare quali sono i requisiti che bisogna avere per proporre un progetto per esempio a un soggetto del mondo socio sanitario.

Stamani vi presento un lavoro realizzato nelle Marche con il Comune di Recanati, che concettualmente rappresenta una premessa all'intervento della dottoressa Ambrosini. Alla fine del 2019 abbiamo realizzato un grande convegno a Recanati sul tema Cultura e Salute nelle Marche, che è stato il punto di partenza per effettuare un'indagine più approfondita riguardo al sistema culturale-sanitario, volto a capire quali erano le vere connessioni tra il

⁴⁸ Direttrice di LuBeC e curatrice delle ricerche sul welfare culturale nelle Marche e in Emilia Romagna

sociale, sanitario e culturale facendo una mappatura delle realtà operanti in questi settori e creando una prima rete informale alla quale hanno aderito tanti dei soggetti che erano stati intervistati da Maria Elena e avevano risposto al questionario. Abbiamo avviato quindi delle sessioni di formazione online, coinvolgendo progettisti da tutta Italia per raccontare al sistema marchigiano quello che stava accadendo in Veneto, in Piemonte, in Toscana. La Regione Marche, che aveva sostenuto l'indagine insieme al Comune di Recanati, vedendo i risultati positivi di questo lavoro e dell'interesse delle associazioni sul tema, ha in qualche modo rilanciato inserendo il welfare culturale all'interno del piano triennale regionale delle politiche culturali. L'ultimo passo risale a qualche settimana fa, quando formalmente è nata la Rete per il welfare culturale nelle Marche, che conta ad oggi più di 40 soggetti aderenti ed è coordinata dall'Assessore Rita Soccio del Comune di Recanati.

Lo stesso processo arriva anche a Parma per la Capitale Italiana della Cultura (ne parlo anche in quanto coordinatrice del progetto). Il dossier di candidatura è stato scritto come un programma strategico di sviluppo territoriale a base culturale per arrivare agli obiettivi dell'agenda 2030. I quattro asset portanti del dossier volevano mettere la cultura al centro del programma e infatti sono: "cultura come cura", la collaborazione col sistema socio sanitario per realizzare politiche di welfare culturale; "cultura e sostenibilità", sul quale abbiamo impostato tutto il sistema di monitoraggio e rilevazione dati per capire quanto il progetto sia allineato con i Goal dell'Agenda 2030 durante le sue fasi; "cultura e democrazia", quindi la relazione importante tra partecipazione culturale e partecipazione civica: tanto più un cittadino sente il governo del proprio territorio vicino alla cultura, quanto più si impegna per quella città. Per questo abbiamo ideato un grande progetto di volontariato cittadino che ha avvicinato alla cultura sempre più persone provenienti anche da altre città.

Infine "cultura e impresa", una relazione strategica in un territorio come quello di Parma che basa il suo sviluppo e la sua economia sulle imprese. Abbiamo portato da una parte la cultura al centro del processo produttivo, dall'altra abbiamo spinto il sistema culturale a cambiare la mentalità e a darsi obiettivi imprenditoriali.

Da questi pilastri nasce il percorso di welfare culturale messo in atto e fatto di tante azioni: dei seminari per condividere gli obiettivi con il territorio e tutti gli stakeholders; un'indagine, di cui ora vediamo brevemente i risultati; una serie di workshop di confronto e di approfondimento insieme alla regione Emilia Romagna; un convegno di studi internazionale; attività formative dedicate agli operatori socio sanitari; eventi performativi e laboratoriali; infine misurazione e monitoraggio di tutto il processo.

L'obiettivo dell'indagine era realizzare la prima mappatura della Regione Emilia Romagna per capire qual era il capitale di esperienze e di competenze già in essere sul territorio regionale. Sapevamo che il territorio emiliano era già maturo e ricco di esperienze e di protocolli stabili, quindi la ricerca voleva proprio far emergere questa maturità.

È risultato che più del 50 per cento dei soggetti che lavorano insieme tra cultura e salute ha già dei protocolli stabili pluriennali, che possono essere la base per sviluppare le linee di indirizzo regionali. È stato interessante anche rilevare gli interessi e le esigenze di quelli che non avevano ancora attivato percorsi di questo genere e che avrebbero voluto lavorarci.

Tra i soggetti contattati per il questionario facenti parte di tutto il sistema pubblico e privato culturale, educativo e socio sanitario, hanno risposto in 696 provenienti abbastanza uniformemente da tutta la Regione e in maggioranza dall'ambito culturale ed educativo.

I risultati del percorso sono riassumibili in cinque punti, che sono emersi costantemente nei focus group e nell'indagine:

- Necessità di una politica di indirizzo regionale per sviluppare il tema in modo integrato (orientamento di Giunta e avvio protocolli guida);
- Necessità di avere dei sistemi di valutazione e misurazione e monitoraggio uniformi;
- Formazione a livello regionale degli operatori di entrambi i sistemi per un linguaggio comune e condiviso;
- Rafforzamento dei processi e dei progetti all'interno delle organizzazioni;
- Attivazione di tavoli interdisciplinari tra l'ambito culturale/educativo e quello socioassistenziale/sanitario.

Chi lavora dal punto di vista tecnico, come Cristina Ambrosini, capisce la forza e anche la necessità di mettere a terra delle linee di indirizzo per fare quello che l'Assessore Spinelli ci diceva prima e cioè migliorare la vita delle persone e abbassare i livelli di difficoltà all'interno della società.

Su tutto questo dobbiamo lavorare e costruire le misure economiche e i processi normativi, che portino ad una reale interdisciplinarietà e integrazione delle competenze, così da rafforzare le nostre possibilità di raggiungere quella sostenibilità sociale che sta ormai su tutti i documenti di programmazione.

Intervento di Maria Elena Santagati⁴⁹

Per presentare brevemente l'evoluzione del concetto di welfare culturale, parto da un breve excursus sul quadro internazionale. Nel 2019 l'OMS ha pubblicato uno studio fondamentale che si intitola "What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review" che evidenzia in modo incisivo il ruolo di arte e cultura nella prevenzione e promozione della salute e nel trattamento di patologie. Questo risultato è stato preceduto da molteplici studi e valutazioni che negli anni novanta sono stati sviluppati soprattutto nel Nord Europa, in Canada e nel Regno Unito, mentre in Italia ricordo soprattutto gli studi del professor Enzo Grossi (2011, 2016). Visto che oggi parliamo di politiche cito alcuni esempi di politiche pubbliche che sono state realizzate in vari paesi europei. Il più noto programma è stato lanciato nel Regno Unito nel 1994, "Arts on prescription", che prevedeva la possibilità per i medici di base di prescrivere attività artistiche in caso di problemi clinici. In Francia invece dal 1999 esiste "Culture & Santé", un dispositivo nazionale molto efficace declinato a livello regionale per poter finanziare interventi artistico-culturali in ambito ospedaliero. Nei paesi nordici è diventata ormai prassi la collaborazione tra i vari rami dei ministeri o di articolazioni territoriali governative in termini di realizzazione di documenti programmatici e finanziamenti. A livello internazionale le opportunità di sviluppo dell'intersezione tra cultura salute si ritrovano negli obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030, in particolare l'obiettivo 3

⁴⁹ Ricercatrice – Collaboratore Esterno Promo PA Fondazione

"Assicurare la salute e il benessere per tutti e tutte le età; in "Salute 2020", un modello di politica europea a sostegno di un'azione trasversale al governo e alla società a favore della salute e del benessere; nell'Agenda Europea della Cultura 2030, in cui la Commissione sottolineava proprio l'importanza della partecipazione culturale e l'accesso alla cultura come secondo più importante fattore determinante del benessere psicologico, preceduto solo dall'assenza di malattie.

Cosa succede in Italia? Nella primavera del 2020 parte la prima mappatura promossa dal Comune di Recanati con il sostegno della Regione Marche e condotto da Promo PA Fondazione, mentre nell'estate 2020 è il turno di Piemonte, Liguria, Valle d'Aosta, con la ricerca commissionata dalla Fondazione Compagnia Di San Paolo e condotta da Fondazione Medicina Misura Di Donna di Torino con altri partner. Nella primavera 2021 tocca all'Emilia Romagna con un focus sulla provincia di Parma. Io ho avuto il privilegio e l'onere di partecipare a tutte e tre le ricerche e di analizzare i questionari di quasi 1.000 progetti descritti, e posso dire che tutte le mappature realizzate condividono una metodologia che si caratterizza per la somministrazione di un questionario online, la realizzazione di interviste semi strutturate o focus group per l'ascolto degli operatori e un'analisi desk a integrazione di quanto emerso attraverso il questionario. Gli obiettivi comuni sono stati: delineare la tipologia di soggetti e le modalità di intervento sul tema cultura e salute; rilevare le esigenze e gli interessi dei soggetti non ancora attivi sul tema, ma interessati a diventarlo, le caratteristiche dei progetti realizzati e le esigenze degli operatori.

Tra le principali evidenze emerse da tutte le ricerche si nota estrema varietà tra le esperienze e poca generalizzazione in questo senso, ma è comunque possibile delineare alcuni elementi comuni, come il fatto che il tema cultura e salute sia diffuso capillarmente sul territorio con delle vocazioni specifiche, ma presenti elementi di fragilità sui quali occorre intervenire. La maggioranza dei progetti hanno budget ridotti, sono realizzati in modo informale senza sistemi di valutazione e monitoraggio e nella maggior parte dei casi sono iniziative promosse da singoli individui appassionati, che credono nell'impatto della cultura, e quindi esulano dalle linee di intervento programmatiche dell'istituzione. Hanno inoltre una capacità di impatto molto ridotta rispetto alle potenzialità, ovvero sono sviluppati spesso in maniera *naïf*, e si rivolgono a una pluralità di destinatari (dai bambini, alle scuole, all'anziano, al personale sanitario, ecc.), hanno necessità di fare rete, ricevere maggiore formazione e accompagnamento verso una maggiore qualità progettuale.

In merito alla ricerca dell'Emilia Romagna⁵⁰, fornisco qualche dato: dei circa 700 rispondenti più della metà è attiva nell'ambito del settore culturale ed educativo, quasi il 70% ha natura giuridica privata e il 61% appartiene al terzo settore. Sono state inoltre analizzate le principali aree di intervento, sia nell'ambito culturale-educativo, sia nell'ambito sanitario e socio assistenziale: il primo ambito si occupa maggiormente di "cultura, inclusione e coesione sociale", ma anche di "cultura, prevenzione e promozione della salute", mentre il secondo ambito è chiaramente più attivo sui temi "cultura e relazioni di cura" e "cultura e gestione/trattamento di patologie". All'interno della tematica "cultura e prevenzione/promozione della salute" si ritrovano progetti di sensibilizzazione verso stili di vita sani, di prevenzione rispetto a determinate patologie, di promozione del benessere

psico-fisico, della lettura, dell'invecchiamento attivo; nella macrocategoria "cultura e inclusione/coesione sociale" i progetti si concentrano sul favorire l'inclusione e l'empowerment di persone con bisogni speciali, favorire l'espressione artistica, la partecipazione culturale, la socializzazione e la formazione.

Dall'ascolto degli operatori tramite interviste sono emerse le esigenze che abbiamo già accennato in precedenza:

- Necessità di un quadro indirizzo regionale;
- Agevolare la collaborazione intra e interistituzionale, perché spesso gli operatori hanno espressamente segnalato una difficoltà di collaborazioni all'interno della stessa istituzione tra settori diversi;
- Potenziare e sviluppare il tema della valutazione e del monitoraggio;
- Necessità di stabilizzare processi e progetti all'interno delle organizzazioni;
- Messa in rete degli operatori dei diversi settori e tavoli di lavoro interdisciplinari;
- Esigenza di formazione intersettoriale a livello regionale.

Una delle domande del questionario verteva sulle azioni rilevanti che i policy maker dovrebbero mettere in atto per sviluppare il welfare culturale e i rispondenti hanno segnalato principalmente l'inserimento del tema della partecipazione culturale per il benessere delle persone nei programmi educativi, partendo dall'infanzia, la previsione di canali di finanziamento dedicati, ma anche il sostegno a servizi congiunti tra diversi attori con progetti di sistema o la promozione di una maggiore consapevolezza e conoscenza del tema con attività divulgative per cittadini e stakeholder.

Per quanto riguarda la ricerca "Cultura e benessere" svolta nelle Marche, il focus era un pochino più ampio perché non si concentrava solo su cultura e salute, ma sul concetto di benessere. Abbiamo analizzato circa 200 questionari e anche in questo caso la metà dei rispondenti proviene dal settore culturale. Un dato interessante sottolinea che circa il 60% dei rispondenti è già attivo sul tema, invece il 40% non ancora, ma è interessato a farlo. Alla domanda "quali sono i motivi per cui la vostra organizzazione non è ancora attiva sul tema" molti rispondono indicando come problematica principale la carenza di risorse finanziarie e umane. I progetti descritti denotano una tendenza a un'irradiazione culturale di specifici contesti, spazi e territori e di attrazione/avvicinamento di target a luoghi/linguaggi della cultura, principalmente nell'intento di innescare processi di empowerment e capacitazione e garantire accessibilità a diversi target. Dalle interviste con gli operatori le esigenze che emergono sono nuovamente la formazione, una maggior formalizzazione della collaborazione tra attori, la necessità di un nuovo approccio nella gestione dei progetti e dei finanziamenti, soprattutto da parte delle organizzazioni delle amministrazioni pubbliche di enti sovraordinati, la promozione di un nuovo posizionamento dei luoghi della cultura (a seguito della pandemia) e una maggiore attenzione a valutazione e monitoraggio.

Ora sta ai policy makers decidere di accogliere questa opportunità oppure no, seguendo anche quello che già l'OMS nella pubblicazione del 2019 indicava in termini di potenziamento delle strutture e dei meccanismi di collaborazione, di potenziamento della ricerca scientifica sul tema, e di incentivazione del ruolo positivo della cultura, ecc. Le priorità da tenere in considerazione sono quindi:

- sperimentare politiche intersettoriali, tanto a livello nazionale quanto a livello regionale;

- creare tavoli di lavoro intersettoriali per lo scambio di buone pratiche, ma anche per la co-progettazione e la sperimentazione;
- potenziare gli strumenti di collaborazione formale;
- investire sulla formazione di operatori e policy maker;
- sviluppare sistemi di valutazione monitoraggio;
- accompagnare gli operatori nella progettazione.

Per creare delle politiche di sviluppo sostenibile, i policy makers non devono dimenticare di avere degli alleati, un capitale di attori ed esperienze già in essere che meriterebbero di essere valorizzate ed ascoltate. Si tratta quindi di un'occasione per sperimentare una governance territoriale e una messa in rete di sedi di attori e di sistemi, che vada oltre la retorica. Buon lavoro!

POLITICHE REGIONALI PER IL WELFARE CULTURALE: INDIRIZZI E PROSPETTIVE INTERSETTORIALI TRA MARCHE E TOSCANA

Intervento di Giorgia Latini⁵¹

Grazie veramente dell'invito, ma soprattutto di aver organizzato questo incontro per poter approfondire una tematica veramente importante. Concordo sul fatto che serva un cambio di paradigma per iniziare ad applicare una nuova visione di welfare culturale sui territori e nell'ambito delle istituzioni.

Nelle Marche le esperienze virtuose sul tema non mancano, come quella del Comune di Recanati che insieme a Francesca Velani aveva iniziato proprio a costruire delle politiche e delle iniziative di welfare culturale, oppure come il Festival "Ascolum - mente, corpo anima" di Ascoli Piceno, ideato cinque anni fa quando ero Assessore alla Cultura, dove relatori di fama internazionale parlavano di quanto le emozioni e la bellezza sappiano influire sul nostro stato d'animo e davano delle chiavi di lettura su come poter migliorare se stessi a partire dalla cultura. Sono convinta che gli eventi culturali diano dei messaggi positivi e degli stimoli che accrescono e arricchiscono la persona, ma per massimizzare l'effetto la cultura deve essere interconnessa anche con gli altri ambiti, con l'istruzione, lo sport, la salute.

Serve quindi una politica che vada in questa direzione e supporti l'interconnessione tra i vari settori per arrivare davvero ad un cambio di paradigma. Sappiamo che ci sono dei fondi importanti per il terzo settore al momento e come azione strategica concreta a livello politico questi bandi potrebbero essere indirizzati anche verso iniziative di welfare culturale.

Come Regione Marche stiamo proprio cercando di dare questo indirizzo e il nostro contributo è cercare di porci come punto di riferimento per raccogliere le belle iniziative disseminate sui territori, ampliare la rete di soggetti coinvolti nel welfare culturale ed incentivare le collaborazioni tra settori diversi.

⁵¹ Assessore alla cultura - Regione Marche

Dai territori alle politiche di sistema: il cantiere Parma Capitale della Cultura – Emilia Romagna, di Cristina Ambrosini⁵²

Partendo da quello che ha appena illustrato Francesca, confermo che i dati e i risultati della ricerca sono interessanti sia perché rimandano a un quadro regionale che in parte già si intuiva, sia perché ha permesso di riconoscere la capacità degli operatori di immergersi in un processo di co-progettazione già da tempo attivo in un territorio ormai pronto e con protocolli ed esperienze ormai consolidate. Come Regione abbiamo quindi il forte vantaggio di avere a che fare con un mondo già allenato a rapportarsi alle istituzioni ed è cresciuto anche come metodo. Questo secondo me è un dato che dobbiamo prendere come base di partenza per costruire a questo punto dei protocolli che diventino davvero più efficaci e, come Regione, dobbiamo impegnarci nel dare delle linee guida con quelle caratteristiche comuni su cui ci vogliamo ritrovare tra cinque anni a fare il punto della situazione sul territorio regionale e proporci per un confronto sui tavoli nazionali.

Quello che ci faceva vedere la ricerca e che mi ha colpito molto è notare come il mondo della cultura ha già fatto una buona palestra nei territori nel rispetto delle specificità locali e questo è un valore che non bisogna perdere, perché sono tutti processi che nascono dal basso, conservano la loro identità locale, sono realtà molto specifiche e dinamiche e noi abbiamo la responsabilità di leggerli nella maniera corretta e allo stesso tempo dobbiamo trovare una logica di sistema che rispetti queste peculiarità e le capacità dei soggetti che operano in territori che non sono tutti uguali.

Le potenzialità ci sono ma vanno raccolte in un sistema di monitoraggio che sia aggiornato e presenti alla parte politica la direzione e la strategia, perché le persone ci sono, gli operatori e i soggetti ci sono e rappresentano una realtà significativa, e ci dicono già che tipo di cammino vogliono fare per essere più adeguati a rispondere non solo ai bisogni, ma anche a garantire uno stile di vita sano della persona nella comunità.

L'integrazione tra cultura e salute è un'opportunità anche per costruire progetti sostenibili di rigenerazione di spazi abbandonati o che hanno perso la loro funzione originale ma possono aprirsi a destinazioni d'uso che hanno già una base di sostenibilità e delle pratiche già vissute e sperimentate, di cura del verde, di incentivo del benessere tramite la natura e di socialità.

Credo che davvero la disponibilità tra i tecnici che lavorano nelle strutture regionali e la parte politica adesso debba concretizzarsi in un tempo ben determinato di confronto e di progettazione, perché abbiamo a disposizione dei dati molto significativi che costituiscono un notevole punto di partenza. L'impegno che ci siamo presi ora è di allargare anche ad altri assessorati per iniziare a co-progettare e mettere a sistema quelle che sono le conoscenze e le esperienze fatte nel rispetto delle specificità dei territori.

⁵² Responsabile Servizio Patrimonio Culturale Regione Emilia – Romagna

La forza del Terzo Settore ed il dialogo di comunità: il caso Compagnia di San Paolo – Piemonte, di Sandra Aloia⁵³

Dopo gli interventi molto stimolanti che mi hanno preceduto, mi viene quasi da stravolgere la presentazione che avevo preparato, nel senso che mi verrebbe da ragionare solo sul come, in che modo possiamo raggiungere quello che si auspica (collaborazione inter istituzionale, ecc.), perché la difficoltà sta proprio in questo.

All'interno di Fondazione Compagnia di San Paolo, io mi occupo di un gruppo di lavoro che si chiama "Favorire partecipazione attiva", ci occupiamo di partecipazione culturale, civica, democratica e di partecipazione giovanile in modo trasversale. Abbiamo un programma su Cultura e Salute che nasce in verità tempo fa all'interno dell'area Innovazione Culturale dopo che siamo riusciti a convincere le nostre governance interne dell'importanza di investire e lavorare su questo tema.

Prima di tutto abbiamo realizzato, in collaborazione con Pier Luigi Sacco, una lettura trasversale delle iniziative che già erano presenti in Compagnia di San Paolo e che avevano come obiettivo principale quello di creare un nesso tra la cultura e la prevenzione e la cura. Inoltre è stato prodotto un Position Paper, un articolo, che racchiudeva le buone pratiche a livello europeo e dieci linee guida per aiutare Compagnia San Paolo a costruire la strategia futura per lavorare sul tema (Position Paper "Partecipazione culturale e salute: verso un nuovo modello di community welfare a base culturale", P. L. Sacco, 2019).

Successivamente abbiamo capito che dovevamo mappare le buone pratiche sul nostro territorio di competenza, cioè Piemonte, Liguria e Valle d'Aosta (vedi la ricerca citata in precedenza) e abbiamo costituito il Cultural Welfare Center, un soggetto che si occupa di questi temi sul territorio, composto da professionisti nazionali. Contemporaneamente abbiamo deciso di costruire un laboratorio della Compagnia di San Paolo, il *Cultural Wellbeing Lab*, che seguisse quattro progetti faro, grazie ad un comitato scientifico di esperti. I quattro temi scelti per la progettazione derivano dagli studi fatti negli anni precedenti e sono:

Cultura, promozione della salute e prevenzione primaria: in collaborazione con l'Asl di Vercelli, lavora sulla prevenzione attraverso la fruizione culturale;

Cultura, relazione di cura e medical humanities: in collaborazione con l'Ospedale di Alessandria e la scuola Holden, mira ad utilizzare la narrativa per migliorare il rapporto medico-paziente;

Cultura per l'umanizzazione dei luoghi di cura: a Torino vuole creare ambulatori di medici di base all'interno di 8 luoghi della cultura, come musei, biblioteche, centri culturali;

Benessere e cura nelle istituzioni culturali: a Genova, utilizza la danza e il movimento corporeo imitando dei quadri posti di fronte alle persone anziane per lavorare sulla fisioterapia sia in termini di prevenzione all'invecchiamento, sia in termini di cura.

Il nostro modo di progettare prevede di pensare fin da subito agli standard che bisogna rispettare per far sì che il progetto risulti replicabile in futuro e in altri contesti.

⁵³ Responsabile della Missione Favorire Partecipazione Attiva dell'Obiettivo Cultura della Fondazione Compagnia di San Paolo

Come un programma può lavorare per contribuire a diventare politica? Utilizzando intanto un vocabolario di base che sia condiviso ed incentivando interconnessioni tra programmi di altri enti e la realizzazione di tavoli interassessorili per puntare al cambiamento dei processi e delle finalità delle risorse, arrivando poi a creare degli standard attraverso sistemi di valutazione dell'impatto. Infine risulta essenziale alzare il livello istituzionale, perché la grande difficoltà che ho visto è quella di portare l'ambito sanitario su questo tema e riportare le istanze culturali ai tavoli della sanità. Cercare queste ibridazioni ed evidenziarne i risultati, cioè quello che effettivamente questi progetti producono, è l'unica strada per abbattere il muro della diffidenza.

RICERCA, PRATICA E RETI ISTITUZIONALI: LABORATORI PER LE POLITICHE DI WELFARE CULTURALE

Intervento di Annalisa Cicerchia⁵⁴

Ho una doppia veste qui oggi. Da una parte rappresento l'ISTAT che ha aperto dal 2017 un laboratorio con una linea di ricerca che dirigo sulle trasformazioni del Welfare State in cui c'è questo tema; l'altro è il Cultural Welfare Center, già citato, una realtà che nasce come una piattaforma per dare sostegno il più possibile a quanto si fa in questo settore in Italia, sostenere e portare alla luce le pratiche. Proprio in questo

senso quello che propongo oggi è il risultato di un incontro che si è tenuto a settembre in occasione di Artlab a Bergamo in cui un'intera giornata è stata dedicata a un incontro tra decisori operatori e studiosi per cercare di fare il punto sulla situazione. Anche a LuBeC sono parecchi anni che si ragiona sul tema, quindi non sono episodi isolati ma si comprende come sia un percorso che porta a risultati piuttosto interessanti.

Parlando di bisogni, teniamo presente che nell'ultimo rapporto ISTAT si dice che in un anno si sono persi dieci anni di progressi nel servizio sanitario, cioè le condizioni del paese a causa della pandemia sono regredite di 10 anni e ci troviamo davanti un divario sociale che si è spaventosamente allargato. Il problema dei problemi è la disuguaglianza sulle condizioni e sulla possibilità di accedere in modo sistematico alla cultura.

Questo è un discorso che io tendo a interpretare come mobilitazione di risorse che hanno una potenzialità per un servizio primario nel Paese e come portarle a sistema.

Il problema di abilitare il ruolo della cultura per il benessere forse ha già sfondato la parete, ma deve ancora riuscire a dimostrare di essere diverso dall'omeopatia, nel senso deve dimostrare la propria serietà ed efficacia. Altre criticità che vedo sono la scarsa scalabilità delle esperienze e la fragilità ancora legata all'eccessiva episodicità delle esperienze, oltre al fatto di risentire di significative differenze territoriali. Infine, mancano strumenti stabili e sostenibili di dialogo istituzionale tra soggetti e mancano le capacità di inserirsi negli strumenti normativi, nei bandi e nelle opportunità esistenti.

Per quanto riguarda le strategie, ritengo che bisogna puntare alla progettazione "4all": se funziona bene per le persone che hanno bisogni speciali, funzionerà ancora meglio per tutti nella più ampia accezione possibile. Bisogna creare le condizioni adatte, pensando che non tutto va bene, alcune forme di partecipazione culturale sì, altre non hanno quella finalità

⁵⁴ CCW – Cultural Welfare Center Torino

specifica. Allora serve riattivare in merito i luoghi istituzionali, puntare alla stabilità, senza continuare a lavorare in maniera intermittente, e alla valutazione degli impatti, ma soprattutto bisogna pensare in termini programmatici perché è l'unico modo secondo me per uscire dall'episodicità e dare rilevanza al lavoro di tante persone.

Intervento di Barbara Trambusti⁵⁵

Buonasera a tutti, grazie anche a voi per l'invito e per l'opportunità anche se trarre le conclusioni di questo interessante pomeriggio non è semplice, essendo state dette molte cose. Mi sembra però importante ribadire alcuni concetti e mettere insieme i vari punti di vista, quello della parte tecnica e della politica, che hanno seguito due approcci diversi.

Da una parte vi è un approccio diciamo più scientifico, che parte da uno studio, una mappatura, attività strutturate interessanti per andare in profondità a cercare di delineare gli strumenti per creare una politica e portare poi gli operatori del territorio a lavorare insieme affinché queste politiche siano giustamente portate avanti.

Dall'altra vi è l'approccio un po' diverso che ad esempio abbiamo seguito in Regione Toscana insieme ad Elena Piane. Inizialmente queste esperienze erano molto sporadiche, poi si sono estese pian piano in tutta la Toscana e i due Dipartimenti regionali (quello Culturale e quello delle Politiche Sociali) hanno cominciato a lavorare insieme. Da qui si sono inserite le esperienze culturali legate al tema dell'Alzheimer all'interno delle politiche socio sanitarie e si sono destinate alcune risorse del Fondo Sociale Europeo ai Musei Toscani per l'Alzheimer, all'iniziativa Caffè Alzheimer e ad interventi destinati al sostegno psicologico delle famiglie delle persone con Alzheimer. La pandemia non ha aiutato, ma per continuare questi indispensabili interventi di socializzazione abbiamo cercato di informatizzarli per mantenere il contatto con le persone seppure in maniera diversa.

Quindi la genesi di questo processo è stata diversa, da una piccola progettualità siamo arrivati al riconoscimento politico all'interno della programmazione europea ma anche all'interno del piano socio sanitario regionale. Dobbiamo continuare questo processo, trovare altre esperienze similari, mapparle ed estrapolare alcune progettualità che sono in linea con quelle della politica regionale. Per questo concordo anch'io sul fatto che questi interventi non siano a spot, ma diventino strutturali ed estesi su tutto il territorio, perché altrimenti le diseguaglianze sociali aumentano. Auspico che questi momenti di confronto come LuBeC continuino perché sono utili per incentivare il dialogo e la comunicazione all'esterno di queste esperienze in un'ottica di una continua formazione e miglioramento. Grazie.

⁵⁵ Dirigente Politiche Sociali della Regione Toscana

WS 5 | CULTURA E COMUNICAZIONE DIGITALE: LE OPPORTUNITÀ DELL'ART BONUS

In collaborazione con Ales

Testo a cura di Lucia Steri⁵⁶

Come è consuetudine da diversi anni a LuBeC, il workshop in collaborazione con ALES s.p.a offre un momento di riflessione e confronto sull'Art Bonus, quest'anno dedicato non solo al Concorso Art Bonus e al tema della Comunicazione delle raccolte fondi, ma anche a fornire informazioni su ulteriori agevolazioni fiscali su base regionale collegate all'Art Bonus e su finanziamenti messi a disposizione dall'Istituto per il Credito Sportivo.

La prima parte dell'incontro è incentrata sul Concorso Art Bonus, che nel 2022 giunge alla sua 6^a edizione. Promosso da ALES s.p.a. e da Promo PA Fondazione in collaborazione con il Ministero della Cultura, fino al 2020 il Concorso "Progetto Art Bonus dell'Anno" è stato lanciato proprio in occasione del Forum di LuBeC. Da quest'anno non si annuncia il lancio del Concorso, ma solo il countdown per la chiusura delle raccolte fondi entro il 31 dicembre 2021 ai fini della partecipazione alla prossima edizione. Viene infatti presentato un concorso rinnovato nelle modalità di svolgimento e spostato di periodo. L'edizione per premiare il progetto Art Bonus del 2021 si svolgerà a partire dal mese di gennaio 2022, con un periodo di votazioni sul sito www.artbonus.gov.it e successivamente sui social. La premiazione del vincitore è prevista a partire dal mese di aprile 2022.

Prendendo spunto dal successo delle campagne promozionali degli enti finalisti nel Concorso, il workshop diventa anche l'occasione per un focus sulle buone pratiche di comunicazione emerse dai racconti degli enti beneficiari Art Bonus. La comunicazione si conferma essere attività fondamentale per il successo delle raccolte Art Bonus, oltre che, naturalmente, per l'esito del concorso Art Bonus. Sono proclamati vincitori del concorso i progetti che riescono a raccogliere il maggior numero di voti/like, ma l'auspicio di tutti è che nel tempo questi like si trasformino in un numero sempre maggiore di finanziatori dei progetti.

Viene quindi affrontato il tema della comunicazione digitale, fondamentale per musei ed enti di spettacolo durante il lockdown in fase di emergenza da covid -19. **Mattia Morandi**, Responsabile Ufficio Stampa e Comunicazione Ministero della Cultura, evidenzia come in quel periodo i contenuti sulle piattaforme digitali e sui social sono almeno triplicati, con il rischio che talvolta non funzionassero più perché le persone si sono sentite invase da tantissimi messaggi.

A proposito della comunicazione Art Bonus, Morandi racconta della preoccupazione, emersa fin dall'approvazione della legge Art Bonus in Parlamento, che la comunicazione della misura fiscale Art Bonus avvenisse in maniera fredda, a causa del linguaggio freddo con il quale vengono scritte le leggi. Perciò è stato scelto di dare un logo alla legge, un logo che avesse già dei testimonial, gli artisti (quanti tax credit hanno un marchio? una propria

⁵⁶ Referente comunicazione Art Bonus Ales spa. Testo consegnato dall'autore, che sintetizza gli interventi che si sono avvicendati nella prima parte °_;;mmmmmmn nworkshop.

identità?), si è cercato di dare un cuore alla misura, riempirla di contenuti, associarci delle parole (come la parola “mecenati”), si è parlato di emozioni, di partecipazione. Se è vero che la cultura è uno strumento che crea relazioni, uno strumento di sviluppo, di affermazione della propria identità, la forza di questa misura è stata quella di trovare una comunità che ci crede, che la porta avanti, e la comunicazione istituzionale sull'Art Bonus ha puntato proprio a questo obiettivo. Dalla lettura dei dati di applicazione dell'Art Bonus emerge una distribuzione disomogenea tra nord e sud. Questo ci fa pensare che potrebbe essere necessaria un'evoluzione della campagna di comunicazione istituzionale art bonus declinata sui territori, di campagne di comunicazione “locali” per far capire che è il patrimonio culturale di quella regione che i cittadini possono salvare, non il patrimonio in generale.

I casi Art Bonus di successo confermano che più i progetti riescono a creare una rete di persone che ci credono, più hanno una forza. Una rete di cittadini che vivono nello stesso territorio, che vogliono salvaguardarlo e che hanno attenzione per determinati spazi o luoghi della cultura. Una rete di persone che si identificano in un proprio orgoglio personale o persone che condividono una passione. Tutto questo rende più forte il messaggio, perché si basa su una comunità culturale. Uno dei consigli da dare a chi deve costruire una strategia di comunicazione è quindi quello di trovare alleati e costruire reti per rafforzare i messaggi.

È quello che sono riusciti a fare enti come l'Associazione Culturale Capotrave/Kilowatt di Sansepolcro (AR), come racconta **Luca Ricci** direttore artistico del Kilowatt Festival, sottolineando come la provincia, dinamica e vitale, sia una chiave di successo per l'Art Bonus. Il successo delle loro campagne è giocato sul senso di appartenenza (dei cittadini, dei mecenati e degli stessi artisti), che nella provincia è molto importante. E sull'esigenza di comunicazioni differenziate per i diversi target (enti pubblici, giovani, “visionari”), di una narrazione diversa e di strumenti diversi (stories, post, ecc..).

Un caso di successo di un altro piccolo centro di provincia è quello del Comune di Bagnacavallo, la cui testimonianza diretta è riportata nelle pagine che seguiranno.

E a proposito di territori, alcune Regioni hanno colto molto bene il valore straordinario della strategia culturale insita nel mecenatismo Art Bonus, ed ecco che sono cominciate a nascere iniziative legislative regionali che si collegano all'Art Bonus nazionale, lo supportano e lo integrano in qualche modo: sono i cosiddetti Art Bonus Regionali, nati in Toscana e successivamente i Friuli Venezia Giulia e oggi allo studio anche in altre Regioni. Si tratta di ulteriori agevolazioni fiscali sulle imposte - rispetto all'Art Bonus nazionale - concesse dalle amministrazioni regionali alle imprese (e in parte a fondazioni) con sede legale o operativa in quella regione, per stimolare il mecenatismo a favore di beni e istituzioni del proprio territorio. La Toscana le ha introdotte con la Legge regionale 5 aprile 2017, n.18 e gestisce la procedura attraverso la piattaforma www.artbonus.toscana.it, il Friuli Venezia Giulia con la Legge regionale 6 agosto 2019, n. 13.

Per spiegare il funzionamento dei due Art Bonus regionali sono intervenute: **Veronica Campinoti** e **Maria Gabriella Pennino** della Direzione Beni, Istituzioni, Attività culturali e Sport – Regione Toscana, **Antonella Manca** Direttore centrale cultura e sport della Regione Friuli Venezia Giulia.

Infine **Andrea De Rita**, Responsabile Advisory Cultura – ICS, illustra un'iniziativa dell'Istituto per il Credito Sportivo a sostegno dei Comuni che hanno progetti di restauro in corso finanziati parzialmente grazie a donazioni Art Bonus ma che ancora non hanno raggiunto il

100 % del costo da sostenere per l'intervento. Grazie ad un accordo sottoscritto tra ANCI Associazione Nazionale Comuni Italiani, ICS Istituto per il Credito Sportivo ed ALES Arte Lavoro e Servizi S.p.A. possono essere concessi alle amministrazioni comunali mutui fortemente agevolati per il completamento di tali interventi in parte già finanziati attraverso donazioni Art Bonus.

FOCUS | COMUNICARE LA CULTURA: TESTIMONIANZE DEI BENEFICIARI

Intervento di Eleonora Proni⁵⁷

Bagnacavallo è un Comune di 16.000 abitanti in provincia di Ravenna e il progetto espositivo dedicato ad Albrecht Dürer, come i tanti altri progetti culturali che portiamo avanti, lo abbiamo realizzato e gestito tutto "in casa". La collaborazione tra il settore della cultura e della comunicazione ha certamente aiutato nella gestione e promozione del progetto, in quanto tutte le azioni sono state coordinate sin dall'inizio in maniera corale e collegiale. Abbiamo lavorato ad un progetto che aveva di per sé una grande forza, dato che stiamo parlando di un artista importante noto a tutti, ma il valore aggiunto è stato dato dal valore identitario del progetto, dalla connessione con la storia locale, dall'esempio di civismo che l'operazione culturale ha portato con sé, in quanto si è trattato di riportare a Bagnacavallo un'opera che la comunità bagnacavallese sentiva come "sua". Dal punto di vista della comunicazione, abbiamo cercato di inserire tutto questo in un discorso più allargato possibile, cercando l'adesione delle persone sia all'interno che all'esterno della nostra comunità. Nel convegno di apertura del LuBeC 2021 si è parlato di risorse economiche e di sistemi finanziari, ma anche del valore delle persone nella pubblica amministrazione e, in modo particolare, di coloro che lavorano nelle politiche culturali; se una struttura piccola come la nostra fosse priva di quella passione, competenza e voglia di mettersi in gioco, di scommettere su cose diverse dal solito, non potrebbe mai andare avanti e farcela. La provincia si regge sulla rete, sul fatto che i livelli istituzionali più alti credano e sostengano i progetti, ma anche sul lavoro concreto e quotidiano delle persone che in questi Comuni e istituzioni ci lavorano.

Intervento di Martina Elisa Piacente⁵⁸

Riportiamo la testimonianza del progetto espositivo dedicato ad Albrecht Dürer, articolato in due mostre, nella misura in cui questo caso studio può essere utile per capire le motivazioni per cui il progetto ha catturato l'attenzione di un mecenate ed ha avuto una grande risposta da parte del pubblico tale da portarci a conquistare l'ottava posizione nel concorso Art Bonus dell'anno. La prima mostra che abbiamo inaugurato, Albrecht Dürer. Il privilegio dell'inquietudine a cura di Patrizia Foglia e Diego Galizzi, è stata dedicata all'opera grafica di Dürer. L'esposizione non è stata pensata semplicemente per attirare l'attenzione del pubblico mediante un grande nome dell'arte, ma era inserita – e qui sta la sua forza – in un ben definito filone espositivo del Museo. Una delle missioni del Museo Civico delle

⁵⁷ Sindaca Comune di Bagnacavallo. Intervento revisionato dall'autore.

⁵⁸ Operatrice museale del Museo Civico delle Cappuccine. Intervento revisionato dall'autore.

Cappuccine è la valorizzazione dell'arte dell'incisione (possediamo un Gabinetto delle Stampe di grande valore, con oltre 13.000 opere tra stampe antiche e contemporanee). Tra le diverse operazioni effettuate per portare avanti questa missione, dal 2016 organizziamo mostre dedicate ai grandi Maestri della grafica d'arte: Chagall (2016), Goya (2017), Klinger (2018) e nel 2019 Dürer. La connessione della mostra con l'identità del museo e con il suo patrimonio culturale è stata sicuramente una caratteristica del progetto che ha catturato l'interesse e la stima dei visitatori, che nel corso degli anni si stanno avvicinando sempre di più al Museo. Ugualmente, il mecenate al quale abbiamo proposto il progetto, la ditta Mixer localizzata sul territorio comunale, si è subito entusiasmata e ci ha appoggiato e sostenuto con convinzione. A questo proposito, è importante sottolineare che non ci siamo limitati ad inserire il progetto sul portale Art Bonus, ma ci siamo subito attivati per capire a chi rivolgerci per trovare un possibile mecenate. Durante la mostra di grafica è stata inaugurata una seconda esposizione, Il ritorno di Dürer. La Madonna del Patrocinio a Bagnacavallo 50 anni dopo a cura di Diego Galizzi, che ha rappresentato la parte più interessante e importante del progetto. L'operazione del Museo Civico è stata quella di riportare a Bagnacavallo dopo 50 anni esatti una tavola di Dürer attualmente delle collezioni della Fondazione Magnani Rocca, ma prima conservata presso il Convento delle Suore Cappuccine di Bagnacavallo, ora sede del Museo Civico. Il dipinto in questione è la Madonna del Patrocinio, conosciuta anche come Madonna di Bagnacavallo, nome che esprime la forte connessione con la nostra città e il valore identitario dell'operazione. La storia della tavola è molto appassionante ed è stata approfonditamente studiata dal curatore della mostra: nel 1961 il dipinto conservato nel convento viene attribuito a Dürer, e naturalmente ne segue un clamore incredibile; le suore cercano di gestire la situazione per qualche anno finché non decidono per l'alienazione dell'opera vendendola al collezionista Luigi Magnani. Ciò che vi è di interessante nell'operazione che il Museo ha portato avanti è che l'opera era un oggetto di culto a Bagnacavallo, in primis per le suore ma anche per tutti i bagnacavallesi. Per questo motivo la vendita avvenne quasi di nascosto: ci sono articoli di giornale dell'epoca che testimoniano che neanche il Sindaco della città fosse a conoscenza della vendita; i cittadini vissero quindi la vicenda come una sorta di furto. Portare la tavola a Bagnacavallo dopo 50 anni, nel luogo in cui è stata conservata per tanti anni, ha avuto quindi importanza dal punto di vista dell'identità culturale, storica e devozionale di Bagnacavallo. Riteniamo sia stato questo il motivo per cui è accorso tanto pubblico, tra cui anche persone che solitamente non fruiscono dei servizi del museo. È il forte valore emozionale alla base di questa storia che ha aggiunto ad un progetto, che era già di grande valore da un punto di vista storico-artistico, quel quid che ha appassionato tutti, dal mecenate al pubblico, fino ad arrivare alle suore stesse, che non si sono lasciate sfuggire l'occasione di tornare a Bagnacavallo (ora la comunità risiede a Brescia) a rivedere il vecchio convento e la loro immagine sacra. Le parole chiave del progetto sono le stesse che sono emerse nel convegno di apertura del LuBeC: identità, connessione con il territorio, partecipazione. Sono decisamente questi i caratteri del progetto che hanno portato al successo. La ditta che ha fatto da mecenate al progetto ha sede a Bagnacavallo ma con un mercato rivolto a livello internazionale; l'interesse non era quindi tanto quello di associare il proprio nome all'operazione per un tornaconto personale, ma è stato un puro atto di riconoscimento nei confronti del territorio che ha visto crescere ed ospita la ditta. Dopo il supporto fornito al progetto, il rapporto con il mecenate è continuato: lo abbiamo sempre aggiornato sugli sviluppi e sullo stato del progetto, e come forma di ringraziamento abbiamo organizzato

un'anteprima alla mostra riservata ai dipendenti della ditta. Per il Museo Civico è diventato un punto di riferimento e un interlocutore, tanto che dopo questo progetto ne ha finanziato anche un altro, sempre connesso all'identità culturale di Bagnacavallo, in quanto ha aiutato il Comune ad acquistare un'opera di un pittore bagnacavallese, Edgardo Saporetti, oggi conservata ed esposta al Museo Civico.

Intervento di Francesca Benini⁵⁹

Bagnacavallo è un Comune molto piccolo con poche risorse, soprattutto per quanto riguarda la comunicazione, sempre più risicata per i progetti che hanno una portata finanziaria limitata. Abbiamo quindi cercato di massimizzare le nostre risorse lavorando in squadra con il Museo. Ancora prima della pandemia abbiamo sempre investito sulla comunicazione digitale proprio perché non abbiamo disponibilità per portare avanti né grosse campagne promozionali, né la stampa o la produzione di importanti quantità di materiali da diffondere in maniera capillare. È quindi già da diversi anni che abbiamo attivato i nostri canali social e i siti del Comune e del Museo, che lavorano in sinergia ma con due linguaggi distinti: una comunicazione più istituzionale sul sito e sui social del comune, e una più empatica e scientifica sui canali del museo. Anche i bacini di pubblico sono diversi perché la comunicazione del museo va oltre ai confini locali, mentre normalmente i social di una pubblica amministrazione sono consultati più dai cittadini. In questo caso la parte locale è stata comunque predominante, e la comunicazione che ha fatto il museo è venuta in supporto per dare un riscontro sul territorio ma anche a livello nazionale. Non siamo a conoscenza della provenienza dei voti del Concorso Art Bonus, sarebbe interessante scoprirlo. Sicuramente il nome di Dürer ha influito, così come la collaborazione con la Fondazione Magnani Rocca, in quanto interlocutore autorevole; essenzialmente pensiamo tuttavia che il successo raggiunto sia dovuto proprio al lavoro portato avanti negli anni dal Museo, il cui valore sta venendo sempre più riconosciuto e che negli anni ha aumentato il proprio bacino di pubblico e fidelizzato i visitatori. Il mecenate Art Bonus è una ditta che aveva già lavorato con il Comune di Bagnacavallo nel restauro di un ponticello storico, un progetto quindi completamente diverso da quello della mostra; riconoscendo l'importanza del patrimonio e l'identità del territorio si è messo al servizio dell'amministrazione che propone, in questo sodalizio fruttuoso, progetti che possono essere sostenuti. Un altro progetto Art Bonus realizzato in passato verteva su un antico gioco del pallone a bracciale, sul quale è stata portata avanti una ricerca ed è stata realizzata una pubblicazione, e anche in questo caso abbiamo coinvolto una piccola ditta locale. Sono esperienze che effettivamente fanno capire la forza dello strumento e il meccanismo virtuoso che ne consegue, perché poi, anche fuori dall'Art Bonus si sono attivate altre generosità nei nostri confronti da parte delle imprese. Oltre a quelle di cui si è già parlato, ad esempio, abbiamo ricevuto un'importante opera in donazione da un altro privato, che ha deciso di fare un'iniziativa pubblica di omaggio al museo in memoria di una persona scomparsa. Quindi si può dire che abbiamo innescato nel nostro piccolo questo meccanismo di restituzione, di civismo, stabilendo un rapporto sempre più profondo fra istituzione culturale, pubblico e mondo imprenditoriale.

⁵⁹ Ufficio Cultura, Comunicazione e Partecipazione – Comune di Bagnacavallo. Intervento revisionato dall'autore.

WS 6 | IMMERSIVITÀ: CASI DI SUCCESSO E TENDENZE INTERNAZIONALI PER LO SVILUPPO

Saluti di apertura di Francesca Velani⁶⁰

Buongiorno a tutti! Benvenuti a questa seconda giornata di LuBeC e a questa seconda sessione del primo summit sull'immersività. Ieri il summit è stato estremamente partecipato, sia in sala, sia sulla piattaforma Scuola del Patrimonio - fate conto che c'erano circa cinquecento persone che hanno seguito il summit dall'inizio alla fine, oltre poi a quelli che ci hanno seguito sui canali streaming. È un segno importante, di grande attenzione e partecipazione. Voi sapete che i visitatori partecipanti di questa manifestazione sono tutti operatori del settore, sono persone che stanno cercando di comprendere come gestire questa grande transizione culturale che stiamo vivendo, dove il digitale ha un ruolo fondamentale dal punto di vista degli strumenti, ma anche dell'ambiente e come materia. In queste tre sessioni indagheremo quali sono gli strumenti, le soluzioni, le buone pratiche per costruire da una parte un linguaggio comune su questi temi e dall'altra dei progetti che siano il più coinvolgenti possibile, che arrivino al pubblico in maniera piena e totale, che siano veramente esperienziali. La cultura deve essere prima di tutto accessibile, noi dobbiamo creare i presupposti affinché qualsiasi progetto di valorizzazione culturale sia accessibile, oggi si chiama design for all.

Questo vuol dire potersi immergere nel messaggio culturale, vuol dire che qualsiasi persona di qualsiasi cultura, età o abilità deve poter essere raggiunto dalla cultura. Il messaggio è un messaggio ampio, trasversale un po' a tutto il mondo pubblico e privato che lavora in questo settore, per questo io ringrazio tantissimo Barco per essere qua, rappresentato dal suo vicepresidente oggi e da altri colleghi, perché per noi è importante avere un'azienda così lungimirante rispetto a quelle che sono non solo le tecnologie e il loro sviluppo, ma l'utilizzo e il fatto che si stiano preoccupando di dove dobbiamo andare, non tutte le aziende lo fanno; questo caratterizza quelle che oggi possiamo chiamare imprese *creative driven*, cioè guidate veramente dalla cultura e della creatività, da tutte le altre.

Quindi vi ringrazio e ringrazio anche Stefano Fake di The Fake Factory perché grazie a lui oggi tutte queste persone sono qui con noi. Insieme a Barco, a Stefano e a Ben Arafat Ameur a cui darò tra poco la parola, i direttori di alcuni musei importanti italiani, alcune altre imprese internazionali e centri di ricerca che abbiamo messo insieme perché noi siamo qua per capire dove vogliamo andare, qual è il futuro: non per parlare di quello che c'è oggi, ma per capire qual è la strada da portare avanti, la strada da battere, affinché veramente questo mondo dell'immersione ci aiuti pienamente a raggiungere tutti i pubblici.

Dobbiamo partire dal presupposto che la cultura è l'elemento determinante per attivare veramente la trasformazione culturale che stiamo vivendo, quindi per prendere in mano le sfide di oggi e portarle a terra, renderle il nostro futuro. La cultura è creatività, è immaginazione, è innovazione. Quando io partecipo a una visita immersiva, che sia sonora o visiva, è un momento di stimolo delle mie emozioni, della mia creatività. Io non so se vi è mai capitato, ma tante volte nella vita voi avete un problema da risolvere e quando

⁶⁰ Direttrice LuBeC

partecipate a un evento culturale, a un'attività culturale, vi viene un'idea e risolvete quel problema. Ve lo dico per farvi capire quanto la cultura sia importante nella nostra vita e contemporaneamente quanto sia importante trovare la chiave giusta, perché il contenuto culturale, ovvero le arti, il teatro, la danza, quindi l'arte figurativa come quella non figurativa, arrivi alle persone, entri dentro e venga compresa. In questo modo, grazie alla conoscenza che si sviluppa dall'unione tra il mondo del digitale e la tradizione, possiamo veramente costruire il nostro futuro. Come ho detto a Stefano, alla fine del summit per noi sarà importante fare emergere due o tre elementi chiave da presentare e proporre al Ministero della cultura come possibili sviluppi di questa collaborazione, perché questa è la vera grande sfida di LuBeC: arrivare agli organi superiori che poi si muovono in modo concorde col sistema imprese, ricerca, fondazioni sulle politiche per la cultura.

Video proiezioni immersive: un'esperienza di successo internazionale, di Peter Pauwels⁶¹

Hello, good morning! Thank you for having Barco, thank you for your hospitality. Before we go any further, so Barco is here, but Barco has not come alone. We have brought some of our international friends, partners, for they will be presenting this afternoon and in the back is sitting Kevin from craftwork, so if you would look at the Dubai Expo, the most spectacular installation at the Dubai Expo was done by craftwork, the people are here, so if this is your imagination talk, you can have a chat with craftwork. Second, if you recently saw the Olympics in Beijing, the closing ceremony was done by Moment Factory. Later this afternoon Chloe of Moment Factory will be giving a presentation on how you really bring those experiences to life. Turkey about real immersiveness, if you're a pilot, if you're a driver, and you want to really learn, you need to be in a simulator, yesterday Riccardo of Hunterzip was here to present, if you have any need to understand how that works, we have him here. And lastly, in full covid, most people saw the attention in museums go down. We have a company here at the exhibition who will be presenting this afternoon, they have sold more than two million tickets last year. So if you're able to grow your immersive experiences with your museum in lockdown period, you must be doing something right. So four companies will talk later this afternoon and will bring you the stories. Maybe a little bit broader about Barco if I could have this right, please. Yes, I start on purpose with made in Italy. Barco is a company that is very active in a lot of domains, among which one is medical. Almost all of the production of medical displays happens in Saronno, Italy. We design and build in Italy. We also design and build in other countries, but we'll talk about it later. I will start with a short movie that explains what we do. So that is Barco. We are a visualization company, we focus on visualizing, but we really focus on all different application and the core behind this is turning data into knowledge or enabling bright atoms, meaning entertainment. If you would look at it from different applications, healthcare, the criticality of the images, whether you're in radiology, if you're look at x-ray images, it needs to be right. If it is in an operating room, it needs to be right. Life depends on that. That's where we focus, that's what we deliver. If you would be in a large boardroom, electricity company, in military, in Rome, in Milano, in all of the large Italian

⁶¹ Vice President Sales EMEA – Barco NV

companies, when they control what they are doing, their processes, oil company, they are using the large displays of Barco, the software of Barco to enable them to take decisions of what is right, what is wrong, what is safe, and how to make it work. Dermatology: we have applied our visualization technology to recognize little spots on the skin with a camera, with a display, to be able to decide if this is a good spot or if this is a bad spot, and the consequences needed. It's all based on the same core technology but applied to domain to turn data into insights. If then you go into hotels, why do hotels succeed? Yes, they sell rooms, but they also have meeting rooms, meeting spaces, with our product called click share you're able to sell a lot more meetings and really go into those rooms, be able to share your content much easier on the screen, that's Barco. Cinema: more than half of the world's cinemas have a Barco projector in the back. I think in Italy we are at 17% market share. So 17% of the cinemas that are now reopening, finally we can go back to the cinema, have a Barco projector in the back to make sure that that movie really grasps you. My background, concerts, if you go see a rock'n'roll, a Britney Spears, Jon Bon Jovi, here in Italy, sorry, I don't know all the bands, if there are large shows, typically it will be Barco behind the scenes, either the images or the way the images are brought to the scenes, that's where Barco plays. Learning experiences: if you would go to Harvard and you have an online lesson, because not everybody can fly to the US, that is done with Barco visualization technology, where the students and the teacher can really interact, not sitting somewhere but somewhere where the teacher really has the feeling of sitting in front of a class. If you would like to have more of those data, check our website. If you want to have a chat, if you saw something that you say like: "Hey Peter, I'd like to talk", come see me, we'll talk. This afternoon we have our partners who will give a presentation on how to really create an immersive experience. Ben, you're taking over now and explain how we do it.

ARTE DIGITALE E SPAZI IMMERSIVE: INFLUENZE DI OGGI E TENDENZE DI DOMANI

Intervento di Ben Arafat Ameer⁶²

Grazie mille. Mi presento, sono il Responsabile commerciale di Barco per l'Italia, per il settore entertainment, quindi tutto quello che riguarda proiezione, parte musicale, visualizzazione e altri prodotti tecnologici. Il tema di oggi è l'immersività. Oggi siamo a un punto cruciale dove è molto importante capire cos'è l'immersività. Oggi tutti conoscono quello che è l'immersivo più o meno: avete visto il museo di Parigi – L'Atelier des Lumières – o altre esposizioni abbastanza importanti, e questo segmento esiste da poco tempo, solo dal 2018. Un punto cruciale anche nella parte museale, che troviamo in qualsiasi Paese europeo, è il fatto che c'è un distacco tra la vecchia generazione – quella degli anni Novanta, Ottanta – e la nuova generazione dei millennium – dai 12 fino ai 30 anni – dove c'è questo distacco nel vivere la vita. La vecchia generazione guardava in modo un pochettino più culturale, più dettagliato. Abbiamo questa bellissima immagine dove c'è il "white cube" Museum, che vuol dire "quadro bianco", tipicamente un museo con un quadro sul muro, bianco, tu guardi e devi essere pronto a riflettere. Poi c'è la nostra generazione, noi siamo social, usiamo Instagram, Facebook, Twitter e altre piattaforme, c'è questo distacco per cui la nostra generazione non va più nei musei per diverse ragioni.

