

NUOVE FRONTIERE MUSEOGRAFICHE

Immaterialità e multimedialità
del museo narrativo

NEW MUSEOGRAPHIC FRONTIERS

Immateriality and multimediality
of the narrative museum

Giuseppe Di Benedetto

ABSTRACT

Il contributo esplora, anche attraverso la lettura di alcuni casi studio, gli aspetti costitutivi e connotativi di ciò che può essere definita la nuova 'frontiera della museografia'. Una 'frontiera' riconoscibile nella definizione di museo strutturato secondo il concetto 'dell'allestimento integrato' che si basa, prevalentemente, sul connubio tra strumentazioni tecnologiche avanzate, arte e interattività dei sistemi divulgativi dei contenuti museografici. In questi ultimi anni sono state sviluppate diverse esperienze museali caratterizzate da indagini sui nuovi linguaggi tecnologici, ma che non tralasciano la fondamentale elaborazione di scopi e contenuti degli stessi progetti allestitivi caratterizzati dalla relazione materiale/immateriale. Si tratta di un percorso articolato che attraversa i confini di varie discipline come il teatro, il cinema e l'arte visiva.

The contribution explores, also through the reading of some case studies, the constitutive and connotative aspects of what can be defined as the new 'frontier of museography'. A 'frontier' recognisable in the definition of museum structured according to the concept of 'integrated installation' which is mainly based on the combination of advanced technological equipment, art and interactivity of museographic content dissemination systems. In these last years several museum experiences have been developed, characterised by investigations on the new technological languages, but not neglecting the fundamental elaboration of aims and contents of the same exhibition projects characterised by the relation material/immaterial. This is an articulated path that crosses the boundaries of various disciplines such as theatre, cinema and visual art.

KEYWORDS

museo narrativo, multimedialità, interattività, allestimento integrato, ambienti sensibili

narrative museum, multimedia, interactivity, integrated layout, sensitive environments

Giuseppe Di Benedetto, Architect and PhD, is a Full Professor of Architectural and Urban Design at the Department of Architecture of the University of Palermo (Italy). He carries out research activities mainly in the field of reflection on the nodal elements of architecture and the analysis of the characters of its formative process; on the role of the ancient in the concrete of architecture and in the city; on the immateriality and multimediality of the narrative museum. Mob. +39 320/17.83.380 | E-mail: giuseppe.dibenedetto@unipa.it

In questi ultimi anni si sono sviluppate diverse esperienze espositive interattive, con la realizzazione di numerose installazioni e opere, nelle quali si è cercato di indagare le potenzialità insite nei nuovi linguaggi tecnologici, sempre in rapida mutazione ed evoluzione, ma cercando di non tralasciare la fondamentale elaborazione di scopi e contenuti propri della disciplina museografica e della sua lunga tradizione (Basso Peressut, Bosoni and Salvadeo, 2015). In questo percorso articolato che attraversa i confini di varie discipline come il teatro, il cinema, l'arte visiva, si è cercato di tenere in posizione centrale mezzi espressivi che in qualche modo riassumano molte di queste specificità (Di Marino, 2008). Infatti, con le video-ambientazioni e con gli ambienti sensibili si è tentato di dar vita a un incontro tra differenti conoscenze e a un dialogo aperto tra elementi fisici e dimensioni immateriali. «È proprio in questa relazione materiale/immateriale che prende senso la definizione di interattività e il suo utilizzo. Un'interattività intesa come pratica ed esperienza dei legami e degli intrecci tra due universi, uno dei quali, materiale, assai conosciuto e su cui si è fondata molta dell'espressività dell'uomo, e l'altro, immateriale, ancora da esplorare nelle sue varie dimensioni» (Studio Azzurro, 2003, p. 77).

La circostanza di adottare, nei progetti allestitivi, dei dispositivi che favoriscano questo tipo di interazione consente di chiamare il visitatore a un ruolo attivo, partecipante, co-protagonista di un sistema che amplifica e sfrutta le sue 'umane' potenzialità cognitive e sensoriali. Una centralità, questa del visitatore, in grado di assumere un significato simbolico per le responsabilità che l'individuo ha di fronte ai mutamenti epocali che le stesse tecnologie stanno imponendo. Non a caso Juhani Pallasmaa (2014a, 2014b), al di là di ogni apparente posizione di retroguardia, osserva la tragicità insita nella constatazione della necessità, in un tempo come il nostro, segnato più che mai dall'iperbole tecnologica e dalla conseguente percezione 'multidimensionale' del mondo e di noi stessi, di un ritorno delle nostre interiorità e delle nostre abilità corporee verso un mondo euclideo. Ovvero, se pensiamo al museo, un ritornare a quella sua condizione di profondo valore educativo – nel senso etimologico del termine 'educere' (trarre fuori) – nel substrato più profondo dell'abitare umano che appartiene a ciascuno di noi, alla nostra memoria, alla nostra dimensione biografica.

Per favorire questo dialogo incrociato si predispongono all'interno degli spazi espositivi dispositivi tecnologici, rigorosamente non esibiti, ma capaci soltanto di far sentire i loro effetti. Questi risultano agibili esclusivamente attraverso delle interfacce particolari che non si attivano attraverso indicazioni gestite da mouse e tastiere, bensì per mezzo di modalità comunicative tradizionali, usando il tatto, la voce, un gesto. Si intende così favorire una dimensione emotiva, senso-motoria, nel senso che il proprio corpo diviene una parte attiva di questa esperienza, mentre l'aspetto semantico è lasciato tra le righe, quasi per ultimo. Il digitale è utilizzato soltanto come una seconda pelle, ma non visibile o percepibile, che riveste gli oggetti e le materie degli elementi dell'esposizione (Branchesi, Curzi and Mandarano, 2016). I pixel si mescolano, co-

si, con le venature del legno, con le 'matericità' tradizionali degli elementi espositivi (legno, metallo, vetro), rivelando in questa miscela una qualità pittorica che li lega a una tradizione conosciuta e ne alimenta l'impatto narrativo. La progettazione museografica si adatta a una fruizione collettiva più che individuale, cosa a cui tendono in genere i moderni sistemi tecnologici, in modo, cioè, che l'esperienza non si sviluppi solo tra macchina e uomo, ma anche tra uomo e uomo per dare vita a un sistema relazionale che favorisce scambi e invita a una dialettica tra i fruitori.

Gli oggetti dell'esposizione in questo modo divengono un'esperienza, più che un dato rappresentato, e si configurano come contenitori 'dentro' cui, e quindi non solo più 'davanti', lo spettatore viene coinvolto: racconti non più soltanto da leggere ma da vivere. Tutto ciò definisce gli aspetti costitutivi e connotativi di quella che può essere definita la nuova 'frontiera della museografia', una 'frontiera' riconoscibile nella definizione di museo strutturato secondo il concetto di 'allestimento integrato' che si basa, prevalentemente, sul connubio tra strumentazioni tecnologiche avanzate, arte e interattività dei sistemi divulgativi dei contenuti museografici (Mandarano, 2019).

