



POLITECNICO
MILANO 1863

PER ARCHIVI *PARTECIPATIVI* IBRIDI

Sistemi comunicativi
per le memorie
del territorio

di ESTER BALZAROTTI

matricola — 942758
A.A. 2021–22

relatore — GIOVANNI BAULE
correlatrice — CLORINDA GALASSO

tesi in DESIGN DELLA
COMUNICAZIONE



POLITECNICO
MILANO 1863

DIPARTIMENTO DI DESIGN

PER ARCHIVI *PARTECIPATIVI* IBRIDI

Sistemi comunicativi
per le memorie
del territorio

A mamma e papà.

ESTER BALZAROTTI
matricola – 942758

TESI DI LAUREA MAGISTRALE
DESIGN DELLA COMUNICAZIONE

– A.A. 2021-2022

relatore – GIOVANNI BAULE
correlatrice – CLORINDA GALASSO

Il presente elaborato di tesi ha lo scopo di indagare le forme, gli utilizzi e i possibili sviluppi di un archivio partecipativo ibrido con particolare attenzione alle memorie dei luoghi e del territorio. Tutta la ricerca si concentra sul trinomio *archivio-memoria-territorio* e sulle relative interconnessioni tra i termini che lo compongono. L'archivio è il deposito delle memorie e il territorio è un forte attivatore di ricordi in quanto possiede un'importante identità culturale. L'archivio è quindi il mezzo che permette di conservare, selezionare e tramandare i ricordi e le memorie dei territori e della loro storia passata. Questo è ancor più vero nell'ottica di un *coinvolgimento attivo* delle persone che vivono tali luoghi e che offrono le loro esperienze, le loro emozioni e le loro sensazioni.

L'archivio si trasforma quindi da archivio tradizionale, inteso come spazio fisico di conservazione di documenti, in archivio partecipativo: uno spazio ibrido che rompe i confini dell'edificio e si inserisce nella realtà territoriale mescolandosi alle persone e alle dinamiche sociali che caratterizzano un territorio. Diventa una realtà dove poter conservare materiali e ricordi con maggior libertà e con diverse tipologie di supporto (fotografie, video,

racconti orali, racconti scritti, mappe, disegni, ecc.). Il nuovo archivio sarà quindi caratterizzato da alcuni valori fondamentali: *territorialità, narrazione e ibridazione*. Tali valori sono riscontrabili in quello che ho deciso di trattare come caso studio principale, l'Ecomuseo Urbano Metropolitano Milano Nord (EUMM), che da alcuni anni sta lavorando sulla zona di Niguarda coinvolgendo le associazioni e i singoli cittadini in progetti partecipativi per la mappatura e per il racconto del territorio. Il progetto di tesi è nato proprio da una collaborazione con questa realtà archivistica e si pone come sistema comunicativo e come interfaccia per la raccolta di tali memorie.

Tracce: Niguarda si racconta è quindi un progetto di archivio partecipativo ibrido che, mediante l'utilizzo di una piattaforma digitale, racconta il territorio di Niguarda dal punto di vista dei cittadini che abitano e vivono il quartiere ogni giorno. Raccoglie inoltre materiali ibridi — interviste, citazioni, fotografie, video e mappe — che aiutano a ricostruire la storia dei luoghi più significativi di Niguarda e li elabora sotto forma di percorsi tematici creati da cittadini e di schede narrative di alcuni luoghi significativi.

RICERCA E ANALISI

(15 – 177)

1 GLI ARCHIVI PARTECIPATIVI | 16 – 49

- 1.1 La nascita degli archivi | 18
- 1.2 Gli archivi contemporanei e le sfide della digitalizzazione | 23
- 1.3 Dagli archivi tradizionali agli archivi partecipativi | 28
- 1.4 La motivazione diventa possibilità | 36
- 1.5 Le criticità | 40
- 1.6 Sfide e opportunità future | 48

2 TRA MEMORIA E LUOGO | 50 – 99

- 2.1 *Memor, -ōris* | 52
- 2.2 Memoria individuale e memoria collettiva | 55
- 2.3 Memoria storica degli archivi | 60
 - 2.3.1 Memoria collettiva vs storia | 64
 - 2.3.2 Memoria funzionale e memoria archivio | 65
- 2.4 Memoria come immagine spaziale | 67
- 2.5 Cultura, identità e luoghi | 73
 - 2.5.1 Identità e memoria culturale | 75
 - 2.5.2 L'identità di un luogo | 80
- 2.6 Memoria collettiva e luoghi | 83
 - 2.6.1 Geografia Emozionale | 88
 - 2.6.2 *Monumémoire* | 95
- 2.7 La memoria di un territorio | 97

3 COLLABORAZIONE IBRIDA NEGLI ARCHIVI | 100 – 127

- 3.1 Il principio di collaborazione | 102
- 3.2 Il progetto che viene dal basso | 105
 - 3.2.1 *Social metadata* | 108
 - 3.2.2 Metodi analogici | 110
- 3.3 Radical collaboration | 114
- 3.4 L'immagine di archivio nel mondo partecipativo | 118
- 3.5 Ibridazione dei metodi | 122

4 LA COMUNICAZIONE PER GLI ARCHIVI DEL TERRITORIO | 128 – 159

- 4.1 Funzioni comunicative della memoria | 130
- 4.2 Processi narrativi | 134
- 4.3 Mappare un luogo nella memoria | 138
- 4.4 Traduzione della memoria in archivio | 141
 - 4.4.1 Immagini e fotografia | 145
 - 4.4.2 Mappe e cartografie | 149
 - 4.4.3 Racconti autobiografici | 152
- 4.5 Il nuovo archivio | 156

5 CASI STUDIO | 160 – 177

- 5.1 *Broken Archive* | 162
- 5.2 Storie Milanesi | 164
- 5.3 *South Caribe Roots Archive* | 166
- 5.4 *The Whole Life* | 168
- 5.5 *Hyperlocal* | 170
- 5.6 Analisi e confronto | 172

PROGETTO

(179 – 277)

6 EUMM: NARRAZIONE CULTURALE DEL PAESAGGIO COLLETTIVO | 180 – 217

- 6.1 Gli ecomusei | 182
- 6.2 Ecomuseo Urbano Metropolitan
Milano Nord | 187
- 6.3 L'archivio fotografico | 191
- 6.4 I progetti sul territorio | 201
 - 6.4.1 I luoghi partecipati: Mappa-MI | 203
 - 6.4.2 I luoghi in movimento: *Storybus* | 205
 - 6.4.3 I luoghi nascosti: Bunker Breda | 206
- 6.5 Mappatura partecipata su Niguarda | 209

INDICE

8

7 TRACCE: NIGUARDA SI RACCONTA | 218 – 277

- 7.1 Obiettivi progettuali | 220
- 7.2 *Concept* | 224
 - 7.2.1 I luoghi di Niguarda | 225
 - 7.2.2 Materiali ibridi | 230
 - 7.2.3 Voci narranti | 232
- 7.3 Metodo | 238
- 7.4 Risultati | 242
 - 7.4.1 Niguarda | 243
 - 7.4.2 Mappa | 246
 - 7.4.3 Percorsi tematici | 250
 - 7.4.4 Schede narrative | 254
 - 7.4.5 Collaboratori | 268
- 7.5 Criticità | 274
- 7.6 Sviluppi futuri | 276

DISCUSSIONI | 279

APPENDICE | 283

BIBLIOGRAFIA | 302

INTRODUZIONE

10

L'identità di una persona è dettata dalla sua storia passata e dalle memorie che hanno caratterizzato il posto in cui è cresciuta. La conservazione di tali memorie è ciò che permette di mantenere e di conoscere il passato in vista del presente e del futuro. È per questo che ho scelto di trattare come argomento per questo elaborato di tesi proprio gli archivi. Essi sono, per definizione, i depositi delle memorie, ma stanno subendo una trasformazione radicale. Da archivi tradizionali intesi come spazi fisici di conservazione di materiali e documenti cartacei, si sono trasformati in archivi digitali, servizi di *cloud* in rete che offrono maggiore accessibilità e maggiore visibilità ai materiali depositati; fino ad arrivare attuale fase di ibridazione tra analogico e digitale.

L'obiettivo di questa ricerca e della successiva fase di progettazione è proprio quello di far trasparire gli archivi come luoghi ibridi dove può avvenire una forte collaborazione tra archivio e utenti e come spazi, diversamente dalla visione stereotipata di luoghi chiusi e polverosi, di progettazione condivisa per il racconto e la diffusione di memorie del territorio. Ho scelto quindi di concentrarmi sugli archivi partecipativi ibridi, intesi come quelle realtà sociali che si occupano del racconto del territorio e delle memorie ad esso legate tramite una collaborazione diretta con gli utenti e tramite progetti sul territorio che mescolano diverse realtà e diversi materiali. Questo elaborato vede sue macro-fasi; una prima parte di ricerca e di analisi che indaga in modo teorico lo sviluppo degli archivi nel corso del tempo, gli studi e i progetti già effettuati; e una seconda fase di progettazione che applica in modo pratico i concetti appresi ad una realtà territoriale.

Nel dettaglio il primo capitolo, dopo un breve *excursus* storico sullo sviluppo degli archivi, analizza quali sono le criticità e le potenzialità di un archivio partecipativo offrendo una nuova definizione che prevede una relazione diretta tra archivista, utente 'pubblico' e utente 'partecipante'.

Il secondo capitolo indaga il rapporto tra memoria e luogo. Passando dalla definizione e dell'analisi delle diverse tipologie di memorie, si concentra poi sulla memoria intesa come immagine spaziale e sulla tipologia di memorie che un territorio può offrire.

Successivamente nel terzo capitolo si analizza la tematica della collaborazione con l'intento di dimostrare l'importanza della partecipazione attiva degli utenti della creazione di un archivio.

Con il quarto capitolo ci si immerge nel mondo del design della comunicazione e si cerca di capire, dopo un'analisi delle funzioni comunicative della memoria e dei processi narrativi che stanno alla base dei sistemi comunicativi, quali sono i possibili mezzi grafici traduttivi di una sistema di archiviazione partecipativo ibrido.

L'ultimo capitolo della parte di ricerca e di analisi offre una visione generale di quelli che sono stati scelti come casi studio per la parte progettuale, analizzandoli sistematicamente secondo sette criteri: accessibilità, ibridazione, trasparenza, collaborazione, territorialità, innovazione e narrazione.

Il sesto capitolo è dedicato al caso studio EUMM (Ecomuseo Urbano Metropolitano Milano Nord) e alla descrizione delle sue

attività, prestando particolare attenzione al progetto di mappatura partecipata, usato come base per la parte progettuale.

Il capitolo finale infine presenta il progetto di tesi *Tracce: Niguarda si racconta*, una piattaforma digitale creata tramite la collaborazione dei cittadini niguardesi. Il sito web, con un approccio narrativo estetico tipico del design della comunicazione, racconta le storie passate e presenti del territorio per poter conservare le memorie e trasformare i ricordi personali in memorie collettive.

RICERCA E ANALISI

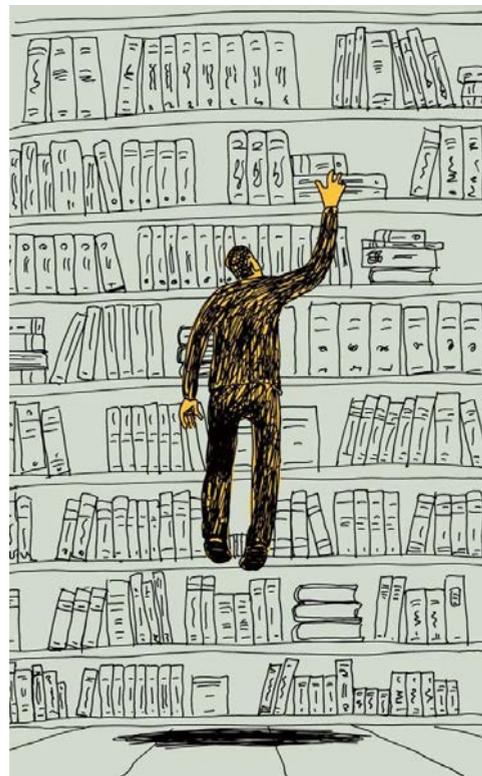
(15 – 177)

PARTE 1

GLI ARCHIVI

PARTECIPATIVI

FIG. 1
Guido
Scarabottolo,
illustrazione



Gli archivi, con l'avvento del web 2.0 e con la diffusione sempre maggiore del *participatory design* e della cultura *do-it-yourself*, hanno reinventato i metodi di archiviazione espandendo gli accessi e le collezioni. Infatti a partire dai primi decenni del nuovo millennio si sono rafforzate nuove connessioni tra gli archivi tradizionali e le nuove tecnologie. Questa connessione ha portato alla digitalizzazione del materiale da memorizzare e a una stretta interazione tra gli archivisti e gli utenti, dettata principalmente dal fatto che non esiste più la necessità di trovare il materiale localizzato e fisicamente presente in un determinato luogo. La creazione di nuovi archivi partecipativi permetterebbe di avere un'unione tra l'analogico e il digitale: una nuova forma di ibridazione tra uno spazio fisico tradizionale e le piattaforme digitali che promuova il senso di integrazione degli utenti all'interno del patrimonio archivistico. Le caratteristiche di questi archivi dovrebbero essere quindi apertura, ibridazione, trasparenza, collaborazione, interazione, innovazione, flessibilità, produttività nella ricerca e centralità dell'utente, ma le sfide in quest'ambito sono ancora tante.

1.1 LA NASCITA DEGLI ARCHIVI

Le prime testimonianze di archivio risalgono all'epoca dei Sumeri nel III millennio, ovvero al momento in cui furono inventati i primi supporti. È possibile dunque affermare che gli archivi esistono da sempre, in quanto essi sono sempre serviti agli uomini per testimoniare le loro attività quotidiane. Si trattava però di archivi privati che raccoglievano il materiale di una famiglia o di una cerchia molto ristretta di persone. Nel corso del tempo vennero via via formandosi due tipi di documenti: i *commentarii*, diari quotidiani redatti da un magistrato come semplice ausilio della memoria e gli *acta*, i decreti e le decisioni degli organi collegiali (Lodolini 2013). Gli archivi hanno da subito una certa autorità; infatti il versamento di un documento nell'archivio ne attestava l'autenticità e la veridicità.

Il primo edificio pubblico dedicato espressamente alla conservazione dei documenti è di epoca romana e venne costruito nel 78 a.C. L'edificazione avvenne su mandato di Quinto Lutazio Catulo sul colle Capitolino e venne chiamato *Tabularium*. Divenne la prima sede laica di un archivio di pubblica utilità dove erano raccolti gli atti, gli attestati edili e i documenti del Censo. All'interno del *Tabularium* operavano i *tabularii*, i primi archivisti della storia; erano professionisti specializzati nella redazione e nella conservazione dei documenti. Gli archivi ufficiali di Stato diventarono molto presto una necessità amministrativa e un'istituzione ufficiale su tutto il territorio dell'Impero. La loro organizzazione era ben precisa; non

erano ordinati per materia, ma secondo l'ordine in cui erano stati spediti per mantenere il 'rispetto dei fondi'. «Il versamento dei documenti all'archivio pubblico mirava quindi non solo ad assicurarne la conservazione, ma anche a garantirne l'autenticità» (Lodolini 2013: 44). Un passo importante venne fatto dal console e imperatore Caio Giulio Cesare Augusto che, nel 59 a.C., rese gli archivi consultabili dalla popolazione; si tratta di un atto fondamentale per la 'trasparenza' amministrativa e di un'azione totalmente rivoluzionaria per quell'epoca.

¹Riferimenti al testo di Marco Folin, *Le residenze di corte e il sistema delle delizie fra medioevo ed età moderna in delizie estensi. Architetture di villa nel Rinascimento italiano ed europeo*, a cura di Ceccarelli e Folin, Firenze, Olschki, 2009

Nell'epoca medievale, ad affiancare gli archivi comunali delle città, si aggiunse la Chiesa. Gli archivi comunali rimasero abbastanza fedeli a quelli romani con le sole differenze dell'uso della carta e dei *libri iurium* (testi redatti su mandato della pubblica autorità con la duplice funzione: giuridica e archivistica). La Chiesa, invece modificò l'organizzazione archivistica. Gli *scriptoria* dei monasteri, dove operavano i monaci amanuensi, furono un luogo di conservazione della memoria e, grazie all'autorità di vescovi e degli abati e all'utilizzo della pergamena come materiale scrittoria, molta documentazione venne salvata dall'oblio. Questo periodo storico ha posto una questione ulteriore: la metodologia di conservazione del materiale. I documenti degli archivi comunali dovevano essere conservati ordinatamente, suddivisi in armadi e posti in sacchetti o in caselle nominali. Come per l'epoca romana anche quella medievale mantiene il principio di 'trasparenza' permettendo la consultazione dei documenti e il diritto di averne una copia. Nella seconda metà del XVIII secolo, con l'avvento delle corti imperiali nasce un'archivistica separata dalla gestione dei documenti amministrativi. Possiamo definire questi nuovi archivi come famigliari che, per volontà del sovrano, potevano rimanere segreti. In più i sovrani e le autorità ecclesiastiche del tempo avevano l'abitudine di portare con sé la documentazione archivistica durante i loro spostamenti. È così stata delineata la definizione di archivio itinerante¹.

⊖ CASO STUDIO: *Archivio di corte a Vienna*

Con l'inizio dell'età moderna e l'avvento delle monarchie nazionali, gli archivi divennero indispensabili per i sovrani e per le autorità ai fini dell'esercizio governativo e vennero definiti veri e propri 'arsenali del potere'. Ne è un esempio l'archivio di Stato Austriaco fondato nel 1749 dall'Imperatrice Maria Teresa. La monarca nel corso di una riforma amministrativa istituì un Archivio Segreto di Corte (*Geheimes Hausarchiv*) che unificava tutti i documenti del regno per avere un'amministrazione centralizzata. Molti documenti vennero inviati da Praga, Graz, Innsbruck a Vienna; erano materiali di varia natura: documenti di amministrazione interna, carte, piantine, documentazione militare e finanziaria. L'aspetto innovativo di questa raccolta di documenti era la sezione dedicata all'archivio di famiglia con tutti i materiali relativi alla storia della casa d'Asburgo. È la prima volta nella storia che un archivio si trasforma anche in archivio di memoria dove conservare i propri ricordi.



FIG. 2
Archivio segreto di corte di **Maria Teresa**, 1888.

Marie Therese con i suoi figli Rupprecht, Franz, Adelgunde, Maria, Helmtrud, Mathilde, Hildegard, Wolfgang, Wiltrud, Karl e Dietlinde.

² Nel 1898 venne pubblicato in Olanda un testo redatto a sei mani da Muller, Feith e Fruin sui principi dell'archivistica promosso dall'Associazione degli Archivisti olandesi².

Nel corso dell'Ottocento l'archivio, da fonte pragmatica-amministrativa diventa fonte della memoria collettiva in cui i documenti non sono più importanti per chi li produce, ma assumono un'importanza storica per gli altri individui che li consultano. Si creano però, seguendo questa linea di memoria collettiva, dei grandi depositi che perdono il collegamento con la cancelleria di provenienza. Deve intervenire il ministro degli interni francese in carica nel 1841, Tannequy Duchâtel, sotto consiglio dello storico Natalis de Wailly, con una circolare che stabilisce il principio di provenienza e il rispetto dei fondi.

La prima definizione moderna di archivio risale alla fine del XIX secolo e fu formulata da Samuel Muller, Johann Adrian Feith e Robert Fruin nel *Manuale degli archivisti olandesi*²:

Archivio è l'intero complesso degli scritti, disegni e stampe, ricevuti o redatti in qualità ufficiale da qualunque autorità o amministrazione, o da qualsiasi impiegato di queste, purché tali documenti, conformemente alla loro funzione, debbano rimanere presso la stessa autorità o amministrazione, o presso i suoi impiegati. (Muller, Feith, Fruin 1898)

È in questi anni che iniziano a nascere molteplici tipologie di archivio e diverse metodologie di conservazione e di organizzazione. Nel dettaglio si sono affermate due tipologie di ordinamento.

Il *principio di pertinenza* è l'ordinamento dell'archivio per materia che segue la logica dell' 'informazione' e del contenuto fornito dai documenti. Si tratta di un metodo che nasce in epoca napoleonica che fa prevalere l'organizzazione dei documenti per fascicoli di protocolli, ovvero si basa sui contenuti. Questa metodologia sostituì la precedente predisposizione a organizzare i contenuti per tipologia (lettere spedite, atti di vendita, ecc.). Il metodo organizzativo era molto valido e immediato nella ricerca, ma portava con sé una grande lacuna: il collegamento diretto con le fonti. Gli archivisti di quel tempo «si erano convinti che disponendo le carte secondo la materia da ciascuna di esse trattata — su modelli dei libri di una biblioteca — se ne sarebbe resa più agevole la consultazione» (Lodolini 2001: 143). Ma non avevano considerato che la perdita delle fonti e dei collegamenti esistenti tra i documenti era una conseguenza troppo grave da poter portare avanti. È per questo che, dopo l'epoca

illuminista, che rispecchiava perfettamente la mentalità classificatoria e razionalistica dell'organizzazione per contenuti, il principio di pertinenza perse di valore e mano a mano sparì.

Il *principio di ricostruzione*, invece, è l'ordinamento che segue un metodo storico e la provenienza del materiale che, a partire dal XIX secolo, si contrappose all'ordinamento per materia. La sua affermazione fu tutt'altro che facile; i due metodi coesistero a lungo e si posero in completa antitesi tra loro. Questo principio afferma non solo che si devono rispettare le fonti e mantenere l'ordine originario dato ai documenti dall'ufficio produttore, ma che bisogna anche ricostruire quest'ordine se esso ha subito mutamenti durante gli anni. Da principio di provenienza viene quindi rinominato principio di ricostruzione, ma il metodo organizzativo non cambia. Con questa tipologia di archiviazione, al contrario della precedente che risulta utile solo nell'amministrazione e nella giurisdizione, si dà importanza alle fonti storiche e alle persone che hanno vissuto la storia. Il centro si sposta dal documento in sé alla fonte, che diventa il fulcro della storia; l'archivio, analizzato da questo punto di vista, diviene il mezzo per tramandare storie e memorie personali.

³ <https://meridian.allenpress.com/american-archivist/issue>

1.2 GLI ARCHIVI CONTEMPORANEI E LE SFIDE DELLA DIGITALIZZAZIONE

Con il passare degli anni si è affermato sempre più il metodo storico di ricostruzione delle fonti; questo ha portato all'omologazione della gestione archivistica di tutto il mondo. L'imposizione del metodo storico e gli ordinamenti statali nei confronti degli istituti di conservazione hanno però causato problemi legati alla gestione del materiale prodotto dalle nuove tecnologie, che hanno e stanno tuttora rivoluzionando la consistenza degli archivi. Le tecnologie informatiche e telematiche hanno infatti reso impellente la revisione di metodologie che si erano ormai consolidate da tempo.

In questo contesto può essere portata a testimonianza una delle prime società archivistiche nata in America: 'American Archivists'. Fondata nel 1938, da subito ha avviato una discussione legata alle tendenze e ai problemi nella teoria e nella pratica archivistica. Il suo lavoro è sfociato poi, nella creazione di una rivista semestrale³ che, tramite articoli di esperti, analizza lo stato dell'arte attuale e il pensiero sugli sviluppi teorici e pratici nella professione archivistica. Inoltre indaga i compiti e i ruoli di tutti gli stakeholders, ovvero gli archivisti, i fruitori e i creatori e gli sviluppi sociali e culturali che influenzano la natura delle informazioni e dei contenuti registrati nell'archivio. L'American Archivists' e gli sviluppi successivi dovuti a questo nuovo metodo di organizzazione tramite collaborazioni e incontri tra archivisti e utenti, hanno aperto le porte al *participatory design* nel mondo archivistico.

➔ CASO STUDIO: *Polar Bear Expedition Digital Collections*

Nel gennaio del 2005 alcuni studenti della University of Michigan hanno svolto il primo esperimento di archivio partecipativo. Il gruppo di ricerca FANG (Finding Aids Next Generation) con l'esperimento 'Polar Bear Expedition Digital Collections'⁴ è riuscito a utilizzare quelli che poi negli anni futuri sarebbero stati chiamati *user-generated content* come analisi web, sondaggi online, interviste semi-strutturate e analisi del contenuto dei commenti, per esplorare le reazioni iniziali dei visitatori e le loro interazioni con il nuovo metodo di aiuto per la ricerca. Lo studio ha dimostrato che le funzionalità di navigazione sociale, l'interazione diretta e indiretta tra visitatori e archivisti, il filtraggio collaborativo e altre funzionalità del web 2.0 migliorano l'accessibilità ai materiali di archivio e arricchiscono il tradizionale supporto per la ricerca. Il risultato è stato un prototipo di piattaforma in cui gli utenti non erano stati solo dei consumatori passivi del materiale raccolto, ma partecipanti attivi che avevano contribuito a realizzare nuove scoperte scientifiche (Benoit, III e Eveleigh 2019).

⁴ <https://bentley.umich.edu/research/catalogs-databases/polar-bear>

⁵ Un *wiki* è un tipo di sito web che permette agli utenti di aggiungere, rimuovere oppure cambiare i contenuti in modo rapido e immediato.

Tra la fine del novecento e gli inizi degli anni duemila sono nati anche i siti *wikis*⁵ *user-generated* come 'Flickr' o 'Wikipedia' dove gli utenti si sono sentiti liberi e incoraggiati a collaborare e condividere le proprie conoscenze e i propri contenuti. Che cosa sono gli '*user-generated content*'? Si tratta di tutti quei contenuti creati dagli utenti e postati nei canali online; nella pratica si traducono in foto, video, testi, audio veicolati in internet senza passare dai classici canali di distribuzione mediatica. Come sostengono L. Tuten e R. Solomon (2014) i siti fanno sempre più affidamento sugli utenti per organizzare e ordinare i contenuti. I metodi maggiormente utilizzati sono le tassonomie, classificazioni create dagli esperti e le folksonomie, insieme di etichette (*tags*) utilizzate dagli utenti per classificare i contenuti in base a criteri personali.

Il passaggio successivo, avvenuto dopo l'inizio del nuovo secolo, è stato la creazione di una seconda generazione di archivi partecipativi dove non ci sono solo gli *user-generated content*, ma dove avviene soprattutto il coinvolgimento degli utenti in attività di trascrizione e di *crowdfunding*. Le attività di trascrizione avvengono quando il «contenuto viene trasformato da un formato all'altro» (Huvila, 2019: 73 tr. it). Si tratta quindi della pratica che coinvolge gli utenti 'volontari' a svolgere azioni partecipative nei confronti dell'archivio.

Tra queste tecniche una delle più diffuse è appunto il *crowdfunding*; termine che deriva dall'inglese *crowd*, folla e *funding*, finanziamento (Di Nardo, 2013: 87). Si riferisce a un processo collaborativo di un gruppo di persone che decide di utilizzare i propri soldi per trovare la soluzione a un problema, realizzare un progetto o sostenere lo sforzo di altri; consente quindi di fare leva sulla conoscenza collettiva di una folla e di avere benefici soprattutto dal punto di vista culturale. Kathryn Eccles, ricercatrice e studiosa dell'università di Oxford, sostiene che le iniziative di *crowdsourcing*, se ottengono una risposta considerevole dalla comunità, possono essere di grande impatto (Eccles 2014). Questi progetti propongono compiti che non possono essere automatizzati come etichettare opere d'arte o trascrivere manoscritti; richiedono la partecipazione di un essere umano. Internet offre la possibilità di navigare attraverso queste risorse online, ma i progetti di *crowdsourcing* rivelano la necessità di un'interpretazione umana e di un'architettura umanistica. (Benoit, III e Eveleigh, 2019). Wikipedia è l'esempio perfetto di archivio che mescola gli *user-generated content* con il *crowdfunding*.

FIG. 3
Polar Bear Expedition
Collection, Elmer Cain
draft registration card,
1942

FIG. 4
Polar Bear Expedition
Collection, Troops
landing in Archangel,
Russia, 1918.

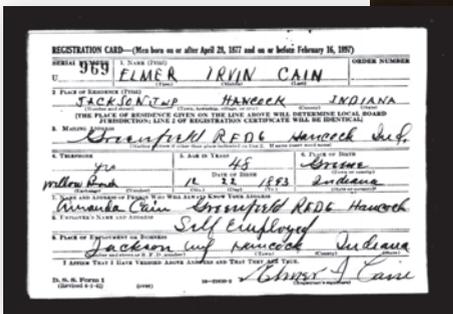




FIG. 5
Polar Bear
Expedition
Collection,
*Support our
troops*, 1918.

Gli utenti creando, pubblicando, votando, modificando e condividendo informazioni, diventano un piccolo esercito di 'redattori' che verificano i contenuti proposti da altri per la sola soddisfazione personale. La comunicazione così non è più orientata 'da uno a molti', in un orientamento verticale, ma è multi-direzionale e multi-modale e il potere è condiviso tra gli editori. La potenza e la forza della collaborazione e della partecipazione attiva è testimoniata dal fatto che una singola persona non avrebbe avuto le risorse e la conoscenza necessaria per creare un sito *wiki* così vasto, ma una massa di persone esperte che hanno cooperato è stata in grado di realizzarlo (Theimer 2011).

Le possibilità degli archivi partecipativi ad oggi sono innumerevoli e quasi del tutto inesplorate. Ciò che può essere descritto e tradotto tramite questo tipo di ricerca è in continua espansione e la sfida non è solo sulla tipologia di materiale, ma anche sui ruoli da assegnare agli utenti, ai ricercatori e agli archivisti. Ognuno di loro può dare un contributo fondamentale non solo nel proprio ambito, ma, tramite una buona collaborazione, anche nello sviluppo di archivi innovativi. Grazie al coinvolgimento degli utenti, gli archivi partecipativi potrebbero integrare alle loro collezioni nuove prospettive con descrizioni personali, collezioni originali e materiali di archivio inediti.

1.3 DA ARCHIVI TRADIZIONALI AD ARCHIVI PARTECIPATIVI

28

Il passaggio da archivio tradizionale ad archivio partecipativo è stato graduale ed è cominciato, come anticipato nei capitoli precedenti, con l'avvento di nuove forme di archivio come il magazine 'The American Archivists' e la diffusione dei siti *wikis*⁶ che sono riusciti a integrare, per la prima volta, le nuove tecnologie del web 2.0 con le metodologie di organizzazione e selezione del materiale archivistico. Ancora oggi non si è arrivati all'apice delle potenzialità di questi nuovi metodi di raccolta dati e, per di più, non si è arrivati a una definizione unitaria e condivisa da tutti gli studiosi. Un archivio partecipativo secondo Kate Theimer, scrittrice e archivista, è:

An organization, site or collection in which people other than the archives professional contribute knowledge or resources resulting in increased understanding about archival materials, usually in an online environment.
(Theimer 2014)

L'archivio sarebbe quindi, secondo la sociologa e archivista americana, un'organizzazione, un sito o una collezione in cui gli utenti possono apportare il proprio contributo personale e le proprie conoscenze per permettere una maggiore comprensione dei materiali d'archivio. Trovo questa definizione abbastanza esplicativa ma non del tutto completa poiché comporta una limitazione al tipo di contributo che possono fornire. Theimer infatti presuppone che i

⁶ Dalla voce *wiki* (*wiki* ('molto veloce, rapido'), ripresa dal programmatore statunitense Ward Cunningham per definire il primo *wiki* da lui inventato, nel 1995.

⁷ Orizzontali: nel linguaggio sindacale (in contrapposizione a verticale), quelle che uniscono organizzazioni che si trovano sullo stesso piano. Fonte: Treccani, ultima consultazione marzo 2022.

dati presentati dagli utenti servano a completare il materiale già esistente all'interno dell'archivio per migliorarne la comprensione (commenti e annotazioni) e l'organizzazione (*tags* e *folksonomia*); ma non prende in considerazione tutti i contenuti, i racconti, le immagini, le storie personali del tutto nuove e inedite, discordanti dalla tipologia di materiale già esistente conservato nell'archivio. È per questo che trovo più affine alla mia concezione e al mio pensiero la definizione di Gilliland e McKemmish:

Participatory archives are a negotiated space built around critical reflection in which different communities share stewardship and expertise — they are created by, for and with multiple communities, according to and respectful of community values, practices, beliefs and needs. They may also work in partnership with institutional archives, including government archives and collecting institutions. (ivi 2014)

29

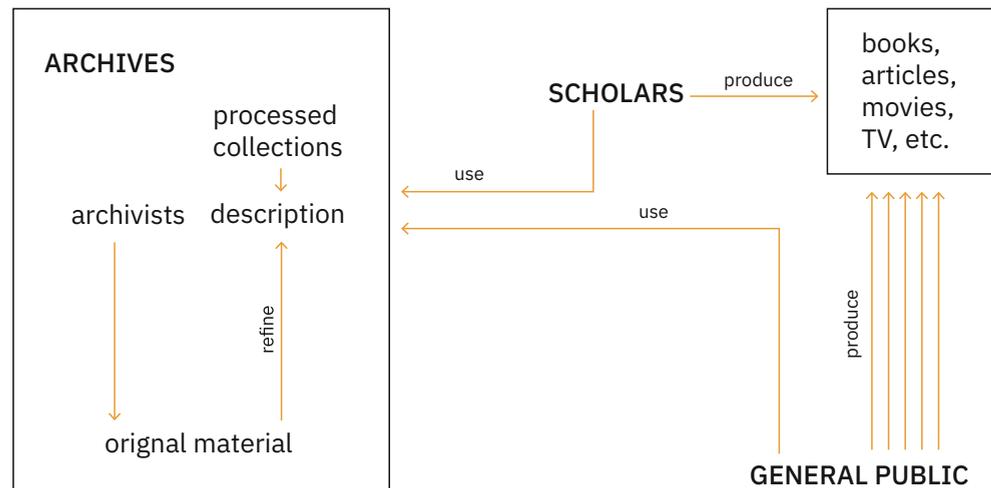
I due autori identificano e legittimano infatti il ruolo sociale degli *user-generated contents*; essi sono creati da, per e con comunità che rispettano e seguono i valori, le pratiche, le credenze e i bisogni del gruppo sociale. Questa tipologia di archivio offre infatti spazio a diverse prospettive, esperienze ed esigenze e diventa un esponente diretto di tutti quei diritti civili che sono stati messi a tacere o semplicemente omessi dalla tenuta aulica dei registri tradizionali. Gilliland e McKemmish (2014) riconoscono la 'visione orizzontale'⁷ dove più parti (archivisti e utenti) hanno pari diritti e responsabilità e possono stabilire insieme le prospettive e gli obiettivi di una raccolta.