⁶² Business Development Manager Entertainment - Barco NV

Quello che noi vorremmo fare, che diversi partner, diversi Paesi europei ed enti pubblici hanno cercato di sostenere, è poter ritrovare la collaborazione tra due diverse generazioni per poter dare un punto in comune che è la cultura e l'arte. Attraverso l'immersività vogliamo offrire un modo diverso di vedere l'arte. Noi non vogliamo cambiare l'arte o scambiare un quadro bellissimo con un'immagine digitale, ma fare quel matrimonio tra l'arte e la tecnologia per dare qualcosa di nuovo, un po' diverso, che possa attrarre sia la vecchia generazione, sia la generazione millennium. Vedere un quadro in modo immersivo permette di essere dentro l'arte e avere un effetto cinematografico molto bello dove la nuova generazione può fare le foto, tag, ecc... da qui viene il nome immersivo, ti immergi nell'arte in modo diverso. Questa transizione può essere vista come radicale soprattutto in un Paese come l'Italia, che è un Paese bellissimo, in cui deteniamo l'89% del patrimonio storico dell'Unesco. Da diverse ricerche a livello europeo si è visto che l'Italia è stato il Paese più toccato nel periodo del Covid dal punto di vista culturale e museale. Effettivamente il punto importante da valutare insieme, su cui possiamo riflettere, è come poter trovare questa transizione. La transizione è sempre avvenuta, tutti i giorni in diversi settori, in diversi anche ambiti privati. Ci ricordiamo Kodak, che è una vecchia marca molto famosa, che è stato il primo a scoprire nel '96 la foto digitale, che però, per diverse ragioni, ha voluto nascondere per anni, perché aveva paura di perdere i vinili, le pellicole di cui loro erano il leader mondiale. Poi la Kodak è sparita perché qualche anno dopo la parte digitale è stata portata da altri, da competitor, e la Kodak ha perso quel vantaggio che poteva avere. Un altro esempio è del 2006, quando è stato messo sul mercato l'iPhone, la rivoluzione, multi *touchscreen*. Quindi la transizione non significa cambiare, ma significa aggiungere qualcosa di nuovo, un altro punto di vista che dà quell'aspetto diverso. Nell'arte non andremo a cambiare la parte museale o a darle un altro punto di vista, ma solamente un angolo di visione diverso. La transizione avverrà, quindi è molto importante capire come seguirla nel miglior modo dandole una possibilità. Tornando al tema principale, l'immersivo oggi ha due luoghi importanti che possono essere la parte museale e gli *experience center*. Il punto in comune tra tutti i luoghi pubblici culturali è sapere reinventarsi, perché reinventarsi attrae pubblico e il pubblico è l'unica costante che mantiene quella tipologia di mercato. Il numero dei visitatori è molto importante sia per la parte pubblica, per gli investimenti o per ricevere i fondi, sia per l'aspetto di *ticketing*. È molto importante sapere reinventarsi con questa onda della parte digitale che a oggi si chiama *artentainment*, che sarebbe *art più entertainment*, ed è il nuovo segmento delle immersività. Uno dei primi al mondo, che è Culturespaces, nostro partner in Francia, ha avuto questa prontezza di scommettere sull'arte digitale nel 2018, è stata fatta un'inaugurazione, due anni prima abbiamo cominciato il progetto con loro, dove abbiamo portato l'arte e la tecnologia insieme per dare un museo immersivo. È stata una scommessa perché il loro punto di riferimento era quello di riportare indietro questa generazione millennium che era sparita negli ultimi dieci anni dalla parte museale. Hanno fatto questa scommessa e nessuno ci credeva, neanche noi. Vedendo i numeri: il primo anno di inaugurazione hanno fatto 1,4 milioni di visitatori nel 2018. Bisogna capire che era la prima volta che si faceva un museo fisso immersivo di cui il 12,5% dei visitatori aveva dai 12 ai 25 anni, quindi la scommessa è stata rispettata anche oltre le aspettative. Da lì è nato quello che adesso chiamiamo questo segmento, perché tutti nel mondo vorrebbero fare questo museo immersivo. A oggi Culturespaces è uno dei più grossi al mondo con Exhibition Hub, nostro partner, hanno aperto otto musei immersivi in Francia, tra cui il più grosso al mondo con 14.500 metri quadri di proiezioni

vere e proprie, hanno fatto una serie di inaugurazioni quest'anno ad Amsterdam, Dubai, New York, Canada e speriamo Italia. La transizione è anche una forma di progresso, dove il progresso viene definito come un pilastro molto importante della cultura anche dall'ente pubblico ministeriale, è una parte culturale ed educativa. Come poter educare in modo fun? In modo divertente? In questa parte museale c'è una parte di realtà virtuale, o realtà aumentata, o simulazione, possiamo chiamarla in diversi modi, dove l'arte si sposa con l'educazione, con la parte educativa, con la tecnologia. Quindi dare un'informazione molto semplice ai giovani, che possono essere di diverse età, in modo semplice, in modo che si ricordino. Nell'immagine abbiamo un esempio molto importante, dove c'è l'ologramma, ci sono dinosauri in modo divertente e rimane impressa quella parte lì, ed è una tecnologia a oggi, non parliamo del 2050, ma questa tecnologia esiste ed è molto semplice. È molto importante capire che la tecnologia non significa cambiare in modo radicale tutto, ma significa aggiungere qualcosa di diverso per poter raggruppare due generazioni che hanno un distacco enorme a oggi, che ovviamente non riguarda solamente l'Italia ma qualsiasi Paese europeo o mondiale. Torniamo al punto principale: la transizione, lo share, cioè condividere. Ci sono due modi semplici per condividere: un modo semplice nel white cube come un insegnante, una guida, che spiega cos'è l'arte, cos'è il museo o piuttosto siamo noi stessi che siamo la guida di quello che vediamo con i social media – Instagram, Facebook o altro – che ti permettono di poter entrare in contatto con l'arte, con la parte culturale, ma in modo diverso. La parte immersiva che può essere percepita con una tecnologia molto complessa o molto semplice può essere fatta in diversi modi: indoor, quindi all'interno, in una stanza chiusa, o anche all'esterno. Qui abbiamo diversi esempi di proiezioni esterne che si chiamano projection mapping, o anche la parte immersiva e museale all'interno, con diversi nostri partner attraverso il mondo. Qualche esempio è Capri, a Napoli, dove c'è questo matrimonio tra la cultura, l'arte, la tecnologia, portando un qualcosa di molto bello. Abbiamo in Francia un esempio molto bello di Chartres, una città che da diversi anni fa la proiezione esterna su diversi punti della città, per diversi anni ha attratto tantissimo pubblico e turisti, e gli organizzatori hanno sottovalutato questa cosa; durante il Covid hanno smesso ma si sono tutti ribellati, dai baristi agli hotel, alle città, ai ristoranti, perché hanno notato che quella parte immersiva culturale non solamente è una cosa culturale ed educativa, ma porta anche dei clienti e dei turisti, facendo crescere anche tutto quello intorno che possono essere ristoranti, hotel o altre attività. Quindi non solamente coloro che fanno quella parte ricevono dei benefici diretti, ma indirettamente l'ecosistema che sta intorno a quell'opera è beneficiario di quella parte tecnologica e dell'arte. L'arte può essere fatta in diversi modi, infiniti, principalmente abbiamo definito quattro diverse modalità. Cominciando da sinistra: come poter portare a esistere qualcosa di molto conosciuto, per esempio la Tour Eiffel, l'arco di trionfo? Qui avete un esempio dove c'è un proiettore 3D molto semplice, che si muove, e c'è quella statua che si muove in mezzo alla sala che sembra avere vita propria, una semplice immagine con un piccolo proiettore che si muove, quindi da una forma d'arte porta l'arte a una forma vera e propria. La seconda parte, quella che conosciamo tutti, sono i quadri che nei musei puoi mettere come vorresti. La terza forma è la transizione e l'immersività, dove l'opera non è più un quadro, non è più un white cube, un cubo bianco, ma tu sei nell'opera. Questa è un'arte esistente che viene trasmessa con un altro punto di vista. Il quarto punto, che è quello che stiamo valutando, è l'intelligenza artificiale per mezzo della quale hai la possibilità di poter prendere, con un algoritmo molto complesso, diverse immagini del web su un soggetto e l'intelligenza

artificiale elabora delle immagini casuali e le trasmette. Quindi ogni giorno è diverso. Abbiamo per esempio Arctic house, a New York, che utilizza questa tipologia di arte. È un'arte diversa, nuova. Due intelligenze artificiali prendono delle foto da qualsiasi piattaforma, che sia Instagram, Facebook, Google, e le combinano insieme per dare questa nuova forma d'arte. Qualche esempio molto bello di Franz Cerami, nostro partner che fa contenuti a Napoli, un altro che è passato come record del mondo a Capri a Natale 2020 dove in mezzo avete la proiezione intera sulla piazza di Capri. Quindi partendo dalla parte museale ci sono tre punti principali da capire: i fondi pubblici, il ticketing e la sponsorship. Quindi il museo o le altre forme di centri esperienza sono tipicamente basati su tre punti: il primo è ricevere i fondi pubblici, perché comunque si parla di educazione, si parla di cultura, si parla di altri punti molto importanti che riguardano quella che è la transizione dalla parte ministeriale di qualsiasi Paese europeo; secondo il sistema di ticketing che ti permette di vendere tickets; lo sponsorship indirettamente con i ristoranti, con altri hotel, tutto quello che è intorno al vostro centro esperienza. Quindi ci sono gli investimenti e ci sono le entrate. Gli investimenti sono principalmente su cinque forme: la prima è tecnologia, ed è molto importante capire che la tecnologia è anche ROI, ritorno sull'investimento. Tipicamente noi di Barco lavoriamo su quello che è il ritorno sull'investimento: comprare un proiettore che possa durare tra i cinque e i dieci anni senza doverlo mantenere, cioè senza dover ogni volta pagare somme esagerate per poter cambiare le lampade o altro, tutti i nostri proiettori sono laser, quindi consumano molto poco e paradossalmente emettono molta più luce, molto più contrasto. Secondo punto principale è che il 30-40% dell'investimento della parte museale è la parte creativa. In un museo bisogna pensare a due cose: come poter arrotondare il prezzo dell'investimento iniziale sulla parte hardware e come poter attrarre visitatori con contenuti diversi e reinventarsi. La terza parte è marketing and communication, cioè come poter comunicare, come poter dare visibilità a questo progetto in modo diverso, in modo particolare, che può essere fatto in diversi modi: il ticketing system, quindi uno spazio di ticketing, website o altro, e il venue, che può essere proprietà, può essere il leasing o diverse cose. Questi sono i cinque pilastri dell'investimento iniziale, poi c'è la parte delle entrate in cui è molto importante attrarre la nuova generazione, la tecnologia sta dalla tua parte e ti dà quella possibilità di poter essere tranquillo per i prossimi cinque o dieci anni e adottare in modo immersivo quella che è una realtà culturale, educativa e anche quello che è la trasformazione digitale, che in diversi Paesi europei e nel mondo c'è. Spero che la presentazione sia stata abbastanza chiara, vi invito dopo a girare nei diversi spazi immersivi qui presenti: sarebbe molto interessante che vediate cos'è l'arte immersiva e cosa si può fare con essa. A questo punto vorrei invitare una nostra collega, Arianna Traviglia, Coordinatrice del centro della cultura Heritage e tecnologia, che vorrebbe condividere con noi la sua esperienza.

Intervento di Arianna Traviglia⁶³

Buongiorno. Io sono Arianna Traviglia, sono la Direttrice del Center for Cultural Heritage Technology, dell'Istituto italiano di tecnologia. Sono qui oggi per parlarvi dell'immersività dal punto di vista del mondo della ricerca, quindi non dal punto di vista di quello che c'è, di

⁶³ Coordinatore Center for Cultural Heritage Technology (CCHT@Ca'Foscari)

quello che abbiamo già, che state vedendo in questi giorni, che avete visto ieri e che vedrete oggi in tutti gli stand, ma piuttosto dal punto di vista di quello che verrà o almeno di quello a cui noi come ricercatori stiamo pensando, perché riteniamo sia molto utile per l'ambito dei beni culturali ed è quello su cui vogliamo lavorare nei prossimi anni. Il centro che dirigo a Venezia si occupa di tecnologie per i beni culturali, quindi sviluppiamo nuova tecnologia che non c'è, tecnologia di frontiera. Quindi l'ambito dell'immersività è per noi un ambito di grandissimo interesse proprio perché, per la sua natura, è un ambito in cui possiamo sperimentare in maniera visionaria quelle che sono le nostre idee, le idee che vengono dal mondo della ricerca, e di questo oggi io vi vorrei parlare. Vorrei partire da alcune considerazioni di base che avete già sentito in questi giorni che sono relative alla nostra situazione attuale, come l'immersività è entrata nel nostro mondo, nel mondo dei beni culturali. Sappiamo che sempre di più i musei italiani e quelli in tutto il mondo, grandi e piccoli che siano, stanno dimostrando molto interesse per l'immersività e cercano, quando non sono già stati in grado di farlo, di iniziare un percorso di questo tipo, tra entusiasmo e varie difficoltà iniziali. Io vorrei cominciare proprio dal punto di vista di questi luoghi della cultura e dalle loro esigenze, perché secondo me è importante chiarire, come è già stato detto ieri in altri interventi, che è da lì che bisogna partire. Dobbiamo invertire il punto di vista e partire dalla prospettiva di quelli che sono i beni della cultura e i luoghi della cultura da valorizzare, perché sono questi che custodiscono un messaggio culturale da veicolare, quindi sono i beni stessi, i luoghi della cultura da preservare, che devono veicolare questo messaggio. La tecnologia dell'immersività è importantissima, ma è solo il veicolo attraverso cui questo avviene. Dobbiamo partire innanzitutto da quello che è il messaggio e quello che è il contenuto dei beni culturali. Abbiamo già visto ieri e lo vedremo oggi anche in altri interventi, come i primi passi delle applicazioni dell'immersività al mondo dei beni culturali si siano mossi dalla riproduzione virtuale, quindi dalla ricreazione virtuale o dall'arricchimento, quella che viene chiamata realtà aumentata, di un'opera d'arte. Abbiamo anche già visto che ci sono un sacco di casi dove si è raggiunta già una certa maturità. Ora siamo in un punto in cui, grazie a queste nuove tecnologie e all'evolversi rapidissimo della tecnologia in questo ambito, possiamo fare un passo in più, e dobbiamo appunto partire dal contenuto, ovvero il messaggio culturale che vogliamo convogliare, e dobbiamo lavorare anche sull'individuazione di quelli che sono i nostri utenti finali, ovvero il pubblico. È un po' quello che diceva prima Francesca Velani, cioè dobbiamo essere capaci con l'immersività di intercettare quelli che sono i diversi interessi dei diversi tipi pubblici che abbiamo in un museo o in un luogo della cultura, perché dobbiamo essere sicuri che tramite l'immersività questo possa essere comprensibile a tutti o almeno a una gran parte di essi. Se ci pensate, noi veniamo in fondo da una tradizione museale o di parchi archeologici dove il luogo della cultura è stato visto come una white box, quindi un posto un po' misterioso dove chi non è esperto va, cercando di capire quanto può ma con oggettive difficoltà perché il messaggio non è sufficientemente veicolato. A molti di voi, quelli che non sono nell'ambito dei beni culturali, sarà accaduto di entrare in un museo archeologico e rimanere stupiti davanti a queste opere, ma non poterle comprendere appieno perché non c'è un intorno che permetta di comprendere appieno l'opera. Io vorrei che con l'avvento dell'immersività a pieno regime all'interno dei musei e dei luoghi della cultura questo non accadesse più. Vorrei lasciare indietro questa situazione in cui il luogo della cultura è difficile da esplorare, e utilizzare invece l'immersività proprio per veicolare messaggi di contenuto che possono essere chiari a tutti quanti. Una difficoltà che va presa

in considerazione, soprattutto per l'Italia anche se in realtà poi questo accade anche nel resto del mondo, è quella dovuta al fatto che l'immersività e in generale l'utilizzo dei multimedia si basano sull'esistenza di dati digitali, cioè delle opere o dei contesti che sono stati digitalizzati in 2D o in 3D. Per quanto riguarda la digitalizzazione del patrimonio in Italia siamo ancora un po' indietro, anche se il percorso per la digitalizzazione sta iniziando supportato dal nostro Ministero. In questo momento ci sono delle sessioni parallele dove si sta parlando proprio di questo, del percorso della digitalizzazione del patrimonio italiano; e questo ci porterà nei prossimi anni a disposizione un enorme quantitativo di dati digitali e con essi questi oggetti digitali che poi possiamo usare come base per costruire nuove esperienze immersive. In questo senso potrebbe essere una tendenza molto interessante per chi si occupa di immersività intercettare questo avvenimento epocale che sta avvenendo in Italia, quindi il fatto che si stanno digitalizzando e si digitalizzeranno quantitativi enormi di beni culturali, ed è un momento tipico per noi che, secondo me, l'immersività potrebbe veicolare molto bene, perché altrimenti c'è il rischio che sia un percorso che svolgeremo nei prossimi cinque o dieci anni che nessuno sarà in grado di vedere. Utilizzando varie tecnologie di visualizzazione e di immersività, quello che potremmo fare è proprio di coinvolgere e includere il pubblico in quello che sarà il processo della creazione dei dati digitali nei prossimi anni. Questo si rifà anche a un processo che abbiamo già visto accadere in maniera completamente diversa: avrete avuto possibilità qualche volta di entrare in qualche museo in cui venivano digitalizzati dei dati relativamente a un'opera d'arte, a volte si vedono i conservatori o chiunque si occupi della digitalizzazione dietro una teca, si fa un po' un museo vivente in cui si vedono degli operatori che stanno digitalizzando delle opere o stanno svolgendo delle analisi utilizzando diversi sistemi e diverse tipologie di strumenti per l'analisi dell'opera stessa. Io vorrei la stessa cosa fatta tramite l'immersività, cioè registrare questo processo in cui degli operatori stanno prendendosi cura di un'opera d'arte digitalizzandola o applicando della strumentazione che ne permetta di valutare il livello di conservazione e rendere anche questo processo, che è interessantissimo nel suo contenuto, disponibile al pubblico. Questo aspetto della fisicità degli oggetti dei beni culturali, della loro materialità, è anche chiave in altri processi. Abbiamo già visto, come la realtà aumentata, quella realtà che ci riproduce le forme e la percezione di oggetti in assenza di questi oggetti, è una cosa estremamente d'impatto perché ci permette di visualizzare un oggetto che non è più fisicamente presente nella sua fisicità. Io mi aspetterei in futuro che la realtà aumentata possa mediare non solo la forma di un oggetto, ma proprio la conoscenza di questo oggetto o di un paesaggio, facendocene comprendere anche altri aspetti, quindi non solo la forma fisica ma, ad esempio, il modo in cui questo bene culturale è stato creato nel passato o i materiali con cui è stato creato. Ci sono stati recentemente degli esempi molto interessanti dell'utilizzo di strumentazione molto sofisticata, come, ad esempio, le immagini multispettrali o le scansioni XRF, una forma di raggi X, che sono state applicate alle scansioni tridimensionali delle opere d'arte. Questo si collega molto bene con quello che ci stavano raccontando di Barco prima: il fatto della visualizzazione dei dati medici. Le strumentazioni che vengono usate molto spesso nei beni culturali sono pressoché le stesse, sono semplicemente tarate per beni culturali, e la cosa estremamente interessante per il futuro sarebbe proprio vedere di mettere insieme questa visualizzazione. Le forme tridimensionali degli oggetti, delle scansioni, che vengono ricoperte anche dai dati relativi alla matericità di questi oggetti, che ce ne possono dare informazioni relative alla

composizione, quindi che tipo di pigmenti sono stati usati in un quadro o che tipo di materiali sono stati usati nella costruzione di un altro tipo d'opera. Questo porterebbe, a tutti noi che lavoriamo nel mondo dei beni culturali, un vantaggio enorme perché ci permetterebbe di immergerci in quella che è la materia città dell'oggetto culturale. Quindi è molto importante lavorare su questa tipologia di nuova tecnologia che metta insieme quelli che sono saperi che vengono da discipline diverse e li porti poi in una visualizzazione che è resa semplice anche per quelli che non sono operatori del settore. Qui ci sarebbe moltissimo da lavorare e speriamo che questi spunti vengano presi. Ci sono già alcuni gruppi di ricerca che stanno lavorando a questo proposito, siamo solo all'inizio. Sicuramente questa potrebbe essere una cosa a cui si può aggiungere un livello di lavoro dal punto di vista dell'immersività proprio per poterla visualizzare meglio. L'immersività è anche un medium ideale per veicolare contenuti relativi non solo a opere che conosciamo, che vediamo esposte nei musei e che quindi esistono, ma anche relativamente a entità e oggetti che sono assenti e che non ci sono più. Queste immagini che vi ho riportato qui, che vedete nella slide, si riferiscono a un progetto che ho visto recentemente al padiglione del Politecnico di Losanna all'interno di una mostra intitolata "Deep Fake": questa è una parte di un'installazione intitolata "Clouds of the ancient world", qui la museologa sperimentale Sarah Kenderdine ha creato un'esperienza immersiva utilizzando le ricostruzioni di otto città antiche che sono state fatte utilizzando dati fotogrammetrici presi da drone, tre di queste città antiche però non esistono più o ne esistono solo piccole parti, perché sono state recentemente distrutte dalla furia dell'Isis negli anni scorsi. Riconoscerete la valle di Bamiyan in Afghanistan e Aleppo e Palmira in Siria. Avrete tutti sentito le notizie quando accadeva questa cosa, vi ricorderete i Buddha distrutti, questa furia assurda contro le opere d'arte in Siria. Queste opere non esistono più fisicamente, ma noi le possiamo ricostruire grazie alle tecnologie che sono andate a ripescare quelle che erano immagini del passato, quando queste opere erano ancora presenti, e hanno creato delle immagini tridimensionali di queste associandole poi a scansioni da drone. Questo è il tipo di immersività a cui, secondo me, dovremmo veramente guardare per il futuro, cioè progettare per il futuro: l'immersività di quanto non è più possibile vedere a causa della distruzione, perché sono andati persi, perché è successo qualcosa e sono andati distrutti, si sono semplicemente degradati per via del tempo. Questo sarebbe veramente una cosa estremamente importante, perché finalmente avremo un'immersività dei contenuti, cioè diventerebbe un'opera immersiva che ha dei contenuti scientifici e anche didattici estremamente rilevanti, perché permetterebbe di veicolare al pubblico dei concetti, di far vedere delle cose che non possono purtroppo più vedere. Una cosa analoga, un simile tipo di contenuti immersivi delle cose che non ci sono più si ritrova anche per esempio nella ricostruzione di Notre Dame: si tratta, anche in questo caso, di un'installazione che è stata realizzata sulla base di dati che sono stati raccolti in varie forme, tramite crowdsourcing, e i più giovani di voi sapranno anche che si tratta di un lavoro che si basa sul videogioco Assassin's Creed, che permette di giocare all'interno di una Notre Dame del periodo pre-rivoluzione francese. Questo lavoro, che è stato fatto per un videogioco, è stato poi riutilizzato in un ambiente immersivo – parliamo sempre del lavoro di Sarah Kenderdine – tramite un'installazione che permette allo spettatore che si reca al padiglione di muoversi attraverso questo contenuto semiscientifico. Quando è stato fatto il videogioco è stato fatto con un'accuratezza incredibile, ma ci sono dei falsi storici che possono anche andare bene all'interno di un videogioco, però quello che è importante è che questo tipo di tecnologia può essere

utilizzata anche con un intento didattico, l'eduteinment, cioè utilizzare l'education e il gioco per veicolare contenuti nuovi anche a chi deve imparare. Questo, secondo me, anche se pecca un pochino nella parte scientifica, sicuramente è un modello molto interessante, perché in questa installazione la persona è completamente immersa. Un'altra cosa analoga è un lavoro bellissimo che è stato fatto dalla città di Bamberg, è stato realizzato da ArcTron 3D per il restauro di questa chiesa: è stata fatta preventivamente un'accuratissima ricostruzione tridimensionale e da questa ricostruzione è stata creata la possibilità di visionarla in maniera immersiva. È davvero incredibile – ho potuto sperimentarla proprio qualche settimana fa – perché il livello di dettaglio è impressionante e permette di vedere, anche a chi si occupa scientificamente di questo tipo di cose, di vedere dei dettagli che non sarebbero assolutamente percepibili da una posizione distante come quella che può essere ad esempio dal pavimento guardando verso i soffitti, proprio per la distanza. È davvero spettacolare, perché permette di vedere tutta una serie di dettagli sul colore, sulle tecniche, che non è assolutamente percepibile guardando una fotografia o semplicemente guardando l'oggetto da troppa distanza. Questo è quello che io chiamo immersività didattica e scientifica, perché permette di portare avanti anche un discorso di ricerca, quindi di dare degli strumenti in più al mondo della ricerca per poter ottenere nuova conoscenza. Infine quella che io chiamo immersività della quarta dimensione: io per il futuro vorrei davvero vedere una forma nuova di immersività, che non è l'immersività statica, ma io spero che si possa presto innestare nell'immersività anche la quarta dimensione, ovvero la possibilità di percepire un oggetto o un paesaggio rappresentato avendo la possibilità di visualizzarne la trasformazione nel corso del tempo. Questo è sicuramente qualcosa che verrà nei prossimi anni, perché chiaramente è un orizzonte interessantissimo, soprattutto per chi si occupa di storia dei beni culturali, la possibilità di vedere come un oggetto o un luogo della cultura si sia trasformato nel corso del tempo, come sia andato migliorando o peggiorando. Sicuramente questo vorrei indicarlo come una delle cose più di frontiera dell'immersività che ci aspetta. Per chiudere vorrei ribadire semplicemente il concetto con cui ho iniziato: io penso che l'immersività in questo momento abbia davvero un compito molto importante, che è quello di guardare ai contenuti che può veicolare, piuttosto che semplicemente agli oggetti digitali o ai luoghi digitalizzati. Per me la vera frontiera sta nel rendere immersivo l'intero percorso della conoscenza e spero di poterlo vedere nei prossimi anni anche grazie a queste aziende e a questi mondi delle aziende che si stanno muovendo nell'ambito della cultura e che stanno cogliendo le infinite possibilità che questa offre.

ESPERIENZA E PROSPETTIVE NELLA MULTIMEDIALITÀ IMMERSIVA

Intervento di Fabio Di Gioia⁶⁴

Sono Fabio Di Gioia e sono un autore, un curatore e un produttore di eventi, sempre curioso, con un occhio rivolto all'estero da sempre. Quando mi è capitato di vedere le prime grandi mostre multimediali ho sentito qualcosa, quel qualcosa da noi non c'era o c'era molto poco, oppure era in una fase embrionale. C'erano già degli esperimenti, dei lavori molto interessanti, però a livello del grande pubblico, venendo dalla tv ed essendo

⁶⁴ Exhibition Hub Multimedia curator and producer

principalmente un autore televisivo, mi mancava il trasferimento di queste sensazioni, poter coinvolgere tante persone ed entusiasmarle. Ricordavo che a Roma tanti anni fa ci fu una mostra bellissima alla Galleria d'arte moderna di Van Gogh, che fece 350.000 visitatori, numeri veramente molto significativi. Da allora su Van Gogh c'era stato qualcosa, ma se ne era parlato poco. Per cui, tra le altre attività, ho pensato di proporre al Comune di Milano nel 2013 di produrre una mostra multimediale su Van Gogh, quindi di fare una prima immersiva. Naturalmente ho dovuto lottare contro tantissimi pregiudizi che oggi non ci sono più, ma che sono stati un grosso ostacolo all'inizio. Convinto il Comune di Milano c'era da convincere i critici, tutti coloro che sono giustamente molto affezionati all'arte da volerla preservare sempre nelle forme in cui è e che sono meno aperti a vedere perché l'uomo ha bisogno di arte e quindi aprirsi a delle forme di comunicazione diverse dell'arte stessa. Così è nato l'esperimento di Van Gogh live nel 2013 in Fabbrica del vapore e la mostra ha avuto in tre mesi di esposizione 100.000 visitatori. Sono numeri che appartenevano a esposizioni tradizionali di grande successo. Riprendendo i titoli molto divertenti della stampa dell'epoca, di stampa anche molto qualificata, "Van Gogh senza Van Gogh", "la mostra senza la mostra", è comunque stato un risultato straordinario. Naturalmente siamo stati contenti di vedere che avevamo centrato l'obiettivo di trasferire l'emozione che noi stessi avevamo sentito, ma ci siamo chiesti che cosa fosse questa emozione e che cosa si potesse fare con queste emozioni. Il nostro intervento di oggi dice questo, dice che Exhibition Hub è una società nata nel 2015 che si è dedicata al multimediale immersivo, finendo per occupare un posto di assoluta preminenza nel mondo con questo tipo di mostra di eduteinment. Ci siamo chiesti come poter essere vicini, data la grande esperienza che abbiamo fatto, perché sono ormai quasi dieci anni che ascoltiamo il pubblico, vediamo le reazioni del pubblico, vediamo come si comporta il pubblico in un ambiente multimediale, che è molto interessante, perché è raro vedere una coppia settantenne che a un certo punto si abbraccia in un museo e inizia a danzare. L'aspetto musicale della multimedialità sostiene e porta l'arte, porta queste emozioni visive, questi colori, come una sorta di onda e quindi ci sono dei comportamenti umani che si sprigionano in questo tipo di ambiente e di situazione. Lo stesso avviene per i bambini: i bambini hanno, in una mostra immersiva, delle percezioni straordinarie, sono immediatamente amici dell'ambiente che vedono e che vivono, ci giocano, lo guardano, lo ammirano, fanno foto, se sono più grandi le condividono, e ci si rotolano dentro; lasciano che l'immagine, i colori, le pennellate, gli arrivino addosso, li vassano completamente. Abbiamo avuto testimonianze da parte di genitori di bambini autistici che ci hanno chiesto di poter tornare dopo aver visto una prima volta la mostra col bambino, e quindi chiesto se poteva essere un problema per gli altri visitatori. Abbiamo trovato delle formule naturalmente perché questo fosse possibile e li abbiamo fatti tornare, ci spiegavano che il bambino in quella circostanza emozionalmente si stabilizzava, si rilassava, trovava una sua dimensione estremamente interessante. Esercitare queste mostre non è stato soltanto scommettere, anche pericolosamente, nella speranza di ottenere tanti biglietti di ritorno venduti, è stato anche stare vicino al pubblico e capire queste emozioni che forma potevano avere. Quindi l'obiettivo di Exhibition Hub oggi è quello di essere vicino ai musei, alle istituzioni culturali, a chiunque voglia creare un prodotto partendo magari da collezioni che ha, da straordinarie conservazioni che possiede, per aiutarlo a creare un qualche cosa che possa essere diverso, complementare, e che possa sostenere anche l'attività principale del museo. Non tutti i musei hanno uno spazio per poterlo fare, le mostre immersive richiedono sale molto grandi ma un museo,

anche piccolino, che ha cose molto interessanti, può creare una storia, un contenuto, un'esposizione che può essere interessante per altri musei, per essere esposta in giro per il mondo come prodotto itinerante che riporta però poi al museo, che quindi costituisce brand e fa tornare la centralità del museo nell'operazione culturale che si va a fare. Un museo, un'istituzione culturale, una fondazione che volesse far questo, avrebbe comunque bisogno di poter trovare un partner, qualcuno con cui parlare e dire la propria idea per capire che cosa può fare. Il banco di prova più duro l'abbiamo avuto noi con il pubblico vero, verace, con le persone che a volte sono venute lì perché qualcuno gliel'aveva consigliato, ma non ne sapevano nulla, son venuti e hanno dovuto formare il proprio giudizio. Exhibition Hub, con tante mostre nel mondo, vuole proprio fare questo. Ha un'antenna in Italia, è una società di matrice belga, distribuisce le mostre in tutto il mondo e vuole essere a fianco delle Istituzioni che vogliono creare qualche cosa di immersivo. Possiamo farvi vedere qualcosa del lavoro che Exhibition Hub ha fatto dal 2015, abbiamo un video. Naturalmente per fare questo è stato necessario essere al passo con la tecnologia, conoscerla, avere dei partner eccezionali; quindi ringraziamo molto Barco per tutto quello che ha potuto fare per noi, che ci ha consentito di sviluppare questi strumenti di divulgazione e di intrattenimento. Abbiamo voluto ripercorrere un po' la storia di che cos'è una mostra immersiva partendo dal suo antenato, che è la multivisione negli anni Settanta, erano i primi tentativi fatti con proiettori, diapositive. La mia collega, Barbara Ancillotti, che sguazza nei contenuti, è un'autrice ed esperto crossmediale e ha fatto questa ricerca per voi che ci serve a capire da dove si è partiti, oltre che a vedere meglio dove si può arrivare. Oggi sono mostre multimediali immersive, all'epoca era la multivisione.

Intervento di Barbara Ancillotti⁶⁵

Buongiorno a tutti. Come ha detto il mio collega Fabio, "sguazzo", nel senso che mi piace molto incrociare i contenuti di modalità diverse, per cui vengo dal teatro, passo per la televisione e volentieri partecipo da qualche anno al progetto di Exhibition Hub. Si parla tanto proprio di queste mostre multimediali immersive come di qualcosa di nuovo e di recente, in verità questa realtà nasce non pochi anni fa perché negli ultimi anni Settanta particolarmente attiva nel settore allora pionieristico della comunicazione audiovisiva era la Electrosonic di Londra. La società proponeva sistemi per la creazione di immagini dinamiche per schermi a grandi dimensioni grazie alla proiezione in serie di diapositive, da due o più proiettori comandati da software molto semplici in pochi anni si è passati alla realizzazione di proiezioni su schermi a 180 gradi. Con la Electrosonic S.p.a. si aprì un'antenna anche in Italia e la richiesta di presentazioni, di fiere ed esposizioni fu subito molto elevata. Con questi sistemi e una retroproiezione con quarantadue proiettori fu realizzato l'evento celebrativo, che forse qualcuno ricorderà, del terzo centenario della morte di Bernini sulla scalinata di piazza di Spagna, per arrivare poi a una presentazione della SIP sul grande schermo, quindi 2.000 diapositive proiettate in pochi secondi da cento rumorosissimi proiettori in batteria, tutto questo solo per arrivare a vedere una mano sollevata, una cornetta del telefono e sentire "Pronto, è la Sip?". Naturalmente qualcuno ricorderà anche la battuta che veniva fatta dai più rispondendo "Nop". A vederlo oggi il sistema di allora, lo vedete in questa pubblicità che abbiamo ritrovato di Electrosonic, fa

⁶⁵ Exhibition Hub

quasi tenerezza. Nasceva a questo punto la multivisione e il pubblico percepiva, in questo sistema - e questo è stato il passaggio fondamentale - un effetto molto diverso dalla proiezione cinematografica o delle immagini proposte e poco definite di un tubo catodico. Abbiamo recuperato delle immagini che potete vedere qui: quella di sinistra vede un attore che forse i più conoscono come l'interprete del dottor Spock di "Star Trek", Leonard Nimoy, che in realtà era un grande autore di teatro, un grande interprete teatrale, che qui interpreta Theo Van Gogh e ne legge le lettere al fratello Vincent, che appare nell'immagine sullo sfondo. Cominciava, quindi, una prima interazione tra i generi, una prima commistione tra tecnica e teatralità che ci lasciava trasparire quella che poteva essere la ricerca futura. Grazie all'evoluzione tecnologica, negli ultimi dieci anni si è passati dalla multivisione alla multimedialità e quindi a quella che trattiamo oggi, cioè la realtà immersiva. Potendo creare oggi prodotti completi, di sufficiente durata rispetto a quello che invece vedevamo prima, e con le attuali possibilità di elaborazione grafica e di animazione delle immagini, la multimedialità ha trovato un nuovo importante campo di applicazione nell'intrattenimento culturale destinato al grande pubblico e alla fruizione in grandi spazi, rivolgendosi all'arte secondo il moderno abbinamento dell'edutainment, oggi definito artertainment. Con il 2013 arrivano in Italia le prime vere mostre immersive. La prima è quella curata e organizzata proprio dal collega Fabio Di Gioia, è quella di Van Gogh. Chiediamoci le ragioni di questo immediato successo che ebbe quella mostra e quelle successive, e analizziamolo dal punto di vista dello spettatore, del visitatore, quindi proprio dal punto di vista del pubblico. Che cosa accade in una mostra immersiva? Accade che lo spettatore si ritrova in un'atmosfera creata dall'artista ma condivisa da una regia. Le atmosfere create dall'artista quindi diventano, nell'oscurità più totale, un momento reale nella percezione del visitatore; cioè, il visitatore sostituisce una realtà alla realtà che percepisce. Qui la grande scommessa della mostra immersiva è la sollecitazione dei sensi a 360 gradi. La grande dimensione delle immagini inverte le proporzioni della maggior parte delle osservazioni in un museo dove l'opera è distinta dal contesto e fa sentire quindi il visitatore come parte dell'opera. In un museo ogni opera è a sé stante, mentre in una mostra immersiva questi limiti si abbattano e tutto quanto è orchestrato da un progetto registico, da un'interpretazione autoriale, che ci porta dentro. Questo è il fine ultimo: far sentire lo spettatore avvolto in questo ambiente che ha creato il regista, ma soprattutto l'artista. Quindi la contemporaneità delle immagini che avvolgono il visitatore con proiezioni su piani orizzontali e verticali aumenta questa sensazione, tutti i piani visivi vengono coinvolti, ma soprattutto non è solo la vista a essere coinvolta. Qui si tratta proprio di vincere una battaglia contro il senso più prepotente, la vista, quello preponderante, e cominciare a coinvolgere qualcos'altro, per creare l'effetto emozionale, le musiche, i suoni e gli effetti che accompagnano lo scorrere delle immagini giocano un ruolo decisivo sul piano emozionale, la positività che tale esperienza irradia avvicina anche un pubblico profano all'arte, apre quindi al desiderio di vedere le opere in originale. Abbiamo detto molto spesso che vediamo persone non avvezze a frequentare i musei che, essendo prese da un lato emozionale, vengono coinvolte, fanno un lavoro a ritroso e a quel punto desiderano vedere l'opera originale in maniera tradizionale. La collezione visiva diventa un museo impossibile nel quale le opere si rivelano anche nei più minimi dettagli. Naturalmente non parliamo di mostre soltanto da un punto di vista del contenuto, ma questo contenuto genera un business in grande crescita. Negli ultimi anni sono state realizzate strutture permanenti dedicate all'immagine, alla multimedialità. Il caso più

eloquente è L'Atelier des lumière di Parigi, è il primo museo d'arte digitale realizzato all'interno di una ex fonderia del Diciannovesimo secolo, in un solo anno fra il 2018 e il 2019 ha attratto 1.400.000 visitatori. La Francia, quindi, si è proposta subito come anticipatrice di quello che speriamo sia un trend futuro e ha annunciato di recente che le mostre immersive virtuali sono da considerare un affare di Stato, perché a produrle sarà la Réunion des Musées Nationaux – Grand Palais, società pubblica a carattere industriale e commerciale, dotata di un'autonomia finanziaria, che oggi gestisce in Francia trentaquattro musei tra cui il Louvre, il Musée d'Orsay, ma nonostante ciò scommette su un futuro immersivo e virtuale fatto di grandi mostre e immagini, e quindi anche di emozioni. Sono annunciati investimenti di vari istituti finanziari per somme ingenti nell'ordine di centinaia di milioni di euro e, quindi, per dirla come Maud Franca, direttrice aggiunta per il digitale di Banque des Territoires e di Groupes Caisses des Dépos, "innovare in questo nuovo campo della creatività e della divulgazione culturale è oggi una questione di sovranità culturale". Se vogliamo vedere dei numeri che possano confermarci la crescita di questo settore prendiamo il caso di Van Gogh in Italia, un caso emblematico. Vedete qui i numeri: in pochi anni di questo decennio le esperienze immersive sono diventate una certezza destinata a innovare le esperienze dei beni artistici e culturali in modo definitivo, valorizzando le collezioni grazie al potere delle emozioni e aprendo la strada a molti nuovi visitatori. Considerato che il pubblico interessato alle esperienze immersive si è dimostrato anche disposto a pagare un biglietto elevato, si può comprendere che il giro d'affari solo per le maggiori aziende del settore sfiora nel mondo il mezzo miliardo di euro. Da subito la nuova realtà delle esperienze immersive si è proposta come non concorrente alle esposizioni tradizionali, ma è complementare generando approfondimento, ricchezza e coinvolgimento. Ogni museo ha la possibilità di creare approfondimenti mirati, basati sui propri beni, e sviluppare storie parallele per completare la conoscenza dello spettatore con un'esperienza che lo immerga nella realtà appena conosciuta; c'è poi la possibilità, non indifferente, di variare nel tempo i contenuti offerti a complemento del proprio percorso. Ma ciò che nasce come una gradita costola del piatto forte può anche vivere da solo creando mostre indipendenti e collezioni stabili ispirate da queste, col vantaggio di rendere a volte possibile l'impossibile, come l'incontro di artisti e di luoghi lontani, la fruizione di opere ubicate a grande distanza o inamovibili e la possibilità, soprattutto, di rendere la mostra facilmente itinerante. Un'alternativa che, quindi, completa la tradizione, che rafforza l'importanza della stessa e che per il suo gradimento presso i giovani diventa anche un modo di introdurre al mondo dell'arte dei nuovi visitatori. Come vi diceva prima Fabio i visitatori che sono sotto i trent'anni sono la gran parte dei fruitori di questo tipo di mostre e forse questo tipo di visitatori non si avvicinerrebbe alla mostra proposta tradizionalmente. Perché investire sulla multimedialità immersiva? La multimedialità immersiva è un linguaggio di divulgazione, in grado di avvicinare un pubblico estremamente variegato con livelli di preparazione anche molto diversi fra loro. Il contenuto multimediale immersivo attira un pubblico altrimenti non specificatamente frequentatore di mostre e musei e l'uso di tecnologie nuove è vivificante per centralità di un museo e la valorizzazione di forze creative interne allo stesso. I risultati ottenuti con tali strumenti sono numericamente rilevanti e allargano in modo significativo la base della fruizione di ogni singolo museo. L'investimento tecnologico permette di gestire sia prodotti del museo, sia prodotti ottenuti da altri musei o di produzioni esterne e, dall'insieme di queste attività, si osserva anche un significativo aumento dei ricavi. Quali sono i ritorni per il museo dell'investire nella

multimedialità immersiva? La produzione di prodotti multimediali immersivi, aggiungendo contenuti alle collezioni presenti, evita i rischi di un isolamento tecnologico, rischi grandi che stiamo correndo, e apre a numerosi vantaggi: l'incremento della notorietà del museo in genere, anche al di fuori dei confini nazionali; l'accesso alla circuitazione internazionale dei prodotti multimediali diversivi nell'ambito di altri musei, istituzioni culturali, promotori locali; lo scambio di prodotti multimediali con altri musei (negli Stati Uniti musei e fondazioni ospitano frequentemente multimediali con contenuti che appartengono proprio al nostro patrimonio artistico e culturale, un esempio sono Pompei, Michelangelo e il Giudizio universale); lo sviluppo di contenuti culturali al passo con le nuove tecnologie, la multimedialità immersiva presuppone una digitalizzazione delle opere e si coniuga molto bene con la realtà virtuale e con la realtà aumentata; i singoli oggetti o gruppi di oggetti e opere appartenenti a un museo possono diventare il nucleo di una storia, di un racconto artistico, che si realizza grazie al contributo illimitato di immagini, il museo si arricchisce così di un prodotto culturale da offrire al pubblico dentro e fuori le proprie mura, e la distribuzione di un prodotto multimediale all'interno del proprio museo o in altri luoghi ospitanti e che genera un aumento del fatturato estendendo di fatto l'attività, da contenitore il museo diventa brand culturale. Non indifferente poi è l'assenza di limiti oggettivi, di replica del prodotto di implementazione dei contenuti nel tempo e l'affidabilità ormai raggiunta con la tecnologia attuale che promette poi sviluppi futuri e il sostanziale abbattimento dei costi di gestione. Importante sicuramente è la scelta del partner in tutto questo, l'esperienza maturata nel settore da un'azienda specializzata nella creazione di mostre e contenuti multimediali immersivi è veramente importante, soprattutto quando questa ha superato il banco di prova del mercato internazionale e ha ottenuto successo e gradimento presso i visitatori. Exhibition Hub ha prodotto oltre novanta esposizioni distribuite in cinquantasei Paesi, viste da 10 milioni di visitatori, si è specializzata nella creazione di mostre multimediali immersive e di realtà virtuali dal 2015, sono sei anni che in realtà sono quattro, e attualmente solo negli Stati Uniti ci sono nove mostre multimediali in corso. Allestisce le mostre con proiezioni a 360 gradi presso i musei, fondazioni, palazzi storici, chiese e complessi monumentali, teatri, luoghi storici e di eccellenza. Quello che facciamo quindi è questo: Exhibition Hub cura ogni aspetto del processo produttivo di una mostra, progetta la mostra dal concept alla realizzazione, gestisce la logistica dal trasporto fino al completo allestimento ed elabora il marketing, la comunicazione, le campagne pubblicitarie e infine si occupa anche della gestione quotidiana delle esposizioni. È questo il cuore della nostra attività. Con questo io ho concluso, vi ringrazio.

IL FUTURO DEI MUSEI TRA REALE E VIRTUALE

Intervento di Stefano Fake⁶⁶

Come avete notato, quello che è successo in questi anni è che ci sono state delle realtà, soprattutto private, di imprenditori che hanno spinto in una certa direzione perché avevano capito che c'era un mercato, un interesse e la possibilità di realizzare qualcosa di interessante per il pubblico, quindi di creare dei format che potessero avere il successo che loro ci hanno raccontato. E quindi che cosa è successo? La parte privata si è mossa con

⁶⁶ The Fake Factory

anticipo, ha lavorato, ha fatto esperienza, ha capito anche al pubblico cosa potrebbe interessare o meno. Così arriviamo al motivo di questo summit che abbiamo deciso di fare. Quando incontriamo la committenza pubblica: che cosa pensa la committenza pubblica? Che cosa desidera? Come fa a integrare tutte queste esperienze del recente passato con i nuovi desiderata o le esigenze che ha uno spazio pubblico o un museo pubblico? Abbiamo deciso di finire questa mattinata invitando i Direttori dei musei per capire dal loro punto di vista come vedono questo panorama, che cosa conoscono di queste mostre immersive e di tutte le tecnologie immersive, che non sono solo le videoproiezioni, ma abbiamo visto anche la realtà aumentata, la virtual reality, e come pensano di integrarle nel futuro, perché questa convergenza fra produttore di tecnologie, content creator e Direttori di musei sarà un dialogo che si dovrà necessariamente attivare nel futuro e che dovrà arrivare a un punto che sia interessante e scientificamente corretto. Dovremmo insomma capire dove stiamo andando e, dovendoci andare insieme, capire quali sono le strade. Do la parola a Eva Degl'Innocenti che ci racconterà la sua esperienza.

Intervento di Eva Degl'Innocenti⁶⁷

Buongiorno a tutti. Il Museo Archeologico Nazionale di Taranto ha creato un progetto di digitalizzazione che, peraltro, è stato insignito del premio Gianluca Spina 2011: il Marta 3.0. La problematica consiste, soprattutto per i musei, nel valorizzare molto anche il contenuto. Per citare Italo Calvino, in "Le città invisibili", che diceva "l'occhio non vede cose ma figure di cose che significano altre cose", quindi il saper vedere oltre è anche il rapporto che c'è fra ricerca, educazione e anche una formazione del visitatore. Per quanto riguarda il Museo Archeologico Nazionale di Taranto, noi crediamo che questa modalità digitale sia importante, che la tecnologia debba essere sempre in un'ottica complementare all'interno di un progetto scientifico e culturale più ampio. Lo scopo del progetto Marta 3.0, finanziato con fondi europei, era che il visitatore fosse coinvolto all'interno di un progetto scientifico, ma avesse anche un ruolo di condivisione e, soprattutto, di co-curatela con lo Staff del museo e con tutto lo staff scientifico del museo. All'interno del Marta 3.0 abbiamo creato più progetti, è un progetto pilota strutturato all'interno delle parti scientifiche fra cui un tour virtuale 3D che abbiamo legato a una piattaforma ai raiser di donazione. Si tratta di un tour virtuale 3D del museo in cui sono raccontati più di 20.000 anni di storia, dalla preistoria fino al medioevo, con la possibilità con tutti i visori di poterlo fruire, e l'interesse è che associandolo a questa piattaforma di donazione, le persone possono autoregalarsi o regalare il nostro tour virtuale 3D e la donazione è utilizzata per finanziare attività di ricerca e di studio. Questo è uno degli esempi che ci ha concesso, per esempio, di iniziare il nostro piano school edition di e-learning, didattica a distanza, e permettere anche quel passaggio, importante per tutti noi musei, di assicurare la parte prima della visita, durante e post visita. Questo strumento può essere utilizzato per tutte queste fasi e poi per andare ad arricchire l'esperienza in presenza, perché comunque l'esperienza fisica dell'opera non potrà essere sostituita. All'interno di questo legame scientifico e culturale fra un progetto digitale e un'esperienza di ricerca, di educazione e anche di entertainment, che è stato prima sottolineato come sia difficile per noi musei unire la parte educativa a quella di diletto e a quella anche ricreativa, però sta alla base un progetto di ricerca, tra cui il nostro Fab Lab.

⁶⁷ Direttrice MArTA Taranto

Noi abbiamo creato, sempre con gli stessi fondi, sempre all'interno del Marta 3.0, un piano di digitalizzazione e di innovazione del museo, che non è soltanto innovazione tecnologica, ma è un'innovazione civica e sociale del visitatore, un Fab Lab, che è un centro di ricerca associato al Politecnico di Bari con cui abbiamo un protocollo d'intesa e facciamo progetti, che ha cinque finalità: l'educazione, la ricerca, la riproduzione per creare la nostra digital library - perché sempre in questo progetto abbiamo creato la digital library, che è in corso, di 40.000 opere del museo in open data e open source - una condivisione del nostro patrimonio culturale italiano, arricchire il nuovo allestimento che abbiamo in corso che prevede un contenuto digitale che viene integrato all'interno di un progetto scientifico che prevede anche la fruizione fisica dell'opera e prevede l'immersività, l'intelligenza artificiale, però in un progetto strutturato, poi anche il marketing perché il nostro FabLab produce oggetti che sono legati al merchandising, quindi è anche un laboratorio di didattica sia a distanza, ma anche in presenza. Tutti questi modelli 3D che noi andiamo a rilevare servono per andare a implementare la Digital library, che è costituita da ben 5.000 immagini stereoscopiche e modelli 3D sia per il web che per la stampa, che entro la fine del prossimo anno ogni persona, collegata da ogni parte del mondo, potrà scaricare liberamente, anche e soprattutto per un riutilizzo creativo. Come diceva Stefano Fake, anche la sensibilità che un museo deve avere, quindi un patrimonio culturale in questo caso archeologico, per un'opera digitale, che è sé stessa un'opera, è quindi una reinterpretazione. Per noi è importante perché alla base del nostro progetto scientifico abbiamo posto proprio l'archeologia non come visione passatista, ma in un racconto sempre contemporaneo. Mi ricollego ad Arianna Traviglia, noi stiamo già lavorando alla quarta dimensione per il nuovo allestimento in questo tempo immersivo e ritengo che da archeologi siamo fortunati, perché l'archeologia del paesaggio e l'archeologia dei paesaggi culturali non sono altro che una stratificazione, non solo di significati e di senso, ma anche in una visione diacronica, quindi nella quarta dimensione. Questo progetto di ricerca si è declinato in una modalità che prevede sia una parte fisica che una parte digitale, compresa la parte anche scientifica, per esempio i nostri mercoledì del MARtA che vengono erogati tramite canali social ogni mercoledì, in cui si trasmette e si condivide l'attualità scientifica. Il progetto di digitalizzazione è legato al processo di realtà immersiva che, però, sta all'interno di un progetto più globale. Anche qui ci sarà una fruizione per il pubblico, infatti stiamo elaborando un database, che sarà anche un gestionale del museo, per permettere una migliore gestione, che però sarà anche un portale di collezioni online del museo con una possibilità anche di una fruizione per più target di pubblico secondo il livello di conoscenza e il livello di approfondimento, che chiaramente hanno alla base tutti questi modelli che stiamo terminando di acquisire. Sottolineo quanto la digitalizzazione in realtà sia funzionale alla ricerca e non esclusivamente alla valorizzazione e alla fruizione, un esempio è l'acquisizione della kore di Montegranaro, una statua al 500 avanti Cristo, rapporto che abbiamo pubblicato insieme all'Università del Salento e ha permesso di scoprire a noi ricercatori tracce di lavorazione e poi di poterle condividere con il pubblico, è diventato anche un oggetto di ricerca per laboratori di carattere educativo. Il rapporto fra reale e virtuale non è sempre possibile, ma sottolineerei l'importanza che alla base ci sia, per un museo, un progetto scientifico e culturale. Come ultimo esempio che voglio citare c'è il progetto Fish and C.H.I.P.S. che abbiamo creato con le comunità di pescatori. Quando parlo di innovazione civica e sociale non si tratta soltanto dello strumento digitale tecnologico tout court, ma di un lavoro approfondito, che ha permesso poi di rendere digitali e

interattive queste mappe di comunità che abbiamo creato con i pescatori. I pescatori sono diventati parte integrante del museo perché lavorano insieme a noi a dei progetti di ricerca sul patrimonio marittimo e tutto questo entro Novembre confluirà in una mostra virtuale che utilizza contenuti digitali e interattivi anche per una conservazione per il futuro. Speriamo si possa creare un archivio della memoria o delle memorie di un intero territorio, quindi una cittadinanza attiva con una visione anche antropologica del passato, che è anche presente e futuro, soprattutto quando utilizziamo le nuove tecnologie. L'utilizzo, che è stato anche sottolineato da Barco, del video mapping come tecnologia, noi lo abbiamo utilizzato molto e lo continuiamo a utilizzare per far uscire il museo fuori da sé stesso, come nel caso di Riti e miti, una mostra che creava questo rapporto fra i riti antichi pagani – la cultura greco-romana del museo – e i riti cristiani – la settimana Santa di Taranto – con video mapping per fare uscire il patrimonio culturale fuori da sé stesso e in un dialogo sempre continuo con la contemporaneità. L'eduteinment è tutta l'attività digitale che noi facciamo attraverso i social. Ci siamo lanciati su Tik Tok, all'inizio con un po' di ritrosia, oggi invece siamo molto contenti e facciamo parte, insieme agli Uffici, dei musei che fanno ricerca con loro. Questo è un esempio ludico ed educativo di come abbiamo utilizzato i nostri contenuti in prossimità degli europei, in modo tale che si mostrasse la possibilità della squadra del MARTA. Per terminare, un coinvolgimento che è stato sottolineato anche questa mattina, con contenuti più scientifici. Quindi, sia quello più ludico che la spiegazione, come questo bacio molto bello, che poi è stato ripreso dal Corriere della Sera nella giornata di San Valentino per celebrare questa giornata riconosciuta internazionalmente sulle figure del mito. Poi i contenuti digitali, per ciò che sono gli itinerari culturali che poi diventano culturali-turistici, come MARTA itinera, che è un vero progetto di museo come avamposto di un museo diffuso sul territorio attraverso itinerari digitali che creano un collegamento fra i reperti e quei paesaggi che sono culturali, ma anche viventi sul territorio. Termino qui con il progetto LiFi: siamo stati il primo museo nazionale italiano a sperimentare la tecnologia del LiFi con una startup, perché lavoriamo anche come incubatore per nuove startup. Quindi il MARTA come elemento dell'industria culturale creativa all'interno del museo con contenuti anche immersivi e per i vari target di pubblico.

Intervento di Roberto Ferrari⁶⁸

Buongiorno a tutti voi. Quello che vi presento è un lavoro che condivide alcuni obiettivi che sono stati richiamati e diversi metodi. Prima di tutto la fiducia nella comunità scientifica: il Museo Galileo, Istituto e museo di storia della scienza, è un museo che nasce nel 1930 e fin dall'inizio ha un ruolo importante come istituto e museo di storia della scienza, perché raduna storici e filosofi della scienza, che da allora a oggi sono la nostra comunità di riferimento. È costruendo strumenti di lavoro per questa comunità che cerchiamo di sollecitare studi, ricerche e lavori che intrecciano la vita di questo museo. Dico fiducia nella comunità scientifica perché non dobbiamo dimenticare che, mentre le tecnologie progrediscono rapidamente, c'è un problema enorme di ricerca che si svolge all'interno dei musei. La gran parte dei musei in Italia sono diretti - mi riferisco a quelli civici - da persone che contemporaneamente hanno la delega ai cimiteri, alle scuole e a mille altre cose, e anche nelle istituzioni più grandi è faticoso riuscire a svolgere ricerca internamente che non

68

sia esclusivamente quella rivolta alla catalogazione dei beni. Insisto su questo punto perché, se non c'è una ricerca interna alle istituzioni culturali, anche l'uso dei mezzi più avanzati temo che produca solo effetti nefasti. Noi ci troviamo in palazzo Castellani a Firenze, il museo nasce nel 1930 ma è l'erede del Regio museo di fisica e storia naturale che ha un'origine più antica, nel 1775, con una serie di collezioni che poi hanno avuto vite diverse fino a una separazione che colloca, nel palazzo Castellani dove oggi ci trovate, il nucleo della collezione scientifica e anche dell'archivio del Regio museo e dei fondi bibliografici bibliotecari storici. Lo dico perché la biblioteca del nostro museo e, più in generale, l'attività di ricerche e documentazioni che facciamo, è un aspetto assolutamente qualificante della vita del museo. Questo ha significato investire sulle risorse interne, risorse umane e strumentali, che oggi ci permettono di svolgere tutto il nostro lavoro internamente. Il museo ha una pianta organica di quasi cinquanta dipendenti, quarant'anni fa erano in tre e facevano nel 1981 trecento visitatori che citofonavano per entrare al museo Galileo; l'ultimo dato prima del Covid è di 260.000 visitatori e cinquanta dipendenti. È importante che queste cinquanta persone, oltre a essere storici della scienza, sono anche bibliotecari, archivisti, sono informatici specializzati nella costruzione di database e piattaforme, interfacce per storici della scienza per la fruizione delle nostre banche dati, documenti e riproduzioni dei nostri strumenti scientifici, che spero qualcuno di voi conosca, altrimenti è assolutamente fondamentale raggiungerci. È una collezione unica. Noi ci confrontiamo con pochi musei scientifici che hanno una collezione di questa importanza storica; quindi, Parigi e Oxford sono i nostri principali partner. Lavoriamo su strumenti di documentazione, che significa che dal museo sono nate due riviste per gli amanti del genere di fascia A, Nuncius e Galileana, che sono riviste di storia della scienza, che hanno rapporti con il museo – quindi la ricerca si fa anche al di fuori dei confini del nostro palazzo – e poi sviluppiamo strumenti specifici per la comunità scientifica. È importante farlo perché esiste un fronte della ricerca che nessuna azienda privata potrà mai presidiare, e quella ricerca devono farla soprattutto coloro che, come noi, beneficiano di fondi pubblici. Il museo è un ente morale di diritto privato ma controllo pubblico, e usiamo per lo più fondi pubblici. Facciamo una ricerca che nessuna azienda privata potrebbe mai fare. La Leonardo thek@, per fare un esempio, è uno strumento costruito internamente dai nostri informatici del laboratorio multimediale del museo Galileo che con gli studiosi di Leonardo, interni ed esterni, permetteranno a tutti di interrogare i manoscritti e disegni di Leonardo, permettendo la ricomposizione del lavoro fatto da Pompeo Leoni smembrando i disegni dalle parti scritte. Nessuna società potrebbe mai fare questo, noi lo facciamo perché crediamo che sia la base per mille cose, anche mirabolanti ed entusiasmanti, ma dobbiamo sempre interrogarci su chi fa quella ricerca di base, che è una ricerca che non può essere fatta solo nelle università, è una ricerca che deve stare dentro le istituzioni culturali: biblioteche, teatri, musei e così via. La nostra biblioteca possiede circa 170.000 opere a stampa, quasi 300.000 volumi. Vi invito a vederla perché è uno dei nostri luoghi più belli, un'alta vetrata che dà su Ponte Vecchio sull'Arno, ha una vista speciale. Il nostro laboratorio multimediale è impegnato su tante cose. A breve inaugureremo una mostra agli Uffizi su Dante e la scienza, a partire dalle lezioni di Galileo sulle misure dell'inferno di Dante. Noi lavoriamo, insieme al CNR, sulla cartografia antica perché al museo ci sono antichi portolani, atlanti meravigliosi destinati alla Corte e molte altre cose pregevoli. Dico che è importante puntare sulla ricerca interna alle istituzioni culturali perché è l'unico elemento qualificante che rende un museo distinguibile da un altro. Le tecnologie sono sempre più

disponibili, il punto qualificante è come, attraverso una proposta che può essere di un curatore o di curatori che sono storici della scienza o storici dell'architettura o filosofi della scienza, riesce a tenere insieme il meglio della ricerca fino a quel momento prodotta con una proposta che aggiunge valore per tutti, perché non c'è contrasto. Non c'è contrasto tra un avanzamento nella ricerca e un avanzamento nella diffusione, a patto che si abbia fiducia nella comunità scientifica e che si riesca a trovare sempre linguaggi adeguati al pubblico dei non addetti ai lavori. È cruciale investire sulla ricerca interna? Per quale motivo la Library of Congress degli Stati Uniti va a Firenze da un museo piccolo o medio piccolo per un lavoro che potrebbe coinvolgere la società americane tecnicamente disponibili a farlo? Perché da noi o con noi è possibile interrogare le fonti, i documenti ed è possibile studiare i prodotti oggetto di una virtualizzazione, e quindi avanzare anche sul piano della conoscenza specifica di quegli strumenti. Facciamo le cose che fanno tutti: la didattica, lavoriamo col carcere, con gli ospedali. Io chiederei brevemente di far partire l'introduzione del lavoro che abbiamo fatto sul planisfero di Martin Waldseemuller, che è il certificato di nascita degli Stati Uniti d'America, la mappa in cui per la prima volta compare il nome America. Questo lavoro ci ha imposto di ricostruire una mappa di difficilissima lettura, coinvolgendo cartografi. *"Il planisfero del cartografo tedesco Martin Waldseemuller deriva da un ambizioso progetto di aggiornamento delle conoscenze geografiche ricavate dalle recenti navigazioni spagnole e portoghesi oltre oceano. La mappa fu disegnata nel 1507 sulla base delle informazioni raccolte da Amerigo Vespucci durante le sue navigazioni nel nuovo mondo del 1497-1504. In onore del navigatore fiorentino, che per primo riconobbe le coste da lui esplorate come parte di un nuovo continente, Waldseemuller battezzò quelle terre con il nome America. Raffigurando il nuovo mondo come un continente separato, la mappa di Waldseemuller rappresentava un enorme balzo in avanti nelle conoscenze geografiche, segnando la fine della tradizionale tripartizione del globo terrestre. L'esemplare della Library of Congress è l'unica copia superstite di una tiratura che, a detta dell'autore, contava ben 1.000 esemplari. Considerata lungo perduta, fu ritrovata nel 1901 dallo storico e cartografo gesuita Josef Fischer nella biblioteca del castello del principe Johannes di Waldburg-Wolfegg nel Baden-Wurtemberg. Formata dall'assemblaggio di dodici fogli, la mappa misura 138 centimetri di altezza per 238 centimetri di larghezza. Fu acquistata, nel 2003, dalla biblioteca del Congresso degli Stati Uniti ed è oggi esposta nella Great Hall del Thomas Jefferson building. Per consentire al pubblico più vasto di apprezzare la densità delle informazioni contenute nella mappa e decifrarne struttura e simboli grafici, è stato realizzato il presente sito web, che si propone come modello sperimentale di un nuovo concetto di biblioteca digitale."* Sul sito potete ovviamente navigare, approfondire e arrivare fino al trattato cosmografico planisferi che ci sta dietro, quindi arrivare alla nostra Biblioteca digitale, leggere i documenti antichi, vedere che rapporto c'è tra questa mappa e le altre coeve, precedenti o successive, arrivare fino a tutti i documenti che vengono citati e che possono essere letti nelle nostre teche. Questo è importante perché la domanda fondamentale che dobbiamo sempre farci è: dopo lo stupore cosa c'è? Questo è un tema cruciale che, se non affrontiamo attraverso una politica sistematica che tenga insieme le varie esigenze, temo che facciamo torto anche agli sforzi più meritevoli.