Il museo 'narrativo' | Sarà proprio il concetto di 'allestimento integrato', basato, prevalentemente, sul connubio tra strumentazioni tecnologiche avanzate, arte e interattività dei sistemi divulgativi dei contenuti museografici, a dar vita a ciò che si intende come museo 'narrativo' (Studio Azzurro, 2011). Il museo narrativo è, quindi, un museo che tendenzialmente contiene beni non tangibili, che mette in scena ciò che in una cultura è legato alla memoria, ai ricordi e alle testimonianze, un museo che racconta per immagini, un museo non enciclopedico che non vuole essere esaustivo rispetto a forme generaliste di apprendimento, è un museo dove il visitatore diviene un io narrante, l'attore principale che decide in che modo, dove e quando venire a conoscenza delle informazioni 'messe in scena' nel museo.

Quindi, esso è un museo non 'procedurale' ma 'emozionale' e orientato verso l'esperienza conoscitiva attraverso le emozioni e la totalità delle percezioni sensoriali. È un museo che diviene archivio dell'immaginario collettivo, dove la partecipazione e l'emotività con cui si partecipa sono il contenuto stesso del museo multimediale. È un museo che diviene luogo che ordina una ricerca personale: il visitatore può compiere un'intima esperienza formativa che si può concludere con l'acquisizione di conoscenze attraverso le reti informatiche anche al di fuori del museo. È un museo dai molti piani di lettura; un museo rituale che rimanda a un percorso iniziatico, un museo non solo pensato come involucro che contiene, ma anche un museo che nel suo progetto spaziale e allestitivo rappresenta e si rappresenta.

Molte esperienze condotte in Italia e nel mondo dal gruppo Studio Azzurro¹, veri e propri pionieri del 'museo narrativo' (Fig. 1), hanno segnato un passaggio importante anche per tutta una fascia di applicazioni che riguardano in particolare installazioni e allestimenti museali (Valentini, 2017). In tal senso vanno menzionati: il Baluardo, museo virtuale della città di Lucca, rea-

lizzato nel 1999 come prima esperienza museale di Studio Azzurro, pensata come video-installazione interattiva permanente articolata in «[...] quattro tappe; una sala introduttiva con dei monitor collegati a telecamere di sorveglianza dislocate nella città, un percorso per 'evocare' che attraverso proiezioni a sorpresa racconta aneddoti nelle diverse epoche cittadine, un ambiente per 'narrare' con il passaggio di immagini storiche e immagini in tempo reale e infine il percorso per 'informare' con diverse proiezioni, su pavimento interattivo, di antiche mappe lucchesi» (Di Marino, 2008, p. 56); i contemporanei (2007) musei Castello di Formigine e Museo della Montagna in Movimento nel Forte Albertino di Vinadio (Fig. 2). Il primo museo immaginato «[...] come vero e proprio 'organismo' che rivive, raccoglie e stratifica emozioni, sogni, desideri, sapere e identità e ne crea una nuova ogni volta che si ripete la magia dell'esperienza, rendendo il corpo pesante e dormiente dell'edificio, un 'essere' che respira, trasuda vite, atmosfere» (Studio Azzurro, 2016a, p. 35), il secondo ideato come museo «[...] che parla più che mostrare, che fa vivere più che contemplare» (Studio Azzurro, 2016b, p. 53), dove i volumi del forte «[...] divengono spazi narranti, contenitori di esperienze collettive in cui i racconti procedono a più livelli» (Studio Azzurro, 2007, p. 54).

Si è potuto constatare come le potenzialità comunicative di queste opere possano amplificarsi anche in senso didattico e ben adattarsi ai percorsi tematici legati alle necessità di musei dedicati. Sono proprio tali capacità di coinvolgimento esperienziale che trasformano questi luoghi sino a dare loro la forma di un vero e proprio organismo che 'respira', insieme al pubblico, le atmosfere e le storie della sua narrazione. Per tale ragione è indispensabile rafforzare le componenti evocative, percettive riflessive ed emozionali piuttosto che implementare soltanto spazi di approfondimento didascalici (Fig. 3).

Il museo narrativo interattivo, paradossalmente e nonostante l'imperversare odierno della digitalizzazione delle visite dei siti museali, è da intendersi, soprattutto, come un luogo non riproducibile nei termini di una modalità esperienziale a distanza che ne restituisce una fisicità virtuale priva di emozioni, ma piuttosto attraverso una strutturale cognizione sinestetica fondata su una stimolazione visiva, tattile, uditiva dove la pluralità sensoriale appare, al contempo, distinta e convivente. «Deve essere cioè un luogo irriproducibile, in cui è unica la possibilità di esperire in quel modo, in quel tempo e con altre persone, il contenuto che si vuole comunicare. E qui ritornano due concetti fondamentali tra quelli espressi: la capacità di accostare la fisicità della materia e dei corpi con la dimensione immateriale, virtuale, che caratterizza quest'epoca e che in tutta evidenza ne diviene il linguaggio dominante con cui occorre confrontarsi e sapersi esprimere» (Studio Azzurro, 2003, p. 78). Il secondo punto è proprio la capacità di manifestare il valore socializzante che si può ottenere in quest'ambito: il confronto costante del proprio attraversamento e della propria percezione con quella degli altri, insieme con altri, in relazione ad altri. È il modo per rendere più preziosa la fruizione museale. Per generare tutto ciò è indispensabile che il dispositivo elettronico, la macchina che



Fig. 1 | Studio Azzurro, multimedia itinerary 'Fabrizio De André – La Mostra', 2010 (source: Studio Azzurro, 2011).

Fig. 2 | Studio Azzurro, multimedia narrative museum La Montagna in Movimento, Fort Vinadio (Cuneo), 2007 (source: studioazzurro.com).

Fig. 3 | Studio Azzurro, multimedia path 'Dentro l'ultima cena – Il tredicesimo testimone', Vigevano Castle, 2010-2011 (source: studioazzurro.com).

produce il messaggio non sia resa visibile: la tecnologia, al contrario di quello che si immagina e che avviene, non deve esibire sé stessa, poiché questa modalità condizionerebbe negativamente il messaggio dispensato.

Un altro aspetto che l'applicazione delle nuove tecnologie può avere in modo significativo nella valorizzazione di un museo narrativo consiste nel recupero della cultura della 'narrazione vocale' che sembra essere stata esclusa dalle vicende museali e che invece può divenire centrale in questo e in molti altri casi. Il percorso avviene, in tal modo, non solo visione ma anche ascolto comune. Si potrà dare voce alla 'storia' del territorio, dei luoghi, della città, degli edifici, dei personaggi rilevanti attraverso 'affabulazioni sonore' che 'parlano' non solo della successione dei fatti, ma anche degli 'umori' della vita nella città e nella campagna in un'epoca lontana.