Kate Theimer in '*The Future of Archives is Participatory*' (2014) analizza le dissomiglianze riguardanti il sistema logistico di gestione di tutti gli *shareholder* tra l'archivio tradizionale e l'archivio partecipativo (SCHEMA 1 E 2).

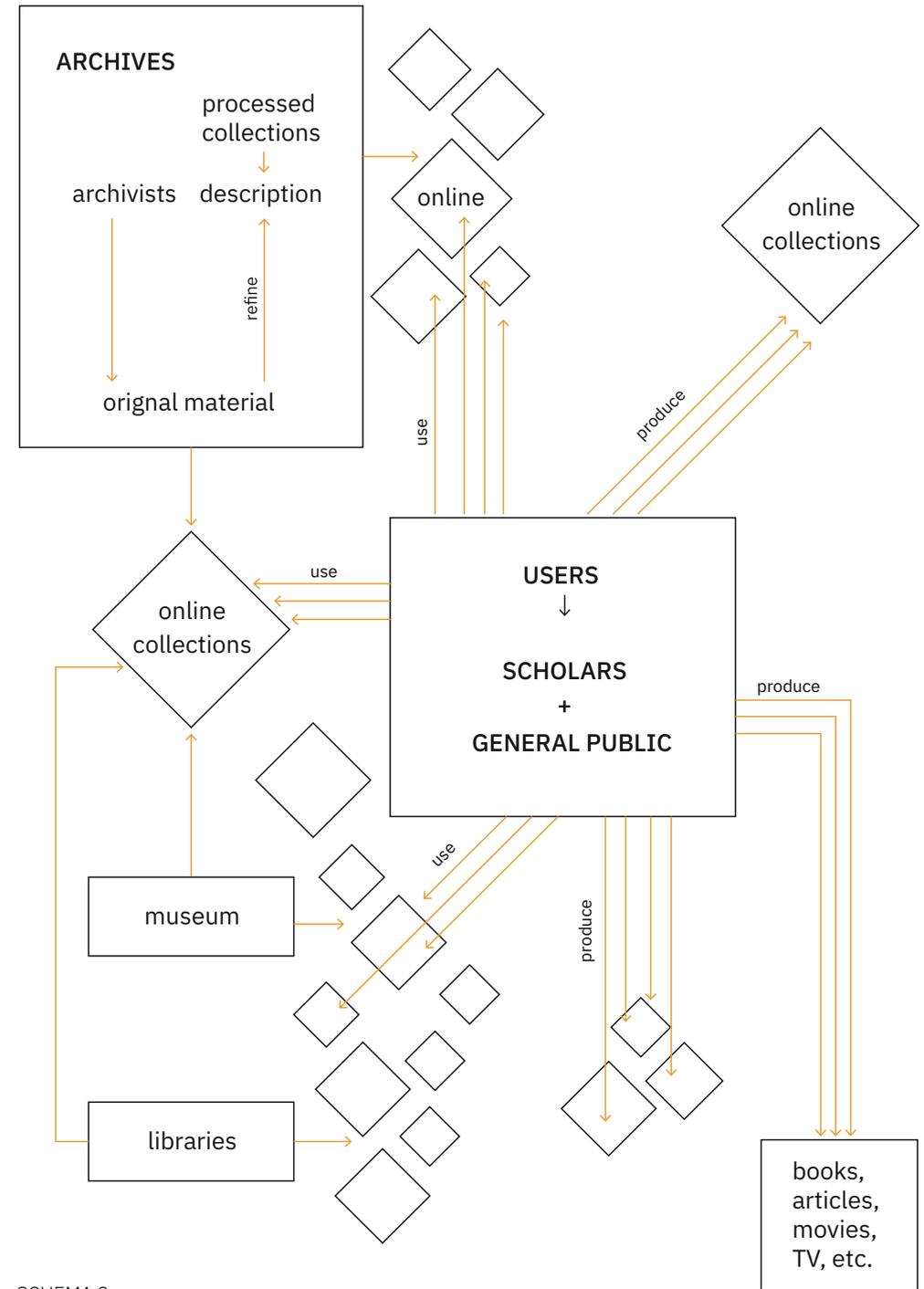
Nell'ottica tradizionalista gli archivisti, che lavorano all'interno del luogo fisico, selezionano i materiali appartenenti all'archivio, producono varie collezioni e raccolte e, opzionalmente, aggiungono descrizioni o facilitano, organizzando in modo settoriale i beni, la consultazione del materiale. Gli studiosi e gli utenti possono usare poi il materiale archivistico e tradurlo in vari progetti personali (libri, film, saggi, articoli ecc.)

Nel mondo della partecipazione e della digitalizzazione questo schema lineare si complica. Innanzitutto gli archivi non sono più solo luoghi fisici ma possono assumere varie forme: *cloud*, librerie online, collezioni di musei, raccolte di dati ecc. Tutte queste forme si intrecciano e si forniscono dati a vicenda creando una rete in cui il contenuto spesso non è più 'unico' ma consultabile su svariate piattaforme e a diversi livelli di privacy. Inoltre, a 'ingarbugliare' ancora di più questa rete, entrano in gioco gli utenti che, non solo possono consultare il materiale e creare proprie collezioni e progetti, ma possono anche fornire dati alle varie forme archivistiche. Visivamente si può notare come nel modello tradizionale la parte di maggior rilievo è l'archivio stesso, mentre nella nuova visione di archivio il ruolo centrale spetta agli utenti. Tutte le informazioni passano da e verso di loro, sono gli utenti i veri protagonisti, mentre l'archivio diventa marginale, perde d'importanza e di validità.

Credo però che questo modello offra troppa autonomia agli utenti. Il loro eccessivo coinvolgimento nella gestione e nella diffusione delle informazioni abbassa notevolmente il controllo dell'autenticità e dell'autorevolezza dei contenuti. Le persone potrebbero dunque fidarsi meno dei materiali proposti dall'archivio e dubitare dell'autorità dell'archivista.



SCHEMA 1
Kate Theimer,
Rappresentazione
grafica di un
archivio tradizionale,
2014.



SCHEMA 2
Kate Theimer,
Rappresentazione
grafica di un
archivio partecipativo
digitale, 2014.



FIG. 6
Cittadella degli
Archivi, Milano,
2022.

Durante il periodo di ricerca ho avuto la possibilità di osservare da vicino alcuni esempi che dimostrano la trasformazione da archivi fisici ad archivi digitali partecipativi. Uno tra essi è 'La cittadella degli Archivi' del Comune di Milano che ha contemporaneamente enormi capannoni con scaffalatura contenenti materiale amministrativo e un impianto meccanizzato di ultima generazione. Dopo un attenta analisi, sono arrivata a delinare la mia visione di archivio partecipativo (SCHEMA 3), un archivio che riesca ad equilibrare la suddivisione dell'autorità e che, inoltre, possa permettere sia una collaborazione libera degli utenti dal basso sia un controllo professionale dall'alto. Lo schema propone tre figure di uguale rilievo ed egualmente rispettabili, che vengono definite con questi termini: utente 'pubblico', utente 'partecipante' e archivista 'supervisore'.

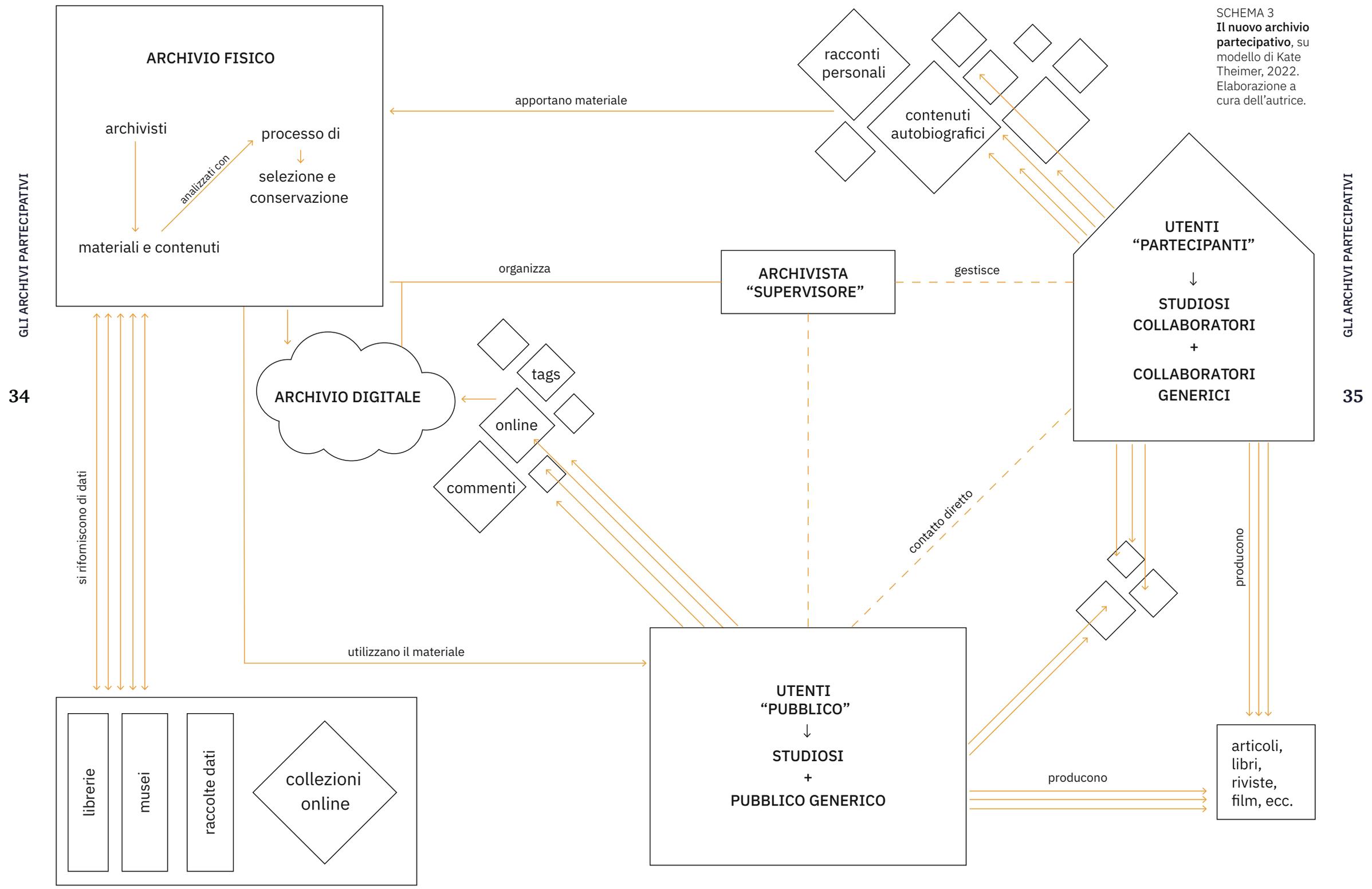
→ L'utente 'pubblico' si interfaccia con il materiale proposto dall'archivio in ogni sua forma: fisico, digitale, cartaceo, museale, di collezione, raccolte dati ecc. e può apportare contenuti che influiscono nell'organizzazione e nella facilitazione della ricerca dei documenti come tags e commenti.

- L'utente 'partecipante', figura del tutto nuova che non compare nello schema proposto da Theimer (2014), è colui che può presentare contenuti importanti e/o documenti di rilievo. Si intendono tutti quei contenuti qualitativi, personali e autobiografici che possono dare valore al sentimento culturale e alla memoria collettiva di un luogo. Questo tipo di utente avvia quindi un rapporto con l'archivio, un rapporto mediato però dall'archivista con cui dovrà attivare una collaborazione diretta. La qualità e l'accessibilità di questi contenuti dipenderà proprio dalla solidità del legame 'partecipante'-archivista.
- L'archivista assume il ruolo di 'supervisore' delle fonti: organizza, seleziona, controlla il materiale e instaura una relazione diretta con l'utente 'partecipante'.

Abbiamo quindi trattato i rapporti tra l'archivista e le due tipologie di utenti, ma quale potrebbe essere il legame tra un utente 'partecipante' e un utente 'pubblico'? La creazione di un contatto diretto tra le parti potrebbe arricchire la mera consultazione del materiale d'archivio e avviare una conversazione direttamente con le fonti al fine di sviluppare collaborazioni e produrre progetti sempre più particolari ed esclusivi. In questo modo gli archivi partecipativi potrebbero diventare uno strumento importante per le piccole comunità o per i gruppi 'minori' poco rappresentati nel contesto ufficiale e consentire alle parti interessate di contestualizzare l'esperienza attuale dei residenti di un luogo attraverso ricordi e testimonianze del passato. Inoltre la concessione di una partecipazione significativa e personale potrebbe offrire, tra l'altro, l'opportunità di onorare e preservare la conoscenza degli anziani della comunità, integrando al contempo l'esperienza e le prospettive delle generazioni più giovani.

Da qui la mia definizione di archivio partecipativo: un 'luogo' che unisce le memorie delle persone e che mantiene come linea guida, riprendendo un termine di Huvila, la «trasparenza» (Huvila in Benoit, III e Eveleigh 2019: 161); ovvero un alto livello di semplicità formale, di chiarezza espressiva e comprensiva nella totale assenza di ogni volontà di occultamento e di segretezza.

SCHEMA 3
Il nuovo archivio partecipativo, su modello di Kate Theimer, 2022. Elaborazione a cura dell'autrice.



1.4 LA MOTIVAZIONE DIVENTA POSSIBILITÀ

I benefici potenziali derivati dal contributo degli utenti sono innumerevoli. A testimonianza di questo voglio riportare tre studi significativi dell'ultimo decennio che hanno dimostrato come il *participatory design* può influenzare le scelte e l'organizzazione di una raccolta dati. Il primo esempio è quello di uno studio del 2010 che ha analizzato ventisei istituzioni partecipanti al progetto 'Flickr Commons'⁸; è stato rilevato che quasi tutti gli utenti avevano reagito con commenti, note, *bookmarking* e avevano anche incorporato foto generate da altri utenti in altri gruppi. In media tra queste istituzioni il 66% delle foto aveva ricevuto almeno un *tag* e il 46% una nota. Contemporaneamente veniva svolto un altro studio, l'Online Computer Library Center' (OCLC) che ha esaminato settantasei istituzioni di eredità culturale e il relativo contributo degli utenti all'interno dei loro siti. I risultati sono stati molto consistenti: il 61/80% aveva utilizzato commenti e note, il 41/54% aveva usato *tags* e il 30/39% si era servito di immagini, audio o video. Il terzo studio esemplificativo è quello di Matt Gorzalski (2013) sulle pratiche dei metadata negli archivi nordamericani; anche in questo caso i risultati della ricerca sono stati molto positivi: su 58 istituti archivistici la metà aveva incoraggiato e sollecitato l'utilizzo dei *metadata* da parte degli utenti e l'altra metà aveva modificato il proprio sistema per riuscire ad accogliere questo tipo d'informazione (Benoit, III e Eveleigh 2019).

⁸ <https://www.flickr.com/commons>

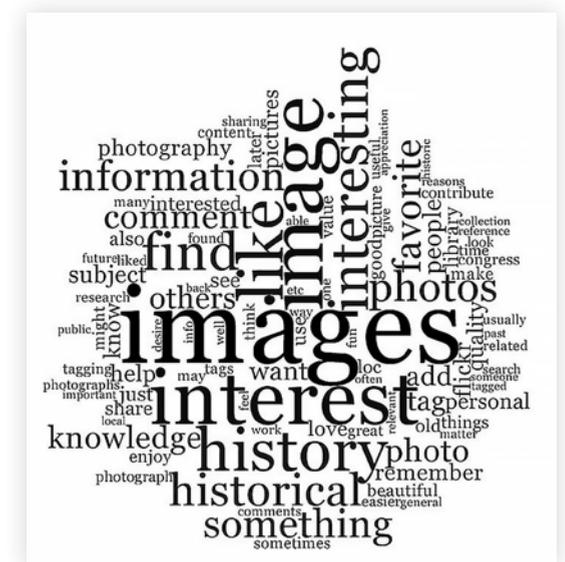
⁹ Dalla citazione 'If we build it, will they come?', riferita al film 'Field of Dreams' del 1989. Metafora delle varie prove nel settore dell'informazione rispetto alle iniziative Web 2.0 basate sulla convinzione che, se si costruiscono gli strumenti giusti per promuovere l'interazione, gli utenti arriveranno.

Una partecipazione così attiva da parte degli utenti ha però bisogno di un fattore scatenante che li porta a voler collaborare e a mettersi in gioco in progetti di natura archivistica. Possiamo quindi affermare che la ruota motrice della partecipazione attiva è la motivazione: costituisce e rappresenta il fattore affettivo multidimensionale che porta le persone ad avviare, perseguire e completare la ricerca dell'informazione. L'approccio giusto secondo Joy Palmer, studiosa delle potenzialità e delle criticità dell'archiviazione 2.0, è 'build it and they will come'⁹; per questo raccomanda agli stakeholders di coinvolgere gli utenti, di diffondere e promuovere il loro contributo e di assicurarsi che gli strumenti e i sistemi siano attraenti e intuitivi nell'utilizzo.

Bisogna riuscire a infondere il senso di appartenenza per invogliare gli utenti ad avviare la collaborazione e continuare a investire il loro tempo in un determinato progetto.

Kipp nello studio di 'Flickr Commons' (2017) ha cercato di comprendere le motivazioni e le intenzioni degli utenti nell'uso delle raccolte istituzionali sui siti di social tagging. Ponendo agli utenti la domanda perché «gli utenti taggano, contrassegnano, commentano o mettono un contenuto tra i 'preferiti'?», Margaret Kipp è riuscita a raccogliere trenta parole chiave, quelle maggiormente usate dalle persone (FIGURA 7), e a stilare, partendo da esse, una lista composta da undici tipologie di motivazione.

FIG. 7
Kipp et al.,
Word frequency of
used in Question
(tag cloud), 2017.



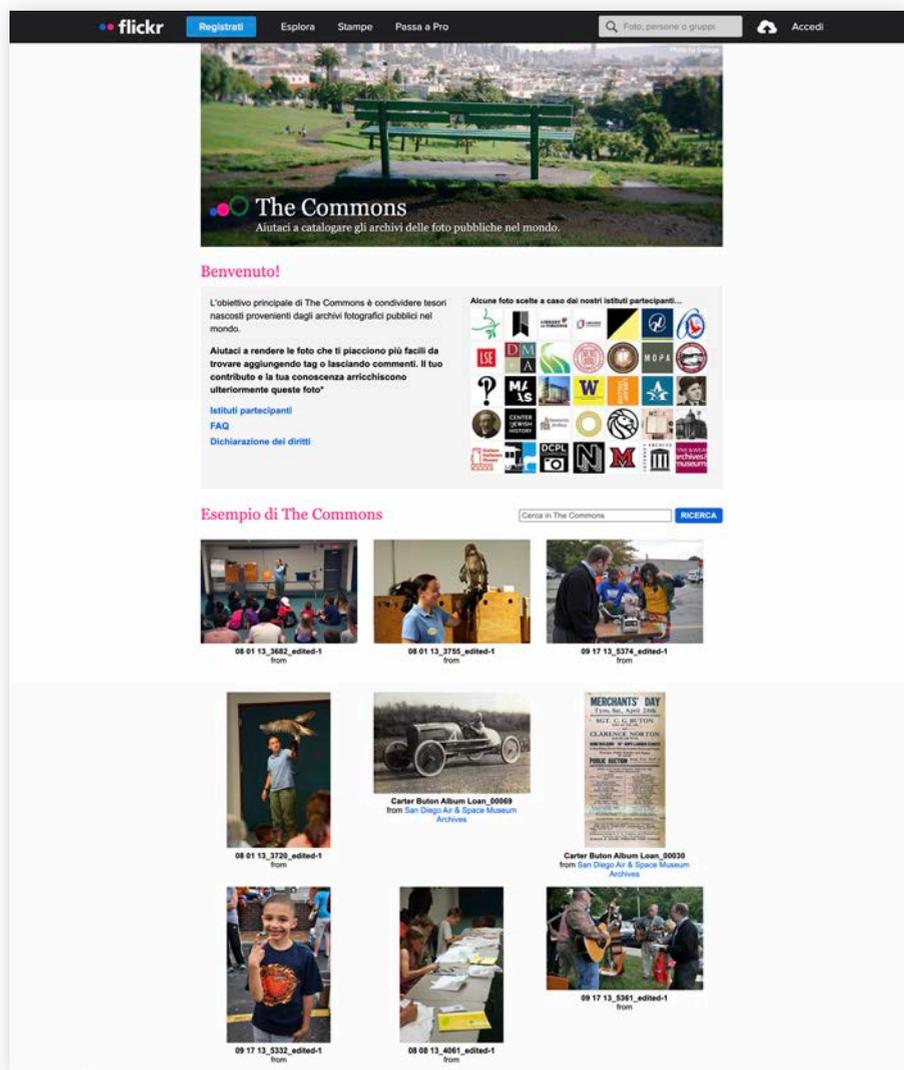


FIG. 8
Flickr Commons,
homepage, 2022.
<https://www.flickr.com/commons>

Queste tipologie sono state ulteriormente classificate in quattro *clusters*: per scopo di archiviazione e conservazione (il voler tenere traccia e conservare i documenti di rilevanza storica), per un richiamo emotivo (l'interesse dell'utente per le persone e/o i luoghi relativi ai documenti), per condividere (l'istinto di voler divulgare le proprie conoscenze personali con la *community*) e, infine, per condividere il loro apprezzamento (la volontà di far conoscere il proprio punto di vista in relazione ad un progetto).

Tra queste la più potente e la più coinvolgente è risultata la categoria affettiva ed emozionale, a prova di questo lo studio ha evidenziato che ben sette termini sulle prime venticinque parole usate per rispondere alla domanda sopra citata erano di *background* affettivo. Appena sotto si posizionano la motivazione personale e la relazione individuale con l'immagine. Rimangono molto importanti anche le motivazioni sociali, anche se non espressamente citate nello studio di Kipp, che corrispondono alla volontà di far parte di un gruppo, di una comunità e, al passaggio successivo, di sentirsi parte di una *community*. Sicuramente la motivazione e il coinvolgimento attivo degli utenti non sono gli unici fattori; l'età, il genere, la nazionalità, la lingua, l'esperienza e la cultura di un individuo hanno, altresì, delle implicazioni e sono determinanti nella quota partecipativa.

Possiamo dunque riassumere, ampliando quanto descritto in questo esempio, che la partecipazione attiva degli utenti nei progetti di archiviazione è dettata da una motivazione personale, affettiva e sociale. Qualunque sia la tipologia di utente o la motivazione che lo spinge a partecipare nella raccolta archivistica, il risultato sarà sempre un potenziamento e un accrescimento delle informazioni. Gli utenti che sentono questa forte spinta emotiva verso la partecipazione e la collaborazione potranno essere rinominati *'super-users'* (Van Zeeland e Gronemann in Benoit, III e Eveleigh 2019: 110); e saranno quelli utenti che non solo producono contenuti in modo distaccato e disinteressato, ma che sono coinvolti emotivamente e socialmente in quel contesto o in quell'ambito di progetto.

1.5 CRITICITÀ

40

Come visto fino ad ora sono innumerevoli le potenzialità e i benefici apportati da una collaborazione attiva, ma esistono problematiche? La risposta, naturalmente è sì. Quali sono allora le possibili criticità di una partecipazione dal basso e degli *user-generated contents*? Le tipologie di errori che sono stati individuati degli studiosi sono innumerevoli: gli utenti potrebbero usare i *tags* in modo errato a causa della ‘non conoscenza’ approfondita di un argomento, i loro *tag* potrebbero essere imprecisi, inconsistenti, ripetitivi, inaccurati, ridondanti, non descrittivi o completamente sbagliati, potrebbero esserci degli errori proprio a livello grammaticale (singolari al posto di plurali, acronimi, abbreviazioni, punteggiatura e ordine delle parole errato) e anche a livello culturale (sinonimi, omonimi, parole polisemiche, termini dialettali e parole di gergo attuale). Bisogna ponderare inoltre il rischio della malizia degli utenti, che volontariamente utilizzano tag popolari o ne utilizzano innumerevoli per accrescere la loro posizione nel *ranking*. (Poole in Benoit, III e Eveleigh 2019: 15-18). Tutte queste criticità sono oggetto di studio da parte di ricercatori.

Un progetto che ha mostrato e dimostrato questi problemi è stato quello dello ‘Steve Museum’ (2006-2008) che si è occupato di indagare e cercare di migliorare l’accesso e la partecipazione del pubblico nei musei d’arte statunitensi. La partecipazione degli utenti è stata consistente, ma sono state rilevate notevoli differenze tra i *tag* proposti dagli utenti e il vocabolario ufficiale di tag usati dai musei. Infatti ben l’86% dei termini usati dagli utenti non compariva all’interno del vocabolario usato dal museo ed era estraneo al contesto.



FIG. 9
Steve Museum,
homepage,
2006.

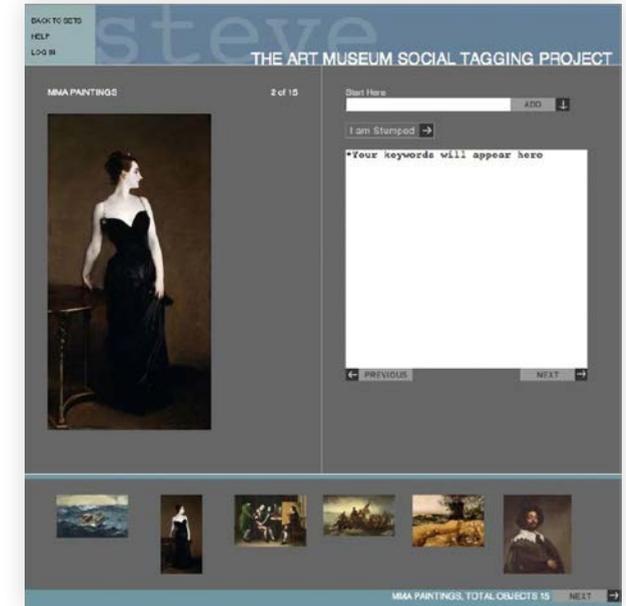


FIG. 10
Steve Museum,
Social tagging
Project, 2006.

Eveleigh (2019) elenca le criticità dei contenuti forniti agli archivi partecipativi con le quattro “A” ovvero *affidabilità*, *autenticità*, *autorità*, *accessibilità*. A queste critiche generali proposte da Eveleigh voglio però aggiungere, basandomi sulla natura della discussione esposta, l’*adesione* e l’*adattabilità* che comprendono tutti quei problemi dovuti al coinvolgimento dei partecipanti e alla natura inaffidabile del lavoro non retribuito.

41

➞ AFFIDABILITÀ

Per definizione è la capacità di un documento di rappresentare i dati a cui si riferisce al momento della creazione, in quanto c’è una veridicità di calcolo data dal computer. L’introduzione di documenti digitali e di contenuti creati dagli utenti mette in dubbio l’affidabilità di un archivio partecipativo per via della mancanza di un controllo gerarchico. Bisogna trovare metodi alternativi per fare in modo che gli utenti-creatori dei contenuti siano persone ‘affidabili’ e apportino materiali con un fondamento rilevante e autorevole. L’affidabilità dei documenti è stato un discorso ampiamente dibattuto e sono state generate direttive che permettono il controllo effettivo, ma le nuove tecnologie e il nuovo modo di ‘pensare’ l’archivio devono performarsi per accogliere l’afflusso di contributi di un’ampia gamma di partecipanti.

⊖ AUTENTICITÀ

Per autenticità si intende la credibilità del documento in riferimento al responsabile della sua produzione e all'integrità del documento stesso. Spesso all'interno di esperimenti di archivi partecipativi è stata data l'opportunità di modificare le osservazioni degli altri partecipanti; ciò può comportare la perdita di importanti informazioni contestuali e rendere i risultati imprevedibili. La dubbia provenienza di una fonte è un fattore identificativo di una cattiva organizzazione archivistica. L'archivio deve essere in grado non solo di sviluppare metodi di conservazione che assicurino l'identità e l'integrità dei documenti, ma specialmente attuare sistemi di descrizione che forniscano informazioni sui criteri di conservazione e riproduzione impiegati in modo da permettere agli utenti di seguire linee guida coerenti.



SCHEMA 4
Aleida Assmann,
*Le tre funzioni
dell'archivio.*
Rielaborazione
grafica dell'autrice,
2022.

⊖ AUTORITÀ

L'autorità è la certezza di conservare materiale non manipolato e autentico. Huvila sostiene che all'interno di un archivio l'autorità è personificata dall'archivista. È sua la responsabilità dell'organizzazione e dell'affidabilità del materiale. L'archivio partecipativo, però con l'innumerabile afflusso di *user-generated content* e con una visione sempre più orizzontale di suddivisione del potere, ridefinisce e modifica questa autorità. I ruoli meno definiti, confusi e mutevoli possono diventare un motivo di preoccupazione; le persone sono più portate a fidarsi di una singola autorità ed è per questo che l'archivista deve avere un ruolo autoritario anche nel campo degli archivi partecipativi: deve far rispettare una gerarchia, risolvere le problematiche tra gli utenti e assumere il potere manageriale. Ciò che può aiutare gli utenti, in particolare modo coloro che hanno poca o nessuna esperienza in ambito archivistico, è sicuramente una chiarezza e una rigore nelle linee guida e nella struttura che deve assumere il *metadata* contributivo.

⊖ ACCESSIBILITÀ

Il documento deve essere reperibile, leggibile, decifrabile nel breve e nel lungo periodo; è questo che si intende con accessibilità. Questa è una caratteristica fondamentale ed è una delle tre funzioni che secondo Assmann (2002) rappresentano l'archivio come 'magazzino nel sapere collettivo' (conservazione, selezione e accessibilità). In un mondo digitale sembra fin troppo facile constatare la totale accessibilità della rete, ma sarebbe anche necessario indagare le forme di governabilità a cui essa è sottoposta. L'archivio partecipativo può diventare infatti un problema per tutti coloro che non sono d'accordo con l'accesso *wide-open*, a 'confini larghi' (Theimer 2013) perché forniscono poca sicurezza per le informazioni personali. Entra in campo la privacy soprattutto se si parla di aziende che devono proteggere i loro *stakeholder* e le proprietà intellettuali dei materiali. Oltre a promuovere l'accesso aperto, l'archivio partecipativo, così come proposto attualmente, ha 'barriere di sicurez-

za' molto basse; su questo influisce anche la molteplicità di contenuti. Molti studiosi hanno messo in dubbio la capacità di un archivio partecipativo di gestire tutti i contributi degli *users*: interfacce, *tags*, note, commenti, cataloghi ecc. La mancanza di coerenza, l'uso di terminologia sbagliata o l'incapacità di standardizzazione potrebbero rendere le informazioni incoerenti e inaccessibili.

⊖ ADESIONE

Con adesione voglio intendere l'incentivo che viene suscitato nella persona per far sì che partecipi attivamente al progetto. In uno studio comparativo del 2002, Benkler sostiene che gli utenti volontari siano invogliati principalmente per tre motivi: una ragione monetaria che gli permetta di acquisire esperienza per un futuro impiego, una ragione edonistica che gli dia piacere come valore intrinseco o una ragione sociale (Evans 2007). Il partecipante deve essere quindi fortemente auto-motivato ed è proprio questa la grande criticità degli archivi partecipativi. Rispetto agli archivi tradizionali dove il personale viene periodicamente pagato e retribuito per svolgere il proprio lavoro di organizzazione, selezione e conservazione dei materiali, gli archivi partecipativi dipendono, con un gioco di parole, dalla 'partecipazione dei partecipanti'. La dipendenza che si crea tra archivista-responsabile e partecipante potrebbe causare danni nello svolgimento e nella continuazione di progetti archivistici già avviati e mettere a rischio la futura organizzazione dei beni.