Intervento di Giovanni Morale⁶⁹

Una piccola premessa legata alle Gallerie d'Italia: le Gallerie d'Italia è il polo museale di Intesa San Paolo, ne abbiamo una a Milano che coordino io, poi abbiamo la storica a Vicenza dove c'è il Settecento Veneto e le icone, a palazzo Zevallos Stigliano, a Napoli, abbiamo il Seicento napoletano e l'Ottocento napoletano, dove è conservato il capolavoro della collezione della banca, che è l'ultimo Caravaggio datato 1610. A Milano abbiamo una collezione dell'Ottocento e del Novecento, oltre a degli spazi per mostre temporanee. Stiamo organizzando la grande apertura della sede del museo di fotografia a Torino, che sarà in piazza San Carlo. Quindi sono diversi poli museali appartenenti a Intesa San Paolo, che è la prima banca del Paese che ha pensato non solo di aprire musei in Italia, ma entra non solo nella composizione dei musei ma nel progetto cultura della banca, perché non ci sono solo i musei dove vengono valorizzate parti del patrimonio artistico della banca, che è composto da 30.000 dipinti, vasi magno-greci e icone, ma nel progetto cultura ci sono anche altri fattori legati alla cultura, come ad esempio il grande progetto di restituzioni che restituisce alla collettività attraverso un restauro finanziato dalla banca, e molti altri progetti. Qua mi fermo ma è per dare l'idea da dove chiamo e in che contesto operiamo, quindi siamo un museo classico. Per quanto riguarda la realtà virtuale, le Gallerie d'Italia si sono sempre approximate a questo nuovo modo di comunicazione, per favorire l'immersività e l'appealing, soprattutto per un pubblico più giovane che è più adatto a recepire questi nuovi linguaggi. Qualche anno fa abbiamo fatto una realtà virtuale nella mostra Bellotto e Canaletto, in cui in una parte della mostra c'era un particolare animato, una stanza in cui questi dipinti di Bellotto e Canaletto prendevano vita. Anche questo è stato molto apprezzato per rendere ancora più, come dire, immersivo e coinvolgente l'approccio alle opere. Con il Covid abbiamo implementato, con visite virtuali e con collegamenti interattivi, questa dinamica, cercando di amplificare questo nuovo linguaggio che deve essere complementare all'opera d'arte. In questa seconda parte del mio intervento volevo sottolineare la prospettiva antica dei direttori dei musei a cui io aderisco per formazione, ma soprattutto per età. In questo contesto mi sento un po' fuori dal coro, rappresento un po' l'ortodossia, cioè io credo che, a livello epistemologico, la contemplazione del vero, cioè dell'opera nella sua verità, è imprescindibile e l'orientamento deve essere quello. Non ci deve essere una lotta, secondo me, tra le due visioni del mondo, ma è la stessa visione declinata in modo diverso, quindi ci vuole più compenetrazione. È molto importante anche la tipologia di museo, perché un museo archeologico, per esempio... abbiamo sentito l'interessante lavoro fatto a Taranto, in questo meraviglioso museo in cui si respira la Magna Grecia, ma ad esempio il Pergamo di Berlino ha l'ara di Pergamo, nella sua sede che adesso è in restauro, ma di fronte c'è una bellissima realtà immersiva in cui si comprende dove l'ara, questo altare di Zeus, nel periodo classico era messa all'interno dell'acropoli; quindi, tu vivi in questa realtà che ti fa anche capire e ti fa amare l'oggetto che analizzerai, vedrai, studierai e amerai. Questa è una bellissima realtà di compenetrazione tra realtà virtuale e un museo, che poi spinge ovviamente alla contemplazione del reperto archeologico. Diverso, secondo me, è per i dipinti e le statuarie, di cui i poli museali di Intesa San Paolo - a parte il museo della

⁶⁹ Vicedirettore Gallerie d'Italia

fotografia - si occupa. Le opere devono essere appunto orientate alla visione. Un dipinto, una pala inserita in un contesto, come ad esempio nella chiesa in cui è stata concepita, non potrà mai superare la realtà virtuale, dal punto di vista epistemologico. Noi siamo stati formati in questa visione, ma non possiamo dimenticare né demonizzare la percezione empatica e sensoriale. Pur nella mia visione un po' antica del museo, perché io credo che, un po' alla Proust, vorrei morire davanti alla veduta di Delft in cui Bergotte, contemplando questo dipinto comprende tutto il significato della sua vita, ma è davanti alla verità pittorica di Vermeer... io sono di questa visione, tuttavia mi preme specificare quanto questa complementarità deve essere sviluppata e amplificata, perché è un dialogo tra linguaggi che operano verso la bellezza e la conoscenza, ma verso sempre la contemplazione dell'opera in originale, perché la luce, le emozioni e la realtà è la realtà migliore e l'emozione maggiore che uno possa avere nella cromaticità che l'autore ha voluto donarci. Una cosa importante che le Gallerie d'Italia fanno e, credo, che sia anche un po' di stimolo al dibattito che faremo, è che tutto il processo della realtà virtuale e tutti questi processi di questi nuovi linguaggi è per un settore di pubblico, a noi molto caro, che è il settore delle fragilità. Il museo è il luogo della bellezza, il luogo dell'essere, e ospitiamo diverse fragilità: malati psichici, arteterapia per malati di Alzheimer, ciechi, abbiamo visite ad esempio per oncologia pediatrica; persone che hanno delle fragilità, hanno delle difficoltà ad andare al museo. Credo che tutti questi strumenti possano essere enormemente sviluppati e sono straordinariamente d'aiuto, per noi sicuramente perché ci forniscono un'altra prospettiva di analisi e di visione dell'opera, quindi per il visitatore comune, ma soprattutto per il visitatore che non può venire in museo per la distanza, per il visitatore che ha difficoltà a recarsi al museo. Abbiamo fatto diverse riunioni col direttore di Milano, è stata uno stimolo positivo per trovare nuovi modi di comunicazione. La cosa interessante della virtualità è questa complementarità con i musei, soprattutto di arte pittorica. Capite che un museo di arte naturale in cui ti immergi con i dinosauri o archeologico, in cui tu comprendi lo scavo, è diverso dalla contemplazione di un dipinto. Dobbiamo comprendere a quali musei ci riferiamo e come declinare la realtà virtuale verso la conoscenza dell'autore e dei dipinti o delle stampe. Il sollecito di quest'oggi è che questa straordinaria nuova forma di linguaggio può anche essere utile per categorie di visitatori che hanno più difficoltà e che hanno bisogno di strumenti diversi per raggiungere non solo l'emozione, ma anche la conoscenza dell'opera in sé.

DIBATTITO

Intervento di Stefano Fake

Le questioni che ponevi, Roberto, sono proprio il motivo per cui abbiamo deciso di fare questo primo summit, perché se da una parte i privati, chi crea tecnologie, hanno spinto perché hanno visto un'opportunità per spettacolarizzare la comunicazione, ora siamo al punto di, dopo cinque anni di questa ubriacatura di tecnologia e di comunicazione aumentata, arrivare a dire che sì, sono interessanti, perché una mostra che interessa un milione di persone in un anno è uno spazio interessante. Qui siamo al punto: che cosa possiamo fare noi? Come potete voi entrare in questo meccanismo veicolandolo nel modo giusto? Il motivo di questo summit è proprio questo: non dire no a priori, ma capire come fare incontrare le esigenze museali alle tecnologie. Quando porteremo le mostre fuori... la Cina ha molta voglia di conoscenza rispetto alla traduzione italiana, noi ci stiamo andando

con i Raffaello, con i Caravaggio e facciamo migliaia di visitatori su queste mostre. Come andiamo a portare fuori i vostri musei in quegli spazi? Non possiamo pensare di trasportare delle opere di questo tipo, dobbiamo usare tecnologie replicativa, quindi delle stampe di alta qualità ma anche il digitale. Questo processo come deve essere guidato? Come pensate in futuro di poter interagire con questo flusso che è inevitabile? Perché altrimenti il problema sarà che Galilei verrà preso da chiunque, trattato in un modo qualunque e portato fuori, quindi il Galileo che magari troverete in Cina non è il Galileo che avreste voluto voi. Questo è il problema e non potete tirarvi fuori da questo inevitabile processo di digitalizzazione prima, perché stiamo digitalizzando tutto il nostro patrimonio, ma nel momento in cui diventa dato diventa anche immediatamente oggetto di comunicazione. Partiamo da te? Secondo te, nel momento in cui dobbiamo iniziare a portare fuori il patrimonio, come pensi possa essere il processo produttivo di un'attività di questo genere? Cioè, dovendo creare una mostra fuori dall'Italia raccontando quello che hai a Taranto, come pensi che possa essere il modo di procedere? Proprio come linee guida, perché queste saranno le cose che noi dovremmo tirare fuori oggi. Quali sono le linee guida per dire, anche al Ministero, "questo potrebbe essere un modo per cui noi facciamo incontrare queste due realtà"?

Intervento di Eva Degl'Innocenti

Sicuramente in questa modalità complementare, quindi utilizzando sia l'opera fisica ma anche i contenuti digitali. Faccio un esempio: il Museo Archeologico Nazionale di Taranto ha una lista reperti identitari, tra cui alcuni inamovibili perché alcuni sono una parte integrante del museo, altri hanno problemi di conservazione, quindi non si potrebbero trasportare perché troppo fragili. In questo caso la procedura e le buone pratiche potrebbero essere di fare una selezione, scegliere alcune opere principali che potrebbero essere movimentate, per esempio in una modalità mista, e quindi sostituire le altre con modelli 3D. Per sottolineare una cosa, Giovanni Morale: io non sono d'accordo che la fruizione di un reperto archeologico sia diverso da un quadro, anche perché in un museo archeologico non ci sono solo i collegamenti con lo scavo, ma l'opera d'arte, quindi di fronte a un cratere di ceramica apula non so se si possa definire meno estasi artistica o contemplazione artistica di un quadro di Botticelli oppure di un'opera di Durer. Il FabLab, che riproduce attraverso stampanti 3D reperti e opere, è un progetto di ricerca. Altre si potrebbero proprio sostituire con modelli 3D oppure opere digitali che possono essere allestite. Questa modalità mista, secondo me, è molto interessante. Poi pensiamo anche a tutti i costi che potremmo abbattere, perché oggi una politica espositiva, che si basa soltanto sulla movimentazione di opere, presuppone anche un dispendio di risorse e anche risorse umane, perché ci sono più risorse all'interno dello staff del museo che si occupano di questo aspetto. Dobbiamo, secondo me, cominciare ad affrontare il problema diversamente, come? Una riflessione importante può essere quella sulla liberalizzazione delle licenze legate alle immagini. Oggi viviamo ancora, soprattutto nel nostro Paese, con una diffidenza nei confronti di questo aspetto. Avere dei database, gestibili e fruibili da tutti, che alla base abbiano non l'effetto wow, ma dei progetti di ricerca scientifici approfonditi e filologicamente adeguati è importante.

Intervento di Arianna Traviglia

Io non porto il punto di vista di un museo, ma di un'infrastruttura che è a metà strada tra il museo e quello che è fuori dal museo, incluse le aziende. Anni fa mi era capitato di sentire più di un direttore di museo dire cose del tipo: "noi non digitalizziamo perché, se mettiamo online, la gente non viene più a vederci". Io adesso sfiderei chiunque a guardare cosa ha fatto il Mart e non avere una voglia incredibile di prendere un aereo e andare a Trento a vedere quelle cose dal vero. Secondo me bisogna iniziare a vedere le cose diversamente, veicolare i contenuti, perché quelli sono fondamentali. Mettere delle immagini 3D lì così non avrebbe nessunissimo vantaggio né per chi guarda né per il museo; nel momento in cui fanno parte di un contenuto scientifico in cui veicolano un messaggio allora diventano irresistibili, perché c'è poi un desiderio di andare davanti all'opera e vederla. Questi esempi che abbiamo appena sentito nominare da Eva sono interessantissimi. Aggiungerei un'altra cosa che avevo un po' citato prima: un'altra delle problematiche che noi abbiamo in Italia è che viviamo la dispersione del nostro patrimonio che è stato portato via in modi più o meno leciti o illeciti nei secoli scorsi. Parlo di patrimonio trafugato, patrimonio che è scomparso, patrimonio archeologico scavato e poi sparito e tramite tante vie è approdato in grandi musei, magari americani. Io vedo anche la grandissima possibilità di queste restituzioni digitali, per cui opere che sono fuori dal loro contesto, perché sono opere italiane che sono finite in America, in Australia o in altri Paesi, possono essere digitalizzate e almeno virtualmente riportate all'interno dei loro contesti di appartenenza ed essere esposte virtualmente vicino a delle opere che fanno parte dello stesso contesto di cui queste opere erano parte prima di essere portate via. Le possibilità sono davvero infinite se cominciamo a pensarci, però dobbiamo partire da un'idea scientifica di base, vedere tutte le tecnologie disponibili e sfruttarle e avanzarle, quando necessario, portarle all'interno di un unico messaggio scientifico.

Intervento di Roberto Ferrari

Io sono d'accordo con quello che hanno detto le colleghe e con quello che fanno. Solo qualche spunto in più: quando la tecnologia ci aiuta a sostituire, cioè a far qualcosa che noi non potremmo mai fare, io credo che sia assolutamente importante. Siamo consapevoli che, a volte, pur avendo gli originali non possiamo spostarli, ci sono delle repliche e si spostano quelle. Noi siamo ben consapevoli di come si fa a fare più visitatori. Se io prendo il titolo di Galileo e ci monto su una campagna di promozione, che è anche oggetto di una mostra, la gente arriva, però mi serve questo paradosso per segnalare che l'interesse delle istituzioni culturali e teoricamente degli enti pubblici che fanno politiche culturali è provare a evitare l'effetto ressa per qualcosa che non lascia nulla. Siamo impegnati ogni giorno a cercare di costruire un percorso che ingaggi anche chi è meno vicino a questo mondo, che pone una serie di questioni politiche enormi. Ci sono persone che non hanno i mezzi per poter raggiungere un museo, che vivono in condizioni e in situazioni in cui è impossibile pensare che tra le loro priorità di vita ci sia la visita a un museo, allora se ci sono grandi mezzi digitali forse bisognerebbe trovare delle sfide altrettanto ambiziose davanti. Per fare una mostra sul dito di Galileo o sul cannocchiale di Galileo ci vuole un progetto serio, ci vuole grande sforzo organizzativo e soldi, però stiamo parlando di una cosa abbastanza semplice in sé, perché sono cose che sono già nell'immaginario collettivo e che hanno una platea; se uno fa una previsione è abbastanza facile. La sfida vera non è soltanto un tema di presenza all'estero, di presenza dove normalmente non riusciamo ad andare. Abbiamo la possibilità di utilizzare il digitale, senza necessariamente andare all'estero, ma andare

proprio nelle zone dove magari è più complicato fare arrivare il messaggio e la voce dei musei. Questa mi sembrerebbe una sfida significativa ambiziosa su cui il rapporto pubblico-privato potrebbe convergere, perché esiste una legittima, interessante e in crescita dinamica di mercato su cui io non vedo un grandissimo motivo per cui gli enti pubblici e la gran parte dei musei dovrebbero muoversi, perché basterebbe gestire - come giustamente dice Eva - le licenze, e lì è un mercato che si muove in autonomia. È semplicemente regolarlo, è semplicemente controllare dove il valore che si crea attraverso queste iniziative private e come viene redistribuito a favore della missione non commerciale di questi enti pubblici titolari degli originali. Io non sono così convinto che la liberalizzazione, anche per usi commerciali, debba essere spinta oltre quanto l'Artbonus 2014 abbia già fatto per finalità non commerciali. Ho qualche perplessità che deriva da questo, che deriva, soprattutto per le strutture più piccole, dal fatto che da quei pochi introiti che derivano dalle concessioni per uso commerciale a volte deriva il destino di piccoli archivi, biblioteche e così via. Rimane un punto che secondo me è fondamentale, quando la tecnologia ci permette di far cose che non potremmo fare diversamente, allora su quel tavolo di riflessione sono convinto che ci sono oggi esperienze, letteratura, dubbi, errori, che però devono trovare prima di tutto un punto di collegamento che non è mai definitivo, tra la comunità scientifica e quelli che sono più attrezzati per una comunicazione che coinvolge un pubblico dei non addetti ai lavori.

WS 7 | IL PNRR PER LE CITTÀ E I BORGHI: LA PROGETTAZIONE CULTURALE PER IL RILANCIO E LA SOSTENIBILITÀ DEI TERRITORI

Incontro delle Città della Cultura, a cura di OReP- Osservatorio Recovery Plan

Introduzione di Gaetano Scognamiglio⁷⁰

Qui oggi parliamo di uno dei piani più importanti del PNRR, ossia quello dei borghi. Al tema borghi sono dedicate delle risorse molto importanti, qui abbiamo la fortuna di avere con noi il Dott. Orlando, Dirigente del Ministero della Cultura che ci racconterà nel dettaglio come si svilupperà questo piano. A LuBeC parliamo di borghi da molti anni, sono personalmente molto attento a questo tema perché ritengo che il nostro Paese abbia una caratteristica specifica che la distingue dalle altre nazioni: l'Italia è il paese delle diversità, ha un patrimonio immateriale che dobbiamo cercare di mantenere e custodire. Byron aveva interpretato benissimo questa specificità dicendo che *in Italia tutte le città sono capitali*. Se voi paragonate Lecce a Siena, infatti, sono due mondi completamente diversi e ognuno di questi ha la sua cultura, la sua storia e le sue caratteristiche, non solo enogastronomiche e artigianali, ma anche appartenenti al sostrato sociale di chi sta dietro a queste realtà. Questo sostrato sociale, che possiamo definire il Genius loci, oggi rischiamo di perderlo.

Auspicio che con il Piano Borghi si riescano ad attuare delle operazioni che non siano solo di valorizzazione del turismo, di per sé importante, ma anche legate ad altri aspetti fondamentali come la possibilità di facilitare la vita dei residenti e di tenere un rapporto equilibrato tra residenzialità e attrazioni turistiche.

Vorrei inoltre porre l'attenzione sul fatto che i borghi, specie quelle di minori dimensioni, non hanno la possibilità, per scarsità di personale e competenze, di avere al proprio interno risorse professionali tali da fare progettazioni adeguate, non solo dal punto di vista architettonico, ma anche per la fondamentale redazione di piani di sostenibilità del bene restaurato, senza il quale queste operazioni diventano dei boomerang. Magari non si sa cosa fare di un immobile di valore restaurato, dunque quest'ultimo invece di produrre ricchezza genera oneri di gestione a carico dell'ente. Il tema della possibilità di finanziare l'assistenza tecnica è veramente essenziale e purtroppo non è previsto dai fondi del PNRR. Credo che questo debba essere un problema da affrontare: io ho proposto di utilizzare i vecchi fondi di coesione che abbiamo dal 2006 agganciandoli a quelli del PNRR e utilizzarli per finanziare la progettazione.

Esiste poi il problema del tempo: è necessario progettare in tempi relativamente brevi, altrimenti si rischia di far partire un percorso senza una ruota a questa macchina che quindi non potrà mai camminare. Anche sulle Capitali Italiane della Cultura abbiamo fatto una proposta al Ministro tramite il Capo di Gabinetto: io credo che sia giusto dare un riconoscimento, una quota per ripagare i costi della progettazione, anche alle altre nove città della decina che arrivano alla selezione finale.

⁷⁰ Presidente Promo PA Fondazione

IL PNRR PER LE CITTÀ DELLA CULTURA: LE MISURE E LA LORO ATTUAZIONE

Intervento di Mariachiara Esposito⁷¹

Buongiorno a tutti, nel mio ruolo ho l'opportunità di parlare da una prospettiva diretta di organizzazione di appuntamenti europei e soprattutto, per quanto riguarda l'unità all'interno della quale sono collocata, di tutte le iniziative che hanno posizionato sempre di più in questi anni la cultura a livello trasversale anche all'interno di altre politiche europee. Cercherò di concentrarmi sulle azioni che la nostra unità di politiche culturali orizzontali, ossia di supporto a tutti quei settori della Commissione che si occupano poi di distribuire e concepire appunto i programmi per la cultura, è stato quello di rafforzare quelli che potevano essere gli strumenti che mettevano insieme sia cose che erano già state approvate nel corso degli ultimi anni a partire dall'anno europeo per il patrimonio culturale che aveva già a partire dal 2018 fatto crescere moltissimo l'interesse europeo sui temi culturali, fino poi ad arrivare ad una maggiore quantità di fondi. L'impegno è stato quello di andare verso il nuovo ciclo di programmazione 2021 - 2027 portando a casa dei risultati anche in senso finanziario, oltre appunto a questo lavoro di supporto che abbiamo fatto nel corso della pandemia per cercare di facilitare tutti i meccanismi in cui l'Europa può intervenire, sempre in un'ottica naturalmente di competenza condivisa con gli stati membri.

Penso sia fondamentale stare dietro alla progettazione guardando a quelle che sono le priorità che vengono concordate tra i diversi ambiti in cui appunto la cultura è diventata anche un motore di sviluppo per queste grosse sfide, quindi dalla digitalizzazione all'efficienza energetica e alla sostenibilità nel senso più generale. Questo per darvi la cornice nella quale noi ci muoviamo con i piani e le azioni e sono le sei grosse priorità che sono state decise dal piano del consiglio per la cultura per gli anni 2019- 2022, ora c'è una fase di cerniera rispetto a queste priorità e ho sottolineato in particolare come vi dicevo il tema che è stato individuato nel ruolo della cultura come motore dello sviluppo sostenibile che è stato inserito con molta motivazione da parte dei rappresentanti dei Paesi membri nella seconda annualità. Questa attenzione crescente del ruolo del patrimonio culturale per le politiche europee è nata già da prima della crisi, quindi tutte le iniziative che poi sono state fatte e che si continuano a promuovere nascono da una presa di coscienza di questa rilevanza del patrimonio che diventa davvero un punto di riferimento anche nei dibattiti più internazionali e su questo tutte le istituzioni stanno spingendo moltissimo: c'è un impegno costante del Parlamento europeo appunto a ricordare l'importanza di portare avanti i risultati che erano stati ottenuti durante l'anno europeo. C'è questa nuova iniziativa europea che è stata lanciata all'inizio il 2021, ossia la nuova Bauhaus europea che è questo progetto dedicato a unire e raccogliere opportunità di fondi da diverse categorie di finanziamenti per orientare gli investimenti culturali un design più inclusivo, di un'architettura funzionale alla coesione sociale e soprattutto di coniugare la sostenibilità alla funzionalità.

Esiste poi il tema principale che è appunto quello dell'aumento dei fondi che voi potete riscontrare in diversi programmi europei: sicuramente Europa creativa rimane il programma principale di riferimento per i settori culturali e creativi; Erasmus plus, un altro programma

⁷¹ Policy Officer DG EAC Commissione Europea – Seconded National Expert, Cultural Policy Unit

che incrementa la disponibilità di fondi anche per le collaborazioni culturali e poi c'è un cluster nuovo dedicato alla cultura e alla creatività all'interno del Programma di ricerca, in cui si incentiva e si incoraggia per il successo dei progetti proprio la collaborazione tra Università e enti della cultura sia nell'ambito pubblico che dell'ambito privato.

Per farvi degli esempi comparati oltre all'Italia naturalmente ci sono anche altri Paesi che hanno investito una certa quantità di risorse per cultura e creatività e i temi sono quelli che sono stati accentuati dalla crisi pandemica, come la precarietà delle professioni culturali e la necessità di investire sul tema delle competenze, l'efficienza energetica dei luoghi della cultura. L'Italia è il Paese che in termini assoluti ha investito di più: 6,6 miliardi di euro sono previsti per turismo e cultura.

Un altro tema che ha rappresentato un grosso lavoro per noi nei mesi della pandemia è stata l'adozione di una comunicazione con cui l'Europa ha lanciato delle linee guida per la riapertura.

Le abbiamo prodotte in collaborazione con l'European Centre for Disease Prevention and Control, che ci ha permesso di fare una valutazione per poter incoraggiare alle riaperture in sicurezza. Si è trattato soprattutto di un segnale politico e di uno sforzo nel raccogliere i migliori esempi che si stavano iniziando a mettere in piedi in Europa dei criteri e protocolli non solo sanitari, ma anche di sostenibilità per la riapertura.

Noi abbiamo lanciato degli strumenti di supporto all'analisi del comportamento dell'audience e quindi abbiamo lavorato sul tema del digital engagement che non significa soltanto capire come avere una maggiore produzione digitale e coinvolgere di più il pubblico online, ma anche capire come è cambiato l'approccio della cittadinanza e dei fruitori della cultura nei confronti della cultura.

Le stesse aspettative in qualche modo sono cambiate, ma questo non significa che poi le persone non hanno voglia di tornare nei luoghi: il concetto di ibrido non è soltanto fare un evento a metà tra la presenza fisica e da remoto, ma è anche appunto la possibilità di combinare tecniche e tecnologie che investono sul digital per permettere una diversa fruizione anche poi on site o delle strategie che sono molto più finalizzate anche al nuovo modo con cui le persone si rapportano alla cultura.

A proposito di progetti e linee guida sui finanziamenti: sta per essere resa disponibile una nuova guida proprio sui fondi e che stiamo per produrre in formato interattivo. Questa ha permesso di raccogliere in maniera interattiva più di 70 programmi, quindi opportunità che sono sparse tra programmi europei, ma anche i fondi strutturali e programmi di realtà consorziate. Questa guida faciliterà la possibilità di trovare dei finanziamenti e metterà a disposizione gli esempi più significativi di progetti di successo nella programmazione precedente.

Un altro programma interessante a cui noi abbiamo dato supporto e abbiamo finanziato è il Cultural Heritage in Action, questo è un programma di peer learning in cui noi supportiamo la raccolta di casi di studio da parte di regioni, enti locali su delle tematiche ben precise. La fase 2021-2022 invece si concentra appunto sui temi della ripresa, dello sviluppo sostenibile a livello locale e delle possibilità di finanziamento complementari, quindi nuove forme di finanziamento anche pubblico-private con cui appunto i territori e gli stakeholder culturali hanno lanciato nuove iniziative a partire anche delle necessità della pandemia.

Riprendendo il programma che vi ho citato prima, ossia Horizon Europe, che ha questo cluster dedicato a patrimonio culturale, industrie creative e culturali, esso ha diviso le

tematiche in tre macro aree: rivoluzione verde, digitale e innovazione. In tutte e tre voi trovate dei temi che possono essere più o meno verticali e settoriali: nell'ambito del digitale c'è un topic che uscirà nel 2022 che riguarda i videogames, un altro che riguarda i musei, un altro che riguarda le tecnologie digitali applicate al patrimonio e poi sempre nel 2022 ci sarà un bando che riguarderà la Bauhaus con progetti di collaborazione e di ricerca tra università e architetti, ingegneri e designers che appunto lavorano insieme per costruire delle nuove progettualità legate alla sostenibilità del patrimonio.

L'ultimo cenno che volevo fare: vi ho parlato della nuova priorità della cultura all'interno dello sviluppo sostenibile e su questo noi siamo fortemente impegnati a lavorare con un gruppo di cui fanno parte tutti i Paesi europei. Stiamo raccogliendo dei casi di studio per produrre delle raccomandazioni in cui si dimostra come la cultura contribuisce al raggiungimento dei diversi obiettivi dello sviluppo sostenibile.

Intervento di Annalisa Giachi⁷²

Buongiorno a tutti, dopo questo panorama che ci ha fatto Mariachiara sul Next Generation Europe e quindi sul contesto europeo nel quale ci muoviamo, scendiamo un pochino più nel merito invece del PNRR italiano: vi darò qualche informazione abbastanza sintetica su quelle che sono le opportunità del PNRR per le città nel settore culturale, dunque mi limiterò al settore della promozione culturale. Le informazioni che vi darò sono tratte dall'analisi delle schede tecniche del piano, quindi può darsi che ci sia qualche imprecisione.

Come diceva il Presidente Scognamiglio, questa è una linea di attività che rientra in un nuovo servizio che come Promo PA Fondazione abbiamo attivato e che si chiama OReP, Osservatorio sul Recovery plan, invito tutti a guardare il sito, dove stiamo cominciando ad inserire anche i bandi e l'opportunità che stanno uscendo quindi può essere uno strumento utile a tutti voi per capire che cosa si muove in questo ambito molto articolato e complesso. L'osservatorio si rivolge ai destinatari degli interventi, quindi alle imprese, agli enti locali e ai cittadini.

Il piano destina al settore culturale 5,7 miliardi, che si ripartiscono in 4 miliardi circa che riguardano il piano di resilienza in senso stretto e 1,4 miliardi sono i fondi che rientrano nel cosiddetto Fondo complementare. Voi sapete infatti che al PNRR il Governo ha associato delle risorse proprie che seguono l'impostazione strategica del PNRR, ma che hanno un orizzonte temporale più lungo rispetto al 2026, quindi si tratta di grandi interventi che saranno conclusi dopo il 2026.

Nell'ambito della missione 1, componente 1, abbiamo questi tre grandi contenitori che sono il patrimonio culturale per la prossima generazione, la rigenerazione dei piccoli siti culturali e gli interventi specificatamente dedicati alle industrie culturali e creative.

Le opportunità in questo settore per le città e quindi anche per le città candidate che sono qui presenti sono legate a questi quattro macro interventi che ora andiamo rapidamente a vedere. Partiamo con il primo tema, ossia l'accessibilità e dunque la rimozione delle barriere fisiche e cognitive nei siti culturali. Qui abbiamo 13 milioni di euro in totale che sono destinate a quattro tipologie di interventi: un grosso piano che vale circa 6 milioni di euro e che punta a mappare tutti i fabbisogni in materia di accessibilità e di eliminazione delle

⁷² Coordinatrice OReP – Responsabile Settore Ricerca Promo PA Fondazione

barriere architettoniche, dopodiché abbiamo una serie di interventi di progettazione volti proprio alla rimozione delle barriere architettoniche e quindi a installare servizi evoluti per la fruizione dei servizi culturali alle persone con ridotte capacità sensoriali, poi abbiamo un intervento volto a creare un grande portale sull'accessibilità per i luoghi della cultura e poi abbiamo una serie di interventi volti invece alla formazione dei professionisti del patrimonio. I destinatari degli interventi sono tutti i luoghi della cultura, quindi musei, parchi e aree archeologiche, ma anche archivi, biblioteche e 90 siti culturali non statali. In termini di attuazione dovrebbe uscire un decreto entro i primi mesi del prossimo anno dove si farà una selezione dei siti che saranno poi ammessi ai vari finanziamenti e entro il 2026 dovrebbero essere completati oltre 600 tipologie di interventi.

Il secondo macro intervento invece riguarda l'efficiamento energetico dei cinema, teatri e dei musei. Qui gli interventi hanno un finanziamento complessivo di 300 milioni di euro, di cui 100 destinati ai musei statali e ai siti culturali, 100 ai teatri e 100 ai cinema pubblici e privati. Anche qui gli interventi sono di varia natura, dall'analisi energetica degli edifici alla pianificazione tecnica. La seconda tipologia di intervento riguarda invece gli interventi specifici sugli involucri, quindi l'efficiamento in senso stretto, interventi strumentali per la messa in opera di sistemi di dispositivi di software attuativi e interventi volti all'installazione di banche dati per la gestione e il monitoraggio dei consumi energetici. I soggetti destinatari sono 67 tra musei e siti culturali statali, 604 teatri e oltre 380 cinema. Come funzionerà l'attuazione? Per quanto riguarda i siti culturali statali sarà il Ministero a fare una cernita e quindi a raccogliere le proposte da parte dei diversi enti del Ministero, mentre per quanto riguarda i soggetti non statali si seguiranno le procedure di evidenza pubblica e quindi i fondi saranno attribuiti mediante bandi. Il monitoraggio dell'attuazione degli interventi spetterà sempre al Ministero, quindi gli interventi sono circa 420 da completare entro il 2025.

Il Piano Borghi è forse l'intervento più sostanzioso e più rilevante. Qui siamo dinanzi a circa 1 miliardo di euro di risorse che sono così ripartite: 700 milioni per gli interventi specifici nei borghi, 100 milioni per servizi ai visitatori e 200 milioni che vanno direttamente alle imprese attraverso incentivi. Gli interventi sono le tipologie che vedete nelle slide: abbiamo degli interventi di lavori, quindi opere pubbliche per la ristrutturazione e la riqualificazione funzionale di musei e biblioteche, interventi di valorizzazione del patrimonio culturale, interventi sui sistemi informativi, l'allestimento di attività culturali come la promozione di itinerari, cammini, itinerari storici e ciclopedonali e poi abbiamo infine interventi destinati invece a diverse tipologie di imprese culturali, turistiche, ma anche agroalimentari e artigianali, quindi finalizzati a promuovere l'attrattività dei borghi. Adesso è in corso la selezione dei 250 borghi che saranno destinatari degli interventi, però qui mi fermo e poi il Dott. Orlando ci dirà più nello specifico come sarà attuato questo intervento.

Chiudo con l'ultimo programma che è quello dedicato ai parchi e ai giardini storici: qui abbiamo 300 milioni di euro, di cui 10 milioni destinati al censimento, alla catalogazione e alla digitalizzazione di tutti i beni culturali presenti nei nostri parchi e giardini storici e 290 milioni, quindi la stragrande maggioranza delle risorse, destinate al restauro e alla riqualificazione. Gli interventi complessivi sono 110, di cui 5 riguardano i grandi parchi storici demaniali come ad esempio appunto la Reggia di Caserta, la Reggia di Capodimonte, la Villa Favorita di Ercolano e poi abbiamo altri 105 interventi che saranno selezionati attraverso una procedura di evidenza pubblica e quindi attraverso gare. In questo momento

è attivo un gruppo di coordinamento che è composto dal MiC, dalle Università, dalle associazioni di categoria, dai comuni e dai proprietari dei giardini che stanno in qualche modo definendo i criteri di selezione che poi saranno messi negli appositi decreti. Quindi questa diciamo è la fotografia complessiva che abbiamo davanti, dunque grandi opportunità. La cosa più importante è seguire l'uscita dei decreti, leggere quali saranno i requisiti fondamentali per poter partecipare e aspettare l'uscita dei bandi.

L'attuazione del Piano Borghi e le prospettive di integrazione con la vision europea, di Angelantonio Orlando⁷³

Buongiorno a tutti, volevo ringraziare per l'invito al convegno. Sono l'ingegnere Orlando del Segretariato generale, Dirigente del Servizio quinto contratti e attuazione.

Con il Piano di Recovery e il Piano nazionale complementare abbiamo toccato tutte le anime dell'immenso patrimonio culturale italiano, ossia i grandi attrattori e anche i piccoli centri come i borghi e le aree rurali. L'investimento dedicato ai borghi è inserito in particolare nella macroarea "Rigenerazione dei piccoli siti culturali, del patrimonio culturale religioso e rurale": si tratta di un programma di sostegno allo sviluppo economico e sociale delle zone svantaggiate, basato sulla rigenerazione culturale dei piccoli centri e sul rilancio turistico. Le finalità sono interventi inquadrati nell'ambito delle strategie che interpretano la cultura come un fattore trasversale e questo investimento è in coerenza e sinergia con gli interventi già attivati dal Ministero, sia per quanto riguarda la parte legislativa, quindi in aderenza alla legge 158 del 2017 per il sostegno e la valorizzazione dei piccoli comuni, sia per le politiche di coesione, cioè nell'ambito dell'attuazione della strategia aree interne, sia anche delle politiche che il Ministero ha messo in atto, ossia l'istituzione dell'Anno dei borghi nel 2017 e già un primo bando che noi abbiamo pubblicato nel 2020 di complessivi 30 milioni.

Sempre in tema di finalità dell'investimento borghi c'è la promozione dei progetti per la rigenerazione, valorizzazione e gestione del grande patrimonio di storia, arte, cultura e tradizione presente nei piccoli centri italiani: si tratta della riqualificazione di spazi pubblici e il restauro del patrimonio storico-architettonico, insieme ad iniziative imprenditoriali e commerciali, si deve cioè contrastare lo spopolamento e favorire la conservazione del patrimonio culturale.

L'approccio individuato è in linea con gli indirizzi emanati dall'Istituzione europea, mi limito a richiamare l'approccio integrato che coniuga investimenti per il recupero del patrimonio con quelli a sostegno delle imprese: il rilancio culturale con obiettivi di inclusione e integrazione sociale e il recupero dei beni culturali e del paesaggio in un quadro di obiettivi di adattamento e mitigazione dei cambiamenti climatici. Per rispettare questo approccio si darà maggior peso a progetti in grado di coinvolgere in modo diretto la co-progettazione di imprese profit e non profit in modo da stimolare l'integrazione e la partecipazione in termini sia di co-progettazione, sia di forme di collaborazione, che di gestione.

Entrando nel vivo dell'articolazione e dell'attuazione dell'intervento: esso ha una consistenza finanziaria di un miliardo di euro, di cui 800 milioni per interventi di riqualificazione e recupero dei piccoli borghi e 200 milioni per quanto riguarda incentivi e sostegni alle imprese non solo culturali, ma anche artigianali e alimentari dei comuni

⁷³ Direttore generale Unità di missione per l'attuazione del PNRR Ministero della Cultura.

selezionati. La scheda prevedeva come modalità attuative una prima fase di coordinamento con le regioni, con le associazioni, gli enti locali ANCI: questo coordinamento lo abbiamo avuto sia in termini tecnici sia in termini politici e da queste interlocuzioni le modalità di attuazione sono state divise in due componenti. Una prima componente come progetti di rigenerazione culturale, sociale ed economica dei borghi a rischio abbandono o abbandonati. In questo caso l'intervento sostiene 21 borghi, uno per regione e per le province autonome da individuare da parte delle regioni, una sorta di borgo pilota. La strategia è stata quella di recuperare un borgo abbandonato, ricostruirlo e con questo investimento ripopolarlo e far sì che torni ad essere un centro di attrattività. Quindi l'intervento sostiene 21 borghi per 20 milioni di euro finalizzati al rilancio economico e sociale dei borghi disabitati o comunque caratterizzati da un avanzato processo di abbandono. Si tratta di borghi appartenenti a comuni di piccole e medie dimensioni che hanno mantenuto comunque una loro struttura insediativa storica e i progetti sono finalizzate alla realizzazione di un'iniziativa di carattere unitario che consenta l'inserimento di funzioni, servizi e infrastrutture della cultura, del turismo e del sociale: per esempio scuole e Accademie di arti e mestieri della cultura, alberghi diffusi, centri di ricerca, campus universitari, residenze per famiglie con lavoratori in smart working e nomadi digitali.

I requisiti della proposta progettuale devono essere la presentazione di uno studio di fattibilità che espliciti la realizzabilità e la sostenibilità urbanistica, economica, finanziaria e giuridico-amministrativa dell'iniziativa, la dimostrazione del rilancio economico e sociale del borgo; alcuni criteri di selezione sono invece per esempio che il comune deve essere localizzato in un'area protetta o insistere su un attrattore culturale turistico o partecipare a una o più reti.

Dobbiamo presentare l'avviso secondo i nostri tempi perché abbiamo una scadenza a Giugno 2022 con il decreto del Ministero della cultura di assegnazione delle risorse, quindi in questo caso devono essere le regioni a presentare entro il primo bimestre 2022 al Ministero il progetto di riqualificazione sociale ed economica del borgo sulla base di linee guida che il MiC cercherà di redigere entro il mese di novembre prossimo. Dopo la presentazione questo dovrà essere l'iter: seguirà una fase di negoziazione condotta da una commissione tecnica istituita presso il Ministero con enti del Ministero, delle regioni e l'ANCI finalizzata a verificare la coerenza delle proposte con le tempistiche attuative del PNRR.

Quindi questo è l'iter per la componente della prima articolazione, l'altra articolazione invece è più aderente a quanto dicevamo prima: ossia progetti locali di rigenerazione culturale dei borghi storici, quindi interventi di rigenerazione culturale realizzati in piccoli comuni. Un'altra cosa che dobbiamo a breve definire è il numero di abitanti del comune che deve essere scelto, si ragiona su meno di 2500-3000, questi sono i numeri che stiamo vedendo: si tratta di un'iniziativa e un intervento di interesse collettivo, un'azione a sostegno delle imprese che intendono insediarsi nel comune. Per l'attuazione di questa linea noi prevediamo di emanare entro Novembre un bando del Ministero per la selezione di interventi di questi comuni che presenteranno anch'essi un progetto di fattibilità. Il target da raggiungere è di almeno 250 borghi entro il 2026. Entro Febbraio 2022 i comuni dovranno presentare le candidature per il finanziamento e queste candidature saranno poi sottoposte a istruttori per la valutazione in una Commissione istituita presso il Ministero.

In questo periodo, a parte i progetti pilota in cui le regioni devono supportare i comuni che sceglieranno, per gli altri noi abbiamo fatto degli incontri con delle società in house per poter prevedere la possibilità di un supporto con linee guida e moduli per poter indirizzare i comuni per quanto riguarda l'affidamento di progettazioni e tutti i lavori e servizi che ne conseguiranno.

FOCUS | CITTÀ CULTURALI, CITTÀ RESILIENTI

Intervento di Umberto Croppi⁷⁴

Il ruolo che mi si assegna è anche quello di coordinare il dibattito quindi dirò poche cose per l'introduzione di questa parte della mattinata. Devo premettere che sono parte in causa perché sono stato invitato, e ne sono grato agli organizzatori, come Direttore di Federculture, la federazione che raccoglie praticamente tutte le grandi aziende della cultura, ma anche molti comuni e regioni. Sto personalmente curando la candidatura del Comune di Siracusa come Capitale Italiana della Cultura. Il panel che mi ha preceduto è perfettamente centrato sul tema che ora affronteremo perché riguarda a livelli anche più complessi il tema della progettazione. L'idea di suggerire al Ministero l'istituzione sul modello europeo di una Capitale Italiana della Cultura nasce proprio da questo, cioè dall'esigenza di fornire uno stimolo alle realtà locali italiane a cimentarsi con la cultura della progettazione, nel tempo molto poco praticata in Italia. Le ultime battute del precedente intervento ne danno una lettura, il fatto appunto che si immagini di dover ricorrere alle società in house di livello nazionale per sostenere i piccoli comuni è un indicatore di come ci siano delle difficoltà che variano da zona a zona perché spesso la differenza la fanno la volontà e le capacità individuali di un Sindaco o di un Segretario comunale particolarmente attenti, volenterosi e capaci, rispetto ad altre realtà in cui invece esistono dei gap, anche di inerzia, non solo culturali. Quindi la capacità di progettare è fondamentale.

Si è parlato finora di PNRR ed è notizia di ieri che in Sicilia sono stati presentati 31 progetti per il piano, tutti bocciati perché avevano dei difetti di progettazione e che spero possano essere recuperati attraverso meccanismi di correzione. Il caso siciliano è eclatante e temo che non sia isolato.

Il tema che affrontiamo ora è invece quello delle Capitali italiane. Federculture è stata insieme a Promo PA promotore a Parma di un convegno delle città che si sono candidate e che sono state selezionate nel gruppo delle ultime dieci nel corso degli anni, ma non hanno ricevuto il riconoscimento. Il presidente Scognamiglio faceva riferimento proprio al fatto che questo patrimonio di esperienze, di raccolta dati e di progettazione che con questa esperienza pluriennale della gara per diventare Capitali Italiane della Cultura si è raccolto, rischia di andare disperso.

Esiste ormai un database che non è stato organizzato e potrebbe servire a tutti i Comuni che si sono cimentati nella candidatura, ma anche agli altri, per verificare quali sono le possibili modalità di approccio. Ognuno di questi progetti ha infatti una sua logica e una sua modalità di approccio che messe a confronto forniscono un quadro metodologico utilissimo. L'attuazione del progetto non dovrebbe rimanere legata soltanto al supporto

⁷⁴ Direttore Federculture

finanziario da parte del Governo, del Ministero, che non è la cosa fondamentale e risolutiva, ma solo una componente a volte anche piccola del budget previsto. Quindi quello che si immagina è costituire un database, una rete delle città candidate, ma anche proporre al Governo e alle Regioni un modello di utilizzazione di questo patrimonio. Ci sono casi come quello della Regione Emilia Romagna che ha autonomamente dato un riconoscimento alle città del proprio territorio che non hanno vinto, ma sono state selezionate tra le prime dieci: quindi andrebbero aiutate anche loro con un intervento economico che è soprattutto un riconoscimento per attuare il piano. Diciamo che questa metodologia affinata andrebbe estesa a tutto il territorio nazionale e questa rappresenterebbe solo una premessa perché sentivamo poco fa che poi esistono tutta una serie di altre misure, anche investimenti più consistenti legati al PNRR, in cui aver acquisito una capacità di progettare diventa essenziale.

Aggiungo l'ultimo elemento: l'attività di progettazione legata ai dossier comporta nella sua fase di preparazione l'attivazione di una serie di rapporti con tutte le presenze attive sul piano strettamente culturale, quindi l'associazionismo e il terzo settore, ma anche con il mondo imprenditoriale, con tessuto sociale ed economico del territorio e questi rapporti riportano il tema del rapporto pubblico-privato sui canali giusti perché normalmente ci si limita a pensare alla sponsorizzazione una tantum, all'atto di mecenatismo. I dossier costruiti per questo fine invece comportano un coinvolgimento del sistema produttivo ed economico che fa capire quanto investire non è solo un atto di generosità, non è un fatto di piccola propaganda, ma spinge la crescita del territorio in termini sociali ed economici. Ora sentiamo alcuni protagonisti di un'attività che sta diventando così diffusa e che ormai riguarda buona parte del sistema degli enti locali in Italia.

Intervento di Marco Filippeschi⁷⁵

In questa sede rappresento Comuni e Province però sono anche ex Sindaco di Pisa, tra le città che hanno fatto il tentativo di concorrere senza successo a Capitale Italiana della Cultura. Come avviene in altre situazioni nella storia amministrativa del nostro paese, oggi siamo a ragionare di sistematizzare qualcosa che è nato come occasione e promozione. L'esigenza vera è quella di mettere mano a nuovi sistemi di pianificazione. Io sono d'accordo con quanto ha proposto nell'introduzione di stamani il Dottor Scognamiglio per cui sarebbe importante sistematizzare un intervento che dia sostanza e permanenza allo sforzo che hanno fatto alcuni Comuni nel redigere i progetti. Mi rivolgo al Ministero della cultura: se un intervento di questo genere è pensabile è certamente utile, anche se fatto con risorse limitate.

Bisogna cominciare a pensare a nuove pianificazioni, ossia come si possono fare nuove pianificazioni per l'infrastrutturazione, la dotazione digitale, la mobilità urbana, l'efficientamento energetico almeno della rete degli edifici pubblici e dei grandi centri di servizio. Bisogna metterci nelle condizioni di creare una sorta di piano regolatore culturale perché quello che stiamo facendo è qualcosa di simile allo sforzo per fare un piano di sviluppo culturale che riguarda interventi di miglioramento fisico, di infrastrutturazione e di collegamento, oltre che una parte contenutistica.

⁷⁵ Ex Sindaco di Pisa

Sulla cultura e sul turismo dobbiamo acquisire una capacità di pianificazione e in più a questo c'è la possibilità oggi di fare delle misurazioni perché i sistemi digitali consentono di pianificare e poi di misurare, di rendicontare in modo davvero definito.

Per quanto riguarda il tema borghi, ieri nella sessione di apertura il Capo di Gabinetto del Ministero ha aperto il suo intervento denunciando un limite, ciò che noi Sindaci sappiamo bene, ossia qual è stata la devastazione delle strutture pubbliche in questi anni: l'incapacità di rigenerare strutture, di assumere nuovo personale. Oggi noi siamo a questo incrocio e il nodo viene al pettine. In più c'è il nodo delle risorse perché i piccolissimi comuni fanno attenzione ai 100 euro, ai 1000 euro: questa è la dimensione. Chi tratta giorno per giorno con i comuni ha questa consapevolezza.

La nostra preoccupazione è che poi ci si trovi davvero limitati dai tempi stretti e dalla carenza di risorse. Il rischio è che una parte delle risorse del piano venga confezionata dalle regioni con i progetti pilota e l'altra parte rischi di non essere realmente a disposizione piena della concorrenza dei comuni. Quindi anche qui credo che l'iniziativa di oggi per come ha presentato alcune proposte il Dottor Scognamiglio esprima un qualche orientamento che vada ascoltato. Nei prossimi giorni spero ci siano delle sedi dove si possa articolare e allargare la discussione sul tema.

Sestri Levante sta lavorando alla proposta di candidatura a Capitale italiana della cultura con l'obiettivo di utilizzare il motore della cultura per superare una delle problematiche che caratterizza il nostro territorio, e probabilmente non solo: mettere insieme le progettualità, le forze e le specificità di un'area molto frammentata, quella del Tigullio, fatta di 28 Comuni molto diversi tra loro, con una costa che si presenta con grande forza su certi ambiti e un entroterra più frammentato. Uno dei sensi del nostro percorso di candidatura è quello di fare emergere la coesione del territorio, attraverso il vettore della cultura, utilizzando quindi uno specifico progetto che è precipuo del nostro Paese e che credo abbia una prospettiva di futuro più di altri asset. Lavorare insieme a questo tema di aggregazione significa tenere insieme tutti gli elementi di sviluppo di un territorio: penso ai fondamenti del PNRR, al tema della sostenibilità, della digitalizzazione e dell'inclusione, per i quali la cultura può essere un buon ricettore. Per centrare la questione delle proposte culturali nel loro senso più ampio credo sia indispensabile sostenere il sistema della pianificazione e della progettazione, sostenendo l'adeguamento e l'ammodernamento della macchina pubblica, anche per rispettare le scadenze ristrette e una nuova visione progettuale, diversa rispetto a quanto gli enti pubblici erano chiamati fino a poco tempo fa, che prevedevano la risposta ad un bando specifico e settoriale. La candidatura a Capitale della cultura credo debba essere uno strumento di questa nuova visione che si riconduce anche ad altri aspetti come il tema ambientale o la digitalizzazione su cui l'Italia ha bisogno di lavorare attraverso l'ammodernamento e il sostegno formativo per la progettazione sia un termini di risorse che di competenze. Allo stesso modo trovo particolarmente importante il tema del coinvolgimento del tessuto privato, di quello associativo, del mondo con cui sviluppare in maniera concreta questo percorso, con un lavoro concreto congiunto, una modalità utile per mettere a sistema pratiche spesso settoriali per una visione di territorio. I soggetti associativi che fanno parte del mondo privato devono, anche più del pubblico, entrare in questo ragionamento che è di prospettiva: uscire dalla dimensione della crisi pandemica diventa un percorso fattivo nel momento in cui tutte le componenti della società sono pronte, consapevoli e in grado di lavorare insieme e in modo migliore. Uno degli elementi

su cui stiamo puntando dal punto di vista del metodo è quello di dare una dimensione di permanenza di questo lavoro, anche se non dovesse avere un esito di vittoria, così che possa essere uno strumento di lavoro reale per un territorio così ampio, fatto di 28 Comuni molto diversi e con diversi punti di forza e innovazione ma anche di necessità. La nostra candidatura costituisce l'ossatura da cui ripartire per promuovere progetti innovativi e di futuro. Per fare questo e dare sostenibilità a un percorso che ha comportato e comporterà lavoro e grande impegno sarebbe importante fornire ai territori elementi che consentano uno sviluppo concreto delle idee di futuro che stanno emergendo dalle nostre realtà: spero che anche dall'incontro di Lucca possano nascere semi per dare concretezza ai nostri progetti.

Intervento di Giorgio Del Ghingaro⁷⁶

Buongiorno, ho ascoltato con molto attenzione quanto avete detto. Devo fare una premessa: l'inizio di questa avventura cioè quella della scelta di provare a diventare Capitale Italiana della Cultura è nata un po' di anni fa perché Viareggio è un comune che viene da un clamoroso dissesto finanziario che io ho ereditato da Sindaco e che naturalmente nei primi anni ha costretto la città a ripiegarsi su se stessa. Dopo essere usciti dal dissesto dovevamo individuare le forme per il rilancio della città e essendo costretti a ripianare un disavanzo molto importante, abbiamo avuto la fortuna di poter metter lì un po' di soldi che ci hanno permesso di progettare la ripartenza, utilizzando le nostre risorse. Dunque noi abbiamo messo in piedi un programma triennale che vedrà un investimento in opere pubbliche di un centinaio di milioni di euro che abbiamo nella nostra tesoreria, nelle nostre casse comunali. Dunque dopo questa voragine di debiti fortunatamente è venuta fuori una possibilità vera di espansione anche economico-finanziaria.

Ci siamo chiesti come far ripartire la città dal punto di vista infrastrutturale e strutturale, ma anche della coesione della comunità. Si riparte secondo noi da un progetto culturale vero che tocchi tutti i settori del territorio e della comunità: quindi per esempio la ristrutturazione e implementazione dagli edifici culturali e la promozione delle attività culturali che nel tempo hanno avuto uno sguardo molto più verso il loro ombelico che verso magari l'Europa o il mondo. Mi sto riferendo a iniziative importanti come il Carnevale di Viareggio, il Festival Pucciniano e le iniziative che noi abbiamo, come tutti gli altri comuni sul nostro territorio. Come le mettiamo insieme? Come riusciamo a coinvolgere tutti quei mondi che gravitano intorno alla nostra comunità e che si sono nel frattempo in qualche modo dispersi senza concentrarsi su Viareggio? Mi sto riferendo in particolare al mondo della nautica, industria importante a Viareggio che rappresenta un terzo del fatturato mondiale sui grandi yacht e che non ha pensato in questi anni allo sviluppo della città, ma allo sviluppo soltanto di se stessa. Ho fatto l'esempio più eclatante, ma ce ne potrebbero essere tantissimi. Come facciamo a coinvolgere questi mondi e lavorare tutti insieme per avere un unico obiettivo? La Capitale Italiana della Cultura a noi serve a questo: serve ad avere un'unica traiettoria di comunità verso un unico obiettivo. Se sia centrato oppure no questo ovviamente non lo possiamo sapere, però noi sappiamo che questo lavoro non terminerà con il traguardo della Capitale della Cultura. Ci sarà a prescindere perché noi lo

⁷⁶ Sindaco di Viareggio

vorremmo realizzare come comunità. L'obiettivo del 2024 è anche simbolico perché il 2024 è il centenario della morte di Giacomo Puccini che è un brand che attira non solo conoscenza e curiosità, ma anche risorse e quindi questo percorso sarà accompagnato dalla costituzione di un comitato con gli altri comuni che insieme a noi dividono questo riconoscimento, questa valenza di Giacomo Puccini. Quindi abbiamo cercato anche qui il sostegno per questa iniziativa da parte di tutti i comuni della Provincia, assieme ovviamente agli altri enti pubblici che hanno voluto sostenere questo nostro percorso. Si è trattato quindi di un lavoro collettivo, verso un obiettivo comune.

Questo è quello che vogliamo sperimentare in questi tre anni: una forte azione di rilancio, obiettivi comuni, coinvolgimento del territorio e l'idea che dalla cultura si riparte. Passare l'idea che il processo culturale non è soltanto fine a se stesso, ma servirà alla crescita di tutto il territorio e di tutti i cittadini. Già la costruzione di questo progetto, che ha coinvolto molte professionalità, ci ha fatto crescere, quindi supponiamo che i prossimi tre anni che ci avvicineranno al centenario di Giacomo Puccini saranno veramente straordinari e suggestivi.

Intervento di Renzo Rossi⁷⁷

Rappresento qui l'Unione dei comuni dell'Amiata Grossetana che ha presentato questa sua candidatura facendo una serie di tentativi per riuscire a fare quello che dicevate prima voi, cioè includere e cercare di dare una linea conduttrice in relazione a degli obiettivi ben specifici. Gli obiettivi, in un contesto come quello amiatino, sono evidentemente diversi rispetto a quelli di un singolo comune di medio o grandi dimensioni. Si tratta di obiettivi che sottintendono la presenza di una comunità montana, dunque separata da un certo tipo di facilità di accesso, sia da un punto di vista di viabilità, sia da un punto di vista culturale, che evidentemente aveva necessità di fare e di seguire certi percorsi. Questi percorsi sono stati importanti: quello che abbiamo cercato di risolvere prima di tutto e poi di portare a conclusione è stato coinvolgere sia la parte Grossetana, che la parte senese dell'Amiata, un processo molto complesso perché le particolarità e gli individualismi che ci sono da un punto di vista di riconoscimento delle proprie tradizioni e delle proprie caratterizzazioni culturali creano delle difficoltà e hanno comportato anche nel passato una divisione di una comunità che prima era unita e che poi si è divisa. Gli obiettivi infatti sono sempre gli stessi, sia quelli dell'Amiata Grossetana, che di quella Senese. In questo senso il coinvolgimento delle due unioni dei comuni, ossia quella grossetana e quella della Val d'Orcia ha questo tipo di obiettivo che concerne delle caratterizzazioni che noi dobbiamo sviluppare individuando quelle che sono le ricchezze non solo materiali che una location del genere dà in relazione all'aspetto turistico e culturale, ma anche quelle immateriali.

Questo tipo di progetto che noi andiamo a proporre è un progetto che quindi andrà proprio in questa direzione perché noi come Amiata abbiamo delle ricchezze enormi: diamo l'acqua a Grosseto e a Siena attraverso le sorgenti che sgorgano sull'Amiata e che quindi danno una ricchezza assai riconosciuta, ma non abbastanza evidentemente. Ci sono ricchezze che attraversano alcune realtà che le curano, ossia i singoli consorzi, le singole cooperative, le singole aziende che lavorano su questi tipi di obiettivi, ma non bastano rispetto a quelle che

⁷⁷ Unione dei comuni dell'Amiata Grossetana

sono poi effettivamente le capacità che questa area dà e ha in relazione a un'offerta culturale, che passa ovviamente attraverso quella turistica, che necessariamente dovrà essere non soltanto finalizzata a questo tipo di progetto. Noi ci dobbiamo dare un orizzonte pluriennale, dobbiamo vedere davanti a noi un percorso di sviluppo che la candidatura a Capitale Italiana della Cultura dell'Amiata ci fornirà per portare avanti questi tipi di obiettivi. Stiamo facendo un intervento molto massiccio proprio per i portatori di interesse che devono essere opportunamente coinvolti in questo tipo di progetto spiegando loro le possibilità di sviluppo che il collante della cultura può portare. Ci si accorge che ci sono degli scenari che magari nessuno aveva pensato da un punto di vista di obiettivi da raggiungere: lo strumento dell'approccio culturale trasforma quelle che sono magari le visioni ristrette di tutti questi soggetti pubblici e privati che magari pensano al loro obiettivo che può essere politico, economico, ma non in un'ottica riconosciuta e unitaria.

Questo concetto di aver messo insieme 12 municipalità tra Grossetano e Senese storicamente molto divise e evidentemente tutta una serie di reti aziendali, culturali e cooperative, questo dà evidentemente un segno di un qualche cosa che è partito. Credo che questo sia soltanto il primo passo che ha fatto capire quali sono gli sviluppi e quali sono le potenzialità che un territorio svantaggiato come questo ha in relazione a questi obiettivi da raggiungere. Mano a mano che siamo andati avanti nel costruire questo dossier ci siamo resi conto che era un obiettivo alla nostra portata che mi auguro porti i risultati che ci auguriamo.

Intervento di Valentina Ghio⁷⁸

Sestri Levante sta lavorando alla proposta di candidatura a Capitale italiana della cultura con l'obiettivo di utilizzare il motore della cultura per superare una delle problematiche che caratterizza il nostro territorio, e probabilmente non solo: mettere insieme le progettualità, le forze e le specificità di un'area molto frammentata, quella del Tigullio, fatta di 28 Comuni molto diversi tra loro, con una costa che si presenta con grande forza su certi ambiti e un entroterra più frammentato. Uno dei sensi del nostro percorso di candidatura è quello di fare emergere la coesione del territorio, attraverso il vettore della cultura, utilizzando quindi uno specifico progetto che è precipuo del nostro Paese e che credo abbia una prospettiva di futuro più di altri asset. Lavorare insieme a questo tema di aggregazione significa tenere insieme tutti gli elementi di sviluppo di un territorio: penso ai fondamenti del PNRR, al tema della sostenibilità, della digitalizzazione e dell'inclusione, per i quali la cultura può essere un buon ricettore. Per centrare la questione delle proposte culturali nel loro senso più ampio credo sia indispensabile sostenere il sistema della pianificazione e della progettazione, sostenendo l'adeguamento e l'ammodernamento della macchina pubblica, anche per rispettare le scadenze ristrette e una nuova visione progettuale, diversa rispetto a quanto gli enti pubblici erano chiamati fino a poco tempo fa, che prevedevano la risposta ad un bando specifico e settoriale. La candidatura a Capitale della cultura credo debba essere uno strumento di questa nuova visione che si riconduce anche ad altri aspetti come il tema ambientale o la digitalizzazione su cui l'Italia ha bisogno di lavorare attraverso

⁷⁸ Sindaco di Sestri Levante. Intervento revisionato dall'autore.

l'ammodernamento e il sostegno formativo per la progettazione sia un termini di risorse che di competenze.

Allo stesso modo trovo particolarmente importante il tema del coinvolgimento del tessuto privato, di quello associativo, del mondo con cui sviluppare in maniera concreta questo percorso, con un lavoro concreto congiunto, una modalità utile per mettere a sistema pratiche spesso settoriali per una visione di territorio. I soggetti associativi che fanno parte del mondo privato devono, anche più del pubblico, entrare in questo ragionamento che è di prospettiva: uscire dalla dimensione della crisi pandemica diventa un percorso fattivo nel momento i cui tutte le componenti della società sono pronte, consapevoli e in grado di lavorare insieme e in modo migliore.

Uno degli elementi su cui stiamo puntando dal punto di vista del metodo è quello di dare una dimensione di permanenza di questo lavoro, anche se non dovesse avere un esito di vittoria, così che possa essere uno strumento di lavoro reale per un territorio così ampio, fatto di 28 Comuni molto diversi e con diversi punti di forza e innovazione ma anche di necessità. La nostra candidatura costituisce l'ossatura da cui ripartire per promuovere progetti innovativi e di futuro. Per fare questo e dare sostenibilità a un percorso che ha comportato e comporterà lavoro e grande impegno sarebbe importante fornire ai territori elementi che consentano uno sviluppo concreto delle idee di futuro che stanno emergendo dalle nostre realtà: spero che anche dall'incontro di Lucca possano nascere semi per dare concretezza ai nostri progetti.

Intervento di Sara Iallorezi⁷⁹

Anche noi siamo fra le 24 candidate a Capitale Italiana della Cultura 2024 e io vorrei partire da una premessa, proprio per arrivare alla nostra esperienza: noi ci troviamo in un periodo epocale per tutto il nostro sistema e in particolar modo per il sistema cultura, veniamo da mesi di chiusura dei luoghi della cultura, quindi credo che bisogna partire anche da qui per guardare al 2024.

Non sappiamo cosa rimarrà di quello che abbiamo vissuto finora, quali saranno i cambiamenti che questa pandemia porterà in tutte le nostre abitudini, quindi dobbiamo fare uno sforzo maggiore che è quello di guardare al futuro con una nuova visione. Mi riallaccio all'idea di progettazione perché solitamente si parla di progettazione, lato enti locali, di un'opera pubblica quindi si investe per progettare una scuola, un ponte, una strada, ma c'è sempre poco l'idea di progettazione nella cultura e questo secondo me è un concetto che invece dobbiamo sviluppare.

