
paesaggio come documento

in A. Passaro (a cura di), Esperienze innovative per la configurazione del paesaggio rurale
Luciano, Napoli, 2003



The great development of ICT (Information and Communication Technology) of last years allows a remarkable contribution to knowledge and diffusion of cultural, artistic, architectonic and anthropological values of ancient building technologies, and to the memory preservation of mankind's history.

Memory preservation may be substantialized with construction of Virtual and Diffuse Territorial Museums.

Virtualization methodologies of Cultural Objects and wide territorial areas, considered for their information emphatic procedures, allow definition and realization of complex realities, (intranet, WAN and Internet diffused) usually called "Virtual Museums".

Virtualization process, as Pierre Levy says, may be defined as a new knowledge process of Cultural Objects which guides us towards a increase of cognition of the world.

The application of these new technologies to preservation and deepening of building technologies memory emphasizes diffused territorial values e transforms Artistic, Antropological and Technical Objects in powerful Cultural Attractions.

Cenni al museo tradizionale

La parola *μουσειον* indicava, nell'antichità classica, un luogo dedicato alle muse, che può essere considerato, tra l'altro, il primo tentativo di raccogliere, in un'unica entità fisicamente identificabile, i valori e le forze emergenti della cultura dell'epoca.

La tradizione vuole che il primo museo costruito nella storia dell'umanità risalga a Tolomeo I Sotere, generale ed amico di Alessandro Magno, che, nel III secolo a.C., alla morte del grande condottiero, divenuto re d'Egitto, decise di costruire ad Alessandria, in onore e memoria del vecchio compagno, un complesso di edifici, giardini e costruzioni di servizio, destinato ad essere luogo di raccolta e di riunione dei più grandi studiosi del tempo, letterati, scienziati, filosofi ad imitazione, forse, della mitica "scuola di Atene". Non è certo se, in questo luogo, inoltre fossero previsti ambienti destinati alla raccolta di opere d'arte, anche se gli studiosi concordano nel ritenere che quest'eventualità fosse tutt'altro che remota. L'insieme di queste costruzioni, laboratori, biblioteche, aule, giardini, palestre e scuole di ogni tipo venne chiamato, probabilmente da Tolomeo II Filadelfo, Museo, inteso nel suo significato letterale di "Tempio dedicato alle Arti ed alle Muse".

In epoca successiva Greci e Romani, come sottolineano le consolidate ricostruzioni storicistiche dell'evoluzione del concetto di museo, svilupparono veri e propri criteri di valutazione estetica delle opere d'arte, fino a all'e-saltazione del concetto di fruizione delle opere da parte del pubblico: da

Marco Agrippa, che non esita a accusare la proprietà di privata di sottrarre le opere al giudizio ed al godimento degli uomini, al corpus del diritto romano, nel quale si sosteneva il valore prevalentemente pubblico del patrimonio artistico e culturale.

Il termine "museo", dopo essere stato reintrodotta, a grande distanza di tempo, come uno degli elementi di spicco della cultura del Quattrocento italiano, subisce una significativa evoluzione fino ai nostri giorni.

Andr  Chastel ricorda le motivazioni di fondo che portano l'uomo dell'umanesimo a concepire e costruire un museo, quali il desiderio di adornare, impreziosire, connotare simbolicamente, con oggetti di valore prevalentemente culturale ed artistico, il gabinetto di studio degli eruditi:

" Ogni civilt  offre agli uomini rifugi, luoghi di raccoglimento, di impiego o di evasione. Essi non sono necessariamente associati all'arte e da questa definiti: gli eremi, le celle monastiche, i camerini di studio si definiscono al contrario per la nudit  e il rifiuto dell'ornamento. Ma, assai presto, nella penisola, si   manifestata, probabilmente sotto l'impulso di ci  che si   convenuto di denominare umanesimo, una tendenza a guarnire di quadri, di ninnoli, di 'talismani' intellettuali e di simboli, lo studiolo dell'erudito: la biblioteca non basta pi  al Petrarca, che ha la sua 'icona' di Giotto, la tavola di Simone Martini, le sue medaglie.