Eventi che attraverseranno, in certi momenti, tutto il museo interrompendolo nella sua narrazione continua.

Accanto a questi spazi fisici 'sensibili' per la loro capacità di reagire e di sollecitare molteplici sensorialità del visitatore in un luogo che, in quanto museo narrativo interattivo, espone sé stesso, occorre considerare altre possibilità offerte dalla rete internet. Non ci si riferisce, tuttavia, come già affermato, alla opportunità di poter visitare il museo anche da casa, poiché nulla dal punto di vista puramente ottico potrà mai sostituire un'esperienza conoscitiva in presenza; si fa riferimento invece all'evenienza di connettersi con altre iniziative, o musei, che possono completare, integrare il sapere o la memoria contenuta in questo spazio specifico. Un museo che, in quanto concepito come organismo, ha anche la possibilità di relazionarsi prefigurando un vero e proprio 'sapere' connesso. Non più, o non solo, un 'tempio' che custodisce nella sua cassaforte sacrale, ma un 'nodo' di una rete fluida che trasferisce e riceve dati, integra e compara. In questa logica anche un museo non particolarmente vasto potrà entrare nel circolo di questo sapere fluido e valorizzarsi anche come luogo fisico. Dalla realizzazione di questi 'ambienti sensibili' si potrà imparare moltissimo: si diviene spettatori/attori di altri spettatori/attori ed è in questo involontario museo antropologico, che si sovrappone a quello fruito, che si relazionano gesti e comportamenti e si attivano nuove o antiche socialità. Ciò induce a progettare per le persone e non per numeri, come spesso accade oggi (Mantellini, 2018).

Un'esperienza di museo narrativo | Secondo i principi sopra espressi è stato progettato negli spazi dell'Abbazia di Santa Maria La Nuova di Monreale, con la collaborazione di Studio Azzurro, il museo La Fabbrica di Guglielmo – Arte, Fede, Regalità nella Diocesi Monreale, primo caso nel meridione d'Italia di spazio espositivo permanente multimediale nel quale lo spettatore può immergersi progressivamente in una immensa esperienza polisensoriale.²

Il museo progettato per il Complesso monumentale Guglielmo II con il suo inestricabile sistema di gallerie e sale, con i suoi punti di affaccio privilegiato verso scenari paesaggistici e architettonici straordinari, contiene, nel suo intimo, il senso profondo del tema museale affrontato. La questione dell'immanente spiritualità dei luoghi e della loro sacralità ha certamente condizionato il progetto museografico sin dalle scelte iniziali in cui si è proposta un'azione che in qualche modo fosse risarcitoria rispetto alle trasfigurazioni subite dall'antico Complesso monastico a causa del processo di secolarizzazione iniziato nel 1866. La memoria stessa, soprattutto quella dell'antico cenobio benedettino, offuscata da lavori di restauro realizzati negli anni Novanta del Novecento, costituisce il tema cui il progetto ha tentato di dare forma, ospitando in successione concatenata di apparati allestitivi e scenografici, repertori iconografici, proiezioni, effetti luminosi, sonori e olfattivi, ricostruzioni virtuali, voci fuori campo, carichi del senso della storia che li rende elementi significanti, capaci di dialogare, facendoli risuonare, con i ricordi, i documenti, gli echi di atmosfere antiche che in questi specifici luoghi si con-

servano. «Allestendo si tessono, dunque, relazioni con uno spazio che accoglie, include, ospita; relazioni che comunque in ognuno degli ambiti architettonici interessati dell'edificio non tendono a celare, occultare, velare il 'contenitore', ma piuttosto tentano di leggerlo, commentarlo, evidenziarlo al fine di emblematizzarlo» (Di Benedetto, 2019, pp. 163, 164).

La storia narrata è quella ricca e complessa dell'Arcidiocesi di Monreale, analizzata negli aspetti religiosi, socio-antropologici e storico-artistici, letti nell'ambito del quadro generale del governo e della politica ecclesiastica dei re normanni nella Sicilia occidentale. Il percorso museale ha inizio per mezzo di alcune sale che costituiscono il 'prolegomeno multimediale e interattivo' delle sezioni espositive e si sviluppano lungo le tre gallerie ad est del Complesso monumentale, riassumibili in nuclei tematici che affrontano il mito storiografico del regno normanno; la fondazione dell'Abbazia benedettina e del Vescovado di Monreale nel quadro della politica regia e del controllo territoriale; la fisionomia della Diocesi: insediamenti, etnie, risorse, assetti territoriali. In particolare, sono state individuate tre fondamentali aree tematiche ciascuna con una propria localizzazione museale e narrativa (Fig. 4). La prima area tematica, che si sviluppa lungo la galleria centrale, affronta il tema del Duomo di Monreale e degli apparati musivi in esso contenuti. La seconda area, che trova posto nella galleria prospiciente il Chiostro dell'Abbazia benedettina, è dedicata al tema dell'architettura in età normanna e del sincretismo culturale. Infine, nella terza area tematica, localizzata nella galleria con affaccio sulla corte, sono affrontati, in rapida successione, i temi della Diocesi, del Regno e della regalità.

Tutto il percorso nella galleria centrale dedicata al Duomo è poi improntato a una sincera e non retorica conoscenza dei principali significati espressi dal monumento. I due battenti delle 'porte bronzee' raccontano del loro essere nella realtà del Duomo simbolo della porta del paradiso, e il fascio di luce verticale che si attiva superando la soglia fa comprendere il concetto dell'axis mundi di cui l'uomo, secondo il pensiero teologico benedettino, potrà per un istante essere parte integrante (Figg. 5-7). Ulteriori effetti luminosi suggeriscono il ruolo esercitato dalla regolazione astronomica nella progettazione della cattedrale e le principali ierofanie della luce come quella riscontrabile a ogni alba del 15 agosto (il giorno dell'Assunta) in cui i raggi solari proiettati dalle finestre meridionali della Chiesa disegnano sul pavimento un ideale asse luminoso di congiunzione tra l'ingresso (Porta del Paradiso) e il Cristo Pantocratore (Figg. 8-10). Proprio al Pantocratore è dedicato uno dei momenti topici dell'allestimento museale risolto anche attraverso dei rimandi simbolici (come l'occhio del Cristo) ricavati dalla tradizione cristiana (Figg. 11, 12).