La cultura al pari di tanti altri settori è sviluppo economico del territorio e questo concetto va fatto entrare nella mentalità degli amministratori pubblici. Questa esperienza è veramente entusiasmante perché fa vedere appunto la cultura con occhi diversi: si parla di una cultura intesa non solo nel senso statico e conservatore al quale siamo tutti abituati, ma una cultura a 360 gradi.

Credo che il ruolo fondamentale di questa candidatura sia un modo innovativo per vedere i nostri territori, vedere come rispondono anche superando il concetto di certi campanilismi.

⁷⁹ ViceSindaco di Vinci

Vedere una cultura in prospettiva, nel medio e lungo termine. La cosa che mi ha fatto veramente piacere in questo percorso è stato vedere il coinvolgimento dei cittadini perché vederli interessati ad un progetto culturale che solitamente viene visto come una cosa di nicchia è una cosa straordinaria e vedere anche i giovani che partecipano nella costruzione di un progetto è un valore aggiunto che questa candidatura porta nei territori. Bisogna andare oltre questa esperienza che noi stiamo vivendo, sarebbe bello trasmetterla anche agli altri perché come dicevo all'inizio nei comuni quando si parla di progetto si pensa solamente alle grandi opere pubbliche, mentre bisogna iniziare a parlare di progettazione e di costruzione degli investimenti anche negli altri settori che forse finora sono stati considerati più statici come quello della cultura, al quale si collega anche il turismo. Dovremmo sempre di più sia a livello locale sia a livello statale parlare di progettazione culturale e di investimenti culturale perché questo vuol dire sviluppo economico.

Intervento di Luca Canessa⁸⁰

Per Grosseto la candidatura a Capitale Italiana della Cultura rappresenta una fase di una più ampia programmazione perché abbiamo ritenuto che fosse prioritario realizzare una pianificazione strategica che seguisse le sei linee di sviluppo del PNRR e quindi in qualche modo avere una visione integrata della città e anche del suo territorio.

Punterei l'attenzione sulla programmazione intesa come una somma di progettazioni integrate perché una forte difficoltà dell'ente locale è molto spesso quello di ragionare in maniera parcellizzata e forse anche gli esiti delle progettazioni spesso finanziati dall'Unione Europea derivano proprio forse da una mancanza di visione. Per noi questa candidatura dunque non è altro che un'attuazione di una di quelle sei linee di sviluppo, quindi non vogliamo che sia solo un tentativo autorevole di ottenere un brand importante. Per noi la candidatura è stata la realizzazione di un dossier che è un piano strategico della cultura, noi vorremmo che ci sia un impegno per il futuro nel realizzare quelle linee strategiche che sono previste nel nostro progetto. Per Grosseto "cultura" vuol dire sicuramente valorizzare il centro storico e le mura che cingono completamente la città, ma anche il grande patrimonio naturale-storico che sta fuori dalle mura. Quindi è evidente che questo dossier e il piano della cultura di Grosseto si basano su due canoni che già avete citato prima anche negli interventi di stamattina: la valorizzazione del patrimonio culturale, ossia non soltanto incentrare l'attenzione sulla riqualificazione del centro storico, ma anche su attività culturali e attività sociali che riportino le persone a viverlo e la valorizzazione della sostenibilità ambientale che è inerente al territorio di Grosseto.

Credo anch'io che in questo momento sia limitante lasciare i dossier a un tentativo spot di ottenere un brand e un premio, come in qualche modo è ancora descritto oggi. Secondo me dovrebbe essere una fase attuativa di uno dei sei assi strategici del PNRR. Quello che è avvenuto per esempio con il programma Qualità dell'abitare, dove il Governo ha deciso di finanziare una più ampia lista di comuni rispetto a quello che era previsto dall'iniziale programma di sostenibilità finanziaria, secondo me dovrebbe avvenire anche per i finalisti di questa candidatura perché altrimenti c'è il rischio che quel grande sforzo di pianificazione e di programmazione possa rimanere fine a se stesso.

⁸⁰ Assessore Cultura di Castel del Piano – Unione dei Comuni Montani Amiata Grossetana

Al di là del partenariato pubblico-privato è evidente che il finanziamento e il co-finanziamento danno una spinta a lavorare con un certo metodo. Io credo che i comuni vadano finanziati indipendentemente dalla loro grandezza perché un deficit di capacità di progettazione è presente anche nei comuni grandi e medi, oltre a chiaramente in quelli piccoli. Spesso ci concentriamo sulla progettazione o sulla riqualificazione di un bene, ma poi c'è una fase gestionale che dura minimo 20-30 anni e mancano esperti di piani economico-finanziari, così come una formazione sul territorio. Si è parlato di partenariati, ma molto spesso è il territorio, ossia le imprese e il terzo settore, impreparato a sostenere la fase attuativa di questi interventi. In conclusione credo che dovremmo trasformare la candidatura in una sfida volta a realizzare pianificazioni strategiche culturali.

CULTURA E SOSTENIBILITÀ: VERSO MODELLI OMOGENEI DI MISURAZIONE E VALUTAZIONE DEGLI INVESTIMENTI, DI PATRIZIA CAPPELLARO⁸¹ E FRANCESCO ALESSANDRIA⁸²

Il Nucleo di valutazione e verifica degli investimenti pubblici della Presidenza del Consiglio dei Ministri, struttura tecnica di supporto al Comitato interministeriale per la programmazione economica e lo sviluppo sostenibile, ha avviato analisi di approfondimento di alcuni Programmi di investimento in ambito culturale, incentrando l'attenzione sulle interrelazioni tra Cultura, sostenibilità e resilienza e, in particolare, sul ruolo inclusivo e portatore di benessere di questa interrelazione che si candida ad essere uno dei più importanti driver di crescita duratura e di sviluppo dell'Italia.

Ingenti sono le risorse finanziarie previste per investimenti in Cultura con il Piano nazionale di ripresa e resilienza 2021-2026 e la programmazione delle risorse europee e nazionali per la coesione 2021-2027. Diventa dunque ancora più importante riuscire a "misurare" e "valutare" gli esiti e gli impatti degli investimenti in Cultura, sia nei parametri più tipicamente economici che nel loro contributo allo sviluppo sostenibile, anche attraverso la definizione condivisa di framework valutativi omogenei, sul modello di quello elaborato dall'Unesco nel 2019, costituito da 22 indicatori tematici esplicitati nel Report "Indicatori Cultura|2030" (Culture 2030 Indicators). Si tratta di un approccio metodologico per valorizzare il ruolo della Cultura nel raggiungimento degli Obiettivi dell'Agenda 2030, sia come settore di attività a sé stante, sia come elemento trasversale a tutti i Target.

In tema di Cultura, il NUVV - a partire dagli inizi dello scorso anno - ha avviato in via sperimentale l'analisi del Programma "Capitale italiana della Cultura".

L'obiettivo che il NUVV si è proposto è analizzare gli effetti dell'Intervento e della sua capacità di attivare importanti investimenti privati e partecipazione della società civile.

La prima analisi riguarda la Città di Parma, Capitale della cultura 2020, prorogata al 2021 a causa della pandemia. La scelta di Parma deriva dalla opportunità di poter seguire il progetto sin dal suo inizio e dalla coincidenza temporale dello sviluppo del Progetto Parma con la diffusione della pandemia che ne ha accentuato l'orientamento agli obiettivi di

⁸¹ Esperto componente NUVV – DIPE. Intervento revisionato dall'autore.

⁸² Esperto componente Nucleo di valutazione e verifica degli investimenti pubblici – NUVV – DIPE. Intervento revisionato dall'autore.

sostenibilità e resilienza. Le prime evidenze mostrano che il connubio “Cultura – Sociale” rappresenta una significativa leva di sviluppo del territorio, che integra, include e produce benessere individuale e collettivo, innalzando la qualità della vita. I risultati realizzativi parziali, relativi a “Parma 2020+21” dimostrano un grande sforzo per la messa in opera delle iniziative, nonostante i blocchi pandemici. Il NUVV continuerà a seguirne lo sviluppo e gli esiti complessivi fino alla chiusura del Progetto.

Le analisi del NUVV in materia di Cultura proseguiranno con l’approfondimento concernente il Progetto relativo a Procida, vincitrice del titolo di Capitale Italiana della Cultura per il 2022. Il Progetto risulta meritevole di particolare attenzione, trattandosi di una piccola isola e non di una Città in senso proprio. Inoltre, sempre nell’ottica della sostenibilità e della resilienza, l’intento è di esaminare quanto la Cultura sia elemento di aggregazione e coesione, come peraltro si evince dal titolo del dossier di candidatura “Procida, La cultura non Isola”.

Misurare l’impatto degli investimenti in cultura: il modello di Parma 2020+21, di Roberta Ghilardi⁸³

Cresce la consapevolezza del ruolo che la cultura assume per lo sviluppo sostenibile, grazie alla sua capacità di generare valore aggiunto per la società, sia in termini monetari, sia non monetari. Il settore culturale genera infatti impatti economici ed occupazionali di tipo diretto, indiretto e indottoⁱ, ma favorisce anche la promozione della diversitàⁱⁱ, contribuendo a coesione ed inclusione socialeⁱⁱⁱ.

Gli investimenti in cultura risultano quindi fondamentali per rispondere alle esigenze delle persone, soprattutto in ottica di ripresa dalla recente crisi socioeconomica causata dalla pandemia. Sotto questo aspetto, ben si inseriscono recenti misure governative nazionali e sovranazionali, tra cui i quasi €6,7 miliardi complessivamente stanziati per il sistema turistico e culturale del nostro Paese nell’ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) italiano e del Piano strategico Grandi attrattori culturali nel Fondo Complementare^{iv}.

L’allocazione di fondi alla cultura non può tuttavia prescindere dalla creazione di strumenti per il monitoraggio degli obiettivi raggiunti rispetto a quanto prefissato, nonché per il continuo miglioramento ed indirizzo per il futuro. In occasione del Programma di Parma Capitale Italiana della Cultura 2020+21, grazie al contributo di Deloitte (fornitore ufficiale del Programma), è stata ideata un’innovativa metodologia per il monitoraggio, la misurazione e la rendicontazione degli impatti sociali, ambientali e di governance generati dalla cultura.

Fine ultimo della metodologia è la pubblicazione di una vera e propria Rendicontazione che possa illustrare a tutti i portatori di interesse (gli “Stakeholder”) le attività realizzate, i risultati raggiunti e gli impatti generati.

La metodologia, che trae ispirazione da framework riconosciuti a livello internazionale, risulta replicabile ed adattabile ad altre progettualità, rappresentando così un esempio per il monitoraggio degli impatti generati dagli investimenti in cultura.

⁸³ Sustainability Senior Consultant presso Deloitte Italia. Intervento revisionato dall’autore.

Il processo di raccolta ed elaborazione delle informazioni è il risultato della fondamentale collaborazione tra enti dalla natura eterogenea, partendo dalle varie organizzazioni del territorio, del settore privato e delle fondazioni bancarie coinvolti nelle progettualità, passando dal settore pubblico, per arrivare al settore della consulenza, in dialogo ed al servizio della cultura nel perseguimento di interessi collettivi.

La pubblicazione dei dati infine accresce la trasparenza nei confronti degli Stakeholder e costituisce un possibile stimolo agli investimenti in cultura, attivando così circoli virtuosi a favore della crescita della collettività, in termini sia economici che sociali.

WS 8 | OPEN DATA, PIATTAFORME DIGITALI E FORMAZIONE 4.0

A cura di MiC

FOCUS | OPEN DATA

***Piattaforme digitali per la valorizzazione e la promozione dell'arte e dell'architettura contemporanea*, di Fabio De Chirico⁸⁴, Alessandra Cerroti⁸⁵, Luciano Antonio Scuderi⁸⁶**

La Direzione Generale Creatività Contemporanea, già dalla sua istituzione nel 2014, ha investito sulla realizzazione di piattaforme digitali, riconoscendone la fondamentale importanza quale strumento di diffusione e valorizzazione del patrimonio di dati relativi alle materie di competenza. Tra i compiti istituzionali assegnati alla Direzione Generale sono annoverate la promozione e la valorizzazione dei giovani talenti insieme alla promozione dei valori dell'arte e della cultura architettonica contemporanea a livello nazionale e internazionale. Tra le varie attività intraprese per assolvere ai compiti di promozione e valorizzazione, nel corso degli anni sono state realizzate diverse piattaforme digitali di pubblica consultazione, prodotte direttamente dalla Direzione Generale o in collaborazione con altre istituzioni. Tali strumenti raccolgono censimenti e mappature tematici che spaziano dall'architettura alle diverse declinazioni legate alla contemporaneità. Ad oggi sono state realizzate 9 piattaforme: Luoghi del Contemporaneo; Atlante Architettura Contemporanea; Censimento delle Architetture Italiane del Secondo Novecento; VARIA | Video Arte in Italia; RAAM – Ricerca Archivio Amaci Musei; Censimento fotografia; Duepercento; Osservatorio Riuso.

Le piattaforme costituiscono strumenti conoscitivi, rivolti ad un ampio pubblico sia di addetti ai lavori sia di altri fruitori che volessero intraprendere personali percorsi di conoscenza e di ricerca.

Nel 2017 la Direzione Generale ha deciso di realizzare una piattaforma dedicata ai “Luoghi del Contemporaneo”, considerando che la mutevolezza dello scenario artistico creativo in Italia richiedeva non solo un'ulteriore ricognizione che raccontasse i cambiamenti intervenuti nella distribuzione geografica dei Luoghi ma anche la possibilità di fruire di uno strumento interattivo, costruito su una base di dati geolocalizzati e costantemente aggiornabile.

Allo stesso tempo la mappatura è stata effettuata organizzando i Luoghi secondo una suddivisione tipologica che includesse, tra gli altri, oltre agli spazi già tradizionalmente riconosciuti, anche gli spazi indipendenti, i musei d'impresa e una selezione di interventi artistici inseriti negli spazi pubblici e urbani. Alla base della realizzazione della piattaforma, è stato necessario ripensare la definizione stessa di “Luogo del Contemporaneo”: qualunque spazio, pubblico o privato, istituzionale o indipendente, con identità strutturata

⁸⁴ Direttore Servizio II – Arte Contemporanea. Intervento revisionato dagli autori.

⁸⁵ Luoghi del Contemporaneo.

⁸⁶ Atlante Architettura Contemporanea.

di luogo dedicato alla promozione, esposizione e valorizzazione dell'arte contemporanea. Non ha scopo commerciale e può possedere una collezione o essere un semplice spazio espositivo o anche uno spazio pubblico contraddistinto dalla presenza di un'opera d'arte liberamente fruibile.

La piattaforma Atlante dell'Architettura Contemporanea è un progetto avviato e realizzato dalla Direzione Generale per la promozione e la valorizzazione dei contenuti del Censimento Nazionale delle Architetture Italiane del secondo Novecento (progetto avviato nel 2002 ed in costante implementazione attraverso campagne di ricerca regionali realizzate annualmente), con lo scopo di raccontare l'Italia, attraverso lo sguardo originale di fotografi di architettura, promuovendo l'architettura contemporanea e la fotografia come linguaggio critico per la narrazione della realtà.

La piattaforma, nata in collaborazione con DiAP Sapienza Università di Roma e DOCOMOMO Italia, propone 5 itinerari e 10 storie a percorsi tematici, corredate da mappe interattive e personalizzabili. L'obiettivo è stato quello di raccontare le trasformazioni urbane e territoriali italiane del secondo Novecento attraverso un originale storytelling multimediale e allo stesso tempo valorizzare l'architettura contemporanea diffusa sul territorio.

Nel 2020, in considerazione del positivo riscontro rilevato, si è deciso di ampliare i contenuti della piattaforma aggiungendo nuovi itinerari e nuove architetture. Il progetto, realizzato in collaborazione con Museo di Fotografia Contemporanea e Triennale Milano, attraverso la selezione di 10 fotografi under 40, ha previsto la realizzazione di 256 reportage distribuiti su tutto il territorio nazionale. I nuovi reportage andranno a comporsi in 7 nuovi itinerari.

*Precedentemente denominata Direzione Generale per l'Arte e l'Architettura Contemporanee e le Periferie urbane, ha assunto la nuova denominazione di Direzione Generale Creatività Contemporanea a seguito del DPCM 169/2019.

Sistema HERA – una piattaforma digitale per il Patrimonio di Paestum e Velia, di Cristiano De Vita⁸⁷, Francesco Uliano Scelza⁸⁸, Riccardo Auci⁸⁹

HERA è il sistema di gestione digitale del Parco Archeologico di Paestum e Velia. Nasce dalla esigenza di ordinare, tutelare e rendere fruibile un Patrimonio articolato in monumenti, reperti mobili e materiale documentale, conservato in depositi, spazi espositivi, aree archeologiche e archivi.

Rispetto a tale contesto, il Parco Archeologico di Paestum e Velia ha avviato un percorso di digitalizzazione mirando a due grandi obiettivi: supportare le attività amministrative e tecniche di gestione del Patrimonio; facilitare l'accesso all'ampio bacino culturale del Parco. In questo senso il sistema Hera non si esaurisce in un mero catalogo elettronico di Beni, piuttosto si configura come una piattaforma di informazione e comunicazione in cui sono connessi manufatti, documentazione (storica e corrente), scavi archeologici, attività di catalogazione, restauro, manutenzione e valorizzazione. In altri termini, all'interno di HERA di un Bene si può conoscere la vita, oltre che l'anagrafica, il percorso che ha seguito dalla

⁸⁷ Archeologo - Parco Archeologico di Paestum e Velia. Intervento revisionato dagli autori.

⁸⁸ Archeologo - Parco Archeologico di Paestum e Velia.

⁸⁹ Informatico - Parco Archeologico di Paestum e Velia.

scoperta ad oggi, passando per esperienze di indagine, interventi di conservazione e occasioni di esposizione al pubblico. Hera è anche uno strumento di monitoraggio, essendo il luogo dove sono registrati sia lo stato di conservazione del manufatto sia le operazioni di manutenzione e restauro.

Tale caratteristica ha imposto l'adozione di una soluzione multiutente per cui l'utilizzo di HERA si articola per differenti profili di accesso con livelli di sicurezza scalari. Quello minimo garantisce al pubblico la consultazione del catalogo e dell'apparato cartografico. Quello massimo accede a numerose funzionalità di gestione tra le quali l'immissione, l'aggiornamento e il disegno.

Allo stesso tempo il sistema possiede una interfaccia utente facilitata divisa in quattro macro blocchi: area archeologica, sale espositive, deposito ed archivio. Ciascun raggruppamento, collegato agli altri tramite regole logiche e informatiche, ha poi propri apparati documentali e specifiche regole di utilizzo.

Da un punto di vista tecnico HERA è costruito su una piattaforma *GIS based*, che gestisce le due sezioni di informazioni principali, schedografica e cartografica. La prima accoglie tutta la documentazione redatta secondo gli standard ICCD. La seconda, di tipo cartografico, ospita le mappe georiferite tanto della città antica e del Museo Nazionale, con i luoghi di conservazione o di esposizione, quanto dei luoghi di rinvenimento e degli scavi.

Le basi cartografiche costituiscono i supporti su cui sono distribuiti i dati: ogni elemento registrato (un reperto, uno scavo, un monumento, etc.) è rappresentato vettorialmente, è geolocalizzato ed è individuabile tramite ricerca, libera o assistita. In questo modo ogni reperto è collegato al contesto di rinvenimento, al luogo di conservazione o a quello di esposizione.

HERA, infine, è integrato con la APP gratuita di supporto alla fruizione dell'area archeologica che permette di condurre una visita al Parco attingendo alla documentazione della piattaforma.

I due strumenti, il sistema di gestione che unifica in maniera dinamica la mappa dell'area di Paestum e i dati sul Patrimonio, e l'App di Paestum che guida l'utente per i luoghi del Parco, hanno ricevuto nel periodo di pandemia l'aggiornamento SIMOVI, utilizzato per controllare i flussi tramite geolocalizzazione dei visitatori, contribuendo alla sicurezza della visita.

Il Geoportale Nazionale per l'Archeologia – un hub per la tutela e la ricerca sul campo, di Elena Calandra⁹⁰, Valeria Acconcia⁹¹, Annalisa Falcone⁹²

La realizzazione del Geoportale Nazionale per l'Archeologia, promosso dall'ICA nell'ambito di un protocollo di intesa con l'ICCU e il PIN-VAST LAB di Prato stipulato nel 2017 nell'ambito del progetto europeo "Ariadne+", si inquadra negli obiettivi di condivisione dei dati territoriali in possesso del Ministero della Cultura e di digitalizzazione finalizzata alla produzione di contenuti dinamici e interattivi, che le Pubbliche Amministrazioni perseguono ottemperando a specifiche previsioni normative nazionali ed europee.

⁹⁰ Direttore dell'Istituto Centrale per l'Archeologia - ICA. Intervento revisionato dagli autori.

⁹¹ Archeologo ICA.

⁹² Informatico ICA.

In questi termini, il Geoportale Nazionale per l'Archeologia, destinato a confluire nel Repertorio Nazionale dei Dati Territoriali previsto dall'art. 59 del Codice dell'Amministrazione Digitale e punto di accesso nazionale istituito ai sensi della direttiva INSPIRE del 2007), è attualmente in corso di ingegnerizzazione da parte del CNR-ISTI come hub destinato a raccogliere le informazioni relative alle ricerche archeologiche condotte sul territorio nazionale dal Ministero e da altri enti di ricerca, consentendo al contempo la condivisione dei dati contenuti nelle altre piattaforme del MiC.

La sua progettazione prende le mosse da una lunga fase di riflessione tecnica e metodologica, che ha visto i suoi momenti più importanti nell'attività di due commissioni interministeriali costituite da esponenti del Ministero dell'Università e della Ricerca Scientifica e del Ministero della Cultura, operanti negli anni compresi fra il 2007 e il 2010.

Le principali linee di implementazione del GNA prevedono la predisposizione di formati georeferenziati di acquisizione dei dati delle ricerche dell'archeologia preventiva e degli interventi in emergenza/assistenza. A questo scopo, l'ICA ha avviato con il Servizio II della DGABAP e l'ICCD la definizione di un modulo di immissione dati (template) in formato geopackage, le cui voci sono basate sugli standard del MODI (Modulo Informativo) predisposto dall'ICCD. A partire dal MODI, sono stati elaborati due modelli distinti: il MOPR-Modulo Progetto per la raccolta delle informazioni relative alle opere pubbliche o di pubblico interesse e il MOSI-Modulo area/sito, per archiviare i dati relativi ai singoli siti/aree archeologici/e individuati nelle aree interessate dagli interventi. L'adozione di standard predefiniti e validati dall'ICCD garantisce la compatibilità con il sistema del catalogo utilizzato per il SigecWEB.

Un diverso percorso è stato invece impostato per la raccolta dei dati relativi alle attività di scavo in concessione di ricerca, per le quali è richiesto ai concessionari l'invio di pacchetti di documentazione comprensivi di un set di informazioni limitato alle relazioni di scavo, a un numero ridotto di immagini fotografiche e a files georeferenziati nel sistema di riferimento WGS84, accompagnati da una metadattazione completa, contenente tutte le informazioni descrittive fondamentali del dataset (contenuto, modalità di acquisizione e accesso, autori e responsabili), per aumentare la ricercabilità, accessibilità, interoperabilità e riutilizzo dei dati, in linea con i cd. FAIR Data principles.

In questa prospettiva, sarà quindi garantito un livello di accessibilità diversificato per categorie di utenti (funzionari MiC, ricercatori, professionisti), garantendo la creazione e la condivisione di una base conoscitiva minima sul patrimonio archeologico; la conservazione della documentazione da parte degli Uffici competenti; la diffusione di standard di descrizione allineati con il Sistema Nazionale di catalogo e, infine, l'aggiornamento del sistema di catalogo con i nuovi ritrovamenti.

La Biblioteca nella biblioteca – La cultura del dono, di Giovanni Saccani⁹³

Nell'agosto del 2020, nel pieno della pandemia la Biblioteca Nazionale Universitaria di Torino decide di valorizzare i libri custoditi nei suoi magazzini in 1046 scatole forate. Si

⁹³ Responsabile Ufficio Eventi Biblioteca Nazionale Universitaria di Torino. Intervento revisionato dall'autore.

ricuperano così circa 17.000 volumi e 11.000 opuscoli di cui la maggior parte antichi e di sicuro interesse culturale: 556 metri lineari di libri provenienti da tutto il mondo.

La vena principale di questo giacimento è costituita dai doni giunti dopo il grande incendio del 1904, che innescò un'immediata gara di solidarietà e portò alla costituzione di una sorta di Biblioteca nella Biblioteca. Tra agosto e dicembre dello stesso anno all'interno delle scatole si ritrova documentazione inedita: si ricostruiscono, anche grazie ai documenti presenti nell'archivio storico, l'arrivo dei doni, la loro consistenza, la loro prima ricognizione e gli scambi epistolari con i donatori, prima fondamentale traccia per una risistemazione fisica dei volumi.

Diventa urgente la messa in sicurezza del materiale attraverso lo spostamento in locali idonei e una sua inventariazione. Nasce dunque l'idea di un progetto integrato che nell'ambito di un piano di conservazione, tutela e valorizzazione, porti alla ricognizione completa dei beni; attraverso l'inventariazione, la catalogazione, lo studio in partnership con gli istituti universitari, la realizzazione di mostre specifiche, il riordino dell'archivio e la creazione di un portale 3d ove sia possibile sfogliare i libri virtualmente, si intende favorirne una fruizione quanto più ampia e trasversale possibile.

Questo progetto è quello che la Biblioteca Universitaria di Torino sceglie per celebrare i suoi 300 anni di storia: La Biblioteca nella Biblioteca, la cultura del Dono 1723-2023. I risultati ottenuti nei primi 365 giorni di attività si possono sintetizzare in numeri: 556 metri lineari di libri messi in sicurezza, 1.600 volumi antichi catalogati in SBN, 6.000 volumi inventariati, 2.500 immagini digitalizzate, 100 ore per allestire la Sala Storica, 5.200 unità archivistiche catalogate, 5 video divulgativi realizzati, 1 mostra virtuale su Movio, 200 ore per l'allestimento virtuale 3D della Metateca.

Entrando nel dettaglio della parte multimediale si è realizzato un portale 3d implementabile in varie fasi per poter visitare virtualmente il fondo. Da una pagina iniziale in cui si possono visualizzare i vari sub-fondi e la loro storia, il visitatore verrà accompagnato fino alla possibilità di sfogliare virtualmente il volume prendendolo dallo scaffale, avendo la sensazione di addentrarsi fisicamente tra il posseduto della Biblioteca. Si cercheranno di catturare anche risorse digitalizzate esternamente tramite rimandi a permanent-link; alcuni contenuti di approfondimento permetteranno di creare delle sorte di mostre virtuali annuali.

Il sito è navigabile all'indirizzo <https://movio.beniculturali.it/buto/laculturadeldon/>.

La realizzazione dell'intero progetto è stata possibile solo grazie ad una proficua collaborazione tra pubblico e privato e che ha visto come attori coinvolti al fianco della Biblioteca Culturalpe s.c., come partner scientifico impegnato nel progetto di riordino dell'archivio storico, di inventariazione e catalogazione dei volumi, di allestimento della Sala Storica e di elaborazione dei contenuti per la Mostra Virtuale e i video divulgativi, DASTOR nello sviluppo virtuale della Metateca e del programma 3D, gli Amici della BNUTo nella realizzazione della Mostra virtuale e nel supporto tecnico alla realizzazione dei video.

FOCUS | CULTURA&SCUOLA 4.0**Cultura e innovazione. Il ruolo dei percorsi educativi del MiC, di Susanna Occorsio⁹⁴, Marina di Berardo⁹⁵ e Elisabetta Borgia⁹⁶****1. Promozione e diffusione dell'educazione al patrimonio culturale**

Svolgere compiti di promozione, coordinamento e valutazione di programmi di educazione, formazione e ricerca, elaborare indirizzi attraverso la predisposizione di piani nazionali, sostenere i profili professionali degli ambiti culturali del Ministero ed attuare azioni collaborative con altri enti nazionali ed internazionali, sono parte dell'importante mission intrapresa dalla Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali, alla quale sono afferenti gli istituti dotati di autonomia, l'Istituto Centrale del Restauro, l'Opificio delle Pietre Dure, l'Istituto Centrale per la patologia degli archivi e del libro, presso i quali operano Scuole di Alta Formazione, e l'Istituto Centrale per la Grafica, nonché gli istituti culturali. I nuovi assetti istituzionali, definiti in questi anni per l'educazione, la formazione e la ricerca, contribuiscono a potenziare la continua relazione tra apparato centrale, istituti, luoghi della cultura e i vari soggetti impegnati nei settori, alimentando un confronto pubblico sempre più aperto e flessibile, dedicato all'ampliamento dell'accesso culturale, alla partecipazione dei cittadini e alla messa in campo di un'offerta integrata e innovativa, senza trascurare gli aspetti della digitalizzazione, in una concreta sinergia per la trasmissione dell'eredità culturale.

Rilevante anche la focalizzazione sul cross-over tra cultura e istruzione emerso durante il G20 Cultura, organizzato dalla presidenza italiana e da poco conclusosi, proprio sui temi inerenti la formazione del cosiddetto capitale umano, affinché diventi motore rigenerante dalla cultura. In particolare, l'educazione al patrimonio culturale, affermatasi in linea con la Raccomandazione europea R(98)5, attraverso la stesura dell'Accordo-quadro tra il Ministero della cultura e quello dell'istruzione, volto a fondare un sistema dei Servizi educativi con un Centro nazionale, sostenuto poi del Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio (2004) e dall'istituzione di questa Direzione generale, nel 2015, si trova attualmente a rappresentare una posizione rilevante all'interno del Ministero.

Quale area trasversale ai saperi e alle culture, l'educazione al patrimonio è attualmente in grado di rispondere alle sfide dei cambiamenti sociali e, grazie alla scelta sistemica di sperimentare metodi diversificati e prassi laboratoriali, a carattere non formale, di allinearsi al concetto di partecipazione promosso dalla Convenzione di Faro, alle linee educative dei documenti europei più recenti e agli obiettivi per la formazione globale dell'individuo, in termini di sostenibilità, posti in gioco dall'Agenda 2030 dell'ONU.

Partecipazione, comunicazione e mediazione assicurano, infatti, il coinvolgimento diretto delle persone, non solo dei giovani, e costituiscono ambiti e strumenti metodologi

⁹⁴ Funzionario storico dell'arte della Direzione Generale Educazione, ricerca e istituti culturali - ERIC. Intervento revisionato dagli autori.

⁹⁵ Funzionario storico dell'arte – ERIC.

⁹⁶ Funzionario archeologo – ERIC.

complementari alla riuscita di un progetto educativo per la conoscenza del patrimonio, capace di migliorare non solo

l'apprendimento, la capacità critiche e la creatività, ma anche, di favorire l'orientamento, la crescita e l'autonomia culturale.

In tal senso, l'Offerta Formativa Nazionale, promossa dalla rete dei Servizi educativi dei luoghi della cultura statali, disponibile online sul sito www.sed.beniculturali.it, inoltre, rappresenta una progressiva conferma degli intenti orientati a coinvolgere tutti i pubblici nel promuovere senso di responsabilità, cittadinanza attiva, inclusione ed apertura al dialogo, con un particolare riferimento al mondo della scuola, in considerazione delle nuove aperture tematiche proposte dall'insegnamento dell'educazione civica, dal Piano Triennale delle Arti 2020-2022 e da altri protocolli d'intesa che hanno rinnovato l'attività collaborativa, già siglata, tra i Ministeri.

2. Costruire l'esperienza educativa nel digitale

Il quadro che emerge intorno alla riflessione sul digitale nei luoghi della cultura continua ad essere fortemente disomogeneo. In Italia è mancata una riflessione teorica sull'individuazione delle logiche e dei principi intorno al digitale e serve, dunque, consapevolezza circa le finalità verso cui indirizzare l'accelerazione.

Il rapporto fra patrimonio culturale - materiale, immateriale e paesaggio - educazione al patrimonio e digitale rappresenta un tema nevralgico che vede, da un lato, il digitale come dimensione ineludibile ed in grado di porre in atto una effettiva 'restituzione' del patrimonio, dall'altro, non di rado, le istituzioni resistenti al cambiamento quando non coinvolte in interventi-spot.

Al centro di tale intersezione, l'educazione al patrimonio, disciplina al cui interno sussistono questioni-chiave più che mai aperte, collegate - oggi - soprattutto alle diverse modalità con cui sia possibile rendere attuale la centralità dei destinatari (dilatazione spaziale, estensione numerica, variabili degli stili cognitivi e di approccio all'esperienza culturale).

A riguardo, emergono alcune possibili domande:

- è corretto fare riferimento - come spesso accade - a educazione al patrimonio 'attraverso', 'con' il digitale in un'accezione di tipo sostanzialmente strumentale?

- cosa - a livello educativo - è rilevante comunicare, nell'attuale contesto digitale, e come dirlo, con quali finalità?

- in che modo il digitale contribuisce a fare didattica e/o a favorire l'acquisizione di conoscenze - spesso anche in una declinazione 'in pillole' - o come invece rappresenta una dimensione entro la quale sostenere e favorire gli esiti che i contenuti culturali del patrimonio possono avere grazie ad un utilizzo innovativo dell'educazione/mediazione/interpretazione dei contenuti?

Oggetto di un'ulteriore, e peraltro non meno significativa, assenza nelle elaborazioni di settore sulla comunicazione e sulla valorizzazione dei patrimoni nel contesto digitale, l'educazione al patrimonio si trova in realtà a giocare un ruolo fondante tra le 'voci' con cui archivio/museo/biblioteca/luogo della cultura si 'rappresentano' e a dover essere partecipe di una strategia complessiva all'interno dell'operare degli stessi luoghi 'nel' digitale.

Emergono dunque, come orizzonti concettuali entro cui costruire l'esperienza educativa nel digitale: il tema spaziale, quello cioè dello spazio delocalizzato; il tema della partecipazione

rispetto a cui l'istituzione culturale è chiamata oggi ad essere rilevante; l'asse del tempo come dimensione variabile, ma trasformativa dell'esperienza di visita o cognitiva in un continuum che implica un lavoro diverso, mirato a raggiungere i pubblici sollecitandone la ricorsività del contatto, l'acquisizione diversificata, modulare e ripetibile dei contenuti, gli approcci di life-long-learning.

In questa direzione, bisogna dunque avanzare ulteriormente e chiedersi quanto l'educazione al patrimonio stia sostanzialmente puntando ancora a veicolare le collezioni, anche lungo percorsi ampliati dalle tecnologie, ovvero, piuttosto, quanto sia impegnata a intercettare ricadute e impatti personali e sociali relativi all'utilizzo della stessa serie di contenuti culturali in rapporto all'estensione spazio-temporale dei propri interlocutori. Quanto punti cioè ad andare oltre.

3. L'accessibilità al patrimonio nella dimensione educativa attraverso il digitale

Questo intervento sui percorsi educativi del Ministero è dedicato all'accessibilità al patrimonio culturale come diritto e come opportunità, come sfida per crescere in un settore strategico per la coesione sociale e per lo sviluppo non solo culturale, ma anche economico di un territorio.

Per affrontare il tema è necessaria una prima riflessione sul legame con il bagaglio, l'eredità culturale che è in ogni persona, una ricchezza individuale e collettiva, un riferimento il cui valore riesce ad emergere in modo consapevole, talvolta, solo quando ne veniamo privati. Un'assenza o, in alcuni casi, una costante privazione, che incide sul benessere dell'individuo, sottratto di un bene culturale che in quanto tale appartiene alla comunità e da cui nessuno dovrebbe esserne escluso.

Essenziale, dunque, che le Istituzioni e i luoghi della cultura contribuiscano alla costruzione di contesti accessibili e accoglienti tesi all'eliminazione di barriere fisiche, sensoriali, culturali o digitali che limitino lo scambio e il dialogo, contesti che favoriscano la partecipazione la rappresentazione dei valori e delle culture altre.

L'educazione al, con e attraverso il patrimonio culturale, determinando relazioni circolari tra le persone e il bagaglio culturale di ognuno in un rapporto di reciproco scambio in costante divenire, contribuisce a superare barriere e a creare consapevolezza del valore del patrimonio e del ruolo civico di ogni cittadino rispetto ad esso.

Dialogo, accesso e partecipazione sono, peraltro, assi trasversali nelle politiche culturali nazionali e comunitarie, dalla Convenzione di Faro (2005) alla Strategia del patrimonio culturale europeo per il XXI secolo (2017), dalla Nuova agenda europea per la cultura (2018) al correlato Quadro d'azione europeo sul patrimonio culturale (2019). Importanti investimenti a favore dell'accessibilità, infine, sono previsti nel quadro della prima missione del PNRR.

La necessità di superare le limitazioni imposte dall'emergenza pandemica, ha determinato, di recente, anche in questo ambito, un notevole slancio in avanti nell'uso di piattaforme, strumenti e soluzioni digitali già da tempo disponibili e solo in parte sfruttati dai luoghi della cultura per trasferire contenuti e per attuare forme di interazione in spazi ulteriori, spesso complementari a quelli fisici.

Il digitale (attraverso il web ed i canali social) rappresenta sicuramente un driver privilegiato di comunicazione e condivisione co-creativa, un canale di educazione e formazione, ma allo stesso tempo una nuova possibile frontiera dell'esclusione e dell'emarginazione.

Fondamentale, dunque, applicare anche in questo campo i principi dell'accessibilità ampliata e portare nel nostro contemporaneo quei valori già espressi dall'art. 3 della Costituzione italiana e dall'art. 27 della Dichiarazione universale dei diritti umani, che stabilisce come Ogni individuo abbia diritto di prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti e di partecipare al progresso scientifico ed ai suoi benefici.

Il digitale, in sintesi, può amplificare l'accessibilità, l'efficacia e lo spazio di irradiazione dell'educazione al patrimonio, soprattutto se conformato, nelle sue potenzialità a principi equi e democratici e, insieme al web, costituisce sicuramente un vettore privilegiato per trasmettere e condividere la ricchezza della nostra eredità culturale, per dar luogo a nuovi patrimoni in una dimensione di benessere sociale e sviluppo sostenibile.

Piattaforma #EFR per l'educazione, la formazione e la ricerca, di Diego Aprea⁹⁷ e Caterina Paola Venditti⁹⁸

Nel suo complesso percorso di innovazione, riorganizzazione gestionale e transizione digitale, la Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali raggiunge oggi un nuovo traguardo: *EFR beniculturali*, la piattaforma integrata per l'educazione, la formazione e la ricerca.

Frutto di una riflessione sul pericolo di dispersione, duplicazione e perdita di dati relativi alle attività svolte dagli Istituti del MiC e da altri soggetti pubblici e privati, EFR nasce con l'obiettivo di raccogliere, mettere in rete e valorizzare progetti e iniziative, rendendo visibili le relazioni tra istituti, luoghi e ambiti di interesse, e con l'ambizione di diventare uno spazio virtuale di riferimento per l'educazione, la formazione e la ricerca nel settore del patrimonio culturale.

L'architettura del portale prevede un lato pubblico e un'area riservata, oltre ad una bacheca di amministrazione. Nel primo è possibile ricercare i progetti, incrociando i dati con le aree tematiche e gli enti, ed effettuare la procedura di registrazione all'area riservata; in quest'ultima sono gestiti la creazione di nuove schede da parte degli enti accreditati e tutto il *workflow* che segue l'inserimento di schede di progetto. Tutti i contenuti sono sottoposti all'approvazione di una redazione interna, che ha il compito di verificare che i progetti siano conformi alle finalità del portale ed in linea con gli obiettivi prefissati per ciascuna sezione tematica e che hanno rappresentato lo scheletro, sul quale sono stati costruiti schede e set di metadati.

In particolare, la sezione "Educazione" è dedicata a progetti ed attività sull'educazione al patrimonio culturale, con l'obiettivo di raggiungere persone e territori in forme sempre più inclusive e partecipative e condividere informazioni e riferimenti sulla programmazione messa in campo dai Servizi educativi degli istituti centrali e periferici del MiC e da altri enti e istituti pubblici e privati operanti nel settore.

La sezione "Formazione" è stata studiata per dare visibilità alle attività formative e alle azioni volte alla creazione, al potenziamento e all'aggiornamento di competenze

⁹⁷ Informatico - ERIC. Intervento revisionato dagli autori.

⁹⁸ Archeologa - ERIC.

nell'ambito del patrimonio culturale, anche in relazione alle nuove professionalità coinvolte nelle attività di tutela, valorizzazione, gestione, comunicazione del patrimonio.

La sezione "Ricerca" è finalizzata a conoscere i contenuti e i risultati di progetti ed attività di ricerca (ricerca di base, ricerca applicata e sviluppo sperimentale) aventi ad oggetto il patrimonio culturale, svolti *intra muros* o *extra muros*, e che soprattutto siano inquadrabili nella definizione di ricerca così come è riportata nel manuale di Frascati e definita dallo standard OCSE, ossia *"quel complesso di 2 attività creative intraprese in modo sistematico sia per accrescere l'insieme delle conoscenze (ivi comprese quelle relative all'uomo, alla cultura e alla società), sia per utilizzare dette conoscenze per nuove applicazioni"*.

L'inedita possibilità offerta da EFR di ricomporre un quadro della progettualità in corso su questi temi dischiude scenari ulteriori di approfondimento e di ricerca: dall'analisi dei dati, variamente aggregati e incrociati, nascerà nuova conoscenza e con essa nuovo valore, a beneficio di quanti sono direttamente coinvolti ed interessati e di tutti i privati cittadini, che potranno ricoprire un ruolo attivo, riscoprendo nella molteplicità delle azioni e nell'accesso all'informazione la natura democratica del diritto al patrimonio culturale.

WS 9 | PUBLIC ENGAGEMENT ED ESPERIENZE PHYGITAL: TECNICHE E STRUMENTI PER COMUNICARE LA CULTURA E RAGGIUNGERE NUOVI PUBBLICI

I canali di distribuzione della cultura si espandono e si contaminano, fra il reale e il digitale, di Mitchell Broner Squire⁹⁹

Il distanziamento sociale, la chiusura degli spazi e l'annullamento dell'interazione sociale generati dalla pandemia da Covid-19 hanno provocato un impatto travolgente su tutti i settori produttivi. Il mondo della cultura, in quanto fortemente legato all'esperienza e fruizione dal vivo, ha dovuto attivarsi prontamente al fine di sviluppare nuove forme di contenuti culturali da fruire in modalità alternative facendo leva principalmente sulle piattaforme digitali.

Gli attori del mercato che, come *Oniride by DM Cultura*, operano in contesti di ibridazione volti a mettere in comunicazione innovazione tecnologica e patrimonio culturale, non hanno potuto ignorare i cambiamenti generati da questa nuova condizione.

Preso atto dello scarso livello di digitalizzazione nel campo culturale in Italia prima della pandemia, notiamo che questa nuova situazione ha generato per molte realtà l'avvio *ex novo* di sperimentazioni in campo *digital* mentre, solo per poche virtuose, ha comportato un rafforzamento di attività già in essere. Il quadro che ne emerge è tuttavia positivo e testimonia un incremento consistente nella creazione di contenuti digitali da parte di istituzioni culturali.

Ma di quali contenuti si caratterizza la nuova offerta? Tra le varie proposte rientrano: *i) mostre virtuali*, tra cui il motore di creazione di gallerie virtuali realizzato da DM Cultura per ENIT - Agenzia nazionale del turismo; *ii) forme alternative di divulgazioni e condivisione di contenuti*, come i brevi approfondimenti da fruire sul web condivisi dal Rijksmuseum ("Rijksmuseum from home"); *iii) nuove strategie social* con l'apertura di canali dedicati e successiva creazione di contenuti *ad hoc*, strada percorsa degli Uffizi con l'approdo sulla piattaforma Tik Tok; *iv) app interattive con contenuti in realtà aumentata* tra cui la celebre Museum Alive with David Attenborough.

Questa apertura verso il digitale ha generato nuova consapevolezza circa le potenzialità legate a forme alternative di fruizione, valorizzazione e produzione culturale. Per questo motivo è necessario osservare i nuovi trend e le attività verso cui il mercato si sta direzionando in quanto è compito degli attori dell'industria culturale, intercettare la chiave di utilizzo positivo di queste tecnologie affinché diventino strumento di facilitazione, implementazione e coinvolgimento e non di diffidenza e allontanamento.

Possiamo immaginare come, temi quali NFT, Blockchain e Metaverso, saranno sempre più all'ordine del giorno. Ma se, ad oggi, sono pochi gli attori del mondo dell'arte finanziariamente in grado di sperimentare in questa direzione (si ricorda il caso di Sotheby's, prestigiosa casa d'aste, che ha aperto la sua sede virtuale su *Decentraland*), ciò che si

⁹⁹ Oniride by DM Cultura. Intervento revisionato dall'autore.

preannuncia è un'esigenza che vedrà gli asset culturali sempre più inseriti in un ecosistema digitale interattivo e interconnesso.

Tuttavia, affinché questo avvenga, è necessario che il settore culturale assuma un ruolo di protagonista in questo processo di trasformazione digitale. È prioritario attivare un dibattito concreto al fine di stilare norme di regolamentazione e standardizzazione, così come è avvenuto con la catalogazione per archivi e biblioteche. La necessità di istituire delle linee guida universali nasce, infatti, dall'esigenza di arginare lo spazio d'azione di chi agisce in un'ottica puramente *for-profit*, e gettare le basi comuni per permettere a tutte le realtà culturali, istituzionalizzate e non, più e meno grandi, di prendere parte alla nuova rivoluzione digitale.

La vibro-acustica nella percezione sensoriale, di Riccardo Della Ragione¹⁰⁰

L'ascolto corporeo come strumento innovativo per la valorizzazione ed il coinvolgimento fisico, nella fruizione dell'opera d'arte. L'immersività e la stimolazione Plurisensoriale hanno bisogno da tempo di ampliare la sfera legata agli aspetti tattili del suono. Molto spesso la fruizione dell'opera d'arte si concentra sulla sfera visiva e solo in alcune occasioni coinvolge anche il senso dell'udito. Negli ultimi anni la stimolazione Plurisensoriale è stata oggetto di studi scientifici e la sua applicazione con diverse metodologie ha offerto spunti di riflessione molto interessanti. Gli studi ai quali la Magic Music di Riccardo Della Ragione fa riferimento sono quelli ormai noti sia negli ambienti scientifici che in quelli legati all'intrattenimento. Nei lavori pubblicati nella letteratura scientifica si è scoperto che nei "sistemi sensoriali" i segnali uditivi e tattili si combinano per influenzare la visione durante la rivalità binoculare. Si è scoperto che il tatto disambigua la percezione rivale nelle prime fasi dell'analisi visiva: *"...quando venivano combinati stimoli uditivi e tattili che erano troppo deboli da soli per influenzare la rivalità binoculare, la loro influenza sulla vista era molto forte, suggerendo che i segnali temporali uditivi e tattili si combinavano per influenzare la visione"*.

Questo ci porta a pensare che la fruizione del contenuto visivo può essere amplificato in modo importante se alla fruizione visiva si aggiunge la sincronizzazione tra gli stimoli uditivi e quelli tattili. Il Phygital unisce due ambienti, online e offline, cercando di prendere il meglio di entrambi i mondi per creare una *customer experience* molto più completa e soddisfacente. L'Interazione fisica è quindi un elemento molto importante e prezioso per il cliente; è chiaro ormai a molti operatori del settore che la parte fisica del suono dovrà essere presente. Le vibrazioni prodotte dai suoni sono sicuramente la parte da sviluppare per ottenere un'esperienza di realtà aumentata soddisfacente ed emotivamente coinvolgente. Oggi possiamo ascoltare in un modo nuovo: alla ricezione acustica di brani musicali e delle ambientazioni si può aggiungere la loro percezione somatica vibratoria. Ogni singola frequenza timbrica, se veicolata con strumentazioni e tecnologie *tactil sound*, può essere percepita in punti diversi del corpo. Le Frequenze così come le componenti Armoniche diventano percezione corporea nella stimolazione vibroacustica. Questa è sicuramente la nuova frontiera della proposta museale e della fruizione dell'arte.

¹⁰⁰ - MUSIC sas - Systems Advanced Sounds. Intervento consegnato dall'autore.

Oggi la fruizione dell'opera artistica, così come la proposta dei beni culturali all'interno dei Musei, si avvale in modo crescente delle tecniche della realtà aumentata. In particolare assistiamo ad un aumento della proposta della stimolazione Plurisensoriale applicata in vari campi e con risultati apprezzabili sui fruitori. È aumentata la possibilità di abbinare gli stimoli visivi a quelli uditivi e tattili. Questo spazio di fruizione è ancora inesplorato e lo sono in particolare le possibilità che le tecnologie offrono nella sfera dell'udito abbinato al tatto.

Animazioni 3d a servizio dell'arte. Le dieci formelle della porta del paradiso, di Alessandro Merlo¹⁰¹ e di Giuseppina Carla Romby¹⁰²

Il noto concorso per la seconda Porta del Battistero di San Giovanni di Firenze, bandito dall'Arte di Calimala nel 1401, che ha visto contrapposto un giovane Lorenzo Ghiberti (Pelago, 1378 – Firenze, 1455), poco più che ventitreenne, al più anziano e già affermato Filippo Brunelleschi (Firenze, 1377 – Firenze 1446), sancisce la definitiva affermazione del primo come orafo-scultore nell'agguerrito panorama artistico fiorentino dell'inizio del XV secolo. Ghiberti ebbe la meglio su Brunelleschi non tanto per ragioni stilistico-formali, quanto per l'impiego di una nuova tecnica di fusione, che consentiva la realizzazione di superfici in bronzo molto sottili e più facilmente cesellabili, e, conseguentemente, un risparmio di materiale e un deciso vantaggio economico per la committenza [Siano 2015, pp. 67-80].

L'anno successivo alla terminazione della seconda Porta, che impegnò il maestro per più di venti anni (dal 1403 al 1424), sempre l'Arte di Calimala affidò direttamente a Ghiberti la realizzazione della terza Porta con le "Istorie dell'Antico Testamento". Rompendo con una tradizione centenaria, il maestro abbandona i consueti quadrilobi all'interno dei quali veniva raffigurata una sola scena, decidendo di operare sull'interna superficie quadrata delle formelle stesse, che passano così da ventotto a dieci (Giusti, Radke, 2012, p. 68); una drastica riduzione compensata dal fatto che in ciascuna formella non viene più raffigurato un singolo episodio, ma una pluralità di scene (da tre fino a nove). La critica è unanime nel riconoscere il valore dell'opera in sé e il significato che essa assume all'interno della storia dell'Arte, tanto da essere considerata uno dei prodotti artistici che hanno segnato il passaggio dall'arte medievale a quella rinascimentale (Krautheimer, 1970, pp. 298-305).

Dal 2012, dopo più di ventisei anni di restauri realizzati presso l'Opificio delle Pietre Dure, la Porta è conservata all'interno del museo dell'Opera del Duomo, ed al suo posto è presente una copia, che consente ai turisti di apprezzare *in situ* l'opera più celebre di Lorenzo Ghiberti.

Per poter comprendere pienamente il significato del testo trasfigurato nelle formelle è necessario, oggi come nel passato, possedere dei codici di lettura che nel corso dei secoli sono andati perduti, rendendo in parte 'mute' le scene descritte nella porta. All'interno di ciascuna formella, infatti, gli episodi rappresentati da Ghiberti sono disposti in modo tale da non consentirne una lettura ordinata, né per posizione, che è legata più a regole

¹⁰¹ Direttore del CHM_Lab, Dipartimento di Architettura Università degli Studi di Firenze. Intervento revisionato dagli autori.

¹⁰² Vicedirettore del Progetto Ghibertina, Università degli Studi di Firenze.

compositive che narrative, né per preminenza dell'una rispetto all'altra (episodi minori possono essere in primo piano, mentre quelli più rilevanti possono essere relegati al fondo). Al fine di dare risposta a questo annoso problema, un gruppo di ricercatori del CHM_Lab del Dipartimento di Architettura di Firenze, in collaborazione con l'Opera di Santa Maria del Fiore, ha realizzato delle animazioni 3D in grado di illustrare gli avvenimenti che hanno luogo all'interno del 'paesaggio delle formelle', consentendone una rinnovata e più immediata lettura. L'operazione si inserisce appieno nell'ambito delle *Digital Humanities*; le odierne tecnologie digitali consentono di fruire del patrimonio culturale in forme nuove e più vicine a quelle che sono le aspettative non solo del pubblico dei non specialisti, ma sempre più anche di quello degli addetti ai lavori.

Superato il preconetto iniziale, che per molti anni, e in parte ancora oggi, ha fatto sì che non venisse riconosciuto il valore scientifico di queste operazioni, sono molte le iniziative in tutti gli ambiti della ricerca che spingono verso l'utilizzo delle ICT in ambito umanistico (Gabellone, 2019, pp. 125-140).

Il gruppo di lavoro ha potuto disporre dei modelli *high-poly* delle formelle realizzati a seguito della documentazione morfometrica delle stesse effettuata durante le operazioni di restauro (Sanna and Ursini, 2015, pp. 219-225).

La modellazione 3D di ciascun elemento raffigurato – inserito nel rispettivo contesto ricostruito *ad hoc* applicando, laddove possibile la prospettiva inversa – è stata condotta assumendo un atteggiamento filologico nei confronti dell'opera del maestro: niente è stato aggiunto né modificato rispetto al modello originale e quando è stato necessario ricostruire un particolare mancante questo è stato lasciato volutamente privo di dettaglio. La *pipeline* di lavoro ha visto in primo luogo la necessità di eseguire un'analisi semantica dei vari elementi raffigurati, raggruppandoli in funzione di due parametri distinti, uno legato al ruolo ricoperto nella narrazione, l'altro inerente al dato spaziale di partenza, ovvero al loro oggetto rispetto al piano di fondo. Definiti i gruppi, ogni elemento è stato isolato dagli altri e dal fondo e sottoposto ad un primo processo di semplificazione, che ha consentito, inoltre, di generare superfici isotrope. Successivamente le singole componenti sono state sottoposte ad un processo semiautomatico di *retopology*, che ha consentito sia di ridurre ulteriormente il numero dei poligoni sia di generare maglie *quad-dominant*, le quali forniscono, in genere, risultati migliori al momento di parametrizzare i modelli. Al fine di compensare la perdita del dato geometrico e, conseguentemente, anche dei dettagli impressi dall'artista, si è deciso di fare affidamento alle *mappe u,v*.

Per quanto concerne gli ambienti nei quali sono collocati i personaggi, siano essi architetture (quinto, sesto e decimo quadro) o paesaggi collinari/montani, la presenza di lacune avrebbe reso vano ogni tentativo di documentare gli elementi raffigurati dal maestro all'interno di uno spazio tridimensionale continuo. Per tale motivo le architetture sono state ricostruite per intero mediante modellazione diretta a partire dagli esiti delle ricostruzioni prospettiche. A loro volta colline e montagne, che Ghiberti figura sotto forma di rupi più o meno digradanti, sono state realizzate attraverso un'operazione di *retopology* manuale, seguendo accuratamente i profili e le spigolosità, successivamente enfatizzate attraverso i 'modificatori' di *displacement* e *turbosmooth*.

Per ciò che concerne il dato cromatico, non avendo a disposizione dei *set* di immagini fotografiche tali da permettere la creazione di *texture* del colore apparente, è stato deciso

di impiegare le mappe procedurali. In primo luogo è stato scelto il materiale, nel caso in esame un metallo, che simula la doratura a mercurio che ricopre le superfici di bronzo, al quale sono state successivamente applicate delle mappe procedurali (*Grunge map*, *Scratches map*, etc.). Una volta raggiunto l'effetto desiderato sono state esportate delle mappe 4K (*diffuse map*, *glossiness map*, *reflection map*, *height map*, *IOR map*) che sono state utilizzate per *texturizzare* i modelli. Sulla base dello *storyboard* sono state infine realizzate le animazioni 3D, che consentono di esplorare il 'paesaggio dell'arte' raffigurato da Ghiberti nella corretta sequenza spaziale e temporale. I testi, elaborati a partire da quello biblico e speakerati da professionisti del settore, accompagnano l'utente, consentendogli un pieno intendimento dell'opera.

Ghibertiana (ghibertiana.it) è un progetto complesso, interdisciplinare e multiscalare, finalizzato alla valorizzazione del legame che vi è tra il patrimonio culturale della bassa Valdisieve e le opere di Lorenzo Ghiberti, che in questa terra ebbe i natali e investì parte delle sue fortune. Il progetto, che ha preso avvio nel 2018, prevede, tra le altre cose, la realizzazione del "Centro di Interpretazione del Territorio della bassa Valdisieve", un museo 4.0 dove sarà possibile cogliere quegli elementi presenti nel paesaggio del contado fiorentino di inizio Quattrocento, che Ghiberti ha raffigurato sovente nelle sue opere e che ancora oggi permangono come segno indelebile del lavoro dell'uomo.

La settima e ultima sala, dedicata alle dieci formelle della Porta del Paradiso, chiuderà il percorso sia espositivo che narrativo. Qui, saranno ospitate le stampe 3D delle dieci formelle (ciascuna della dimensione di 80x80 cm) riprodotte in materiale plastico in scala 1:1 e prive del dato cromatico. Le copie, poste ad una altezza tale da consentire ai visitatori di compiere un'inedita esperienza tattile, funzioneranno anche da *target*, consentendo di attivare su un *device*, dopo aver scaricato una apposita *App*, le animazioni 3D. Queste ultime permetteranno al visitatore di decodificare le raffigurazioni contenute nelle formelle e di identificare gli elementi del paesaggio toscano del XV secolo che, mediati dall'arte, sono stati *ad aeternum* impressi nella Porta del Paradiso.

WS 10 | IMPRESE DELLO SPETTACOLO E TERRITORI: RETI PUBBLICO-PRIVATO, INCLUSIONE E PRODUZIONE AUTORIALE GIOVANILE NELLE POLITICHE DELLA PROSSIMA PROGRAMMAZIONE

In collaborazione con MiC, Regione Toscana, Agis – Agenzia Generale Italiana dello Spettacolo

Apertura della coordinatrice, Elena Pianea¹⁰³

Buongiorno a tutti e benvenuti. L'obiettivo di questa giornata è l'ascolto di tutte le realtà e ringraziamo i relatori per essere presenti a dare un forte segnale di ripartenza. Con Francesca Velani abbiamo lavorato molto al programma della mattinata cercando di mettere in fila tante voci diverse di questo modo, piste da percorrere e raccogliere problematiche. Sono felice di dare subito la parola all'On. Di Giorgi e ringrazio Cristina Scaletti per fare le conclusioni di questa mattinata.

Introduzione di Francesca Velani¹⁰⁴

Buongiorno a tutti, volevo fare una breve introduzione per raccontarvi il percorso che ha portato alla costruzione di questo incontro. L'anno scorso era stato organizzato un primo dibattito in collaborazione con Agis, a cui molti di voi hanno partecipato, che si è concentrato sul nuovo Codice dello Spettacolo. Oggi vogliamo approfondire due tematiche: la costruzione di reti sempre più forti tra lo spettacolo dal vivo e il mondo della cultura, con scambi di buone pratiche e contributi all'inclusività (si ricordi che il mondo del teatro è stato uno dei primi a portare contenuti culturali al pubblico che non poteva uscire di casa e questo rappresenta un pilastro dell'inclusività), e l'autorialità under 35 nel settore, un tema importante sul quale è in corso una ricerca in collaborazione con Agis, Regione Toscana, Mic. La ricerca, che verrà presentata più tardi, vuole indagare lo stato dell'arte della produzione giovanile nel settore dello spettacolo dal vivo. Momento di ascolto utile a una nuova programmazione, visto che il Mic sta lavorando al nuovo Codice dello Spettacolo e le Regioni hanno un ruolo fondamentale per integrare il mondo della cultura con gli altri settori nell'ottica dello sviluppo e della sostenibilità dei territori a livello sociale e ambientale. Buon lavoro!

INTERVENTI INTRODUTTIVI

Intervento di Rosa Maria di Giorgi¹⁰⁵

Partiamo dai documenti, che rappresentano una presa di consapevolezza e un atto di impegno di tutti i paesi. A latere del G20, le Accademie Nazionali delle Scienze si sono riunite e hanno elaborato alcuni documenti molto importanti, tra i quali "Crisi, economia società, diritto e cultura: per un'umanità meno vulnerabile" (luglio 2020). Cito alcune parti che

¹⁰³ Direttrice Beni, istituzioni, attività culturali e sport Regione Toscana

¹⁰⁴ Direttrice LuBeC

¹⁰⁵ Deputata VII Commissione (cultura, scienza, istruzione) Camera dei Deputati

ritengo fondamentali soprattutto in un periodo storico come questo: “La conoscenza, la comprensione reciproca e il rispetto del patrimonio culturale dovrebbero essere una priorità dei governi nazionali e della cooperazione intergovernativa. Le politiche nazionali e regionali dovrebbero promuovere la consapevolezza da parte delle comunità locali del proprio patrimonio e la partecipazione attiva dei cittadini al suo potenziamento e alla sua protezione. Una raccomandazione rivolta ai governi del G20 è quella di promuovere l'istruzione e la diffusione delle conoscenze in materia di patrimonio culturale in tutte le sue forme (patrimonio storico e archeologico, tradizioni indigene, culturali e linguistiche, nonché attività creative dal vivo, come le arti dello spettacolo) quale strumento per sensibilizzare e coinvolgere le persone in merito alle proprie storie e tradizioni materiali e immateriali. Questo obiettivo può essere raggiunto coinvolgendo scuole e università, musei e altre istituzioni pubbliche, e rafforzerà il contributo della molteplicità e diversità culturale all'arricchimento e allo sviluppo sostenibile delle società umane. L'apprendimento e il rispetto di altre storie, culture e lingue possono ridurre l'intolleranza e fornire alle persone gli strumenti per interagire come cittadini del mondo, attenuando le discriminazioni razziali ed etniche.” Questi concetti legati al patrimonio culturale e al suo ruolo sono ritenuti essenziali da parte delle Accademie delle Scienze di tutti i paesi e vanno ricordati, soprattutto in questo momento in cui abbiamo una grande opportunità da cogliere: il PNRR. Ci tengo però a sottolineare che il PNRR non prevede fondi diretti per le attività culturali: gli 8 miliardi dedicati alla cultura (M1C3 *Turismo e cultura 4.0*) sono legati alla parte infrastrutturale, cioè finanziano progetti di rigenerazione di luoghi anche attraverso le attività culturali, ma non sono rivolti a queste direttamente. I progetti presentati non saranno tutti finanziati, ma non andranno persi, perché non dimentichiamo che ci sono tutti gli altri filoni di finanziamento europei a cui si può ricorrere, tra i quali Europa Creativa, e altri programmi con fondi europei sempre disponibili.

