



Fare Rete Networking, ICT e la seconda generazione di musei di città europei

di Francesca Lanz

RISE

NUMERO IV | 2017

CULTURA | PATRIMONIO CULTURALE

Francesca Lanz

Dipartimento di Architettura e
Studi Urbani – DASTU, Politecnico di Milano

Abstract

City museums in recent years are a kind of museum that is particularly active and interesting in relation to many of the emerging themes in the museum area in Europe, including the issue of the relationship between cultural goods and new technologies. The interest that has focused over recent years on city museums is largely due to the profound wave of social, cultural, economic and geopolitical changes that are investing in contemporary cities, especially in relation to the phenomena of globalization, fluid mobility and Time-space compression of the “network society”, the implications for migration flows that are affecting the Western countries of the globe and the economic, political and social process of creating and consolidating the European community. What is theorized today is a model of a constantly updated city museum, in close relation with the city’s reality in its complexity, taking part in the most crucial and contemporary cultural issues affecting the various urban communities with their specificities and their different ways of live the city. From a city’s history museum, whose purpose was to collect, preserve and celebrate civic history, it goes hand in hand with a museum’s idea of the city which, alongside its conservative and exhibition functions, plays an important and fundamental educational, political and social role.

I musei di città sono in questi ultimi anni un tipo di museo particolarmente attivo e interessante rispetto a molte delle tematiche emergenti in ambito museografico e museologico a livello Europeo, tra cui anche la questione del rapporto tra valorizzazione dei beni culturali e nuove tecnologie oggetto della giornata di studi “Digitalizzazione, Patrimonio Culturale, Creatività, Identità Europea” organizzata lo scorso 10 maggio dal centro Centro Europe Direct LUPT “Maria Scognamiglio” dell’Università degli Studi di Napoli Federico II.

Il museo di città propriamente detto, spesso in Italia erroneamente fatto coincidere con il museo civico, è un’istituzione relativamente recente, il cui sviluppo segue una parabola evolutiva piuttosto omogenea in tutta Europa, dalla sua comparsa a fine dell’Ottocento, fino all’ondata di rinnovamento che lo ha interessato a partire dai primi anni Duemila e ancor’oggi in corso (Kavanagh e Frostick 1998; Bertuglia 2003; Calabi et al. 2008, Lanz 2013a). Scopo di questi musei, spesso ospitati in palazzi storici simbolo dei fasti della città, era raccogliere ed esporre una ricca selezione di oggetti – tra cui reperti archeologici di diverse epoche storiche, opere d’arte e tesori artistici, documenti, libri e cartografie antiche, frammenti urbani, oggetti di cultura materiale e demo-etno-antropologici e lasciti e donazioni di collezionisti privati, e molto altro ancora – a testimonianza del passato e della storia della città e come supporto per la sua narrazione.

Nonostante la sua rapida e ampia diffusione in tutti i maggiori centri urbani Europei nel periodo a cavallo tra il XIX e il XX secolo, meno di cinquant’anni dopo il museo di città è già una tipologia museale desueta e in dismissione: molti vengono chiusi, altri assorbiti, suddivisi o riorganizzati, altri ancora semplicemente dimenticati. Alla fine degli anni Novanta però il museo di città diviene nuovamente oggetto di un vivace dibattito sviluppato nel solco degli studi e delle teorie della nuova museologia. Quello che viene teorizzato a partire da questi anni è un modello di museo di città in costante aggiornamento, in stretta relazione con la realtà cittadina nella sua complessità, attento e proattivamente partecipe delle questioni culturali più cruciali e attuali che interessano sia la cittadinanza tutta sia le varie comunità urbane con le loro specificità e i loro diversi modi di abitare la città. Da un museo di *storia* della città, il cui scopo era collezionare, custodire e celebrare la storia civica, si passa a un’idea di museo *della* città che, accanto alle funzioni conservative ed espositive, svolge un importante e fondativo ruolo educativo, politico e sociale. È questa una “seconda generazione” di musei di città: non sono più scrigni dei tesori civici, ma centri d’interpretazio-



“The Museum of Copenhagen has taken to the streets”: fotogramma estratto dal video Youtube goo.gl/K3wcV8

ne e valorizzazione del patrimonio culturale del territorio urbano; non specchi di un glorioso passato, ma “arene civiche” dove affrontare e dibattere le più urgenti questioni relative al presente e al futuro della città e delle sue diverse popolazioni. (UNESCO 1995; Fleming 1996; Kistemaker 2006; Lohman 2006; MacDonald 2006; Jones et al. 2008; 2012; Lanz 2014a; Whitehead et al. 2015). Se oggi dunque un museo di città non può essere definito dal suo focus specifico che non è più esclusivamente la storia cittadina o un suo preciso momento, né dalle collezioni che possiede – data la loro estrema eterogeneità per provenienza e natura – e nemmeno dalla proprietà delle sue collezioni – che possono essere municipali ma anche nazionali o private – probabilmente la definizione che meglio lo descrive è quella di un museo della città, nella città, per la città.