Gli intellettuali fiorentini del Quattrocento si allestiranno cos  dei piccoli santuari personali, sorta di musei-miniatura paragonabili a ci  che i grandi potevano offrirsi allora, su pi  ampia scala naturalmente. La dimora medicea della Via Larga¹, con le sue svariate collezioni, rappresenta il punto di convergenza del 'tesoro' del principe e dello studiolo dell'intellettuale."²

Se questo   l'avvio embrionale dell'istituzione "museo"  , per , da tener presente che il termine, col passare dei secoli, ha finito per inglobare un insieme di funzioni e motivazioni molto pi  complesse, orientate verso obbiettivi che travalicano quello del repertorio di oggetti facenti parte di una collezione; funzioni e prospettive che, sinteticamente, attribuiscono al museo le caratteristiche di:

1. Luogo fisico nel quale sono ospitate raccolte, particolarmente significative sotto il profilo culturale, di oggetti e reperti provenienti da regioni, pi  o meno lontane, della memoria collettiva.
2. Insieme di collezioni caratterizzate da criteri classificatori rigorosi e scientificamente rilevanti.
3. Insieme di attivit  avanzate nel campo didattico, scientifico, promozionale, storico, di testimonianza civica, e cos  via.

E' nel collezionismo, in ogni caso, che si pu  individuare una sorta di "preistoria", per cos  dire, del museo. Tappe importanti nel passaggio dal collezionismo al museo moderno sono prima il Settecento "erudito e riformatore" e, successivamente, l'Ottocento della rivoluzione industriale.

"Dichiarando un preciso punto di scarto storico, il termine museo definisce sinteticamente l'arco evolutivo che dal collezionismo ... scorporer  quel particolare modello istituzionale che avr  definizione nel Settecento erudito e riformatore e, poi, nella stagione rivoluzionaria della borghesia ... Il concretarsi di tale modello fu esperienza largamente europea; ma fino

all'età neoclassica, il ruolo italiano rimase esemplare, in un certo senso centrale."³

Successivamente, in tempi molto prossimi ai nostri, il concetto di museo subisce un'ulteriore evoluzione o, per meglio dire, un allargamento di prospettive. Nascono musei specialistici e dediti, soprattutto, alla ricostruzione della memoria legata non soltanto a valori artistici universalmente riconosciuti e consolidati ma anche a quella che viene definita "cultura materiale"; si allarga la sensibilità culturale generale, aprendosi ai valori dell'ambiente, del paesaggio e, in generale, di ogni forma di manipolazione che del territorio è stata fatta in tempi passati. Ecco allora sorgere altre forme di musei: dagli ecomusei alle raccolte civiche, ai musei di etnografia e folklore, a quelli dedicati alla civiltà contadina, alle produzioni protoindustriali e tardo-artigianali di specifiche aree geografiche, fino alla precisa individuazione degli elementi del paesaggio industriale, delle antiche strade di percorrenza interregionale (ad esempio le strade della transumansa), per giungere alle semplici costruzioni rurali, borgate e villaggi con i loro repertori di materiali specifici e soluzioni costruttive, le loro regole di composizione e di inserimento nel paesaggio. Ecco che, in questo nuovo ed ampio contesto problematico, fa la sua comparsa il termine di "Museo Diffuso" che è qui argomento da analizzare.

L'idea di Museo Diffuso

Una riflessione che ci permette un primo inquadramento del termine "museo diffuso" e, soprattutto, di entrare in dialogo con la cultura che lo ha prodotto, è quella che si sofferma a considerare il paesaggio come "documento". Per la gran parte delle persone e dei moderni "viaggiatori", il paesaggio è essenzialmente un prodotto del gusto e della sensibilità individuale; in realtà esso rappresenta un complesso di episodi che hanno avuto a che fare, in maniera prevalente, con la cultura storica. Le comuni categorie di apprezzamento del paesaggio si rifanno, quasi esclusivamente, all'estetica romantica, alla percezione sentimentale ed emotiva e non a letture ed interpretazioni delle testimonianze storiche (per l'appunto "documento") che esso offre. Il paesaggio è considerato un elemento immobile e fissato una volta per tutte, una sorta di "scenario naturale" e non un insieme di entità sottoposte a continua manipolazione e modificazione da parte degli uomini e degli avvenimenti che occorrono lungo lo scorrere del tempo. Intendere il paesaggio come documento significa, dunque, affidarsi ad un insieme di strumentazioni multidisciplinari e prestare particolare attenzione alle caratteristiche dell'ambiente costruito, ed all'insieme di culture - molto spesso eterogenee - dalle quale esso discende; le culture - quelle dominanti ma anche quelle subalterne - vanno considerate come vere e proprie spinte attive che causano una lenta ma crescente trasformazione del mondo fisico, esprimendo una caparbia volontà di "addomesticamento" della natura, molto spesso, dura e inospitale. Un lavoro eseguito, a seconda dei casi, con mezzi potenti o molto limitati fino a giungere, spesso, alla sola forza delle mani e delle braccia.