The *archivist* is the one who takes the trouble to compile a whole new world of documentary material, about the lives, desires, needs, of *ordinary people* and to begin to play a small part in the creation of a real democracy.

(Benoit, III e Eveleigh 2019: 4)

⊖ ADATTABILITÀ

Con adattabilità si intende l'apporto di materiali coerenti con il progetto. Nel mondo della partecipazione gli utenti sono liberi di proporre materiali di qualunque tipologia e con qualsiasi contenuto. Questo è però un fattore negativo se il progetto è ben delineato e particolarmente di nicchia. Gli utenti dovrebbero quindi seguire maggiormente le linee generali e le direttive del progettista-archivista così da ottenere materiali coerenti e adatti al contesto progettuale. Questo però non significa che tutti i contenuti che si allontanano dalle direttive non possano comunque aiutare i progettisti ad ampliare alcune aree di progetto. Ritornando all'esempio dello 'Steve Museum' che, oltre a dimostrare la discrepanza di terminologia tra gli utenti e i direttori del museo, dimostra anche un altro fatto, non meno importante. Dell'86% dei termini che non comparivano all'interno del linguaggio ufficiale del museo, l'88,2% poteva risultare comunque utile nella ricerca di un'opera.

Ma quindi come garantire al meglio il coinvolgimento dell'utente in una partecipazione sempre più consapevole e sicura? Flinn (2019) propone una metodologia 'mista' (*mixed*) invogliando, certamente, gli utenti a utilizzare le tecniche di *tagging* e di *crowdfunding*, ma spingendoli contemporaneamente verso una pratica sempre più descrittiva e qualitativa. Si deve avviare una conoscenza diretta tra utente e istituzione; questo legame garantirà una qualità maggiore dei contributi degli utenti.

L'utilizzo di modelli partecipativi innovativi porta a un profondo cambiamento nel modo di pensare dell'archivista. L'introduzione di nuove voci avvierà un decentramento dell'autorità che muoverà l'archiviazione verso il dinamismo e verso la modernità in cui i partecipanti saranno considerati dei collaboratori *peer-to-peer*¹⁰.

Howard Zinn, storico, saggista e attivista statunitense, nel 1970 definì gli archivisti come persone capaci di creare un mondo di materiale documentario sulle vite, i bisogni e i desideri delle persone comuni.

¹⁰ Rete informatica in cui i computer degli utenti connessi fungono nello stesso tempo da *client* e da *server*. Fonte: Treccani, ultima consultazione aprile 2022.

Ma questa visione un po' antiquata di archivista va rimodernata. Un archivio partecipativo infatti comporta l'inclusione di ogni tipo di utente. Si passa da una visione verticale a una visione orizzontale che offre un'interazione simmetrica e asimmetrica, diretta e indiretta tra archivisti e utenti. È solo così che l'archivista, tramite il materiale raccolto dai vari *shareholder*, potrà dare un senso di parità e giustizia anche per tutte quelle classi sociali che altrimenti non verrebbero rappresentate.

1.6 SFIDE E OPPORTUNITÀ FUTURE

48 È stato constatato che il termine ‘archivi partecipativi’ comprende, in realtà, un’ampia gamma di approcci alla creazione e alla gestione degli archivi; la loro realizzazione prevede l’utilizzo di materiali prodotti da disparati metodi, da quelli più classici a quelli più tecnologici. Vengono continuamente mescolati contenuti «innovativi e tradizionali, di espansione e di rinforzo delle teorie archivistiche, digitali e analogici, *sui generis* ed eterogenei» (Benoit, III e Eveleigh 2019:211). Per questo non è possibile ridurre questo tipo di archivio in un singolo archetipo. Ci sono una continua circolazione di materiali e una serie infinita di variabili, bisogna perciò guardarlo nella sua interezza e nella sua ibridazione. Possono comunque essere identificate alcune caratteristiche irrinunciabili e imprescindibili nello sviluppo di un *participatory archives*.

Prima tra tutte la *collaborazione*; è certamente fondamentale la creazione di una relazione forte e consapevole tra gli utenti e le autorità. Ci deve essere fiducia tra le parti, sia verso chi apporta materiali innovativi sia verso chi dirige e classifica questi materiali. Un legame debole crea incertezza: l’utente potrebbe essere meno disponibile durante la negoziazione del livello di accessibilità e di visibilità dei materiali e l’archivista potrebbe prendere poco sul serio gli *user-generated contents*. Una collaborazione diretta in cui le parti dialogano tra loro è sicuramente la scelta più adeguata per creare un’atmosfera di cooperazione e partecipazione ‘alla pari’.

Per far sì che le collaborazioni vadano a buon fine bisogna prestare attenzione alla *pianificazione* dettagliata di tutti gli eventi e di tutte le *milestone* del progetto. Una volta definito l’obiettivo si deve avere ben chiaro il *planning* di come e quando gli utenti possono intervenire e che materiale possono produrre. Esistono però, come citato precedentemente, diverse variabili; la diversità di contenuti e dei contribuenti potrebbe portare a risultati inaspettati; l’archivista deve quindi rimanere flessibile e deve essere disposto ad adattare il proprio approccio organizzativo al tipo di documentazione che viene proposta degli utenti.

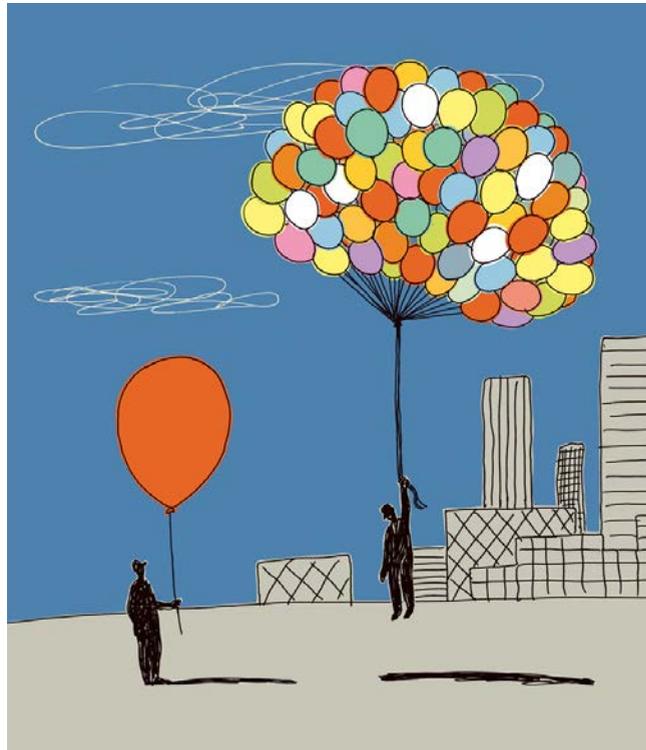
L’ultima caratteristica da considerare, ma non per importanza, è l’utilizzo degli *aspetti tecnologici* come le piattaforme degli archivi digitali, i software di tagging, le trascrizioni ecc. A oggi sono queste le tecnologie più diffuse nella generazione degli archivi partecipativi. L’utilizzo di tali sistemi prevede però un costo abbastanza elevato che possa sostenere l’intervento di tecnici del settore informatico nella produzione di siti e piattaforme che supportino una così vasta mole di materiale. In questo modo vengono scoraggiati o tagliati fuori tutti i piccoli archivi che non dispongono di un budget abbastanza consistente.

Come vedremo però nella terza parte di questa tesi, le tecniche e le metodologie del design partecipativo sono innumerevoli e non tutte comportano l’utilizzo della tecnologia; alcune di esse si basano sul rapporto diretto tra le persone e sono completamente, o quasi, analogiche. È in questo contesto che intendo portare il focus della mia ricerca. Sulla creazione di una memoria collettiva basata sul dialogo e sulla relazione diretta tra le persone.

PARTE 2

TRA MEMORIA E LUOGO

FIG. 11
Guido
Scarabottolo,
illustrazione.



I ricordi hanno due modi di organizzarsi: possono raggrupparsi attorno a una persona definita oppure distribuirsi all'interno di un 'insieme sociale'. Al variare dell'organizzazione corrispondono due atteggiamenti quasi contrari. Nel primo caso i ricordi si posizionano nel quadro della personalità, della vita individuale e vengono considerati solo per gli aspetti soggettivi. Nel secondo caso l'individuo si interfaccia con un gruppo che aiuta e contribuisce a tenere in vita i ricordi. La memoria collettiva infatti avvolge le memorie individuali che spesso, quando entrano all'interno di un gruppo, subiscono delle modificazioni. Ma per rievocare le proprie memorie individuali bisogna quindi necessariamente far ricorso a punti di riferimento che sono al di fuori di noi, che risiedono e sono stabiliti dalla società? In questo capitolo cercheremo di capire qual è il legame tra la memoria individuale e quella collettiva e la dipendenza dell'una dall'altra. Analizzeremo inoltre il rapporto che si crea tra la memoria e il luogo a cui essa è riferita in quanto lo spazio è un contenitore, una raccolta di artefatti e di ricordi. «Il luogo non solo ha identità ma dà identità» (Penati 2013: 68).

2.1 MEMOR, -ŌRIS

52

Potrebbe essere utile, prima d'inoltrarci nell'analisi delle diverse tipologie di memoria, capire l'etimologia della parola e il suo significato. Come si intuisce dal titolo del capitolo, la parola memoria deriva dal latino *memor, -ōris* e da definizione consiste nella capacità degli uomini di tenere traccia d'informazioni relative a eventi, immagini e sensazioni¹. Potrebbe essere paragonata a un enorme magazzino all'interno del quale l'individuo può conservare tracce della propria esperienza passata, cui attingere per riuscire ad affrontare situazioni di vita presente e futura. Questa però è una visione iper-semplificata della memoria, nella realtà essa si presenta in forme molto più complesse e articolate, e non può essere ridotta a un insieme di episodi immagazzinati nella mente. Dare una definizione scientifica e univoca è impossibile poiché «la memoria non è statica né completamente fedele alla realtà, ma in continuo e fisiologico cambiamento e si integra continuamente di nuove informazioni e stimoli sensoriali» (Galasso 2018: 31). L'archivio della memoria non ha quindi caratteristiche statiche o passive, ma può essere visto come costruttore attivo di 'rappresentazioni sul mondo' (Aquilar, Pugliese 2017: 23). La letteratura scientifica descrive tre fasi dell'elaborazione mnestica; una prima fase di *codifica* (processi di riconoscimento ed elaborazione dell'informazione tramite fattori emotivo-cognitivi-motivazionali), una seconda fase di *ritenzione* (consolidamento e stabilizzazione di quanto appreso) e infine la fase di *recupero* (processo attraverso cui richiamiamo i ricordi alla

¹ Fonte: Treccani, ultima consultazione aprile 2022

nostra coscienza). La natura ricostruttiva della memoria ha trovato grande riscontro negli studi di Nader e Hardt (2009) che hanno evidenziato come questo fenomeno porti i ricordi a essere modificati, rielaborati e immagazzinati mediante nuove tracce mnestiche.

È importante però tenere presente che la memoria, soprattutto se trattata da un punto di vista psicologico, include diversi sistemi che svolgono funzioni ben distinte. Gli studi neuroscientifici suddividono la memoria in implicita ed esplicita. La prima, chiamata anche memoria *procedurale* (La Rocca 2017), è quella legata al nostro inconscio e alla nostra infanzia. È la memoria che coinvolge le abitudini e i comportamenti collegando agli *input* le sensazioni e le emozioni provate durante l'esperienza senza avere piena coscienza di quanto stava accadendo. La memoria esplicita invece, chiamata anche *dichiarativa*, è legata alla nostra coscienza, alla partecipazione e al recupero consapevole di un ricordo. È questa seconda tipologia quella che si avvicina di più all'idea del ricordo come «un indizio, una traccia del passato che deve essere interpretata nel presente per dare significato al presente stesso» (Montesperelli 2011). A sua volta la memoria dichiarativa può essere suddivisa in semantica, ovvero quella legata a preconcetti, parole chiave, prototipi intellettuali e episodica o autobiografica. È su quest'ultima che voglio portare l'attenzione; essa non è composta da elementi rigidi e classificati (come quella semantica), ma piuttosto dalle storie dei vissuti di ciascun individuo.

È questo il patrimonio mnestico che costituisce in larga parte la soggettività e il senso di sé; tale serbatoio di ricordi si fonda sui processi di conoscenza del proprio io ed è perciò totalmente differente da persona a persona. Sono quelli che definiamo ricordi personali, legati alla famiglia, all'infanzia, all'ambiente circostante e sono quelli che determinano la capacità interpretativa della memoria. (Galasso 2018: 33)

53

La memoria episodica consente quindi di rappresentare diversi aspetti di un evento o di un'esperienza precisa (Chi era presente o coinvolto? Dove? Quando?), raccoglie gli eventi che l'individuo ha vissuto in prima persona e consente di ricordare dettagli specifici. L'esperienza, però, non viene ricordata così com'è, ma viene reinterpretata e filtrata in base al contesto. Questo accade perché i ricordi sono inglobati in una rete di significati più ampia che riguarda la conoscenza di noi, del mondo e delle relazioni sociali. Quello che è possibile affermare con certezza è che «la memoria non è solo un ricordo, è un processo articolato di selezione, sedimentazione e riattivazione del passato» (ivi: 35).

FIG. 12
Juan de Horozco,
*Periit Pars
Maxima*, 1610.



2.2 MEMORIA INDIVIDUALE E MEMORIA COLLETTIVA

La memoria è la capacità di conservare informazioni relative a eventi, immagini, sensazioni di cui si ha avuto esperienza e di rievocarle in un momento successivo (a breve o a lungo termine) all'avvenimento stesso. La memoria di ciascuno di noi è quindi un fatto individuale o è stimolata dai rapporti che intratteniamo con altre persone?

L'idea di Halbwachs (2001), massimo esperto di memoria collettiva vissuto a cavallo tra Ottocento e Novecento, è che la memoria operi attraverso la ricostruzione e la selezione del passato in funzione del presente. La memoria individuale dipende, quindi, da quella culturale ma, al contempo, essa è composta di un insieme di memorie individuali. «Da un lato, i contenuti delle memorie individuali sedimentano, ricevono significato e sono riattivabili entro contesti di interazione determinati» mentre «dall'altro, quelli delle memorie di ogni gruppo sociale dipendono a loro volta da circuiti di interazione e di comunicazione attivi tra i suoi membri» (Agazzi e Fortunati 2007: 31). Questa interdipendenza è l'equilibrio che permette ai ricordi di esistere e di essere tramandati. Un ricordo per sussistere deve essere relativo ad un'esperienza e/o ad un gruppo. «Nel trascendere le reminiscenze strettamente individuali, la sociologia della memoria dà rilievo a ciò che ricordiamo come esseri sociali» (Zerubavel 2005). Attraverso questa affermazione l'autore denota come l'espressione delle memorie da parte di un essere sociale presuppone che tali esperienze siano avvenute all'interno di un gruppo,

ma il racconto avviene come se l'esperienza facesse parte solo del nostro passato individuale. Anche quando pensiamo di essere 'soli' in realtà i nostri pensieri si esprimono attraverso il nostro 'essere sociale' perché siamo comunque inseriti all'interno di una società e seguiamo un determinato modo di pensare.

In generale i ricordi sono collegati o possono essere messi in relazione a un gruppo; quelli che hanno un punto di vista solo nostro (personale) sono molto rari o addirittura eccezionali. La loro esistenza dimostra che la memoria collettiva spiega, sì, i nostri ricordi, ma non esplicita la loro evocazione, lo stato di coscienza individuale estraneo al contesto sociale. Questa percezione di ricordo viene definita dal medico psicologo francese dell'ottocento Charles Blondel² come 'intuizione sensibile'.

Si prova una certa inquietudine — diceva Charles Blondel — a vedere eliminato, o quasi, dal ricordo ogni riflesso di questa intuizione sensibile, che non rappresenta, sicuramente, l'interesse della percezione, ma che, tuttavia ne è del tutto evidentemente la premessa indispensabile e la condizione sine qua non. (Halbwachs 2001: 94)

Desirè Roustan, filosofa contemporanea di Halbwachs, sostiene infatti che per rievocare il passato serve un novantanove per cento di ricostruzione (che possiamo in questo contesto definire come memoria collettiva) e un uno per cento di effettiva evocazione (l'intuizione sensibile che genera la memoria individuale). Quindi, seppur in piccolissima parte, l'intuizione sensibile ha ripercussioni sulle memorie e va considerata come un valore aggiunto da non eliminare, ma da mettere a servizio della collettività.

Tuttavia se pensiamo ai nostri ricordi è difficile trovarne alcuni che si riferiscano a momenti in cui le nostre sensazioni erano del tutto estranee a oggetti o persone. Noi ricordiamo, molto spesso, perché altre persone ci fanno ricordare o perché si ripresentano le circostanze (un luogo, un viso, un oggetto) che risvegliano in noi una parte di ricordo nascosto. Sorprenderà infatti scoprire quanto, nel momento esatto dello 'stimolo' esterno, sia immediato il passaggio dal buio alla luce in quel piccolo angolo della nostra memoria che altrimenti sarebbe rimasto nell'ombra. Le percezioni servono a «posizionarci secondo una certa disposizione corporale e sensibile favorevole alla riapparizione del ricordo» (Halbwachs 2001: 106).

² Charles Blondel (1876 - 1939) psicologo francese che si dedicò soprattutto allo studio della contrapposizione tra la psicologia individuale e quella legata alla vita determinata e regolata dalle pressioni sociali.

La memoria collettiva è dunque l'insieme delle rappresentazioni che riguardano il passato prodotte e custodite dai membri di un gruppo sociale (Agazzi e Fortunati 2007).

Il passaggio successivo all'atto percettivo è il riconoscimento dell'oggetto, del luogo, del viso, della persona. Secondo Bergson (2009) può avvenire in due modi: riconoscimento per movimenti o riconoscimento per immagini. Il primo riporta alla sensazione di familiarità che proviamo quando un oggetto provoca in noi gli stessi movimenti corporei o la stessa reazione di quando lo abbiamo visto la prima volta. Il secondo, invece, consiste nel ricollegare l'immagine ad altre immagini mentali e creare così una rete dove i legami sono le sensazioni, i pensieri o i sentimenti. È proprio sul riconoscimento per immagini che voglio porre la mia attenzione. Così come funziona oggi per Google, il motore di ricerca più diffuso nel mondo, la cui opzione 'ricerca per immagini' ti permette di trovare foto simili; così funziona la nostra memoria. Guardano una semplice immagine, appartenente al nostro gruppo o a un altro, riaffiorano nella nostra memoria tutte quelle immagini simili e legate a quel determinato contesto. Facciamo un esempio concreto. Stiamo camminando per strada dopo una brutta giornata di lavoro e troviamo una foto che ritrae cinque amici sorridenti e spensierati in vacanza al mare. Si tratta di un'immagine del tutto estranea a noi e al nostro gruppo di riferimento in quanto non esiste nessuna relazione con le persone ritratte. Nonostante la loro completa estraneità però, immediatamente riaffiorano nella mente i ricordi della vacanza fatta l'anno precedente con Anna, Benedetta, Giulio e Andrea. Il luogo, le persone, l'umore del momento sono diversi, ma il contesto è lo stesso. Ciò che permette di creare il legame, in questo caso specifico, è il contesto gioioso, la sensazione di spensieratezza che trasmette la foto; sono le stesse provate durante quei giorni di vacanza e che in quel momento, dopo la giornata terribile, sono assenti. È ciò che si intende quando si dice che un'immagine rievoca un'altra immagine; così un ricordo chiama un ricordo.

È più facile ricordare un episodio quando le condizioni in cui ci troviamo sono simili, sia per quanto riguarda il mondo esterno, come immagini, suoni, odori, sia per quanto riguarda il mondo interno: emozioni e stati della mente. (Frongia in Agazzi e Fortunati 2007: 218)

Il riconoscimento per immagini permette quindi di creare legami anche tra gruppi diversi, anzi è proprio questo che da origine ad una memoria collettiva. «Il ricordo individuale è al tempo stesso potenzialmente sovversivo, ma assolutamente vitale, sia per chi ne è portatore, sia per la stessa collettività» (Turnaturi in Rampazi e Tota 2005). Le immagini incomplete individuali messe in relazione con quelle dei componenti del proprio gruppo, creano un ricordo e i ricordi di ciascun gruppo, messi in relazione con tutti gli altri gruppi sociali, plasmano un ricordo completo. Più il gruppo è numeroso più si indebolisce l'influenza del singolo e si rafforza la memoria collettiva. Come spiega Halbwachs (2001) è così che «l'intuizione sensibile, e il legame che essa stabilisce all'istante, e per un momento, nella nostra coscienza, si spiega attraverso il legame che esiste o si stabilisce tra oggetti, al di fuori di noi» (ivi: 110). Le percezioni del mondo esterno sono influenzate dai fatti e dai fenomeni materiali; l'ordine della natura fa rapportare i pensieri e le sensazioni al mondo reale. Le leggi naturali sono parte del pensiero collettivo e la rappresentazione delle cose fornita dalla memoria individuale esiste solo se rapportata alla rappresentazione della società. Il punto di vista principale deve sempre essere 'il gruppo' infatti gli oggetti vengono riconosciuti per come vengono descritti dal sapere collettivo.

Halbwachs (2001) espone un'ulteriore distinzione tra i ricordi. Esistono ricordi che è possibile evocare a nostro piacimento e altri che invece si manifestano senza nessun preavviso nella nostra mente e non possiamo controllare.

I primi sono quelli che risiedono nel *sensu comune*, nella memoria collettiva. Si tratta di tutti quei ricordi che non appartengono solo a noi, ma che sono avvenimenti della nostra vita presenti anche nella memoria dei gruppi ai quali apparteniamo più intimamente (famiglia, amici stretti, parenti, ecc.). Sono i pensieri più facili da ricordare perché, nel nostro ambiente sociale, sono di dominio comune; sono ricordi 'di tutti'. Possiamo basarci anche sulla memoria degli altri ed è quindi più facile che possa avvenire un riconoscimento per immagini e che il ricordo venga riportato alla mente quando vogliamo.

I secondi invece sono quelli più difficili da rievocare in quanto si basano su *percezioni*, istinti personali e riguardano solo noi. I gruppi che sarebbero in grado di condurci a loro sono molto lontani e la probabilità che avvenga un riconoscimento per immagine è molto scarsa. Penso però che siano proprio i ricordi più personali e più nascosti la ricchezza maggiore di una memoria collettiva. Bisogna aiutare le persone a esternarli e farli diventare parte di un gruppo in modo che non vengano mai persi e che diventino parte della memoria collettiva disponibile a tutti. Infatti la memoria del gruppo trae la propria forza e la propria longevità dal fatto che, come supporto, ha una serie di individui che ricordano. «Ciascuna memoria individuale è un punto di vista sulla memoria collettiva» che «cambia a seconda del posto che occupa al suo interno e [...] a seconda delle relazioni che io intrattengo con altre cerchie sociali» (Halbwachs 2001: 121). In questa rete di ricordi comuni ogni ricordo individuale avrà una sua importanza in relazione al contesto e al gruppo di riferimento.



FIG. 13
René Magritte,
Memoria, 1948.

2.3 LA MEMORIA STORICA

60

Da quanto esposto nel capitolo precedente è chiara quindi una distinzione tra due tipologie di memorie: una interiore e una esteriore, una personale e una sociale. Potremmo però anche specificarle come memoria autobiografica e memoria storica. Come tra la memoria individuale e quella collettiva, anche in questo caso esiste un rapporto di dipendenza poiché la prima si giova dell'aiuto della seconda, ma la seconda è molto più estesa e raggruppa tutte le memorie della prima tipologia. La nostra vita è in continuo movimento, ma quando guardiamo a ciò che è passato, diventa spontaneo collocarlo e distribuirlo seguendo dei punti di riferimento storici (avvenimenti, successione di eventi, anni precisi ecc.). Questi 'punti' esterni ai nostri ricordi prendono spazio all'interno della nostra memoria individuale e la modificano in relazione al contesto collettivo a cui il ricordo è riferito.

La memoria collettiva-storica però non può essere ridotta a una successione di date; essa è composta soprattutto dai ricordi individuali delle persone. Ciò che la rende storica è il saper organizzare e uniformare le varie memorie individuali secondo una cronologia e un contesto di riferimento. È quel carattere impersonale che crea la tela del quadro su cui le memorie individuali vengono dipinte. Non è possibile quindi fare una distinzione netta: da una parte una memoria completamente priva di quadri sociali che non classifica in alcun modo i ricordi e gli avvenimenti e dall'altra un quadro stori-

co-collettivo senza memoria che non sarebbe conservato nelle memorie degli utenti. Bisogna mediare le due parti e trovare il giusto equilibrio.

«Ciò che si fissa nella memoria non sono soltanto i fatti, ma i modi di essere e di pensare di altri tempi» (Halbwachs 2001: 138). Gli avvenimenti storici passati non si rivivono più; quello che si può rivivere sono le sensazioni, le riflessioni, gli insegnamenti. La storia vissuta è diversa dalla storia scritta. Basta pensare ai racconti dei nostri nonni su fatti storici che contemporaneamente stavamo studiando sui libri di testo. La storia personale del nonno che racconta di come ha vissuto la guerra, della sua casa, dei suoi rapporti sociali durante quel periodo, rimane più impressa nella nostra mente rispetto alla sequenza cronologica di eventi completamente impersonale che si legge sulle pagine dei libri scolastici. Le espressioni del viso, la voce, l'emotività e il linguaggio corporeo non possono in alcun modo essere sostituiti da un racconto testuale e impersonale. I ricordi di chi racconta diventano nostri, possiamo 'condirli' con le nostre emozioni, con il nostro modo di essere, con la nostra personalità e con la nostra cultura, trasformando così una memoria individuale in una memoria collettiva.

Agazzi (2002) espone però una problematica metodologica: l'attendibilità dei soggetti che raccontano. Basandosi su quanto esprime Bertaux (Jedlowski in Agazzi e Fortunati 2007: 35) se è vero che la *Life story* — ovvero il racconto di un soggetto sulla propria vita — non è la stessa cosa della *Life history* — ovvero la ricostruzione 'oggettiva' di quella stessa vita tramite testimonianze, materiali esterne alla memoria del soggetto — allora è vero anche che la memoria che si esprime tramite pratiche narrative (autobiografiche) ha un valore diverso da quello di una fonte documentaria. Soprattutto quando si tratta di avvenimenti temporaneamente lontani le memorie individuali diventano fondamentali. Più un evento è passato più la nostra memoria lo ricorda sotto forma di insiemi. Si perde il dettaglio e si ricorda solo il generale. È proprio in queste situazioni che la memoria collettiva aiuta a ricreare la storia completa; la collaborazione e l'intreccio delle memorie individuali può riuscire a riempire la tela bianca inondandola di storie, colori, visioni, percezioni, sensazioni, persone, ecc. Tutti i componenti che hanno colorato la tela sono le memorie individuali, il quadro finale, invece, è la memoria storica-collettiva. Seguendo la metafora del quadro ogni artista avrà

61

aggiunto una 'pennellata' che ha permesso la realizzazione dell'opera e ogni 'pennellata', personale e unica, corrisponde alla propria visione di quell'avvenimento, di quel determinato evento.

Ogni memoria individuale è diversa da quella di qualcun altro. È impossibile, infatti, che due persone, seppur riferite allo stesso gruppo, allo stesso contesto e allo stesso preciso punto di vista, ricordino allo stesso identico modo un avvenimento passato. Ritornando all'esempio della vacanza al mare con in quattro amici, supponiamo che, la sera successiva, decidiamo di mostrare la foto che abbiamo trovato ai nostri amici seduti al tavolo di un bar e tutti insieme ripensiamo a quella giornata al mare vissuta l'estate precedente. Benedetta ricorda che era stata una giornata tranquilla, che avevamo preso il sole e fatto un bagno; nell'aria c'era serenità mista ad una sensazione di malinconia perché il giorno successivo la vacanza sarebbe finita. Anna aggiunge un dettaglio che Benedetta non ricordava; durante il bagno Andrea era stato morso da un granchio. A quel punto ad Andrea torna in mente quella scena a cui non stava pensando e ricorda anche che la sera aveva offerto da bere perché si era comportato proprio da bambino durante quella circostanza; e così via. Ognuno aggiunge un pezzo della storia e insieme



FIG. 14
Kodak,
campagna
pubblicitaria
*Ricordati di
ricordare.*

ricostruiscono l'ordine cronologico dell'intera giornata. La visione di quella giornata al mare diventa subito più chiara; confrontandoci con i nostri amici abbiamo ricordato molti più dettagli di quanti ci erano venuti in mente da soli. I ricordi individuali e personali, anche all'interno di un gruppo di persone ristretto che ha vissuto uno stesso evento insieme, sono molto diversi. È come se ognuno avesse un pezzo di puzzle, una parte di ricordo e si dovesse completare il tutto incastrando e ordinando tra loro queste parti. Tutti tendiamo a sentirci rassicurati se ciò che ci sembra di ricordare viene confermato dagli altri e tendiamo a dubitare di ciò che nessun altro dice di ricordare; «è nelle interazioni ordinarie che il carattere sociale delle memorie è più evidente che mai» (Agazzi e Fortunati 2007: 36). La memoria degli altri può quindi rafforzare e completare la nostra.

Ciascuno ha il proprio punto di vista, ma così legato e così in corrispondenza con quelli degli altri che, se i suoi ricordi si deformano, gli basta mettersi nei panni degli altri per poterli correggere. (Halbwachs 2001: 155)

L'interdipendenza che si crea tra ricordi personali e ricordi sociali ha come conseguenza l'impossibilità di dimenticarsi totalmente del passato. Questa teoria è sostenuta pienamente da Bergson (2009) che sostiene che 'il passato si conserva indefinitamente'. È altresì impossibile però, a causa della limitatezza del funzionamento del nostro cervello, ricordare ogni singolo dettaglio che riguarda un avvenimento (soprattutto se lontano nel tempo). Possiamo però provare a collaborare e forse, unendo diverse visioni e diversi punti di vista, ridare luce a un ricordo che era ormai dimenticato o aggiungere colori e sensazioni nuove a completamento di un ricordo già esistente.

2.3.1 Memoria collettiva vs storia

Seguendo i ragionamenti e le teorie riportate fino a ora, la memoria storica è una memoria collettiva capace di collegarsi alla storia passata e di orientarsi cronologicamente in essa; o, in altri termini, un insieme di memorie autobiografiche che diventano memorie collettive di memorie storiche. Credo infatti che la distinzione più giusta non sia, come proposta all'inizio, memoria autobiografica e memoria storica, ma memoria storica-collettiva e storia. Queste due tipologie di archivi mnestici hanno alcune caratteristiche discordanti.

→ La memoria storica è una corrente di pensiero continua, che si arricchisce incessantemente di tutti i ricordi individuali e si modifica in base ad essi; ha necessità costante di confronto, di collaborazione, di scambio di nozioni e non si può categorizzare in periodi o sistemi chiusi. La storia, invece, obbedisce ad un bisogno didattico di organizzazione che la porta ad una suddivisione cronologica di periodi che non si interfacciano mai tra loro, come fossero capitoli a sé stanti. Paolo Jedlowski, sociologo che studia le problematiche dell'identità all'interno della collettività, sostiene che «la storia, in quanto processo consapevole di conservazione del passato, non può fare a meno di misurarsi con il problema dell'oggettività dei fatti storici e della cronologia» (Jedlowski 2002: 112). La memoria invece è legata più al lato pratico del ricordare; non è tanto importante che le immagini siano 'fedeli', ma quanto che siano significative per il gruppo e per la comunità.

→ La storia è una, mentre le memorie collettive sono molteplici. I fatti storici presi come cronologia di eventi non lasciano spazio a visioni differenti da quella temporale-oggettiva. Le memorie storiche-collettive invece presentano più visioni poiché non si riescono ad avere ricordi legati esclusivamente a un gruppo. Non si può selezionare un'unica memoria collettiva. Esse si mescolano tra loro perché la nostra vita è fatta di intrecci, di relazioni sociali, di visioni differenti. La molteplicità viene spiegata nel dettaglio da Halbwachs (2001) quando ci suggerisce di immaginare di dover raccontare la

nostra vita delineando i gruppi di cui abbiamo fatto parte; non sarebbe sufficiente distinguere qualche insieme come la famiglia, la scuola, il lavoro, gli amici, ecc. Queste divisioni sono comode, sì, ma danno una visione limitata di quella che è stata la nostra vita. In ogni gruppo esistono ricordi legati a un solo membro, ci sono relazioni e legami di diversa intensità e ci sono persone che si inseriscono o escono da quel gruppo incessantemente. Le relazioni sociali sono complesse, e questa complessità viene riportata nella creazione di una memoria collettiva.