È proprio questo il modello che recentemente – e in particolare dai primi anni Duemila – ha caratterizzato e guidato il rinnovamento e la creazione ex-novo di un numero crescente di *city museums* in tutta Europa. Le ragioni di tale rinnovato interesse e della notevole quantità di investimenti che si sono concentrati negli ultimi anni sui musei di città sono molteplici ma in gran parte riconducibili alla profonda ondata di cambiamenti sociali, culturali, economici e geopolitici che stanno investendo le città contemporanee, soprattutto in relazione ai fenomeni di

globalizzazione, alla fluida mobilità e compressione spazio temporale della “network society”, agli intensi flussi migratori che stanno interessando i paesi occidentali del globo e al processo economico, politico e sociale di creazione e consolidamento della comunità Europea. La maggior parte delle città europee sono infatti oggi realtà che si definiscono in un contesto di relazioni transnazionali: in competizione tra loro per aggiudicarsi investimenti, attività culturali e flussi di turisti, sottoposte a forti stress sociali legati alla compresenza sempre maggiore e non sempre facile di diverse etnie, culture, modi di abitare e usare lo spazio urbano e in bilico tra istanze di innovazione e progresso e desiderio di radicamento e memorializzazione (Sassen 1991; 1994; Boeri 2011).

In questo scenario si riconosce dunque al museo di città un potenziale ruolo strategico, tanto da un punto di vista socio-culturale quanto come strumento di marketing e promozione urbana. “Fare rete” divien quindi in quest’ottica una delle principali strategie per lo sviluppo dei musei di città europei (Lanz 2013b; 2014b; MacDonald 2014). Si tratta di creare relazioni con la città dentro e fuori dalle mura del museo, sviluppando e sfruttando sinergie con altre istituzioni civiche e culturali che operano sul territorio, con il patrimonio culturale, storico e artistico diffuso nella città stessa, e con le diverse popolazioni urbane che abi-

tano la città contemporanea. D'altra parte però, fare rete significa anche lavorare – effettivamente, teoricamente e nematicamente – a una scala maggiore di quella territoriale che spesso, sorpassando la dimensione nazionale, assume una portata transnazionale.

Le nuove *information and communication technologies* possono giocare un ruolo fondamentale in tal senso, favorendo e supportando l'ideazione e realizzazione di queste reti e relazioni – in alcuni casi costituendone la precondizione e lo stesso fondamento. Da un lato, infatti, le nuove tecnologie, e in particolar modo il web e i social media, permettono di sviluppare progetti e collaborazioni a distanza, massimizzandone il risultato in relazione a una riduzione dei costi, contribuendo a promuovere il museo all'estero, favorendo la mobilità di curatori e idee e offrendo loro preziose possibilità di formazione e scambio. Questi progetti condivisi – che spesso si concretizzano in mostre itineranti, sviluppate parzialmente o interamente con l'ausilio di piattaforme digitali – rappresentano inoltre la preziosa possibilità di lavorare su tematiche di rilevanza locale e urbana contestualizzandole e problematizzandole in un contesto più ampio.

Accanto a queste esperienze internazionali di networking ve ne sono altre, altrettanto interessanti e preziose anche se spesso meno supportate dai maggiori programmi di finanziamento istituzionali, che lavorano sempre sull'idea della creazione di reti e sinergie ma a livello territoriale.

Tra queste è emblematico il progetto per il *Wall*, ideato e realizzato dal museo di Copenhagen nel 2011. Si trattava di una mostra-installazione urbana itinerante, composta da due *touch screens* installati in un container di 12 metri che ha viaggiato per 3 anni in diversi quartieri della città come strumento di promozione del museo, ma soprattutto come un esperimento di interazione del museo con la città e con i suoi diversi abitanti (Sandahl 2011). Attraverso un'interfaccia interattiva, il *Wall* permetteva a coloro che lo utilizzavano – turisti, cittadini e chiunque lo incontrasse e ne fosse interessato – di esplorare la collezione del museo, digitalizzata e organizzata in relazione a diversi riferimenti spazio temporali o tematici. Oltre a funzionare come punto di accesso alla collezione del museo, favorendone un'esplorazione in totale libertà, e come mostra sulla storia della città, il *Wall* permetteva di scaricare contenuti – documenti storici, immagini, etc – e, soprattutto, di caricare di nuovi – principalmente immagini e video scattati dall'utente o registrati in loco – con l'invito a contribuire alla narrazione e alla rappresentazione della città contemporanea. Sebbene il *Wall* in quanto installazione urbana non risultasse completamente in grado di creare in modo efficace una relazione con lo spazio pubblico in cui di volta in volta si inseriva, e l'attività redazionale e curatoriale sul materiale raccolto non abbia ancora dato esiti chiari, esso è stato senza dubbio un esperimento estremamente interessante per la sua capacità di integrare l'utilizzo di nuove tecnologie, il progetto di allestimento e design a diverse

scale, e un programma curatoriale ricco e complesso.