Alla luce di ciò, passo preliminare per la comprensione di quanto si dirà in seguito, è quello della definizione attendibile del termine "Museo Diffuso", individuandone gli elementi componenti, le finalità, i tratti strutturali pre-dominanti e, non ultime, le strategie e le tecnologie attuative più adatte.

I temi ai quali si farà cenno sono i seguenti:

- a. Definizioni e limiti dei Musei Tradizionali e delle "collezioni" di Beni Culturali ed Artistici.
- b. Potenziamento dei Musei tradizionali attraverso le tecnologie innovative dell' *Information and Communication Technology* .
- c. Individuazione, volta per volta, dei caratteri costitutivi di un possibile "Museo Diffuso" dei vari casi-studio mediante l'opportuna utilizzazione dell'ICT per il potenziamento dei temi territoriali a disposizione.
- d. Definizione di "Museo Aperto" ed individuazione dei possibili Musei Aperti dei territori corrispondenti ai vari casi-studio .
- e. Introduzione e definizione del concetto di "Itinerario orientato", dotato, cioè, di un apprezzabile grado di adattabilità e flessibilità nei confronti delle varie tipologie di utenza.
- f. Il ruolo giocato dalle ricostruzioni virtuali e, in generale, le nuove possibilità didattico-formative del Museo Diffuso.

E' dunque necessario comprendere, in via preliminare, che cosa significhi la locuzione "Museo Diffuso". A volersi affidare all'intuito, è possibile un'interpretazione immediata: il termine museo ha il significato che prima si ricordava e l'attributo "diffuso" ugualmente ci appare, sulle prime, con evidente chiarezza, derivando dalla parola "diffusione" che, nel caso particolare del paesaggio, suggerisce immediatamente il senso della vastità di un territorio e della presenza di entità - diverse per natura culturale, storica, ambientale, etnoantropologica, folklorica, enogastronomia e così via - sparpagliate, per così dire, su di esso.

Un Museo Diffuso, quindi, si presenta con una prima immagine di facile interpretazione: esso dovrebbe consistere in una raccolta di tutte le emergenze territoriali inserite in un sistema museale più ampio da definirsi in maniera opportuna. E' evidente, però, che questa definizione, anche se condivisibile, non dice assolutamente nulla intorno alle procedure logico-organizzative, alle specifiche funzioni da attribuire ad una simile struttura museale ed a quali tecnologie sia necessario rivolgersi per una sua concreta esecuzione.

Un primo aiuto verso l'individuazione delle tecnologie più efficaci alla realizzazione, ci viene dal considerare, anche in base alle riflessioni precedenti, come il museo diffuso sia, sostanzialmente, entità innovativa e diversa dal museo tradizionale.

La definizione del museo tradizionalmente inteso, infatti, prevede che l'insieme delle attività ad esso connesse si concretizzi in un luogo fisicamente ben identificabile e delimitabile (quasi sempre un edificio o, comunque, luogo perimetrato e chiuso, di rimarchevole pregnanza architettonica e culturale, quasi sempre consegnatoci dal passato e, se moderno, opportunamente ideato e realizzato da un progettista esperto del problema, basti pensare agli straordinari allestimenti espositivo-museali progettati da Carlo Scarpa⁴); luogo che, come si è visto, nasce come contenitore di collezioni di oggetti o, meglio, di "reperti" e, dunque, di collezioni "tematiche", raccolte intorno ad un'idea organizzatrice e gerarchizzante; nei casi più importanti, esse possono definirsi "pluritematiche" anche se presentano, comunque, un'unica caratteristica dominante: quella di provenire dal passato ed essere, conseguentemente, veri e propri "frammenti" di memoria. Questi brandelli di memoria suggeriscono, ad un vasto raggruppamento di persone, significati profondi - che spesso diventano eva-

nescenti sotto le spinte della vita contemporanea - di "appartenenza" a una terra, ad un popolo, ad una lingua, ad una cultura, ad un sogno, ad una messe di aspirazioni, di "identità" e "identificazione", di "agglutinamento" linguistico-culturale.