→ Aleida Assmann (2002), storica e critica letteraria, aggiunge una terza differenza. Definisce la storia come oggettiva e perciò neutrale per l'identità, come qualcosa che appartiene 'a tutti e a nessuno'; per questo la rinomina come *memoria astratta*. La storia diventa così una memoria completamente disgiunta da un portatore specifico, che si interessa a tutti gli avvenimenti e le persone in egual modo, che separa drasticamente il passato dal presente e dal futuro e che non si preoccupa dei valori etici che trasmette. La memoria collettiva invece appartiene a portatori viventi e offre prospettive di parte, per questo viene definita da Assmann come *memoria vivente* (ibidem); in questa tipologia sono coinvolte tutte quelle memorie personali di un individuo o di un gruppo che uniscono il passato con il presente, che trasmettono valori e norme etiche e che sono complete solo se in relazione con le altre.

2.3.2 Memoria funzionale e memoria archivio

Oggi la distinzione tra memoria e storia si sta attenuando. Tutte le narrazioni storiche sono, contemporaneamente, anche ricostruzioni basate su memorie e quindi legate al portatore. Per cercare di superare completamente questa suddivisione non bisogna vederle in contrapposizione tra loro, ma come modalità diverse che inseguono un unico obiettivo: permettere l'esistenza del ricordo. Assmann (2002) ha proposto di definire la memoria individuale come *memoria funzionale* e la memoria storica come *memoria archivio*. In questo modo la memoria archivio diventerà una memoria di tutti

quegli avvenimenti che hanno perso la relazione diretta con il presente; quella massa di ricordi ancora non catalogati, organizzati e utilizzati che funge da sfondo per tutte le memorie funzionali. Se la memoria funzionale è sempre legata ad un soggetto portatore, la memoria archivio «non fonda l'identità, ma ha una funzione non meno importante nel recepire un numero maggiore di dati e di qualità diversi da ciò che trova accesso nella memoria funzionale» (ivi: 153). Se secondo la Assman esistono quindi memoria funzionale e memoria archivio, Agazzi, specificando ancor di più questa distinzione, propone tre momenti che definiscono la permanenza e quindi l'utilità di tali memorie: le funzioni, i mediatori e il deposito. È proprio a quest'ultimo momento che dedica la sua attenzione; sostiene infatti che l'inaccessibilità dei dati, la dispersione delle informazioni e l'occultamento di documenti storici siano una concreta minaccia per la nostra identità. La presenza di archivi e libri che tramandano tali conoscenze sono ciò che permettono la reale trasmissione dell'identità culturale di un gruppo. La rottura nei confini tra le due tipologie di memorie (memoria archivio e memoria funzionale), creerà, infatti, uno spazio aperto in cui gli elementi e i valori culturali potranno circolare liberamente e mescolarsi tra loro. Questo sarà la base di un possibile cambiamento culturale e dell'affermarsi di nuovi valori. Avishai Margalit, filosofo israeliano contemporaneo, riassume i concetti trattati fino a ora con una frase che trovo essere la giusta conclusione di questa analisi delle tipologie di memorie.

[La memoria condivisa] mette in sintonia ed integra le differenti prospettive di coloro che ricordano l'episodio in una versione unica. (...) [Essa] è costruita su una divisione del lavoro mnemonico. (...) In una società complessa [come quella] moderna viaggia da persona a persona attraverso istituzioni, come per esempio gli archivi, e attraverso degli espedienti mnemonici. (Margalit 2006: 56)

³ Dal sostantivo *eidetismo*, ovvero capacità, propria soprattutto della fanciullezza, di ritenere e tradurre in immagini nitide e particolareggiate (*immagini eidetiche*) impressioni visive o acustiche. Fonte: Treccani, ultima consultazione aprile 2022.

2.4 MEMORIA COME IMMAGINE SPAZIALE

La memoria collettiva è intrinsecamente legata ai luoghi. I ricordi sono legati a immagini spaziali precise e i membri del gruppo sono coloro che delineano i dettagli, le forme e gli aspetti di quello spazio. Lo spiega Clorinda Galasso (2018) quando analizza la relazione tra immagine e memoria. Analizza infatti la *natura eidetica*³ della memoria, ossia quella predisposizione della nostra mente che tende a trasmettere i ricordi sotto forma visiva, tramite immagini. È per questo che quando pensiamo ad un avvenimento passato ci tornano in mente i luoghi, gli oggetti, le persone che lo abitavano. La rappresentazione mnemonica che si forma è quella che Halbwachs (2001) definisce come *immagine spaziale*.

⊖ CASO STUDIO: L'Atlante Mnemosyne

Aby Warburg, storico dell'arte e di scienze della cultura inglese, ha analizzato le immagini mentali che ricordano un luogo ed ha costruito un atlante figurativo composto da una serie di tavole che danno la sensazione di luogo completo. Si tratta di un lavoro lungo, durato tutta la sua vita; in tutti i suoi anni di studio ha raccolto immagini riguardanti la storia dell'arte e ha creato delle tavole per argomento, ma, tramite la loro immediatezza comunicativa, esse riescono a trascendere i confini dell'arte come materia sfociando an-

che in scienze culturali come l'antropologia e dimostrando che, nonostante il trascorrere del tempo, la nostra cultura visiva è attraversata da immagini, forme e temi ricorrenti. Non raccoglie solo immagini fotografiche, ma anche pagine di manoscritti, opere d'arte, disegni, carte da gioco, ritagli di giornale, francobolli, etichette pubblicitarie, ecc. L'unione di tutti questi elementi ha portato alla creazione dell'*Atlante di Mnemosyne* (così chiamato in onore della dea greca della memoria), a cui ha dedicato gli ultimi anni della sua vita. L'atlante completo è composto da ben 63 pannelli neri disseminati di 971 immagini. È grazie al Warburg Institute dell'HKW⁴ che, archiviando il materiale dopo la morte dell'artista, possiamo oggi vedere questi pannelli attraverso dei tour virtuali.

Voglio prendere come esempio la prima tavola. Da questa infatti si capisce il senso che ha voluto dare l'artista a tutta la collezione e anche il percorso che lo ha portato a una maggiore consapevolezza del rapporto tra l'uomo e il resto del mondo. Nell'apertura della collezione *Coordinate della memoria: uomo e cosmo*, viene spiegato (attraverso figure) l'aspetto geografico, storico e culturale dell'intero atlante. In particolare il primo pannello (FIGURA 16) mostra i diversi sistemi di relazione in cui l'uomo è inserito: quello cosmico (le costellazioni e l'universo), quello terrestre (il luogo geografico) e quello genealogico (l'ordinamento sociale). Il resto della collezione si sposta più verso l'ambito artistico, e quindi si distacca dalle tematiche trattate in questa tesi, ma trovo che Warburg sia riuscito a dimostrare il valore che assume l'immagine quando viene usata come mezzo per l'archiviazione culturale.

L'esempio proposto è una raccolta personale che unisce il materiale da diverse fonti. Infatti come esposto da Huberman, storico dell'arte e filosofo francese, le immagini storiche non possono essere viste come realtà uniche; ogni immagine è strettamente collegata con le altre immagini mentali degli altri individui. Quando un gruppo vive in un determinato luogo, lo spazio si adatta alle sue abitudini culturali, sociali, ma al contempo il luogo influenza il gruppo. Si ritorna a quell'equilibrio di influenze da dover gestire. Questo equilibrio delicato lo si può notare in primo luogo nelle piccole città dove la vita dei gruppi sociali è regolata da tradizioni molto forti.

⁴ https://www.hkw.de/en/programm/projekte/2020/aby_warburg/bilderatlas_mnemosyne_start.php



FIG. 15
Aby Warburg,
Mnemosyne Atlas.
Percorso ω: *Attualità
della memoria.*
*Chiesa, Stato e potere:
dal sacrificio alla sua
sublimazione rituale,*
tavola 78, 2015

In questi contesti il legame tra memoria e luoghi diventa ancora più forte. Ogni abitante del gruppo sociale ha delle immagini spaziali fisse che non sono mutate nel tempo e che sono collegate a sensazioni, emozioni e ricordi ben precisi del suo passato. Questi luoghi (immagini spaziali) diventano quindi importanti perché sono vere e proprie 'parti' del suo universo mnestico. Questa tipologia di ricordi è strettamente individuale, ma al contempo legata agli altri membri della comunità che hanno creato i costumi, i valori e le tradizioni del luogo a cui la memoria del singolo fa riferimento. Anche le immagini spaziali quindi risentono della memoria collettiva; Halbwachs (2001) infatti sosteneva che «non c'è una memoria collettiva che non si dispieghi in un quadro spaziale» (ivi: 230). Lo spazio è una realtà che dura nel tempo e quando ripensiamo a un posto non possiamo far altro che collegarlo a un gruppo, a una persona o a un'attività collettiva. Noi affidiamo alle immagini spaziali l'esistenza della memoria, come se la conservazione dei ricordi sia spiegata dalla continuità e dall'esistenza del luogo a cui è associato il ricordo. Anche Teresa Grande (Agazzi e Fortunati 2007) affronta questo argomento analizzando l'intreccio della memoria storica con il vissuto individuale. È stato dimostrato, dagli studi condotti

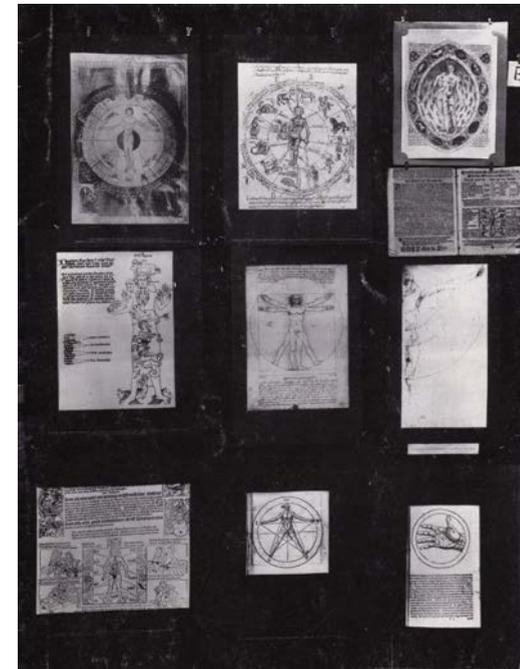
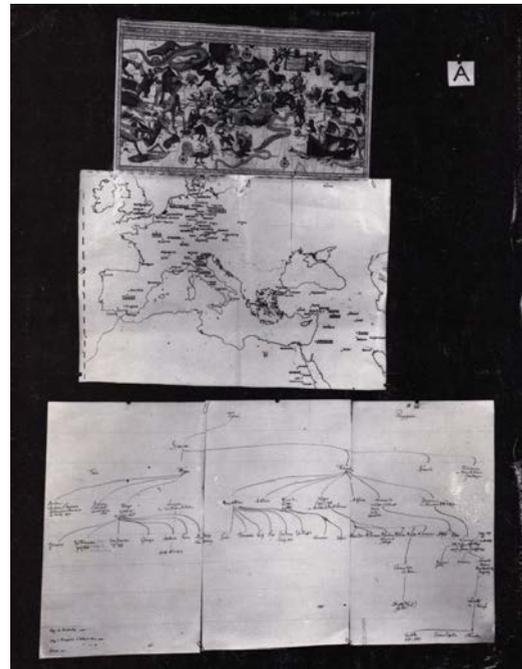
⁵ I 'Flashbulb Memories' sono studi inaugurati negli Stati Uniti negli anni Settanta da Brown e Kulik e poi in Italia da Bellelli nel 1999 con il testo *Ricordo di un giudice. Uno studioso sulle flashbulb memories*, Napoli, edizione Liguri.

in America riconosciuti con il termine 'Flashbulb Memories'⁵, che spesso l'interpretazione dell'immagine storica e sociale avviene in prospettiva del sé. Le *flashbulb memories* (ricordi fotografici) corrispondono, in un certo modo, alle immagini spaziali di Halbwachs, e fanno riferimento a tutti quei ricordi vividi e dettagliati di eventi pubblici che sono stati altamente significativi per la storia, ma raccontati dalla prospettiva personale e dalle circostanze entro le quali sono state apprese. Grande descrive nel dettaglio:

Le Flashbulb Memories corrispondono alle immagini autobiografiche della propria collocazione storica e, contemporaneamente, a una memoria di eventi pubblici rinvenibile nella struttura della conoscenza autobiografica. Il loro studio permette di indagare in modo nuovo le dimensioni sociali e storiche della memoria individuale, nonché le influenze che l'ambiente sociale e, in particolare, i mass media esercitano nella formazione della conoscenza storica e dei ricordi collettivi. (Grande in Agazzi e Fortunati 2007: 60)

FIG. 16
Aby Warburg,
Mnemosyne Atlas.
Percorso α:
Coordinate della
memoria: uomo
e cosmo, 2015

Tavola a. I tornabuoni
Tavola b. Leonardo
Tavola c. Lo Zeppelin



Possiamo dire quindi che la memoria collettiva crea luoghi della memoria; luoghi in cui ognuno trova una parte di sé e in cui si possono ritrovare emozioni e sensazioni. Secondo il filosofo contemporaneo Martino Feyles (2012) collegare la memoria allo spazio significa «identificare con ‘qui’ il presente con ‘la’ il passato, riuscendo a dar loro la distanza necessaria che ci consente di percepire il trascorrere del tempo» (Galasso 2018: 131). I luoghi riescono ad ancorare il ricordo a una dimensione fisica e a localizzare territorialmente la memoria. Essa dunque si lega ai luoghi e li trasforma in depositi di ricordi personali e collettivi. Come sostiene Umberto Eco le tracce degli eventi passati sono l'entità (materiale o immateriale) attraverso cui ricordiamo.

Tutto lo spazio ci parla di ciò che è stato e non è più, mette in scena un passato, remoto o vicinissimo, di cui reca le tracce, dall'impronta lasciata nella notte sul cuscino, che frettolosamente alla mattina cancelliamo rassettando, alla stratificazione urbana di epoche e periodi storici diversi, che sovrappongono i loro differenti lasciti senza cancellarli. (Violi 2015)

2.5 CULTURA, IDENTITÀ E LUOGHI

«Che si tratti di storia o di memoria, il processo di conoscenza del passato muove sempre dal presente, rispecchiando, in maniera più o meno evidente, il contesto ideologico, sociale e culturale entro cui il passato viene letto e interpretato» (Agazzi e Fortunati 2007: 60). Spesso infatti gli eventi attuali influiscono su come la società ricorda gli avvenimenti del passato; il ricordo si pone quindi come un'azione sociale visibile verso i processi di organizzazione e di comunicazione della memoria nel quotidiano. Queste azioni prendono il nome di pratiche sociali di memoria e corrispondono al funzionamento conflittuale della memoria nelle interazioni sociali mostrando le diverse interpretazioni di un determinato evento passato e ricreandone le dinamiche. L'evento o — come lo definisce Agazzi (2002) — la 'forma culturale', viene perciò plasmato e rivisitato dalla memoria collettiva e retro-agisce anche sulla memoria individuale dei gruppi definendo ciò che è importante e fondamentale ricordare. Per questo può essere vista anche come un'arena conflittuale in cui gli individui cercano di far privilegiare i propri ricordi sugli altri per garantire la propria identità. Come in ogni ambito la moltiplicazione e il sovrannumero di informazioni e di informatori possono causare una sterilizzazione di emozioni e una deresponsabilizzazione nei confronti del presente e della collettività. Ma è stato anche dimostrato come l'individualità sia importante per conservare quelle tracce che non sono state incorporate con gli sviluppi della conoscenza e dell'istituzione (Jedlowski 2002).

Jedlowski (1994: 64-65) ha, inoltre, confrontato i concetti di esperienza e di senso comune distinguendo la *ricezione passiva*, ovvero la percezione di ovvietà propria del senso comune; dalla *ricezione attiva*, la capacità strettamente individuale di distanziarsi dai ricordi ovvi e scontati e di rielaborare la propria visione personale e originale della realtà storica. Questa diversità di modalità di ricordare il passato rinvia a due dimensioni distinte della memoria: da un lato il senso comune (la ricezione passiva), dall'altro i percorsi individuali di conoscenza (la ricezione attiva). Da qui una nuova visione della memoria in cui «le definizioni socialmente elaborate del passato vengono ri-comprese nell'ambito dell'interazione collettiva e sociale e con-divise dai membri del gruppo (o della società) verso cui esse si rivolgono» (Agazzi e Fortunati 2007: 62). Le pratiche sociali di memorizzazione corrispondono quindi al prodotto di un lavoro di sintesi rispetto a una pluralità di memorie collettive con lo scopo di semplificare la lettura del passato e costruire una conoscenza di senso comune (Namer 1987).

Tale processo può essere analizzato e semplificato seguendo i ruoli dei tre attori principali già proposti precedentemente nella visione generale di archivio partecipativo (SCHEMA 3): gli utenti 'partecipanti' della memoria ovvero coloro che forniscono interpretazioni e tramandano ricordi, gli utenti 'pubblico' ovvero i destinatari delle memorie, coloro a cui è rivolto il ricordo e l'archivista, che visto con un'accezione più ampia, in questo contesto potremmo rinominare con il termine «trasmettitore» (Jedlowski e Rampazi 1991: 34) di

SCHEMA 5
Paolo Jedlowski,
*Ricezione passiva
e ricezione attiva,
le differenze.*

RICEZIONE PASSIVA

- percezione di ovvietà
- *senso comune*
- interazione collettiva

RICEZIONE ATTIVA

- rielaborazione personale e originale
- percorsi di conoscenza individuali
- interazione da *individuale a collettiva*

memoria che comprende tutti quelle persone che si dedicano alla trasmissione e alla divulgazione di tali memorie. La collaborazione di questi attori permette così la creazione di una conoscenza semplificata e condivisa che coinvolge direttamente le memorie individuali e collettive trasformando una visione del passato in una memoria di senso comune. Il concetto di memoria collettiva tende così a essere visto come l'insieme delle rappresentazioni sociali riguardanti il passato che un gruppo produce, istituzionalizza, custodisce e poi trasmette. La memoria si sovrappone dunque molto spesso agli usi e ai costumi del gruppo sociale di riferimento e «svolge la funzione di sostenere a livello cognitivo e simbolico il senso di un'identità collettiva» (Jedlowski 2002: 112).

2.5.1 Identità e memoria culturale

Marita Rampazi (2005), docente di sociologia della globalizzazione presso il Dipartimento di Scienze Economiche e Aziendali dell'Università di Pavia, analizza il concetto di identità partendo dallo studio della memoria culturale come dimensione esterna della memoria umana, responsabile della trasmissione di senso nei passaggi generazionali e della conferma dell'identità individuale e collettiva all'interno di dinamiche di ricostruzione e attualizzazione del passato. Le condizioni esterne create dalla memoria culturale sono quelle che Assmann (1997) definisce come 'condizioni quadro' (culturali e sociali) dalle quali dipendono la conservazione e la trasmissione di queste memorie. Tra tali dimensioni esterne citate dall'autrice, insieme alla memoria 'mimetica', a quella 'delle cose' e a quella 'comunicativa', voglio soffermarmi proprio su quella 'culturale'. Essa è fondamentale non solo perché riesce a intersecare prospettive temporali differenti, ma soprattutto perché permette alle esperienze individuali di fondersi con le usanze e le conoscenze collettive.

La trasmissione culturale non è riducibile a un meccanico travaso di saperi e valori da una generazione all'altra. Chi entra nel mondo si colloca in una temporalità storica diversa da quella di chi ne fa parte da tempo, vi ha costruito un percorso biografico, ha consolidato uno specifico modo di riattualizzare i contenuti della memoria collettiva ricevuti in eredità. (Rampazi in Agazzi e Fortunati 2007: 137)

La memoria culturale ha due caratteristiche principali: non è universale poiché si riferisce al concetto identitario di specifiche collettività (come società, comunità, famiglie, stati, ecc.) ed è ricostruttiva in quanto non compie una ricognizione del passato ricercando verità generiche, ma si concentra sull'identità individuale e presente all'interno di esso. (Agazzi 2007). Come definisce Aleida Assman, è il «principio monumentale» (2002) della cultura che necessita di condizioni spaziali e temporali per potersi sedimentare e diventare un patrimonio collettivo. Come già citato precedentemente, Halbwachs (2001) sostiene che un unico individuo in solitaria non sarebbe in grado di tramandare memorie o meglio le sue memorie sarebbero involontariamente e obbligatoriamente collegate ad altre.

Per questo la Assman sostiene che non basta una trasmissione orale delle informazioni; è indispensabile considerare gli archivi come un deposito necessario di documenti scritti e di testimonianze che assumano la funzione di trasmissione delle memorie nel tempo. I coniugi Assman, i più importanti ricercatori e studiosi della memoria collettiva in Germania, puntualizzano l'importanza di un archivio a supporto della memoria. L'unione e la compresenza della *memoria* come parte 'viva' di ciò che viene ricordato e della *scrittura e conservazione* come parte 'morta' della trasmissione nel tempo, permette di dare voci alle narrazioni dei singoli individui.

L'identità è dunque inestricabilmente connessa alla memoria, intesa come narrazione della propria storia inscindibilmente legata alla presenza dell'altro. Non a caso è attraverso le esperienze che viviamo e che accumuliamo durante la nostra vita che si forma la nostra identità. Esperienze che non avrebbero luogo se non ci trovassimo in una 'pluralità' (Halbwachs 2001). In altri termini, l'agire isolato, estraneo a ogni contesto, non avrebbe significato sociale. La pervasiva diversità umana deve quindi essere protetta e salvaguardata; il confronto tra due identità 'identiche' non porta mai a nulla di proficuo. Al contrario il dialogo e la conflittualità, considerata nell'accezione proposta da Brown (2013), tra entità e identità molto distanti tra loro per cultura, stato, età, sesso, ecc permettono la diffusione e la creazione di informazioni nuove, inedite e originali (Nanetti 2009).

A sostegno di tali argomentazioni nel 2015, durante la 56esima Esposizione d'arte contemporanea della Biennale di Venezia, viene proposta una riflessione di Umberto Eco *Sulla memoria. Una conversazione in tre parti* con la regia di Davide Ferraro. Il semiologo durante queste riprese (divise in tre spezzoni da cinque minuti circa ciascuno) si concentra sulle caratteristiche che più lo colpiscono della memoria, sulla sua conservazione e sulla sua eliminazione, sulla memoria come contenitore dell'identità — e dunque dell'anima — e sugli effetti della vecchiaia sul ricordare. Nel primo spezzone quello che colpisce particolarmente è la sua visione di biblioteca (archivio) come memoria collettiva del mondo; in questo senso, conservare le informazioni, o conservare le storie delle persone tramite materiali che sono tramandabili, significa dare la possibilità all'identità di continuare nel tempo, di generazione in generazione. Vorrei riportare alcune frasi di Eco esposte durante questa riflessione che sono in linea con il mio pensiero.



FIG. 17
Biennale
di Venezia,
*Le stanze
della memoria*,
2015.



FIG. 18
Umberto Eco,
Sulla memoria:
una conversazione
in tre parti,
documentario
di Davide Ferrario,
Biennale di Venezia
2015.

Noi, nella misura in cui possiamo dire «io», siamo la nostra memoria; cioè *la memoria è l'anima*. Se uno perde totalmente la memoria diventa un vegetale e non ha più anima.

Noi siamo la nostra memoria. Con l'andare avanti, con l'invecchiare si recuperano memorie antiche. Io [Umberto Eco] ricodo adesso delle cose della mia infanzia che prima non ricordavo, quindi si accresce il patrimonio della nostra memoria. Più si invecchia, più si ha anima.

La memoria condivisa è *l'identità collettiva*. Non possiamo parlare d'Europa e sentirci europei se non siamo capaci di ricostruire continuamente quella che è stata *l'identità europea*.

C'è un corrispettivo della memoria individuale, che è la memoria vegetale della biblioteca. *L'insieme delle biblioteche è l'insieme della memoria dell'umanità.* (...) La memoria collettiva si lega al problema della conservazione dell'identità.

La biblioteca è effettivamente *simbolo e realtà* di una memoria collettiva.

(Umberto Eco, 2015)

VIDEO - INTERVISTA
<https://www.youtube.com/watch?v=Hq66X9f-zgc>



2.5.2 L'identità di un luogo

«Le ‘tracce di comunità’, il permanere di strutture comunitarie all'interno della complessità delle società contemporanee pongono in sicura evidenza la relazione esistente tra identità e spazio» (Baz- zini in Signum 2004). Facendo un passo indietro rispetto a quanto detto, viene spontaneo domandarci come e da dove nascono l'iden- tità e la memoria culturale. L'identità di un gruppo nasce anche e soprattutto dal contesto territoriale di riferimento; esso infatti negli anni assume contorni familiari in cui ci si riconosce sempre di più e contribuisce a creare un'identità fatta di ricordi. Maria Teresa Mara Francese (2009), esperta antropologa culturale, in uno studio sul quartiere Vallette a Torino analizza proprio la creazione d'identità all'interno di una comunità, mettendo in contrapposizione l'iden- tità dei luoghi percepita dai torinesi doc che abitano il quartiere da molti anni e la percezione degli stessi luoghi da parte di immigrati e nuovi arrivati nel quartiere. Dopo un attento studio architettonico, urbanistico e sociale del quartiere arriva a definire che:

L'identità si forma nella transizione tra appartenenza localistica e appartenenza globalistica, in cui le solle- citazioni e le influenze del territorio servono non solo come spinta di sviluppo come comunità «immigrata» ma arrivano ad elaborare una nuova tipologia identitaria improntata su caratteristiche torinesi. (Francese in Zola 2009: 123)

L'identità quindi è qualcosa di variabile a seconda della persona e segue la propensione involontaria (e volontaria) di ciascun indi- viduo a diventare parte del territorio e della comunità. Subisce le influenze di chi entra in un luogo e influenza a sua volta le identità già presenti. Il luogo «esiste e di esso si può parlare in quanto c'è un soggetto – l'uomo – che lo percepisce, lo vive, lo rappresenta, lo racconta, lo descrive e lo studia» (Calzolaio 2015). Il territorio può essere considerato come specchio delle interazioni tra le persone e i luoghi socialmente rilevanti, diventando espressione della cultura locale e riferimento identitario per gli abitanti.

Alessia Di Nardo (2013) tratta questa tematica in un articolo di 'Rivista geografica italiana'. La ricercatrice, attraverso un'analisi sul campo sui giovani stranieri immigrati in Italia, esamina gli effetti del contesto territoriale sull'identità individuale. I risultati portano a una classificazione di tre tipologie di relazione tra identità e lu-ogo. Il primo caso è quello del *rapporto funzionale* in cui il luogo non tende a suscitare alcun coinvolgimento emotivo e non costituisce alcun riferimento identitario rilevante. È legato ai luoghi che le per- sone vivono solo perché offrono qualcosa di utile alla vitaquotidia- na. Il secondo caso è il *senso di radicamento* che indica un rapporto positivo con il luogo, il quale però suscita scarso coinvolgimento emotivo. È espressione di quei posti a cui le persone sono legate per senso di familiarità e in cui si è abituati a vivere. Il terzo caso, quello che maggiormente interessa la mia tesi, è quello del *senso di appartenenza* con cui si profila un rapporto positivo con il luogo, dove c'è un forte coinvolgimento emotivo e affettivo, e dove il luogo diventa un riferimento importante per la propria identità (Di Nardo 2013).



FIG. 19
Mo Academy,
Parto o Resto:
Indagine sull'io
e sull'identità
territoriale,
poster di
propaganda,
Termoli, 2021.

Progetto che si propone di evidenziare l'identità culturale di un territorio. In questo caso specifico, Termoli e il problema dello spopolamento.

Il senso di appartenenza è tipico soprattutto delle società tradizionali. In epoche più antiche la scarsa mobilità delle persone e il sistema sociale molto chiuso contribuivano a creare legami morbosi tra le persone e la terra in cui abitavano. Il processo di globalizzazione e il nuovo concetto di *'villaggio globale'*⁶ hanno radicalmente modificato la relazione luogo-identità. Rispetto al passato le persone entrano in contatto con molti più luoghi e hanno quindi la possibilità di costruire identità non solo sulla base di riferimenti territoriali locali (relativi all'infanzia o al luogo in cui vivono), ma anche sulla base di esperienze che le portano in territori lontani. Questo però non comporta un minor valore del legame, rende solo questa interconnessione più complessa. «Il fatto che esistano più luoghi che possiamo chiamare 'casa' non sminuisce infatti la significatività degli stessi, né esclude che ci sia fra questi uno che più degli altri evoca un senso di familiarità e sicurezza» (Di Nardo 2012: 43). La sfida è quindi quella di riuscire a ricreare questo senso di appartenenza e d'identità anche in un contesto così socialmente condiviso.

⁶ Espressione coniata da Marshall McLuhan, sociologo e studioso delle comunicazioni di massa, che intende rappresentare il mondo nell'era della globalizzazione; la comunicazione all'interno di questo nuovo mondo è così facile che la terra sta assumendo i comportamenti tipici di un 'piccolo' villaggio.

2.6 MEMORIA COLLETTIVA E LUOGHI

L'accostamento tra le parole memoria e luogo implica uno stretto legame tra i due termini. Negli ultimi anni sono stati condotti diversi studi, coordinati da Mario Isnenghi (1996), sui nessi che legano luoghi, storia e memoria. Si tratta di un campo di ricerca molto vasto che intende esplorare i significati e le trasformazioni che i luoghi assumono nel tempo e il livello di implicazione sociale che ricoprono nella produzione della memoria. La ricerca di Isnenghi trova spazio nei luoghi della memoria che, per definizione, sono degli spazi in cui la storia esce dalla sua dimensione temporale e continua a essere presente e visibile anche nella contemporaneità del presente. Luoghi che sono diventati simbolici per un gruppo sociale, per un avvenimento accaduto nel passato o per una relazione personale e che sono capaci di agire sul presente costringendo chi si avvicina a quel luogo a prendere in considerazione le storie che vi sono relazionate e che continuano a relazionarsi. La ricerca dell'autore continua definendo le possibili tipologie di memorie dei luoghi: possono contenere dati materiali o dati simbolici, rimandare a eventi o persone, riferirsi a spazi minimi o diramarsi in aree molto vaste, possono tramandare miti e riti collettivi in modo costruttivo o anche in modo distruttivo. L'ampio spettro di tipologie di luoghi che ne deriva investe nell'intreccio e nella complessità del rapporto tra luogo e memoria.

Possiamo affermare che, come sostiene Gilardenghi (2003), fondatore della ISRAL — Istituto per la storia della Resistenza e della

società contemporanea in provincia di Alessandria — «la memoria [...] nel fissarsi in un luogo, assume forme plurime, attraverso differenti modalità di comunicazione e linguaggio (monumentalizzazione, conservazione, simbolizzazione, ecc.) che determinano gradi più o meno complessi di riconoscibilità e fruizione; e quando la interroghiamo o ci interroga richiede approcci ogni volta diversi». I luoghi della memoria acquistano quindi un significato che va ben oltre lo spazio circoscritto e la comunità che lo abita; ci presentano tutte quelle relazioni nascoste che vanno scoperte, ricostruite e reinterpretate. La complessità degli intrecci tra memoria individuale e memoria collettiva citata nei capitoli precedenti influisce nella gestione dei ricordi e delle testimonianze. Gilardenghi (2003) caratterizza questo tipo di luogo con quattro concetti:

Un luogo può contenere una storia o più storie, perché ogni luogo sta nel tempo, e da più storie può essere attraversato e abitato, come con più storie può interagire o confondersi e in più storie trasformarsi;

Un luogo può resistere al tempo, finire preservato o dimenticato, toccando in tal modo diverse culture e sensibilità;

Un luogo può parlare a intere comunità e aggregazioni sociali, come può sollecitare coscienze o curiosità individuali;

Un luogo può tacere o essere messo a tacere (la storia e i suoi tempi possono mettergli di fronte attenzione e cura, ma anche dimenticanza, abbandono, oblio).

Da queste affermazioni possiamo sintetizzare che il luogo della memoria è dettato dallo stato del luogo fisico quando lo visitiamo e dalla situazione — emotiva, culturale, autobiografica, circostanziale — del visitatore che incontra il luogo stesso. La condizione mentale che ne risulta agisce sul modo di percepire le storie e le memorie in esso contenute. Ma come si può rappresentare la memoria di un luogo? Quali contributi sono fondamentali per permettere ad un luogo di tramandare narrazioni e memorie collettive? Sicuramente è necessaria una collocazione geografica e una sequenza temporale ma non bisogna tralasciare la parte sensoriale ed emotiva. Di seguito proverò a elencare questi fattori e definire il loro ruolo.