In altri casi la tecnologia permette di portare la città nel museo invece che il museo nella città. Un esempio degno di nota in tal senso è quello della mostra *Local Chat* al museo FHXB Friedrichshain-Kreuzberg di Berlino (Miera e Bluche 2013; 2014). La mostra, realizzata con un budget relativamente ridotto, ha come obiettivo quello di presentare la storia di questo quartiere di Berlino, uno tra i più eterogenei della città da un punto di vista generazionale, culturale ed etnico. Per fare questo la sala iniziale del museo è stata allestita con una grande mappa del quartiere, graficamente sintetizzata e riprodotta sul pavimento della stanza, utilizzata per ordinare una ricca collezione di storie orali, che raccoglie memorie e racconti sui luoghi del quartiere da parte dei suoi diversi abitanti. Il visitatore – dotato di uno smart-phone – può “esplorare” questa parte della città percorrendo la mappa e scegliendo liberamente come e quali storie ascoltare, soffermandosi ad esempio sulle diverse storie che si concentrano su un solo luogo o seguendo il racconto di una voce specifica. La mostra prosegue presentando nello specifico alcune zone e isolati attraverso documenti, video, interviste e pochi oggetti. *Local Chat*, racconta la storia del quartiere alla luce del presente e delle più recenti trasformazioni che hanno investito negli ultimi 50 anni questa parte della città, per delinearne i tratti principali tra permanenza e cambiamento, tra resilienza e apertura al nuovo. Quello che emerge è un ritratto di Kreuzberg come un mosaico, non inteso tanto a identificare caratteristiche uniche o univoche quanto a sottolinearne la pluralità di identità. In modo simile lavora un altro museo di quartiere di Berlino, il Neukölln, dove l'identità di questo quartiere o – anch'esso estremamente multietnico – è rappresentata attraverso 99 oggetti, ognuno dei quali è il punto di partenza per un racconto che dal personale si amplia gradualmente dalla scala locale a quella globale. Ogni oggetto selezionato e presente in mostra è quindi accompagnato da un ricchissimo apparato di testi, racconti e documenti complementari, disponibili in formato digitale e organizzati in un archivio interattivo cui si può accedere attraverso dei display che ne permettono una navigazione approfondita e libera.

Completano questa rapida rassegna quelle esperienze principalmente indirizzate ai turisti, che lavorano con la collezione del museo e la città in una dimensione tra reale e virtuale, con l'obiettivo di comunicare e promuovere la città e il suo territorio e il loro ricco patrimonio culturale a un pubblico ampio dentro e fuori dal museo. Tra queste spicca la mostra permanente *Amsterdam DNA*: un percorso breve all'interno del museo di Amsterdam, rivolto prevalentemente ai turisti, che offre in meno di un'ora un'introduzione alla storia della città, organizzata secondo quattro temi principali – le quattro basi del DNA della città di Amsterdam: imprenditorialità, libero pensiero, convivenza civile e creatività (de Wild 2015). A completamento della mostra sono state sviluppate diverse applicazioni

basate sull'utilizzo di social media, approfondimenti e contenuti scaricabili gratuitamente, che comprendono anche una guida per una visita della città personalizzata in base al proprio percorso di visita della mostra.

Gli esempi qui velocemente presentati dimostrano come la questione dell'implementazione di nuove tecnologie all'interno del museo possa aprire diversi scenari, non necessariamente esclusivamente virtuali, per sviluppare un rinnovato rapporto tra il museo e la collezione con la città e il suo patrimonio da un lato, i possibili visitatori e cittadini, dall'altro. Questi progetti infatti dimostrano tutti in diverso modo come il potenziale delle nuove tecnologie si dispieghi più compiutamente nel momento in cui, nonostante la travolgente spinta alla "digitalizzazione" che è stata e viene in alcuni casi perseguita "comunque e dovunque", si riesca a guardare alle nuove ICT soprattutto come strumento e non come fine esse stesse.