La Componente 3 - *Turismo e cultura* della Missione 1 - *Digitalizzazione innovazione competitività cultura e turismo* si articola su 4 aree d'intervento: Patrimonio culturale per la prossima generazione; Rigenerazione di piccoli siti culturali, patrimonio culturale, religioso e rurale; Industria culturale e creativa 4.0, che orienta le dei progetti sul green, sostenibilità e digitalizzazione; Turismo 4.0.

Sarebbe un peccato concentrarsi solo sulla Componente 3, dove si cita esplicitamente la cultura, senza ideare progetti di digitalizzazione che vadano a ricadere sulle altre componenti della Missione 1, che complessivamente prevede più di 40 miliardi. Le Componenti infatti sono estremamente connesse fra loro e tutti noi dobbiamo impegnarci per cogliere questa opportunità, sviluppare idee e creare occasioni che permettano di inserirsi in queste progettualità.

Volevo inoltre spendere due parole sul nuovo Codice dello Spettacolo: ora che il Governo ha di nuovo la delega per lavorarci, gli importanti concetti contenuti nella precedente Legge 175 del 2017 sono ribaditi e meglio sviluppati. In particolare, gli art. 1 e 2 della Legge, citati come riferimenti normativi nella nuova delega, affrontavano già allora alcune tematiche che ora sono presenti nel PNRR e nel dibattito attuale ed esplicitano quei principi generali fondamento della nostra Costituzione e che ricordano ciò che vogliamo da un Codice dello Spettacolo. Cito le frasi principali: “la Repubblica promuove e sostiene lo spettacolo, nella pluralità delle sue diverse espressioni, quale fattore indispensabile per lo sviluppo della cultura ed elemento di coesione e di identità nazionale, strumento di diffusione della

conoscenza della cultura e dell'arte italiane in Europa e nel mondo, nonché quale componente dell'imprenditoria culturale e creativa e dell'offerta turistica nazionale; riconosce il valore formativo ed educativo dello spettacolo, anche per favorire l'integrazione e per contrastare il disagio sociale, e il valore delle professioni artistiche e la loro specificità, assicurando altresì la tutela dei lavoratori del settore. La Repubblica promuove e sostiene le attività di spettacolo svolte in maniera professionale, caratterizzate dalla compresenza di professionalità artistiche e tecniche e di un pubblico, in un contesto unico e non riproducibile, e in particolare: a) le attività teatrali; b) le attività liriche, concertistiche, corali; c) le attività musicali popolari contemporanee; d) le attività di danza classica e contemporanea; e) le attività circensi tradizionali e nelle forme contemporanee del circo di creazione, nonché le attività di spettacolo viaggiante; f) le attività a carattere interdisciplinare e multidisciplinare quali espressioni della pluralità dei linguaggi artistici; g) i carnevali storici e le rievocazioni storiche.”

Citare tutte le categorie di attività dello spettacolo dal vivo è fondamentale per non dimenticarle e promuoverle nella loro varietà. La speranza è che la politica sia in grado di dare supporto a tutte le attività e al settore.

Intervento di Antonio Parente¹⁰⁶

Saluto tutti i partecipanti, e grazie per l'invito. La Direzione Generale dello Spettacolo in questi mesi sta portando avanti diverse tematiche, in primis le tutele dei lavoratori dello spettacolo: durante la pandemia sono emerse molteplici carenze e criticità riguardo alla tematica e il legislatore ha voluto incidere subito in merito. Altro lavoro importante riguarda la revisione del Decreto FUS (DM FUS 2022-2024), attraverso il quale la Direzione Generale vuole anticipare alcune tematiche già evidenziate nell'art 1 della legge 175 del 2017. Gli obiettivi del DM sono valorizzare il sistema delle reti regionali e sovraregionali e utilizzare al meglio alcuni strumenti già presenti nei precedenti meccanismi di finanziamento, come le azioni di sistema, tramite le quali enti privati e pubblici possano sviluppare azioni di valorizzazione delle attività dello spettacolo sui territori e all'estero. Altre tematiche presenti nel Decreto sono: il riequilibrio territoriale, l'ampliamento delle attività di programmazione, la distribuzione degli spettacoli sul territorio per intercettare nuovo pubblico, inserendo un indicatore volto a valorizzare la distribuzione degli spettacoli nei piccoli borghi; lo sviluppo di iniziative di promozione e formazione in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione; l'attenzione verso gli obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030, attraverso la predisposizione di appositi indicatori di monitoraggio (come l'impatto ambientale delle attività). Lo schema del DM prevede inoltre la valorizzazione delle collaborazioni produttive, nell'ottica di sviluppare dialoghi tra istituzioni di diversi settori e di promuovere le attività multidisciplinari già presenti in molte realtà dello spettacolo. Si parla anche di circo contemporaneo e della nascita di nuove orchestre.

Si cerca quindi di creare un meccanismo finalizzato ad uno sviluppo maggiore delle relazioni con gli enti territoriali e con le associazioni di categoria, stimolando un dialogo costante tra musei, realtà dello spettacolo e enti territoriali.

¹⁰⁶ Direttore Generale Spettacolo

Infine, nell'ambito del PNRR la DG Spettacolo in questi giorni è chiamata a predisporre uno schema di bando rivolto all'efficientamento energetico delle sale cinematografiche e di quelle teatrali. Ci stiamo lavorando insieme alle associazioni di categoria, per valorizzare al meglio le attività delle reti.

Intervento di Donatella Ferrante¹⁰⁷

Buongiorno a tutte e a tutti. Siamo in un periodo di transizione, tra l'emergenza pandemica e il futuro. L'emergenza ha accelerato l'urgenza di una riflessione intorno ad alcuni temi come quello dell'occupazione e delle tutele del lavoro, ma ha anche generato nuove sensibilità. Volevo sottolineare alcuni punti. Per prima cosa, è sempre più necessario pensare allo spettacolo in termini di trans-multidisciplinarietà, ossia di incroci tra discipline. Questo ci farà andare verso il superamento della disciplina FUS che attualmente divide rigidamente un ambito dall'altro. Il secondo punto riguarda la questione della cooperazione inter-istituzionale, che rappresenta uno strumento di grande importanza e che in questi ultimi anni ha avuto grande progresso grazie all' Art. 43 sulle Residenze: grazie ad intese e accordi di programma ha permesso di realizzare grandi iniziative sui diversi territori, costituendo un modello, migliorabile, ma sul quale insistere anche per risolvere gli squilibri territoriali (non solo nord-sud, ma anche centro-periferie). Dunque gli accordi di programma FUS, che chiamano istituzioni pubbliche e private a collaborare, rappresentano uno strumento importante per perseguire l'obiettivo di rendere più efficienti le azioni sui singoli territori.

Altra questione è quella dell'accesso dei luoghi dello spettacolo: nel Codice si parla di rendere fruibile a tutti, anche alle persone con disabilità, i luoghi dello spettacolo. negli ultimi anni si sono sviluppati alcuni progetti che hanno messo in luce quanto sia importante l'accesso alle professioni dello spettacolo da parte degli artisti con disabilità. La loro creatività può contribuire a modificare i nostri immaginari e al superamento dei pregiudizi.

Altro aspetto riguarda le reti: esse sono fondamentali, lo continuiamo a ripetere, si tratta ora di trovare gli incentivi e gli strumenti per operare e creare reti progettuali reali.

Nel Codice dello Spettacolo si insiste molto sull'internazionalizzazione. È molto importante, anche in termini di sostenibilità, che accanto alla circolazione degli spettacoli ci siano altri dispositivi che favoriscano l'internazionalizzazione delle persone (la mobilità artistica individuale) e i progetti di rete attraverso partenariati, poiché questi meccanismi di rete possono favorire lo sviluppo di competenze internazionali e le co-produzioni, in termini di una maggiore sostenibilità.

Infine, le nuove generazioni hanno patito in particolar modo l'assenza degli spettacoli e dei laboratori legati ai processi di simbolizzazione e di crescita.

È importante insistere sulla qualità artistica, in termini di una metodologia che guarda ai risultati sul lungo periodo (raggiungere obiettivi dell'Agenda 2030), e sulla valorizzazione delle figure autoriali under 35.

¹⁰⁷ Consulente della Direzione Generale Spettacolo

DARE FORMA ALLA RIFORMA. INNOVAZIONE, STRUMENTI E NUOVI MODELLI DI GOVERNANCE DAL SISTEMA NAZIONALE DELLO SPETTACOLO DAL VIVO

Intervento di Filippo Fonsatti¹⁰⁸

Buongiorno a tutti. Ha fatto bene l'On. Di Giorgi a rileggere i primi articoli della legge, perché si sottolinea il valore intrinseco dell'arte, l'arte per l'arte, e la sua incidenza morale e sociale. Per molto tempo gli operatori sono stati invitati a declinare le attività pensando al loro impatto turistico, per generare flusso economico, mentre negli ultimi anni l'accento si è spostato sull'impatto sociale generato dalla cultura e ben richiamato dagli articoli citati, che affermano che lo spettacolo dal vivo un forte ruolo nella creazione di competenze, cittadinanza attiva e contribuisce alla coesione sociale.

Sono funzioni che influenzano in diversi modi anche i processi produttivi e che richiedono l'apporto di nuove professionalità e competenze. Dagli operatori del settore c'è sempre stata la massima disponibilità a recepire gli input di ampliamento di competenze diverse; mentre non c'è stato un aumento proporzionale del sostegno economico rispetto ad un aumento di richiesta e differenziazione di funzioni. Questo è un aspetto molto importante e si lega anche al raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030: quando abbiamo i contenitori efficienti, dobbiamo poi gestirli e creare contenuti adeguati al nuovo livello di qualità. Gli operatori saranno pronti a recepire l'enorme opportunità di sviluppo delle strutture in termini di transizione digitale e di efficientamento energetico, ma è bene considerare che, soprattutto nel breve periodo, questi cambiamenti avranno un impatto economico in negativo sui costi delle strutture (si pensi al costo maggiore dell'utilizzo delle energie sostenibili, o di eliminare la plastica). Le realtà che risponderanno all'invito dell'Europa avranno quindi bisogno di maggior sostegno economico da parte del Governo e delle amministrazioni locali, che dovrebbero impegnarsi ad aumentare gli impegni economici per contribuire parallelamente al sostegno delle istituzioni culturali. Il PNRR non è "El Dorado", è un'opportunità incredibile solo se accompagnata da un equivalente e proporzionale stanziamento di risorse in spesa corrente per sostenere le aziende che saranno coinvolte in questi cambiamenti. Altrimenti il prezzo più caro sarà pagato dagli artisti, dai tecnici, dalle maestranze, quel capitale umano che rappresenta la ragion d'essere del nostro lavoro. Gli operatori della cultura quindi chiedono con gran forza che sia

Intervento di Luciano Messi¹⁰⁹

Buongiorno a tutti e grazie per l'invito. Ho apprezzato il richiamo a documenti fondamentali, che sono una bussola per il settore.

La Dichiarazione di Roma dei Ministre del G20 in particolare descrive le imprese di spettacolo come motori per la rigenerazione e per una crescita sostenibile ed equilibrata. Ne deriva un ruolo chiave di queste imprese nella sfida alla ripartenza e alla sostenibilità sociale per le nostre comunità e territori. Molto concretamente è necessario quindi mettere

¹⁰⁸ Ufficio di presidenza AGIS – Presidente Federvivo – Direttore Teatro Stabile di Torino

¹⁰⁹ Presidente ATIT, Sovrintendente Macerata Opera Festival

in condizione le imprese di perseguire questi scopi al cento per cento delle proprie possibilità.

Sui territori è importante lavorare fin da subito per concretizzare rapidamente il nuovo Codice dello Spettacolo e i vari provvedimenti, perché i concetti esistono già, non serve aspettare l'uscita vera e propria della Legge per iniziare ad operare. I territori però devono essere pronti ad accogliere le novità, prima di tutto avendo una fotografia ben chiara della situazione attuale post-pandemica per aver presente fin da subito il quadro territoriale e le sue specifiche esigenze, prepararlo a recepire nuove risorse e indicazioni in un'ottica proattiva. Sicuramente sarà necessaria una riforma legislativa regionale per dare concretezza al nuovo codice, ma intanto si può iniziare.

A livello di finanziamenti, siamo tutti consapevoli di quanto sia difficile finanziare alcuni filoni di spettacolo dal vivo, come lirica e teatro di tradizione, molto costosi soprattutto perché coinvolgono centinaia di persone. Ognuno deve fare la sua parte in questo ambito - Stato, Regioni, Comuni, le stesse imprese che devono essere capaci di autofinanziarsi - ma le Regioni sono maggiormente chiamate a sviluppare politiche di finanziamento dello spettacolo, allineate con quelle centrali, ma ad esse complementari, per enfatizzare gli elementi di valore presenti sul territorio e colmare eventuali assenze particolari. Declinare le possibilità di finanziamento a livello locale è importante per esplicitare meglio il valore sociale sulle quali le istituzioni possono incidere a seconda delle specificità territoriali.

Altro tema fondamentale è quello delle reti che si ampia in sistemi: le reti nascono tra soggetti omologhi, mentre i sistemi coinvolgono realtà diverse e complementari, e questo tipo di unioni possono dare una risposta e una nuova forza ad alcune debolezze territoriali. Per quanto riguarda il sostegno alla produzione giovanile, le istanze FUS sono certamente importanti ma sono le istituzioni stesse che dovrebbero essere le principali promotrici delle nuove produzioni in campo artistico e di spettacolo, essere una porta verso il nuovo. Questi soggetti, fortemente sostenuti dal finanziamento pubblico, devono porsi in ascolto, sostenere e accompagnare nuovi progetti per valorizzarne le competenze, incentivare maggiormente l'autorialità giovanile. Dalla ricerca in corso già si vede la scarsità della produzione di opere da parte dei giovani compositori.

Attraverso i meccanismi di incentivazione si è cercato di dare un nuovo slancio al settore, ma non è stato sufficiente: è necessario quindi effettuare un ripensamento su più livelli e si può forse pensare di aggiungere la produzione di nuove opere giovanili come requisito essenziale per alcuni soggetti, magari quelli più strutturati.

La nuova creatività va sostenuta anche da un cambio di atteggiamento: la produzione giovanile va accompagnata di più rispetto a quella di un professionista, per farla nascere bene, cosa che invece in molti casi non accade. Concludo con il tema dell'inclusione: lo scambio maggiore di buone pratiche tra istituzioni diverse farebbe fare enormi passi avanti al settore. Ad esempio, facendo un confronto musei-teatri, si vede come i primi siano molto avanti rispetto ai teatri nella capacità di ridurre le barriere non solo architettoniche, ma anche cognitive e sensoriali; per contro, la capacità di engagement dello spettacolo dal vivo, di uscire e andare a trovare le persone nei luoghi di comunità, è molto più sviluppata nei teatri rispetto ai musei. Uno scambio maggiore tra le istituzioni sarebbe un grande elemento di forza.

FOCUS 1 | RETI E NUOVE CONNESSIONI

Interventi di Franco Moretti¹¹⁰

Personalmente ritengo che le reti siano da considerarsi un strumento, più che un fine, per portare avanti progetti. Io preferisco descrivere le reti come delle carovane, che partono dal punto A per arrivare al punto B perseguendo il suo obiettivo e aggregando altri soggetti alla carovana durante il percorso.

Cosa può fare la Regione? Continuare a guardare al contemporaneo con sempre più attenzione verso i giovani e i creatori di produzioni di qualità diventando la "casa del contemporaneo" e continuando a pescare nella tradizione dando spazio alla contemporaneità.

Intervento di Marco Parri¹¹¹

Per fare rete è importante la relazione tra soggetti: questa è anche la parte più difficile che complica la creazione della rete. Le Regioni hanno il compito di fungere da cervello tra le istituzioni culturali del territorio. Soprattutto in questo periodo, tra le realtà del settore si sente il bisogno di avere un coordinamento e un indirizzo forte che vada ad impattare sui comuni e sul territorio.

Le relazioni dicono sono quindi un elemento importantissimo, anche create in maniera informale, e permettono il collegamento tra diversi mondi, come il settore industriale, il turismo, l'istruzione; tutti mondi che possono congiungersi se spronati, per raggiungere obiettivi comuni. Questo approccio non è facile, ma è la vera sfida oggi. Il grande lavoro svolto da Agis lo dimostra: anni fa abbiamo cominciato a discutere insieme intorno ad un tavolo e ho imparato tantissimo, riportando nell'ambito dell'orchestra molti aspetti che appartenevano ad altri ambiti, come quello del festival, del teatro, del circo. Questo è l'elemento essenziale del "fare rete" ed è la modalità che ritengo più utile in questo momento per una vera riappropriazione dei teatri da parte del pubblico, per riportare le persone agli spettacoli.

Intervento di Francesco Perrone¹¹²

Molti temi ascoltati finora fanno parte dell'esperienza del progetto In-box, promosso da Straligut Teatro, realtà teatrale partita da Siena, ma giunta a livello nazionale e sostenuta dalla Regione Toscana.

Il focus di In-box è la promozione teatrale, in particolare la circuitazione e circolazione di artisti ed opere teatrali. Siamo una rete di 75 soggetti a livello nazionale, composta da teatri circuiti teatrali regionali, spazi off, festival, stagioni comunali, compagnie di produzione. Proprio l'eterogeneità e la trasversalità della composizione della Rete è uno dei valori più significativi di questa esperienza. Come funziona? Attraverso due bandi annuali, uno dedicato al teatro per ragazzi, si selezionano le compagnie e gli spettacoli più interessanti

¹¹⁰ Direttore Generale Fondazione Festival Pucciniano

¹¹¹ Direttore Generale ORT – Orchestra della Toscana

¹¹² Co-coordinatore progetto In-Box – Straligut teatro – Monteroni d'Arbia

della scena teatrale emergente, termine inteso come qualità artistica riconosciuta alla quale non corrisponde un'adeguata visibilità presso la critica, gli operatori e il pubblico. Lo scopo finale è raggiungere con gli spettacoli il maggior numero di pubblico possibile, una sorta di azione di *audience development*. Ogni anno a questi bandi partecipano centinaia di compagnie - nel 2021 erano più di 500 - dalle quali se ne selezionano una dozzina, offrendo loro la possibilità di "circuitare", portare i loro spettacoli in tournée nei teatri della rete, ed essere pagati per farlo. I partner di In-box entrando nella rete si impegnano a programmare nelle proprie sedi almeno una replica degli spettacoli finalisti.

Sono quindi due le idee fondamentali alla base di questo progetto: il teatro vive quando si muove, quando gli spettacoli hanno modo di girare e di incontrare pubblico sempre diverso e così facendo crescono anche gli attori stessi; il teatro è lavoro e in quanto tale agli artisti va riconosciuta dignità lavorativa anche a livello economico.

Io penso che il progetto sia cresciuto molto negli ultimi anni soprattutto perché ha toccato un nervo scoperto del sistema teatrale italiano: quello della circuitazione. Ci sono tanti artisti e compagnie che riescono a produrre i loro spettacoli, molti meno quelli che riescono a dare longevità alle loro opere e farli girare e sono ancora meno quelli che riescono a farlo, venendo pagati. Possono sembrare concetti banali, ma in realtà sono centrali per la costruzione della carriera di un artista e della vita di una compagnia. I prossimi bandi usciranno a ottobre 2022 e metteremo in palio un centinaio di repliche, distribuendo alle compagnie circa 120mila euro di cachet per le repliche. Nei tredici anni della sua attività, In-box ha realizzato circa 640 repliche e ha sostenuto un'ottantina di compagnie, svolgendo anche un ruolo di scouting, facendo emergere quel sommerso che forse non sarebbe riuscito ad arrivare ad un numero così elevato di persone.

L'attività di In-box opera in parallelo a quella del Ministero e del Fus, non va a contrapporsi, in quanto sostiene sia la produzione giovanile sia quei soggetti FUS che promuovono la creatività emergente. Se In-box è riuscito in questi anni a creare una realtà riconosciuta e stimata a livello nazionale è grazie all'impegno dei partner della rete, al percorso di crescita e di *capacity building* che in parallelo portava avanti Straligut Teatro e grazie al sostegno fondamentale ricevuto nel 2015 dalla Regione Toscana per diventare residenza artistica. Il sistema delle residenze va salvaguardato e incentivato perché rappresenta un modello che funziona bene ed è in grado di formare un presidio territoriale e di connessione tra programmatori, artisti e territorio, oltre a costituire un laboratorio di esperienze innovative che portino ad intercettare il pubblico grazie a nuovi rapporti e nuove connessioni. Auspicio infine che si continui a sostenere la promozione teatrale in quanto è uno degli ambiti più vitali e strategici per il comparto teatrale nazionale. Proprio per questo credo che sarebbe importante che i progetti di promozione fossero eleggibili per l'Art Bonus e che ricevano investimenti specifici: solo così si può dare un futuro al teatro di domani.

FOCUS 2 | GIOVANI GENERAZIONI E SPERIMENTAZIONI

Intervento di Pier Paolo Pacini¹¹³

Credo che questo sia oggi uno dei temi centrali che l'impresa dello spettacolo deve affrontare. Ma il problema è che parlando di giovani spesso si rimane a livello di dichiarazioni che rischiano di rimanere velleitarie.

Nella mia esperienza di responsabile del centro pedagogico della Fondazione Teatro della Toscana, ho riscontrato che le maggiori difficoltà che le nuove generazioni incontrano sono molto concrete, come reperire spazi di incontro e di prova, affrontare i costi di gestione, accedere alle varie possibilità di finanziamento.

Tra i compiti del teatro pubblico quello centrale dovrebbe essere quello di supportare i giovani in tutti questi ambiti. Il cosiddetto teatro di tradizione, così come il cosiddetto teatro di ricerca, hanno un sistema che li sostiene. È necessario un sistema che investa non solo sul nuovo "consolidato", ma sul nuovo che sarà.

È necessario inserire il tema "giovani" all'interno dei progetti e della programmazione del teatro pubblico come attività centrale, non collaterale, indipendentemente dalle eventuali incentivazioni che ci possono essere.

Come Teatro della Toscana stiamo facendo una grande riflessione su questo tema, partendo dalla specifica situazione della Fondazione che ha al suo interno il Centro di Avviamento all'Espressione, il CAE, fondato da Orazio Costa con lo scopo di attuare la sua metodologia pedagogica per formare una nuova figura di attore in grado di confrontarsi con la drammaturgia contemporanea, con la consapevolezza del fatto che non può esistere una nuova drammaturgia senza un "attore nuovo" che sappia restituircela.

Sulla base di questa idea il CAE negli ultimi anni ha visto ampliare il suo ambito di azione all'interno delle attività della Fondazione, diventando il punto di riferimento di un percorso collegato ai giovani, che abbiamo cercato di definire, almeno nelle sue linee essenziali, con i sei punti di un Manifesto per un Nuovo Teatro:

- 1 – Il Teatro d'arte nasce dal rapporto tra giovani e maestri: trasmissione e scambio sono i principi su cui si fonda ogni realizzazione.*
- 2 - La materia prima testuale è la letteratura italiana, la lingua italiana in ogni sua forma e declinazione per un teatro di parola.*
- 3 - La dotazione economica per ogni realizzazione sarà delimitata, limitata e sempre uguale.*
- 4 – Ogni attore è chiamato a sperimentarsi in ogni mestiere del fare teatro per divenire strumento totale, creativo e consapevole di un teatro nuovo.*
- 5 – Costumi, scene e apparati sono realizzati dal Laboratorio d'arte del Teatro della Toscana.*
- 6 – Rigore, umiltà, integrità e sincerità sono il metro di valutazione di ogni realizzazione, decisivi per la sua messa in scena.*

¹¹³ Direttore Centro Avviamento all'Espressione – Fondazione Teatro della Toscana. Intervento revisionato dall'autore.

Come Teatro della Toscana stiamo cercando di impostare il lavoro del prossimo triennio sulla base di questo manifesto:

- 1 - iniziando da una Scuola per Attori che alla fine del periodo di studio coinvolga i diplomati in un vero percorso di avviamento al lavoro (si veda l'esperimento al Teatro Niccolini con il gruppo dei Nuovi);
- 2 - continuando con la volontà di dedicare uno spazio all'interno del teatro della Pergola permanentemente dedicato al lavoro dei giovani;
- 3 - prevedendo una nuova modalità produttiva che veda i giovani al centro degli investimenti della Fondazione sulla base del nostro manifesto e avendo come temi l'educazione, l'ambiente, la scienza, i rapporti sociali, l'integrazione. Un "teatro civile giovane" con i giovani come protagonisti, volto ai temi della contemporaneità, attento alle dinamiche internazionali.

Intervento di Giacomo Pedini¹¹⁴

Mi fa piacere parlare di questo tema anche se il *Mittelfest* non si occupa in particolare di giovani. Tuttavia un anno fa, quando sono diventato direttore del Festival e dovevo programmare teatro, musica, danza e circo, mi è stato chiesto di pensare ad un progetto dedicato ai più giovani. La questione era duplice: da una parte bisognava creare le condizioni perché gli artisti più giovani avessero l'occasione di mostrarsi in determinate condizioni; dall'altra, bisognava creare una base solida di pubblico giovanile effettivamente interessato al Festival. Per questo è nato *Mittelfest Young*, guardando a best practice internazionali come il Festival di Lubiana, che ha un progetto per giovani virtuosi a mio avviso invidiabile e di solidità. *Mittelfest Young* si svolgeva nei 4 giorni precedenti il Festival vero e proprio ed era dedicato alla scelta di spettacoli di under 30 tramite open call aperta a 25 paesi europei e con una giuria composta rigorosamente da altri under 30 provenienti da partner della rete regionale (da conservatori, accademie di danza, ecc).

Si tratta quindi di un percorso di formazione e poi di scelta fatta tra pari età e che costituisce un importante momento di crescita per entrambe le parti.

Inoltre, questo metodo ha permesso di creare fin da subito il pubblico di giovani under 30 direttamente coinvolti ed interessati agli spettacoli del Festival.

Nel 2021 abbiamo ricevuto 160 proposte di spettacoli giovani nelle varie discipline, ne sono stati selezionati una decina che hanno avuto la possibilità di esibirsi nel pre-festival e successivamente a 3 proposte è stata data l'opportunità di essere rappresentate all'interno del Festival principale. Tra le proposte ricevute abbiamo notata un aspetto interessante: molte erano già abbastanza strutturate e composte da artisti con una carriera già avviata all'interno di importanti istituzioni che cercavano però un'occasione per produrre progetti autonomi. Il Festival ha dato loro questa possibilità di crescere ed allargare lo sguardo e penso che sia un ruolo molto rilevante sul quale *Mittelfest* debba continuare a puntare. La risposta quindi è stata notevole e ci spinge ad ampliare le reti già esistenti coinvolgendo da

¹¹⁴ Direttore artistico *Mittelfest* – Cividale del Friuli

una parte i paesi confinanti (Austria, Slovenia), dall'altra le tante associazioni locali che attorno al Festival propongono le loro rassegne artistiche.

Intervento di Luca Ricci¹¹⁵

Mi hanno invitato qui oggi per parlare di giovani generazioni e di sperimentazione. Il tema si declina in due livelli: le condizioni materiali e le condizioni spirituali in cui si crea.

Per quanto mi riguarda la prima questione solleva un problema di paradigma: la forza di questo tema esiste se si riesce a prenderlo in considerazione come primo punto, punto centrale delle questioni, e non come sempre tenuto alla fine, dopo aver parlato delle gradi istituzioni. Stiamo infatti parlando del futuro della nostra società. Io credo che le giovani generazioni stiano facendo un lavoro straordinario e proponendo progetti innovativi. Queste realtà esistono, spesso sono fragili e operano con poche risorse, ma ci sono e rappresentano il cuore dello spettacolo dal vivo. Sicuramente sono sempre più nel cuore del pubblico: si pensi a come si è evoluto il premio Art Bonus, da premio nato per le istituzioni museali si è ampliato molto e ieri tra i dieci vincitori sono stati premiati quattro soggetti del contemporaneo, tra i quali una giovane compagnia teatrale di Milano. Questo significa che il dialogo con il pubblico è costante e attento.

Non si può però sempre relegare il tema dei giovani, della sperimentazione, del contemporaneo all'ultimo gradino; deve stare al centro della questione.

E dovrebbe stare al centro anche delle grandi istituzioni, teatri e ai centri di produzione, ai quali i giovani non si rivolgono, preferendo produrre all'interno dei Festival. Perché solo i festival dovrebbero ricoprire questo ruolo? Le competenze, le capacità, le nuove visioni quindi esistono, ma spesso non arrivano ad influenzare realmente il sistema all'interno delle grandi strutture.

Per quanto riguarda invece le condizioni spirituali, penso che la prima preoccupazione del giovane artista sia esistere, a qualunque costo, mentre spesso il motivo principale per cui poi nascono dei bei spettacoli sia spesso legato a condizioni fortuite, non controllabili. Il desiderio di trascendere se stessi e arrivare a qualcosa di nuovo, usare linguaggi sconosciuti, puntare al cambiamento: sono questi gli input che spingono i giovani creativi. forse la più grande forza del teatro è non dipendere quasi mai dalle condizioni materiali in cui viene messo ad operare. Questo non ci esime da fare il possibile per costruire queste possibilità ma da una parte ci rassicura: significa che il teatro andrà comunque avanti a prescindere dalla nostra capacità di creare quelle condizioni.

FOCUS 3 | INCLUSIONE, INNOVAZIONE E SOSTENIBILITÀ SOCIALE

Intervento di Alessandro Garzella¹¹⁶

La nostra associazione è composta da artisti, educatori, utenti psichiatrici, studenti e semplici cittadini interessati al teatro e ai valori della diversità. *ANIMALI CELESTI* da molti anni a Pisa, in convenzione con ASL Nordovest Toscana e la Clinica Psichiatrica

¹¹⁵ Direttore artistico Kilowatt Festival – Sansepolcro

¹¹⁶ Direttore Animali Celesti/Teatro d'arte civile – Pisa. Intervento revisionato dall'autore.

dell'Università, svolge un progetto in rete con gli organismi della cultura, del sociale e della solidarietà e ha come focus principale il tema della follia. Nostra caratteristica è la continuità di relazione tra un gruppo di professionisti del teatro e persone che vivono situazioni di disagio e marginalità, in una prospettiva di ricerca in cui l'arte non è merce, ma energia sottile e coscienza capace di innovare le comunità.

Del nostro progetto vorrei evidenziare tre aspetti che, a mio giudizio, hanno pensieri e azioni coerenti che le tematiche di questo incontro e forse coi modelli da porre all'attenzione.

- 1) L'ARTE È VITA: Detta così questa ovvietà può sembrare solo banale ma, dall'esperienza della nostra compagnia, non è poi così scontato che un'artista, nel proprio processo d'apprendimento e creazione, comprenda quanto la vita non possa rimanere separata da tutto ciò che, nella bottega dell'artista, determina i processi creativi. Specie l'ascolto di quelle zone dell'esistenza più problematiche e conflittuali. L'impegno civile non è, secondo noi, un vezzo ma una necessità che alimenta il senso e il segno artistico, la sua poesia, attraverso pratiche e insegnamenti che provengono dalle marginalità del nostro mondo. Non si tratta soltanto di includere i diversi nei processi di cittadinanza attiva quanto far sì che siano le persone colpite dal dolore, dal bisogno e perfino da follia a prendersi cura dei tanti acciacchi di cui gravemente soffre il teatro. È la malattia che cura il teatro, non solo viceversa. Questo ribaltamento di prospettiva – che pone le comunità sociali al centro dei processi di sperimentazione artistica – determina esperienze e scelte spesso sorprendenti, rispetto ai modi in cui un'opera si manifesta, calamitando attori e spettatori che, più di altre comunità, sono attenti alla grazia e all'espressione di segni più sottili rispetto a quelli espressi dalla ricchezza sociale. Tra professionisti e persone in difficoltà, con l'arte, si possono determinare, nel benessere e nel conflitto della relazione, rapporti sani di reciproco contagio. Non è ovviamente che all'improvviso gli attori sono matti e i pazzi guariscono magicamente per qualche terapia: è che le pratiche d'ascolto, col talento, la sapienza e la pazienza spesso determinano possibilità trasformative straordinarie, perché ogni persona, specie se testimone di esperienze di vita particolari, ha dentro una bellezza che attende di essere espressa. Ma che c'entra l'handicap col teatro? Che ci sta a fare un matto accanto a un attore? Noi, senza dare risposte a domande sicuramente appropriate, subito rifiutammo la prospettiva caritatevole, quella rassicurante e altruista, avvalorata da quei compagni di cammino che spesso si sperticano col dire che: "Il teatro, comunque sia, fa bene! Riabilita, integra, include qualcuno che, poverino, capisce poco, soffre di qualche prigionia e non ha nessuna abilità tranne la sfiga di comprendere poco". Ribaltando anche questa convinzione si scopre che c'è una parte sana nella malattia, e se il teatro ha il coraggio e la capacità di farla esprimere, colpisce, fora lo schermo rassicurante dell'innocuità, con una sostanza portentosa: essere altro da sé, amplificando in scena le diversità che sono in tutti noi. Ognuno, ovviamente, reagisce a questa visione in base alla propria sensibilità e cultura: alcuni colgono solo gli aspetti paradossali, pietistici o, peggio, la morbosità sul mostro simpaticone o pauroso, ma altri, i più, percepiscono che c'è un aspetto metafisico nella diversità, specie quando rompe i confini della sofferenza e riesce ad esprimere bellezza, felicità e quella forza della fragilità che incide sulla coscienza collettiva. Pian piano ha preso luce in noi l'idea che, forse, semplificando, mettere in scena le diversità – che poi vuol dire esprimere col linguaggio dell'arte le infinite sproporzioni fisiche, mentali e comportamentali

presenti nelle piante, nelle rocce e negli animali – per un verso significa turbare e per l'altro invece svelare e sciogliere i misteri che il teatro da sempre custodisce: la celebrazione di un rito laico in cui le consuetudini si capovolgono, rovesciando i canoni dell'intelligenza e della bellezza, poiché ogni presenza diventa altro da sé, analogia invisibile e concreta.

- 2) L'ARTE È NATURA: Scusate l'assertività di queste affermazioni derivante dalla necessità d'essere sintetico. L'arte ovviamente si esprime attraverso artifici, tecniche, modalità, ritmi e misure ben calibrate da ogni artista in base al proprio stile. Da questo imprinting sono nati luoghi, architetture e spazi anche meravigliosi in cui però l'artista, spesso, si è separato dalle città, dai boschi, dalle piazze, dalla natura. I teatri, nel comune sentire, sono oggi spazi usualmente marginali e scissi dalle attività che caratterizzano i territori, oppure salotti, quasi mai fucine aperte che interagiscono con i processi vivi delle città. Credo che in questa scissione vi siano anche forti responsabilità degli artisti. Solo da qualche anno ha cittadinanza culturale la valorizzazione degli spazi urbani o naturali da rigenerare in luoghi strategicamente significativi per le comunità. La nostra ricerca, nella sua piccola storia passata e attuale, ha sempre generato pubblici e luoghi inusuali: hangar, stalle, piazze, ex manicomi, macelli ed oggi un parco delle biodiversità collocato a Coltano, un borgo periferico del Parco Regionale di San Rossore. Questo spazio in natura, lontano dalle città, marginale rispetto alle centralità degli affari, insegna la biodiversità dell'esistenza ed ha anche suscitato con gli anni un'attenzione impensabile in altri luoghi. La sua fisionomia fa da culla alla ricerca e all'immaginazione. Le sperimentazioni pubbliche, che oltre al nucleo professionale composto da una decina d'artisti, ogni volta coinvolgono più di trenta persone in scena tra utenti psichiatrici, immigrati, adolescenti a rischio di marginalità, studenti e semplici cittadini volontari, attratti dall'energia che trasmette quel luogo. Di natura sono fatti gli oggetti, le suggestioni drammaturgiche e le caratteristiche espressive delle nostre creazioni. Forse è proprio questa particolarità che ci consente di ospitare in un bosco spettatori il cui interesse prescinde dalle caratteristiche sociali del nostro impegno, che noi sottraiamo dalla promozione: a Coltano "Animali Celesti" presenta opere, il cui valore è dato dalla dimensione che l'atto artistico e il contesto ambientale fondono tra loro. Sono numeri ridotti quelli dei nostri spettatori ma non irrilevanti; sono moltiplicatori di ciò che il teatro convenzionale usualmente trascura. Non solo spazi in natura, ma anche i caseggiati dei quartieri popolari così come avviene proprio in questa città, nel quartiere di Sant'Anna, in un progetto che facciamo assieme ad AEDO. Penso che oggi la peculiarità di questi luoghi rappresenti non un rifugio ma un presidio di resistenza dell'artigianato creativo, aggredito dall'omologazione del mercato. Messo a progetto questo potenziale è una ricchezza nazionale da trasmettere ai ragazzi delle università così come ai loro professori. È il teatro che ha bisogno di ciò, almeno quanto la società ha bisogno di una cultura che ritrovi la sua essenza materiale e spirituale nel rapporto tra arte, comunità e natura.
- 3) CREARE RETI D'ARTE – Basta con le reti pasticciate per vincere i bandi. Basta con le scalate ai palazzi per diventare altro da sé, magari rivendicando giovanilismi o perpetrando vecchiume in posizioni di rendita assistenziale. Le reti nascono sul campo, per affinità di progetto, per complicità e scintillio del sentire artistico ed umano. Ciascuno con la sua poesia ma con la necessità comune d'essere squadra. Il teatro può

coniungere competenze, sensibilità e saperi che attraversano le età, i generi, le etnie originarie. Il nostro Paese è degno d'un grande teatro nazionale non rivolto soltanto a istituzionalizzare il saputo o scopiazzare altri. Dobbiamo fare in modo che la nostra radice culturale, tra circo e melodramma, abbia una visione internazionale, non appiattita dalle mode e aperta al meticcio. Dobbiamo fare in modo che la dimensione performativa della creazione contemporanea valorizzi le radici della nostra grande storia teatrale. Ciò può avvenire soltanto con il potenziamento di quelle reti di affinità che sono in grado di scambiare pedagogie e saperi, pratiche e circuiti virtuosi sul piano della rottura di steccati, della relazione con le tante maestrie che ha questo Paese. Credo che la rigenerazione dei teatri e degli stessi circuiti distributivi, superando l'assurdità di una produzione indipendente che non fa una piazza nelle reti istituzionali perché l'arretratezza del sistema penalizza proprio la qualità di quel teatro che non è puro intrattenimento o convenzione, passi proprio dallo sviluppo dalle reti di affinità e dei luoghi in cui arte, comunità e culture escono dal ghetto dell'esclusione senza perdere la propria marginalità identitaria, la propria differenza. In questa prospettiva, a conclusione della mia riflessione, è per me necessario nominare le compagnie che condividono con noi questo disegno, quest'idea di scuola che nasce dal sociale e dalle necessità creative degli artisti. La nostra rete si chiama "Teatri delle Differenze" e vive da molti anni senza nessuna formalizzazione, si vanta di rispettare etiche e regole libertarie, opera nella Toscana nord occidentale ed è composta da "Aedo" di Lucca, "Animali Celesti" - teatro d'arte civile con sede prevalente a Pisa, "Geometria delle nuvole" di Cecina e "Teatro dell'Assedio" di Livorno.

Intervento di Barbara Minghetti¹¹⁷

Mi occupo da sempre di programmazione e di progetti speciali che coinvolgono la comunità, lottando anche nei grandi teatri per abbattere le diverse barriere (fisiche, sociali, economiche) e puntare all'uguaglianza e alla democrazia. Penso che le nostre istituzioni culturali abbiano l'obbligo civile e civico di occuparsi di tematiche di inclusione e accessibilità. La lirica riguardo a queste tematiche è ancora un po' indietro ma sta cercando di recuperare il gap.

Come si possono rendere questi progetti speciali prioritari e non solo accessori, come spesso sono visti?

Bisogna uscire dai teatri, andare in giro per le strade, entrare nelle case dei cittadini, rivolgersi ai bambini (il Macerata Opera Festival quest'anno ha inaugurato la sua edizione con una settimana di attività dedicate ai bambini dai 0 ai 14 anni, un segnale molto importante) e ascoltare le famiglie, per supportarle al meglio anche a superare la pandemia, rendere la cultura il più possibile accessibile. Si pensi che il 70% degli italiani non frequenta attività culturali: io voglio andare a recuperare quella enorme percentuale di persone che non ha idea di cosa succeda all'interno dei teatri, andando ad incontrarle nelle case e nei luoghi di difficoltà sociale (ospedali, case di cura, carceri...). Perché la cultura può davvero

¹¹⁷ Direttrice programmazione AsLiCo – Teatro Sociale Como, Curatrice Verdi Off – Teatro Regio di Parma, Direttore artistico Macerata Opera Festiva

trasmettere significati e valori e deve occuparsi delle persone, mischiando diverse arti per renderle multidisciplinari e quindi più accessibili e contemporanee.

Altro aspetto per me fondamentale riguarda la partecipazione attiva della comunità, il suo coinvolgimento diretto nelle attività creative. A Como faccio da tanti anni un progetto che si chiama "Opera per la Città", che coinvolge 300 amatori nella costruzione di una produzione d'opera. Ora quelle persone sono i più grandi amatori del teatro di Como, i più appassionati nel tramettere cosa significa fare opera oggi.

Concludo con il tema delle reti: per me fare rete significa dialogare con i rappresentanti dei vari settori che si occupano di comunità (cultura, istruzione, turismo, sociale, welfare) e vorrei che ci fosse dialogo in questo senso a partire dai Ministeri fino ad arrivare alle Amministrazioni comunali. Si ha bisogno di confrontarsi non solo tra soggetti dello stesso settore, ma soprattutto tra soggetti che svolgono funzioni diverse al servizio delle persone e della società. Conoscendo al meglio le esigenze della comunità si può davvero lavorare con essa attraverso lo spettacolo. Per fare ciò serve progettazione e programmazione e queste vanno sostenute dagli enti e dalle istituzioni.

Intervento di Marco Scigli¹¹⁸

Vi parlo sia in qualità di musicista sia come insegnante della scuola di musica di Fiesole che dirigo e sono felice di portare un'esperienza concreta che richiama nel pratico tutti i temi già affrontati in questa mattinata - rete, innovazione, creatività, didattica.

La scuola di Fiesole ha come obiettivo fondante quello di diffondere l'educazione musicale in ogni strato della popolazione. La filosofia di riferimento è quella che aveva ispirato Jose Antonio Abreu nella creazione e diffusione dei Nuclei Orchestrali in Venezuela, che hanno salvato dal disagio sociale tanti bambini delle favelas, un programma conosciuto come "El Sistema". La Scuola di Fiesole mira a riprodurre il Sistema in Italia, diffondendo la formazione di nuclei orchestrali a livello nazionale, e a promuovere l'insegnamento della pratica musicale fra gli strati più disagiati della popolazione, attraverso la costituzione dell'Associazione "Musica e Società" per una educazione musicale inclusiva.

La relazione diretta con le scuole in questo senso è particolarmente importante, come per il nucleo orchestrale delle Piagge nato in collaborazione la scuola del quartiere più disagiato di Firenze. Il Nucleo coinvolge 60 bambini a cui si forniscono gli strumenti musicali e che seguono gratuitamente il percorso formativo musicale attraverso esclusivamente lezioni collettive in orchestra. L'orchestra rappresenta qui un modello di società e un rimedio per la marginalità culturale, dove non si impara solo la musica, ma anche attraverso di essa e l'educazione viene fornita a tutti, grazie a docenti altamente qualificati.

La figura del musicista, secondo anche quello che pensava Abreu, deve avere una responsabilità e un dovere nei confronti della società. Senza un radicamento interno alla comunità, la bravura del musicista rimane solo un esercizio affascinante, ma fine a se stesso.

¹¹⁸ Referente del Nucleo Orchestrale delle Piagge – Scuola di Musica di Fiesole

Conclusioni di Cristina Scaletti¹¹⁹

Ritengo sia stato importante che tutti i relatori durante la mattinata, accanto agli aspetti tecnici, abbiano ricordato che la cultura abbia un valore che prescinde da tutto il resto e che abbia un'accezione morale nei confronti della società. Questo concetto si declina nella più recente attualità, un periodo dove accanto alle problematiche sanitarie prevalenti sono emersi aspetti più intimi, personali, che ci hanno fatto scoprire più deboli, più fragili, più soli. In questo senso la riapertura al 100% dei luoghi di cultura ha un valore simbolico fortissimo, nonostante tutti i timori del caso, che riporta al valore sociale della cultura.

Concordo anche con quanto detto sulla rete, declinata secondo l'idea della contaminazione tra vari ambiti. Il modello "in rete" è un modello verticale in cui tutti i settori a vari livelli dialogano tra loro, facendo emergere i rapporti tra cultura e sanità, cultura e istruzione, cultura e ricerca, e puntando all'essere uniti, più forti perché insieme e più inclusivi.

L'inclusione è un dovere morale e civico, ma non consiste solo nell'abbattimento delle barriere architettoniche; veicola invece il messaggio che la diversità è arricchimento per ognuno di noi, un fattore fondamentale di coesione per essere più comunità, più società. Ora la cultura ha anche il grande compito di rieducare i ragazzi ad amare l'incontro, il teatro, il ritrovarsi nei luoghi di confronto. Per un ragazzo di 13 o 14 anni due anni di pandemia sono lunghi una vita e hanno bisogno di essere sostenuti per superare questo momento.

La riapertura dei luoghi culturali assume tantissimi significati e dobbiamo lavorare tutti insieme, ognuno con i rispettivi ruoli e competenze ma rafforzati dalle esperienze condivise, per restituire il lavoro svolto alla popolazione tutta, veicolando il messaggio che il teatro è anche terapia.

¹¹⁹ Presidente Fondazione Toscana Spettacolo onlus

WS 11 | VISIONE E COMPETENZE PER IL PIANO NAZIONALE PER LA DIGITALIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE

In collaborazione con Fondazione Scuola Beni Culturali e Digital Library

QUALE STRADA PER LA DIGITALIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE?

Intervento di Laura Moro¹²⁰

Buongiorno a tutti, devo dire che ho un po' di emozione dell'incontro in presenza, per me è il primo così con un pubblico vero ed è veramente una cosa molto bella. Ed è bello anche il fatto che ci sono tante persone che ci ascoltano da fuori, questa delocalizzazione anche è un aspetto meraviglioso, perché anche chi non può essere fisicamente presente è comunque partecipe, per cui direi che è alla fine una situazione favorevole. Ecco, vorrei proprio iniziare questo brevissimo intervento di introduzione con questa riflessione, che siamo in un momento favorevole perché il Covid, questa esperienza che tutti noi ci siamo trovati a vivere per la prima volta e spero anche l'ultima, ci ha dato e ci ha lasciato una grande consapevolezza di quelli che sono i limiti delle nostre organizzazioni e anche le potenzialità che si aprono attraverso il digitale. È stato concreto e quindi ci dà anche una responsabilità, perché noi dobbiamo gestire i limiti e le potenzialità. E l'altra condizione favorevole è il Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza che spingerà tutti i Paesi dell'Europa come mai fatto prima. Abbiamo finalmente la possibilità, perché abbiamo le risorse, abbiamo un quadro di programmazione chiaro, perché non basta avere risorse, bisogna avere anche il programma. Il programma c'è, ci sono stati lunghi mesi di gestazione di questo programma e quindi abbiamo davanti a noi un quinquennio in cui possiamo veramente fare. E abbiamo la possibilità che non abbiamo mai avuto prima. Quindi queste due dimensioni: la consapevolezza e la possibilità di fare ci mettono in un momento favorevole. La quantità delle risorse messe in gioco dal piano nazionale è enorme e la sfida anche lanciata dalla Commissione europea è enorme. Next generation, cioè noi dobbiamo pensare per le prossime generazioni, questo è il patto. E quindi questo dà una grandissima carica, molto entusiasmo, moltissima responsabilità. Queste due dimensioni, l'entità delle risorse in gioco e il dover pensare per le prossime generazioni, ci spingono, ci impongono di agire non più per sommatoria di iniziative, ma dobbiamo disegnare un orizzonte nuovo e dobbiamo creare veramente un grande progetto collettivo. Un progetto collettivo che sale a vari livelli: il settore delle infrastrutture, il settore del digitale, diciamo tutti i vari settori strategici del nostro Paese. Ognuno avrà il suo progetto collettivo che si somma a un progetto Paese che si somma a un progetto europeo. È veramente una condizione invidiabile. Adesso caliamo il ragionamento sull'ambito della riflessione di questa giornata: il patrimonio culturale. Il piano nazionale di digitalizzazione del patrimonio culturale è uno strumento che ha anche un suo ancoraggio normativo, ma prima di questo ce l'ha nel contesto che ho appena enunciato. È uno strumento che il Ministero ci ha dato per definire i principi che ci guideranno in questa azione di largo respiro: le policy, le metodologie e le regole della governance dell'ecosistema, perché i soggetti sono tanti e già solo se facciamo

¹²⁰ Direttore Digital Library, Ministero della Cultura.

il censimento dei partecipanti in questa sala o di quelli che ci stanno ascoltando, ognuno di voi è un portatore di interessi di una realtà. Quindi dobbiamo tornare a parlare in termini di ecosistema, e poi dobbiamo anche definire gli obiettivi da mettere a terra.

Il PNRR è un piano molto concreto, con dei target quantitativi, ovviamente anche qualitativi, e quindi dobbiamo definire insieme gli obiettivi. Nel corso della giornata ci confronteremo sui temi che abbiamo cominciato a mettere all'ordine del giorno. È un inizio di ragionamento, abbiamo iniziato con i temi più urgenti per i quali c'è bisogno di creare un *framework* condiviso. Non sono tutti i temi, ma questo lo dico sempre, siamo di fronte a una maratona, non uno sprint, non possiamo fare tutto subito. Dobbiamo ragionare in un piano di cinque anni, di sei anni. E quindi ci confronteremo sui due capisaldi senza i quali il piano non parte: metodologie di digitalizzazione e principi per la circolazione delle informazioni. Il progetto sul digitale del PNRR si intitola significativamente "strategie e piattaforme digitali per il patrimonio culturale". Allora, i capisaldi quali sono? Il primo caposaldo è quello di separare lo spazio dei dati dalle applicazioni. Siete tutti tecnici, sapete che cosa implica questo. E questo è il primo approccio, il primo impegno.

Poi ragionare in termini di processo, che non è così scontato: dobbiamo rimettere al centro il ciclo di vita della risorsa digitale. Dobbiamo stimolare l'altro caposaldo, l'altra idea su cui ci saranno delle azioni concrete sul piano per stimolare e facilitare la creazione di servizi, anche forse direi soprattutto di terze parti, servizi che innovino le modalità di interazione con l'utente. Poi che cosa significa questo nella realtà è un percorso che dobbiamo costruire. Un altro importante caposaldo è creare ambienti per la co-creazione e la co-produzione di contenuti, mettendo al centro l'utente. Benissimo, abbiamo fatto grandi passi avanti per quanto riguarda l'affinamento di quella che si chiama la *user experience*, ma adesso gli utenti non sono più solo al centro come fruitori, devono diventare anche partecipi, attori del processo di creazione dei contenuti culturali. Per questo bisogna inventare modalità. Diciamo fuori dal mondo dei beni culturali queste modalità sono già largamente praticate, noi dobbiamo imparare a farlo anche nel patrimonio culturale. Quindi il patrimonio culturale non è più solo il centro della memoria, e su questo bisognerà comunque sempre continuare a investire, perché il patrimonio è il centro della memoria. Deve diventare anche il centro della creatività e capire che si aprono spazi grandissimi.

Che cosa ci serve per attuare questi buoni propositi su cui immagino tutti voi sarete d'accordo. Ci serve prima di tutto un patto per un progetto di ampio respiro e di lunga durata. Ripeto, non è uno sprint, è una maratona. Quindi dobbiamo essere tutti consapevoli che ci impegniamo per dei risultati che arriveranno anche in corso d'opera, ma che troveranno concretezza alla fine del progetto. Ecco, noi siamo sempre stati abituati a ragionare nella scarsità di risorse. Dobbiamo cambiare questa mentalità e mettere in fila i passi, non si potrà fare tutto subito, dobbiamo creare un processo. Il lavoro che stiamo facendo in questi mesi e che diciamo finirà più o meno alla fine dell'anno è proprio capire i passi, i processi, gli attori, cioè darci questo quadro programmatico. Una solida infrastruttura dati, molto più solida di quelle che abbiamo fino ad adesso. Ci sono delle realtà interessanti ma questo deve scalare a livello di Paese. Dobbiamo ragionare in termini di interdipendenza e non più di autosufficienza.

E poi ci servono investimenti sulle persone. È stato fatto tanto in questi anni, ci sono dei giacimenti, non di dati, giacimenti di competenze, di *know-how*, di processi già definiti. Ecco, noi dobbiamo chiamare a raccolta tutte le intelligenze del Paese, perché l'investimento è

sulle persone. Perché poi alla fine di questo piano, di questo progetto quinquennale, noi realizzeremo degli asset che sono tecnologici, di processo. Questi poi devono cominciare a lavorare, a quel punto, e creare valore. E questo lo possiamo fare solo se cominciamo fin da adesso a investire sulle persone.

Ed è proprio su questa riflessione sulle persone che passo la parola all'architetto Vittorini, che è il direttore della Fondazione scuola per i beni e le attività culturali, ed è proprio per questo motivo che questo evento lo abbiamo realizzato insieme oggi qui a Lucca, perché il patrimonio è un patrimonio che crea valore per le persone. E queste due dimensioni devono stare insieme. Per cui il tema delle competenze e dello sviluppo delle competenze diventa centrale. Questo è un percorso che faremo insieme, anche nell'ambito del PNRR e quindi è proprio il segnale di partenza. In fondo questo, dicevo, è il primo evento pubblico che facciamo e la partenza noi la vogliamo dare proprio su questo messaggio: non focalizzato sulle tecnologie ma focalizzato sulle persone e sui processi.

Intervento di Alessandra Vittorini¹²¹

Nell'ampio e ambizioso scenario del grande obiettivo europeo della "transizione digitale", il progetto proposto dalla Digital Library opera con investimento fortemente centrato sulle persone. La costruzione del nuovo "ecosistema" digitale del patrimonio culturale – che va quindi ben oltre la semplice e mera digitalizzazione del patrimonio – si basa sulle persone, ha bisogno delle persone, vuole parlare alle persone. Vedrà, in sostanza, le persone come attori, protagonisti e destinatari. Ed è di questo che vorremmo ragionare oggi, parlando di visioni e competenze.

È noto come il drammatico e inatteso avvento della crisi pandemica abbia obbligato a improvvisi cambiamenti che hanno riguardato tutti gli aspetti della vita, del lavoro, delle relazioni. In quelle prime settimane la Fondazione si è trovata a testare sul campo gli esiti di un esperimento coraggioso e inedito avviato in un momento in cui il lockdown e il confinamento delle persone per mesi non erano fenomeni prevedibili né immaginabili: la piattaforma di formazione a distanza (FAD), la cui progettazione era stata avviata nei mesi precedenti, si offriva in quel momento come uno strumento nuovo e sperimentale che si è rivelato prezioso. È stato immediatamente attivato e messo a disposizione dei programmi formativi avviati dal Ministero per la vasta platea dei suoi dipendenti impossibilitati a raggiungere i luoghi di lavoro. Da allora la piattaforma è diventata il luogo virtuale sul quale si svolge – in attesa del definitivo superamento delle lunghe e alterne fasi che hanno caratterizzato l'emergenza Covid – la maggior parte dei programmi formativi in corso, sia in Italia che nelle collaborazioni internazionali. È uno strumento che cresce e si alimenta – anche nella progressiva implementazione delle sue funzionalità – per rispondere sempre più efficacemente alla domanda, sempre più ampia, di libero accesso ai contenuti formativi. Una straordinaria conferma della validità e della visione strategica di quell'idea.

Un anno fa, quando ci siamo incontrati nella precedente edizione di LuBeC, il programma Next Generation EU era stato varato dal Consiglio dei Ministri d'Europa da pochi mesi, e la Presidente della commissione europea Ursula von der Leyen aveva appena lanciato il New European Bauhaus. E l'Italia, come tutti i paesi europei, iniziava a declinare nel suo Piano

¹²¹Direttore Fondazione Scuola dei beni e le attività culturali. Intervento revisionato dall'autore.

Nazionale di Ripresa e Resilienza gli obiettivi posti a base di quel programma finanziario straordinario e senza precedenti, con una disponibilità di oltre 200 miliardi di euro.

Già da allora il peso della sfida della digitalizzazione dentro il grande piano di investimenti europeo appariva molto chiaro, con l'obiettivo prioritario di mediare i gap e le differenze tra i diversi Paesi. Nel caso italiano non c'è dubbio che la necessità di recuperare il divario pregresso nei confronti degli altri partner europei - che negli anni passati hanno investito di più e meglio nella digitalizzazione - sia rilevante. Ma è altrettanto evidente che questa sfida debba costituire anche un importante momento di passaggio, un cambio di visione e di paradigma capace di introdurre nuovi approcci e nuove modalità di gestire e trattare il patrimonio culturale. Non la semplice digitalizzazione ma la creazione di un vero e proprio "ecosistema", un ambiente nuovo in cui muoversi con regole e strumenti nuovi, sulla base di competenze che non saranno solo meramente tecnologiche e informatiche ma anche di tipo trasversale e relazionale.

L'altro impegno strategico è quello sui progetti, che ci sta obbligando però ad un improvviso rovesciamento del punto di vista. Per decenni nel nostro Paese si stentava a trovare i fondi per i progetti; oggi, di fronte ad una inattesa e massiccia disponibilità di fondi, ci preoccupa la difficoltà di produrre rapidamente i progetti necessari ad attivarli. La disponibilità finanziaria richiede una parallela e corrispondente disponibilità di progetti, e per questo occorrono competenze specifiche, capacità tecniche e gestionali, tempi certi e rapidi, efficienza attuativa. Trasformare i programmi in progetti, saperli costruire in modo da dare rapido ed efficace seguito – e senso – a quei fondi, portarne avanti i processi di attuazione e monitoraggio, raggiungere i target e i milestones prefissati. Per tutto ciò occorre partire dalle professionalità e dalle capacità, riallineare le competenze ed attivare un processo di rinnovamento che solo nelle persone può trovare il suo centro e i suoi obiettivi.

Quello che oggi si presenta è un progetto di digitalizzazione grande e ambizioso, di ampio respiro, un progetto che – per usare le metafore sportive - non è uno sprint ma una maratona. Come una maratona si dispiega sui tempi lunghi, come una maratona richiede una attenta gestione delle energie e delle risorse nella successione delle diverse fasi, come in una maratona deve pesare ogni chilometro e, infine, come in una maratona misurerà solo alla fine gli eventuali errori di valutazione fatti lungo il percorso. È un progetto, in sostanza, da costruire fase per fase, metro per metro. Ed è in tal modo che è stato avviato il percorso che oggi si presenta: con fasi di ricognizione, riflessione, confronto e dibattito; con dialoghi aperti e multidisciplinari che mettono a confronto i tanti e molteplici approcci che il patrimonio culturale esige per essere compreso, conosciuto, studiato, conservato, tutelato, curato, gestito. Con l'obiettivo di mettere a fuoco, progressivamente, gli elementi, gli strumenti e le indicazioni strategiche necessarie per disegnare il percorso che si svilupperà per i prossimi 5 anni verso la creazione del nuovo "ecosistema digitale" in cui ricollocare e ripensare il patrimonio culturale.

Affiancare il percorso avviato dalla Digital Library è la nostra sfida per i prossimi anni, mettendo in campo tutta l'esperienza acquisita e la capacità di progettare percorsi innovativi e inediti. Proprio in quella componente formativa che necessariamente investe sulle persone: persone come destinatari, persone come protagonisti, persone come diretti agenti di questo cambiamento che tutti ci chiedono. E che, per questo, deve saper investire, uno per uno, su tutti coloro che di questo cambiamento sono e saranno parte con un

approccio prevalentemente interdisciplinare, non solo sulla cura e la gestione del patrimonio culturale ma anche su tutte le possibili intersezioni trasversali e interdisciplinari.