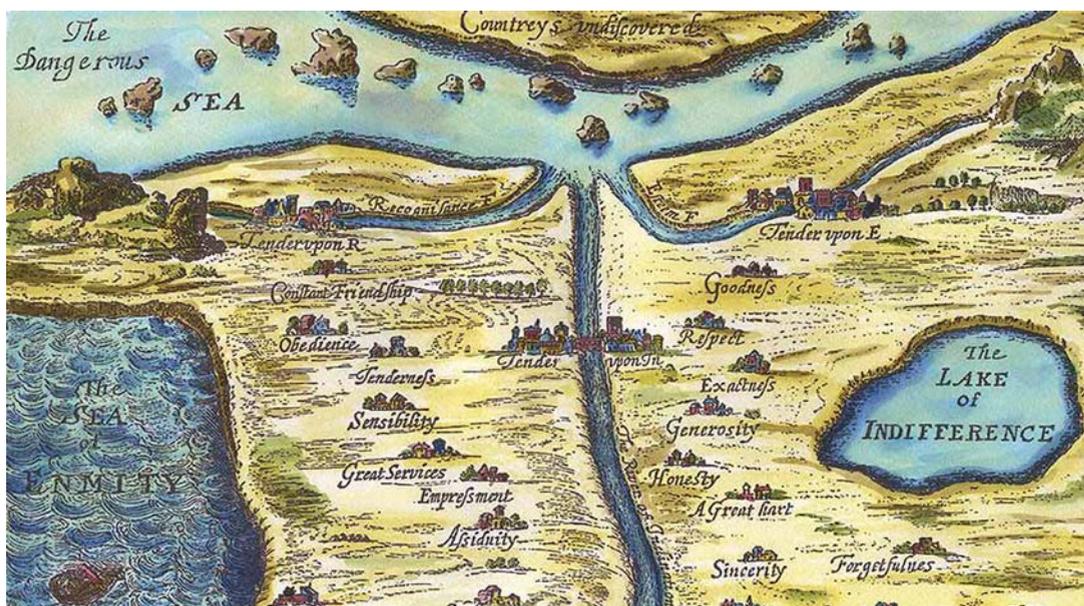
⊖ PARTE FISICA-GEOGRAFICA

L'ausilio delle carte geografiche, delle mappe e degli atlanti può risultare indispensabile per rintracciare le dimensioni e le coordinate entro le quali collocare una testimonianza, oltre che ripercorrere la dinamica complessiva e progressiva del fenomeno. È molto riduttivo considerare le mappe e le carte solo come rappresentazioni bidimensionali del territorio che definiscono un'area geografica attraverso linee, tratti, colori e icone (Galasso 2018: 91). Esse possono diventare un mezzo per trasmettere anche la dimensione sociale e culturale del luogo. Infatti, tutte le operazioni traduttive che hanno permesso la rappresentazione del territorio secondo segni convenzionalmente condivisi sono basate, non solo su criteri geografici, ma sulle scienze antropologiche e sociali. La geolocalizzazione diventa quindi il mezzo di comunicazione. «La mappa è un artefatto culturale che interviene sull'oggetto della raffigurazione al fine di restituire non tanto un'immagine rimpicciolita, quanto un'interpretazione strategica dello spazio» (Baule 2016: 218). Lo spostamento dell'attenzione da spazio geografico a spazio antropologico porta con sé la tematica della centralità dell'uomo, della società e della memoria collettiva-culturale. La mappa in questa nuova ottica non racconta solo il territorio fisico, ma 'traduce' anche le caratteristiche del contesto sociale e culturale del luogo. Le mappe perdono quindi la sola funzione di orientamento e si trasformano in documenti di varie tipologie che comunicano la realtà del luogo.

⇨ SENSO CRONOLOGICO DEL TEMPO

È fondamentale associare alle coordinate geografiche anche quelle temporali. Un luogo della memoria ha una storia passata che lo definisce; la cronologia degli eventi diventa quindi un fatto importante per raccontare le storie delle persone, ma soprattutto per organizzarle e intrecciarle tra loro in modo da creare una memoria collettiva coerente dal punto di vista storico. Se questo non dovesse accadere, le memorie individuali sarebbero sparse sulla tela senza un'organizzazione e quindi sarebbe difficile creare legami e trovare un punto comune tra le diverse immagini spaziali.

FIG. 20
Madeleine de
Scudéry, *La
carta del Paese
di Tenerezza*,
1654.



⇨ PARTE SENSORIALE-EMOTIVA

Anche quando si evoca una dimensione geografica, istintivamente la si «legge *sur place* proprio perché è radicata di un valore onirico particolare» (Bachelard 2006: 220). Il valore onirico e poetico citato dal filosofo Bachelard, può essere tradotto con gli aspetti emozionali che un luogo evoca. Walter Benjamin (2007), filosofo, scrittore, critico letterario e traduttore tedesco, nel testo *Infanzia Berlinese* ripercorre i propri ricordi d'infanzia attraverso i luoghi di Berlino in cui ha vissuto. Il risultato è una topografia che fa rivivere i luoghi attraverso sensazioni, luci, colori, ecc. L'autore non li descrive in modo analitico e geografico, ma attraverso le emozioni che provava da bambino; ne deriva un racconto immersivo in cui anche chi legge si sente in diritto di conversare con le persone, percorrere le strade e interagire con gli oggetti. Le sensazioni che riesce a trasmettere un luogo sono immense e durevoli nel tempo. Prendiamo come esempio un luogo molto significativo per la nostra crescita e per la nostra vita: la nostra cameretta di quando eravamo piccoli. Risulta sicuramente più facile ripensare e ritrovare le sensazioni, gli odori, il senso di protezione che si provava quando ci si rintanava dopo una giornata di scuola; mentre appare complicato riuscire a ricordare tutti i dettagli materici e gli spazi fisici nei minimi particolari (a che altezza era posta una mensola, il colore delle ante dell'armadio, quanti cuscini si avevano sul letto, ecc.). Questo perché la memoria emozionale è sempre molto più forte e duratura di quella visiva ed è proprio su questa che siamo soliti basarci quando ripensiamo ad avvenimenti passati.

2.6.1 Geografia emozionale

La rappresentazione di un luogo, che tenga presente i tre punti principali precedentemente esposti — parte fisica-geografica, senso cronologico del tempo e parte sensoriale-emotiva — può essere definita con il termine ‘geografia emozionale’ (Bruno 2002). Si tratta di una geografia (intesa come luogo) che può essere rappresentata graficamente con una sequenza di emozioni. È quello che ha fatto Benjamin (2007) quando ha catalogato i luoghi della sua infanzia; diceva infatti «da tempo, in effetti da anni, gioco con l’idea di articolare lo spazio della vita in una mappa». Giuliana Bruno, professoressa di Visual and Environmental presso l’università di Harvard, nella sua ricerca approfondita sul rapporto tra la geografia e la parte emozionale (*Atlante delle emozioni*) analizza, partendo dalla mappa del paese della Tenerezza allegata al romanzo di Madeleine de Scudéry (1654-1661) — che descrive il percorso emotivo della protagonista rappresentando in modo grafico i suoi sentimenti (con laghi, montagne, paesi, strade e depressioni) — i luoghi raccontati dal punto di vista cinematografico, letterario, storico, architettonico e la loro relativa emotività. A livello più generico con geografia emozionale si definisce quell’approccio al territorio che mette in primo piano la percezione soggettiva dello spazio. Essa nasce dall’incontro di più linguaggi (la geografia tradizionale, la psicologia cognitiva, la psicologia del paesaggio, l’antropologia, la sociologia, l’architettura, l’urbanistica e la politica del territorio) che si incontrano, collaborano e si mettono a disposizione per raccontare un luogo e suscitare emozioni.

Questo concetto può e deve essere applicato anche ai luoghi della memoria; infatti gli spazi, si caricano ancor più di emotività quando vengono rielaborati dalla narrazione degli individui che li hanno vissuti. La geografia emotiva ha il suo *modus operandi* nelle mappe mentali che ciascuno costruisce più o meno spontaneamente. Esse stanno alla base della nostra rappresentazione dello spazio e sono un primo passo verso la possibilità di intervenire sugli spazi per tutelarli, ricordarli e riviverli. È attorno ai luoghi che si rivelano ad alta densità emotiva e che assommano l’interesse di molti individui, che potrà nascere, infatti, un dialogo, una collaborazione, un progetto condiviso.

I tentativi di riprodurre e creare un archivio dei luoghi legati alle memorie collettive sono stati molti. A dare il via a questa pratica sono stati sicuramente i coniugi Becher che nel corso del Novecento hanno cercato di mappare il territorio a livello fotografico rappresentando gli aspetti dell’industrializzazione moderna e catalogando i materiali prodotti in modo da conservarne la memoria. Sulla scia di Bernd e Hilla Becher, alcuni artisti italiani, affascinati dall’efficacia narrativa e visiva di questa forma di organizzazione del sapere, hanno creato la collezione ‘Archivio dello spazio’.

⊖ CASO STUDIO: *Archivio dello spazio*

‘Archivio dello Spazio’ è la prima raccolta di fotografie a diventare una collezione di un museo. Le 7.461 fotografie scattate, dal 1987 al 1997, da cinquantotto artisti coordinati da Achille Sacconi, hanno l’intento di censire e catalogare i beni architettonici e ambientali della provincia di Milano; inoltre promuovono la conoscenza e la valorizzazione del patrimonio storico e ambientale e guidano iniziative per la conservazione e per il restauro di quei beni. La vastità del progetto non si è limitata solo al livello fotografico, ma ha coinvolto gli artisti in iniziative a più ampio raggio come incontri, dibattiti, mostre personali e collettive sul territorio. L’‘Archivio dello spazio’ è quindi un ampio laboratorio di ricerca che copre i tre punti fondamentali dei luoghi della memoria sopra citati: l’attenzione al patrimonio storico e ambientale e la realtà del paesaggio industriale e post industriale in cui esso si colloca (*parte fisica-geografica*); la realizzazione di una collezione datata e organizzata (*senso cronologico del tempo*); l’impegno dei fotografi a recepire le sensazioni e le emozioni che suscita il mutamento di un luogo (*parte emozionale*). Questo progetto aveva anche una difficoltà ulteriore: doveva affiancare e mostrare allo stesso tempo linguaggi fotografici molto diversi. Per questo è stato anche una scuola di collaborazione per gli artisti che hanno dovuto coordinarsi tra loro e proporre un lavoro con dei valori comuni. La visione di insieme di alcune tra le più celebri fotografie scattate dimostra la riuscita di questo intento (FIGURA 21). Seppur molto diverse tra loro come inquadrature, punti di vista, colorazioni, ecc, alla prima occhiata si percepisce subito il senso della collezione e la sua missione.

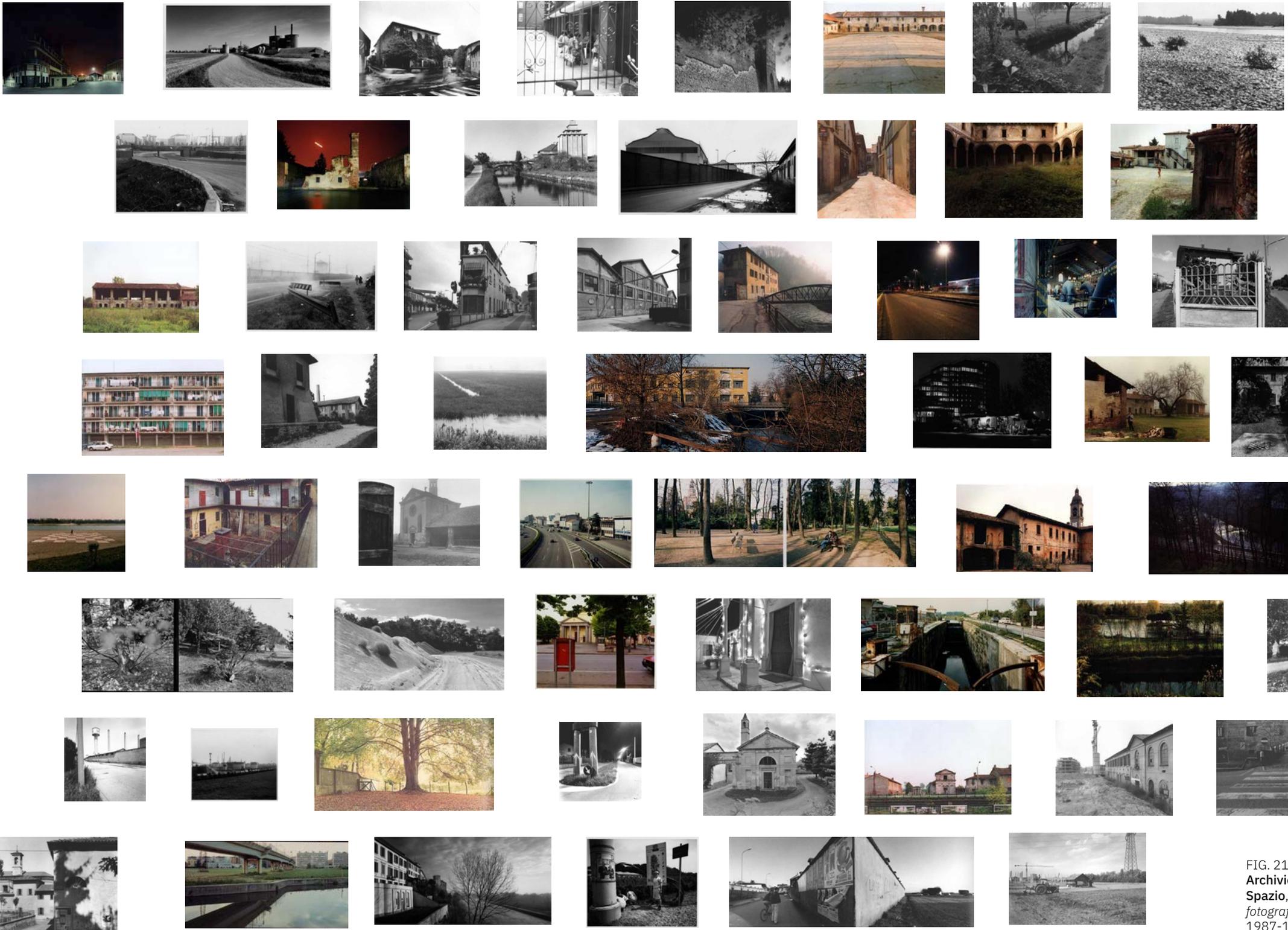


FIG. 21
 Archivio dello
 Spazio, collezione
 fotografica,
 1987-1997.

1. **Abati,**
Stabilimento Galbani,
Melzo, 1994.

2. **Agostini,**
Cascina Catenaccia,
Lacchiarella, 1992.

3. **Ambroggio,**
Centro storico - via
Libertà, Cesano
Boscone, 1994.

4. **Andreoni,**
Cortile di via
Milano 20,
Buscate, 1995.

5. **Bacci,**
Castello, San
Colombano al
Lambro, 1997.

6. **Baldassarri,**
Cascina Pizzabrasa,
Pieve Emanuele,
1991.

7. **Marangoni,**
Cascina Camuzzana,
Zibido S. Giacomo,
1992.

8. **Merisio,**
Fiume Ticino,
Nosate, 1987.

9. **Ballo Charmet,**
Milano Fiori,
Assago, 1992.

10. **Barbieri,**
Vecchia dogana austriaca,
Assago, 1995.

11. **Barchiesi,**
Riseria Inverni,
Rozzano, 1992.

12. **Basilico,**
Acciaierie Falck,
Seso San Giovanni,
1992.

13. **Bassotto,**
Centro storico,
Locate Triulzi,
1993.

14. **Pacifico,**
Convento degli
Olivetani, Lodi,
1987.

15. **Pagliuca,**
Cascina Costa,
Giussano, 1997.

16. **Battistella,**
Fienile Bisentrale,
Pozzuolo Martesana,
1991.

17. **Berengo Gardin,**
Strada lungo la
ferrovia, Rho, 1991.

18. **Biamino,**
Centro storico,
Cesano Maderno,
1995.

19. **Bossaglia,**
Stabilimento
Saffa, Magenta,
1995.

20. **Bottini,**
Realdino, case operaie,
Casate Brianza, 1997.

21. **Pozzi,**
Via Scesa,
Muggiò, 1997.

22. **Radino,**
Centrale Esterle,
Cornate d'Adda,
1994.

23. **Rosselli,**
Villetta lungo
la ferrovia,
Vanzaghello,
1995.

24. **Brunetti,**
Villaggio INA Casa,
Cesate, 1994.

25. **Campigotto,**
Villa Zoia e filanda,
Grezzano, 1995.

26. **Carafoli,**
Marcita presso il
Castello, Buccinasco,
1992.

27. **Castella,**
Edificio industriale lungo
il fiume Olona, Legnano,
1991.

28. **Tatge,**
Palazzo degli uffici
ENI, San Donato
Milanese, 1991.

29. **Ventura,**
Cascina Marina,
Ozzero, 1995.

30. **Pedroli,**
Cascina Orfanotrofo,
Cassinasca, 1994.

31. **Chiaramonte,**
Idroscalo, Segrate,
1992.

32. **Colombo,**
Antica 'Corte dell'asilo',
Corbetta, 1991.

33. **Cresci,**
Cascina Conigo,
Noviglio, 1987.

34. **De Lonti,**
Mobilifici lungo la
SS.36, Lissone, 1997.

35. **De Pietri,**
Parco Villa Tittoni,
Desio, 1997.

36. **Vlahov,**
Villa Ravasi,
Camnago, 1997.

37. **White,**
Fiume Lambro,
Lesmo, 1992.

38. **Delucca,**
Parco di Villa Perabò
Orombelli, Incirano,
1994.

39. **Favini,**
Parco del Roccolo,
Casorezzo, 1995.

40. **Fossati,**
Chiesa di Santo
Stefano, Rosate,
1994.

41. **Gariglio,**
Fallavecchia, chiesa di
S. Giorgio Martire e S.
Assunta, Moribondo,
1995.

42. **Scarpa,**
Conca del Naviglio
Pavese, Casarile, 1992.

43. **Tarantini,**
Parco delle Groane,
Garbagnate Milanese,
1992.

44. **Piccinini,**
Cascina Conigo,
Noviglio, 1992.

45. **Garzia,**
Stabilimento IVISC,
Trezzano sul
Naviglio, 1992.

46. **Gentili,**
Raffinerie, Pero,
1991.

47. **Ghirri,**
Parco di Villa Belvedere,
Macherio, 1987.

48. **Gruppo Geoph,**
Strada in zona
cascina S. Carlo,
Inveruno, 1995.

49. **Gruppo**
Grana Grossa,
Cascina Gomarasca,
chiesa di S. Giovanni
Battista, Arluno, 1991.

50. **Nicolini,**
Cascina Guardia di
Sotto, Corsico, 1992.

51. **Niedermayr,**
Filanda, Pessano
con Bornago, 1991.

52. **Orlandi,**
Castello Visconteo,
Binasco, 1993.

53. **Gruppo Scema**
la Luce, *Concesa,*
convento dei Padri
Carmelitani, Trezzo
sull'Adda, 1992.

54. **Guidi,**
Martesana, sopraelevata
della metropolitana linea
2, Vimodrone, 1990.

55. **Jodice,**
Cara Rusca sulla Muzza,
Cassano D'Adda, 1990.

56. **Lorusso,**
Parco delle Groane,
Ceriano Laghetto,
1995.

57. **Maffi,**
Oratorio San
Giorgio, Caponago,
1997.

58. **Paolucci,**
Cascina Baiacucco,
Vimodrone, 1991.

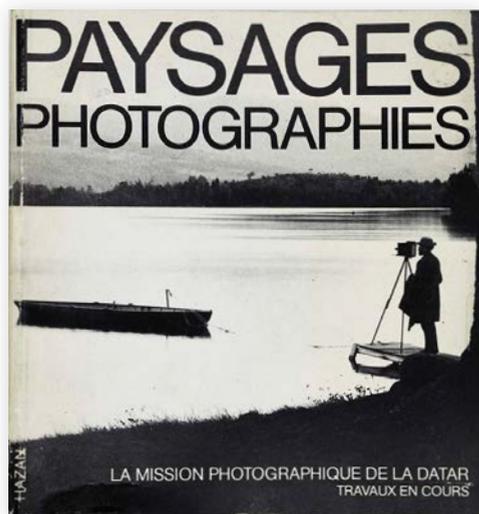
FIG. 21
Archivio dello
Spazio, *collezione*
fotografica,
1987-1997.

L' 'Archivio dello spazio' non è stato l'unico progetto di questo genere realizzato in quegli anni. Nello stesso periodo veniva realizzato il famoso progetto 'Viaggio in Italia'⁷ del 1984 che ha posto le basi per un nuovo modo fotografico di affrontare il paesaggio: ovvero la completa rinuncia degli stereotipi dell'Italia come bel paese e la volontà di mostrare i luoghi nella loro complessità. Nello stesso anno in Francia si svolgeva un progetto analogo: la 'Mission Photographique de la DATAR' con l'unica differenza che, mentre il progetto italiano era nato privatamente tra gli artisti, quello francese era una volontà dello Stato che aveva esplicitamente commissionato le fotografie per tramandare l'identità storica del paese. Fotografare i luoghi di memoria, dopo il grande successo di questi progetti, divenne una pratica sempre più diffusa e le collezioni realizzate divennero vere e proprie narrazioni di una storia raccontata tramite fotografia.

⁷ Progetto creato da Ghirri insieme a Basilico, Jodice, Guidi, Castella, Salbiati, Barbieri, Chiaramonte, Cresci e altri.

FIG. 22
Viaggio in Italia,
Prima pagina di
copertina, Il
Quadrante, 1984.

FIG. 23
Mission
Photographique
de la Datar,
Prima pagina di
copertina, Hazan,
1985.



2.6.2 Monumémoire

Il racconto e il ricordo dei luoghi può essere tramandato secondo diverse modalità; gli studiosi che hanno trattato questo argomento sono stati molti e ognuno ha offerto una visione personale. Quella su cui voglio soffermarmi è la *monumémoire* del francese Jacques Derrida. Il termine, coniato dallo stesso filosofo nel 1974, si riferisce allo spazio mentale in cui vengono involontariamente preservati i ricordi di un evento. Il processo di studio sull'analisi della costruzione dei luoghi della memoria è stato portato avanti da Pierre Nora che ha dimostrato che alla spazialità mentale della *monumémoire* corrispondono tre tipologie di luoghi della memoria: luoghi materiali, luoghi simbolici e luoghi funzionali (Calzoni in Agazzi e Fortunati 2007). Raul Calzoni, professore ordinario di Lingue, letterature e culture straniere che si occupa di strategie di riscrittura e trasmissione della memoria culturale, intende il luogo della memoria come spazio di «rimemorazione del passato in cui si traduce l'emozione individuale e/o collettiva» (ivi: 531). Sotto quest'ottica il termine derridiano è maggiormente legato alla facoltà mentale del ricordare piuttosto che agli spazi fisici e materiali del passato. «La sedimentazione di un ricordo nella mente avviene grazie alla mediazione dell'esperienza diretta di un evento, attraverso la tradizione» (ivi: 532) e attraverso «chi ne ha avuto esperienza diretta, oppure tramite supporti materiali che hanno preservato la storia dell'oblio» (ibidem).

Nora analizza le tre tipologie di luoghi della memoria basandosi sulla teoria di Halbwachs (citata nel capitolo 2.4) che rappresenta la memoria collettiva tramite 'immagini spaziali'. Lo storico, in primo luogo, identifica i luoghi della memoria come *luoghi materiali* (monumenti, archivi, biblioteche, musei, ecc.) in cui prevale il rapporto tra memoria e storia. In secondo luogo le immagini spaziali della memoria possono identificarsi in *luoghi simbolici* (pellegrinaggi, anniversari, celebrazioni, ecc.) che hanno lo scopo di cartografare la

geografia mentale del ricordo di una collettività. Si tratta dei luoghi che descrive Walter Benjamin nei suoi testi che prevedono un' intensa partecipazione emotiva di momenti importanti del vissuto soggettivo e collettivo. Infine i *luoghi funzionali* (diari collettivi, autobiografie, installazioni, film, ecc) connotano tutti quelli luoghi, quelle zone intermedie dove il tempo sembra essersi fermato perché sono un presente continuo.

I luoghi della memoria 'appartengono ai due regni' della storia e della memoria (...) anche un luogo in apparenza meramente materiale, come il deposito di un archivio, non è un luogo della memoria se l'immaginazione non lo investe di un'aurea simbolica. (Nora 1984: 37)

È quindi indispensabile ripensare ai luoghi come spazi del passato in cui il ricordo si riorganizza mentalmente e spazialmente e come luoghi in cui la memoria collettiva si cristallizza e si rifugia creando dei quadri contemporaneamente storici ed emozionali.



FIG. 24
Bernd e Hilla
Becher,
Fachwerkhaus,
1972.

2.7 LA MEMORIA DI UN TERRITORIO

Nella generale spazializzazione del tempo passato e delle sue memorie, ci sono alcuni luoghi specifici la cui funzione è quella di veri e propri “supporti memoriali”, costruiti e mantenuti per tramandare una memoria e per conservare tracce del passato. Appartengono a questa categoria i musei, ma anche i monumenti, i memoriali e i siti che vogliono serbare nel tempo il ricordo di eventi particolarmente significativi per una comunità. Galasso (2018) suggerisce una visione molto poetica: quando questi luoghi si intrecciano con la memoria, essi si slegano dalla loro ‘fisicità’, dalla loro materialità «per astrarsi completamente e diventare puro spazio mentale di rimemorazione» (ivi: 136). Ciò però non deve annullare la dimensione territoriale. Essa rimane un fattore molto importante per creare ponti e collegamenti tra il passato e la realtà. Soprattutto quando si parla di memoria del territorio la geolocalizzazione di un ricordo e la relativa mappatura dei luoghi che circondano tale ricordo diventano elementi essenziali.

Vorrei proporre un'analisi svolta da Patrizia Violi (2015). La semiologa sostiene, così come concordano molti autori qui citati — Halb wachs (2001), Grande (2005), Galasso (2018) — che la memoria intrattiene una relazione diretta e privilegiata con lo spazio. «I luoghi ci parlano sempre del nostro passato, anche quando non li stiamo ad ascoltare e si può addirittura spingersi a considerare la spazializzazione della memoria come una condizione per la sua nar-

rabilità» (Violi 2015). Lo spazio così come lo vediamo nella realtà veicola sempre significati nascosti, valori personali e storie rilevanti. «I luoghi significano, e significano altro da sé: significano relazioni sociali, rapporti di potere, gerarchie sociali» (ibidem). Lo spazio è costituito da un paesaggio materiale fatto di cose e da una serie di contenuti basati sul codice culturale. Non bisogna mai commettere l'errore di pensare che sia solo l'una o l'altra cosa; in realtà lo spazio è un ambiente eterogeneo composto da elementi e sistemi semiotici differenti. Per questa ragione la significazione spaziale ha un contenuto fortemente variabile che non rientra nei canoni classici di codici e di regole prefissate. I luoghi modificano la loro significazione nel tempo e i significati variano a seconda della persona coinvolta nel ricordo. Quindi un luogo può variare il suo senso e il suo significato a seconda di come e da chi viene utilizzato e vissuto. Una topografia è dunque essenziale per ricostruire il passato di una società. I luoghi fisici, visti in quest'ottica, sono raccoglitori di memorie e «possono definirsi essi stessi archivi, fonti inesaurite di testimonianze che contribuiscono alla ricostruzione del passato e alla sua continua comprensione e traduzione» (Galasso 2018: 137).

Cosa può essere conservato di un luogo? Quali testimonianze offre un territorio? Che memorie custodisce uno spazio? «I luoghi assorbono valori e significati, svolgono differenziate funzioni, parlano molteplici linguaggi» (Bonato 2009: 9). Un territorio costruisce relazioni tra le persone, le loro storie e le loro memorie; in quanto artefatto culturale ha la capacità di incorporare non solo risorse materiali, ma anche e soprattutto valori culturali, simbolici e ideologici. Voglio intendere con il termine territorio quel luogo vissuto da individui che producono memoria. Lia Zola (2009), professoressa associata del Dipartimento di Lingue e Letterature straniere e Culture moderne, nella sua ricerca sul rapporto tra *Memorie del territorio, territori della memoria*, si sofferma sulla fluidità e sulla soggettività come elementi caratterizzanti principali di tale dicotomia. Questo viene dimostrato nel momento in cui pensiamo alla memoria come qualcosa di dinamico (Assmann 1997), in cui le memorie e i vissuti appartenenti al passato, si sovrappongono a memorie del presente e sulla base di queste ultime svelano nuove reti di significati e nuovi scenari (Zola 2009: 19).

Il senso di un luogo in definitiva dipende dal legame che esso intrattiene con chi lo vive, lo abita, lo attraversa, investendolo di un valore e di un senso, dipende in altri termini dal legame che si instaura fra spazio e individuo, fra spazio e società.

(Violi 2015)

PARTE 3

COLLABORA- ZIONE IBRIDA NEGLI ARCHIVI

FIG. 25
Guido
Scarabottolo,
illustrazione.



Con il termine *Participatory Design* si intende quell'approccio nuovo alla progettazione in cui le persone, destinate all'uso del sistema, svolgono un ruolo attivo e collaborativo nel suo svolgimento. Utenti e progettisti devono cooperare e trovare mezzi comuni per dialogare e parlare tra loro alla pari, per poi prendere le decisioni finali sul progetto. Ma affinché si verifichi questa condizione, bisogna costruire un meccanismo di supporto e facilitare tale processo. Come? Tramite l'utilizzo di tecniche e metodi ormai consolidati nel tempo che favoriscono lo scambio di idee e di opinioni. La partecipazione 'dal basso' degli utenti implica una grande varietà di tipologie di materiale e di documenti (UGC): dai metodi *open-source* basati sulla tecnologia a metodi più analogici ed emozionali. Tutti hanno una caratteristica comune: la collaborazione degli utenti.

L'intento di questo capitolo è dimostrare come la collaborazione e la partecipazione — che prevedono l'utilizzo di *tools* e attività collettive guidate — possono essere coinvolte nella produzione di un archivio partecipativo.

3.1 IL PRINCIPIO DI COLLABORAZIONE

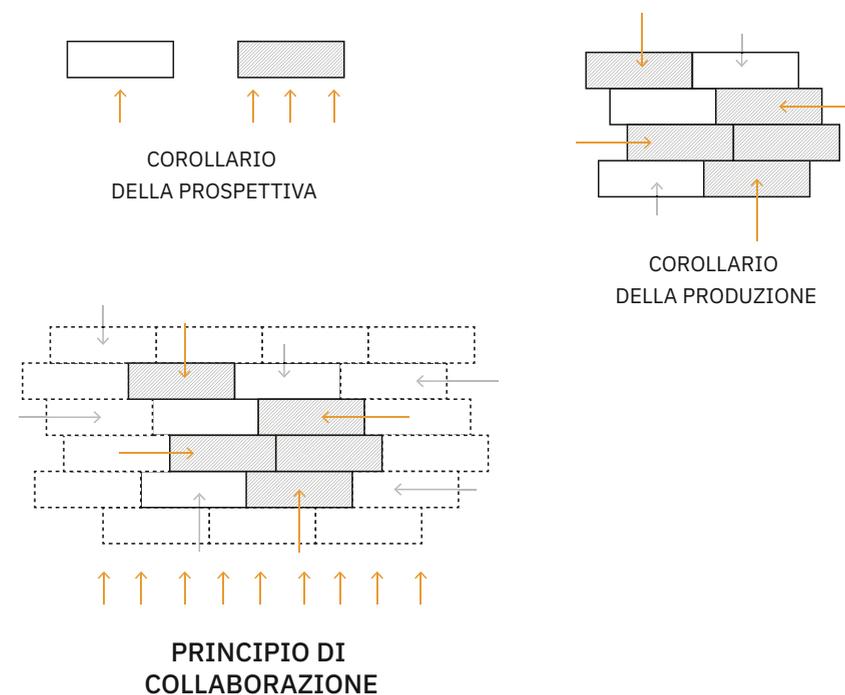
L'approccio cooperativo che prende avvio a partire dagli anni Settanta in Scandinavia e, subito dopo, nel Regno Unito, che utilizza la collaborazione come metodo di accesso al progetto, è stato nominato *'Participatory Design'*. La progettazione partecipativa mira a coinvolgere gli utenti nello sviluppo del sistema, affidando loro influenza sulle scelte progettuali relative al sistema che devono utilizzare (Lukyanenko 2016). Parallelamente, il coinvolgimento degli utenti promuove il reciproco scambio di conoscenze tra i progettisti e gli utenti. A differenza di altre forme di *user-centred design*, in cui gli utenti aiutano solo a fornire *input* progettuali — quindi assumono un ruolo secondario — il design partecipativo vede gli utenti come partner alla pari che cooperano durante tutto il processo di sviluppo. Il design partecipativo «*is many things to many people*». (Schuler e Namioka 2009: 27)

Spesso sono proprio gli utenti ad avere idee progettuali determinanti o a prendere decisioni cruciali. È quindi necessario portare avanti la teoria di Felber (2008), docente ed esponente del movimento 'L'economia del bene comune', che propone di abolire la competizione e dare spazio al benessere di tutti attraverso un processo partecipativo aperto a nuove evoluzioni e alla ricerca di sinergia e di empatia tra gli individui. La metodologia di ricerca che si crea è ciò che si può definire con il termine 'principio di collaborazione'. Esso può essere riassunto associando due concetti: *working together*

¹ Società avviata nel 2006 incentrata su risoluzione di problematiche IA (*Informations Architecture*) che ha come motto *'We design digital products and systems that make for clear, usable, beautiful, and cohesive experiences'*. <https://eightshapes.com/>

e *producing something*. Questo principio offre quindi la possibilità di produrre lavorando insieme, o, nello specifico, di ideare e dare origine a un progetto concreto collaborando con un team di persone esperte e non. Il presupposto di base è che il prodotto finito (realizzato in team) è migliore di quello che una persona sarebbe stata in grado di creare individualmente. Brown, designer co-fondatore di *'Eightshshapes'*¹, specifica meglio questo concetto proponendo due teoremi corollari al principio di collaborazione:

- Il *corollario della prospettiva* secondo cui è importante che il progetto si basi su prospettive multiple affinché la loro varietà possa arricchire i materiali progettuali, offrire opportunità inedite e migliorare il concept.
- Il *corollario della produzione* che enfatizza la complessità produttiva di un progetto e ridistribuisce la responsabilità della riuscita di esso a più risorse e a più settori. La conoscenza che porta alla produzione infatti, secondo Brown, non può appartenere ad un unico individuo, ma esso deve collaborare con personalità appartenenti a discipline differenti per avere punti di vista da parte di esperti di settore.