Se guardati alla luce della tradizione museografica Italiana, questi esempi sembrano indicare promettenti e interessanti linee di sviluppo in relazione all'idea stessa di museo diffuso sviluppata da Drugman ed Emiliani ormai quasi quarant'anni fa e che proprio nel museo di città vedeva il suo cuore, il suo centro interpretativo, ma mai completamente realizzata. Il valore di questi progetti però risiede soprattutto nella loro potenziale capacità di creare una rinnovata relazione tra il museo, la città e i suoi cittadini, contribuendo alla creazione di un'identità urbana più inclusiva e riflessiva, capace di valorizzare il patrimonio culturale della città e la sua memoria in un'ottica progressista ed Europea agendo alla scala locale.

Bibliografia

Bertuglia, C.S. and Montaldo, C. (2003). *Il museo della Città*. Milano: Franco Angeli.

Calabi, D., Marini, P. and Travaglini, P.M. (eds). (2008). *Musei della Città*. Numero monografico di *Città e Storia*, 3 (1-2).

Drugman, F. (1982). 'Il Museo Diffuso'. *Hinterland*, 21-25.

Emiliani, A. (1974). *Dal Museo al Territorio 1967-1974*. Bologna: Edizioni Alfa.

———. (1985). *Il Museo alla sua Terza Età*. Bologna: Nuova Alfa.

Fleming, D. (1996). *Making City Histories*. In G. Kavanagh (ed), *Making Histories in Museums*. London & New York: Leicester University Press. pp: 131-141.

Jones, I., MacDonald, R.R. and McIntyre, D. (eds). (2008). *City Museums and City Development*. Plymouth: Altamira.

———, et al. (eds). (2012). *Our Greatest Artefact: the City*. Istanbul: CAMOC.

Kavanagh, G. and Frostick, E. (eds). (1998). *Making City Histories in Museums*. London: Leicester University Press.

Kistemaker, R. (ed). (2006). *City Museums as Centres of Civic Dialogue?* Amsterdam: Amsterdam Historical Museum.

Lanz, F. (2014a). "City Museum in a Transcultural Europe".

in L. Gourievidis (ed), *Museums and Migration: History, Memory and Politics*. London: Routledge. pp: 27-43

——— (2014b). "City Museums Beyond the Museum: Networking as a Strategy for 21st Century European City Museums". In P. Innocenti (ed), *Migrating Heritage: Experiences of Cultural Networks and Cultural Dialogue in Europe*. Aldershot: Ashgate. pp. 149-162.

——— (2013a). "City Museums in Transition: A European Overview". In L. Basso Peressut, G. Postiglione, and F. Lanz (eds), *European Museum in the XXIst Century: Setting the frame work*. Milan: Politecnico di Milano. pp: 409-439.

——— (2013b). "'Placing' the City within its Museum: The relationship between heritage, people, and territory in the Italian tradition of civic museums", in C. Whitehead, R. Mason, S. Eckersley, and K. Lloyd (eds), *"Placing" Europe in the Museum: people(s), places, identities*. Milano: Politecnico di Milano. pp: 95-112.

Lohman, J. (2006). 'City Museums: do we have a role in shaping the global community?' *Museum International*, 58(3), 15-20.

MacDonald, R.R. (ed). (2006). *Urban Life and Museums*. Numero monografico di *Museum International*, 58(3).

MacDonald, S. (2014). "Migrating Heritage, Networks and Networking: Europe and Islamic Heritage". In P. Innocenti (ed), In P. Innocenti (ed), *Migrating Heritage: Experiences of Cultural Networks and Cultural Dialogue in Europe*. Aldershot: Ashgate. pp: 53-64.

Miera, F., e Bluche, L. (2013). "'ortsgespräche', Friedrichshain-Kreuzberg Museum, Berlin, Germany". In L. Basso Peressut, G. Postiglione, and F. Lanz (eds), *European Museum in the XXIst Century: Setting the frame work*. Milan: Politecnico di Milano. pp: 505-508.

——— (2014). "Inclusive Collective Strategies of City Museums in a Diverse Society: Thoughts on the Implementation of Multi-perspectivity beyond Group Categories". In P. Innocenti (ed), *Migrating Heritage: Experiences of Cultural Networks and Cultural Dialogue in Europe*. Aldershot: Ashgate. pp: 177-188.

Sassen, S. (1991). *The Global City*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

——— (1994). *Cities in a World Economy*. Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.

Sandahl, Jette., et al. (2011). "Taking the Museum to the Streets." In J. Trant and D. Bearman (eds), *Museums and the Web 2011: Proceedings*. Toronto: Archives & Museum Informatics.

Whitehead, C., Lloyd, K., Eckersley, S., e Mason R. (eds). (2015). *Museums, Migration and Identity in Europe*. Aldershot: Ashgate.

UNESCO (ed). (1995). *City Museums*. Numero monografico di *Museum International*, 47 (3).

In copertina: Johannes Hahn, al centro, usa un touch screen durante una visita alla città di Creta. © European Union, 2013 / Source: EC - Audiovisual Service / Photo: Angelos Tzortzinis.