Il patrimonio culturale è di tutti ed è di tanti. Più passa il tempo e più diventa campo di azione di tanti soggetti, sia come attori operativi che come fruitori: lo Stato e agli enti locali, i professionisti e il mondo accademico, il mondo della formazione e quello dell'associazionismo, gli esperti, gli specialisti e i comuni cittadini, il settore pubblico e quello privato, gli italiani e gli stranieri, i turisti e le comunità locali. E' l'attuazione progressiva delle logiche della sussidiarietà, sostenute e proclamate dalla Convenzione di Faro, che vedono il patrimonio culturale al centro di un mondo sempre più largo, che richiede quindi un investimento adeguato proprio sulla crescita delle capacità relazionali: per mettere in rete ogni elemento e ogni protagonista, costruendo quel linguaggio comune indispensabile per alimentare quel mondo e le sue connessioni. Il digitale è uno di questi linguaggi, è uno di questi strumenti ed è destinato a diventare il nuovo ambiente in cui il sistema potrà agire e crescere coltivando e alimentando le sue potenzialità.

DIGITALIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE: COME GOVERNARE I PROCESSI? SU QUALI OBIETTIVI? CON QUALI REGOLE?

Intervento di Alessandro Coco¹²²

Buongiorno a tutti. Una necessità degli operatori è quella di avere dei riferimenti, delle indicazioni operative concrete per gestire e portare a termine un progetto di digitalizzazione, e per gestire anche quelle risorse già digitali presenti. La sfida sarà essere capaci di gestire la mole di oggetti digitali di tipologie più diverse che si stanno producendo. E queste linee guida sono un po' il nano che vuole, insomma, arrivare in vetta a questa montagna di oggetti digitali. E quindi per farlo - un po' perché funziona meglio, un po' anche per distribuire le responsabilità - abbiamo creato un gruppo di lavoro con l'obiettivo della multidisciplinarietà, abbiamo coinvolto colleghi esperti di dominio a vario titolo di vari istituti. E abbiamo coinvolto anche i colleghi che non lavorano a Roma con l'obiettivo di coinvolgere le persone in grado di portare l'esperienza maturata in questi anni di maturazione digitale dei nostri istituti. E quindi archivisti, fotografi, conservatori intesi come architetti, storici dell'arte, archeologi, bibliotecari e informatici, si incontrano per lavorare a uno strumento utile, operativo in forma testuale.

Il lavoro redazionale è partito con un'impostazione, diciamo, delle cinque W&H, "why, what, who, when, where and how" per individuare scopi e obiettivi. Perché andando a guardare molta della produzione di oggetti digitali, c'è sia la sensazione del quel poco che riusciamo a fare lo facciamo in fretta perché abbiamo poche risorse, sia anche lo facciamo perché abbiamo le risorse economiche, che non è il motivo per il quale bisognerebbe avviare una campagna di digitalizzazione. Ed è il rischio maggiore in cui ci troviamo adesso. Perché queste risorse economiche ci saranno e si dovranno anche spendere, quindi la preoccupazione maggiore che abbiamo è quella di dire: "d'accordo, arriveranno le risorse economiche, potete dotarvi di tecnologie, dotarvi di competenze, ma per far cosa?". La produzione di questi progetti digitali come deve entrare in un nuovo ecosistema? Perché

¹²² Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione.

già da quello che ci siamo detti stamattina dobbiamo tener conto del pregresso, però dobbiamo essere capaci di portarlo all'interno di un ecosistema che avrà una filosofia e una struttura e una modalità operativa diversa da quella a cui i nostri istituti e gli operatori del patrimonio culturale, sia pubblici che privati, possiamo dire che sono abituati. Il nostro piccolo sforzo, quindi il nostro piccolo contributo come gruppo di lavoro, è proprio quello di indicare come riuscire a produrre risorse digitali dando indicazioni anche sulla, diciamo, appunto, pratica, come realizzarle. E in questa struttura se la ragione da identificare per l'avvio di una campagna digitale e poi ci porterà a capire anche cosa dovremo digitalizzare. Perché la selezione... ci sono istituti che hanno patrimoni molto molto ampi, altre realtà che magari sono dotate, non hanno una propria disponibilità, patrimoni molto più esigui. Quindi tutto torna un po' nel pensiero, ecco, prima nell'idea, prima che nell'azione. Saranno necessarie delle figure che non saranno soltanto degli operatori tecnici ma sapranno ovviamente anche degli aspetti di dominio e non solo, e poi altre indicazioni più pratiche, volendo, che sono sia quelle relative al momento in cui in un processo di digitalizzazione devono avvenire le attività. Quindi, un ordine anche all'interno delle varie attività di digitalizzazione. E anche a una cosa che per certi versi può sembrare fin troppo banale, cioè la location in cui queste digitalizzazioni vengono realizzate, che però in realtà pertiene anche il tema del coinvolgimento di partner esterni, quindi di aziende private nel caso del nostro punto di vista di istituti pubblici e ministeriali, il coinvolgimento di aziende private e di operatori che hanno la tecnologia per gestire, realizzare le digitalizzazioni di cui abbiamo bisogno. Però, magari per ragioni di conservazione del patrimonio che deve essere una digitalizzazione, è più semplice realizzare le digitalizzazioni all'interno dell'istituto che le conserva. O in altri casi può essere più pratico e più economico realizzarle all'esterno. Quindi la location incide, è determinata ancora dal cosa andiamo a digitalizzare, però incide anche sul nostro piano di spesa, che è una delle indicazioni poi pratiche che sappiamo di dover fornire. Cioè, dare dei riferimenti su come si deve stilare un capitolato di spesa, su quali sono i costi da prevedere, da monitorare, ma soprattutto da prevedere. E quindi anche lì si porteranno le esperienze pregresse, perché appunto gli istituti e le persone che sono presenti in questo tavolo a nome di quegli istituti hanno già avviato negli anni i progetti di digitalizzazione e sugli errori come sulle buone riuscite potremmo condividere queste informazioni e metterle a disposizione di tutti. Questo, giusto per fare una panoramica del che cosa.

Poi abbiamo indicato dal nostro punto di vista qual è il set minimo di professionalità coinvolte. Se l'investimento delle risorse economiche che arriveranno, come si è detto stamattina, partirà dalla formazione si riuscirà a creare figure professionali capaci di gestire i singoli momenti dell'intero processo. Credo che non sarà più un'utopia avere dei team che gestiscono un progetto di digitalizzazione così ricchi e così ampi di competenze. L'interazione tra queste figure è importante: le attività del restauratore saranno subordinate e coordinate con chi è addetto alla logistica, alla movimentazione delle opere. Perché il parere del restauratore, come sapete, è fondamentale per la movimentazione di un quadro, di un archivio così come le indicazioni che il restauratore dovrà dare all'operatore tecnico che dovrà realizzare le digitalizzazioni per evitare che la modalità di digitalizzazione possa in qualche modo danneggiare l'oggetto. E così come l'informatico dovrà confrontarsi sia con l'operatore tecnico che realizzerà il file digitale concretamente, sia col catalogatore che dovrà invece aggiungere i metadati descrittivi alla risorsa

digitalizzata. Quindi è veramente una squadra in cui ciascuno fa un pezzo di lavoro che ha a che fare col pezzo di lavoro che fa qualcun altro.

Ho cercato poi, visto e considerato che il piano nazionale si chiama “piano nazionale di rilancio e resilienza”, di capire quanto la resilienza sia parte della nostra proposta operativa. Partire da questa definizione di Brian Walker, che la indica come la capacità di un sistema o ecosistema di imparare come cambiare per non subire il cambiamento, è un riferimento utile. Ecco, nella pratica di un progetto di digitalizzazione si deve essere in grado di gestire una modalità diversa di raggiungere lo stesso scopo, quindi l’uso di strumenti diversi. Perché comunque concretamente un manoscritto può essere digitalizzato con tecnologie diverse, che sono o relative all’obiettivo o relative alle nostre risorse economiche. Quindi non avere la preoccupazione di trovare il modo, ma essere capaci di adattare i modi per raggiungere il nostro obiettivo. Così come il nostro riferimento operativo è quello di una struttura reticolare, quello di una serie di figure che si intrecciano. Perché la capacità di agire dei singoli attori della rete dà maggiori garanzie di resilienza, quindi di assorbimento delle eventuali difficoltà che si incontrano durante la propria attività. E anche la capacità di rispondere ai cambiamenti secondo me è una cosa cui dobbiamo pensare quando avviamo un progetto di digitalizzazione, perché essere pronti al cambiamento significa essere capaci di superare i problemi che possono verificarsi, che possono essere dal danneggiamento dello strumento che stiamo utilizzando, quindi prevedere sistemi che magari ci riescono a garantire con una forma di ridondanza la continuazione della nostra attività. Ma essere anche capaci di assorbire cambiamenti positivi, non solo negativi. Quindi essere capaci di adattare il nostro sistema di produzione a una nuova tecnologia, a un nuovo software, a una nuova tecnica di restauro.

La risposta al cambiamento deve essere un’attitudine che ci garantirà la prosecuzione e il raggiungimento del nostro obiettivo sia in termini, diciamo, negativi, quindi di superamento di un problema, ma soprattutto anche in termini positivi come accoglimento di un cambiamento positivo. È una cosa su cui già si è detto oggi molto, cioè un progetto di digitalizzazione deve essere aperto che significa anche che deve ricevere degli input, quindi deve essere sempre capace di condividere i risultati, adattare e tenere conto dei risultati che altri hanno raggiunto. In un mondo ideale in cui più processi, più attività di digitalizzazione dialogano fra di loro, c’è uno scambio reciproco delle varie attività di digitalizzazione. Per questo io penso che il modello, diciamo, gutemberghiano della linea guida è un modello che mentalmente dobbiamo rimuovere, perché una cosa che è stampata e rilegata ha un non so che di definitivo che non si adatta alla modalità di lavoro che invece vorremmo che si diffonda.

Questo tavolo di lavoro ha una preoccupazione: quello di consigliare come realizzare oggetti digitali che possano entrare ed essere utilizzabili, che siano agnostici rispetto alle piattaforme di distribuzione: i dati da una parte, le applicazioni dall’altra. Ci preoccupiamo di produrre dati, di produrre oggetti digitali di qualità corredati di metadati di qualità, e questo è il punto di partenza perché poi ci si diverte a fare le piattaforme di consultazione, di condivisione, di riuso e quant’altro.

Intervento di Costantino Landino¹²³

Buongiorno a tutti, inizierò io la prima parte della nostra presentazione, che dovete immaginare come un unicum diviso in due sezioni. Oggi, con il collega Alessandro Coco, vi aggiorneremo su quelle che sono le attività in corso per quanto riguarda la task force per la costruzione delle linee guida per i progetti di digitalizzazione che la Digital live, in collaborazione con gli istituti afferenti, sta mettendo in opera. Inizieremo con una serie di domande a cui dare delle risposte. In questa presentazione, che durerà una mezz'ora con tutte le domande che poi vorrete fare alla fine, vi mostreremo il nostro approccio e le modalità che abbiamo approcciando e realizzando queste linee guida, mettendo in riferimento alcuni degli elementi che sono già stati presentati dall'architetto Moro. In particolare, quelli che sono gli obiettivi strategici, che sono dichiarati già nel piano nazionale di digitalizzazione, con obiettivo generale, quindi la digitalizzazione del patrimonio culturale è una parte integrante di questo piano ed è uno degli assi strategici del Ministero della Cultura nell'adempimento della propria missione istituzionale nel piano complessivo che è già stato indicato.

Gli obiettivi strategici di questo piano per quanto riguarda la digitalizzazione sono quelli di creazione di nuovi contenuti digitali, di elaborazione di questi contenuti con le modalità che verranno definite in maniera collaborativa come già presentato e la produzione di contenuti affidabili. Con obiettivi strategici generali di valorizzazione culturale e di mercato di questi asset che vengono realizzati e ripresi, con gli ovvi obiettivi di tutela e di conservazione che riguardano, appunto, gli obiettivi e la mission del Ministero e la gestione in termini più ampi di tutto quanto il patrimonio digitale e non solo. Per raggiungere questi obiettivi strategici si deve partire necessariamente da una governance. E questa governance deve partire da un'analisi di quella che è la situazione attuale. Come già indicato anche dell'architetto Moro, noi abbiamo avuto e abbiamo nel corso di questi anni una serie di progetti di pratiche di digitalizzazione che spesso non sono state coordinate fra di loro. Sono state azioni, progetti anche estremamente interessanti e questo know-how che è stato prodotto all'interno anche dell'amministrazione spesso è stato poco condiviso. Esperienze molto importanti, professionalità molto importanti sono all'interno dell'amministrazione e devono portar fuori i loro know-how per dividerlo, per poter far sì che questo progetto generale, questo enorme programma di digitalizzazione possa dare i suoi frutti.

Abbiamo anche una serie di soluzioni tecniche, di infrastrutture, di servizi relativi agli oggetti digitali che sono disponibili sul mercato, che sono disponibili anche come soluzioni. Abbiamo quindi la necessità poi di allineare quelle che sono le tecnologie emergenti e non solo quelle emergenti, in modo tale che dai processi di governance queste possono essere prese come soluzioni progettuali, come elementi che possono contribuire a sviluppare progetti di digitalizzazione innovativi. Non parliamo soltanto di digitalizzazione relativa a materiali canonici. Stiamo parlando anche di digitalizzazione museale, digitalizzazione virtuale, tutta una serie di aspetti che devono essere messi a fattor comune e come conoscenze. Abbiamo quindi la necessità di garantire una governance centrale per far sì che i processi di gestione, di lavorazione, le buone pratiche siano omogenee in modo tale che possiamo ragionevolmente avere una maggiore efficacia nell'esito di questi progetti.

¹²³ Istituto Centrale per gli Archivi.

Questa governance centrale è uno degli elementi principali strategici del funzionamento di tutto quanto il programma di digitalizzazione nel suo insieme. È importante partire da una definizione di progetto. In questo caso questa è una delle tante definizioni di progetto, ma nel caso, diciamo, di un progetto di digitalizzazione dobbiamo mettere come focus alcuni elementi importanti. Un progetto è un'impresa complessa, unica, con una durata determinata per raggiungere determinati obiettivi con un ciclo continuo di pianificazione, esecuzione e controllo. Cioè un ciclo di revisione, verifica del raggiungimento dei risultati.

Questi elementi sono importanti per poi definire quello che è un ciclo di controllo di questi nostri progetti, ed è uno degli elementi critici nella definizione dell'intero programma e della capacità di portarlo agli obiettivi che si sono prefissati nei tempi, con la qualità e nei costi indicati. Quindi abbiamo la necessità di individuare per i nostri progetti di digitalizzazione gli scopi e gli obiettivi come fase iniziale, come elemento in cui mettiamo in relazione le risorse economiche in nostro possesso, le risorse umane e le competenze per poter definire quali sono i risultati che vogliamo ottenere, quali sono le aspettative e quali sono i tempi con cui noi dobbiamo raggiungere questi risultati. Quindi la definizione di un progetto è un elemento essenziale per poter andare avanti nella costruzione di questi progetti.

Dobbiamo definire - ed è uno degli obiettivi che vogliamo portare avanti con la redazione delle linee guida - un modello di lavoro che sia scalabile e modulare, cioè che sia in grado di adeguarsi alle varie esigenze, che non sia un elemento unico, monolitico di realizzazione, ma che permetta con tutta una serie di indicazioni di adattarsi alle varie situazioni, ai cambiamenti eventuali degli scenari. Operare una digitalizzazione nell'ambito dei beni culturali fa sì che le problematiche scientifiche, metodologiche possono cambiare perché dobbiamo necessariamente approcciare materiali di natura diversa. Quindi dobbiamo anche essere in grado di adeguarci ai cambiamenti che si possono presentare in corso d'opera e adattare il progetto utilizzando delle metodologie di project management che sono abbastanza comuni, che vanno applicate per questi progetti così complessi.

Dobbiamo, quindi, provare un nuovo approccio, cambiare in qualche modo una mentalità generale di approccio alla pianificazione, all'esecuzione dei progetti, quindi avere una maggior strutturazione della definizione di un progetto di digitalizzazione, applicare in maniera più costante degli studi di fattibilità preventivi che permettono di mettere in evidenza alcuni elementi, condurre un'analisi dei rischi di questo progetto, identificare quelle che possono essere le strategie di gestione dei rischi, pianificare correttamente gli interventi nell'ambito sia del rapporto con i beni, sia con le società, i servizi che possono essere utilizzati per portarli avanti.

Interessante è riuscire in qualche modo a migliorare e a costruire dei gruppi interdisciplinari per quanto riguarda l'esecuzione di questi progetti. Le competenze complessive, sia interne che esterne, devono poter coprire tutti quanti i piani disciplinari: da quelli scientifici, a quelli specialistici, a quelli informatici e così via, in modo da avere dei gruppi di lavoro più flessibili e adatti a operare anche in situazioni complesse e a cambiare l'approccio al progetto, l'esecuzione del progetto in caso di problemi. Anche questo è un ciclo però continuo, non è un piano che inizia e ha una fine. Noi dobbiamo necessariamente approcciare un meccanismo di miglioramento continuo, di condivisione delle informazioni, delle buone pratiche che ci porta, quindi, ad approcci di condivisione di conoscenze e condivisione dei risultati. Per far questo bisogna definire - è quello che stiamo facendo - una serie di strumenti che sono sia decisionali, quindi degli schemi di valutazione, degli studi di

fattibilità, dei meccanismi di analisi dei costi, analisi delle complessità della digitalizzazione, ma avere anche un'estrema condivisione delle conoscenze partendo dalle esperienze pregresse, definendo delle buone pratiche, definendo anche quelli che sono stati degli errori. Esplicitare gli errori in un progetto, in modo tale che si possa cercare una soluzione per evitare di ripetere troppe volte gli stessi errori.

Un progetto di digitalizzazione avrà una serie di azioni che possono essere fra di loro combinate, perché in base alla dimensione e alla natura stessa, che sono importanti e vanno in qualche modo analizzate per ogni singolo progetto. Quindi abbiamo la parte di descrizione dei beni, la parte di digitalizzazione del bene, la meta-datazione con tutta una serie di eccezioni che poi definiremo, e chi stiamo definendo nell'ambito delle linee guida per la digitalizzazione, in maniera che siano condivise e che siano conoscenze che possono essere applicate anche nei vari progetti. Abbiamo poi la conservazione fisica, non dimentichiamo che stiamo sempre operando su dei beni culturali, e la conservazione del digitale, separando dati e applicazioni. In questo caso avendo un'infrastruttura dove potremo conservare, sia per la fruizione che per la conservazione dei nostri asset digitali. Questo fa sì che diventa fondamentale la condivisione. Strutturare degli elementi di condivisione di queste esperienze, di questi progetti attraverso la redazione, la condivisione di buone pratiche, di esperienze pregresse e creando anche dei focus group, cioè dei gruppi comunque di conoscenza che hanno il compito di diffondere queste esperienze all'interno dell'amministrazione, in modo tale che diventi patrimonio comune e che siano esperienze in grado di guidare e di aiutare le amministrazioni nell'esecuzione di tutti quanti gli elementi di questo piano. Abbiamo poi delle linee guida, l'indicazione di standard e il loro uso, e una formazione che deve essere continua e che abbia come finalità quella del trasferimento di conoscenze e di competenze.

Possiamo individuare tre aree di formazione: quella relativa al project management, alla capacità di gestire questi progetti molto complessi. Se parliamo di progetti con migliaia, milioni di oggetti digitali da realizzare, da digitalizzare, diventano progetti estremamente complessi. Quindi anche la capacità di management, di gestione, di governance di questi progetti diventa un elemento essenziale.

Abbiamo poi una formazione tecnica specialistica sulla digitalizzazione. Abbiamo un'infinità di competenze interne ed esterne che devono essere diffuse, in modo tale che quella che è la parte eminentemente tecnica di un progetto di digitalizzazione diventi un patrimonio comune, un elemento importante che serve anche a ridurre enormemente i rischi nella digitalizzazione, ma anche ad aumentare notevolmente la qualità tecnica dei risultati.

E poi abbiamo comunque la necessità continua di formazione sui domini specifici. Una formazione sempre basata su criteri scientifici, su un approccio sui contenuti, sulle capacità, sugli standard descrittivi, sugli standard di catalogazione che sono comunque un elemento essenziale della mission del Ministero. Questo insieme di approccio che riguarda fortemente gli elementi gestionali e gli elementi che sono in qualche modo più critici rispetto, appunto, alla mera tecnologia o l'uso della tecnologia. C'è una forte interdisciplinarietà, ma anche una condivisione di progetti e di esperienze, di cose fatte male e cose fatte bene. Ed è importante condividere, è importante discuterne ed è importante trovare anche delle soluzioni comuni all'interno di questi focus group, in generale nella condivisione della conoscenza che possiamo avere. La terza domanda iniziale era il come: come poter poi gestire questi progetti, quali sono le regole su cui stiamo

lavorando. Il collega Coco vi mostrerà quali sono queste regole e come stiamo cercando di applicarle il più possibile nella redazione di queste linee guida.

OPEN DATA E CIRCOLAZIONE E RIUSO DELLE IMMAGINI DEI BENI CULTURALI IN AMBIENTE DIGITALE: È SOLO UNA QUESTIONE DI LICENZE?

Intervento di Roberto Caso¹²⁴

Grazie per l'invito e mi dispiace non essere presente lì a Lucca, ma credo di riuscire a trasmettere un messaggio anche da remoto. Io vi vorrei parlare molto brevemente di qual è l'esperienza della Scienza Aperta e se questa esperienza dell'apertura della scienza può essere utile anche nell'ottica dell'apertura del patrimonio culturale.

Ho preso molto sul serio la domanda che fa da filo conduttore di questo panel: è solo una questione di licenze? Evidentemente no. È una questione di leggi sulla proprietà intellettuale, di etica, di coloro che fanno parte della comunità, in questo caso la comunità che gestisce il patrimonio culturale e fruisce del patrimonio culturale, e poi anche una questione di incentivi. Parlerò anche di interazione tra proprietà intellettuale e disciplina dei beni culturali, che sapete essere una questione molto calda all'ordine del giorno in questo momento in Parlamento, perché è in corso di attuazione la direttiva copyright sul diritto d'autore nel mercato unico digitale, che presenta l'articolo 14 una norma rilevante per l'intersezione, appunto, fra diritto d'autore e disciplina dei beni culturali. Ci tornerò poi dopo. E poi parleremo un po' della visione politica sull'apertura della scienza e del patrimonio culturale, andando a vedere falsi problemi e veri problemi. Chiaramente vi offro la mia personale prospettiva e poi vedremo se c'è una discussione sul punto.

Il concetto di apertura inteso come scienza pubblica e democratica fa parte dell'impresa scientifica moderna. Cioè, la scienza moderna è nata come scienza pubblica e democratica. Quindi l'atto della pubblicità che avviene all'inizio con la stampa e oggi attraverso la pubblicazione in *open access* su Internet è qualcosa che fa parte della definizione stessa di scienza, in quanto, come diceva il grande sociologo della scienza Robert Merton: "la scienza ha un carattere essenzialmente comunitario." Di questo carattere comunitario è elemento essenziale la pubblicità di quello che viene prodotto dalla ricerca scientifica. Quindi, pubblicare sulle riviste all'inizio a stampa, adesso in forma digitale, è un aspetto fondamentale del carattere comunitario della scienza. Mettere in comune, condividere pubblicazioni scientifiche, dati della ricerca scientifica è parte fondamentale di quel meccanismo virtuoso che poi porta al controllo della scienza. Solo pubblicando ci si può esporre a quello che è il dubbio critico degli altri, quello che Merton chiamava "scetticismo organizzato". Quindi, una volta che è stato pubblicato un articolo scientifico, se quell'articolo scientifico fa riferimento a dati non corretti o comunque arriva a delle conclusioni non corrette, si reagisce innanzitutto pubblicando altri articoli scientifici che smentiscono quello che è stato detto. Quindi, la scienza non appartiene ai suoi singoli autori, è di tutti. È innanzitutto della comunità scientifica e poi della società in generale. Quindi, apertura e pubblicità sono parte fondamentale della nostra democrazia.

¹²⁴ Università di Trento.

Ora, la verità, però, è che sul piano della proprietà intellettuale negli ultimi quarant'anni abbiamo assistito a una marcia trionfale di estensione e proliferazione delle esclusive di proprietà intellettuale. E questo riguarda anche la nuova direttiva copyright, che aggiunge l'ennesimo diritto di esclusiva in capo agli editori di giornali. Quindi abbiamo un fenomeno sul piano legislativo che è servito essenzialmente a degli interessi commerciali, mentre gli interessi della tutela del patrimonio culturale, gli interessi dell'università, della scuola, della ricerca scientifica sono state tenute ai margini del processo legislativo. A fronte del fatto che la proprietà intellettuale è stata estesa in tutte le direzioni possibili e immaginabili, l'unico strumento che è rimasto ai cittadini per condividere era il contratto.

Nascono così le licenze che poi vengono utilizzate anche nel campo del patrimonio culturale per aprire contenuti e dati. Quindi, non dobbiamo dimenticarci che questo è sostanzialmente un second test: se il mondo fosse andato nella giusta direzione, le leggi sulla proprietà intellettuale dovevano essere scritte in tutt'altra maniera, dovevano essere disegnate in tutt'altra maniera, dando più spazio all'accesso pubblico alla conoscenza. Non è andata così e allora si è arrivati alle Creative Commons che tutti quanti ormai conosciamo. Che cosa è successo nel frattempo? Che la scienza aperta si è sviluppata. Se vedete i dati relativi alla quantità di pubblicazione, specialmente articoli sulle riviste scientifiche, sono pubblicate in formato nativo aperto, in forma aperta fin dall'inizio, cioè su riviste ad accesso aperto o ripubblicate ad accesso aperto, cioè articoli di riviste scientifiche che erano ad accesso chiuso ma sono stati poi ripubblicati in accesso aperto, cosiddetta Green Road all'open access, ecco, questi dati sono impressionanti. Quindi possiamo dire per scontato che la scienza sarà nei prossimi dieci anni, molto probabilmente, tutta in accesso aperto.

Tuttavia, diciamo, questa storia non è solo di rose e fiori. Studi crescenti insistono sul fatto che il problema dell'apertura della scienza è da mettere in relazione con quello che è il potere delle piattaforme commerciali di analizzare i dati. Quelli che erano gli editori scientifici un tempo sono diventati delle imprese di analisi dei dati, per esempio Elsevier, una piattaforma che innanzitutto ha un potere di mercato perché ha un potere di computazione di calcolo, di analisi dei dati della ricerca scientifica. Questo in che cosa si traduce? Si traduce nel fatto che questi grandi giganti sono in grado di influenzare ormai il modo in cui la scienza procede. E questo avviene innanzitutto sulla base del trattamento dei dati personali degli scienziati. Quindi, il fatto di essere dentro delle piattaforme commerciali di analisi dei dati della ricerca scientifica significa essere costantemente spiati. Lo dice per esempio questo rapporto di due anni fa di Spark, Landscape Analysis, che analizza l'impatto che ha questo grande potere di calcolo dei dati e di trattamento dei dati personali degli scienziati per studiare abitudini, propensioni e via scorrendo degli scienziati stessi.

Tornando al diritto della proprietà intellettuale, con la pandemia si poteva cogliere l'opportunità di ripensare le leggi in merito: invece di continuare ad allargare e proliferare le esclusive sulla proprietà intellettuale, si poteva ragionare in senso esattamente inverso, visto che la pandemia dimostra che abbiamo bisogno di più condivisione delle informazioni e dei dati. Eppure, però, non è così. Non è così nei documenti che descrivono la strategia della proprietà intellettuale del cosiddetto rilancio e resilienza, ripresa e resilienza, e mi riferisco al piano d'azione della Commissione europea del novembre del 2020, così come alle linee di intervento strategiche del Ministero dello sviluppo economico italiano: "linee d'intervento strategiche di riforma della proprietà industriale", cioè il codice della proprietà

industriale. E non si sottrae a questa visione critica anche la direttiva sul diritto d'autore nel mercato unico digitale.

Dunque, se è vero che nella scienza esiste una fortissima ragione per condividere, che appartiene alla storia stessa della scienza, questa ragione è rafforzata quando si tratta di scienza finanziata con fondi pubblici. Cioè, l'idea dell'open access nasce innanzitutto sulla base del fatto che quando la ricerca è finanziata pubblicamente deve ritornare, nell'era di Internet in forma digitale e online, ai cittadini. Non solo agli altri scienziati ma anche ai cittadini, quindi alla società civile tutta. Questa logica è applicabile anche al patrimonio culturale, che è gestito, che è conservato, gestito, valorizzato dallo Stato. Quindi, io credo che ci sia una forte corrispondenza tra logica dell'apertura nella scienza e logica di apertura nel patrimonio culturale. Quello che sta succedendo, però, come vi dicevo, è la difesa solo di alcuni interessi e l'incapacità di trovare sul piano della legge sul diritto d'autore una sintesi che guardi all'interesse di tutti, all'interesse generale.

Un esempio, diciamo, di questa ottica distorta è nell'attuazione dell'articolo 14 della norma che cerca di difendere il pubblico dominio almeno per quanto riguarda le opere delle arti visive: le riproduzioni delle opere di arte visiva non danno vita a nuovi diritti di esclusiva. Ovviamente si tratta di riproduzioni fedeli dell'opera d'arte visiva. Ebbene, diciamo, nello schema di decreto legislativo adesso pendente in Parlamento per i pareri delle commissioni competenti, compare una espressione alla fine della norma che dà il recepimento dell'articolo 14: "ferme restando le disposizioni del codice in materia dei beni culturali". Il che sembra alludere al fatto che sono fermi i vincoli di riproducibilità che sono rinvenibili nel codice, di cui credo parleremo fra poco.

Ora, questo è, a mio modo di vedere, errato. Come associazione italiana per la promozione della scienza aperta abbiamo dato un suggerimento al Parlamento e al legislatore di applicare quella norma, esplicitando una libertà che è implicita nella formulazione comunitaria. Cioè, il fatto che la riproduzione non dia diritto a una nuova esclusiva implica che ci sia una libertà di riproduzione. E questa dovrebbe essere esplicitata nell'attuazione della direttiva allo scopo di paralizzare anche eventuali, disposizioni legislative, come quelle contenute nel codice dei beni culturali, perché la libertà di riproduzione dovrebbe essere totale e non dovrebbe essere soggetta a una disfunzione tra fini commerciali e fini non commerciali.

Ultimo punto: perché aprire la conoscenza? Che sia scientifica o culturale. Semplicemente perché l'espansione dell'accesso alla conoscenza produce nuova conoscenza, come diceva molto bene Robert Merton. E innanzitutto questo è una questione di potenziamento della ricerca scientifica. L'esempio del Museo Egizio di Torino è secondo me paradigmatico: mette a disposizione la digitalizzazione della sua collezione di papiri perché intende quell'apertura anche allo scopo di facilitare la ricerca scientifica. Cioè, le istituzioni del patrimonio culturale fanno effettivamente parte di una rete della scienza, in questo caso della scienza aperta, che è di fondamentale importanza. E penso a quanto sia importante poter disporre di immagini dei beni culturali, per esempio a scopo didattico.

E in ultimo le attività commerciali che sono ben tenute presenti nelle vostre discussioni riguardo il riuso delle immagini e dei dati del patrimonio culturale. Quali sono i rischi? Perdita di controllo da parte dello Stato? Dei dati e delle immagini relative ai beni culturali? Io questa, diciamo, idea del controllo spasmodico di tutto quello che è la dimensione digitale la trovo assolutamente non corrispondente a quello che è la realtà. Se non nella misura in

cui il problema può essere rappresentato dal potere delle piattaforme, delle grandi piattaforme, delle big tech su Internet su cui mi soffermo fra un attimo. Perdere ricavi? Nelle discussioni che vedo sul piano nazionale di digitalizzazione, giustamente viene evidenziato che, per esempio, il costo amministrativo di gestione della riproduzione delle immagini è molto alto. E quindi probabilmente molto più alto di quello che poi si può ricavare da un'eventuale, diciamo, richiesta di compenso economico.

Il vero problema è perdere il controllo delle infrastrutture digitali. Questo è quello che in gran parte è avvenuto nella scienza, perché, diciamo, tutti i tasselli fondamentali della produzione della ricerca scientifica sono oramai nelle mani dei grandi. A cominciare dal Elsevier, per passare da Microsoft e per finire a Google. E tutto quello che riguarda, diciamo, il controllo anche della didattica. Per esempio, la didattica da remoto è oramai nel pieno possesso fisico, perché i dati alla fine hanno a che fare con dei server che stanno da qualche parte, e questo è un enorme problema. Che però non può essere gestito impedendo la riproduzione dei beni culturali, ma deve essere gestito sul piano giuridico e sul piano politico e di geopolitica con un complesso normativo che va molto oltre quello di cui ci stiamo occupando oggi. Vi ringrazio per l'attenzione e rimango a disposizione per eventuali domande.

Intervento di Chiara Veninata¹²⁵

Dividerò questa presentazione con Mirco Modolo. Io mi occuperò soprattutto della parte degli open data, cioè quello che sta facendo il tavolo di lavoro nell'ambito delle attività del piano nazionale di digitalizzazione proprio sui dati aperti. E Mirco, invece, della questione della circolazione e riuso delle immagini, che è un tema come sapete spinoso. La mia è una parte facile semplicemente perché il quadro normativo ci consente di muoverci più agevolmente senza troppi intoppi perché è, appunto, un quadro abbastanza ben definito. Probabilmente la vera sfida è capire capire che obiettivi darsi, che processi attivare per aprire questi dati, quali dati aprire. Quindi è un problema più di processo e di gestirlo nel medio e nel lungo termine. L'obiettivo del tavolo di lavoro degli open data è quindi delineare questi principi comuni, soprattutto per gli uffici del Ministero, ma in generale per le istituzioni culturali che siano il più possibile ovviamente conformi alle linee guida, veramente uno strumento valido, già emanate dall'agenzia per l'Italia digitale per promuovere la cultura degli open data all'interno degli uffici del Ministero.

Quando si parla di open data, ovviamente, è soltanto una minima parte dei dati del patrimonio informativo di cui dispongono le istituzioni culturali. La costruzione, la sfida sarà costruire lo spazio dei dati sul patrimonio culturale, di cui gli open data sono quelli che stanno al centro tra tutti i dati pubblici, i dati che siano effettivamente disponibili, accessibili e soprattutto che non violino la normativa sulla privacy. Ecco, all'intersezione di tutti questi cerchi trovate i dati di tipo aperto. Le linee guida si focalizzano su questi dati, che possono effettivamente essere messi a disposizione di tutti per qualunque finalità, anche per usi commerciali. Su questo la normativa anche italiana è assolutamente chiara: un dato è aperto se chiunque può utilizzarlo, un dato messo a disposizione per tutti attraverso le reti telematiche pubblicato in formato senza chiedere ad esempio la password, senza sapere

¹²⁵ Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione

nulla dell'utente finale. A disposizione di chiunque in formato gratuito per finalità commerciali, per stimolare la crescita economica anche di imprese che possono lavorare con questi dati aperti. Open data non è soltanto favorire la crescita economica, ha anche a che fare con la dottrina dell'open government, cioè del governo aperto, della trasparenza.

Pubblicare dati significa in formato aperto usabili da chiunque, studiabili da chiunque, sono dati grezzi: significa togliere il lucchetto al database laddove è possibile con i limiti che abbiamo detto prima, metterli effettivamente a disposizione di tutti affinché possano essere elaborati. L'abbiamo visto tutti quello che è successo durante la pandemia, l'importanza dei dati, ad esempio, sulla diffusione dei contagi. La protezione civile ha aperto i dati e su quei dati sono state fatte tantissime rielaborazioni da parte di privati anche, da parte di giornalisti che hanno usato quei dati per restituire ai cittadini infografiche e chiavi di lettura differenti e tra l'altro l'amministrazione, in questo caso, è stata fortemente stimolata a produrre dati di qualità, a fornirli tempestivamente, a fornirli aggiornati, a fornirli credibili. Il dato doveva essere affidabile. La protezione civile in quel caso ha avuto continui stimoli a fare meglio, a migliorare i processi, ad anche velocizzare i risultati in questo senso. È anche un modo per rendicontare l'attività dell'amministrazione a tutti gli utenti: io ti apro i dati, ti faccio vedere quello che ho fatto, questo è quello che ho costruito, chi lo ha fatto. Lo sa bene anche il rischio e la fatica che questo comporta, cioè il mettersi a nudo, il pubblicare qualunque cosa sapendo che non sempre il dato è di qualità, però io lo faccio perché rendiconto l'attività dell'istituzione, quello che ha fatto, quello che ha prodotto nel bene e nel male. Quindi c'è sicuramente l'importanza dell'essere trasparenti.

Come dicevo prima, l'Unione europea punta moltissimo ovviamente anche sulla trasparenza, ma moltissimo sui vantaggi economici. Sono stati fatti studi non in ambito culturale, soprattutto nel settore, ad esempio, dei trasporti o della sanità e hanno dimostrato che l'apertura dei dati, il mettere a disposizione i dati effettivamente comporta risparmi notevoli che si traducono, ovviamente, in vantaggi economici per i cittadini. Il quadro normativo, come dicevo prima, sui dati, sull'apertura dei dati è abbastanza più confortevole come zona. Perché c'è un quadro abbastanza chiaramente delineato su quali licenze possono essere assegnate ai dati aperti affinché i dati siano considerati aperti e quali licenze invece non possono essere attaccate ai nostri dataset, ai nostri dati se vogliamo fare open data. Quindi il quadro è abbastanza chiaro così com'è chiaro il quadro delle compatibilità tra le licenze. Perché è importante non soltanto capire quali licenze posso utilizzare nello scegliere, cioè la scelta di una licenza tra quelle possibili non è una scelta che non ha conseguenze. L'utilizzo dei dati è pensato perché l'utilizzatore finale possa mischiare anche questi dati. Io prendo dei dati dal Ministero della Cultura, dei dati dalla Protezione Civile, dei dati dal Comune x, li mischio insieme e creo un'applicazione. Per riusare bene questi bisognerebbe avere una licenza unica, per favorire l'adozione di politiche uniformi. Ovviamente ci saranno dei casi in cui occorrerà differenziare, ma il Ministero dovrà dare indicazioni utili tenendo conto ovviamente le questioni sul piatto. Parlando di questioni più tecnologiche, aprire i dati è una scelta che sicuramente ha dei risvolti tecnici nel processo di pubblicazione di dataset in formato aperto, ma potrebbe non bastare. Bisognerebbe fare un passo successivo pubblicando questi dati nel formato *linked open data* che rendono il dato autoesplicativo, possa creare dei metadati, associare dei metadati al dato, rendendolo comprensibile a chiunque. Questo passaggio tecnologico, che è complesso, di fatto è uno dei fondamenti su cui si basa l'intelligenza artificiale. Attraverso la lettura di dati autodescrittivi è possibile attivare, anche in maniera semplice, dei meccanismi di inferenza

sui dati, di ragionamenti sui dati. Uno strumento importante è la rete di ontologia Antopia che dà indicazioni per chiamare i dati simili nello stesso modo, per ritrovarli.

Ora lascio la parola al collega Modolo.

Intervento di Mirco Modolo¹²⁶

Buongiorno a tutti, sono un funzionario archivistico dell'Archivio centrale dello Stato. Sono qui a parlarvi e darvi conto dei lavori in corso del tavolo di lavoro, la circolazione e riuso delle immagini di beni culturali in ambiente digitale, che è stato avviato dalla Digital Library nel giugno del 2021 e che si pone l'obiettivo di riflettere e di delineare quelli che sono i principi comuni in vista dell'emanazione di un nuovo regolamento ministeriale in materia di riproduzioni di beni culturali. È un gruppo di lavoro formato da una decina di colleghi, tra funzionari e dirigenti di vari istituti del Ministero, da musei e archivi, biblioteche, sovrintendenze, direzioni generali.

Il piano stesso, il PND, il piano nazionale della digitalizzazione, ormai ha reso praticamente improrogabile di fatto l'attività di riordino e di aggiornamento delle principali disposizioni oggi vigenti su questo tema per aggiornarle fondamentalmente al contesto di Internet e del digitale. A legislazioni invariate, nel senso che noi non andremo a proporre modifiche del codice dei beni culturali, ma ci muoveremo entro il confine normativo attuale vigente. Questo per agevolare anzitutto l'attività quotidiana corrente dei musei, archivi e biblioteche che si occupano di immagini quotidianamente, ma anche l'utenza stessa che sarà messa nelle condizioni di capire meglio quali possono essere le condizioni d'uso delle immagini che acquisisce in vario modo. Proprio per la trasversalità di questi temi, è chiaro che la Digital Library all'interno del Ministero si intende come la sede più idonea per questo tipo di ragionamenti, per questo tipo di discussione.

Una premessa fondamentale voglio fare: è chiaro che si tratta di lavori assolutamente *in itinere*, per cui devo per forza limitarmi a riassumere quelle che sono delle semplici ipotesi di lavoro e non certo delle conclusioni definitive. Allora, la materia è complessissima perché interseca ambienti e ambiti molto diversi tra loro, che spesso sono confusi anche tra loro. È un tema su cui ancora credo manchi formazione, non solo all'interno del Ministero, nell'ambito più generale dei professionisti dei beni culturali.

Da un lato abbiamo la disciplina pubblicistica del codice dei beni culturali, che si fonda sul principio di proprietà domenicale del bene culturale pubblico, dall'altro abbiamo la legge sul diritto d'autore a tutela della creatività. Un altro fattore oggettivo di complessità deriva poi dal fatto che queste note sono state, nel corso del tempo, oggetto di continue modifiche anche in anni molto recenti, restituendo poi un quadro non sempre omogeneo e coerente nell'ambito di tutti gli istituti del Ministero. In molti istituti fanno ancora riferimento, per dire, al decreto ministeriale 8 aprile 1994, che è il regolamento della semi-abrogata legge Ronchey, che parla ancora di noleggio diapositive, o lo stesso codice dei beni culturali che fa riferimento ancora ai calchi, per dire, in era digitale. Ulteriori elementi di complessità derivano poi dal fatto che sono in corso di implementazione due importantissime direttive

¹²⁶ Funzionario archivistico, Archivio centrale dello Stato.

che sono state citate prima dal professor Caso, che sono la direttiva *copyright* e la direttiva PSI di cui sono stati resi noti di recente gli schemi di decreto legislativo di recepimento.

Ora, sarebbe riduttivo affrontare il tema del riuso dell'immagine, come un tema di carattere astrattamente o meramente giuridico-organizzativo. Sarebbe oltre che riduttivo, sbagliato. Perché si tratta di un tema assolutamente politico, nel senso di politica culturale. Riflette di fatto il modo di intendere il rapporto che intercorre tra patrimonio culturale, società e istituti di tutela. I quali, musei, archivi e biblioteche si trovano sempre a misurarsi con esigenze diverse ed esigenze crescenti e di partecipazione, di riuso e di produzione di contenuti culturali dal basso nello spirito della Convenzione di Faro.

Il riuso dell'immagine, già al centro di un intensissimo dibattito internazionale, ha generato in Italia negli ultimi anni un gran numero di contributi scientifici, di dibattiti, conferenze e addirittura una risoluzione, che citata prima dal professor Caso, sulla riproduzione dei beni culturali che è stata approvata il 16 giugno 2021 dalla commissione culturale della camera e che va proprio nella direzione di un'apertura non solo dei dati, ma anche delle immagini stesse. Ora il Ministero, come dimostrano i lavori di questo tavolo e come dimostra anche LuBeC, la sede dove ci troviamo noi oggi, dimostra di non essere sordo rispetto a quelle che sono istanze che rappresentano nuovi modi di interpretare, di veicolare le immagini, nuovi modelli di business che possono essere generati dal riuso delle immagini e in generale rispetto a nuovi bisogni della collettività che sono generati proprio dalla tecnologia, dal digitale.

E brevemente sul testo normativo: il codice di beni culturali è stato oggetto negli ultimi anni di due importanti modifiche, che hanno modificato l'articolo 108 che disciplina la riproduzione dei beni culturali pubblici. Nel 2014, in particolare, è stato introdotto il comma 3 bis al 108, che ha reso libera, cioè esente da autorizzazione dal pagamento di corrispettivo, non solo di riproduzioni, le riprese, ma anche la divulgazione e il riuso delle immagini stesse di beni culturali per finalità non lucrative.

La riforma del 2017 è intervenuta dopo, ha esteso il regime di liberalizzazione anche ai beni archivistici in precedenza esclusi, ma soprattutto ha avuto l'effetto di rimuovere il limite del lucro alla divulgazione libera delle immagini dei beni culturali pubblici, ammettendo il lucro indiretto. Questa novità ci permette di dilatare al massimo le potenzialità di libero riuso delle immagini sia pure entro il perimetro del codice e quindi entro il limite del lucro diretto.

Non dimentichiamo poi il ruolo delle fonti comunitarie: le direttive. La direttiva europea 1024 del 2019, detta PSI, cioè "Public Sector Information", riguarda il riuso dei dati prodotti e detenuti dalla pubblica amministrazione e chiama in causa direttamente i dati detenuti e prodotti da musei, archivi e biblioteche, e quindi anche le immagini di beni culturali pubblici che sono a tutti gli effetti forme di dato, di dato pubblico. Ora il principio cardine di questa direttiva PSI è quello di favorire al massimo il riuso dei dati della pubblica amministrazione, nella convinzione che il libero riutilizzo dei dati anche per fini commerciali sia un potente mezzo moltiplicatore, anzi di ricchezza, e un asset strategico fondamentale per lo sviluppo sociale, culturale e in generale economico dei paesi dell'Unione europea. Ora c'è un'eccezione: la PSI fa un'eccezione proprio per i musei, archivi e biblioteche, cioè fa salva la possibilità per gli istituti culturali di richiedere il pagamento di tariffe superiori ai costi marginali. Ma introduce l'eccezione dell'eccezione, nel senso che gli istituti culturali sono anche liberi di non richiedere alcun contributo. In questo modo si permette agli istituti che già adottano licenze aperte di non richiedere nessun contributo e di continuare a farlo. E al

tempo stesso, invece, i musei che ricorrono a policy di tipo tradizionale di (? 02:00:27) a imporre tariffe delle immagini. La seconda direttiva che ho citato introduce il concetto importante che la mera riproduzione di un'opera di pubblico dominio deve rimanere di pubblico dominio. Qual è la conseguenza? Non potranno più essere applicate licenze Creative Commons a digitalizzazione di opere in pubblico dominio, licenze che sono adottate ovunque in Europa e nel mondo. Questo perché le licenze Creative Commons agiscono solo in presenza di diritto d'autore. È chiaro che in assenza di diritti d'autore, ex articolo 14 della direttiva europea, non sarà più quindi possibile adottare questo tipo di licenza, questa è una novità non di poco conto su cui dovremmo avere a che fare.

Venendo agli ambiti operativi del tavolo: una volta esplorato il quadro normativo da cui non si può non partire per capire quali sono le basi del nostro ragionamento, abbiamo distinto nel tavolo di lavoro due processi fondamentali: uno di acquisizione delle riproduzioni e l'altro di riuso delle riproduzioni stesse. Si tratta di due processi che sono ovviamente concettualmente distinti, ma funzionalmente legati tra loro, perché qualsiasi acquisizione di immagine è finalizzata a un obiettivo che io ho in testa. In particolare, è chiaro che il rimborso delle spese per la fornitura di immagini da realizzare ex novo sembra fuori discussione, come forma di risarcimento all'amministrazione per un servizio che viene creato naturalmente ad personam. Andrebbe incoraggiata piuttosto la pubblicazione in rete delle immagini, possibilmente da rendere scaricabili a una risoluzione tale da garantire la pubblicazione e la riutilizzabilità delle stesse, anche soltanto per fini culturali. Per le stesse ragioni andrebbe scoraggiata la sovrapposizione di filigrane e di watermark sulle immagini, come ha raccomandato del resto la stessa Commissione europea nel 2011. Potrebbero comunque essere previste tariffe per l'accesso, per il semplice accesso, a immagini ad altissima risoluzione oppure per particolari esperienze di fruizione anche attraverso, ad esempio, la formula della registrazione oppure dell'abbonamento premium.

Per quanto riguarda il riutilizzo delle riproduzioni, bisogna fare maggiore chiarezza su quali possono essere effettivamente gli usi liberi consentiti dalla legge vigente. Da questo punto di vista, lo accennavo prima, la rimozione nel 2017 del cosiddetto "limite del lucro indiretto", la libera divulgazione delle immagini, può estendere il perimetro di fatto della riutilizzabilità delle immagini. Ora, tra le attività che potremmo ascrivere al cosiddetto lucro indiretto si può annoverare anche l'attività editoriale per la compresenza intrinseca dell'elemento commerciale e culturale, per cui l'elemento commerciale è un vettore dell'elemento culturale. A livello di pubblicazioni editoriali oggi scontiamo una grande frammentarietà regolamentare tra musei, archivi e biblioteche. L'ipotesi che è stata discussa al tavolo è quella di superare i limiti per liberalizzare l'uso editoriale delle riproduzioni di beni culturali in qualunque modo acquisite e di qualunque settore - musei, archivi e biblioteche - proprio per promuovere la ricerca e l'attività editoriale in senso lato.

C'è poi da dire che se si continua a stabilire diritti di riproduzione su prodotti editoriali, sul lungo periodo l'editoria nazionale e internazionale preferirà recuperare immagini di opere d'arte che sono già rese disponibili dai siti web di istituti culturali stranieri che già permettono in open access il libero riuso delle immagini, con il rischio di una crescente marginalizzazione del patrimonio culturale italiano. Ma soprattutto vorrei farvi riflettere su un aspetto in particolare: perché liberalizzare l'editoria potrebbe essere un'importante misura di semplificazione organizzativa a favore dell'amministrazione stessa, che potrebbe

rinunciare d'un sol colpo alla gestione spesso molto onerosa di un notevole numero di pratiche autorizzatorie.

Ecco, quindi, che i benefici non ricadrebbero solo sull'utenza, ma anche sull'amministrazione, che tra l'altro ne potrebbe beneficiare anche a livello di marketing in una logica *win-win*, come si dice oggi. Usi commerciali: rimane il problema della definizione dell'attività di lucro da sottoporre ad autorizzazione e al pagamento di corrispettivi, ambito quanto mai difficile. Lo scopo pubblicitario sicuramente vi rientra, ma pensiamo al fenomeno dei *non fungible token* o alla possibilità di un restauratore di mettere su Facebook delle immagini per promuovere la propria attività professionale. Ci sono tante casistiche, ed è per questo motivo che stiamo cercando di definire dei casi di uso commerciale da autorizzare o fare chiarezza definitivamente su tutti questi casi che sono spesso dei punti interrogativi sui tavoli degli uffici ministeriali.

Un'altra ipotesi di lavoro riguarda le policy di riuso delle immagini rilasciate in rete da musei, archivi e biblioteche. Si propone la possibilità di adottare licenze aperte che potrebbero dare la possibilità all'utente di riutilizzare per qualsiasi finalità, anche commerciali, la riproduzione di beni rese disponibili in rete dagli istituti stessi. È una delle possibilità che è stata discussa all'interno del nostro tavolo, ma la Digital Library deve predisporre delle regole. Una licenza aperta non significa eseguire riproduzioni gratuitamente su richiesta degli utenti e non significa neanche permettere ai visitatori di un museo di usare indiscriminatamente le immagini che vengono scattate all'interno di un museo per qualsiasi scopo. Si tratta, semplicemente, di autorizzare preventivamente l'uso commerciale di un numero di un set molto predeterminato di immagini che l'istituto ha scelto di pubblicare in rete in quel formato e in quel grado di risoluzione. È chiaro che attivare un'opzione del genere richiede una precisa regolamentazione al fine di uniformare le prassi di tutti gli istituti, altrimenti si creerebbe un far west a danno stesso dell'utente che poi non sa più come poter utilizzare l'immagine. E quindi sarà necessario uniformare le prassi operative degli istituti ed è precisamente questo il compito della Digital Library e di questo tavolo di lavoro.

COMPETENZE E NUOVE PROFESSIONI, TRA DIGITALIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE E PATRIMONIO CULTURALE DIGITALE

Intervento di Martina De Luca¹²⁷

Grazie a tutti i relatori precedenti, sono stati momenti molto importanti che aiutano a sviluppare questo percorso. Io chiamo a questo punto i relatori dell'ultima sessione per affrontare un tema molto spesso evocato in questa mattinata, quello delle competenze e delle professioni che possono essere necessari per sviluppare e per procedere nella direzione degli obiettivi estremamente ambiziosi che ci siamo dati e che ci ha dato l'Europa anche in questo settore.

Come deve cambiare la figura anche del professionista del patrimonio culturale? Abbiamo deciso, per questa prima riflessione, di cominciare a cercare di ricostruire in qualche modo una sorta di contesto, partendo da due elementi e funzioni estremamente importanti e

¹²⁷ Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali.

comunque foriere di una tradizione e di esperienze che vanno sicuramente tenuti in conto nel momento in cui ci accingiamo a definire quali possono essere i nuovi saperi e le nuove competenze.

Abbiamo chiamato quindi Giovanni Michetti, che visto che si è parlato molto di interdisciplinarietà forse lui ne è un campione. Matematico di origine, però poi insegna archivistica, però poi si è occupato di profili professionali e quant'altro. E in quanto accademico ci potrà, appunto, raccontare meglio qual è lo stato dell'arte e anche della formazione accademica in questo settore. Sappiamo benissimo come sono proliferati i corsi, come, per esempio, le digital humanities hanno rappresentato sicuramente una nuova frontiera. Leggevo l'altro giorno questo rapporto di Almalaurea sull'importanza, la rilevanza e la qualità di questi corsi, e andiamolo a vedere. E dall'altra abbiamo chiamato invece Erminia Sciacchitano, oggi in forza al gabinetto del Ministero, ma che per sei anni ha militato presso la Commissione Europea essendo quindi testimone e protagonista di una serie di azioni che si sono poi effettivamente concretizzate anche in risoluzioni importanti che hanno visto da parte della Commissione un forte interesse alla ridefinizione del perimetro del patrimonio culturale. Parliamo ovviamente della convenzione di Faro e il conseguente ripensamento e attenzione molto forte sul tema delle professioni. Guardare all'Europa per noi è molto importante perché chiaramente nel momento stesso in cui ci accingeremo a mettere in atto un vasto programma di formazione non potremo non tenere conto del quadro generale. A voi la parola.

Intervento di Giovanni Michetti¹²⁸

I processi di digitalizzazione del patrimonio culturale richiedono figure in grado di padroneggiare nuovi strumenti e tecniche. Tuttavia la digitalizzazione non è riconducibile ad una mera attività di scansione degli oggetti materiali. Digitalizzare significa migrare in un nuovo ambiente un corpus che è individuato non solo dagli oggetti nella loro corporeità, ma anche dal contesto in cui sono immersi tali oggetti.

La digitalizzazione del patrimonio culturale è dunque una traduzione nel senso etimologico del termine, cioè uno spostamento, mirato a condurre in ambiente digitale un'intera realtà culturale. Pertanto l'attore fondamentale non è l'esperto che sappia governare i parametri tecnici, ma piuttosto l'analista che sappia interpretare, trasformare e adattare al nuovo ambiente processi e prodotti.

Per certi versi, serve più una sorta di mediatore culturale che un *digital archivist*, un *digital librarian*, un digital qualunque. In questo senso, non abbiamo bisogno di nuove figure professionali, bensì di nuove e rinnovate capacità di interpretare la funzione e le competenze professionali. Non si tratta cioè di una *skill* in più. Si tratta piuttosto di trasformare le funzioni tradizionali e di esaltare la dimensione abilitante delle competenze. Occorre cioè lavorare sulle funzioni e non sui profili. Per tale motivo la divisione tra professionisti tradizionali ed emergenti appare inadeguata: la vera sfida è il rapporto tra nuove competenze e processi organizzativi. Anche l'attenzione esasperata al digitale – appunto, il *digital archivist*, il *digital librarian*, le *digital humanities* – come fattore caratterizzante della trasformazione in corso, è fuorviante. E non perché non sia affatto

¹²⁸ Università di Roma La Sapienza. Intervento revisionato dall'autore.

chiaro quale sia lo statuto disciplinare o le specificità di queste supposte nuove figure professionali, ma perché è necessario considerare il digitale non come attributo bensì come sostanza dell'identità di una professione o di una competenza. Noi siamo digitali, anzi, siamo cibernetici. Siamo sistemi complessi, produciamo e abitiamo sistemi complessi, ove il confine fra biologico e digitale si fa sempre più labile. Come suggerisce Luciano Floridi, viviamo *onlife* in un mondo iperconnesso dove non esiste più la distinzione tra online e offline.

In un mondo del genere, ha ancora senso usare l'attributo *digitale* per qualificare una professione o una disciplina? Per certi versi il digitale appare quasi una categoria novecentesca: non riusciamo nemmeno a immaginare un mondo senza bit. Noi siamo digitali, e il processo è irreversibile. Perché dunque si usa un attributo, che è la nostra stessa sostanza, per definire una figura, una disciplina, una competenza? Tale prospettiva rende alieno un carattere che invece è ormai parte della nostra natura.

I programmi formativi devono puntare a gestire la complessità: la soluzione non è qualche corso in più di informatica. La strada giusta è l'ibridazione ab origine. Siamo digitali, ergo qualunque insegnamento dovrà essere digitale. In questo senso, non esiste il *digital archivist*: o si è archivisti digitali o non si è. Per andare incontro al futuro abbiamo bisogno di capacità progettuale e di una visione. Va bene saper utilizzare strumenti e servizi; e va bene integrare le tecnologie digitali nel profilo professionale. Ma ricordiamoci che noi siamo chiamati a governare processi: JSON, XML, Python et similia non sono la soluzione. La chiave è una sana e robusta trasformazione digitale delle competenze tradizionali.

Intervento di Erminia Sciacchitano¹²⁹

In questi ultimi anni in Europa è stato rivisto completamente il quadro europeo di approccio al patrimonio culturale e di politiche relative al patrimonio culturale, che è un settore in completa trasformazione grazie al digitale, ma anche a causa della scarsità delle risorse umane e finanziarie che ha investito tutte le amministrazioni pubbliche europee, della globalizzazione, del rapporto fra conservazione del patrimonio e i processi identitari. In Italia non ne siamo fortemente investiti, ma a Bruxelles è scoppiata una bomba al museo ebraico in quegli anni, e quindi noi abbiamo avuto la percezione immediata di quanto queste due cose fossero associate.

Il digitale è stato un motore di cambiamento straordinario, anche nel definire il ruolo della cultura come motore e risorsa per la rigenerazione per lo sviluppo sostenibile. Cambio totale di approccio, sostenere il patrimonio come un investimento per il futuro. E i nuovi approcci e i nuovi principi: la centralità delle persone alle comunità, l'importanza dell'approccio olistico integrato, il tema della partecipazione della responsabilità condivisa e questo passaggio dagli impatti ai processi di generazione di valore e sicuramente la convenzione di Faro è stata fondamentale e anche l'esperienza che abbiamo fatto nel mettere in piedi l'approccio trasversale e integrato.

¹²⁹ Ufficio di Gabinetto del Ministero della Cultura.

Chi sono coloro che poi trasformano tutti questi principi? In realtà sono i professionisti del patrimonio. Questo ha portato a una maggiore attenzione alle tematiche al patrimonio culturale, a un incremento anche dei fondi in Horizon Europe e nel PNRR.

Ora, le risorse che ha messo a disposizione l'Europa per la ricerca sul patrimonio culturale sono cospicue, stiamo parlando nell'ultimo Horizon 2020 di circa 500 milioni di euro. E gli italiani sono molto spesso stati protagonisti. Quindi io volevo intanto accendere un faro sul fatto che noi abbiamo tante competenze di altissimo valore, molto stimate a livello europeo. Tanto che, il centro di competenza europeo sulla conservazione del patrimonio culturale, tutto in chiave digitale, di nuove tecnologie, ha come capofila un istituto italiano. Quindi, lo volevo ricordare perché è comunque un elemento molto importante. Molto spesso ci denigriamo, diciamo siamo indietro, ma nei fatti noi siamo anche portatori di eccellenza in Europa.

L'altro tema molto importante su cui mi volevo concentrare è la grande trasformazione cessata dalla concezione di digitalizzazione come strumento. Il digitale consente ciò che prima non era possibile fare, e quindi quei principi di cui abbiamo parlato prima: la partecipazione, la responsabilità, l'attenzione alle comunità, il tema dell'accesso, il tema della diversità culturale sono in qualche modo rese possibili, devono essere rese possibili anche attraverso le risorse digitali. E ci sono tantissimi progetti, soprattutto in quest'ultima ondata di Horizon Europe, che si concentrano in realtà su questo. Quindi, non solo su conservazione e digitalizzazione, ma digitale come fatto riabilitante. Per il coinvolgimento dei pubblici.

Per esempio un progetto interessante è questo finanziato da Creative Europe, sul trasferimento di conoscenze nell'ambito dell'artigianato artistico, di quello che è comunque considerato patrimonio culturale intangibile. E quindi come si possono trasferire, anche fra comunità diverse, conoscenze e competenze importanti. E un altro tema importante è quello della costruzione condivisa dei significati, che un tema chiave di come ci si relaziona con le comunità che sono portatrici anche loro di significato. In particolare in riferimento a quei patrimoni culturali in cui rispecchiano la propria identità.