SCHEMA 6
Il principio di collaborazione, Applicazione dei teoremi corollari di Brown (2013). Elaborazione grafica dell'autrice, 2022.

A volte si pensa alla collaborazione come qualcosa di semplice, ma «la collaborazione è molto più complessa rispetto a quanto si creda, molto più produttiva rispetto a quanto si immagina e molto più basata sul comportamento e sulla cultura rispetto a strumenti e attività» (Brown 2013: 177 tr. it). La fase più complessa è sicuramente la pianificazione delle attività e l'organizzazione delle parti progettuali. Ignorare questa fase del processo di collaborazione implica il rischio che l'attività non corrisponda alle aspettative desiderate. La buona collaborazione proviene principalmente dalla condivisione di valori del team a tutte le persone coinvolte e dalla divulgazione chiara e concisa dello scopo e degli obiettivi del progetto. Bisogna inoltre considerare che ogni team è unico e diverso dagli altri, per questo necessita di un trattamento esclusivo, sia a livello di metodologie proposte sia a livello di atteggiamento, ritmo di lavoro e comportamenti. I progettisti devono quindi essere in grado di adattarsi alla tipologia di utenti coinvolti. La collaborazione, infatti, non è un'abilità innata, ma un atteggiamento abituale che va introdotto negli utenti che intendono partecipare. Un progetto di design partecipativo richiede una leadership forte, una figura in grado di prendere decisioni, ma non in modo autoritario. Richiede, inoltre, la scelta e la selezione dei criteri secondo cui i partecipanti possono collaborare e convalidare le loro idee. L'attività di collaborazione deve essere, infine, condotta in uno spazio sicuro in cui tutti i partecipanti si sentano liberi di essere d'accordo o in disaccordo con le idee progettuali e dove la discussione possa essere controllata e mediata da una figura di riferimento esperta affinché si mantenga una buona qualità e una coerenza con il progetto nei discorsi e nelle affermazioni degli utenti coinvolti (Brown 2013: 116).

3.2 IL PROGETTO CHE VIENE DAL BASSO

Nella prima parte di questa tesi abbiamo parlato di come, con l'avvento e la diffusione degli archivi digitali, gli *user-generated content* (UGC) siano diventati una delle pratiche più diffuse del 'web collaborativo'. «Lo UGC si basa sulla possibilità da parte degli utenti di utilizzare una piattaforma che abilita la creazione e la condivisione di contenuti con altri utenti, tipicamente aggiungendo una forte componente sociale e di interazione» (Ciuccarelli 2008: 118). Siamo portati a vedere il progetto ideale come quello che incoraggia i futuri utenti di un'organizzazione (tutti i gruppi e gli individui coinvolti) a decidere autonomamente come sviluppare il proprio lavoro attraverso il nuovo supporto informatico. Questo ideale però, nella realtà è raramente realizzabile perché ogni organizzazione e ogni gruppo di utenti, è caratterizzato da conflitti. Brown (2013), nel suo testo *Designing together*, dedica un intero capitolo al valore del conflitto all'interno di processi creativi-partecipativi. Lo *user experience designer* di Washington D.C. — semplificando (in modo teorico) il processo di produzione di un progetto o sistema in una serie di decisioni che portano a una soluzione finale — ha analizzato come vengono prese tali decisioni all'interno del team. Non tutti i membri del team possono condividere la stessa idea progettuale, anzi la dichiarazione del proprio punto di vista da parte degli utenti è una fase importante nel percorso che porta al prodotto finale. «*It's that conflict that allows them to acknowledge their lack of alignment and to work together to achieve a shared understanding*» (ivi: 55).

Ad ogni passaggio (decisione) dovrà crescere il livello di fiducia e di dialogo tra le parti e si dovrà dare spazio e, soprattutto, tempo alla parte conflittuale della discussione. Possiamo suddividere la decisione in due parti: il contenuto (la scelta presa) e il metodo (la tecnica con cui si è raggiunta tale decisione). Entrambi gli aspetti necessitano di chiarezza e allineamento tra gli utenti. Naturalmente più saranno gli utenti più sarà difficile uniformare i pensieri e le decisioni. Quindi sarà necessario progettare invogliando la maggior partecipazione possibile affinché siano rappresentate nel gruppo di progettazione tutte le tipologie di utenti. La piena partecipazione, ovviamente, richiede formazione e cooperazione attiva, non solo una rappresentanza simbolica nelle riunioni o negli incontri. (Schuler e Namioka 2009: 155) Quando gli utenti partecipano alle attività di progettazione è necessario utilizzare strumenti a loro familiari o addirittura simulare situazioni che hanno già vissuto affinché essi siano incoraggiati a condividere la propria conoscenza tacita o esplicita.

⊖ CASO STUDIO: *Long Story Short*

Natalie Bookchin è un'artista che lavora in una zona di confine tra l'arte visiva e il cinema che produce video autoritratti dal 2008. *'Long Story Short'* è un progetto del 2016 che ha portato alla realizzazione di un film-documentario di quarantacinque minuti che indaga la tematica della povertà in America attraverso le storie delle persone.

Volevo fare un film da un archivio di testimonianze di persone che, vivendo negli Stati Uniti in condizioni fortemente precarie e svantaggiate, riflettessero sulla propria esperienza di precarietà – come si sentivano, cosa ritenevano mancasse o fosse sbagliato nei racconti dei media dominanti, e cosa ritenevano che le persone al di fuori dalla loro condizione (la classe media, i ricchi e i politici) dovessero sapere. Volevo ascoltare le persone che sono solitamente invisibili o inascoltate dalla società e permettere loro di definire la propria situazione, piuttosto che chiedere ad altri di farlo, come molto spesso accade. (Maiello 2017)



DOCUMENTARIO
<https://bookchin.net/projects/long-story-short/>

Durante la fase delle riprese gli utenti erano stati isolati in celle (come avviene nei social media); la progettista forniva loro degli input affinché creassero contenuti e fossero sollecitati a gareggiare per ottenere attenzione e visibilità. Nella fase di montaggio però, non riproduce l'immagine del singolo soggetto isolato nella propria cornice, ma mostra l'interdipendenza e la connessione che si è formata, involontariamente, tra i discorsi enunciati dai singoli individui. Questi legami vengono mostrati, visivamente, con dei montaggi che raffigurano una o più persone 'fisse sullo schermo' e gli altri utenti che intervengono nella conversazione (solo a livello visivo) come testimoni silenziosi che, però, condividono lo stesso pensiero; mentre una persona parla le altre ascoltano, esattamente come chi sta guardando il film.

FIG. 26
 Natalie Bookchin,
Long Story Short,
 manifesto pubblicitario,
 2008.



Nella singolarità delle esperienze raccolte attraverso parole chiave (tipica regola della partecipazione online) risuona qualcosa che va al di là dei singoli e che disegna un sentire che accomuna non soltanto le persone intervistate ma tutti noi, utenti-spettatori. Un 'noi' che ha il compito, proprio come fa Bookchin, di ridisegnare e appropriarsi ogni volta di questo senso comune, che, nella forma più estrema di condivisione, risulta frammentato e quindi bisognoso di un gesto creativo capace di ricostruirlo ed offrilo nuovamente alla collettività. (Maiello 2017)

Questo progetto partecipativo evidenzia in modo chiaro la decentralizzazione dell'identità e la creazione di una conoscenza collettiva. Racconta le emozioni e i sentimenti dei singoli inserendoli in un flusso di pensieri che prendono sempre più forza perché in realtà sono sentimenti e attitudini collettive. Ezio Manzini (2015) ci ricorda che i veri destinatari di un progetto sono, sempre, direttamente o indirettamente, le persone. Il design collaborativo può essere considerato quindi non solo uno strumento progettuale, ma anche un mezzo per indagare la rete sociale e relazionale.

3.2.1 Social Metadata

Nel corso degli ultimi anni i metodi di partecipazione UGC che hanno trovato maggior spazio sono quelli che vengono definiti *social metadata*. Sono strumenti veloci, immediati, intuitivi che «promuovono il vantaggio dell'apertura, dell'interattività, della collaborazione, dell'immediatezza e della connessione di questi strumenti» (Schuler e Namioka 2009 tr. it). Tra di essi i più diffusi sono i *tags* e la folksonomia. Un *tag* è una parola chiave, un termine che viene associato ad un'informazione. Quindi il *tagging* è il processo che porta a classificare i *social metadata* secondo parole chiave e categorie. Secondo la classificazione proposta da Alex H. Poole² i *tags* possono essere di 11 tipi (Benoit, III e Eveleigh 2019:18): *content-based*, riferiti alla risorsa; *context-based*, riferiti al contesto in cui la risorsa è stata creata o salvata; *attribute*, riferiti a chi o a cosa la risorsa fa riferimento; *ownership*, riferiti a chi detiene la risorsa; *subjective*, esprimono un'opinione o un'emozione sulla risorsa; *organisatio-*

² Professore associato della Drexel University, si occupa della cura digitale, della gestione degli archivi e dei record e delle discipline umanistiche digitali che trattano le tematiche di diversità, inclusività e equità.

³ Definizione tratta dal testo di Eric Raymond, *La Cattedrale e il Bazaar* (1998) che propone un'analisi riflessiva sulle comunità hacker e sui principi del *Free Software*.

nal, identificano dei compiti alla risorsa; *purpose*, sostengono un'attività di ricerca, *factual*, descrivono fatti legati alla risorsa; *personal*, legati al rapporto tra il *tagger* e la risorsa; *self-referential*, taggano gli stessi tag; *bundled*, applicano il concetto di folksonomia. L'etichettatura (*tagging*) ruota quindi attorno al categorizzare e suddividere in livelli le informazioni. Questa metodologia produce dei percorsi di navigazione dinamici, ma la sua catalogazione è sicuramente imprecisa in quanto indicizza l'oggetto in base a criteri del tutto informali e personali.

La folksonomia è l'evoluzione del tag. Il termine *folksonomy* (unione delle parole *folk* e *taxonomy*), nato nel 2004, è un neologismo creato per indicare la tassonomia dei siti e la catalogazione dei loro contenuti generata dagli utenti tramite una collaborazione e l'utilizzo di parole chiave che seguono un linguaggio comune. È quindi una metodologia utilizzata da gruppi di persone che collaborano in modo spontaneo per organizzare, categorizzare e connettere informazioni disponibili in rete. A differenza della tassonomia tradizionale la folksonomia prevede una classificazione sociale che parte dal basso e che sfrutta la conoscenza collettiva degli utenti. Lo scopo è quello di rendere più agevole la ricerca attraverso la rete telematica; rispetto ai semplici *tags*, che hanno una visione individuale e soggettiva, essa invece riesce a riflettere in maniera più definita l'informazione secondo il modello concettuale del *target* per cui viene realizzato il progetto.

La forza dei contenuti UGC risiede nel dare importanza ai singoli frammenti di creatività sgretolando e ridistribuendo il centro dello sviluppo di un progetto. Eric Raymond rinomina questa nuova metodologia di trasmissione della conoscenza come 'metodo bazaar'³. L'attività di scambio tra progettisti e utenti produce nuova conoscenza e mostra alla società il peso che la tecnologia detiene nella produzione di progetti collaborativi. Tuttavia Ciuccarelli (2008), ribadisce «la necessità di una concomitanza di condizioni sociali e culturali, organizzative e di percezione del valore della conoscenza affinché si possano concretizzare cambiamenti radicali nell'impostazione dei processi produttivi e progettuali» (ivi 142).

3.2.2 Metodi analogici

Dall'analisi proposta da Ciuccarelli (2008) deriva la necessità di utilizzare anche metodi analogici che si basino sulla relazione, sul dialogo, sui rapporti interpersonali e sui rapporti umani. Soprattutto se si parla di archivi e di selezione di documenti, è importante dare un'identità alle fonti. «Un archivio è sempre lo specchio di chi l'ha prodotto» (Montorio 2021:31); la voce personale degli utenti necessita di metodologie che diano spazio e libertà di espressione e che siano più di natura qualitativa che analitica. Tutte le tecniche citate precedentemente (commenti, *tag*, *folksonomie*) hanno, certamente, un grande valore storico e analitico in quanto aggiungono informazioni importanti, ma tralasciano l'aspetto, a mio parere, più importante: quello emotivo. I metodi qualitativi possono essere quindi definiti come quei processi che sono in grado di registrare un'emozione e che riescono a trasmetterla agli altri con un codice comprensibile legato alla soggettività (sensazioni, sentimenti, passioni, intenzioni, ecc.) trasformando un semplice contenuto in una memoria emotiva.

Le persone possono mappare le proprie esperienze tramite un *empathy collage*. Le associazioni visive consentono alle persone di riformulare la propria conoscenza e creare connessioni tra luoghi e persone (Elizarova e Dowd 2017). Si può usufruire di una mappa come base del collage (*empathy map*), collegare i posti significativi e aggiungere materiali, ricordi, frasi, foto, immagini, disegni, cartoline, ecc. legate a un luogo o a una situazione. Questo serve all'utente per ricreare la mappa mentale di tutti i suoi ricordi e per riorganizzare la propria storia personale.

Altro metodo analitico qualitativo sono le *cultural probes*; esse sono uno dei metodi più interessanti e affascinanti per ottenere informazioni sulla vita e sulla cultura delle persone. Ai partecipanti vengono forniti kit per l'auto-documentazione di pensieri, luoghi, esperienze che sono stati significativi per la loro storia personale. La documentazione può essere raccolta in varie forme come diari, mappe, annotazioni, macchine fotografiche, giornali, ecc. Questa tecnica offre una visione esplorativa dei contesti culturali dei partecipanti. Il *participatory prototyping* è, invece, «un approccio esplora-

FIG. 27
Benjamin Chan, *Healthy Food Cultural Probe* (Design for America RISD | Brown), 2015.



tivo in cui la partecipazione è vista come un'attività di cooperazione tra utenti e designer» (Schuler e Namioka 2009: 169 tr. it). L'obiettivo è far acquisire agli utenti una familiarità con gli strumenti e stimolarli al ricordo. Gli utenti, durante queste sedute, possono utilizzare alcuni materiali (carta, legno, argilla, plastica, programmi grafici del computer, ecc.) per creare oggetti o contenuti digitali che trasmettono il loro ricordo. Così facendo avranno prodotto un oggetto che non solo può essere letto, ma anche osservato, toccato, annusato o testato; stimolerà quindi in chi lo guarda una più vasta moltitudine di sensazioni.

Un'altra metodologia molto utile all'interno del design collaborativo è l'indagine contestuale (*contextual inquiry*).

It is a technique for working with users to help them articulate their current work practices, system practices, and associated experiences. The technique contributes to initial design concepts by providing an understanding of the nature of user's work through inquiry with users. We represent this understanding through models of current work practice and descriptions of fundamental work concepts that were developed through interviews with users. (Schuler e Namioka 2009: 178)

Questa tecnica contribuisce nelle fasi progettuali iniziali fornendo una comprensione della natura del lavoro dell'utente attraverso un'indagine approfondita del contesto di riferimento. L'indagine contestuale si utilizza, quindi, per mettere alla prova l'attuale com-

preensione e progettazione del sistema da parte degli utenti. Essi partecipano al *co-design* interagendo attraverso artefatti di progettazione, come modelli di lavoro, prototipi di carta e prototipi *software*; inoltre possono essere invitati a collaborare in *workshop*, interviste e costruzione di scenari.

Fornire ai partecipanti materiali che consentano loro di impegnarsi in un'attività pratica di 'creazione' permette la produzione di documenti, oggetti, mappe che preparano l'utente a raccontare. Il passo successivo a questi metodi 'creativi' sono i veri e propri *rapporti umani* tra gli utenti, si tratta di interviste o di semplici chiacchierate che trasmettono non solo l'informazione, ma anche le sensazioni, le emozioni, il suono della voce, l'intenzione e la passione delle persone coinvolte.

È per questo che per progetti di tipo emozionale, che coinvolgono le memorie e le storie delle persone è importante che il conflitto avvenga in forma diretta e tramite una metodologia qualitativa. È inoltre fondamentale che l'attività di scambio avvenga, non solo tra gli utenti e i partecipanti, ma anche tra i progettisti e i collaboratori esterni.

Ricontestualizzando quanto detto fino a ora all'interno dell'area archivistica, lo scambio dovrà avvenire tra l'archivista e le fonti e lo strumento di scambio sarà proprio la collaborazione che permetterà all'archivio di 'farsi racconto'. Il dialogo, il conflitto e lo scambio di opinioni diventeranno quindi le metodologie per la raccolta di materiali e documenti davvero significativi e di qualità. La collaborazione dovrà portare alla creazione di una memoria collettiva che unisca le comunità e le generazioni. Così si potrà sviluppare quella che Montorio definisce 'ecologia della memoria', ovvero la consapevolezza che ciò che arriva dal passato può essere riciclato e reinterpretato nel presente (Montorio 2021).

La collaborazione si presenta (...) come l'unica strada possibile verso una svolta sostenibile, aiutando ogni persona coinvolta a guardare oltre il perimetro del singolo problema da risolvere, valutare con attenzione l'impatto sistemico delle proprie decisioni e utilizzare il dialogo e l'inclusione come risorse di trasformazione.

(Lavazza 2018: 12)

Ciò che accomuna tutti i metodi fino a ora proposti è la capacità di lavorare insieme ad altre persone (colleghi, utenti, *stakeholder* interni o esterni all'organizzazione o all'istituzione). La collaborazione si basa quindi sulla premessa e sulla scommessa che gli utenti investono il proprio tempo all'interno del progetto. Maria Cristina Lavazza, *experience e collaborative designer* che si occupa della progettazione di esperienze *omnichannel* che coinvolgono sistemi, spazi, persone e processi, propone un approccio trasversale, che rinomina *'Radical Collaboration'*. Si tratta di un approccio alla progettazione che si basa sul coinvolgimento attivo di tutti coloro che sono implicati nel progetto (in fase di ideazione, di sviluppo e di realizzazione). Le organizzazioni hanno ormai preso coscienza del decadimento di tutti quei metodi 'verticali' e della debolezza dei processi decisionali gerarchici *top-down*. La collaborazione radicale offre lo spunto per ripensare a tutti i processi alimentando insieme, tramite un approccio umano, il processo creativo che si fonda però, non più sui bisogni funzionali, ma piuttosto su quelli emozionali.

Adottare un approccio umano ai problemi, che riconosca il valore dell'intuizione e della conoscenza implicita delle persone (...), non significa adottare una visione esclusiva cliente-centrica, ma aspirare ad un equilibrio tra gli interessi del mercato e quelli delle persone. (Lavazza, 2018: 24)

3.3 RADICAL COLLABORATION

Quello che diventa indispensabile in questo tipo di atteggiamento è il 'non-giudizio' durante tutte le fasi: osservazione, analisi, pianificazione, programmazione e realizzazione. «Ecco perché scegliere un approccio collaborativo nel design significa adottare modelli di cambiamento sociale» (ibidem). Possiamo dedurre quindi che la collaborazione radicale sostiene un atteggiamento, oltre che umano, sociale poiché cerca di produrre soluzioni che avvantaggino tutti generando coesione tra i gruppi. Il conflitto di Brown (2013) viene minimizzato e il termine viene sostituito con la parola consenso. Considerando la diversità come un vantaggio non si dovrà più arrivare a una soluzione condivisa da tutti (tramite la conflittualità), ma a una soluzione per tutti.

Questo approccio è sintetizzato da Bruce Mau nel *Manifesto incompleto della crescita* (1998) in quattro punti:

- a) *L'innovazione nasce dalla comprensione dell'altro*
- b) *Senza questa comprensione non c'è coinvolgimento*
- c) *Senza coinvolgimento delle persone non c'è trasformazione*
- d) *Senza trasformazione non c'è futuro.*

Analizziamo i termini dei quattro punti di Bruce Mau nell'ottica del *radical design* e della *radical collaboration*.

L'innovazione corrisponde al cambiamento prospettico dall'*output* finale ai processi che lo innescano. Il focus si sposta dalla 'genialità' individuale all'esperienza collettiva che mette in gioco il potenziale collaborativo.

La *comprensione*, che può essere rinominata come empatia, è l'attitudine di offrire la propria attenzione all'altro e ad ascoltare i suoi sentimenti e le sue emozioni, mettendo da parte il proprio giudizio. Per il design collaborativo questo aspetto è fondamentale soprattutto nella fase progettuale per studiare lo scenario e le persone di riferimento, comprenderne le esigenze e trovare soluzioni su misura.

Il *coinvolgimento* è una conseguenza di quanto appena detto; tutti possono e devono «essere fautori attivi del cambiamento» (Lavazza 2018: 36). Anche chi appartiene, apparentemente, a un campo distante può avere un ruolo rilevante; anzi spesso è necessario coinvolgere 'utenti estremi' per avere pensieri divergenti e opinioni inaspettate.

AN (INCOMPLETE) MANIFESTO FOR GROWTH

Bruce Mau

- 1 Allow events to change you. You have to be willing to grow. Growth is different from something that happens to you. You produce it. You live it. The prerequisites for growth: the openness to experience events and the willingness to be changed by them.
- 2 Forget about good. Good is a known quantity. Good is what we all agree on. Growth is not necessarily good. Growth is an exploration of unlit recesses that may or may not yield to our research. As long as you stick to good you'll never have real growth.
- 3 Process is more important than outcome. When the outcome drives the process we will only ever go to where we've already been. If process drives outcome we may not know where we're going, but we will know we want to be there.
- 4 Love your experiments (as you would an ugly child). Joy is the engine of growth. Exploit the liberty in casting your work as beautiful experiments. Iterations, attempts, trials, and errors. Take the long view and allow yourself the fun of failure every day.
- 5 Go deep. The deeper you go the more likely you will discover something of value.
- 6 Capture accidents. The wrong answer is the right answer in search of a different question. Collect wrong answers as part of the process. Ask different questions.
- 7 Study. A studio is a place of study. Use the necessity of production as an excuse to study. Everyone will benefit.
- 8 Drift. Allow yourself to wander aimlessly. Explore adjacencies. Lack judgment. Postpone criticism.
- 9 Begin anywhere. John Cage tells us that not knowing where to begin is a common form of paralysis. His advice: begin anywhere.
- 10 Everyone is a leader. Growth happens. Whenever it does, allow it to emerge. Learn to follow when it makes sense. Let anyone lead.
- 11 Harvest ideas. Edit applications. Ideas need a dynamic, fluid, generous environment to sustain life. Applications, on the other hand, benefit from critical rigor. Produce a high ratio of ideas to applications.
- 12 Keep moving. The market and its operations have a tendency to reinforce success. Resist it. Allow failure and migration to be part of your practice.
- 13 Slow down. Desynchronize from standard time frames and surprising opportunities may present themselves.
- 14 Don't be cool. Cool is conservative fear dressed in black. Free yourself from limits of this sort.
- 15 Ask stupid questions. Growth is fueled by desire and innocence. Assess the answer, not the question. Imagine learning throughout your life at the rate of an infant.
- 16 Collaborate. The space between people working together is filled with conflict, friction, strife, exhilaration, delight, and vast creative potential.
- 17 Intentionally left blank. Allow space for the ideas you haven't had yet, and for the ideas of others.
- 18 Stay up late. Strange things happen when you've gone too far, been up too long, worked too hard, and you're separated from the rest of the world.
- 19 Work the metaphor. Every object has the capacity to stand for something other than what is apparent. Work on what it stands for.
- 20 Be careful to take risks. Time is genetic. Today is the child of yesterday and the parent of tomorrow. The work you produce today will create your future.
- 21 Repeat yourself. If you like it, do it again. If you don't like it, do it again.
- 22 Make your own tools. Hybridize your tools in order to build unique things. Even simple tools that are your own can yield entirely new avenues of exploration. Remember, tools amplify our capacities, so even a small tool can make a big difference.
- 23 Stand on someone's shoulders. You can travel farther carried on the accomplishments of those who came before you. And the view is so much better.
- 24 Avoid software. The problem with software is that everyone has it.
- 25 Don't clean your desk. You might find something in the morning that you can't see tonight.
- 26 Don't enter awards competitions. Just don't. It's not good for you.
- 27 Read only left-hand pages. Marshall McLuhan did this. By decreasing the amount of information, we leave room for what he called our "noodle."
- 28 Make new words. Expand the lexicon. The new conditions demand a new way of thinking. The thinking demands new forms of expression. The expression generates new conditions.
- 29 Think with your mind. Forget technology. Creativity is not device-dependent.
- 30 Organization = Liberty. Real innovation in design, or any other field, happens in context. That context is usually some form of cooperatively managed enterprise. Frank Gehry, for instance, is only able to realize Bilbao because his studio can deliver it on budget. The myth of a split between "creatives" and "suits" is what Leonard Cohen calls a "charming artifact of the past."
- 31 Don't borrow money. Once again, Frank Gehry's advice. By maintaining financial control, we maintain creative control. It's not exactly rocket science, but it's surprising how hard it is to maintain this discipline, and how many have failed.
- 32 Listen carefully. Every collaborator who enters our orbit brings with him or her a world more strange and complex than any we could ever hope to imagine. By listening to the details and the subtlety of their needs, desires, or ambitions, we fold their world onto our own. Neither party will ever be the same.
- 33 Take field trips. The bandwidth of the world is greater than that of your TV set, or the Internet, or even a totally immersive, interactive, dynamically rendered, object-oriented, real-time, computer-graphic-simulated environment.
- 34 Make mistakes faster. This isn't my idea - I borrowed it. I think it belongs to Andy Grove.
- 35 Imitate. Don't be shy about it. Try to get as close as you can. You'll never get all the way, and the separation might be truly remarkable. We have only to look to Richard Hamilton and his version of Marcel Duchamp's large glass to see how rich, discredited, and underused imitation is as a technique.
- 36 [*] Scat. When you forget the words, do what Ella did: make up something else ...but not words.
- 37 Break it, stretch it, bend it, crush it, crack it, fold it.
- 38 Explore the other edge. Great liberty exists when we avoid trying to run with the technological pack. We can't find the leading edge because it's trampled underfoot. Try using old-tech equipment made obsolete by an economic cycle but still rich with potential.
- 39 Coffee breaks, cab rides, green rooms. Real growth often happens outside of where we intend it to, in the interstitial spaces - what Dr. Seuss calls "the waiting place." Hans Ulrich Obrist once organized a science and art conference with all of the infrastructure of a conference - the parties, chats, lunches, airport arrivals - but with no actual conference. Apparently it was hugely successful and spawned many ongoing collaborations.
- 40 Avoid fields. Jump fences. Disciplinary boundaries and regulatory regimes are attempts to control the wilding of creative life. They are often understandable efforts to order what are manifold, complex, evolutionary processes. Our job is to jump the fences and cross the fields.
- 41 Laugh. People visiting the studio often comment on how much we laugh. Since I've become aware of this, I use it as a barometer of how comfortably we are expressing ourselves.
- 42 Remember. Growth is only possible as a product of history. Without memory, innovation is merely novelty. History gives growth a direction. But a memory is never perfect. Every memory is a degraded or composite image of a previous moment or event. That's what makes us aware of its quality as a past and not a present. It means that every memory is new, a partial construct different from its source, and, as such, a potential for growth itself.
- 43 Power to the people. Play can only happen when people feel they have control over their lives. We can't be free agents if we're not free.

È dunque necessario essere pronti a una *trasformazione* profonda e prepararsi all'imprevedibilità dei risultati. «Il processo di trasformazione implica sempre un confronto con l'ignoto senza timore delle conseguenze, immaginando anzi che proprio da lì possano nascere nuove prospettive» (ivi: 37).

La nostra società è troppo complessa per essere analizzata in maniera univoca; il salto nel vuoto nel mondo della trasformazione delle prospettive e dei punti di vista, è necessario per produrre un vero cambiamento che abbia un approccio corale e collettivo. Il cambiamento riguarda infatti le persone e le relazioni tra di esse, composte da dialoghi, confronti e rapporti costruttivi.

FIG. 28
Bruce Mau,
An (incomplete)
manifesto
for growth,
Progetto grafico
a cura di Silvia
Blanzina,
2015.

3.4 L'IMMAGINE D'ARCHIVIO NEL MONDO PARTECIPATIVO

118

Come e dove si colloca il mondo archivistico all'interno del contesto del design collaborativo? In che modo le tecniche del design partecipativo influiscono e definiscono un archivio? Quali nuove forme creative di elaborazione memoriale stanno nascendo a partire dall'attuale configurazione archivistica? A queste domande ha provato a rispondere Angela Maiello nella sua tesi di Laurea che si è proposta di dimostrare un assunto chiaro e preciso:

Se è vero che la medialità digitale interattiva ha un iniziale e decisivo impatto sul sistema di comunicazione, sul modo in cui esponiamo noi stessi e creiamo una sorta di storia del sé (...), è da registrare altresì il fatto che l'ambito che risulta più decisamente trasformato dalla nuova medialità è quello della memoria. (Maiello, 2015: 77)

La ricercatrice parte dal concetto che, ormai nel contesto dei media e del web 2.0, la funzione di archivio tradizionale è stata sostituita da algoritmi e *cloud* che immagazzinano le informazioni e permettono uno spazio quasi infinito di conservazione. Questo rapporto di reciprocità tra lo sviluppo e l'espansione di quella che l'autrice definisce 'medialità digitale partecipata', fa emergere nuove forme di conservazione dei dati e muta il concetto di archivio da spazio fisico a spazio digitale. Con 'medialità digitale partecipata'

si intende «il flusso intrecciato e multiforme di diverse piattaforme medialità, possibile grazie alla comune archiviazione di materiali maneggiabili (digitali) su cui esercita un'azione interattiva, cioè un'azione fondata sulla pubblica e partecipata condivisione di singoli utenti» (ivi: 126).

Da tradizione, l'archivio è qualcosa di fisso dove l'istituzione ha conservato intatte le memorie, le testimonianze e i documenti; ma con l'avvento delle nuove tecnologie ha preso sempre più spazio il dinamismo delle informazioni che si muovono all'interno e all'esterno della rete (web) in uno spazio praticamente infinito. È proprio la dinamicità l'essenza del digitale: essa coincide sia con la possibilità illimitata di accumulo di informazioni, sia con quella di poter intervenire, modificare e riutilizzare i dati e i documenti archiviati (Røssaak 2011). Ma la natura della rete è completamente diversa da quella dell'archivio. L'uso metaforico della parola web per riferirsi all'archivio, citato dall'autrice nella sua tesi, richiede una riflessione aggiuntiva. Dobbiamo infatti chiederci come questa dinamica che si è creata influisce sulla costituzione della nostra memoria, e in particolare sulla creazione della memoria collettiva condivisa. Se visti sotto quest'ottica allora i nuovi media «non sono meri strumenti della comunicazione, ma apparati della memoria, dispositivi di distanziamento e riappropriazione, registrazione e rielaborazione di materiale mediale, visivo e audiovisivo, sistemi per lo sviluppo di nuove pratiche di elaborazione individuale e collettiva della memoria» (Maiello 2016: 87). Tale materiale risulta quindi, da un lato, sempre disponibile e riutilizzabile, ma dall'altro rischia di essere dimenticato perché esposto all'enorme quantità di interazioni e dati simili a esso.

Se ripensiamo alla definizione di archivio data da Assman (2002) che lo definisce come 'magazzino del sapere' con tre funzioni principali: conservazione, selezione e accessibilità (SCHEMA 4); diventa chiaro come la conservazione digitale sia predisposta tanto all'accessibilità quanto poco alla selezione e alla conservazione. Ci troviamo davanti a una grande evoluzione rispetto alla reperibilità del materiale grazie all'accesso *wide-open* e al contempo a un'involuzione rispetto alla conservazione e alla selezione che risultano significativamente trasformate dall'evoluzione delle tecnologie. Assmann infatti constata quanto, soprattutto in epoca contemporanea, «lo smistamento e lo smaltimento sono diventati attività non meno importanti della raccolta e della conservazione di dati» (Assmann

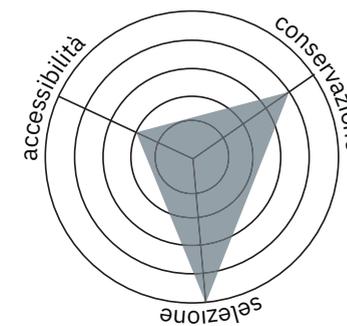
119

2002: 384). L'immagine d'archivio nel mondo partecipativo consiste quindi nel processo elaborativo di appropriazione e ricollocazione di un'informazione. Le nuove pratiche digitali sono ormai entrate a far parte di questo mondo e hanno creato una nuova condizione che Røssaak (2011) definisce *'anarchival'*⁴. Questo termine così radicale vuole enfatizzare la trasformazione estrema dei concetti e delle pratiche archivistiche avvenuta negli ultimi centocinquanta anni con l'introduzione delle tecnologie digitali (film, video, televisione, suoni, registrazioni, audio, computer, ecc.). «Internet e i nuovi media sembrano aver istigato una generale mania di archiviazione e un proliferare di pratiche archivistiche sia pubbliche che private» (ibidem).