Come evidenza la scelta dei contenuti delle tre aree tematiche, per un'adeguata comprensione del ricchissimo patrimonio architettonico e artistico della Chiesa di Monreale non si può prescindere dalla conoscenza delle vicende della sua fondazione nel quadro della politica del regno normanno, della configurazione territoriale della Diocesi (che conta numerosissimi insedia-

menti musulmani, oggetto di recenti indagini storico-archeologiche), della documentazione patrimoniale della Chiesa stessa (pergamene, privilegi, platee). Sono stati attentamente valutati, in relazione alle recenti interpretazioni storiografiche, i temi della convivenza delle diverse etnie del regno, sia a Corte, dove il sincretismo culturale fa da contraltare a una serrata lotta politica fra diverse fazioni del composito schieramento politico del regno (gruppi funzionali, nobiliari, 'lombardi' Aleramici e loro seguito, ecclesiastici latini e greci), sia nel Regno, dove la differenziazione fra abitati rurali musulmani (particolarmente presenti nella Diocesi di Monreale, fino a consentire di definirla come l'ultimo 'cantone' musulmano della Sicilia) e abitati fortificati cristiani delinea una gerarchia sociale basata sulle discriminanti etniche e religiose.

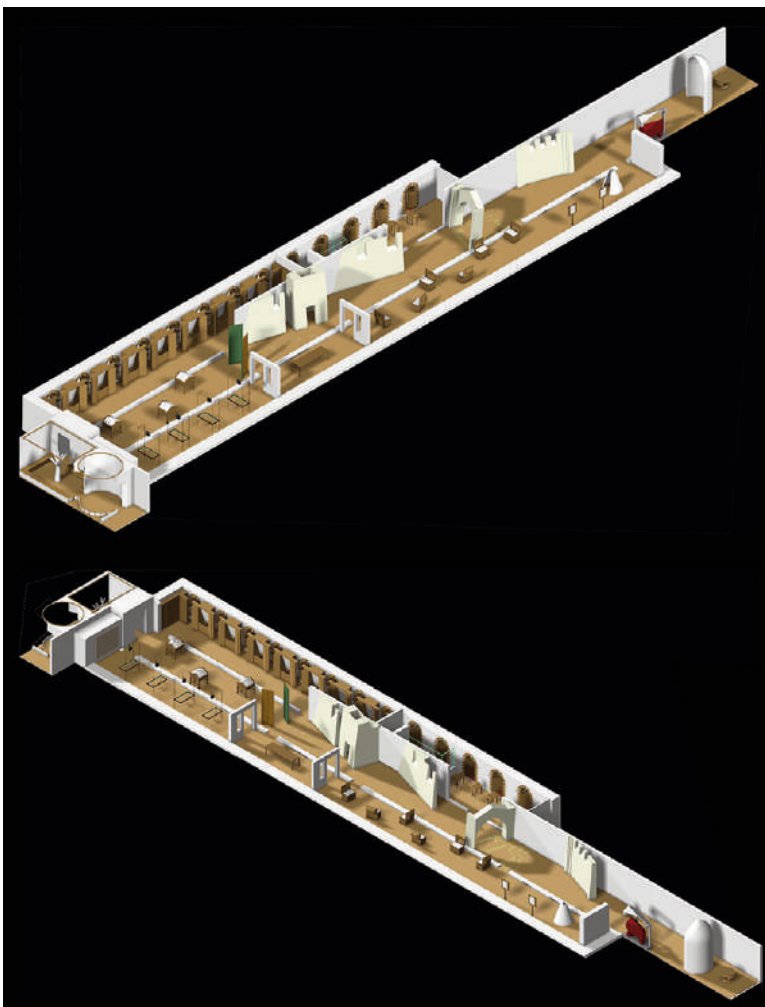
Conclusioni | «Il Museo è un'istituzione permanente al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che acquisisce, conserva, ricerca, comunica e mostra – al fine di studiare, educare e divertire – testimonianze materiali dell'uomo e del suo ambiente»³. La definizione dell'ICOM Italia (International Council of Museums) pone l'accento sul nuovo ruolo, più autonomo e consapevole, che il museo ha acquisito negli ultimi anni, anche grazie alla crescita della domanda di spazi culturali da parte di un pubblico più attento ed esigente. Il processo di innovazione

che ha interessato la nozione di museo negli ultimi anni, vede oggi nell'istituzione museale non più semplicemente uno spazio destinato a ospitare una collezione, ma un luogo attivo di produzione e comunicazione, funzionale ai bisogni culturali e sociali della collettività e alla qualificazione del tempo libero. Oggi al museo non è dato solo il compito di raccogliere e conservare ma anche comunicare e sollecitare la partecipazione del pubblico attraverso una gestione creativa, multimediale, interattiva e dinamica, con l'uso della realtà. Esso diventa così una struttura autonoma e flessibile in grado di rispondere agilmente alle nuove esigenze: un vero e proprio 'strumento sussidiario' dell'apprendimento, un luogo di produzione di conoscenza, una struttura che offre una serie di servizi al pubblico e che, al tempo stesso, sia capace di attestarsi con una propria identità nel paesaggio culturale non solo locale.

Nelle istituzioni culturali in genere e nei musei di medie dimensioni, con un numero ridotto di personale, l'organizzazione dell'allestimento e del percorso museale dovrà essere flessibile, poco standardizzata e formalizzata e di facile gestione e manutenzione. Il museo non dovrà essere percepito come luogo di conservazione, chiuso e insensibile ai desideri del pubblico ma un sistema dinamico e aperto a una comunità che lo percepisce come tale. Per essere veramente accessibile, il museo dovrà esprimere i

propri contenuti culturali in maniera comprensibile e a diverse scale di lettura. Tutto ciò si potrà ottenere, certamente, attraverso un allestimento dinamico e interattivo che utilizzi sistemi multimediali, didattico-pedagogici e laboratoriali destinati sia a un pubblico adulto e culturalmente consapevole sia a un pubblico più giovane.

Tuttavia, affinché questo accada e non si generino processi di mera mercificazione culturale, segnati da dinamiche di omologazione massificante comportamentale, propri della nostra quotidianità a 'bassa risoluzione' (Mantellini, 2018), occorre che nell'esperienza museale-espositiva interattiva, cui si ricorre, sia riconoscibile la rinuncia alla sacralizzazione della tecnologia digitale e ad una esibizione fine a sé stessa. Lo scopo principale perseguito, al contrario, deve consistere nel tentare di utilizzare la nuova imperante tecnologia avanzata dei nostri tempi in modo non convenzionale ma emozionale, creando un corpo a corpo tra oggetto della narrazione e fruitore. Ed è proprio questo l'obiettivo progettuale di ogni museo narrativo: produrre allestimenti che, pur utilizzando moderne tecnologie, conservino «[...] uno spirito antico; un'arte 'comportamentale' che non sia qualcosa da guardare a distanza, ma un'esperienza collettiva da condividere, in cui potersi riconoscere e rispecchiare» (Studio Azzurro, 2003, p. 82). Tutto ciò nella consapevolezza che l'immagine 'poetica' – come quella assumibile percettivamente all'interno di uno spazio



Figg. 4, 5 | Narrative museum La Fabbrica di Guglielmo: Abbey of Santa Maria La Nuova of Monreale, axonometries of the intervention; Benedictine Abbey of Monreale: eidotypes and view of the Scriptorium (credits: G. Di Benedetto).