L'anno europeo del patrimonio culturale ha offerto questa opportunità, c'è stata un'attività dedicata che ha riguardato sia i cosiddetti stakeholder, sia gli Stati membri che hanno lavorato per un paio di anni producendo un documento molto importante di cui adesso parliamo sullo *skill training* e il *knowledge transfer* nelle professioni del patrimonio culturale.

Ovviamente, nel frattempo, abbiamo lavorato anche sul tema del premiare l'eccellenza e la qualità, ma anche sulle opportunità aprendo delle porte molto importanti, in particolare con Erasmus. Abbiamo mappato nel 2018 965 progetti di cooperazione sul tema patrimonio culturale per un totale di 92 milioni di euro, delle risorse molto importanti alle quali bisognerebbe anche attingere meglio.

Sia il gruppo di lavoro sia il gruppo degli stakeholder hanno lavorato a questo report per analizzare le professioni tradizionali ed emergenti. E dalla prima riunione ha subito detto che non ci sono le professioni tradizionali emergenti. Proprio perché tutti questi approcci sono approcci che informano diversamente la professione, e se guardiamo in particolare al digitale è evidente che esso innerva sia i processi verticali specialistici, sia i processi orizzontali e la costruzione delle cosiddette *soft skills*, che diventano fondamentali in particolare per la realizzazione dei principi che vi ho parlato prima. Come dialogare ed

essere mediatori per lavorare in confronto con la comunità è una competenza che si sviluppa nel corso della professione. Quindi, più nell'ambito del *lifelong learning*. Queste riflessioni sono custodite in questo documento, che ha portato a convincere la DG per l'impiego a lanciare un'opportunità, la cosiddetta *blueprint for skills* sul patrimonio culturale. Ora, la maturità dell'aver messo insieme tutti gli stakeholder e i portatori di interesse, l'amministrazione nazionale, riflettere sul rivedere le professioni del patrimonio culturale, ha convinto che ci fosse la necessità di lavorare in questa direzione e lanciare una call per 4 milioni di euro, vinta da un consorzio che vede in particolare protagonisti molti di coloro che avevano partecipato al processo, e quindi che continua a costruire su queste competenze.

Ora, quale è la buona notizia? Che in questo partenariato c'è anche la nostra Fondazione Scuola, e quindi ci sono delle buone speranze di beneficiare dei vantaggi di questo nuovo quadro europeo, di queste opportunità.

Chiudo dicendo che anche il G20 cultura ha dedicato una grande attenzione a questo tema e anche aver portato la cultura dentro al principale foro economico che è il G20 è stata una grande conquista. E un pilastro della dichiarazione G20 che è stata adottata il 30 luglio è proprio costruire le capacità attraverso la formazione e l'istruzione, dove si dà grande importanza al tema della formazione tecnica professionale per la transizione digitale ecosostenibile. È stato lanciato in questo ambito anche una rete G20 di istituti di formazione per la gestione culturale sostenibile. Chiudo con una frase: "il più grande impatto arriva quando tu smetti di concentrarti su quello che puoi creare e cominci a immaginare lo spazio che puoi creare per gli altri, che gli altri possano creare. Il digitale crea uno spazio infinito ed è molto bello riempire questo spazio sempre di più di valori e di principi come questi".

WS 12 | ITINERARI, CAMMINI E VALORIZZAZIONE TERRITORIALE: LE SFIDE DEI NUOVI TURISMI

Apertura di Francesco Tapinassi¹³⁰

L’Agenzia Toscana Promozione Turistica sta lavorando alla realizzazione dell’Atlante dei Cammini toscani, un progetto che permetterà di avere un sistema unico di itinerari che attraversano la regione, offrendo l’opportunità di scoprire il patrimonio paesaggistico, architettonico, storico e culturale e quindi promuovere in modo unitario tutte le esperienze attente alla mobilità slow e al turismo sostenibile.

L’obiettivo è quello di valorizzare, per la prima volta e in una visione di insieme, l’offerta del turismo lento toscano attraverso 7 grandi itinerari. Antiche vie storiche, religiose, sentieri escursionistici, itinerari alla scoperta di testimonianze artistiche, siti Unesco, luoghi incantevoli da percorrere a passo lento per 1.369 km totali: 72 tappe che attraversano 119 comuni, 7 province e 20 ambiti turistici.

Un sistema integrato che, grazie ad una struttura informativa uniforme per tutti i percorsi, metterà a disposizione del visitatore una descrizione dettagliata di ogni singolo tragitto, con indicazioni geografiche, ospitalità e servizi, insieme ad una narrazione suggestiva ed evocativa, in grado di offrire spunti di viaggio e curiosità sui tanti luoghi che si possono raggiungere nella rete regionale.

Visittuscany.com offrirà una rivisitazione della sezione turismo lento con le nuove pagine dell’Atlante, rendendo tutte le informazioni disponibili online.

La promozione dei Cammini inizierà a primavera 2022, grazie ad importanti media-partnership e la declinazione tematica della campagna “Toscana. Rinascimento senza fine”. Con questi strumenti si punta infatti a raggiungere il pubblico di appassionati del turismo lento, al quale far conoscere la variegata offerta di paesaggi, ambiente e cultura, che rende così speciale la nostra regione.

L’Atlante nasce come un progetto dinamico e flessibile, prevedendo la possibilità di integrarlo successivamente con altri cammini.

I 7 Cammini dell’Atlante presenti in questa prima fase sono:

Via Francigena, il grande itinerario culturale europeo incontra i paesaggi e la storia della Toscana; Via Lauretana Toscana. Dal Patrimonio dell’Umanità di Siena ai tesori etruschi di Cortona, la strada di artisti, mercanti e pellegrini; Via Matildica del Volto Santo. Il cammino con vista Apuane e Appennino, dall’anima verde della Garfagnana a Lucca; Via Romea Germanica. Dalla natura dell’Appennino alle città d’arte, l’itinerario di viandanti e imperatori; Via Romea Strata. In cammino dai passi appenninici alle terre di Leonardo da Vinci; Via Romea Sanese. Dal Rinascimento di Firenze al Medioevo di Siena, in cammino tra i filari del Chianti; Via di Francesco in Toscana. I cammini naturalmente spirituali, tra le opere d’arte e i luoghi di Francesco d’Assisi.

NDR: I contributi sono pubblicati all’interno del LuBeC Journal www.lubec.it, in una sezione dedicata cultura&turismo.

¹³⁰ Direttore Toscana Promozione Turistica. Intervento revisionato dall’autore.

WS 13 | IMMERSIVA | TECNOLOGIA E CREATIVITÀ ARTISTICA: UN'ALLEANZA PER IL CAMBIAMENTO

Opera Totale e Reincanto Tecnologico, di Giulio Lughì¹³¹

L'immersività applicata all'arte e alla cultura sta suscitando grande interesse nel pubblico generalista e negli ambienti specialistici. Per inquadrare il fenomeno in una prospettiva culturale di lungo periodo, occorre innanzitutto risalire al concetto di Opera Totale, che indica un'opera d'arte in grado di coinvolgere tutti i nostri sensi: la vista, l'udito, il tatto, l'olfatto, al limite anche il gusto, replicando la completezza emozionale che si prova nei rapporti faccia-a-faccia. Un concetto che descrive perfettamente le più recenti Esperienze di Arte Immersiva ma che in realtà percorre tutta la nostra storia culturale, dall'antichità classica a Richard Wagner - che ha riconfigurato l'opera lirica fondendo insieme testo, musica, scenografia e prestazioni attoriali - fino a quasi tutte le avanguardie storiche del Novecento.

Il digitale spinge ulteriormente sulla strada dell'unità emozionale dei mezzi espressivi, aprendo al concetto di Reincanto Tecnologico: un concetto che riprende - rovesciandolo - uno spunto elaborato nel 1919 da Max Weber il quale, analizzando le conseguenze culturali dell'età industriale, parla di "disincanto" intendendo la perdita di fascinazione e magia che l'eccessiva razionalizzazione, burocratizzazione, parcellizzazione dell'età industriale ha portato nella vita civile. L'ipotesi del Reincanto Tecnologico intende quindi ribaltare l'idea weberiana di "disincanto", identificando nella tecnologia digitale - e nella sua complessità - lo strumento in grado di unificare i linguaggi espressivi e puntare alla realizzazione dell'Opera Totale emozionale.

Nel libro *Creatività Digitale. Come liberare il potenziale delle nuove tecnologie* (Giulio Lughì e Alessandra Russo Suppini, 2015) ho inserito il concetto di Reincanto Tecnologico in quello più ampio di Creatività Digitale, mettendo in rilievo il fatto che questa - a differenza della creatività pre-digitale, tutta mentale e individuale - è caratterizzata da una forte componente operativa, sistemica e istituzionale, basata sulla convergenza e collaborazione di professionalità e competenze diverse: un approccio che oggi è rintracciabile anche nella proposta della Commissione Europea di un New Bauhaus, finalizzato a far dialogare cultura e tecnologia verso una concreta dimensione produttiva interdisciplinare.

La polarità disincanto/reincanto funziona bene come criterio per orientarsi nella sterminata galassia delle odierne applicazioni immersive (Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality, Extended Reality...), dove è opportuno distinguere la immersività "pesante" (in cui il corpo è appesantito da apparati tecnologici come visori, guanti, sensori, ecc.) dalla immersività "leggera" (dove il corpo è libero di muoversi nell'ambiente mediato): una distinzione fra situazioni iper-mediate e im-mediate (secondo la terminologia di David Bolter), che si fonda proprio sulla dicotomia disincanto/reincanto rintracciabile costantemente nella storia dei media culturali.

¹³¹ Esperto di Digital Humanities. Intervento revisionato dall'autore.

Una polarità che ci permette anche di identificare potenziali situazioni di *tecno-kitsch*, cioè di uso improprio o eccessivo di tecnologie digitali nei prodotti artistici e culturali: la reazione al *kitsch* è infatti l'ironia, o peggio il sarcasmo, reazioni tipiche del disincanto, che sono l'opposto dell'adesione emotiva, della meraviglia, del piacere estetico. L'arte digitale, e soprattutto le Esperienze di Arte Immersiva, puntano invece - proprio grazie alla tecnologia - a dar vita a nuove forme di Opera Totale che esaltino attraverso il reincanto il coinvolgimento emozionale del corpo, dell'intelletto e della sensibilità.

***Farnesina Digital Art Experience: il progetto del Ministero degli Esteri per la valorizzazione della creatività digitale italiana nel mondo, di Claudio Cacioli*¹³²**

Mi chiamo Claudio Cacioli e sono fondatore e direttore creativo di *Bright Festival*. Oggi vi parlo del progetto che abbiamo avviato e portato avanti con il Ministero degli Esteri.

Faccio una breve premessa su come è nato il progetto e su chi siamo, prima di far parlare le immagini che, nel settore dell'arte digitale, rendono sempre meglio delle parole. Questo progetto è nato da un'iniziativa della sezione Cultura del Ministero degli Esteri che tra le sue attività ordinarie durante l'anno organizza in tutto il mondo eventi di promozione e valorizzazione delle nostre eccellenze, dall'arte al design, all'architettura, alla cucina, teatro, musica, in collaborazione con gli Istituti Italiani di Cultura.

Nel 2019 per la prima volta l'arte digitale è stata inclusa tra le forme di espressione creativa da valorizzare e promuovere in tutto il mondo. In quel momento siamo entrati in contatto con il Ministero degli Esteri poiché *Bright Festival*, come già anticipato, è impegnato da anni nella valorizzazione e promozione della creatività digitale attraverso attività educational (incontri di formazione e di orientamento, seminari, workshops), attività espositive (mostre di arte immersiva o di installazioni digitali o interattive), organizzazione di spettacoli di videomapping e live performance, in cui comunque l'arte digitale è sempre un protagonista molto importante. Da questa collaborazione, quindi, è nato *Farnesina Digital Art Experience*, il progetto che promuove le eccellenze italiane che operano nel settore creativo digitale attraverso l'esposizione e l'esportazione delle loro opere, in collaborazione con eventi e mostre di settore internazionali.

Il progetto è partito da Roma con un video mapping, possiamo dire il più grande mai realizzato in Italia su una facciata istituzionale. È stato un momento molto importante nel quale non è stato coinvolto un solo studio artistico, come generalmente avviene nel mondo degli spettacoli di mapping, ma una collettiva di artisti. La facciata della Farnesina misura circa 170 metri di larghezza per 50 di altezza. Una facciata imponente e di grande rilevanza istituzionale e culturale. Abbiamo fatto una ricerca a livello nazionale per trovare gli studi che negli ultimi anni avevano già realizzato progetti di alto livello o che avevano avuto successo collaborando con istituzioni culturali, aziende pubbliche, private, eventi, manifestazioni internazionali. Ne abbiamo selezionati 14 provenienti più o meno da tutte le parti d'Italia e abbiamo chiesto loro di creare uno spettacolo per la facciata del Ministero. Non abbiamo dato loro indicazioni troppo vincolanti agli studi, che generalmente sono abituati a creare contenuti creativi su commissione. Questo perché, come abbiamo già

¹³² Bright Festival. Intervento revisionato dall'autore.

detto in questi giorni, il settore privato è arrivato prima di quello pubblico. Attualmente non ci sono tanti eventi di questo tipo nel nostro Paese e in questo caso abbiamo deciso di invitare i creativi ad esprimere la loro vena artistica dando come tema generale il Ministero.

Ognuno di loro lo ha interpretato in maniera diversa. C'è chi si è ispirato alla storia, chi all'architettura monolitica ed estremamente regolare della facciata della Farnesina, chi al suo ruolo istituzionale, come punto di connessione tra l'Italia e le culture e i Paesi del mondo. Ognuno ha utilizzato le sue tecniche e il proprio stile. Abbiamo così realizzato uno spettacolo di 35 minuti a cui hanno assistito circa 4000 persone e che è stato condiviso dalle ambasciate italiane in tutto il mondo, offrendo al pubblico non soltanto la visione e l'interpretazione di uno studio, bensì una panoramica su quello che è lo stato attuale dell'arte digitale in Italia. Ogni artista quindi ha utilizzato la facciata come una tela su cui raccontare una storia. E chiaramente questo rappresenta uno degli aspetti principali della parte creativa.

Spesso si tende a pensare che basta avere un grande apparato tecnologico, una bellissima facciata e qualunque cosa proiettata avrà sicuramente impatto sul pubblico. Ma non è così. Ad esempio, serve uno studio approfondito dell'architettura: ogni studio ha ricreato un modello 3D e ha utilizzato i software per creare la sua narrazione attraverso le immagini e i suoni. Tutto questo richiede esperienza, competenza, studio. Questo è un aspetto che purtroppo non viene sempre valorizzato. Abbiamo quindi chiesto a tutti gli studi di creare per noi una clip per spiegarci qual era il messaggio che volevano dare e per capire cosa c'era dietro al loro spettacolo.

Ogni studio ha trasmesso messaggi molto importanti che se volete potete ritrovare sul sito farnesina.brightfestival.com insieme a tutti gli approfondimenti sul digital storytelling degli artisti.

Questo aspetto è centrale non soltanto nel videomapping ma anche nelle altre forme di espressione digitale, come l'Arte Immersiva, che è oggetto di questi due giorni di convegno e che rappresenta una delle più recenti e coinvolgenti forme di espressione artistica digitale.

Proprio per questo motivo, per il secondo step del nostro progetto ci siamo voluti spostare sull'arte immersiva. Mentre il videomapping ha un modello di fruizione tradizionale, con lo spettatore di fronte all'opera, l'arte immersiva supera questo concetto ponendo lo spettatore al centro e creando una sensazione di alterazione dello spazio, data dalla continuità delle immagini che vengono proiettate sul pavimento e sulle pareti a 360°. L'arte immersiva ha anche la caratteristica di essere più facilmente adattabile a strutture diverse rispetto al videomapping che, per definizione, ricalca fedelmente la facciata per il quale è stato progettato.

Questo ci ha permesso di continuare il progetto e portare le opere artistiche degli studi coinvolti in giro per il mondo, attraverso una mostra itinerante che è partita dalla *Kunstkaftwerk* di Lipsia: un ex-centrale elettrica abbandonata per circa 20 anni che nel 2016 è stata oggetto di un grande progetto di riqualificazione e trasformata nell'unico museo interamente dedicato alle arti digitali e multimediali. Il centro si articola in circa 4000 mq e ospita adesso mostre di arte immersiva di vario genere, da Van Gogh, a Italo Calvino ad Alice nel Paese delle Meraviglie. Partendo da questo spazio, abbiamo chiesto agli studi

di creare 14 spettacoli che abbiamo presentato nell'edizione di Bright Festival 2021, proprio a Lipsia.

Creare un contenuto di questo genere richiede una grande competenza, non solo tecnica e di utilizzo dei software, ma multidisciplinare. Noi che da anni collaboriamo con numerosi artisti possiamo assicurarvi che non è banale creare contenuti di alto impatto emotivo e allo stesso tempo capaci di trasmettere un messaggio, determinando così il successo dell'opera.

Il progetto *Farnesina Digital Art Experience* cerca di far capire che è sicuramente importante avere una struttura adeguata e un apparato tecnologico performante, ma quello che veramente fa la differenza è il contenuto, e soprattutto chi lo crea. Il progetto nasce per valorizzare le eccellenze italiane che da anni lavorano a livello internazionale e che stiamo cercando di far conoscere nel mondo, dove la creatività italiana viene apprezzata in maniera particolare. Per questo motivo crediamo ancora di più che il progetto *Farnesina Digital Art Experience* abbia un grandissimo valore.

I musei su Tiktok per democratizzare l'arte, di Ilde Forgiione¹³³

È ormai palese che i social network svolgono un ruolo chiave nella nostra società perché consentono agli utenti di informarsi, di comunicare e di interagire sui contenuti digitali creati. Questa trasformazione ha inciso profondamente anche sulla relazione fra individuo e Istituzioni, agendo da megafono per le politiche pubbliche e creando così coinvolgimento ed empatia verso l'attività dei soggetti pubblici (*public engagement*), poiché la condivisione dei contenuti viene moltiplicata attraverso l'interazione e i contributi degli utenti stessi.

La società dei social network ha portato alla necessità di ripensare e rimodellare i contenuti ai nuovi mezzi, anche in campo culturale. La pandemia da Covid-19 ha poi dato una ulteriore spinta in questo senso, a seguito della chiusura per lunghi periodi degli enti culturali, poiché la necessità di trovare nuovi spazi di comunicazione per portare avanti la missione culturale ed avvicinare le persone all'arte, in attesa della possibilità di tornare a visitare di nuovo i musei, ha condotto ovunque ad un aumento e alla differenziazione dell'offerta di contenuti culturali online.

Il coinvolgimento di un pubblico nuovo e più ampio può derivare dalla combinazione di diversi canali e registri comunicativi, ognuno pensato per un target specifico di persone, con una sorta di "marketing culturale". La comunicazione dell'arte tramite i social network ha anche lo scopo di rendere i musei più accessibili e comprensibili a chi non ha una cultura e una conoscenza di base. Rendere la cultura più popolare e vicina alle persone normali costituisce un fine prioritario per i musei, con una spinta verso la democratizzazione della cultura, rispondente alle previsioni dell'art. 9 della nostra Costituzione. Questo è uno dei motivi per cui anche la cultura può vivere su Tiktok, il social network della Generazione Z (i nati dopo il 1996), pensato per realizzare brevissimi video, con contenuti creativi e ironici, ma anche educativi.

Tiktok è un luogo virtuale di sicuro interesse per un museo, perché permette di avvicinare e creare un rapporto di credibilità e fiducia con quelli che saranno i cittadini, prima ancora

¹³³ Social media manager de Le Gallerie degli Uffizi. Intervento revisionato dall'autore.

che i visitatori, del futuro. Il contatto tra il mondo dell'arte e quello dei ragazzi qui deve necessariamente adottare il linguaggio proprio di quella generazione e ridefinire la narrazione di temi complessi con modalità che vengono riconosciute come proprie dai fruitori della piattaforma.

Si tratta quindi di portare l'arte su uno strumento che la Generazione Z tiene perennemente tra le mani, con un approccio ironico e leggero che serva a stimolare con una spinta gentile la curiosità verso l'arte di chi, da solo, non si avvicinerebbe alla cultura "alta". La strategia social, in particolare su Tiktok, deve stimolare la curiosità personale in direzione dell'approfondimento, lasciando poi che ognuno faccia il passo ulteriore verso la scoperta del museo, se lo vorrà. La possibilità di creare un dialogo e di un rapporto di fiducia duratura può avvenire solo una volta attirata l'attenzione del pubblico di interesse il quale, per la maggior parte, riceve informazioni esclusivamente sui social.

Con un percorso sperimentale ed un attento studio dei linguaggi e dei riferimenti culturali della Generazione Z è possibile modellare il mezzo per veicolare contenuti culturale, con il fine ultimo di evitare meccanismi di esclusione arrogante.

Certamente, trattandosi di un percorso innovativo, non può suscitare reazioni unanimi ed implica pure la consapevolezza della possibilità di sbagliare. Allo stesso tempo, però, non è possibile escludere a priori le potenzialità di un social frequentato da utenti giovanissimi solo perché si muove su codici comunicativi che non conosciamo e potremmo bollare a priori come superficiali.

Spetta alle Istituzioni il compito di creare punti di contatto con i cittadini e visitatori di domani, sviluppando un contesto attrattivo e utilizzando i codici giusti, perché non tutte le persone hanno da sole gli strumenti per conoscere e apprezzare l'arte.

Il Centro Espositivo Multimediale di Immersiva Livorno, di Barbara Luccini¹³⁴

Immersiva Livorno Srl è una start-up fondata nell'agosto del 2019 con l'obiettivo di realizzare un Centro Espositivo Multisensoriale a Livorno, in un palazzo storico settecentesco del Quartiere "La Venezia", con accesso diretto all'acqua. Si è voluto creare un luogo in cui la cultura, l'arte, la scienza sono vissuti con tutti i sensi, attraverso percorsi di immersione totale che mettono il visitatore al centro, in un ambiente suggestivo interamente videoproiettato, campi sonori 3D, sistemi di diffusione olfattiva, installazioni luminose, esperienze tattili e di gusto ed esibizioni live.

Il Centro è un grande organismo teatrale polifunzionale che consente di dar vita ad eventi suggestivi e manifestazioni d'avanguardia, una contaminazione tra diverse espressioni artistiche che ci riportano al concetto di Opera Totale, dove, come teorizzava Wagner, diverse forme espressive artistiche si uniscono per ampliare l'impatto e il coinvolgimento emotivo del pubblico. La tecnologia crea un ambiente immersivo per stimolare i sensi del visitatore e farlo diventare parte integrante dell'opera stessa, in modo tale da riscoprire il ruolo catartico e di esperienza collettiva dell'arte attraverso la contaminazione.

¹³⁴ Immersiva Livorno. Intervento rivisto dall'autore.

Tra le iniziative realizzate in questi anni cito il “Mascagni Festival 2020”, la prima edizione del Festival internazionale dedicato a Pietro Mascagni, la cui mission era valorizzare gli aspetti più innovativi e sperimentali della traiettoria artistica di Mascagni, proiettando la lirica nel futuro, come opera totale multisensoriale. Egli è stato un innovatore, il primo a comporre una colonna sonora specificatamente per il film «Rapsodia Satanica» e a riconoscere nel cinema la settima arte. L’arte immersiva ha oggi la capacità sinestetica di costituire un sunto delle sette arti (architettura, musica, pittura, scultura, poesia, danza e cinema) perché le tecnologie digitali permettono una convergenza di tutte le discipline verso l’idea di Opera Totale.

Un'altra esperienza interessante è stata “Porto Naturale”, un video mapping realizzato per ISPRA sulla facciata della Dogana d’Acqua di Livorno nell’ambito del progetto *Geremia* dedicato al mare, alla sua bellezza e alla sua fragilità. Abbiamo raccontato la scienza e i suoi risultati in maniera innovativa e in chiave artistica attraverso un digital storytelling divulgativo (una sorta di documentario immersivo) per avvicinare anche i non addetti ai lavori.

Infine, durante l’evento “Effetto Venezia 2021” abbiamo realizzato un percorso multisensoriale fatto di pillole esperienziali, piccoli assaggi di come potrebbe essere il nostro futuro centro espositivo permanente.

WS 14 | DIGITALIZZARE LA MEMORIA

A cura di MiC

FOCUS 1 | CONSERVAZIONE DELLA MEMORIA

Il Museo Nazionale della Resistenza ai bastioni di Porta Volta a Milano – Il Museo Che Verrà, di Francesca Furst¹³⁵, Daniela Lattanzi¹³⁶ e Giulia Zanichelli¹³⁷

La realizzazione a Milano del Museo Nazionale della Resistenza è stata promossa dal Ministro della Cultura Dario Franceschini mediante un accordo siglato nel 2020 col Sindaco di Milano Giuseppe Sala con l'obiettivo di mantenere viva la memoria di una pagina della nostra storia su cui si fondano i principi costituzionali di libertà del nostro Paese.

Il progetto contempla sia aspetti di riqualificazione urbana sia architettonici, ma anche museologici, museografici e storici e si pone anche l'ambizioso obiettivo che una tematica attuale e importante come quella della resistenza possa "arrivare" a un ampio target di visitatori, dai bambini agli adulti e a tutti coloro che la Resistenza non l'hanno vissuta.

In quest'ottica il Segretariato regionale del Ministero della Cultura per la Lombardia, che è anche stazione appaltante dell'intervento, ha presentato in data 8 ottobre 2021 al LUBEC il progetto digitale "*il Museo Nazionale della Resistenza ai Bastioni di Porta Volta a Milano – Il museo che verrà*" – nell'ambito della terza area tematica "Digitalizzare la memoria" con il focus "Conservazione della memoria".

Come raccontato al LUBEC dal Segretariato Regionale per la Lombardia, il sito web de "il Museo che verrà" (www.museonazionaleresistenza.it), si prefigge, arricchendosi via via di contenuti, di illustrare le tematiche della resistenza sotto il profilo storico, di raccontarne la gestazione e la realizzazione e di avvicinare i cittadini, soprattutto le nuove generazioni, ai valori fondanti della nostra Repubblica e, in definitiva, a familiarizzare con il Museo prima della sua realizzazione fisica.

In questo percorso per digitalizzare "la memoria" ci viene in aiuto proprio il sito web del Museo, pubblicato il 25 aprile 2021, in occasione dell'anniversario della Liberazione: offre la possibilità di un dialogo costante tra il museo che verrà e i visitatori attraverso contenuti e una "call to action" che ha lo scopo di ascoltare il pubblico e di trarre ispirazione dalle risposte. Queste le domande proposte: come vorresti che fosse il museo? Cosa vorresti trovarvi? Quale vorresti che fosse il percorso espositivo?

¹³⁵ Segretario Regionale MiC Lombardia. Intervento revisionato dagli autori.

¹³⁶ RUP Museo Nazionale della Resistenza

¹³⁷ Collaboratrice del RUP

Questi spunti e suggerimenti, condivisi attraverso il sito, costituiscono il punto di partenza e di riflessione su cui lavorare, prima della realizzazione fisica dell'edificio che vedrà la luce nel 2026.

Fondamentale è la strategia di comunicazione che nasce digitale: al sito lavora un team di storici, di esperti delle principali associazioni combattentistiche, in particolare l'Istituto Nazionale Ferruccio Parri, che vagliano i contenuti storici ed è arricchito da una "timeline" in continuo aggiornamento sulle diverse aree tematiche (storia, museo, memoria) per rendere edotto chiunque sullo stato di avanzamento del progetto attraverso un "deep diving" immersivo anche attraverso materiali multimediali e trasversali: video, canzoni, audio, fotografie d'epoca. In contemporanea alla pubblicazione del sito web del Museo sono stati aperti anche i canali social, Instagram @museonazionaleresistenza e Facebook @resistenzamuseo.

Il digitale ci permette in questo modo di immaginare già ora il *Museo Nazionale della Resistenza* che verrà: un Museo che dovrà essere accogliente, inclusivo, partecipativo e accessibile a tutti, anche alle nuove generazioni, in linea con le priorità istituzionali del Ministero della Cultura e finalizzato alla conoscenza di un momento storico così importante per la storia della nostra Repubblica.

Archivio Vi.Vo. - Conservazione e diffusione degli archivi video e voce della Toscana. Presentazione della piattaforma, di Maria Francesca Stamuli¹³⁸, Giovanni Candeo¹³⁹ e Cecilia Valentini¹⁴⁰

Il progetto *Archivio Vi.Vo.*, finanziato da Regione Toscana nell'ambito dell'accordo di valorizzazione con la Soprintendenza Archivistica e Bibliografica della Toscana per il triennio 2018-2020, è volto a creare un modello per gestire e ospitare archivi sonori e audiovisivi; tra i suoi obiettivi principali ci sono la creazione di un set condiviso di metadati conforme ai principali standard internazionali e la messa a punto di un ecosistema per gli archivi orali, vale a dire di un sistema funzionale per la gestione di dati e metadati che consenta ad utenti esterni di inserire, descrivere e ordinare i propri documenti sonori o audiovisivi. *Archivio Vi.Vo.* si propone inoltre di affrontare le questioni legali connesse col trattamento di archivi orali, sviluppare percorsi di ricerca pluridisciplinare sugli archivi orali e diffondere il patrimonio sonoro e audiovisivo della regione.

L'infrastruttura di *Archivio Vi.Vo.* si affida al nodo italiano di CLARIN, che fa capo al CNR ed è coordinato dall'Istituto di Linguistica Computazionale "Antonio Zampolli" di Pisa. CLARIN è un'infrastruttura di ricerca di tipo ERIC che mira ad integrare a livello europeo risorse

¹³⁸ Soprintendenza Archivistica e Bibliografica della Toscana – SABTOS. Intervento revisionato dagli autori.

¹³⁹ Assegnista di ricerca Istituto di Linguistica Computazionale del Consiglio Nazionale delle Ricerche – ILC - CNR

¹⁴⁰ Assegnista di ricerca Università degli Studi di Siena

linguistiche e strumenti di ricerca, di accesso e di analisi dei contenuti digitali al servizio degli studiosi nel campo delle Scienze Umane e Sociali.

Archivio Vi.Vo. propone un flusso di lavoro che parte dalla creazione della copia conservativa, ovvero l'insieme di dati e metadati che costituiscono il master della conservazione, e termina con la produzione dell'unità documentale, ovvero la ricostruzione dell'evento comunicativo presente nel documento sonoro.

Questo processo viene effettuato a partire dalla piattaforma di gestione documentale *xDams*, software open-source sviluppato da *regesta.exe*, che per il progetto è stato adattato alle esigenze degli archivi orali per garantire un set di dati e metadati nel rispetto degli standard internazionali ISAD(G) e in linea con i principi FAIR.

La piattaforma di *xDams* è stata integrata con applicazioni web che, qualora necessario, consentono ad un utente esperto di effettuare anche operazioni avanzate come il restauro, la frammentazione e la descrizione del contenuto sonoro.

Le unità documentali così prodotte saranno disponibili nei repository CLARIN e ascoltabili in streaming tramite un'interfaccia web progettata ad hoc per fornire al ricercatore i metadati, le varie informazioni contestuali del documento e una visualizzazione dinamica delle descrizioni archivistiche fornite in fase di catalogazione.

Al suo rilascio, *Archivio Vi.Vo.*, mettendo a disposizione del pubblico la propria infrastruttura, renderà accessibile l'archivio sonoro di Caterina Bueno. L'archivio si compone di 476 supporti (bobine e audiocassette), contenenti oltre 700 ore di registrazione, ed è stato scelto, oltre che per il grande valore, anche per la complessità: esso documenta infatti eventi eterogenei, raccoglie diversi tipi di supporti ed è caratterizzato dalla mancanza di dati contestuali, nonché dalla complessità della storia archivistica che coinvolge più soggetti conservatori; a questi fattori si aggiunge il ritrovamento recente, avvenuto nel corso del progetto, di nuovi materiali cartacei e sonori. Nel prossimo futuro l'intento è di verificare la bontà del modello accogliendo nuovi aggregati documentari e tipologie documentarie altre rispetto ai documenti audiovisivi che, con questi, sono in relazione.

FOCUS 2 | COMUNITÀ PATRIMONIALI

Rinnovare la memoria. Le nuove tecnologie al servizio del patrimonio culturale immateriale, di Leandro Ventura¹⁴¹

Nel corso di LuBeC 2021, nell'ambito della sessione "Digitalizzare la memoria", l'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale (ICPI) ha organizzato il focus "Le comunità patrimoniali come risorsa per la ripartenza: strumenti innovativi per il patrimonio immateriale", proponendo alcune delle esperienze più recenti realizzate, tra l'altro, con l'obiettivo di rinnovare le modalità di documentazione e conservazione della memoria di un patrimonio volatile e mutevole come quello immateriale, attraverso l'uso delle tecnologie più recenti, dall'immersività alla realtà aumentata.

¹⁴¹ Direttore Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale – ICPI. Intervento revisionato dall'autore.

Negli ultimi anni, infatti, l'Istituto ha ampliato la sua attività nel campo della documentazione del patrimonio utilizzando nuove tecniche audiovisuali che avvicinano l'opera documentaria a forme prossime alla videoarte, nel tentativo di rendere l'immagine non solo valida da un punto di vista scientifico di documentazione etnografica, ma anche coinvolgente dal punto di vista emotivo.

I progetti realizzati o in corso di realizzazione su tutto il territorio nazionale coinvolgono diversi ambiti della cultura immateriale, come per esempio la cultura enogastronomica, con la continua implementazione del Geoportale della Cultura Alimentare, o la cultura marinara, con il primo risultato dell'apertura dei Cantieri della civiltà marinara, un museo multimediale allestito in collaborazione con il Comune di Porto San Giorgio. Da alcuni anni, inoltre, l'Istituto sta lavorando alla documentazione e alla valorizzazione delle feste delle grandi macchine a spalla, iscritte dal 2013 alla lista rappresentativa del patrimonio immateriale UNESCO. Le quattro feste iscritte e la corsa dei ceri di Gubbio sono state oggetto di una documentazione audiovisiva immersiva e originale che è stata apprezzata in occasione di diverse proiezioni pubbliche e, durante la sospensione delle feste a causa della crisi pandemica, nell'ambito del progetto *Lucigrafie* è stata documentata l'assenza delle feste, per fissare in immagini l'unicità dell'evento.

Questi sono alcuni dei lavori in corso attualmente, in cui il digitale e le nuove tecnologie hanno garantito nuove forme di documentazione audiovisiva coinvolgente emotivamente ed esteticamente di alto livello. Sono anche i prodotti che l'Istituto ha messo a disposizione del pubblico o attraverso le piattaforme digitali o in occasione di un evento espositivo itinerante, *Unwritten Structures- Racconti (in)visibili*, dedicato alla valorizzazione all'estero del patrimonio immateriale italiano, che ora ha avviato un suo percorso sul territorio nazionale, e in cui gli elementi del patrimonio immateriale sono messi a confronto con opere di artisti contemporanei che nell'immateriale hanno trovato la loro fonte di ispirazione.

I contributi seguenti presenteranno più nel dettaglio alcune di queste iniziative dell'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale.

***Giochi di carta: le stampe dell'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale. Trasmettere la memoria attraverso la digitalizzazione, di Anna Luce Sicurezza*¹⁴²**

Il progetto di digitalizzazione ha riguardato le incisioni a tema ludico conservate a Roma presso il Gabinetto delle stampe dell'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale. La sezione del gioco fa parte di un insieme più ampio, il cui nucleo principale risale alla mostra di Etnografia Italiana del 1911 curata dall'etnologo Lamberto Loria. Nello specifico, le incisioni vennero raccolte da Achille Bertarelli e suddivise in tematiche quali la divinità, la religiosità popolare e l'uomo. Tra le attività umane, una sezione è ancora oggi dedicata al gioco.

In occasione dello studio delle stampe a tema ludico, si è proceduto a una loro suddivisione per tipologie: dal gioco dell'oca a quelli di percorso, dai giochi di sorte a quelli di strategia, dalle sagome da ritagliare ai mazzi di carte, fino ad arrivare ai giochi all'aperto. L'attività di studio ha visto coinvolto un gruppo interdisciplinare di storici dell'arte (Anna Luce Sicurezza,

¹⁴² Funzionario Storico dell'arte - ICPI

Leandro Ventura) e di antropologi culturali (Stefania Baldinotti, Cinzia Marchesini), ed è stata svolta parallelamente a quella di digitalizzazione. Quest'ultima ha riguardato sia la riproduzione fotografica delle stampe, con l'ausilio di un professionista, sia il riversamento dei dati d'inventario su supporto informatico.

La digitalizzazione ha comportato un duplice vantaggio, in termini di tutela da un lato e di valorizzazione dall'altro. In merito alla tutela, grazie a una prevalente consultazione in digitale delle stampe, è fortemente diminuita la loro manipolazione diretta, sia da parte degli operatori interni che degli utenti esterni. Fra i dati informatici relativi a ciascuna stampa, è stato inoltre aggiunto un campo dedicato alle note conservative, necessario per monitorare costantemente il bene e per programmare interventi di manutenzione o restauro.

La digitalizzazione è coincisa con l'emergenza pandemica e ha comportato forme diverse di valorizzazione, tra le quali la diffusione dei contenuti attraverso i canali social, la partecipazione a numerosi webinar e la pubblicazione in riviste scientifiche altamente specializzate.

In particolare, durante il lockdown nazionale, l'Istituto ha partecipato all'iniziativa ministeriale "La cultura non si ferma. Io resto a casa" con diversi contributi, tra i quali una rubrica specifica del Gabinetto delle stampe dal titolo "Io gioco a casa". È stato proposto ogni settimana un breve video divulgativo su una tipologia ludica differente, corredato da un testo scritto, dalla bibliografia e sitografia di riferimento e da un gioco da stampare e utilizzare a casa. I vari livelli di lettura e di approfondimento hanno così permesso il coinvolgimento di un pubblico vasto ed eterogeneo, dai bambini agli studiosi della materia.

Il progetto è stato presentato anche al Tocati di Verona, Festival Internazionale dei Giochi in Strada, evento annuale candidato alla lista del patrimonio immateriale UNESCO; è prevista nella stessa città per il 2022 la realizzazione di una mostra a tema ludico sui materiali del Gabinetto delle stampe.

La digitalizzazione dei giochi di carta è stata dunque l'occasione per trasmettere la memoria creando un ponte tra patrimonio materiale e immateriale, passato e presente, conoscenza storica e tradizioni viventi di comunità.

Caso di studio: TrasiMemo. Banca della memoria del Trasimeno (Paciano, Umbria), di Cinzia Marchesini¹⁴³

L'interesse dell'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale verso TrasiMemo è nella capacità mostrata da tale progetto di agire, in senso teorico e pratico, in una piccola area interna nazionale dell'Umbria, tanto ricca di patrimoni culturali, quanto fragile per il forte spopolamento. Il caso di studio¹⁴⁴ in oggetto evidenzia processi di salvaguardia e di

¹⁴³ Funzionaria demotnoantropologa – ICPI. Intervento revisionato dall'autore.

¹⁴⁴ Il caso studio è stato presentato durante il workshop "Digitalizzare la memoria" organizzato dal Ministero della Cultura a LuBeC 2021. L'intervento dell'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale, che ha preso il titolo di "Le comunità patrimoniali come risorsa per la ripartenza: strumenti innovativi per il patrimonio immateriale", era volto a presentare tre diverse esperienze di lavoro al fine di fornire un quadro composito degli impegni di indagine e azione dell'Istituto. La risorsa multimediale

valorizzazione del patrimonio culturale immateriale declinati in azioni concrete di sviluppo locale.

A partire dal Dlgs. 42/2004, con l'articolo 7 bis viene recepita una forma di tutela del patrimonio immateriale, "contemplando" quanto previsto dalle convenzioni UNESCO sull'immateriale 2003 e sulle diversità culturali 2005. Inoltre, con la parte del Codice dei BB.CC. dedicata al paesaggio, a partire dall'articolo 131 viene applicata la Convenzione europea del Paesaggio del 2000. Oggi l'Istituto, in applicazione del Codice, in attuazione dei suoi compiti istituzionali di tutela, valorizzazione e promozione, lavora sul patrimonio culturale riferendosi anche alla Convenzione di Faro. Tale caso di studio si incardina in questa cornice normativa nazionale e internazionale, declinando diversi aspetti della salvaguardia e della tutela del patrimonio immateriale con modalità innovative, auto elaborate localmente e sostenute localmente anche da un punto di vista economico.

La Banca della Memoria del Trasimeno digitalizzando i saperi e le memorie donate da una vasta platea di *stakeholders* locali ha realizzato un archivio digitale online¹⁴⁵, laboratori, allestimenti immersivi e collaborazioni con associazioni e istituti scolastici. Ha allargato la platea composta di artigiani e artigiane, bambini, adulti, anziani, cittadini con diverse diversità, antropologi culturali, esperti di patrimoni, operatori sanitari e di cooperative sociali, amministratori locali e amministrativi che piano, piano sono divenuti "comunità patrimoniale". Una "comunità", mobile e composta che agisce svolgendo attività esperienziali e di educazione al patrimonio sui saperi artigiani locali. Tra le azioni innovative che questo progetto ha portato c'è la co-progettazione tra il piccolo Comune di Paciano, che ospita TrasiMemo e la Scuola di Specializzazione in beni demotnoantropologici dell'Università degli studi di Perugia (in convenzione con Basilicata, Firenze, Siena e Torino), oggi diretta dal professore Daniele Parbuono, il quale ha coordinato il progetto fin dalla nascita. Tale collaborazione è stata alla base dell'etnografia che ha messo a tutela e ha rigenerato i patrimoni immateriali a rischio di scomparsa. Lo spazio cornice della Banca della Memoria nelle sue forme digitali, di allestimenti immersivi e laboratoriali sta realizzando articolate attività di interazione sociale agendo intorno ai temi dei patrimoni culturali e paesaggistici. A partire dal 2015 alla "comunità" si sono aggiunti pazienti, operatori sanitari che hanno prodotto, insieme all'Unione dei comuni del Trasimeno, una collaborazione con il Centro di Salute Mentale locale¹⁴⁶ una sperimentazione con azioni sul tessile, sulla ceramica, sul vetro, sugli aspetti naturalistici, sulla pesca e la navigazione del Lago Trasimeno. Tale processo di riuso innovativo dei patrimoni culturali ha contribuito a riattivare energie da spendere nella definizione di futuri sensi dei luoghi e di una progressiva "crescita di coscienza di luogo" come la definisce Magnaghi nel 2020. Le prossime sfide si

presentata a Lucca è visitabile al canale youtube: TrasiMemo "Patrimoni, musei e paesaggi del Trasimeno per un welfare di comunità"

¹⁴⁵ È visitabile online l'archivio digitale www.trasimemo.it.

¹⁴⁶ Il Centro di Salute Mentale del Trasimeno di USL Umbria 1 ha elaborato grazie al suo responsabile Gianfranco Salierno, psichiatra direttore del servizio, un'attività di supporto alla terapia psichiatrica con laboratori artigiani e di consapevolezza dei valori patrimoniali del territorio, organizzati dalla cooperativa Frontiera Lavoro con l'iniziale supporto della Regione Umbria e nell'ultimo triennio della Fondazione Cassa di risparmio di Perugia.

concentrano su processi di ri-semantizzazione di spazi abbandonati con l'attivazione di progetti di microimprenditoria con "atelier diffusi" nei centri abbandonati.

L'immersività come modalità di restituzione dei documenti etnografici, di Stefania Baldinotti¹⁴⁷

L'Archivio di Antropologia Visiva dell'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale conserva oltre duemila ore di registrazioni visive, dall'inizio degli anni '40 ai nostri giorni, con un'importante produzione che si concentra tra gli anni '70 e '80 del secolo scorso. La storia dell'Archivio è legata principalmente alla figura dell'antropologa italiana Annabella Rossi, ricercatrice, fotografa e documentarista di formazione demartiniana che, nella sua veste di funzionaria dell'Istituto -allora Museo Nazionale delle Arti e Tradizioni Popolari-avvia, intorno al 1970, la costituzione della prima cineteca ed inaugura un'importante stagione di documentazione audiovisiva sul campo. Circa settanta documentari, centinaia di ore di interviste e diverse migliaia di fotografie costituiscono il prezioso fondo Annabella Rossi, che l'Istituto già da alcuni anni sta restaurando e digitalizzando per garantirne conservazione e fruibilità. In questa, come in altre attività di valorizzazione, l'Istituto guarda anche all'*immersività* come nuova modalità di fruizione, soprattutto per la sua capacità di stimolare reazioni ed emozioni diverse da quelle che riuscirebbe a suscitare una esposizione di documenti etnografici di tipo tradizionale.

L'avvicinamento dell'ICPI all'*immersività* avviene gradualmente. Importante è il biennio 2016/2017 che vede l'avvio di un progetto di valorizzazione della Rete delle Grandi Macchine a Spalla - ideato dalle comunità festive coordinate dalla referente scientifica Patrizia Nardi- con il supporto specialistico dell'Istituto. Il progetto, completamente basato sull'antropologia visiva, è affidato alla creatività di Francesco De Melis, etnomusicologo, regista e compositore che approccia la materia della festa tradizionale con la dovuta attenzione alle sonorità, alla gestualità e al contesto, rielaborandone però successivamente le sequenze sulla base di un nuovo punto di vista che ha maturato con l'esperienza e che lo ha portato a quella che può essere definita *immersività concettuale*. Le riprese di Francesco De Melis puntano direttamente all'azione, filmata dall'interno e penetrano gli sguardi, i volti e i gesti, allontanandosi dai canoni del documentario etnografico per arrivare a qualcosa di fortemente immersivo e totalmente sbilanciato verso la videoarte.

E' da questa esperienza che l'Archivio di Antropologia Visiva inizia ad indagare diverse modalità di restituzione della documentazione del patrimonio immateriale, sperimentando nuove vie, dalle immagini proiettate sullo schermo invisibile e fluttuante nel buio, all'immersione nel circondamento audiovisivo dei "microcinema", al bombardamento di immagini in sincrono delle polivisioni su multischermo, al videomapping di interesse facciate di edifici monumentali, alle pennellate luminose di affreschi digitali in movimento nell'abside e sulla volta di una chiesa, per approdare alle recentissime sperimentazioni delle microvisioni immersive degli holobox, degli oculos e dei cardboard. Progetti sviluppati grazie ad un gruppo di lavoro multidisciplinare, che vede lavorare insieme agli antropologi e agli storici dell'arte, anche exhibit designers e fotografi, tecnici del suono e architetti, ingegneri e videomakers, spesso giovani o addirittura giovanissimi.

¹⁴⁷ Funzionaria antropologa – ICPI. Intervento revisionato dall'autore.

Questa nuova modalità espressiva se da un lato suscita grandi consensi – che tocchiamo con mano, come ad esempio nello stand di LuBeC 2021, o al We Make Future di Rimini, o all’ultima edizione del Festival del Medioevo di Gubbio -dove abbiamo proposto le riprese realizzate a 360° del Palio dei Balestrieri attraverso visori oculos e cardboard- dall’altro però ci espone anche a critiche basate sulla presunta eccessiva alterazione dei materiali che proponiamo e sul loro narrare “altro” rispetto all’oggetto etnografico che si propongono di raccontare. Una critica fondata -perché la distanza dal paradigma tradizionale dell’antropologia visiva è davvero enorme- dalla quale spesso ci difendiamo dietro il baluardo di parole come “reinterpretazione”, “ibridazione”, “sperimentazione”, coscienti però di avere intrapreso un percorso che funziona, perché trasmette emozioni, suscita interesse e riesce a stimolare la curiosità delle generazioni più giovani.

La meccanica del sogno: patrimoni immateriali e immersività, di Luca Ruzza¹⁴⁸

Il progetto sperimentale che ha connesso l’attività dell’Istituto a quella di progettisti e sviluppatori specializzati in exhibit design e comunicazione multimediale si è avviato da circa tre anni raggiungendo risultati di alto livello, tra i quali il percorso espositivo itinerante Racconti invisibili, che ha portato il patrimonio immateriale italiano, in una nuova modalità di fruizione fondata sull’immersività, in diversi paesi come Messico, Argentina, Cile, Armenia, Bosnia ed Erzegovina, Serbia, Bulgaria, Croazia. Dopo solo tre anni, a dire il vero molto intensi, questa esperienza è entrata nel palinsesto formativo dell’Università degli Studi di Roma La Sapienza dove, nel nuovo corso di laurea magistrale in Design, comunicazione visiva, e multimediale della facoltà di Architettura, questa serie di esperienze verranno sistematizzate per poter essere trasmesse, replicate e migliorate.

Il mio intervento si concentra su immagini ed episodi legati a questa progettualità e su alcuni luoghi, al chiuso o all’aperto, come ad esempio i Cantieri della Civiltà Marinara di Porto San Giorgio, dove abbiamo realizzato uno spazio destinato alla visione e alla riflessione sulle tematiche della memoria e della cultura del mare, che vede tecnologie avanzatissime affiancate ad installazioni poetiche ed emozionali, o a Fermo che ha ospitato l’edizione italiana della mostra Racconti (In)visibili all’interno di un vecchio terminal delle autolinee locali trasformato in spazio museale per l’arte contemporanea.

Quando l’Italia si è fermata a causa della pandemia, tutte le manifestazioni di carattere culturale si sono fermate e tra queste anche le performances festive della nostra tradizione. In quei giorni fatti di distanza, di lunghe chiacchierate al telefono e interminabili call conference, nasce un progetto curioso e molto coraggioso di riproporre tramite videomapping, nelle piazze silenziose per l’assenza delle feste, i filmati realizzati da Francesco De Melis per l’Istituto negli anni precedenti, proiettati sulle facciate dei palazzi storici, nel silenzio delle città deserte, filmando le performances per consentire ai veri detentori di quei patrimoni immateriali “sospesi” di seguire gli eventi in streaming.

A Gubbio, mentre il ristretto gruppo di progetto allestiva le strumentazioni sul filo di una sceneggiatura costruita con il contributo del vissuto sedimentato della festa dei Ceri, raccolto grazie alle riprese di De Melis e della “macchina dello stupore” messa in moto dalla

¹⁴⁸ Docente di Exhibit design- Università degli Studi di Roma La Sapienza. Intervento revisionato dall’autore.

squadra di esperti di tecnologie immersive e comunicazione multimediale di Openlab Company, ho riflettuto sul nesso tra quello che stavamo facendo con l'ICPI e il meccanismo del sogno. Dimentichiamo Freud o Jung e tutte le varie interpretazioni: perché si sogna? Si sogna perché i nostri neuroni sono tutti assegnati, sono sempre a lavoro, notte e giorno, anche quando dormiamo profondamente, ma riusciamo a svegliarci per il pianto di un bambino o per l'odore di bruciato. I neuroni della vista nel momento in cui chiudiamo gli occhi non hanno più alcuno stimolo, ma nel cervello nessun neurone può starsene tranquillo e quindi il lavoro della vista continua, si mantiene in allenamento anche mentre dormiamo vedendo i sogni. Ecco il nesso: quello che l'Istituto, il nostro gruppo di lavoro, ha fatto in quel periodo per contrastare il lungo sonno imposto dall'emergenza Covid è stata un'attività simile a quella che svolgono i neuroni per resistere alla perdita di memoria.

Ci siamo a lungo interrogati su cosa significhi prendere un film, un documento visivo, tirarlo fuori da un archivio per trasferirlo in una piazza, sulle pietre di un palazzo medievale, offrendolo allo sguardo di una comunità che, da protagonista, potrebbe non riconoscersi in qualcosa che non è più un film, non è più un documento. La risposta è proprio nello sforzo di quel misurarsi con qualcosa di nuovo, di soverchiante, di effimero, destinato a spegnersi, a trascolorare, a rientrare nella pietra da cui è uscito, qualcosa che riesce ad innalzare il livello dell'emozione favorendo il meccanismo della conoscenza.

Il microcinema come visività immersiva: una modalità di fruizione audiovisuale proposta dell'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale, di Francesco De Melis¹⁴⁹

La cultura dell'immagine, alias centralità del visivo, non è affatto quella cosa moderna che più moderna non si può.

Se uno risale agli Insegnamenti, all'Oriente Antico, al Tantra Madre, apprende subito che se non si è consapevoli nella visione, è alquanto improbabile che lo si sia nel comportamento. Laddove s'intende, molto intensamente, per visione, non solo il fenomeno visivo, ma la totalità dell'esperienza, cioè ogni percezione, sensazione, evento mentale ed emotivo. Visione è ciò che vediamo come esperienza, ed "è" l'esperienza. Nell'orizzonte antico essere inconsapevoli nella visione significa essere incapaci di cogliere quello che sorge nella verità dell'esperienza. E in questa luce, la modalità di fruizione "immersiva" appare un'invenzione inattuale: la visività sarebbe immersiva per natura. "Vedere - diceva Merleau-Ponty, è per principio vedere più di quanto si veda". Persino il suono si può vedere. E il timbro si tocca, si tocca a vista. C'è una visività del timbro: è quella che Schneider chiamava, con metafora antico-cinese, "luce degli orecchi", che nella percezione orientale dell'arte non è che l'esperienza visiva del suono.

Ora, questo vedere il suono e toccare il timbro corrisponde esattamente all'esperienza che noi abbiamo voluto ricreare attraverso l'ideazione dei microcinema. Il modulo "microcinema", proposto dall'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale, in occasione della mostra internazionale sull'antropologia visiva e l'arte contemporanea "Racconti Invisibili", consiste in una sorta di camera oscura, progettata insieme a Luca Ruzza e Laura

¹⁴⁹ Etnomusicologo, regista, compositore. Intervento revisionato dall'autore.

Colombo da una cabina di regia coordinata da Leandro Ventura e Stefania Baldinotti, che consente una diversa qualità di percezione e conoscenza del patrimonio immateriale.

Questa peculiare modalità di visione è un'esperienza immersiva, come si dice oggi, ma in un senso antico, da origini del cinema. Tale fruizione antica è anche necessariamente contemporanea: antica per l'effetto "lanterna magica" all'interno di una moderna "camera" per l'appunto "oscura", moderna per la potente tecnologia di proiezione e di alta definizione. All'interno dei microcinema è possibile la fruizione dei beni immateriali italiani documentati attraverso la macchina da presa, impiegata non soltanto come strumento d'indagine scientifica, ma anche come mezzo d'espressione poetica. Al perché documentare il patrimonio immateriale con il mezzo cinematografico risponde il nome stesso della cinepresa: una macchina d'altri tempi in grado di "prendere", di "catturare", quello che altrimenti sfuggirebbe per sempre. "Macchina da presa", dunque, come nominazione lapalissiana. Non c'è nulla di più fuggibile e dunque sfuggente del bene immateriale, che infatti è definito volatile. I beni volatili che, come diceva Esiodo a proposito dell'oralità, scorrono nell'aria come un fiume, vengono sì preservati dal cinema, ma attraverso una specifica grammatica di ripresa.

Ogni microcinema consiste in un avvolgente compartimento oscuro di tela nera dotato di uno schermo da retroproiezione e di due monitor audio con qualità da studio al fine di esaltare il messaggio sulle molteplici tracce digitali. Un patrimonio sulle spalle, *Prodigio in slow motion*, *Virgo Potens*, *Vedere il gusto*, *Fortunale*, *La musica negli occhi*: sono alcuni dei titoli che connotano le nostre camere oscure ed esprimono il senso di queste peculiari esperienze audiovisive. Che è poi il senso delle tematiche scelte nell'ampio ventaglio del nostro patrimonio immateriale: dalla memoria storica della civiltà marinara, ai trasporti rituali delle "macchine a spalla", alle tradizioni coreutiche e musicali contadine, ai saperi alimentari della tradizione veneta o siciliana.

Il tutto guardato da dentro la camera oscura attraverso le differenti ottiche, alias strategie, della cinepresa. Una visione che è fisica, persino tattile, nel senso di stare così vicino all'evento filmato da toccare quasi lo schermo. Toccarlo con gli occhi... Un'espressione molto sinestesica, al punto quasi di una confusione dei sensi: toccare con lo sguardo. Ma con lo sguardo non si tocca "a occhio nudo"; con gli occhi si può "toccare" solo guardando in macchina: nella macchina "da presa". Oppure nella camera oscura, immergendosi nel microcinema.

WS 15 | MUSEI, BIBLIOTECHE, ARCHIVI: QUALI POLITICHE E STRUMENTI IN TOSCANA PER IL PROSSIMO QUADRIENNIO? RIAPRTIAMO DALL'ASCOLTO

In collaborazione con Regione Toscana

Introduzione di Francesca Velani¹⁵⁰

Buonasera a tutti e benvenuti a LuBeC, l'obiettivo di questo incontro organizzato insieme alla Regione Toscana, è che rappresenti un momento di ascolto. Ringrazio a questo proposito naturalmente la Regione, il Sindaco e tutti i soggetti che stanno sostenendo questa manifestazione anche in questo anno complicato.

Abbiamo pensato che fosse importante ritrovare un momento per vederci di persona e confrontarci su questi due anni passati e su quelle che possono essere delle attività, delle linee di sviluppo, delle programmazioni che, proprio sulla base dell'esperienza difficile sperimentata in questi anni, ci ha convinto ancor di più a dover lavorare attraverso la cultura sullo sviluppo dei territori.

Ieri abbiamo fatto un approfondimento sul tema del welfare culturale sul rapporto tra cultura e salute, quindi cultura e prevenzione, cultura e cura, sul tema del ruolo della cultura e dei percorsi guidati nel raggiungimento della sostenibilità sociale. Si tratta di una riflessione che coinvolge in maniera trasversale il Piemonte, le Marche e l'Emilia Romagna, dove si comincia a configurare un asse importante di istituzioni che intendono lavorare su questo tema. Voi che lavorate nei musei sapete che sono anni che questo è un tema di primaria importanza: lo è per i musei dal punto di vista della ricezione e dialogo con il pubblico e lo è per altre istituzioni culturali con approcci diversi. Il mondo socio-sanitario ad esempio recepisce più che essere attivo. Bisognerebbe invece cominciare ad essere più interdipendenti e questo è un primo dialogo che abbiamo attivato ieri.

Stamattina invece il sistema che si è confrontato è stato quello dello spettacolo dal vivo, abbiamo messo insieme interlocutori nazionali e testimonianze regionali per capire come sviluppare la programmazione dei prossimi anni: sicuramente il PNRR è il punto di riferimento di un quadro che ci dice che ci dobbiamo evolvere sempre di più verso la cultura come leva dell'innovazione, della e creatività, ma non solo. Come integrare i programmi regionali con quelli nazionali e come sviluppare le specificità dei territori dal punto di vista culturale, ma anche la forza centrale nazionale di piani e di programmi di finanziamento che devono comunque continuare a lavorare sulla produzione culturale? Queste sono le questioni che vengono raccolte sulla base dell'esperienza di tutti questi anni e questo convegno è il terzo pilastro del dialogo innestato in questa due giorni: i musei, le biblioteche, gli archivi. I risultati di questo dibattito saranno preziosi non solo per la Toscana, ma anche per tutti coloro che in questo momento si avvicinano a costruire i presupposti della nuova programmazione. Vi auguro veramente buon lavoro.

¹⁵⁰ Direttrice di LuBeC.

Intervento di Paolo Baldi¹⁵¹

Grazie davvero per questo saluto non tradizionale che ha toccato molti punti che per Regione Toscana sono al centro delle politiche: lei ha ricordato palazzo Guinigi, noi abbiamo fatto un investimento molto importante che è nella programmazione comunitaria e contiamo di chiudere all'inizio del 2023 auspicabilmente questo tipo di intervento infrastrutturale. Anche quello dei sistemi museali è uno strumento e una politica che noi vorremmo incentivare sempre di più, ossia la messa a sistema dei musei di un territorio che consenta una migliore valorizzazione e anche un rapporto più stretto con le altre istituzioni culturali, che si tratti di scuole e di soggetti che possono lavorare su questa idea del patrimonio come centro di memoria, ma anche come un deposito da utilizzare per lo sviluppo della creatività. Credo che questo potrà venir fuori anche dall'esperienze che presenteremo: come nell'ultimo anno e mezzo le nuove tecnologie hanno consentito di ampliare la fruizione di questo patrimonio e anche di raggiungere dei pubblici che tradizionalmente con l'esperienza fisica non si avvicinavano in base ai propri percorsi, ma che utilizzando altre tecnologie possono vivere delle determinate esperienze.

Intervento di apertura di Cristina Giachi¹⁵²

In primo luogo vorrei focalizzarmi sul tema complesso delle governance che si intrecciano perché le realtà che il Sindaco ha ricordato hanno quasi tutte a che fare con la competenza statale sul personale. Un esempio con un aneddoto: ho chiesto di fare una visita per portare la Commissione cultura della Regione a visitare l'Archivio di stato di Firenze e la Direttrice mi ha dato un appuntamento per il 28 di Ottobre tra le 23 e 40 e mezzanotte. Si trattava chiaramente di una risposta polemica per evidenziare l'impossibilità di gestione dello spazio e la difficoltà ad accogliere una visita istituzionale durante il giorno, quando doveva lasciare spazio agli utenti. Questo per dire che noi dobbiamo interfacciarci con una realtà che ha delle sue complessità organizzative di risorse generali.