I reperti che, alla fine, entrano a far parte di una collezione sono stati cercati con ostinazione, individuati, raccolti, catalogati e restituiti in insiemi ordinati; questi insiemi ordinati vengono percepiti dagli utenti del museo come tali, così come la volontà del curatore-ordinatore-autore ha, in fase di progetto, predisposto.

Uno dei concetti sostanziali che, quindi, fondano il museo tradizionale è quello di "collezione" di oggetti. Si capisce subito come queste tipologie di collezioni, in virtù del fatto di essere basate su un principio di autorevolezza culturale, siano statiche, molto poco sensibili alle variazioni, ferme proprio per il significato che è stato loro attribuito di testimonianze "forti", che non possono in alcun modo vacillare, pena la totale perdita della loro funzione "museale" e lo statuto di reperti, di entità che fanno da collegamento con un mondo che non c'è più e che deve essere preservato e ricordato precisamente com'era.

Per inciso, è interessante notare come un oggetto che assuma, in quanto elemento di una collezione, un "valore aggiunto" di tipo simbolico (culturale e di testimonianza di un'epoca, un avvenimento, un insieme di circostanze, di un popolo e così via), veda attribuirsi, in conseguenza di ciò, anche un valore squisitamente economico. In altre parole se è vero che le opere d'arte posseggono un valore economico storicamente riconosciuto, altri oggetti musealizzati (ad esempio gli strumenti della cultura contadina che fanno parte di un museo di natura etnoantropologica), pur se originariamente privi di un valore che non quello strettamente derivante dall'uso e dall'utilità, finiscono molto spesso, proprio perché musealizzati e, dunque, degni di un'attenzione culturale particolare, per assumere anche un valore economico in quanto oggetti meritevoli di far parte di una "collezione". Il fatto di essere stati ritenuti in grado di entrare a far parte di un repertorio ed essere stati oggetto di una valutazione, di una stima - anche se di natura culturale, di studio, di ricerca - da parte di personale specializzato ed esperto del settore, ha come conseguenza quella di far assumere loro anche un valore di mercato.

L'idea di museo che corrisponde a tutto quanto s'è finora rapidamente accennato non sembra più capace di rispondere a tutto il complesso assieme di richieste che provengono dalla società contemporanea. Il Museo Diffuso, come tra poco si vedrà, rappresenta una possibile risposta, tra le tante, a questa generale attesa sociale.

Già il concetto di "museo diffuso" entra in conflitto con quello di museo tradizionale di ottocentesca memoria, perché si tratta di entità che non appare unitaria e conclusa in un edificio o un luogo fisico ristretto e rigorosamente perimetrato; in altre parole le sue possibili "collezioni" di oggetti non sono tutte riconducibili all'interno dell'angusto confine di un singolo edificio o di un'area ristretta e rigorosamente definita. Anzi, se ci si attiene specificamente ai termini che lo definiscono, è proprio la "diffusione" dell'insieme di collezioni e beni che lo costituiscono a caratterizzarlo, diffusione che avviene su un territorio vasto e non omogeneo, plurivalente, anisotropo, un paesaggio, per l'appunto; concetto che, data la sua natura storico-documentaria di cui prima si diceva, non fa che confortare

quest'interpretazione.

Conseguentemente, per giungere a cogliere a fondo l'idea di museo diffuso si rende necessario scardinare, in qualche maniera, l'idea di museo tradizionale e rifarci, come ho già detto, ad una concezione del museo decisamente innovativa.

D'altro canto è molto tempo che l'idea di museo tradizionale è oggetto di una profonda revisione concettuale⁵. Si tratta di un processo di ridefinizione di funzioni ed obiettivi che viene fuori da un tessuto sociale più vivace e reattivo, che ha altre aspettative culturali, altre attese, altre dinamiche formative, altri punti di vista. In queste nuove prospettive i luoghi tradizionali della cultura, chi più chi meno, sono oggetto di ridefinizione di ruoli e funzioni; le università, le scuole, i dipartimenti di ricerca e, per l'appunto, i musei vedono le loro prerogative di funzionamento ricalibrate su una società profondamente diversa da quelle dei secoli passati, e la loro interna organizzazione modificata da definizioni strutturali del tutto nuove.