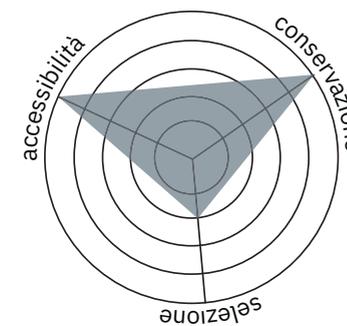
La diffusione di processi di scambio e di tecnologie porta, più in generale, alla comprensione dei fenomeni creativi-cooperativi che mirano alla diffusione di una memoria condivisa. Tale memoria è data dall'insieme delle tre funzionalità di Assman. Se l'archiviazione tradizionale punta alla selezione e alla conservazione dei documenti a discapito dell'accessibilità e l'archiviazione digitale si comporta nel modo inverso — ciò che è conveniente fare è un *'hybrid crossover'* (Ciuccarelli 2009: 160) tra le due metodologie. L'archivio infatti ha ormai superato sia la fase analogica che quella digitale; ha bisogno di vivere una nuova fase ibrida ed è proprio qui che si concentra la mia tesi. L'archiviazione partecipativa ibrida sarà in grado di dare valore alla conservazione e alla selezione — come gli archivi tradizionali — permettendo però, contemporaneamente, una maggiore accessibilità dei materiali e delle fonti.

⁴ Termine usato nel testo originale con un'accezione cinematografica. *The Archive in Motion*, 2010

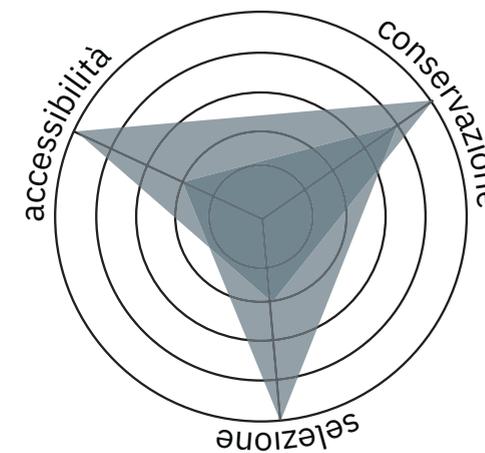
ARCHIVIAZIONE TRADIZIONALE



ARCHIVIAZIONE DIGITALE



Ibridazione tra i metodi ARCHIVIAZIONE PARTECIPATIVA



SCHEMA 7
Ibridazione dei metodi
sulle variabili del
'Magazzino del Sapere'
di Assmann.
Elaborazione grafica
dell'autrice, 2022.

3.5 IBRIDAZIONE DEI METODI

Come visto precedentemente nel capitolo 1.1 e 1.2 la storia degli archivi ha vissuto due fasi: una prima fase analogica in cui gli archivi ospitavano materiali cartacei, immagini, fotografie, documenti, registri ufficiali ecc. e una seconda digitale che è consistita sia nel rendere *open-source* il materiale esistente creando piattaforme online, sia nell'aggiunta di nuove forme di collaborazione da parte degli utenti come *tags*, commenti, *crowdsourcing* ecc. Oggi ci troviamo in una terza fase, la fase ibrida. L'ibridazione è il processo attraverso cui si intrecciano tipologie e varietà di contenuti al fine di produrre materiale con caratteristiche migliori e innovative. Siamo in un'epoca in cui il digitale ha già raggiunto il suo apice e si sta ora dirigendo verso la sua discesa. Le persone, soprattutto dopo il periodo vissuto⁵, hanno bisogno di umanità, di conversazione diretta e di relazioni sociali. In un contesto come quello appena descritto, le tecnologie non sono che «uno stato transitorio» (Ciuccarelli 2008: 204), un passaggio necessario per la divulgazione delle informazioni a un maggior pubblico possibile. L'esperienza quotidiana però passa inevitabilmente dal 'toccare con mano'.

⁵ Riferimento al periodo di isolamento e di restrizioni sociali dovute alla diffusione del virus *Sars Covid* in Italia durato da marzo 2020 a gennaio 2022.

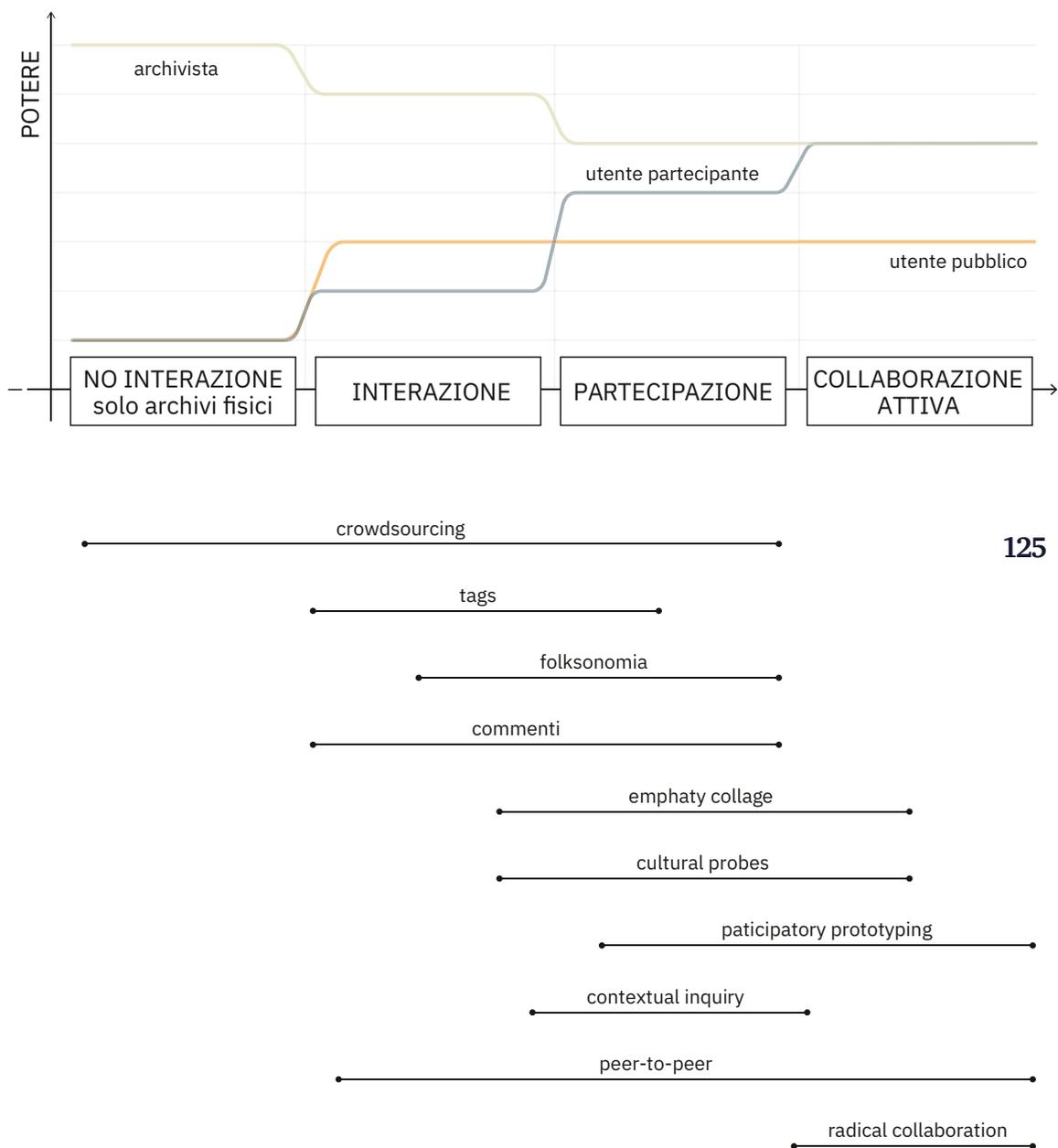
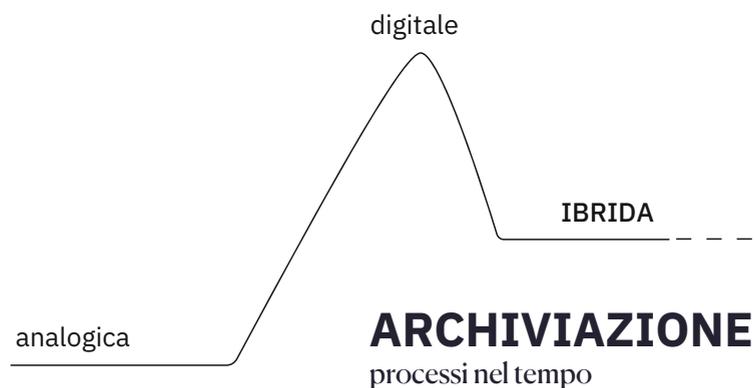
⁶ Il termine indica tutto ciò che è d'impedimento alla chiarezza e all'univocità del messaggio; maggiore è l'entropia, minore è la quantità di informazione. Fonte: Oxford Dictionary. Ultima consultazione aprile 2022.

Finché la questione della produzione diffusa e collaborativa di nuova conoscenza, la propagazione libera e aperta, rimangono confinate nel mondo del digitale e del virtuale è possibile che la questione della entropia⁶ possa rimanere sullo sfondo, sebbene anche i mondi virtuali per esistere abbiano bisogno di infrastrutture fisiche, produttive, che hanno una loro dimensione materiale. (ibidem)

Questa ipotesi di conoscenza collettiva, ottenuta tramite ibridazione del digitale e dell'analogico, comporta una nuova idea di potere che si lega ancor di più alla capacità di guidare azioni collettive, di comunicare la propria visione del mondo e di conferire valore alle informazioni e alle esperienze (Rullani 2004). Il percorso per arrivare ad una forma di ibridazione completa e coerente con i fini progettuali deve quindi prendere in considerazione sia i metodi digitali e analitici che quelli analogici e descrittivi e riuscire a trovare il giusto incastro tra le parti. Siamo tanto nell'epoca della partecipazione attiva, della collaborazione, della co-produzione e della progettazione diffusa quanto in quella della conoscenza personale, della ricerca di senso, delle motivazioni e dei significati (Ciuccarelli 2008). È dunque impossibile fissare confini e distinguere le parti: l'autorità, il potere, l'informazione, la partecipazione, ecc. devono tutte essere egualmente condivise e suddivise tra gli stakeholder del progetto.

Se vediamo la creazione di un archivio partecipativo come un progetto, allora possono essere applicate tutte le regole e le direttive citate fino a ora. L'archivio sarà quindi luogo di nuove possibilità e nuove opportunità di collaborare, combinare, condividere e mischiare le informazioni in modi nuovi e innovativi. Tutte le metodologie collaborative esposte nel capitolo 3.2 hanno una caratteristica comune: sono partecipazioni 'dal basso' ovvero contributi che la comunità offre volontariamente all'archivio. Esse aiutano ad avviare progetti di collaborazione con le comunità rimuovendo le barriere tra i non professionisti e gli archivisti.

SCHEMA 8
**Disposizione
 delle metodologie
 collaborative di design**
 in base al livello di
 partecipazione e alla
 suddivisione del potere
 per un archivio ibrido.
 Elaborazione grafica
 dell'autrice, 2022.



Questa affermazione introduce la prima variabile all'interno dello schema proposto (SCHEMA 8): la *suddivisione del potere*. Passando da una semplice interazione digitale a una collaborazione attiva, il ruolo autoritario si modifica. In un archivio dove l'interazione è nulla o è solo digitale, il potere dell'archivista è molto alto mentre agli utenti spetta un potere quasi nullo. Il passaggio da interazione ad partecipazione porta però a un cambiamento: gli utenti, avendo la possibilità di apportare contenuti che influiscono sull'organizzazione dell'archivio, assumono un ruolo di potere un po' più considerevole. L'archivista rimane però colui che ha l'autorità più alta, in quanto ha potere decisionale e amministrativo. La vera equità nella suddivisione del potere la si ottiene solo se l'interazione si trasforma in collaborazione attiva; i «detentori del potere» (Evans 2015), in questo caso, sono a in egual misura i responsabili delle politiche di archiviazione dei progetti (archivisti) e gli utenti definiti nello SCHEMA 3 come 'partecipanti'. Una parte di potere spetta però, anche se in minor misura, al pubblico generale che, entrando in contatto diretto con le fonti, può comunicare la propria opinione, offrire spunti e presentare critiche cambiando così le sorti di un progetto.

Seguendo quanto descritto, la seconda variabile del grafico è facilmente intuibile; si tratta del *livello di partecipazione*. Esso varia da un'iterazione basica degli utenti ad una collaborazione attiva tra utente e archivio. Come espone Huvila (2008), tramite l'utilizzo di metodi collaborativi (*cultural probes*, *collaborative prototyping*, indagini contestuali, ecc.) i partecipanti non solo contribuiscono al progetto con materiali personali (che sarebbero comunque sotto il controllo dell'archivista professionista), ma partecipano all'organizzazione effettiva degli archivi. A completamento dello schema sono stati infatti inseriti tutti metodi citati nella ricerca e sono stati collocati spazialmente secondo le due variabili: potere e livello di partecipazione.

L'obiettivo finale è quello di costruire «*a peer-produced space facilitating the contribution of co-created, co-owned information and resources that are co-managed and where power and authority is shared*» (Mackay 2019), ovvero uno spazio condiviso tra pari che faciliti il contributo di informazioni co-create e co-gestite e dove potere e autorità siano condivisi e collettivi.

People who are affected by a decision or event should have an opportunity to influence it. (...) Participation is essential to social interaction. It is also essential to good design.

(Shuler e Namioka 2009: XXI)

PARTE 4

LA COMUNICAZIONE PER GLI ARCHIVI DEL TERRITORIO

FIG. 29
Guido
Scarabottolo,
illustrazione.



La realtà sociale come viene interpretata dagli archivi? Quali pratiche possono essere usate per condividere il materiale archivistico? Come può archivio essere un mezzo per la produzione di conoscenza condivisa?

Questo capitolo vuole indagare i diversi approcci di comunicazione del sapere e gli strumenti tramite cui viene tradotto. «Discorsi, dialoghi, testi verbali e visivi, artefatti cognitivi, scriptografici, fisici e virtuali, costituiscono dispositivi di mediazione ed articolano un repertorio di narrazioni che diluisce l'innovazione dentro ai territori del 'senso comune'» (Penati 2013: 11). Quelli citati dall'autore sono solo alcuni dei metodi traduttivi, ci sono molteplici modi di raccontare storie. Qui le mie proposte di *performance* comunicative attraverso cui raccontare e tradurre un archivio partecipativo ibrido legato al territorio.

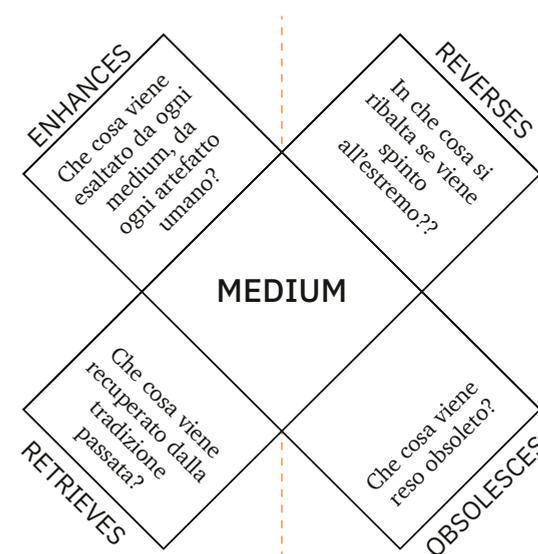
4.1 FUNZIONI COMUNICATIVE DELLA MEMORIA

Come già esposto nei capitoli precedenti la memoria non si lega solo alla forma comunicativa ma è determinata soprattutto dagli aspetti culturali e dalle dinamiche che si creano all'interno della società in cui la si comunica. Secondo una distinzione proposta da Walter Ong (2014), studioso di storia della cultura di retorica e dei problemi della comunicazione, la società può essere suddivisa in tre periodi storici che corrispondono alla fase di cultura orale (primaria), fase di cultura letterata, e fase di cultura post-orale (chiamata anche post letterata o di oralità secondaria). Nelle società orali l'atto di ricordare e la memoria sono un unico processo in cui vengono tradotti il sapere e l'esperienza e dove si preserva l'identità di un gruppo; il sapere è legato alla memoria e si tramanda tramite proverbi e formule linguistiche (Lamberti in Agazzi e Fortunati 2007). Ciò comporta una maggiore attenzione alle tradizioni comunitarie e tende in modo inconsapevole all'estroversione in quanto è necessario un dialogo. Con la nascita della cultura scritta, e quindi della società letterata, si vive un cambiamento; la scrittura infatti, seppur più individualista, soggettiva e tendente all'introversione poiché comporta un distanziamento tra soggetto e oggetto, permette la trasmissione di memorie in modo più dettagliato e particolareggiato. L'epoca odierna invece si trova nella fase della cultura post-orale e vive nel *'villaggio globale'*¹ dove «le nuove forme della comunicazione inducono modi di aggregazione che richiamano quelli delle società orali, sebbene attualizzati in un mondo ancora profondamente

¹ Espressione coniata da Marshall McLuhan, sociologo e studioso delle comunicazioni di massa, che intende rappresentare il mondo nell'era della globalizzazione; la comunicazione all'interno di questo nuovo mondo è così facile che la terra sta assumendo i comportamenti tipici di un 'piccolo' villaggio.

letterato» (ivi: 405). Ciò comporta un profondo cambiamento nel concetto di identità, sia individuale che collettiva.

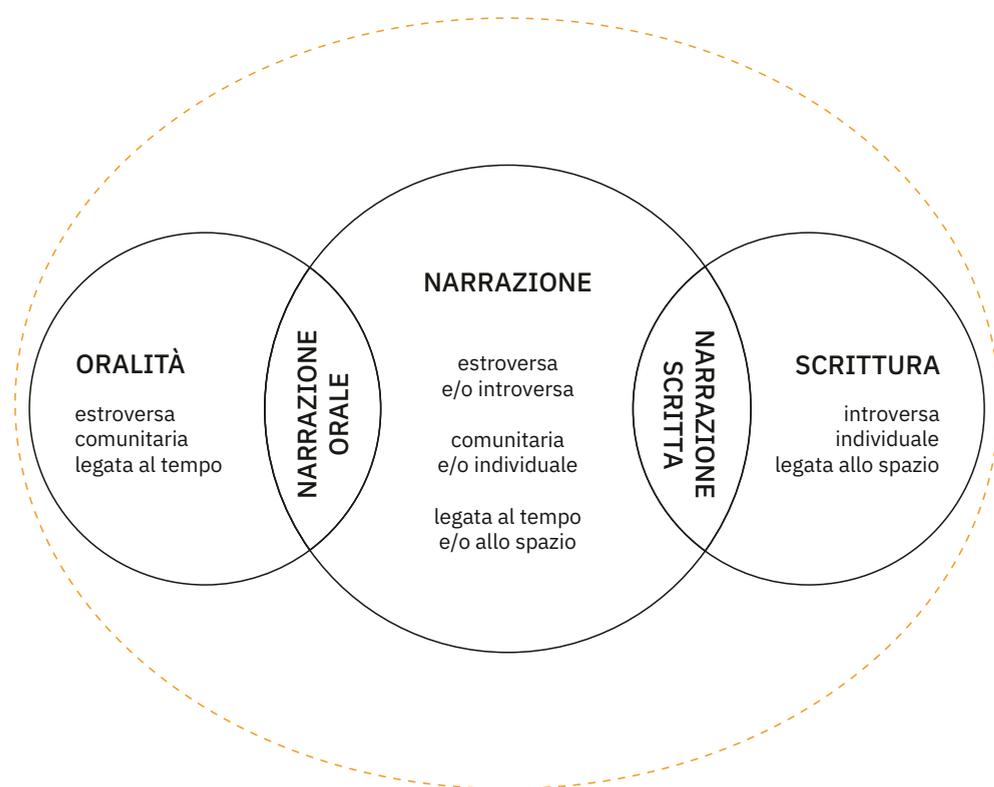
L'apertura alla globalità sta innescando fenomeni contrapposti: da un lato si tende infatti a proteggere le memorie chiuse e circoscritte a una precisa esperienza culturale e territoriale e salvaguardare i gruppi di individui che ne hanno fatto parte (*livello locale*); dall'altro lato però, contrapposto a questo 'isolazionismo culturale', si stanno sviluppando nuovi modelli di memorie ibride — identitarie, esperienziali e partecipatorie — che vengono condizionate dalle nuove forme di comunicazione (*livello globale*). Serve quindi trovare un compromesso tra il locale e il globale. Se è vero che la nostra idea di memoria è dinamica (Assmann 1997), essa dovrebbe essere modificata ogni volta che il complesso di istituzioni sociali e culturali subiscono un mutamento; ma è anche vero, però, che lo stesso contesto sociale di modifica in rapporto alle nuove forme di comunicazione e alle nuove tecnologie che emergono nel tempo. Di conseguenza risulta indispensabile pensare a come si modifica la memoria in relazione alle nuove tecnologie digitali di comunicazione. Marshall McLuhan è stato il primo ad avviare questa tipologia di ricerca esplorando i nuovi modelli in grado di combinare discipline diverse e nuovi costrutti sociali. La ricerca è stata svolta seguendo il modello della tetrade che ha come scopo quello di scatenare riflessioni e di richiamare alla mente esperienze e conoscenze stratificate nel tempo. Questo modello investigativo è composto da quattro quesiti:



SCHEMA 9
Marshall McLuhan
Tetrade (1988).
Rielaborazione grafica
dell'autrice, 2022.

Queste domande non seguono alcun ordine temporale o logico (vedi visivamente in SCHEMA 10) poiché corrispondono ad effetti che hanno luogo nello stesso momento. È uno strumento che non offre risposte assolute, ma che permette di mettere in relazione i soggetti e di farli collaborare tra loro. Infatti i risultati saranno diversi in base al livello di partecipazione e di conoscenza dei partecipanti all'esperimento.

Le nuove forme di comunicazione elettronica e digitale confondono i due mondi (orale e scritto) e innescano processi creativi che incidono profondamente sul senso identitario e quindi sull'idea di memoria collettiva e individuale.



SCHEMA 10
Funzioni comunicative e medialità tramite cui tramandare il sapere sulla base del *GReS* (Grafo delle Relazioni Semiotiche). Rielaborazione grafica dell'autrice, 2022.

La controindicazione delle nuove tecnologie in rapporto con la memoria sarebbe dunque quella di una 'iper-semplificazione' dei contenuti. Dobbiamo trovare nuovi punti di osservazioni che permettano di risolvere questa problematica e che consentano il recupero di storie originali e inedite confinate negli individui e nei gruppi sociali. Ma se la scrittura sembra privilegiare un'idea di memoria intesa come fredda raccolta di dati piuttosto che un'azione partecipativa e l'oralità sembra invece sempre privilegiare l'idea di ricordo percepito come processo fluido, dinamico e relazionale (Ong 2014); allora qual'è la strada giusta da seguire?

Sicuramente è inevitabile il processo di selezione e l'istituzionalizzazione dei ricordi e della memoria tramite i testi scritti (archivi) che diventano così artefatti depositari di tradizioni riconosciute attraverso l'autorità delle fonti. Tuttavia la scrittura non deve per forza annullare l'oralità, la sovrapposizione dei due modi è possibile ed è l'unica strada giusta da perseguire. L'idea di storia orale è ormai una vera e propria disciplina che completa la tradizionale ricerca storiografica e che si avvale anche di fonti solitamente escluse dalla ricerca 'letterata' tradizionale come storie di vita, testimonianze, interviste, ecc. Tutti questi sono i processi narrativi che danno voce ai singoli individui e permettono la comunicazione di memorie.

4.2 PROCESSI NARRATIVI

Nell'ambito dei processi narrativi e di rappresentazione si creano inevitabilmente alcuni modelli mentali di noi stessi in rapporto con gli altri che contribuiscono a creare una struttura base in cui la nostra mente tende a interagire con gli altri (Frongia in Agazzi e Fortunati 2007). Si tratta di processi unici per ogni individuo in quanto ognuno vive una determinata esperienza o un determinato luogo in un certo modo e secondo il proprio essere, ma al contempo sono processi comuni a tutti gli esseri umani intesi come collettività. I rapporti interpersonali possono quindi facilitare o inibire questa tendenza ad integrare rappresentazioni diverse della nostra vita creando una relazione tra memoria ed emozioni. Se consideriamo l'individuo come entità autosufficiente, ben delimitata e composta da una parte razionale e una parte emotiva (Manghi 2004), allora è naturale ricorrere al binomio memoria ed emozioni. Il modo più facile per trasmettere una conoscenza e per ricordare nel tempo è apprenderla tramite comportamenti non verbali (tono della voce, timbro, espressioni del volto, movimenti del corpo, attitudini, sguardi, ecc).

A sostegno di questa tesi Halbwachs (2001) dedica l'intero capitolo 'La memoria collettiva nei musicisti' trattando l'esempio del linguaggio musicale e di come esso riesca a infiltrarsi subito tra i nostri ricordi in modo immediato. Questo perché quando si tratta

di voce umana la nostra attenzione non si rivolge alle parole, ma piuttosto al timbro, all'intonazione, all'accento della persona che sta parlando. Ci rimangono impressi nella mente alcuni suoni in particolare perché ne cogliamo il ritmo e la ritmica vocale (da qui la declinazione al mondo musicale) di chi racconta.

Perché è il testo dell'autore, adattato con precisione al suo pensiero, cioè ai personaggi che egli ha voluto mettere in scena, ai caratteri e alle passioni in cui ha voluto farci entrare. Le parole, le espressioni, i suoni, qui non hanno come fine se stessi: sono le vie d'accesso al senso, ai sentimenti e alle idee espressi, all'ambiente storico o ai personaggi rappresentati. (Halbwachs 2001: 76)

Seppur contestualizzato in un ambito completamente estraneo alla tematica della mia ricerca trovo il ragionamento del filosofo francese perfettamente applicabile al mondo archivistico e ai processi comunicativi che hanno l'intento di tramandare e raccontare il proprio passato. Parlando di processi narrativi diventa indispensabile trattare l'ambito antropologico che ha fatto del racconto e delle dinamiche sociali il fulcro della sua ricerca. Victor Segalen (1907), medico eclettico che ha compiuto numerosi esperimenti antropologici in Cina e in Polinesia, è stato il primo ad aver introdotto la forma della memoria autobiografica in questo settore facendo raccontare ad un narratore polinesiano del luogo la vita quotidiana così come era vissuta prima dell'arrivo dei bianchi. Nel 1907 riuscì, grazie a questa testimonianza, a fissare nella memoria una Tahiti incontaminata che altrimenti si sarebbe persa per sempre. Da quel momento in poi le testimonianze autobiografiche sono diventate la modalità rappresentativa più usata nella trasmissione di memorie culturali. Era chiara l'idea che in alcune società era la forza del gruppo, della società e della collettività a prevalere e ad essere il promotore della cultura.

La memoria degli altri rappresentava un tema estremamente delicato perché metteva in discussione quei paradigmi appena elaborati da una disciplina che, sia quando aveva a che fare con le narrazioni (Victor Segalen), sia quando osservava partecipando alle pratiche culturali e sociali (Franz Boas)², lavorava in presenza di (e malgrado) assunzioni e divari epistemologici assai profondi. (Franceschi in Agazzi e Fortunati 2007: 588)

In questa prospettiva la memoria fu uno degli strumenti fondamentali per accedere in modo diretto e plausibile a sistemi culturali complessi riuscendo a preservare e tramandare dati preziosi in pericolo 'di estinzione'. Il genere autobiografico e i processi narrativi delle storie di vita sono stati con il tempo sempre più caratterizzati e sempre più distanti dalla storia canonica e tradizionale. È stata abbandonata la 'purezza teorica' e la 'neutralità storica' in favore dell'elaborazione di spazi privilegiati e funzionali che offrono libertà di espressione e di creatività. La perdita della connotazione mimetica e la relativa apertura al mondo dei significati simbolici e

² Antropologo tedesco (1858-1942) capostipite della corrente anti-evoluzionistica del particolarismo storico.



FIG. 30
Victor Segalen,
Resoconto fotografico
della missione
antropologica
in Cina, 1910s.

dell'emotività ha sviluppato una maggiore diffusione dei valori e dei significati tramandati tramite la memoria collettiva (Penati 2013: 11). È così che il narrare autobiografico «si configura come un vero e proprio deposito ove poter conservare e in seguito esibire un patrimonio altrimenti silenzioso; la scrittura autobiografica come le storie di vita rappresentano la metodologia e il genere che forse più di altri riescono a tenere conto della complessità del tema della memoria» (ivi: 597).

Se questo processo è stato condotto a livello antropologico perché allora non applicare tutto questo anche all'ambito archivistico? La storia controversa della memoria porta con sé tutti i segni e le tracce della sua ricomposizione complessa e stratificata. Ci sono tantissime persone che conoscono il valore della propria testimonianza ma non hanno modo o possibilità di libera espressione e tanti altri che invece necessitano di tali testimonianze ma non sanno dove recuperarle. La mia ricerca si vuole quindi focalizzare sul racconto del territorio tramite una partecipazione attiva delle persone e una narrazione (testimonianze, storie di vita, autobiografie, archivi fotografici personali, ecc) della memoria collettiva di un luogo; vuole trattare i luoghi «come portatori di ricordi e di immagini del futuro, come condensatori di profumi, suoni, immaginari che fanno da sfondo a ogni racconto» (Bresciani e Micoli 2016).



FIG. 31
Victor Segalen,
Carta postale
da Bora Bora
durante la
missione a Tahiti
1903- 1910.

4.3 MAPPARE UN LUOGO NELLA MEMORIA

138

Spingere le persone a domandarsi quale sia stata l'evoluzione di un luogo, apre le porte a indagini che conducono i ricercatori e gli archivisti al di fuori della propria esperienza soggettiva per ricostruirne l'oggettività nel suo contesto storico e sociale. Il territorio si fa dunque attore principale in quanto definisce i luoghi in cui le persone possono incontrarsi faccia a faccia per costruire relazioni e connessioni sociali. La pratica archivistica si è da sempre confrontata con il territorio circostante e i documenti conservati hanno una forte relazione con i luoghi a cui sono riferiti. Inoltre, con l'avvento della partecipazione, il confronto si è esteso anche verso gli abitanti di quei luoghi, coinvolgendo qualsiasi livello generazionale, di estrazione sociale o di provenienza geografica. «Il territorio diventa specchio attraverso cui i soggetti possono co-costruirsi individualmente e collettivamente: è il medium che consente ad ognuno di definirsi» (Bresciani e Micoli 2016). Per far sì che questo avvenga è indispensabile capire come si può mappare un territorio.

La cartografia opera in base a due nature: la prima di selezione, proiezione e deformazione del reale per conseguire un obiettivo; la seconda di corrispondenza con il reale. Il codice cartografico non è univoco, anzi esistono diverse tipologie di codici che, spesso, si intersecano e si sovrappongono tra loro creando delle corrispondenze tra lo spazio puramente geografico e quello personale, antropologico e della rappresentazione. Diversamente da come propone una

FIG. 32
Magut Design,
Il mare comincia da qui, progetto
di Psicogeografia,
2022.

Mappa comunitaria che osserva i fiumi Lambro, Olona e Seveso con uno sguardo attento alla complessità del loro apporto alla vita delle comunità dai tempi antichi fino ad oggi.



visione cartografica tradizionale di *imaging* (che prevede produzione di immagini tramite strumenti ottici e tecnologici di rappresentazione), la mappatura non si limita a geolocalizzare il territorio con codici stabiliti, ma si propone come artefatto culturale che intende restituire un'interpretazione strategica dello spazio (Quaggiotto in Baule 2016: 215-229). L'attenzione viene spostata dallo spazio geometrico a quello antropologico e la cartografia si fa interprete del territorio acquisendo varietà e possibilità di contenuti: avvenimenti, ambienti sociali, culture che vengono mescolate e localizzate nelle caratteristiche fisiche dello spazio. «In quest'ottica, la natura traduttiva della cartografia non appare come una novità: trasformazione e corrispondenza si presentano attraverso un sistema di strumenti e operazioni semiotico-culturali che trasformano lo spazio in discorso visivo» (ivi: 221-222).