Figg. 6, 7 | Narrative Museum La Fabbrica di Guglielmo, Abbey of Santa Maria La Nuova of Monreale: Lecterns of Gravina; Cathedral double leaf doors and mosaics (credits: G. Di Benedetto, 2019).

museale interattivo – non può essere compresa soltanto «[...] nella sua essenza, con le sole abitudini dei riferimenti oggettivi. Soltanto la fenomenologia – cioè la considerazione dello scaturire dell'immagine in una coscienza individuale – può aiutarci a restituire la soggettività delle immagini stesse» (Bachelard, 1975, p. 8). Tuttavia, tutte queste soggettività-oggettività esperienziali non potranno mai essere specificate in termini concettuali, poiché l'immagine poetica è per sua natura – come affermato da Bachelard – 'variazionale' e non 'costitutiva'.

Occorre riconoscere, infatti, come l'esperienza sensibile percettiva e tattile, proprio perché idealmente 'collettiva', supera il dualismo tra oggettivismo e soggettivismo della dimensione fenomenologica dell'esperire estetico (Desideri, 2004), instaurando una feconda interrelazione tra 'attori/spettatori' compartecipanti dello statuto narrativo del museo. In ogni caso, al fine di travalicare qualsiasi dualità tra dimensioni soggettive od oggettive della sfera emotiva, affidiamoci alle parole di Jorge Luis Borges (2013, p. 86): «Sono cieco e ignorante ma intuisco che sono molte le strade. Quando si legge un romanzo, si guarda un film o un quadro, bisogna lasciarsi pervadere, arrendersi alla 'bellezza' e alla forza del racconto, del percorso che ci viene proposto. La ragione verrà dopo. Dopo le emozioni. Bisogna davvero essere liberi per riuscire ad amare i sogni degli altri, gli occhi degli altri».

In recent years, several interactive exhibition experiences have developed, with the creation of numerous installations and works, in which we have tried to investigate the potentialities inherent in the new technological languages, always in rapid mutation and evolution, but trying not to neglect the fundamental elaboration of purposes and contents proper to the museographic

discipline and its long tradition (Basso Peressut, Bosoni and Salvadeo, 2015). In this articulated path that crosses the boundaries of various disciplines such as theatre, cinema, and visual art, we have tried to keep in a central position expressive means that somehow summarise many of these specificities (Di Marino, 2008). In fact, with video-environments and sensitive environments, an attempt has been made to create an encounter between different knowledge and an open dialogue between physical elements and immaterial dimensions. According to Studio Azzurro (2003, p. 77), it is precisely in this material / immaterial relationship that the definition of interactivity and its use makes sense; an interactivity intended as practice and experience of the links and interweaving between two universes, one of which, material, well known and on which much of man's expressiveness has been founded, and the other, immaterial, yet to be explored in its various dimensions.

Adopting, in the exhibition projects, devices that favour this type of interaction allows to call the visitor to an active role, participant, co-protagonist of a system that amplifies and exploits its 'human' cognitive and sensory potential. Centrality, that of the visitor, able to assume a symbolic meaning for the responsibilities that the individual faces with the epochal changes that the same technologies are imposing. It is no coincidence that Juhani Pallasmaa (2014a, 2014b), beyond any apparent rearguard position, observes the tragedy inherent in the realisation of the need, in a time like ours, marked more than ever by technological hyperbole and the consequent 'multidimensional' perception of the world and ourselves, for a return of our inner selves and our bodily abilities towards a Euclidean world. Or, if we think of the museum, a return to its condition of profound educational value – in the etymological sense of the term 'educere' (to draw out) – in the deepest substratum of human

habitation that belongs to each of us, to our memory, to our biographical dimension.

In order to encourage this cross dialogue, technological devices are set up inside the exhibition spaces, strictly not exhibited, but only capable of making their effects felt. These are accessible only through special interfaces that are not activated through indications managed by mice and keyboards, but by means of traditional modes of communication, using touch, voice, gesture. The intention is to encourage an emotional, a sense-motor dimension, in the sense that one's own body becomes an active part of this experience, while the semantic aspect is left between the lines, almost to the end. The digital is used only as a second skin, but not visible or perceptible, which covers the objects and materials of the elements of the exhibition (Branchesi, Curzi and Mandarano, 2016). Pixels are thus mixed with wood grain, with the traditional 'materiality' of exhibition elements (wood, metal, glass), revealing in this mixture a pictorial quality that binds them to a known tradition and fuels their narrative impact. The museographic design adapts to a collective rather than individual fruition, something to which modern technological systems generally tend, in such a way, that is, that the experience does not develop only between machine and man, but also between man and man. In this way, a relational system develops that favour exchanges and invites a dialectic between users.

In this way, the objects of the exhibition become an experience, more than a represented fact, and are configured as containers 'inside' which, and therefore not only 'in front', the spectator is involved in. Tales not only to be read but to be lived. All this defines the constitutive and connotative aspects of what can be defined as the new 'frontier of museography'. A 'frontier' recognisable in the definition of museum structured according to the concept of 'integrated installation' that is based, mainly, on the combination of advanced technological instruments, art and interactivity of the systems of dissemination of museographic content (Mandarano, 2019).

The 'narrative' museum | It will be precisely the concept of 'integrated installation', based mainly on the combination of advanced technological instruments, art and interactivity of the dissemination systems of the museographic contents, that will give life to what is intended as a 'narrative' museum (Studio Azzurro, 2011). The narrative museum is, therefore, a museum that tends to contain non-tangible goods that stages what in a culture is linked to memory, memories and testimonies. It is a museum that narrates through images. It is a non-encyclopaedic museum that does not want to be exhaustive with respect to generalist forms of learning. It is a museum where the visitor becomes a narrator, the main actor who decides how, where and when to learn about the information 'staged' in the museum.

Therefore, it is not a 'procedural' museum, but an 'emotional' one, oriented towards the cognitive experience through emotions and the totality of sensory perceptions. It is a museum that becomes an archive of the collective imagination, where participation and the emotionality with which one participates are the very content

of the multimedia museum. It is a museum that becomes a place for personal research: the visitor can have an intimate formative experience that can end with the acquisition of knowledge through computer networks, even outside the museum. It is a museum with many levels of interpretation; a ritual museum that refers to an initiatory path, a museum not only conceived as a shell that holds, but also a museum that in its spatial and exhibition design represents and is represented.