L'idea di museo che prende sempre più consistenza oggi, anche in base ad una serie di studi specialistici che qui si danno, per brevità, come noti, è quella di una struttura profondamente rivisitata tanto da far parlare di "museo potenziato" (*Augumented Museum*)⁶. Quando i Beni Culturali (e, dunque, i Beni intesi in senso paesaggistico-territoriale, non solo quelli presenti all'interno di una collezione museale o di uno spazio ristretto e ben delimitato) entrano in scontro-incontro, dialogo-conflitto con le nuove tecnologie dell'informazione, subiscono inevitabilmente profonde modificazioni. Il concetto di "museo potenziato" o, come si suole più spesso dire, "aumentato" rappresenta, sul piano scientifico e speculativo, un'estensione di una definizione coniata da Douglas Engelbart in un noto saggio degli inizi degli anni sessanta⁷. Potenziamento dell'intelletto (della conoscenza, della formazione, della cultura dell'uomo) significa, per Engelbart, affiancare al lavoro intellettuale dello scienziato, del ricercatore, dell'uomo di studio, la potenza di calcolo di un elaboratore elettronico. Con poche varianti questa stessa metodologia è stata, in tempi più recenti, applicata ai Beni Culturali⁸, amplificandone il potenziale comunicativo e la quantità di informazioni ad essi connessa da diffondere su scala globale.

Engelbart che, sotto questo profilo, più che scienziato, può essere considerato un vero e proprio ideologo dell'uso delle nuove tecnologie nel campo dell'informazione e della produzione scientifica, sostiene, in sintesi, che le tecnologie informatiche sono utili non tanto a mettere a punto un tipo di macchina in grado di pensare come l'uomo - obiettivo, quest'ultimo, della cosiddetta Intelligenza Artificiale "forte" - quanto piuttosto a supportare, aiutare, potenziare, per l'appunto, il pensiero dell'uomo, per fornire a questo un maggiore respiro, una maggiore duttilità, sollevandolo da tutta una serie di calcoli impegnativi e ripetitivi e, soprattutto, aiutandolo notevolmente sul piano della rappresentazione scientifica e razionale delle informazioni.

Detto ciò, si comprende come in un Museo Potenziato o Aumentato debbano intervenire, in maniera determinante le nuove tecnologie informatiche, non soltanto nella ridefinizione dello stesso concetto di Bene Culturale ma anche, e soprattutto, nella messa a punto di modelli di fruizione - disponibili per un sempre maggiore numero di utenti qualificati intellettualmente e culturalmente orientati - potenti ed efficienti.

Ecco che il museo di tipo tradizionale vede affiancate a sé altre tipologie di museo. Tra questi, come si ricordava, il museo diffuso o aperto, l'eco-museo, l'antropomuseo e così via. In altre parole, non esiste più soltanto la tipologia di museo in quanto insieme di collezioni di Beni Artistici e Culturali dotati anche di un certo valore economico; l'idea di museo si trasforma, assume una struttura dinamica e si prepara a svolgere un ruolo di primo piano nella formazione ed educazione di grandi masse di visitatori, diventa straordinario strumento di potenziamento della crescita culturale di un intero territorio e, soprattutto, inserendone gli elementi costitutivi su un piano globale di comunicazione, fa sì che la visibilità del paesaggio che rappresenta aumenti, cogliendone, a fondo, il significato tra storia, memoria e sviluppo.

Processi di virtualizzazione, musei "aperti" e itinerari "orientati"

E vale qui spendere una parola sul significato che il termine "virtuale", in questo contesto logico, assume. Pierre Levy ha scritto, in merito ai processi di virtualizzazione, alcune parole di grande chiarezza che vale la pena qui riportare:

"Ma cos'è la virtualizzazione?- ha sostenuto Levy - Non più il virtuale come modo di essere, ma la virtualizzazione come dinamica. La virtualizzazione può essere definita come il movimento contrario all'attualizzazione. Essa consiste nel passaggio dall'attuale al virtuale, 'nell'elevare a potenza' l'entità considerata. La virtualizzazione non è una derealizzazione (la trasformazione di una realtà in un insieme di possibili), ma un cambiamento di identità, uno spostamento del centro di gravità ontologico dell'oggetto in questione: anziché definirsi fundamentalmente attraverso la sua attualità (una 'soluzione'), l'entità trova ora la propria consistenza essenziale in un campo problematico. Virtualizzare una qualsiasi entità consiste nello scoprire una problematica generale cui essa si rapporta, nel far evolvere l'entità in direzione di questa domanda e nel ridefinire l'attualità di partenza come risposta ad una precisa richiesta. (...) L'attualizzazione procedeva da un problema alla sua soluzione. La virtualizzazione passa da una soluzione data a un (altro) problema."⁹

Il processo di virtualizzazione, riproblematizzando le entità cui si riferisce, le ricontestualizza, le "scongela", per così dire, dall'ibernazione storicistica, sottoponendole nuovamente a processi complessi di significazione e risemantizzazione, permettendo di cogliere significati, provenienze strutturali, discendenze logiche, genealogie e, dunque, storia. Insomma il processo di virtualizzazione si sposa profondamente con le teorie del nuovo museo e le sue nuove funzioni. Va detto, inoltre, che le nuove tipologie di musei, in ogni caso, non negano quelli esistenti di tipo tradizionale ma li integrano, immettendoli in strutturazioni più complesse, più flessibili, inserendone i contenuti in reti semantiche innovative e plurisegniche e, soprattutto, introducendoli in sistemi di diffusione delle informazioni potenti, duttili, accessibili da tutti in tempi rapidissimi su scala globale.

Dopo aver detto tutto ciò ci siamo avvicinati ad un maggiore approfondimento della definizione di Museo Diffuso. E, riferendoci ad una serie di casi-studio specifici, possiamo dire, giusto quello che finora s'è esaminato, che il Museo Diffuso del territorio e dei Beni Culturali in esso inseriti dovrebbe concretizzarsi in una rete nella quale trovano spazio i Musei tradizionali, fisicamente individuabili, che già esistono ed altre realtà terri-

toriali come, ad esempio, parchi archeologici e naturali, percorsi e transiti storici a livello territoriale e regionale, centri storici urbani, gruppi di case sparse, villaggi e così via.

Interessanti da catalogare e immettere all'interno della rete del Museo Diffuso sono, in particolare, i circuiti paesaggistico-museali ed ambientali che appartengono al patrimonio complessivo del territorio esaminato. In altre parole, proprio alla luce dei nuovi modi di intendere il museo, partecipano a questo complesso circuito anche tutte quelle attività e quegli elementi che giocano un ruolo estremamente importante nella definizione dell'insieme di valori di un paesaggio, della sua storia e della sua cultura. Per cogliere a fondo il senso di queste ultime affermazioni è necessario introdurre due nuovi concetti, cui si accennava in precedenza, che sono stati messi a fuoco in maniera molto precisa in altre esperienze di costruzione di Musei Virtuali e Potenziali¹⁰: il complesso di elementi particolari che si è convenuto di chiamare "Museo Aperto" e l'idea cardine di "Itinerario orientato".

L'esperienza concreta cui qui si intende fare riferimento è quella della costruzione della Rete dei Musei Napoletani (ReMuNa). Nel caso di ReMuNa, infatti, si è pensato che un ruolo molto interessante e fondamentale avrebbe avuto il cosiddetto "museo aperto" della città e, cioè il suo Centro Storico considerato come ulteriore museo che si andava ad aggiungere a tutti gli altri tradizionalmente alloggiati in edifici fisicamente individuabili, data la sua peculiare conformazione e la straordinaria messe di oggetti architettonici, episodi ambientali e spaziali "aperti", per l'appunto, che lo caratterizzano, come il tessuto viario di origine greca caratterizzato dall'orientamento ippodameo tipico delle colonie della Magna Grecia, le strade (cardines e decumani) con la loro particolare struttura e morfologia, le piazze con le loro stratificazioni storiche (piazza del Gesù e piazza San Domenico Maggiore), l'insieme delle chiese e dei palazzi napoletani con le loro invarianti architettoniche strutturali e i loro linguaggi formali fortemente caratterizzati (rinascimentale, barocco) e così via, le edicole votive, le teorie di portali, i portici, i chiostri, i campanili, le case, i cortili, le scale, gli obelischi.