Veniamo alla Regione e a ciò che in questo primo anno ho visto accadere, ossia due provvedimenti normativi: la legge sulle Città murate e la legge sui Beni culturali, sui beni storici, ossia quel patrimonio dei comuni che ha un valore identitario per la comunità. Si tratta di leggi che rispondono a quel principio della Toscana diffusa che ispira l'azione del nostro Presidente e dell'Assessore alla cultura che è molto attento alla dimensione diffusa, dislocata su tutto il territorio regionale. Credo infatti che sia necessario uscire dalla dinamica del centro e della periferia perché non è più così nella destinazione dei fondi, nelle politiche e negli indirizzi. Dovremo essere bravi in questi cinque anni a programmare la spesa, le iniziative di indirizzo politico che vanno in questa direzione e che escono dal vecchio antagonismo centro-periferia. Quando ero in campagna elettorale facevo sempre un esempio: se togli il motore alla macchina questa non va, ma il motore non è più importante delle ruote. Questa gabbia concettuale non ci fa vedere le opportunità e ci presenta

¹⁵¹ Responsabile Settore Patrimonio Culturale Museale e Documentario, Siti Unesco, Arte Contemporanea Regione Toscana.

¹⁵² Presidente Commissione, Istruzione, formazione, beni e attività culturali, Consiglio regionale della Toscana.

continuamente ostacoli, dal punto di vista delle difficoltà c'è da fare un ragionamento sulle politiche di scala sulla dimensione delle politiche. L'altro tema è come gestiamo le realtà culturali, ossia musei, biblioteche e archivi che con la pandemia hanno sperimentato una forte crisi. Oggi davanti a noi abbiamo due sfide: una è quella di non perdere il buono che abbiamo conosciuto e sperimentato, ma valorizzarlo, l'altra è quella di recuperare un tema fondamentale perché uno dei danni più grossi che la pandemia ci ha fatto è la disabitudine alla fruizione culturale collettiva, per cui a un certo punto tutti noi abbiamo avuto la tentazione di pensare che guardarci un film su un mega schermo da soli nel nostro salotto fosse tutto sommato più comodo, più sicuro e eguale dal punto di vista della fruizione culturale ad andare a vederlo in una sala. Queste esperienze le possiamo moltiplicare, dobbiamo recuperare questa abitudine alla fruizione culturale. Come? Lo si fa sicuramente assicurando le persone quindi occupandosi della sicurezza, ma forse c'è qualcosa di più che deve farci riflettere: siamo di fronte a limiti culturali nell'immaginare la fruizione culturale e l'investimento culturale che c'erano anche prima, l'idea che in Italia la cultura non è un lavoro, ma un'occupazione ricreativa.

Questo denota una mentalità per cui la cultura, anche negli investimenti pubblici, è un investimento sulla ricreazione dei cittadini, ma la cultura è un distretto produttivo in questo paese e nella nostra regione è un giacimento di identità e di ricchezza. Se noi questo non ce lo mettiamo in testa e non lo facciamo funzionare non ne usciamo, con la Dr.ssa Pianea e il Dott. Baldi lavoriamo continuamente agli atti regionali per inserire nella programmazione economica l'industria creativa e la produzione culturale. Si tratta di un settore che fa PIL, noi faremo un buon servizio alla cultura e alla sua diffusione se ci occuperemo di educazione e di produzione culturale ricollocando questi temi al centro della programmazione della spesa economica.

Dobbiamo recuperare l'abitudine dei cittadini alla fruizione culturale innovando il messaggio che mandiamo perché altrimenti rischiamo che la cultura interessi soltanto agli addetti ai lavori. Se è soltanto un'attività ricreativa per i cittadini, a chi interessa occuparsi dell'organizzazione e della pianificazione? Soltanto a chi ci lavora, ma se io faccio una politica industriale e di immissione di questo settore nella dimensione produttiva e del sostegno economico della Regione, mando un messaggio differente perché la cultura interessa non soltanto chi ne fruisce o chi ci lavora. Faccio sempre un esempio: la cultura è come l'aria che si respira, serve a tutti, anche a chi non sta lì al generatore dell'aria a lavorarci o a chi va a fare la terapia specifica alle terme per respirare meglio, serve anche a chi non se ne occupa, rende l'area migliore per tutti i cittadini e le cittadine.

La cultura non è soltanto fruire della creatività e della produzione, ma significa anche sostenere chi la fa, sono posti di lavoro ed economia. Dobbiamo essere consapevoli al mio modesto avviso che abbiamo di fronte queste sfide.

Presentazione della ricerca | *Un anno di pandemia. Impatti e strategie per la ripartenza*, di Sabrina Iommi¹⁵³

Ho preparato due tipi di dati: un dato sugli impatti della pandemia e un gruppo di dati invece su quali sono le possibili strategie, dunque come siamo posizionati su quelli che sono emersi come i temi su cui investire per far ripartire il settore. Dallo studio emerge che il settore della cultura è sicuramente strategico per la Regione Toscana: giusto per citare un dato ormai noto, con 24 milioni di ingressi nei musei la Toscana nel 2019 si è collocata come seconda regione in Italia per ingressi nei musei e questo è dovuto ovviamente alla presenza di alcuni grandissimi attrattori di fama internazionale, ma anche alla presenza di una rete molto fitta e distribuita sul territorio di realtà più piccole, ma comunque di pregio. Gli effetti della cultura sono trasversali sulla società: io lo dico spesso che la cultura è il completamento del percorso di istruzione, la cultura va a completare il capitale umano e quindi ha riflessi anche sull'economia perché agisce sulle capacità di innovare e di produrre dei sistemi economici ed ha ricadute sociali perché crea senso di comunità, di appartenenza e ha riflessi sul benessere individuale e quindi sulla soddisfazione e sui livelli di salute.

Il secondo dato è che è sicuramente uno dei settori più colpiti dal Covid, insieme a quello del turismo, perché le modalità di fruizione sono quelle che sono state bloccate da tutti i provvedimenti di contenimento della pandemia e poi perché i due bacini di domanda di questo settore quindi il turismo e le scuole sono stati a lungo bloccati e gli effetti si vedono. Gli impatti ve li ho riportati con diversi indicatori, questi sono ad esempio quelli raccolti in termini di cancellazione di eventi, dunque diminuzione dei visitatori, degli ingressi e degli incassi, per avere qualche numero: il cinema ha perso 42 milioni di euro, il teatro 27 milioni di euro, i concerti 53 milioni di euro, le mostre e gli eventi 42 milioni di euro con un 70-75 per cento di diminuzione della spesa del pubblico. Per quanto riguarda i musei nel 2019 c'erano 24 milioni di ingressi con circa 150 milioni di euro di incassi, nel 2020 si è avuto un crollo di circa il 75% di visitatori, ovvero circa 6 milioni di ingressi con incassi sotto i 40 milioni di euro. Per le biblioteche abbiamo contato il numero dei prestiti sostanzialmente e si è passati dai 2,7 milioni del 2019 ai 1,4 milioni nel 2020. Questi numeri danno l'entità del disastro.

Utilizzando i dati delle comunicazioni obbligatorie di lavoro siamo andati a conteggiare poi le posizioni di lavoro per settore e quindi si è fatta la stima che nel 2020 si sono persi circa 900 addetti alla cultura di cui: 740 nel settore dello spettacolo, 130 nei musei e 90 nelle biblioteche.

Si dice che le crisi servono anche a ripensare il sistema quindi a immaginare nuovi modi di lavorare e un po' siamo stati costretti a farlo perché la chiusura nelle nostre abitazioni ci ha costretto ad usare più tecnologia, quindi ci ha fatto fare in pochissimo tempo un salto tecnologico importante. Quindi come ripartire? Ad esempio da quelle che erano le caratteristiche del nostro sistema culturale ante Covid, ossia uno scarso ricorso all'uso delle nuove tecnologie, una capillare distribuzione del patrimonio diffuso sul territorio e

¹⁵³ Ricercatrice IRPET – Istituto Regionale Programmazione economica della Toscana.

caratterizzato dalla presenza di alcuni grandissimi attrattori con problemi di congestione, oltre che da realtà meno conosciute che potrebbero essere valorizzate.

Altra caratteristica riguarda invece il permanere di una bassa partecipazione e fruizione culturale da parte dei residenti. Partendo da queste specificità potremmo dire che sono tre gli ambiti su cui spingere per la ripartenza: un uso più intenso della tecnologia, la promozione della cooperazione territoriale tra i molti luoghi della produzione e dell'offerta culturale e il pensare a politiche di sostegno comunque al coinvolgimento dei residenti nella fruizione culturale.

Su questi tre temi ho estratto alcuni dati che adesso vi propongo: dal punto di vista dell'uso della tecnologia dal lato dell'offerta nei musei, il 98% usa il sito web in modo tradizionale, mentre pochi musei fanno uso in maniera innovativa del sito per proporre ad esempio fruizione online di cataloghi, mostre virtuali, ecc.

Il problema riguarda anche la domanda perché come popolazione siamo poco abituati rispetto ad altri paesi del Centro e Nord Europa a consumare prodotti e attività culturali online. Usiamo molto meno l'e-commerce rispetto a Germania, Francia e UK, acquistando molti meno libri e riviste ad esempio.

Lo sviluppo di questo canale potrebbe in realtà fare da traino per favorire un aumento delle attività in presenza. Poi un altro tema è quello della cooperazione tra le strutture: qui vi presento due progetti molto importanti, uno è un progetto di tipo statistico-conoscitivo promosso da Istat che utilizzando i dati dell'indagine sui musei incrociati con altre indagini e utilizzando un sistema Gps per calcolare le distanze, è partita da un grande attrattore culturale e ha calcolato nell'arco di una distanza di 30 minuti spostandosi in macchina quanti altri musei o altre strutture che offrono un prodotto culturale sono presenti in quell'area. Quindi questa pubblicazione propone questi itinerari, è un modo per costruire quelle reti di fruizione di cui parlavamo prima. Nella stessa direzione va il progetto Uffizi diffusi che ha l'obiettivo di far collaborare in rete le strutture, decongestionare gli attrattori più conosciuti e valorizzare quelli meno conosciuti.

Questo modello operativo si potrebbe utilizzare non solo in fase di fruizione, ma anche in fase di produzione, quindi fra coloro che producono contenuti culturali.

L'ultimo tema è il sostegno alla domanda dei residenti, di solito noi siamo abituati a politiche pubbliche che agiscono dal lato dell'offerta, quindi vanno a sostenere i produttori, ma sempre più spesso in letteratura si parla invece del bisogno di politiche dal lato della domanda, quindi a sostegno dei fruitori. I dati che vi faccio vedere sono invece sul gap che c'è fra il nostro consumo culturale e quello di paesi paragonabili quindi un dato medio tra Francia, Germania e Gran Bretagna: questa è la partecipazione culturale quindi le persone che hanno dichiarato di essere andati almeno una volta al cinema, nei musei, ecc. negli ultimi 12 mesi e noi vediamo che il dato italiano è sempre più basso della media dei vari paesi. Altri dati di fonte Eurostat ci fanno vedere il consumo culturale invece per tipo di fruitore e quindi in base ad una serie di caratteristiche, come la fascia di età, il livello di istruzione, il livello di reddito e il contesto in cui vive: vediamo che il consumo culturale è in parte influenzata dal reddito, ma soprattutto dal livello d'istruzione e da un'educazione al consumo culturale.

TESTIMONIANZE

La rete grossetana di biblioteche e archivi, di Emiliano Rabazzi¹⁵⁴

Ringrazio dell'invito, occasione di attenta analisi e confronto. Il partecipare a questo tavolo significa ricevere molti stimoli verso una riflessione profonda che stiamo facendo come Rete Grossetana Biblioteche, Archivi e Centri di Documentazione. Nel 2014, quando sono divenuto presidente della Commissione di Sistema, i servizi offerti variavano in ogni Comune. Ma il rapporto col territorio è sempre stato qualcosa alla base della nostra visione. Abbiamo unificato le prestazioni offerte, introducendo standard che hanno rafforzato la nostra identità. Sono stati unificati i database, creando un'unica tessera d'iscrizione; sono stati introdotti servizi come la catalogazione centralizzata e il trasporto per il prestito interbibliotecario, permettendo all'utenza di ritirare un libro da una biblioteca e di restituirlo in un'altra. Il progetto relaziona insieme ogni singola raccolta, che diventa il punto di accesso di un'unica, grande biblioteca diffusa sul territorio. Tramite un meccanismo virtuoso di reciproco supporto, abbiamo costruito una narrazione di condivisione e di partecipazione dove tutti i soggetti coinvolti collaborano insieme. L'aver unificato i servizi, ha permesso di affrontare la crisi sanitaria in maniera organica e sinergica, offrendo attività in grado di soddisfare le esigenze degli utenti. Lo dimostrano le statistiche di Rete sul prestito librario per il periodo 2019-20, con un decremento del 37% inferiore alla media regionale rilevata da IRPET. Analizzando i dati del prestito digitale e l'uso della piattaforma MedialibraryOnLine, sulla quale abbiamo potenziato il catalogo di titoli a disposizione, notiamo un deciso incremento dei prestiti, pari al 137%. La leva tecnologica e digitale è un'opportunità importante in questo contesto. Un aspetto assolutamente da valutare è capire come continuare ad offrire queste tipologie di servizi, come implementarle e come consolidarne l'uso nel tempo. Durante la pandemia le biblioteche della Rete sono rimaste aperte, continuando ad offrire le proprie prestazioni. Il servizio di prestito è stato mantenuto, né ha subito un forte calo, anche grazie alle iniziative promosse; a guisa di esempio l'aumento delle notizie all'interno del nostro portale, così come i suggerimenti alla lettura settimanalmente inoltrati tramite mailing list all'utenza. In aggiunta abbiamo organizzato videoconferenze ed utilizzato i canali social. Un insieme che ha permesso di affrontare il periodo in maniera positiva perché siamo riusciti a mantenere un rapporto con i nostri stakeholders. Nel corso della pandemia è nato anche un altro modo di interagire, non più concentrato sulla creazione della rete interna, ma nell'instaurare un dialogo con la locale Rete dei Musei, coinvolgendoli in progetti che potessero essere affrontati in maniera congiunta. Il primo tema affrontato è stato il settecentenario della morte di Dante, che ha visto l'organizzazione di una giornata in videoconferenza dove operatori museali e bibliotecari hanno letto il primo canto della Divina Commedia, evento trasmesso sulle pagine Facebook delle Reti. L'operazione ha avuto riscontro, ed è stata una prima occasione di cooperazione che estenderemo ad eventi in presenza disseminati sul territorio. La creazione di nuove collaborazioni è la strada da percorrere, perseguendo la progettazione di buone pratiche, strumenti e know-how per generare percorsi che diventino modelli.

¹⁵⁴ Assessore Cultura e Turismo del Comune di Roccastrada – Rete Grossetana di Biblioteche e Archivi. Intervento revisionato dall'autore.

Un'ultima riflessione. Data la necessità di ampliare il presidio sul territorio, effettuando con il servizio di inter prestito il trasporto dei materiali, prenotabili sul catalogo GROBAC con qualsiasi device, potremmo diffondere i servizi anche a quei Comuni sprovvisti di biblioteche.

Il Museo al centro: il museo MAGMA come fulcro di un distretto culturale, di Barbara Catalani¹⁵⁵

Il museo Magma di Follonica nasce con l'intento di immaginare un museo quale luogo d'incontro, di ricerca, di sperimentazione e di continuo legame con la comunità e il suo territorio. Gli allestimenti e il concept sono pensati per suscitare interesse, approfondimento e coinvolgimento: narrando storie si stimola il visitatore a ritornare e a ritrovarsi. Il racconto appare aperto e discontinuo, come lo sono i linguaggi e la cultura della nostra epoca, così alla tradizionale esposizione dei reperti, si affianca il supporto audiovisivo di approfondimento e in alcuni casi di semplice suggestione: uno spazio virtuale che lascia libero quello fisico, che diventa così più contemplativo ed evocativo.

Il rapporto con il digitale è stato quindi fondamentale proprio nel concept del museo, un mezzo utilizzato in tutte le sue peculiarità, uno strumento capace di contenere infinite possibilità di fruizione e quindi di conservazione delle storie.

L'utilizzo della rete permette di presentare ed esplorare il materiale in molte differenti modalità, consentendo in particolare la preziosa funzione di trasformazione e aggiornamento degli argomenti stessi. Il concetto di museo oggi è fortemente cambiato: esce dagli schemi puramente espositivi e contemplativi per porsi come luogo di formazione continua, rivolto a un pubblico molto eterogeneo e anche molto più esigente.

Negli anni si è proseguito verso questa direzione grazie a nuove ricerche e nuove acquisizioni di contributi che servissero ad arricchire la banca dati ma soprattutto a generare nuove storie da raccontare attraverso iniziative, mostre e perfino rappresentazioni teatrali collocando il museo nel territorio come centro propulsore di attività legate alla storia della siderurgia, al valore del lavoro e delle persone. Durante il lungo lockdown, ad esempio le proposte sono andate nella direzione di raccontare, questa volta attraverso i canali social, alcune delle storie più significative attingendo a tre temi principali: la comunità, il patrimonio industriale e gli approfondimenti dei progetti svolti negli anni. Una forte strategia comunicativa organizzata per post settimanali riconoscibili attraverso hashtag specifici e contenuti originali. Evitando i virtual tour si è preferito lavorare ad un piano editoriale specifico che approfondisse tutti i temi presenti.

Sono questi i presupposti di un museo vivo capace di rispondere alle istanze di una nuova era, sono questi i principi che hanno portato al riconoscimento, nel 2016, della Regione Toscana e Soprintendenza Archivistica, del museo Magma come soggetto capace di avviare un lavoro di valorizzazione degli archivi d'impresa che si protrarrà fino al 2021. Mettendo insieme archivi minerari e siderurgici rappresentati i territori dell'Amiata, dell'Isola d'Elba delle colline metallifere e di Piombino, si è dato voce un pezzo di storia nazionale che

¹⁵⁵ Assessore allo sviluppo delle politiche culturali, educative e giovanili, Comune di Follonica – Museo del MAGMA. Intervento revisionato dall'autore.

rappresenta la nostra cultura e la nostra storia. Un viaggio virtuale dalla montagna al mare raccontato attraverso i documenti che ciascun archivio conserva e tutela. Un'occasione straordinaria per fare rete, conoscersi e stimolare la volontà di costituire un primo polo digitale per la Toscana Meridionale che potrebbe costituire l'ossatura per un grande progetto di valorizzazione della storia di un territorio e della sua originaria vocazione.

In un momento in cui globalmente abbiamo compreso il valore del sistema digitale, non solo e non più solo per la conservazione, ma soprattutto per la valorizzazione dei documenti e di ciò che essi conservano, il progetto Archivi, rendere visibile il visibile, ha costituito per tutti i territori coinvolti una grande opportunità di sviluppo, di lavoro e rilancio turistico per questa parte di Toscana.

L'esperienza del sistema museale di Montelupo, di Aglaia Viviani¹⁵⁶

Il MMAB - Museo Archivio Biblioteca di Montelupo, contenente anche il Museo della ceramica, nasce nel 2014 e ed è il cuore della comunità. La resistenza culturale è stata una delle cose che più ricorderemo del periodo pandemico, nel senso che effettivamente gli operatori culturali sono stati degli eroi da un certo punto di vista e hanno cercato di fare il possibile per continuare a fare il loro lavoro in condizioni veramente impensabili. Il museo ha continuato a lavorare sui progetti in corso, oltre che su nuovi interventi. Abbiamo ad esempio sperimentato nuove forme di partecipazione a livello didattico: il blog Dis|chiuso ad esempio ha raccontato online storie e sulla ceramica di Montelupo, ma la vera innovazione è stato un progetto che si è chiamato Smart, un'opera realizzata in collaborazione con l'Istituto comprensivo di Montelupo, di didattica museale a distanza che ha prodotto sia video tutorial che kit di lavoro. Le classi sono riuscite a svolgere questo progetto direttamente in aula ed è stato incredibile perché grazie alla tecnologia siamo riusciti a raggiungere un numero di persone molto elevato.

Anche le realtà che fino a quel momento erano state antagoniste hanno ricominciato a collaborare, in qualche modo questa emergenza ha spinto la comunità a rivendicare la propria identità.

Il prestito non si è mai interrotto, è stato quel flebile battito di un cuore che effettivamente ha tenuto in vita l'intero organismo. All'interno delle varie iniziative ne voglio ricordare due in particolare, di cui una avvenuta durante il primo lockdown, ossia Ghostwriters che è stata un'esperienza piuttosto unica di diario collettivo di comunità e ha coinvolto 110 diaristi che hanno scritto per 55 giorni. Il fatto che una comunità avesse deciso di raccontarsi in quel momento ha attirato l'attenzione dei media nazionali. Oltre a ciò c'è stato un incontro sempre di didattica interattiva che è stata la Farmacia dei Filosofi, a cui hanno preso parte moltissimi giovani.

A proposito dell'ascolto: questi due anni ci hanno dato modo di ripensare gli spazi e le funzioni del nostro MMAB e su questo è stato attivato un percorso partecipativo seguito da Simurg che vedrà la conclusione proprio adesso e che mediante una fase di indagine, una fase d'ascolto e poi una fase di restituzione ci porterà appunto a rendere ancora più funzionale il nostro Museo della ceramica. L'ascolto non si ferma, l'ultima delle nostre

¹⁵⁶ Assessore Cultura e Turismo del Comune di Montelupo – MMAB di Montelupo Fiorentino.

iniziative è il nuovo percorso Youngs4future che ha come obiettivo proprio il rilancio del co-protagonismo giovanile attraverso la progettazione di uno spazio destinato ai giovani.

CMAC- Culturalmente Connessi, di Marzia Bonato¹⁵⁷

Il Civico Museo Archeologico di Camaiore, il cui allestimento è stato inaugurato nel 2016 grazie ai finanziamenti della Regione Toscana, favorisce un approccio diretto e didattico all'archeologia con il coinvolgimento attivo ed esperienziale dei visitatori grazie alla presenza di postazioni tattili per toccare con mano riproduzioni di manufatti; postazioni e filmati di archeologia sperimentale per la sperimentazione e la riproduzione delle tecniche antiche di lavorazione; postazioni sonore e olfattive che immergono con i sensi nelle realtà raccontate.

I visitatori abituali sono le scuole della Versilia e delle province di Lucca e Massa Carrara e le famiglie con figli (fascia 5-12 anni); i servizi forniti agli utenti consistono in laboratori di archeologia e di arte, in attività ludiche che si svolgono nei fine settimana e in campus giornalieri durante le vacanze scolastiche, oltre a numerosi eventi culturali rivolti anche al pubblico adulto.

Durante la pandemia, come per gli altri musei, le attività si sono trasferite dal museo fisico al museo virtuale, con l'utilizzo principalmente dei canali social (facebook, instagram, youtube). Sono stati svolti numerosi laboratori archeologici online in diretta, permettendo una forte interazione con il pubblico che ha partecipato attivamente alle iniziative. Vari contenuti sono stati resi fruibili offline, secondo un calendario editoriale a scansione settimanale che prevedeva giochi digitali, cacce al tesoro virtuali, attività di storytelling, rubriche (#pillole di storia, #videopillole) edite con l'apporto dei tirocinanti del museo. Inoltre sono stati prodotti settimanalmente video didattici divulgativi su varie tematiche, videoguide, *digital storytelling* e videonarrazioni dei siti archeologici del territorio, che sono poi stati inseriti nel percorso di visita in presenza. Successivamente sono stati organizzati laboratori online sulla piattaforma Meet con bambini provenienti da ogni parte d'Italia, con le scuole del territorio e con gli anziani delle RSA (il Museo fa parte del Sistema museale toscano per l'Alzheimer).

L'attività si è svolta nei mesi estivi principalmente all'aperto puntando sulla valorizzazione del territorio locale, grazie ad arqueo-escursioni con itinerari di trekking e arqueo-laboratori per le famiglie presso i siti archeologici.

Questo periodo è stato inoltre foriero di nuovi progetti, ideati con lo scopo di incrementare la presenza del museo come luogo sociale, di incontro, inclusivo e accogliente, capace di offrire momenti di svago e arricchimento e come diffusore sul territorio di un messaggio che sensibilizzi tutta la società al vivere insieme. Tra questi un progetto ("Il museo di tutti") che propone nuove pratiche partecipative per la valorizzazione del patrimonio culturale, perché in un momento in cui la socialità è obbligata a reinventarsi, è sempre più necessario interrogarsi sulle opportunità offerte dalla partecipazione. Il progetto "Un ponte artistico tra generazioni" ha visto l'incontro online tra terza età e adolescenza da cui è nato uno scambio emozionale che ha arricchito entrambi (in collaborazione con le classi terze medie

¹⁵⁷ Museo Civico Archeologico di Camaiore. Intervento revisionato dall'autore.

dell'I.C. Camaiole 1 e la RSA Villa Alfieri). Infine il progetto di inclusione per i bambini/ragazzi nello spettro autistico "3A: Arte, Archeologia e Autismo" (in collaborazione con l'associazione ABC di Camaiole) ha permesso di fornire un sostegno alle famiglie e un'integrazione alle terapie individuali.

MUMEC: un museo a porte chiuse ma a luci accese, di Valentina Casi¹⁵⁸

Il MUMEC Museo dei Mezzi di Comunicazione di Arezzo è cuore, rappresentanza, base della comunicazione moderna. In un momento storico che ci ha visti isolati, chiusi ognuno nelle nostre case, lontani da amici e parenti, computer, tv, smartphone, webcam ed in generale le moderne tecnologie sono state l'unica ancora di collegamento, l'unica via di comunicazione fondamentale in quell'ormai ridondante "distanti ma vicini". È stato questo il raggio di azione che ha visto il MUMEC sentirsi più vivo che mai nonostante i vari momenti di "porta chiusa" dettati dai necessari DPCM; è stato questo il momento in cui la sua mission principale di narrazione della storia delle moderne tecnologie di comunicazione è stata ancor più apprezzata in un continuo interscambio di attività in presenza ed online, senza MAI un vero e proprio stop.

Didattica, divulgazione e costruzione di nuovi rapporti istituzionali sono state le tre vie maestre percorse dal MUMEC Museo dei Mezzi di Comunicazione nei momenti di chiusura. Congressi online, conferenze, programmi in radio e tv locali sono stati, infatti, i punti cardine delle attività museali, affiancate nell'istituzione di nuovi rapporti per l'avvio di percorsi di tirocini per le Università degli Studi di Siena e Firenze. È stato comunque il settore della Didattica in cui il MUMEC si è distinto. Grazie alla collaborazione, alla complicità ed al coraggio, dei Presidi degli Istituti Comprensivi locali, con studenti ovviamente impossibilitati a spostarsi per visitare la struttura museale, è stato creato un percorso inverso di scolarizzazione con il Museo spostato in presenza all'interno delle classi con oggetti, laboratori, foto e filmati relativi specificatamente alla tematica accordata con il docente di turno con in conclusione un invito alla visita non appena possibile.

Il MUMEC Museo dei Mezzi di Comunicazione, grazie alla Collaborazione con il Comune di Arezzo, è stato inoltre sempre fra i primi a riaprire in tutti gli spiragli concessi e portare da subito, nel pieno rispetto delle norme in materia di contenimento dell'Emergenza Covid19, eventi all'interno della struttura, simbolo di una grande volontà di ripartenza. Esempi principe di questo sono i campus settembrini parte della rassegna di Regione Toscana "S-Passo al Museo" 2020 e 2021; l'inaugurazione dell'esposizione dedicata ai 100 anni di Federico Fellini "Fellini100" il 24 ottobre 2020; l'inaugurazione di DANTE700 il 14 maggio 2021 ed infine il XLI Congresso SISFA Società Italiana degli Storici della Fisica e dell'Astronomia svoltosi al museo dal 6 al 9 settembre 2021. Tutti gli eventi sono stati svolti principalmente in presenza nell'auditorium del museo con presenza di collegamenti online per il pubblico impossibilitato alla partecipazione. Tale modalità di svolgimento degli eventi, ibridi fra online e presenza, è da considerare comunque ormai parte del bagaglio delle

¹⁵⁸ Direttrice del MUMEC Museo dei Mezzi di Comunicazione di Arezzo. Intervento revisionato dall'autore.

esperienze museali e da attuare, quindi, nelle future programmazioni per garantire sempre e comunque una maggior accessibilità all'offerta museale aretina.

Il Piano Strategico della Cultura della città e della provincia di Pistoia e lo strumento del Tavolo permanente della Cultura della provincia di Pistoia, di Chiara Iozzelli¹⁵⁹

Il Piano Strategico della Cultura della città e della provincia di Pistoia, con il suo Tavolo permanente della Cultura, opera per definire linee guida e priorità di intervento capaci di determinare un percorso partecipativo virtuoso a vantaggio dello sviluppo culturale del territorio e della sua comunità. Nasce al termine dell'esperienza di Pistoia Capitale italiana della Cultura 2017, quando il Comune di Pistoia propone ai membri del Comitato Promotore (Provincia di Pistoia, Regione Toscana, Diocesi di Pistoia, CCIAA di Pistoia e Prato e Fondazione Caript) di proseguire l'attività di coordinamento in ambito culturale, superando i confini della città per includere tutto il territorio provinciale. La Provincia di Pistoia decide di aderire configurandosi nel proprio ruolo di "casa dei Comuni", con l'intento di raccogliere le istanze dei suoi venti Comuni attraverso lo strumento del Tavolo permanente della Cultura, di cui assume funzione di sede e coordinamento. Alle riunioni intervengono anche i membri del Comitato Promotore, Soprintendenza Archivistica e Bibliografica della Toscana, Soprintendenza Archeologia Belle Arti e Paesaggio, Direzione Regionale Musei della Toscana, Archivio di Stato di Pistoia. Il Piano Strategico ed il suo Tavolo permanente sono coordinati dal prof. Giuseppe Gherpelli, già project manager di Pistoia Capitale Italiana della Cultura 2017. Il Tavolo svolge attività di restituzione di informazioni, raccolta e rielaborazione di informazioni e dati a supporto delle scelte operative del Comitato Promotore. Il metodo di lavoro consiste nell'individuare temi di interesse sui quali svolgere un percorso di indagine che evidenzi per essi le prospettive di sviluppo davvero percorribili e praticabili. Ogni fase di lavoro è sempre condivisa e approvata dal Tavolo, come anche la scelta di eventuali criteri di valutazione dei risultati delle indagini, qualora si renda necessario individuare le priorità da mettere a disposizione del Comitato Promotore. Sono ad oggi 25 le riunioni svolte in circa tre anni di attività. La partecipazione costante e attiva dei rappresentanti degli uffici periferici dello Stato e dei membri del Comitato Promotore ha di fatto generato in breve tempo una nuova fisionomia del Tavolo, che beneficia oggi di un livello di condivisione ai processi decisionali esteso ben oltre i suoi confini territoriali, con indubbi vantaggi in termini di approntamento delle strategie di intervento. Alcuni esempi dei risultati ottenuti dal Tavolo:

- è stata favorita la nascita del Sistema Museale Pistoiese - SIMUP, nato il 28 aprile 2021, composto da 11 musei, di cui 5 già riconosciuti di rilevanza regionale;
- è stato prodotto un elenco di 81 beni architettonici del territorio provinciale necessitanti interventi di restauro. Fra questi, già dieci hanno ottenuto un finanziamento ministeriale o regionale per la realizzazione dell'intervento;
- per la prima volta il bando annuale della Fondazione Caript rivolto al finanziamento di interventi di restauro, sosterrà le spese di progettazione degli interventi, così da ottenere

¹⁵⁹ Tavolo permanente della Cultura della provincia di Pistoia. Intervento revisionato dall'autore.

nel breve periodo la presenza sul territorio di una ricca serie di progetti pronti per accedere a bandi pubblici e privati di finanziamento di restauri;

- il metodo di lavoro del Tavolo permanente è stato adottato come modello per il Piano strategico territoriale di Sviluppo della provincia di Pistoia, in cui sarà inserito anche il Piano Strategico della Cultura.

L'Archivio digitale delle Arti del Comune di Lastra a Signa, di Fabiola Bini¹⁶⁰

ADA, l'Archivio digitale delle Arti di Lastra a Signa, on line da agosto 2021, si configura come uno spazio virtuale, a disposizione di tutti – studiosi, storici, collezionisti, curiosi e appassionati – nato per custodire e valorizzare la memoria artistica del territorio e per diffonderne la condivisione e la conoscenza. Realizzato grazie a un software open source di gestione documentale, è organizzato in quattro sezioni tematiche dedicate alla ceramica, la pietra, la paglia e il tessuto e si presenta come una risorsa in continuo aggiornamento.

ADA nasce dal progetto di ricerca storica ed archivistica sulla tradizione ceramica nel territorio di Lastra a Signa ed è frutto di un lungo lavoro di ricerca, raccolta e archiviazione di documenti (video, articoli, foto e altre risorse). Partendo infatti dal presupposto che mancavano studi sulla produzione ceramica del territorio, l'Amministrazione comunale ha avviato nel 2017 un progetto di ricerca sulle aziende e sulle attività produttive del settore ceramico nel territorio, allo scopo di valorizzare la storia e la tradizione ceramica e recuperare un patrimonio di conoscenze che rischiavano di essere dimenticate e disperse. Oltre alle ricerche d'archivio, sono state effettuate visite nelle fabbriche, raccolte interviste alle maestranze del settore, e promossa dalla biblioteca comunale una campagna di acquisizioni rivolta alla cittadinanza per poter reperire informazioni, documenti, notizie che potessero aiutarci nell'intento di costruire la storia della ceramica. I risultati del lavoro sono poi confluiti nella realizzazione di due mostre documentarie nel 2018 e 2019 e nella pubblicazione del testo "Forme di storia. La ceramica nel territorio di Lastra a Signa".

Inizia a farsi strada la possibilità di creare un archivio digitale che potesse raccogliere gli studi e i documenti raccolti sulla tradizione ceramica consentendone la fruizione ad un pubblico più vasto e allo stesso tempo contribuire alla riscrittura della storia locale allargando la ricerca ad altre eccellenze manifatturiere del territorio: paglia pietra e tessuto.

La pandemia del 2020, con la necessità di trovare nuovi modi di lavorare, comunicare e favorire una diversa fruizione dei beni culturali, delle biblioteche e degli archivi, ci ha spinto in maniera più impellente a procedere verso la creazione del sito, realizzato dall'amministrazione comunale con la collaborazione della cooperativa Eda Servizi di Firenze. Tra le varie a disposizione abbiamo optato per OMEKA S, una piattaforma open source, creata per archiviare documenti digitali utilizzando ontologie di metadati con appositi standard (*Dublin Core*). La scelta è stata motivata da diversi fattori: tale piattaforma è adottata da musei, centri e università di tutto il mondo, gestisce i contenuti in collezioni create su base tematica e consente di creare mini-siti e mostre virtuali, e offre la possibilità di importare/esportare gli archivi di altri enti e istituti basati sugli stessi standard. Abbiamo

¹⁶⁰ Archivio digitale delle Arti del Comune di Lastra a Signa. Intervento revisionato dall'autore.

successivamente lavorato al miglioramento degli aspetti grafici della piattaforma per rendere più accessibile e agevole la consultazione.

È nostra intenzione continuare la ricerca, proseguire con altre acquisizioni, ripercorrere la storia di questa comunità alla riscoperta di un'identità nascosta, non solo produttiva ma anche e soprattutto una storia di uomini, donne, luoghi, saperi, mestieri.

L'Istituto degli Innocenti a Firenze, di Antonella Schena¹⁶¹

L'Istituto degli Innocenti, nato nel 1419 per accogliere l'infanzia abbandonata, è oggi un'azienda pubblica di servizi alla persona riconosciuta dalla Regione Toscana che, oltre a proseguire la sua missione originaria di accoglienza di bambini e madri in difficoltà, ha sviluppato nuovi ambiti di attività nel campo dell'educazione, della ricerca, formazione e documentazione. Da sei secoli l'Istituto è impegnato nella tutela e nella promozione dei diritti dell'infanzia e nel suo lungo percorso di attività ha potuto raccogliere un ricco patrimonio storico, artistico, architettonico, archivistico e documentale, un patrimonio unico da tutelare, valorizzare e da diffondere presso il largo pubblico.

Per questo si è ritenuto di lavorare in modo sempre più integrato tra le entità culturali presenti in Istituto: il nuovo Museo inaugurato nel 2016, l'Archivio storico costituito da oltre 13.000 unità archivistiche che documentano con continuità la storia dell'Ente, la Biblioteca Innocenti Library Alfredo Carlo Moro, nata su un progetto di cooperazione tra l'UNICEF e l'Istituto, con la collaborazione del Governo italiano, i centri di documentazione gestiti dall'Istituto (il Centro nazionale di documentazione ed analisi per l'infanzia e l'adolescenza e Centro regionale di documentazione della Regione Toscana).

Operare in una prospettiva MAB (museo, archivio e biblioteca) ha permesso di superare i "silos" informativi che si erano creati ed avviare alla frammentazione del patrimonio culturale. La direzione intrapresa è quella di creare un ecosistema di relazioni nella logica "Cross Channel" e dell'architettura informativa, capace di realizzare percorsi trasversali ai diversi canali, per rendere interconnesse le diverse aree e attività dell'Istituto, attraverso un'offerta interdisciplinare all'interno del Web e in una dimensione digitale, come se fossero, cioè, una sorta di touch-point di un unico servizio, che da qualunque punto di esso cominci l'esperienza dell'utente, questa possa proseguire in modo coerente e fluido: dai siti web, alla biblioteca, al museo, all'archivio o viceversa, senza soluzione di continuità, in un'ottica di arricchimento e diversificazione dell'esperienza di visita.

Ancor prima della pandemia che ha colpito il mondo nel 2020, l'Istituto ha cercato di avviare un processo di transizione culturale, mettendo in campo azioni e strumenti in grado di offrire una fruizione del proprio patrimonio da remoto e in forma digitalizzata attraverso:

- il catalogo on line della Biblioteca connesso a WorldCat (catalogo collettivo di OCLC che riunisce le collezioni delle principali biblioteche del mondo); i dati sono prodotti in MARC21,

¹⁶¹ Area Direzione Generale – Istituto degli Innocenti Archivio/Museo. Intervento revisionato dall'autore.

RDA e in formato linked data, fondamentali per la creazione di reti di relazioni (innocenti.on.worldcat.org/discovery);

- realizzazione di siti web con struttura semantica a faccette, grazie all'architettura informativa e all'utilizzo del CMS Drupal, capaci di stabilire relazioni all'interno del singolo sito e tra i siti stessi (es. www.minori.gov.it, www.minoritoscana.it);
- la digitalizzazione dei documenti attraverso l'acquisizione di uno scanner planetario e di una teca digitale;
- la realizzazione di mostre virtuali on-line.

Con la ripresa delle attività dopo la pandemia, l'Istituto intende:

- incrementare l'offerta culturale rivolta ai bambini attraverso l'organizzazione nella Bottega dei ragazzi di laboratori educativi da svolgersi finalmente in presenza;
- realizzare un percorso museale dedicato ai bambini;
- Incentivare la digitalizzazione del patrimonio documentale, in particolare dei segnali di riconoscimento, oggetti di varia natura che venivano lasciati insieme ai bambini, conservati in Archivio: oltre 42.000 esemplari ancora tutti da inventariare e catalogare;
- implementare anche per il museo una consultazione on line della collezione storico-artistica attraverso la realizzazione di un catalogo scientifico, sul modello delle "Collezioni online";
- sviluppare percorsi espositivi su tematiche che riguardano la storia dell'ente e i diritti dei bambini sia in presenza che digitali nella prospettiva MAB.

Conclusioni di Elena Pianea¹⁶²

Vorrei fare alcune riflessioni di conclusione, ripartendo dalle criticità. Il Sindaco Tambellini ha sollevato il tema delle professionalità, una questione di grande rilievo su cui dobbiamo fare militanza. Le amministrazioni pubbliche sono sempre più orientate ad assumere personale generalista e invece c'è bisogno di personale tecnico: non è solo questione di piccoli numeri, ma anche di tipologia di personale.

C'è poi il tema dell'ascolto che invece non è una criticità ma una cosa positiva: l'ascolto è cruciale come metodo di approccio nella gestione non solo della cosa pubblica, bisognerebbe ascoltarsi in famiglia, ascoltarsi nel tempo libero. L'ascolto è un tema della vita democratica, ma anche una cifra della nostra vita personale sentimentale, empatica. Questa distanza ci ha costretti ad ascoltarci con questo mezzo tecnologico diverso, ma l'ascolto diretto è fondamentale. L'istituzione deve poi ascoltare gli stakeholder e le amministrazioni, dunque si tratta di un ascolto costruttivo e critico per costruire programmi. Vi ringrazio molto perché i relatori hanno perfettamente interpretato la chiave che volevamo dare a questo incontro cioè non tanto il convegno case history in cui si racconta un progetto, ma volevamo davvero capire dove eravate arrivati e quali erano state le invenzioni straordinarie messe in campo durante questo momento di difficoltà. La pandemia ci ha costretti a fare delle sperimentazioni e ad attrezzarci per poter mantenere

¹⁶² Direttrice beni, istituzioni, attività culturali e sport Regione Toscana.

non solo il contatto con i nostri utenti, ma anche dare un senso al lavoro in quella condizione. Il digitale è stata la grande opportunità che noi abbiamo approcciato durante questo anno e mezzo, un'opportunità di cui non vogliamo più fare a meno. Adesso disponiamo di un patrimonio digitale decisamente più ricco rispetto all'era ante-Covid che noi dobbiamo implementare e capire come gestire. Che cosa può fare la Regione Toscana? Certamente favorire gli incontri di progettazione, un'altra conseguenza di questo isolamento è stata quella di prendere consapevolezza che c'è bisogno di lavorare insieme e costruire la visione del futuro del nostro mestiere e della progettazione culturale insieme, favorire cioè la progettazione condivisa all'interno di uno stesso territorio, tra territori vicini e tra territori lontani.

Dovremmo poi tornare sul tema delle professionalità condivise: quando si scrisse la legge 21 pensando ai sistemi museali pensavamo che un sistema museale poteva mettere in condivisione le professionalità, ma non abbiamo sviluppato molto questo aspetto. Dobbiamo abbattere le barriere, costruire ponti e comunità professionali che possano aiutarsi l'un l'altra a raggiungere quei luoghi dove per motivi strutturali e numerici la professionalità non c'è.

Io sto lavorando praticamente tutti i giorni sul tema del PNRR e stiamo dedicando molte energie al tema dei Borghi. Il Piano borghi arriverà a luoghi con pochi abitanti quindi noi tecnici delle regioni diciamo che dove ci sono pochi abitanti, ci sono anche pochi tecnici dentro il Comune e questo è un tema che diventa enorme che credo verrà fuori in modo inequivocabile quando si cominceranno a vedere i bandi del PNRR che destineranno risorse a quei territori dove la struttura tecnica non c'è, però magari è presente in Regione o nei comuni più grandi. Allora forse questa è veramente l'epoca in cui potremmo davvero capire che la comunità dei professionisti è una comunità unica e deve sforzarsi di sollecitare gli amministratori e i decisori affinché si possano abbattere anche quelle barriere dello stare in un ufficio preciso, lavorando insieme.

Forse possiamo davvero aprire possibilità di accordi per scambiare professionalità: abbiamo bisogno di grande creatività affinché il mondo dei professionisti possa tornare ad essere cruciale e lo sarà perché senza di noi anche tanti fondi del PNRR non saranno spendibili, quindi abbiamo bisogno di un moto di orgoglio.

Come Regione Toscana vorremmo inoltre favorire la costruzione di nuovi contatti e nuovi rapporti istituzionali, ossia la sottoscrizione di protocolli, accordi e atti di indirizzo e favorire governance territoriali. La Provincia di Pistoia è un esempio virtuoso in questo senso: la possibilità di avere un luogo istituzionalizzato tramite protocolli in cui diversi attori di un territorio, dalle Diocesi, alla Provincia, passando dai Comuni e Fondazioni bancarie e i diversi enti e istituzioni della cultura si ritrovano progressivamente nel tempo, facendo progettazione: questo porta dei frutti eccezionali perché quel territorio si è organizzato e per esempio è più pronto di altri per partecipare ai bandi.

L'ultima considerazione: come Regione abbiamo bisogno di dare organicità a tutte queste straordinarie esperienze digitali che sono diventate anche numericamente rilevanti e si sono sistematizzate durante questi due anni, infatti il patrimonio digitale degli enti culturali regionali in questo momento è eccezionale numericamente e qualitativamente. Sento veramente come un dovere quello di provare a capire se noi riusciamo a costruire un grande contenitore, una piattaforma che non vuol dire normalizzare e mettere il cappello regionale

su tutto per omologare le diverse specificità. La diffusione digitale deve trovare da qualche parte una sintesi perché tutti possano avere un luogo di accesso, un porto di accesso che poi lo indirizzi. Forse abbiamo bisogno di implementare queste esperienze artigianali che abbiamo fatto durante il lockdown per farle sopravvivere e sistematizzarle dandogli valore. Queste in realtà non sono delle conclusioni, ma soltanto delle considerazioni per il nostro lavoro futuro, vi ringrazio tanto.

WS 16 | LE NUOVE FRONTIERE DELL'ECO-DESIGN: TRA SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE E VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE

In collaborazione con OAPPC Lucca

Materiali e tecniche green per restauro sostenibile dell'architettura, di Davide Del Curto¹⁶³

Queste righe propongono una riflessione su come le attività di conservazione e restauro possano migliorare la sostenibilità ambientale degli edifici storici, alla luce della forte attenzione per questo tema da parte della ricerca internazionale. La prima parte considera la ricerca nel campo del biorestauro che studia materiali e tecniche ecosostenibili, di origine vegetale o basate sull'impiego di microorganismi non patogeni, con l'obiettivo di sostituire i prodotti da restauro di derivazione sintetica, oggi comunemente in uso. Nella seconda parte, il testo discute come diminuire la domanda di energia necessaria per il funzionamento degli edifici storici, contribuendo così alla riduzione delle emissioni in atmosfera.

Il biorestauro è un ambito di ricerca dove gli studi di biologia, microbiologia e biotecnologia collaborano con quelli sui beni culturali per mettere a punto procedure di restauro innovative e sostenibili, basate sull'impiego di prodotti di origine vegetale e di colture microbiche non patogene capaci di contrastare i fattori di degrado dei manufatti d'arte come tele, sculture, superfici decorate dell'architettura. L'obiettivo è poter sostituire le tecniche basate su solventi e idrocarburi sintetici che sono oggi correntemente in uso per gli interventi di pulitura, consolidamento e protezione.

Nel caso delle operazioni di pulitura, ad esempio, oggi l'unica alternativa a quei materiali poco sostenibili è rappresentata dai mezzi meccanici come laser o sabbature, che hanno però il limite di essere poco selettivi, aggressivi nei confronti della superficie da pulire e potenzialmente pericolosi per l'ambiente e gli operatori. L'impiego di cellule microbiche come agenti di biopulitura rappresenta quindi una tecnica innovativa, eco-sostenibile e che include batteri capaci di rimuovere in maniera selettiva i sottoprodotti della solfatazione o le vernici sintetiche utilizzate da *writer* e graffitari. Risultati promettenti sono anche per le operazioni di bioconsolidamento e protezione, grazie per esempio, agli esperimenti sulle formazioni fungine in grado di ricostituire la superficie lapidea della calcarenite materana, o sui batteri "biomineralizzanti" capaci di svolgere un'azione protettiva per manufatti lignei o metallici. O, ancora, la ricerca sulle sostanze vegetali come la mucillagine *nopal* (fico d'india) come additivo per malte idrauliche o l'estratto dei frutti del peperoncino come biocida¹⁶⁴.

¹⁶³ Docente Dipartimento di Architettura e Studi Urbani, Politecnico di Milano. Intervento revisionato dall'autore.

Si tratta di un campo di ricerca molto interessante, che mira alla completa sostenibilità ambientale del processo di restauro e caratterizzato da un approccio alla ricerca fortemente interdisciplinare, completamente *green*, “from the cradle to the grave”, e da una vastità di possibili applicazioni, dalle grandi superfici, ai graffiti, dai legni archeologici sommersi alle opere d’arte contemporanea in metallo e resine. Vi è anche un’interessante affinità metodologico-procedurale con il restauro conservativo che si basa sul metodo empirico-sperimentale per cui ciascuna lavorazione richiede di essere preventivamente testata in campo su una piccola porzione dell’opera, prima di autorizzarne l’estensione al resto della superficie. Infine, sono evidenti anche i vantaggi per la salute e la sicurezza degli operatori, data la completa eliminazione dei materiali a base di solventi volatili.

L'attualità di questo campo di studi è confermata dal successo delle prime quattro edizioni del convegno internazionale "Green Conservation of Cultural Heritage" (Roma 2015, Palermo 2017, Porto 2019, Roma 2022) dedicato alla ricerca innovativa nel campo delle tecnologie *green* applicate al settore dei beni culturali, dalla definizione concetto di *green*, allo sviluppo di materiali e metodi ecosostenibili, dalla sicurezza degli operatori, alla protezione dell'ambiente, dalle tecnologie applicate per musei e siti culturali, alle attività di restauro.

Il biorestauro è al momento un campo di ricerca sperimentale che deve ancora intraprendere un lungo processo di ingegnerizzazione prima di tradursi in soluzioni di mercato capaci di competere con i prodotti industriali per edilizia e restauro, dove occorre assicurare stabilità, omogeneità, costanza di rendimento. Alcune produzioni si stanno già muovendo in questa direzione, industrializzando i prodotti *bio – based*, stabilizzandoli e rendendoli sempre più comparabili con quelli di sintesi, come nel caso dei protettivi e biocidi a base di acqua ed essenze vegetali.

Accanto a questo tipo di ricerca, che mira soprattutto all’innovazione di prodotto, occorre considerare il tema delle competenze necessarie al loro corretto utilizzo nell’ambito di un cantiere edile di restauro. I prodotti *green - based* dovranno assicurare una certa semplicità d’uso, per poter incontrare il favore del mercato e diffondersi su vasta scala. È anche necessario consolidare le competenze di chi opera nei cantieri, dai tecnici agli operatori, recuperando abilità perdute nell’uso dei materiali preindustriali come le calce aeree, e anche sviluppando nuove e più avanzate competenze, come nel caso dei protettivi a base di materiale organico naturale. Sarà così possibile unire gli sforzi per un’autentica innovazione di prodotto e di processo verso l’obiettivo della sostenibilità ambientale che coinvolga l’intera filiera del restauro, a partire dalle sue fondamentali risorse umane.

Il patrimonio costruito è responsabile di buona parte della domanda energetica complessiva, delle relative emissioni e del cambiamento climatico che oggi espone le città al rischio di eventi meteorologici estremi. È un tema centrale nella prospettiva del Green Deal europeo e della trasformazione ecologica che coinvolge gli edifici storici per effetto delle misure anticongiunturali varate dagli stati nazionali. Con il DL 34/2020, l’Italia sostiene il settore delle costruzioni dopo la pandemia COVID-19 e promuove il miglioramento energetico degli edifici esistenti con una misura eccezionale di sgravio, il cosiddetto “Superbonus” o 110%. Oltre il 30% del patrimonio costruito italiano ha più di ottant’anni, soprattutto nei centri storici, nelle aree interne soggette a importanti fenomeni di abbandono e spopolamento. Dal punto di vista ambientale, recuperare questo immenso

patrimonio consentirebbe di ridurre drasticamente sia il consumo di suolo, sia le emissioni di carbonio che si produrrebbero costruendo da zero.

Gli edifici storici sono spesso accusati di scarsa efficienza energetica e la maggior parte dei restauri prevede azioni per migliorarla, in tre modi: 1) progettando l'integrazione architettonica di sistemi per la produzione locale di energia da fonti rinnovabili come il sole o la geotermia; 2) migliorando il comportamento degli utenti e incentivando modelli gestionali virtuosi, come le comunità dell'energia; 3) modificando il clima interno e riducendo le dispersioni, soprattutto applicando nuovi strati isolanti all'involucro edilizio esistente.

Molti sistemi oggi in uso per migliorare l'isolamento termico degli edifici sono poco sostenibili dal punto di vista ambientale perché basati su prodotti e materiali scarsamente *green-based*, come polistirene o poliuretano, che al termine di un ciclo di vita limitato come quello di un rivestimento "a cappotto" dovrà essere trattato come rifiuto speciale, non assibilabile agli inerti minerali. Nel lungo periodo, esiste quindi il rischio di un esito paradossale, perché volendo ridurre l'impatto ambientale degli edifici, e la domanda di energia necessaria al loro funzionamento, rischiamo di contaminare la filiera edilizia con materiali ad alto impatto, lungo tutto il loro ciclo di vita, dalla produzione allo smaltimento. Analogamente, i sistemi di riscaldamento e controllo attivo del clima interno sono poco sostenibili dal punto di vista ambientale, poco durevoli e dispendiosi, perché basati sull'impiego di tecniche e macchine energivore, e lo stesso vale per gli interventi destinati a proteggere gli edifici storici dalle conseguenze del cambiamento climatico, come le tecniche di deumidificazione muraria.

Un obiettivo per la ricerca nel campo del restauro architettonico è quindi indagare l'impatto che il processo di transizione energetica avrà sul costruito storico diffuso e definire un metodo per valutare:

- 1) l'efficacia dei prossimi (e numerosi) interventi di miglioramento energetico;
- 2) la loro sostenibilità ambientale nel lungo periodo;
- 3) la loro propensione a impiegare tecniche e materiali *green*.

Questa prospettiva di ricerca prosegue la riflessione che ha accompagnato la scrittura delle 'Linee di Indirizzo per il Miglioramento dell'efficienza Energetica nel Patrimonio Culturale' (Mibac 2015) e la stipula di successivi protocolli tra lo stesso Ministero della Cultura, Ministero dello Sviluppo Economico, Assorestauro e il Green Building Council che dal 2014 ha sviluppato un interessante protocollo di certificazione volontaria del livello di sostenibilità ambientale degli interventi di conservazione, riqualificazione, recupero e integrazione degli edifici storici.

Dal punto di vista dell'innovazione di processo, occorre precisare l'applicazione delle attuali tecniche di miglioramento energetico alle caratteristiche tipologiche e costruttive degli edifici storici, e analizzare i criteri di certificazione. Dal punto di vista dell'innovazione di prodotto, sarà estremamente utile censire gli sforzi che molti produttori e professionisti stanno già facendo per sviluppare materiali *green-based* sostenibili, durevoli e compatibili con i caratteri costruttivi e morfologici del costruito storico e con la domanda di standardizzazione in campo edile (Criteri Ambientali Minimi). Questa ricerca potrà produrre una mappatura delle ricerche in corso a livello nazionale e internazionale e nello sviluppo di

un protocollo per valutare la sostenibilità ambientale degli interventi di miglioramento energetico degli edifici storici e la loro propensione all'uso di tecniche e materiali *green*.

Occorre naturalmente prudenza nel discutere di innovazione in campo edilizio, ricordando il lungo percorso di meccanizzazione e standardizzazione che nel corso del Novecento ha allontanato il mondo delle costruzioni dalla dimensione artigianale. Il settore delle malte e degli intonaci, ad esempio, è stato precocemente contaminato dalla chimica industriale che ha corretto i materiali tradizionali con l'aggiunta di polimeri sintetici, migliorando alcune prestazioni: minori tempi di presa, stabilità di rendimento, lavorabilità delle miscele e semplicità delle operazioni da svolgere in cantiere, che hanno decretato il successo di prodotti premiscelati e cicli-prodotto per categoria d'opera. Infatti, se i materiali tradizionali richiedono competenze pratiche e anche teoriche per essere utilizzati correttamente, i prodotti industriali possono essere lavorati con maggior facilità anche da manodopera poco specializzata, seguendo procedure operative semplificate.

Affinché il cantiere di restauro, forma di specializzazione del cantiere edile, possa consolidare l'interesse per i prodotti *green-based*, occorre quindi insistere sul tema delle competenze, come già accaduto per la riscoperta di alcuni materiali del cantiere preindustriale. È il caso della calce naturale, ad esempio, oggi presente sul mercato grazie a prodotti confezionati artigianalmente con materie prime naturali e lunghi tempi di lavorazione. Essi però stentano a diffondersi perché costosi e meno stabili, rispetto al prodotto industriale NHL che assicura invece omogeneità, dal primo all'ultimo sacco e perché richiedono maestranze abili, tanto che nella pratica del cantiere di restauro raramente si utilizza esclusivamente calce aerea, spenta in fossa e lungamente maturata, come vorrebbe la narrazione sulla filiera tradizionale.

D'altra parte, proprio il settore della calce offre uno degli esempi più interessanti di ripensamento teorico e anche di "ravvedimento operoso" nei confronti delle consuetudini recenti, verso un approccio autenticamente contemporaneo alla sostenibilità del restauro. È infatti noto che la produzione delle calce subì un arresto, quando il cemento, "il materiale eterno", invase i cantieri dapprima per le opere strutturali e poi anche per il confezionamento di malte e intonaci. I vantaggi parvero a lungo indiscutibili, e un'intera geografia di fornaci fu abbandonata, come documentato dagli studi sull'archeologia della produzione, con dure conseguenze su quei territori spesso marginali e sull'intera filiera edilizia, perché due generazioni di maestranze disimpararono a utilizzare consapevolmente quei materiali. Successivamente, la ricerca a cavallo tra conservazione dell'architettura, archeologia del territorio e scienze dei materiali ha evidenziato le qualità non-replicabili dei materiali preindustriali, come compatibilità, durabilità, salubrità, sostenibilità dei processi di produzione e smaltimento. Proprio grazie alla ricerca, anche la domanda di mercato è tornata a crescere, prima nel campo del restauro, poi anche nel settore delle nuove costruzioni che ha apprezzato le caratteristiche dei prodotti a base di calce naturale, enfatizzandone – anche in chiave commerciale – le caratteristiche di sostenibilità ambientale e l'appeal "bio". L'industria ha così riscoperto processi produttivi temporaneamente dimenticati, e poi anche sostenuto la loro innovazione come nel caso delle nanocalci.

Un analogo processo di riscoperta dei materiali tradizionali e loro innovazione *green* oggi può essere sostenuto dalla crescente domanda di mercato promossa dagli incentivi fiscali

al miglioramento energetico. È il caso, ad esempio, degli intonaci termoisolanti a basso spessore, che presentano grandi potenzialità d'impiego sulle facciate degli edifici storici, dove l'applicazione di rivestimenti isolanti è condizionata dai caratteri morfologici e costruttivi. Gli intonaci ad alte prestazioni, come quelli a base di fibre vegetali o di aerogel di silice vantano valori di trasmittanza uno o due ordini di grandezza inferiori rispetto a un intonaco tradizionale, con cui invece condividono consistenza, campo di applicazione e ciclo di vita, essendo costituiti da soli componenti lapidee, pertanto interamente riciclabili come inerte minerale. Nonostante alcuni equivoci dovuti alla pretesa di sfruttarne le qualità termiche allo scopo di accedere agli incentivi fiscali, questi intonaci rappresentano un campo molto interessante dove la ricerca sviluppa i materiali per le specifiche esigenze applicative nel campo del restauro e miglioramento energetico degli edifici storici. In seguito, essi potranno rivelarsi utili anche al di fuori del settore che ne ha promosso lo sviluppo iniziale, fino ad affiancare o sostituire le soluzioni attualmente in uso.

Promo PA Fondazione e lo staff di LuBeC vi aspettano a LuBeC 2022,
per la diciottesima edizione di Lucca Beni Culturali
Real Collegio, 6 e 7 ottobre 2022

info@LuBeC.it

www.LuBeC.it



V.le Luporini 37/57 - 55100 Lucca

Tel. +39 0583 582783

Fax. +39 0583 1900211

info@promopa.it

Finito di stampare nel mese di settembre 2022

La cultura rappresenta il motore della nostra transizione, accelerata, verso il futuro. La missione 1 del PNRR – Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza si pone l’obiettivo di dare un impulso decisivo al rilancio della competitività e della produttività del Paese e per farlo mette la valorizzazione dell’asset “cultura” in prima linea, insieme alla digitalizzazione e al turismo.

LuBeC 2021 ha inteso focalizzare l’attenzione sulle sfide, gli strumenti e le azioni pilota, che trovano il loro supporto attuativo nell’integrazione tra PNRR e misure nazionali, guardando in particolare alla digitalizzazione e sostenibilità; formazione e competitività; welfare culturale e internazionalizzazione; inclusione e nuove dimensioni di residenzialità.

Questa edizione è stata anche l’occasione per lanciare il primo summit internazionale sull’immersività, che ci accompagnerà nei prossimi anni. L’immersività è, infatti, sia uno strumento per amplificare e modulare l’impatto del messaggio culturale che il patrimonio materiale e immateriale trasmettono, sia una vera e propria espressione artistica – con un autonomo linguaggio, una propria estetica e un gruppo di grandi interpreti. Dunque riflettere e conoscerne le opportunità è importante per poter costruire narrazioni contemporanee ed inclusive per i molti pubblici che chiedono cultura.

LuBeC è un evento di



Con il Patrocinio di

Ministero della Cultura
Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali
Regione Toscana
Provincia di Lucca
Comune di Lucca

ANCI - Associazione Nazionale dei Comuni Italiani
ACRI - Associazione di Fondazioni e di Casse di Risparmio Spa
ICOM - International Council of Museums Italia
CNR - Consiglio Nazionale delle Ricerche

Con il sostegno di



Main Sponsor



Con la partecipazione di



Partner e Partecipanti



Media Partner



LuBeC
si tiene al



f_p_k=VTU UJ WUUNI COI M



9 788899 891220