Many experiments carried out in Italy and around the world by the Studio Azzurro¹ group, true pioneers of the 'narrative museum' (Fig. 1), have also marked an important transition for a whole range of applications that concern in particular museum installations and layouts (Valentini, 2017). In this sense, the following should be mentioned: the Baluardo, virtual museum of the city of Lucca, realised in 1999 as the first museum experience of Studio Azzurro, conceived as a permanent interactive video-installation articulated in four stages; an introductory room with monitors connected to surveillance cameras located in the city, a path to 'evoke' that through surprise projections tells anecdotes of the different periods of the city, an environment to 'narrate' through the passage of historical images and images in real time and finally the path to 'inform' with different projections, on an interactive floor, of ancient maps of Lucca (Di Marino, 2008, p. 56); the contemporary (2007) Castle Museum of Formigine and Museum of the Montagna in Movimento (Mountain in Motion) in the Albertine Fort of Vinadio (Fig. 2). The first museum imagined as a real 'organism' that relives, collects and stratifies emotions, dreams, desires, knowledge and identity and creates a new one every time the magic of the experience is repeated, making the heavy and sleeping body of the building, a 'being' that breathes, exudes lives, atmospheres (Studio Azzurro, 2016a, p. 35), the second conceived as a museum that speaks rather than showing that makes people live rather than contemplate (Studio Azzurro, 2016b, p.

53), where the volumes of the fort become narrating spaces, containers of collective experiences in which the stories proceed on several levels (Studio Azzurro, 2007, p. 54).

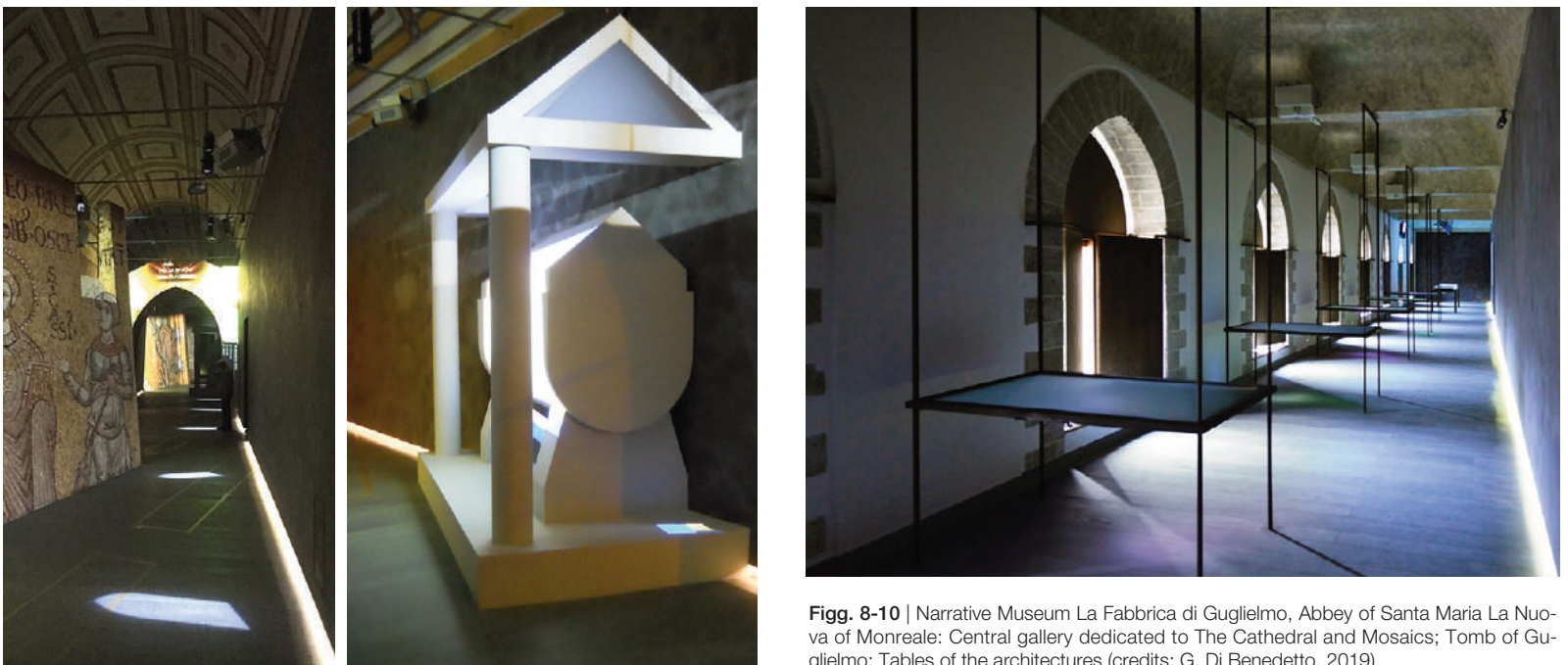
It was possible to see how the communicative potential of these works could be amplified also in a didactic sense and well adapted to the thematic paths linked to the needs of dedicated museums. It is precisely this capacity for experiential involvement that transforms these places to the point of giving them the form of a real organism that 'breathes', together with the public, the atmospheres and the stories of its narration. For this reason, it is essential to reinforce the evocative, perceptive, reflective and emotional components rather than merely implementing didactic in-depth study spaces (Fig. 3).

The interactive narrative museum, paradoxically and despite the current rage of digitisation of visits to museum sites, is to be understood, above all, as a place not reproducible in terms of an experiential mode at a distance that returns a virtual physicality devoid of emotions, but rather through a structural synaesthetic cognition based on a visual, tactile, auditory stimulation where the sensory plurality appears, at the same time, distinct and coexisting. In other words, it must be an irreproducible place, where the possibility of experiencing the content one wants to communicate in that way, at that time and with other people, is unique. And here we return to two fundamental concepts among those expressed: the ability to combine the physicality of matter and bodies with the immaterial, virtual dimension, which characterises this era and which clearly becomes the dominant language with which we must confront ourselves and know how to express ourselves (Studio Azzurro, 2003, p. 78). The second point is precisely the ability to manifest the socialising value that can be obtained in this sphere: the constant comparison of one's own crossing and perception with that of others, together with others, in relation to others. This is the way to make the museum experience more valuable. To generate all this, it is in-

dispensable that the electronic device, the machine that produces the message, is not made visible. That is, the technology, contrary to what one imagines and what happens, must not exhibit itself, since this mode would negatively condition the message dispensed.