La stessa idea, con opportuni aggiustamenti, potrebbe essere applicata a territori più vasti e trasformarsi in struttura di possibili installazioni di Musei Diffusi, integrando in questi complessi di elementi più ampi i musei aperti dei singoli paesi e città con le loro caratterizzazioni architettonico-urbanistiche e la loro peculiare morfologia urbana, le reminiscenze archeologiche, le caratterizzazioni delle culture contadine pregresse, l'organizzazione complessiva del territorio, le sue strutture difensive naturali ed artificiali e così via.

In altre parole, è la struttura stessa delle singole città, nel suo valore di insieme urbano storicamente stratificato e vissuto, che merita l'appellativo di Bene Culturale da percepire e fruire nella sua interezza per coglierne il valore storico, antropologico, di memoria e significato.

Accanto al concetto innovativo di museo aperto cui s'è ora fatto cenno, si colloca, come si diceva, anche l'altro di "itinerario orientato". Ancora una volta il parallelo con il lavoro svolto per la Rete Napoletana dei Musei ci viene in aiuto.

Oltre agli itinerari già fissati dalle consuetudini e dalle caratterizzazioni fisi-

che, spaziali ed architettoniche (percorsi lungo i decumani, sosta nelle piazze, percorso di Napoli sotterranea, ecc.) esistono un gran numero di percorsi possibili scelti per tematismi precisi che possono interessare differenti tipologie di visitatori. Ad esempio vi può essere chi sia interessato solo alle chiese o chi sia voglia avere notizie solo delle chiese barocche o chi voglia conoscere la dislocazione dei quadri della scuola dei caravaggeschi o i reperti risalenti all'antichità romana e così via, le possibili combinazioni sono, ovviamente, infinite. Il sistema museale potenziato - e, cioè, implementato con opportune tecnologie innovative mirate alla catalogazione, conservazione e gestione delle informazioni - può rispondere a queste domande mirate fornendo indicazioni, costruendo percorsi e restituendo tempi utili di percorrenza.

Una possibilità è offerta dal ricorso al concetto di "itinerario orientato" sia che esso sia già preordinato o abbia precise connotazioni storiche (ad esempio le vie della transumanza), sia che si desideri costruirlo ad hoc, su misura, per così dire, del particolare utente che interroga il sistema: si potranno allora ricevere indicazioni intorno all' "andar per chiese o per palazzi", o per cantine, per borghi e case sparse, o alla scoperta dei punti più belli del panorama e così via.

In altre parole, il ricorso all'ICT, nella caratterizzazione di un Museo Diffuso di un territorio, permette la definizione-costruzione di un sistema dinamico, globalmente percepibile che restituisce una percezione, anch'essa dinamica, del luogo e dei valori che su di esso sono "diffusi", mediante la costruzione di una grande quantità di itinerari di percorrenza e di modelli di fruizione differenti che hanno come oggetto da esplorare non soltanto i le strutture fisicamente identificabili già esistenti, ma anche tutti quegli altri elementi che valorizzano il territorio ad iniziare dai caratteri morfologici delle città e paesi per giungere alle possibili ricostruzioni ambientali della storia passata, all'analisi delle stratificazioni storiche intervenute nella definizione del paesaggio, pienamente inteso, per l'appunto, come documento" e dell'immagine panoramica dell'intero territorio, alla rielaborazione virtuale degli oggetti, dei reperti, delle costruzioni rurali e non e delle loro passate funzioni.

Reti di Musei, Parchi archeologici e ICT

I Beni Culturali, mediante l'ICT, vengono, dunque, ad essere trasformati in potenti attrattori territoriali che spingono una molteplicità di individui (operatori di settore, intellettuali, visitatori, turisti ecc.) altrimenti non raggiungibili in alcun modo, a recarsi sui luoghi di appartenenza dei Beni per averne una visione diretta e immediata.

D'altro canto le tecnologie di rete permettono la definizione di reti di musei tra loro collegati per la condivisione-gestione delle informazioni, venendo ad individuare, su ampie porzioni di territorio, collegamenti e nessi altrimenti non realizzabili che permettono la definizione di concetti affatto nuovi di museo ed ambiente come le recentissime definizioni, in parte già esaminate, di "museo diffuso", "museo aperto" o "museo territoriale" altrimenti prive di qualsiasi significato concreto.