Another aspect that the application of new technologies can have a significant impact on the enhancement of a narrative museum consists in the recovery of the culture of 'vocal narration' that seems to have been excluded from museum events and that instead can become central in this and many other cases. So, the path becomes not only a vision but also a common listening. It will be possible to give voice to the 'history' of the territory, of the places, of the city, of the buildings, of the relevant characters through 'sound affabulations' that 'speak' not only of the succession of facts, but also of the 'moods' of life in the city and in the countryside in a distant era. Events that will cross, at certain times, the whole museum, interrupting it in its continuous narration.

Alongside these physical spaces that are 'sensitive' in their ability to react to and solicit multiple senses of the visitor in a place that, as an interactive narrative museum, exposes itself, we need to consider other possibilities offered by the Internet. We are not referring, however, as already stated, to the opportunity of being able to visit the museum from home, since nothing from a purely optical point of view can ever replace a cognitive experience in presence. Instead, we are referring to the possibility of connecting with other initiatives, or museums, that can complete, integrate the knowledge or memory contained in this specific space. A museum that, insofar as it is conceived as an organism, also has the possibility of relating, prefiguring a true and proper connected 'knowledge'. No longer, or not only, a 'temple' that keeps in its sacred safe, but a 'node' of a fluid network that transfers and receives data, integrates and compares. In this logic, even a museum that is not particularly large will be able to enter the circle of this fluid knowledge and enhance itself as a physical place. A



Figg. 8-10 | Narrative Museum La Fabbrica di Guglielmo, Abbey of Santa Maria La Nuova of Monreale: Central gallery dedicated to The Cathedral and Mosaics; Tomb of Guglielmo; Tables of the architectures (credits: G. Di Benedetto, 2019).



Figg. 11, 12 | Narrative Museum La Fabbrica di Guglielmo, Abbey of Santa Maria La Nuova of Monreale: Central gallery with 'Triumphal Arch'; Apse of Christ Pantocrator (credits: G. Di Benedetto, 2019).

great deal can be learned from the creation of these 'sensitive environments': one becomes a spectator/actor of other spectators/actors. In this unintentional anthropological museum that overlaps with the one being used, gestures and behaviours are related, and new or old social relations are activated. This leads to design for people and not for numbers, as is often the case today (Mantellini, 2018).

A narrative museum experience | According to these principles, the museum La Fabbrica di

Guglielmo – Art, Faith, Royalty in the Diocese of Monreale has been designed in the Abbey of Santa Maria La Nuova in Monreale with the collaboration of Studio Azzurro. This is the first case in southern Italy of a permanent multimedia exhibition space in which the spectator can progressively immerse himself in an immense multi-sensory experience.²

The museum designed for the Guglielmo II Monumental Complex, with its inextricable system of galleries and rooms, with its points of privileged overlooking of extraordinary landscape and architectural scenarios, contains, in its depths, the profound sense of the museum theme addressed. The question of the immanent spirituality of the places and of their sacredness has certainly conditioned the museographic project since the initial choices in which an action was proposed that in some way compensated for the transfiguration suffered by the ancient monastic complex because of the process of secularisation that began in 1866. The memory itself, above all that of the ancient Benedictine monastery, obscured by restoration works carried out in the 1990s, constitutes the theme to which the project has attempted to give form, hosting in a concatenated succession of installation and scenic apparatus, iconographic repertoires, projections, luminous, sound and olfactory effects, virtual reconstructions, off-screen voices, charged with the sense of history that makes them significant elements, capable of dialoguing, making them resonate, with memories, documents, echoes of ancient atmospheres that are preserved in these specific places. By setting up one weaves, therefore, relationships with a space that welcomes, includes, hosts; relationships that, however, in each of the concerned architectural areas of the building do not tend to conceal, hide, and veil the 'container', but rather attempt to read it, comment on it, and highlight it in order to emblemize it (Di Benedetto, 2019, pp. 163, 164).

The story told is the rich and complex history of the Archdiocese of Monreale, analysed in its religious, socio-anthropological and historical-artistic aspects, read within the general framework of the government and ecclesiastical policy of the Norman kings in western Sicily. The museum itinerary begins by means of some rooms that constitute the 'multimedia and interactive prolegomenon' of the exhibition sections and develop along the three galleries to the east of the Monumental Complex, which can be summarised in thematic nuclei that deal with the historiographic myth of the Norman kingdom; the foundation of the Benedictine Abbey and the Bishopric of Monreale in the framework of the royal policy and territorial control; the physiognomy of the Diocese: settlements, ethnic groups, resources, territorial assets. In particular, three fundamental thematic areas have been identified, each with its own museum and narrative location (Fig. 4). The first thematic area, which develops along the central gallery, deals with the theme of the Duomo of Monreale and the mosaics it contains. The second area, which is located in the gallery facing the Cloister of the Benedictine Abbey, is dedicated to the theme of architecture in the Norman age and cultural syncretism. Finally, in the third thematic area, located in the gallery overlooking the court, are ad-

dressed, in rapid succession, the themes of the Diocese, the Kingdom and royalty.

The entire path through the central gallery dedicated to the Cathedral is marked by a sincere and non-rhetorical knowledge of the main meanings expressed by the monument. The double leaf of the 'bronze doors' reveals their being in the Cathedral, the symbol of the gate to paradise, and the vertical beam of light that is activated by crossing the threshold makes us understand the concept of the axis mundi of which man, according to Benedictine theological thought, can for a moment be an integral part (Figg. 5-7). Further luminous effects suggest the role played by astronomical regulation in the design of the cathedral and the main hierophanies of light such as the one found at every dawn on August 15th (the Assumption Day) in which the sun rays projected from the southern windows of the Church draw on the floor an ideal luminous axis of the conjunction between the entrance (the Gate of Paradise) and Christ Pantocrator (Figg. 8-10). Precisely to the Pantocrator is dedicated one of the topical moments of the museum setting, also resolved through symbolic references (such as the eye of God) taken from the Christian tradition (Figg. 11, 12).

As evidenced by the choice of content of the three thematic areas, for an adequate understanding of the rich architectural and artistic heritage of the Church of Monreale cannot be separated from the knowledge of the events of the foundation of the Church in the context of the policy of the Norman kingdom, the territorial configuration of the Diocese (which has many Muslim settlements, the subject of recent historical and archaeological surveys), the documentation of the Church itself (parchments, privileges, plates). In relation to recent historiographical interpretations, the themes of the coexistence of the different ethnic groups of the kingdom were carefully evaluated, both at Court, where cultural syncretism was the counterpart to a close political struggle between different factions of the composite political alignment of the kingdom (official groups, nobility, 'Lombard' Aleramic and their entourage, Latin and Greek ecclesiastics), both in the Kingdom, where the differentiation between Muslim rural settlements (particularly present in the Diocese of Monreale, to the point of allowing it to be defined as the last Muslim 'canton' of Sicily) and Christian fortified settlements outlines a social hierarchy based on ethnic and religious discrimination.

Conclusions | A museum is a permanent institution at the service of society and its development, open to the public, which acquires, preserves, researches, communicates and exhibits – in order to study, educate and entertain – material evidence of man and his environment³. The definition of ICOM Italy (International Council of Museums) emphasises the new role, more autonomous and aware, that the museum has acquired in recent years, thanks in part to the growth in demand for cultural spaces from a more attentive and demanding public. The process of innovation that has affected the notion of museum in recent years now sees the museum institution no longer simply as a space destined to house a collection, but as an active place of

production and communication, functional to the cultural and social needs of the community and to the qualification of free time. Today the museum is not only given the task of collecting and preserving, but also of communicating and soliciting the participation of the public through creative, interactive, multimedia and dynamic management, with the use of reality. It thus becomes an autonomous and flexible structure that can easily respond to new needs: a real 'subsidiary tool' of learning, a place of production of knowledge, a structure that offers a range of services to the public and that, at the same time, is able to establish its own identity in the cultural landscape not only local.

In cultural institutions in general and in medium-sized museums with a small number of staff, the organisation of the museum layout and itinerary should be flexible, not standardised and formalised, and easy to manage and maintain. It should not be perceived as a place of conservation, closed and insensitive to the desires of the public, but as a dynamic system open to a community that perceives it as such. To be truly accessible, the museum must express its cultural content in a comprehensible way and at different scales of reading. All of this can be certainly achieved through a dynamic and interactive layout that uses multimedia, didactic-pedagogical and laboratory systems intended both for an adult and culturally aware public and for a younger one.

However, in order for this to happen and not to generate processes of mere cultural commodification, marked by dynamics of massifying behavioural homologation, typical of our 'low

resolution' everyday life (Mantellini, 2018), it is necessary that in the interactive museum-exhibition experience, which is used, it is recognisable the renunciation of the sacralisation of digital technology and an exhibition as an end in itself. The main purpose pursued, on the contrary, must consist in trying to use the new prevailing advanced technology of our times in an unconventional but emotional way, creating a body to body between the object of the narration and the user. And this is precisely the design objective of every narrative museum: to produce displays that, while using modern technologies, preserve an ancient spirit; a 'behavioural' art that is not something to be looked at from a distance, but a collective experience to be shared, in which one can recognise oneself and reflect (Studio Azzurro, 2003, p. 82). All this in the awareness that the 'poetic' image – such as that which can be perceptively assumed within an interactive museum space – cannot be understood only in its essence, with only the habits of objective references. Only phenomenology – that is, the consideration of the arising of the image in an individual consciousness – can help us restore the subjectivity of the images themselves (Bachelard, 1975, p. 8). However, all of these experiential subjectivities-objectivities can never be specified in conceptual terms, since the poetic image is by its very nature – as Bachelard asserts – 'variational' and not 'constitutive'.

In fact, it is necessary to recognise how perceptive and tactile experience, precisely because it is ideally 'collective', overcomes the dualism between objectivism and subjectivism of the phenomenological dimension of aesthetic experi-

ence (Desideri, 2004), establishing a fruitful inter-relationship between 'actors/spectators' who share in the narrative status of the museum. In any case, in order to overcome any duality between subjective and objective dimensions of the emotional sphere, let's rely on the words of Jorge Luis Borges (2013, p. 86): «Sono cieco e ignorante ma intuisco che sono molte le strade. Quando si legge un romanzo, si guarda un film o un quadro, bisogna lasciarsi pervadere, arrendersi alla 'bellezza' e alla forza del racconto, del percorso che ci viene proposto. La ragione verrà dopo. Dopo le emozioni. Bisogna davvero essere liberi per riuscire ad amare i sogni degli altri, gli occhi degli altri».

Notes

1) Studio Azzurro is a collective of Italian artists who express themselves with the languages of new technologies. It was founded in 1982 by Fabio Cirifino, Paolo Rosa and Leonardo Sangiorgi. In 1995 Stefano Roveda, an expert in interactive systems, joined the group. For over 30 years their works have been exhibited and awarded in museums all over the world.

2) The museum La Fabbrica di Guglielmo – Art, Faith, Royalty in the Diocese of Monreale was conceived and set up by the design group formed by Giuseppe Di Benedetto with Pietro Faraone, Giovanni Nuzzo, Giovanni Pecorella and the consultancy of Leonardo Sangiorgi of Studio Azzurro (multimedia project and video installations).

3) For a more in-depth look at the definition of Museum, please refer to the webpage of ICOM Italy: icom.museum/en/ [Accessed 13 September 2021]. The International Council of Museums is the international non-governmental organisation to which about 40,000 members and museum professionals worldwide belong and is composed of 115 National Committees and 30 thematic International Committees.

References

Bachelard, G. (1975), *La poetica dello spazio*, Edizioni Dedalo, Bari.

Basso Peressut, L., Bosoni, G. and Salvadeo, P. (2015),

Mettere in scena, mettere in mostra, LetteraVentidue, Siracusa.

Borges, J. L. (2013), *La rosa profonda*, Adelphi, Milano.

Branchesi, L., Curzi, C. and Mandarano, N. (2016), *Comunicare il museo oggi – Dalle scelte museologiche al digitale*, Skira, Milano.

Desideri, F. (2004), *Forme dell'estetica – Dall'esperienza del bello al problema dell'arte*, Laterza, Roma-Bari.

Di Benedetto, G. (2019), *Progetto del museo – Dal Μovσείον al museo narrativo*, 40due edizioni, Palermo.

Di Marino, B. (ed.) (2008), *Studio Azzurro – Videoambienti, ambienti sensibili | Video and sensitive environments*, Feltrinelli, Milano.

Mandarano, N. (2019), *Musei e media digitali*, Carrocci, Roma.

Mantellini, M. (2018), *Bassa risoluzione*, Einaudi, Torino.

Pallasmaa, J. (2014a), *L'immagine incarnata – Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà, Pordenone.

Pallasmaa, J. (2014b), *La mano che pensa*, Safarà, Pordenone.

Studio Azzurro (ed.) (2016a), *Immagini sensibili*, Silvana editoriale, Milano.

Studio Azzurro (ed.) (2016b), *Montagna in movimento – Percorsi multimediali attraverso le Alpi meridionali*, Silvana editoriale, Milano.

Studio Azzurro (ed.) (2011), *Musei di narrazione –*

Ambienti, percorsi interattivi e altri affreschi multimediali, Silvana editoriale, Milano.

Studio Azzurro (ed.) (2007), *Il Castello di Formigine – Il museo multimediale, il tempo e lo spazio*, Silvana editoriale, Milano.

Studio Azzurro (2003), "Lo spazio che respira", in *Controspazio*, vol. 101, pp. 77, 78, 82.

Valentini, V. (ed.) (2017), *Studio Azzurro – L'esperienza delle immagini*, Mimesis, Milano.