Un'infrastruttura telematica di doppio livello (realizzata, cioè, sia su scala locale mediante collegamenti di tipo LAN veloci, realizzati con opportuni cablaggi ed un'architettura client/server che su scala globale, sfruttante le

prerogative di Internet e le specifiche di linguaggi di programmazione come XML, ASP) può permettere di costruire un vero e proprio modello virtuale del territorio e della restituzione, in tridimensionale, dei reperti e frammenti archeologici esistenti.

E, dunque, nei vari casi-studio esaminati e dei Beni Culturali diffusi territorialmente, gli studi pilota finora realizzati permettono di ipotizzare ricostruzioni virtuali, scientificamente attendibili, di tutto il territorio e di tutte le stratificazioni storiche in esso diffuse; la restituzione virtuale permette di associare ai reperti tridimensionalizzati un complesso insieme di informazioni altrimenti non reperibili, giusto il concetto di "potenziamento" cui prima si faceva cenno; l'insieme di informazioni, una volta opportunamente messe in rete, possono porre in moto una serie di attività correlate e venire a costituire un forte volano di lancio per le funzioni di accoglienza e di turismo potenziali dell'intero territorio.

Vale qui la pena di fare cenno, anche se soltanto di sfuggita, a quest'ultimo aspetto per le implicazioni positive che potrebbero verificarsi. Si fa qui riferimento al concetto, ormai corrente, di "capitale culturale ed intellettuale". Si tratta di concetti nuovi che vengono dalle più recenti mutazioni nel campo della produzione industriale e dell'economia. Infatti, il vero capitale oggi a disposizione non è rappresentato soltanto dai Beni Culturali reali ma dal valore, per così dire, che ad essi la collettività globale è disposta ad attribuire. E quando si parla di collettività globale si intende far riferimento a tutti i potenziali utenti che possono visitare un sito web (dunque a scala mondiale) di rilevante interesse culturale quale quello che potrebbe ospitare il discorso del paesaggio inteso nel suo insieme.

NOTE

1 Giunta al suo massimo splendore con Lorenzo il Magnifico.

2 André Chastel, *L'Italia, museo dei musei*, in AA.VV., *I musei*, TCI, Milano, 1980, p.11.

3 Massimo Ferretti, *La forma del museo*, in AA.VV., *I musei*, cit. p. 46

4 Rimando, per questo, al bel catalogo: *Carlo Scarpa, Mostre e musei 1944-1976*, Electa, Milano, 2000.

5 Cfr. Elena Bilotta, *Ripensare il museo*, download dal sito www.cincom.unical.it. Il nuovo museo, secondo l'autrice, è caratterizzato, soprattutto, dalle funzioni innovative della formazione, conservazione, comunicazione, intrattenimento, ricerca e diffusione della cultura in base alle nuove tecnologie informatiche della comunicazione.

6 Cfr. il citato studio della Bilotta.

7 Douglas ENGELBART, *A Conceptual Framework for Augmenting Man's Intellect*, pubblicato in P.W. HOWERTON, *Vistas in Information-Handling*, vol.I, Washington D.C., Spartan Books, 1963.

8 Cfr. il progetto ReMuNa (Rete dei Musei di Napoli - Museo Virtuale di Napoli realizzato dall'Istituto di Cibernetica "E.Caianiello" del CNR di Napoli con la collaborazione del Dipartimento di Progettazione Urbana dell'Università "Federico II" di Napoli. Per avere un'idea delle prospettive culturali generali in cui il progetto ReMuNa si colloca cfr. Mario Mango Furnari e Antonio Massarotti, *Identità Culturali e Società dell'Informazione. Sinergia o conflitto?*, C.N.R. Napoli, Istituto di Cibernetica, pubblicazione interna, versione 20.10.2000.

9 Pierre Levy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, 1995 ; t.i. di M. Colò e M. Di Sopra, *Il virtuale*, Feltrinelli, Milano, 1997, pp.7-8

10 Mi riferisco alla già citata esperienza di ReMuNa, al museo virtuale del Fiordo di Furore ed agli studi sul territorio comunale di Casalbordino, propedeutici alla realizzazione del relativo Museo Diffuso.