Le mappe quindi in una visione di archivio partecipativo possono essere viste come strumenti narrativi per la comprensione del territorio e per la lettura del comportamento delle popolazioni urbane. Come ogni processo, l'atto del mappare, fa ricorso a noi stessi in relazione con gli altri. Il percorso è quindi quello di un'esplorazione del nostro io, dell'altro e di come questi entrano in relazione. Fare cartografia significa quindi fare una riflessione rispetto ai luoghi e ai patrimoni materiali o immateriali che sono presenti nella propria quotidianità (Bresciani e Micoli 2016). Giusti (2015), professoressa

139

associata di pedagogia all'Università degli Studi di Milano-Bicocca, introduce il termine 'mappe geo-emotive'. Le descrive come mappe che collocano il soggetto nella complessità di un territorio.

Lo spazio-mappa si configura contemporaneamente come prodotto e processo, in cui il soggetto può osservarsi come essere nel mondo. È in base a queste esperienze che è possibile muoversi alla scoperta di se stessi, degli io possibili ma anche di sviluppare competenze interculturali che ci aiutino a

- a) Valorizzare le singole soggettività;
- b) Creare legami con il territorio tracciando ponti di memoria tra le dimensioni del passato, presente, futuro;
- c) Incontrare gli altri e attivare forme di dialogo interculturale;
- d) Guardare i territori del quotidiano da più punti di vista attraverso il confronto con gli altri;
- e) Sperimentarsi con i propri tempi e stili cognitivi in molteplici contesti favorendo il processo di integrazione. (ivi: 111)

Mappare il territorio in modo partecipativo da parte di una comunità significa avere la possibilità di cambiare completamente punto di vista. Si ha la certezza di non affidare al progettista, in senso lato, «la responsabilità di creare un nuovo testo che va costituire un surrogato strategico del territorio» (Baule 2016: 216), ma di costruire una cartografia che rappresenti lo sguardo che la comunità e i suoi componenti hanno in rapporto al territorio in cui vivono. È solo in questo caso che avviene davvero quel passaggio aggiuntivo in cui si instaura una profonda relazione tra soggetti e luoghi, tra comunità e territorio, tra utenti e archivio che può essere tradotta in un'unica grande relazione: tra 'identità privata' e 'spazi pubblici'. «Mappare è quindi un gesto intrinsecamente attivo (...) reso possibile dalle pratiche del riconoscere, interpretare, tradurre, comunicare» (Bresciani e Micoli 2016).

4.4 COME TRADURRE LA MEMORIA IN ARCHIVIO

Quando si parla di archivi viene scontato pensare ad ammassi di carte e scaffali polverosi o a inutili aggregazioni di dati digitali per niente vantaggiosi per la comunità. L'attuale scarsa appetibilità degli archivi è un dato di fatto, ma sono davvero gli archivi a esercitare scarsa attrattiva o è la percezione che se ne ha? Quali sono gli approcci comunicativi tra la tradizione archivistica e le nuove prospettive di traduzione? Quali ricadute hanno sulla collettività? Le domande sono molte, ma le risposte sono difficili da trovare. Sicuramente si deve cambiare passo per permettere agli archivi di essere più attrattivi e di poter tramandare le memorie a un più ampio numero di utenti possibile. I processi descrittivi attuali per tramandare tali memorie devono certo, però, tenere conto dell'evoluzione digitale e del nuovo rapporto tra utenti e archivio, che si traducono in «una serie di variabili e criticità legate alla diversa natura delle fonti e alla necessità di operare con fluidità e dinamicità per la creazione di reti informative a cui sottenda una rinnovata e rigorosa contestualizzazione» (Damiani 2019). In questo contesto diventa sempre più importante il ruolo dell'archivista che, come già descritto precedentemente, deve essere 'supervisore' delle fonti e mediatore tra archivio fisico e utenti.

La necessità di rendere il più possibile accessibile il patrimonio archivistico ha portato alla sperimentazione di nuove forme di comunicazione della memoria tra cui mostre documentarie, laboratori

didattici, musei aggregati agli archivi (*musei diffusi*), laboratori di scrittura narrativa, ecc. Tutto questo per fornire agli utenti metodi di lettura diversi e una varietà di punti d'accesso maggiore per conoscere il patrimonio archivistico (ibidem). Il passaggio successivo alla maggiore fruibilità dei documenti è quello di riuscire ad abbandonare la strada prevalentemente divulgativa e, cambiando totalmente prospettiva, capire come tradurre le memorie per trasmetterle e comunicarle alle persone e alla comunità. Questo può avvenire applicando il metodo traduttivo del design.

Tradurre vuol dire rendere accessibili i contenuti di un processo di comunicazione, individuando la forma di espressione più pertinente per un nuovo medium, ma significa anche sapersi muovere in un universo sempre più interlinguistico e interculturale, fatto cioè da molteplici culture, supporti, sistemi, linguaggi che convivono e dialogano tra loro. (Baule 2016: 27-28)

Nel contesto archivistico si dovrà prestare attenzione non solo alla dimensione tecnica dei sistemi comunicativi, ma soprattutto alla dimensione umanistica, riuscendo ad integrare anche quella parte di significati e valori che derivano dal dialogo interdisciplinare e dalla varietà di supporti messi in campo (Penati 2013: 23). Provare a indagare, tramite il design, la parte culturale ed emozionale è una sfida ambiziosa in quanto la cultura è in continua evoluzione e in continuo cambiamento. Tuttavia trovo che vada fatto un passo in avanti verso questa direzione; penso che l'unione tra design e archivio possa davvero riuscire a tradurre le memorie collettive nel miglior modo possibile. In questa prospettiva l'agire progettuale si dovrà presentare come un'azione trasformativa, «capace di leggere e interpretare gli elementi immateriali in processi, artefatti e narrazioni che ricalcano le eredità culturali» (ivi: 75).

Federica Vacca nel suo saggio *Narrare la memoria e le eredità culturali* descrive ciò che è anche il mio intento: dimostrare che il design, nel confronto con la memoria e i ricordi individuali e collettivi, è in grado di attivare processi di configurazioni culturali e di produrre risultati tangibili generando e suscitando, nel contempo, sensazioni ed emozioni. «Appropriandosi dei modelli e degli strumenti della narrazione, il lavoro del designer si configura come costruzione di un racconto capace di interagire con mutevoli stimoli che proven-

gono dalle tecniche e dalle significazioni implicite della tradizione, della cultura e della storia del territorio» (Vacca in Penati 2013: 80-81). Uno dei movimenti che sta provando ad operare questi metodi traduttivi della memoria è la '*Public History*'. L'accostamento di questi due termini aiuta a spiegare gli obiettivi di questa nuova forma comunicativa; l'accezione '*public*' indica la nuova dimensione partecipativa e di coinvolgimento verso il pubblico. Un pubblico che sta diventando sempre più vario per cultura, età o nazionalità.

Il primo obiettivo di questa nuova disciplina è proprio quello di «coinvolgere emotivamente, di provocare l'interesse e l'interazione del pubblico che si vuole avvicinare» (Bertella Farinetti, Bertucelli e Botti 2017: 46). L'idea è nata nel 1975 dai professori dell'Università della California, Robert Kelley e Wesley Johnson, che hanno delineato un nuovo programma per gli studenti che prevedeva la preparazione all'insegnamento della storia per il settore pubblico. «Non si tratta di 'scoprire' e/o organizzare pratiche già esistenti di storici che lavoravano fuori dalle università, quanto di immaginare un nuovo approccio alla storia curando la formazione di storici che attraverso la loro professione fossero in grado di agire in nome del bene pubblico» (ivi: 37). I giovani studenti laureati furono chiamati '*public historian*' e hanno avviato, in modo incosapevole, questo movimento che negli anni è cresciuto e si è diffuso in tutto il mondo. Oggi i *public historian* operano nelle istituzioni culturali, nei musei, nelle biblioteche, nei media, nell'industria culturale e nel turismo, nelle scuole, nel volontariato culturale e di promozione sociale e in tutti gli ambiti in cui la conoscenza del passato sia richiesta per lavorare con e per pubblici diversi (Manifesto APhi 2016).

L'approccio della Public History si differenzia da quello di chi si occupa prevalentemente di comunicazione, per il fatto che tenta di negoziare e di mediare con il pubblico, con le sue memorie, con i suoi sguardi sul passato e di coinvolgerlo in un percorso comune, di ragionare metodicamente e storicamente insieme. Non necessariamente chi si occupa di comunicazione si pone questo problema, perché ha un obiettivo di efficacia comunicativa, anche top-down. (Bertella Farinetti, Bertucelli e Botti 2017)

In questa disciplina il pubblico si trasforma da semplice fruitore a co-protagonista, l'autorità viene condivisa tra le parti e l'archivio diventa il luogo di convergenza scientifica e di esperienze.

Ma come attuare tale traduzione? Gli strumenti di cui si dota il design per agire e per decodificare sono molteplici e continuamente rinnovati. Di seguito voglio proporre i tre artefatti comunicativi che trovo maggiormente esemplificativi ai fini della mia ricerca; cosciente però che questi sono solo una piccola parte del mondo dei sistemi di traduzione.



FIG. 33
AIPH, Immagine di copertina del manifesto della *Public History Italiana*.

4.4.1 Immagini e fotografie

La fotografia ha un potere documentario immenso. È in grado di conservare la realtà che ci circonda e di «inesprimere l'esprimibile» (Agazzi 2007: 335); nel senso che essa riesce a tramandare anche ciò che non è esprimibile a parole o tramite un linguaggio scritto. Attraverso un'immagine «è possibile fissare dettagli della realtà che scorre senza sosta, andando ad estrapolare elementi importanti per la nostra storia e individualità» (Galasso 2018: 96). L'accostamento di termini storia e individualità non può che far pensare al divario tra memoria individuale e memoria collettiva. Credo che la fotografia si posizioni proprio nel mezzo e che funga da collante tra di esse. Una fotografia familiare infatti è sicuramente un ricordo privato legato all'individualità della persona che lo conserva, ma assume un'importanza collettiva nel momento in cui esso viene visto da persone estranee al ricordo stesso; la fotografia sotto quest'ottica diventa una testimonianza che è riuscita a conservare una realtà che altrimenti sarebbe andata perduta e può aiutare la collettività a identificarsi in una comunità. L'immagine è quindi indissolubilmente legata alla memoria in quanto trattiene un frammento della realtà su un supporto fisico. Gli archivi fotografici diventano quindi realtà fondamentali per tramandare memorie e, a volte anche per ricostruire ricordi che sono andati perduti. Non è, però, sufficiente disporre di migliaia di fotografie e di immagini senza avere la possibilità di conoscere anche il legame che le unisce (Bertella Farinetti, Bertucelli e Botti 2017: 228). Le immagini infatti sono portatrici di un percorso narrativo ed è proprio per questo che sta diventando sempre più indispensabile avere un accesso interattivo all'archivio fotografico e dare la possibilità alle persone di collaborare e di conoscere le storie reali e nascoste dietro alle stesse fotografie. È di questo che si è occupato il caso studio che voglio trattare: l'identificazione dei volti tramite fotografie di archivio.

↪ CASO STUDIO: *Project Naming*

Con lo slogan «*Every picture tells a story*» la Library and Archives Canada (LAC), a partire dal 2002, si è impegnata in un progetto che ha preso il nome di Project Naming. I creatori, Elder Piita Irniq, Murray Angus e Morley Hanson, hanno dato vita al progetto partendo dalla digitalizzazione di 500 fotografie che raffiguravano *inuit* che avevano abitato il territorio di *Nunanvut* (*Nunavummiut*³) conservate fino a quel momento nell'archivio di stato. Le fotografie facevano parte della collezione del fotografo Richard Harrington e risalivano agli anni quaranta e cinquanta. Quello che risultava strano era che erano specificati i riferimenti cronologici, ma non erano mai stati registrati i nomi delle persone presenti sulle fotografie. Il tentativo della LAC è stato quello di affidarsi alla memoria collettiva degli utenti che potevano guardare quelle fotografie. Il risultato è stato strabiliante; nel giro di pochi anni tre quarti dei volti era stata identificata e, oltre al nome e alle generalità delle persone, erano state trascritte dagli utenti anche diverse informazioni riguardanti la cultura e le trazioni di quel popolo e di quella terra (Benoit, III e Eveleigh 2019: 45-51). Dal 2002 ad oggi il progetto si è allargato; le immagini digitalizzate sono più di 10.000 e, grazie a esse, sono state identificate diverse migliaia di persone, di attività e di luoghi. Trovo che questo sia un esempio lampante della forza dell'unione tra memoria individuale e memoria collettiva, poiché il riconoscimento per immagini non solo arricchisce la conoscenza condivisa, ma aiuta i membri della comunità a connettersi tra loro e a connettersi con l'archivio.

³ Termine locale per indicare gli abitanti del Nunavut, il territorio a nord del Canada.



VIDEO
<https://www.youtube.com/watch?v=SrWU6BtQaL4>

FIG. 34
 Project Naming:
Every picture Tells a Story, poster.

FIG. 35
 Project Naming:
Every picture Tells a Story, Native type,
Chesterfield Inlet
 [Igluligaarjuk], 1926.





FIG. 36
Project Naming:
Every picture Tells a Story, Maryann Tattuinee, Coral Harbour, Nunavut, ca.1945-46

FIG. 37
Project Naming:
Every picture Tells a Story, Margaret Uyauperk Aniksak, Arviat, Nunavut, 1930s.



4.4.2 Mappe e cartografie

Le mappe e le cartografie, se usate come strumento non meramente rappresentativo dello spazio geografico, possono essere un potente mezzo di traduzione e di comunicazione. La mappa, vista sotto quest'ottica è uno strumento narrativo, «prodotto di un contesto sociale/politico/territoriale» (Quaggiotto 2012: 121). Il racconto del territorio va quindi oltre l'illustrazione geografica dello spazio, descrivendo il luogo da un punto di vista culturale e antropologico. Culturale in quanto tramite la cartografia possono essere tramandate tradizioni relative a luoghi specifici, antropologico perché racconta le relazioni tra le persone che lo abitano.

In qualità di artefatto culturale e sociale, le mappe (tutte) oltrepassano i limiti della pura componente informativa. Raccontano una storia, un contesto, un punto di vista che possono essere più o meno espliciti, ma sono comunque presenti, e raccontano sul territorio antropologico più di quanto non sia richiesto o programmato. (ivi: 124)

Mappare un territorio, con l'ausilio di questo nuovo tipo di cartografie, significa dare voce alla comunità in trasformazione (Bresciani Micoli 2016).

⊖ CASO STUDIO: *Parish Map*

Le prime riflessioni circa l'opportunità di creare una mappa partendo da una partecipazione di persone locali sono state svolte in Gran Bretagna negli anni ottanta. L'associazione 'Common Ground' guidata da Sue Clifford, promosse infatti la realizzazione di quelle che vennero chiamate *Parish Map*, ovvero mappe di comunità o mappe parrocchiali, completamente slegate dai rigidi confini amministrativi. Esse sono definite dallo stesso Clifford, responsabile di tutto il progetto, «un modo dinamico capace di esplorare collettivamente e dimostrare che cosa la gente giudichi di valore in un luogo». Esse sono quindi la rappresentazione grafica della conoscenza e della visione del territorio da parte dei suoi

abitanti, di ciò che costituisce la vita locale e conferisce un senso di unicità (Bonato 2009): si tratta di mappe comunitarie che possono unire luoghi storici, luoghi di ritrovo e punti di ristorazione, luoghi nascosti del quartiere e, anche, più generazioni. Diventeranno quindi uno strumento comunicativo attraverso cui raccontare le memorie di un territorio a chi non lo abita includendo tutti quegli aspetti immateriali come persone, eventi, leggende, musica, canti, proverbi, aneddoti, tradizioni, ecc.

In epoca più attuale le mappe di comunità hanno trovato spazio all'interno degli ecomusei (vedi capitolo 6.1), enti che promuovono e cercano di far emergere le peculiarità di un territorio. L'intento durante la costruzione di una mappa di questo tipo è quello di mettere in evidenza non il luogo in sé, ma come esso viene percepito e quale valore gli viene attribuito dalle persone che lo abitano.

La mappa non è dunque fine a se stessa ma rappresenta un percorso personale e collettivo che comporta coinvolgimento, ricerca e impegno; uno strumento creativo che è in grado di rinsaldare e ricostruire in termini attuali il legame fondamentale tra le persone e i luoghi. (Bonato 2009: 14)

FIG. 38
Jordan Sondler,
Parish map,
illustrazioni.



SITO WEB
<http://www.monterolla.it/>

FIG. 39
Plum Design,
Mappa di comunità
del Monte Rolla,
2017.

Vista sotto quest'ottica la cartografia si trasforma da strumento prettamente mimetico a strumento «poetico e politico di produzione di senso e di spazi» (Quaggiotto in Baule 2016: 218); un modello di racconto di realtà complesse, dinamiche ed eterogenee che rispecchiano perfettamente quello che è il territorio umano.

4.4.3 Racconti autobiografici

Noi ricordiamo tramite la narrazione degli eventi; conosciamo il mondo per come gli altri ce lo raccontano e grazie alla memoria collettiva riusciamo a ricreare le esperienze individuali passate. Un'esperienza racchiude in sé emozioni, sensazioni, culture e tradizioni. Analizzando la questione da un punto di vista psicologico voglio citare la teoria esposta dalla psicologa e docente della Goethe Universität, Bartoli che sostiene che

raccontare un ricordo autobiografico presuppone l'andare a ricercare i frammenti che lo compongono (gli odori, le tonalità delle voci, le immagini, le emozioni provate in quel momento e quelle attualmente provocate dal pensiero dello specifico ricordo), trovare le parole che meglio li rappresentano, dare loro una sequenzialità temporale e dei nessi causali per creare una struttura quanto più possibile coesa e coerente, informativa ed interessante. (Bartoli 2020)

La narrazione orale e diretta tra due persone è in assoluto la prima forma di memoria mai esistita; partendo dall'Homo Sapiens tutta l'umanità ha avuto accesso alla memoria tramite il linguaggio (Galasso 2018). Nonostante la scrittura permette una resistenza maggiore nel tempo a livello di dettagli e avvenimenti specifici; io credo che nella descrizione e nella traduzione di un luogo la memoria orale sia nettamente più evocativa. Il racconto personale di un luogo o di un territorio dove veramente si è vissuto, è ricco di emozione, di commozione, di relazione; il racconto autobiografico permette di tramandare non solo dati e documenti ma anche tutta questa parte sensibile di un luogo. Ad oggi, purtroppo, esistono pochi archivi che conservano tipologie di materiale come la cadenza, il timbro, gli accenti e il ritmo di una voce; essi però raccontano molto di un luogo, lo legano a determinate sensazioni e ne tramandano l'emotività. Nel 2000 ha preso vita un progetto che si basa sull'idea di trasmettere memorie direttamente tramite le persone e che utilizza lo slogan «publish people as open book».



SITO WEB
<https://humanlibrary.org/>

⊖ CASO STUDIO: *The Human Library*

‘The Human Library’ o *Menneskebiblioteket* (traduzione danese) è un progetto che è stato avviato in Danimarca dai fratelli Ronni e Dany Abergel e dai colleghi Asma Mouna e Christoffer Erichsen. «Come possiamo comprenderci, se non abbiamo l'opportunità di parlarci?» (Ronni Abergel). Il concetto base è molto semplice: mettere in contatto le persone per tramandare e raccontare storie rendendo ‘viva’ una biblioteca. Il primo evento, avvenuto nel 2000, è stato svolto per quattro giorni consecutivi e aperto otto ore al giorno; inaspettatamente ha coinvolto oltre un migliaio di persone. Per la prima volta nella storia le persone narranti (autori) e i lettori hanno avuto modo di avere un contatto diretto e di scambiarsi opinioni. I fratelli Abergel sono riusciti a creare spazi sicuri per conversazioni personali e per avere la possibilità di condividere la propria storia (Ardillo 2020).

Ascoltare la storia della vita di una persona che non conosciamo, così come facciamo ogni volta che leggiamo un libro, soprattutto se in un contesto di dialogo positivo, ci insegna a sospendere il giudizio, a stabilire un contatto con il dolore nostro e dell'altro, ad accrescere la nostra conoscenza circa realtà che quotidianamente subiscono atteggiamenti di discriminazione ed esclusione. (ibidem)



FIG. 40
Ronni Abergel,
The Human Library, fotografia scatta al primo evento ufficiale, 2000.



FIG. 41
Human Library
Italia, evento a
Pistoia, 2017.

Il progetto nel corso degli anni si è ampliato ed è approdato in diverse nazioni; tra di esse l'Italia. Il primo convegno è stato svolto a Pistoia nel 2017 promosso da *'The Human Library Toscana'* (riconosciuta dall'organizzazione internazionale). Come funziona? È organizzata esattamente come una biblioteca di libri a cui si può accedere per ricerca nei cataloghi che consistono in una breve descrizione della persona. Una volta scelta la persona con cui dialogare il bibliotecario fa da tramite tra lettore e narratore. Il prestito è un incontro reale tra il libro 'umano' e il lettore in uno spazio riservato per un tempo di circa trenta minuti. Non ci sono requisiti o vincoli per potersi candidare come libro 'umano', tutti possono farlo; questo segue la linea di incisività che caratterizza tutto il progetto dando voce anche alle minoranze e valorizzando le differenze (Scudieri 2021).

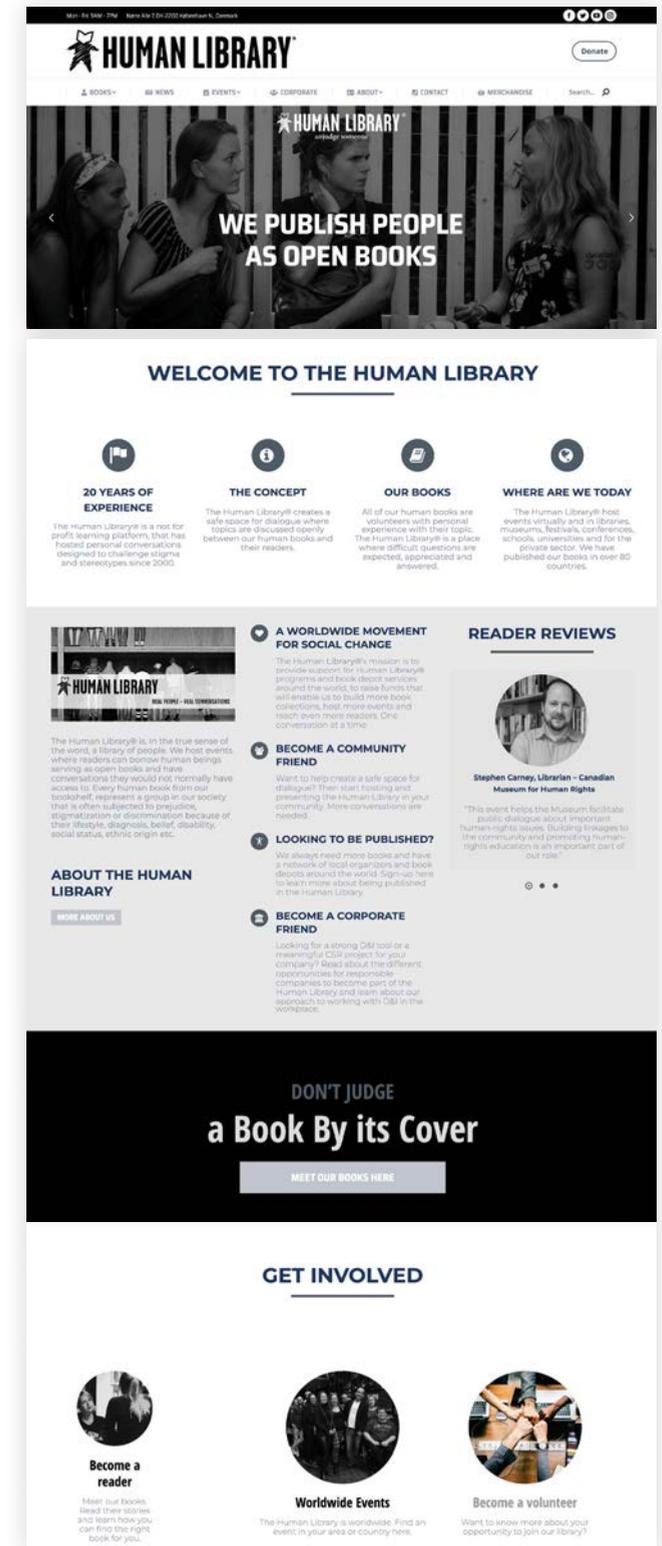


FIG. 42
Human Library,
homepage del sito
web con slogan
'We publish people
as open book'.

4.5 IL NUOVO ARCHIVIO

156

L'idea del nuovo archivio si fonda sul saper costituire l'arena per un intervento attivo sul territorio, che prenda spunto proprio dall'ascoltare voci, dalla partecipazione e dal coinvolgimento degli attori con il fine di creare nuove modalità di condivisione di conoscenza e di saperi locali. Gli archivi, come descrive Pietro Clemente⁴, ricercatore e docente di antropologia, devono essere luoghi che svolgono la funzione connettiva «tra i vivi e i morti, tra ambiente e storia, tra esperienze passate e future, tra campo profughi e ritorno alla propria terra, tra territorio e memoria, tra entrata e uscita, tra progettisti e fruitori, tra beni culturali e istituzioni culturali, tra conoscenze ed esibizione, tra miniera e impianti di superficie» (Zola 2009: 18-19).

Clemente continua i suoi studi definendo come questo nuovo archivio debba assumere una funzione educativa che «si estrinseca rispetto all'oggetto di cui si occupa e ai soggetti con cui dialoga» (Micoli, Negro 2009). Quindi l'archivio avrà un dovere sia nei confronti del luogo da conservare sia nei confronti delle persone e della comunità a cui quel luogo è appartenuto. Per quanto riguarda il luogo, l'obiettivo è quello di riuscire a trasmettere il valore del patrimonio da esso contenuto, non tanto proteggendolo in una immutabilità tipica del conservazionismo anti-storico e nostalgico, ma cercando di riconoscerne il valore del cambiamento e dell'evoluzione continua nei confronti del mondo esterno. Per quanto riguarda i soggetti invece, il nuovo archivio dovrà sforzarsi nell'attuare una

⁴ Presidente di SIMBDEA e di IDAST (Iniziative Demo etno antropologiche e di Storia Orale in Toscana) e titolare della cattedra di Antropologia Culturale della Facoltà di Lettere dell'Università di Firenze.

pratica di partecipazione e di collaborazione, dando voce ai protagonisti del luogo che sono custodi di memorie preziose e costruttori del patrimonio culturale. Sia per i soggetti che per i luoghi sarà importante prestare attenzione ai cambiamenti, non solo paesaggistici e urbanistici, ma soprattutto a quelli umani (arrivo di nuovi cittadini e portatori di nuove culture, cambiamenti nel modo di vivere, nelle istituzioni, nell'utilizzo dello spazio, ecc) che moltiplicano le visioni arricchendo i ricordi. La presenza di più interlocutori, di più linguaggi, di più razionalità, di più interessi e valori fa emergere un'importante problematica: la predisposizione di un «ambiente di interazione» e di «strumenti di mediazione» adeguati al contesto (Penati 2013: 14).

Da qui si intuisce il primo grande cambiamento a livello archivistico: *il nuovo rapporto tra comunità e territorio*. La ricostruzione della dimensione locale in relazione ai processi di costruzione dell'identità comporta la necessità di creare e utilizzare nuove mappe che devono saper descrivere le molteplici relazioni che caratterizzano uno spazio, non più solo geografico, ma anche e soprattutto descritto e definito dalle esperienze e dalle reti sociali e relazionali tra gli individui. Bisogna inoltre riuscire a mappare tutti quei 'non-luoghi' che incarnano lo spirito culturale di una comunità. «La mappa che cerchiamo è un luogo di contatto tra generazioni diverse che renda visibili legami oggi nascosti, che interroghi i luoghi e le persone per far emergere cosa sono stati» (Pidello in Signum 2004).

La seconda grande evoluzione risiede nel *nuovo rapporto tra gli utenti*. Tornando alla visione dell'archivio proposta da Theimer (2014) e citata in questa tesi nel capitolo 1.3, in un archivio digitale gli utenti sono il centro dell'interazione tra spazio archivistico e mondo reale. Nel nuovo archivio partecipativo ibrido però la suddivisione del potere è più equa e gli utenti possono assumere ruoli e compiti differenti. Le persone coinvolte potranno essere suddivise in utenti 'pubblico' che si interfacciano all'archivio come spettatori e in utenti 'partecipanti' che invece contribuiscono alla creazione di un archivio apportando racconti e materiali personali. Quello che varia davvero però è proprio il legame tra queste nuove tipologie di utenti. Fino a oggi questo rapporto non è stato indagato a fondo e ci sono poche testimonianze di progetti che hanno un focus su questo obiettivo. Ne abbiamo citato uno nel capitolo precedente 'The Human Library', ma è un esempio che si slega completamente dall'ar-

157

chivio fisico. Quello che sarebbe interessante indagare è proprio la connessione tra i nuovi utenti mediata da un archivio partecipativo che assicuri autenticità e veridicità alle fonti e ai materiali che esse propongono.

Ultimo cambiamento, ma non per importanza, è la *nuova tipologia di materiali*. Aprendo la porta alla collaborazione e alla partecipazione attiva, i materiali che possono essere prodotti sono innumerevoli e inaspettati: fotografie, video, oggetti, lettere, racconti, cartoline, mappe, carte, documenti istituzionali, ricordi orali, proverbi, commenti, contenuti social, *tag*, connessioni tra persone, luoghi, ecc; un'unione tra materiali analogici e digitali, tra materiali di archivio e materiali personali, tra memorie collettive e memorie autobiografiche. Questi sono solo alcuni dei possibili contributi che è possibile prevedere di ricevere dal nuovo archivio ibrido; gli utenti, però, sono imprevedibili e quindi gli sviluppi e le possibilità future potrebbero riservare grandi sorprese.

Il metodo con il quale viene costruito e proposto un racconto nel rispetto della tradizione è basato sullo *spirito critico*, (...), sulla *trasparenza* e sulla *responsabilità sociale*. Attitudini e valori che, una volta condivisi, restano nella vita di tutti i giorni e diventano la *cultura del territorio*.

(Bertella Farinetti, Bertuccelli, Botti 2017: 286)

PARTE 5 CASI STUDIO

FIG. 43
Guido
Scarabottolo,
illustrazione.



L'intento di questo capitolo è quello di eseguire un *overview* generale dei progetti che mi hanno ispirato e che più si avvicinano ai requisiti esposti durante la ricerca. Si tratta di progetti di varia natura che hanno una relazione con gli archivi partecipativi ibridi e che, in alcuni casi, sono riusciti ad unire allo sviluppo progettuale anche una parte di territorialità e di narrazione.

Ho voluto classificarli e poi confrontarli rispetto a sette valori che reputo siano fondamentali nella costruzione del nuovo archivio ibrido: *accessibilità* delle informazioni e dei materiali (AC), *ibridazione* dei contenuti (IB), *trasparenza* delle fonti (TR), grado di *collaborazione* (CO), relazione con il *territorio* (TE), *innovazione* del progetto e del concept (IN) e infine *narrazione* delle memorie collettive e individuali (NA). Si tratta dei punti e delle *milestone* che hanno caratterizzato tutta la mia ricerca e che intendo prendere in considerazione durante la fase progettuale.



5.1 THE BROKEN ARCHIVE

Artistic Practices Bridging the Mediterranean

TIPOLOGIA

Piattaforma digitale

ANNO

2021

TERRITORIO DI RIFERIMENTO

Area mediterranea

ENTE PROMOTORE

Villa Romana

PROGETTISTA/I

Angelika Stepken, Agnes Stiller, Davood Madadpoor

MATERIALI

Immagini, testi, film o *trailer*

SITO WEB

<https://www.brokenarchive.org/>



FIG. 44
The Broken Archive,
immagine di copertina dei video pubblicati su HKW.

Il sito 'Broken Archive' viene inaugurato nella primavera del 2021 da Villa Romana e, in un periodo dominato dalla pandemia e dall'isolazionismo, si configura come un ponte di collegamento tra le persone, diventando un mezzo di trasmissione del sapere. Grazie a oltre 150 autori e artisti, il sito racconta in modo vario ed esaustivo le pratiche artistiche del Mediterraneo con articoli, video, immagini e testi che descrivono la realtà attuale dell'area mediterranea e la sua storia ricca di tracce, narrazioni, cultura e tradizioni. Il progetto mira a stabilire riferimenti e a tramandare la ricchezza culturale del luogo; da qui la scelta del nome 'Broken Archive' che sta a indicare la rottura, degli ultimi anni, della condizione di tale conoscenza. Visivamente si presenta come un archivio di progetti artistici suddivisi per dodici concetti-*cluster* (*war, re-reading, black italy, encoun-*

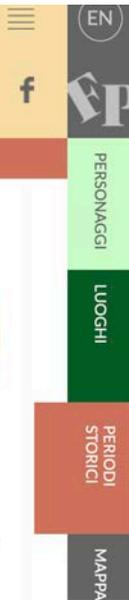
ters, the common, voices, the colony, un-mapping, the travel, justice, disappearing, traces) che contengono un'ampia gamma di media artistici «come arcipelaghi, in cerca di vicinanza, risonanze e connessioni» (FlashArt 2021). Ogni contenuto è caratterizzato da *hashtag* che aiutano a orientarsi in fase di ricerca e a trovare collegamenti tra gli artisti. Si tratta di un archivio non tradizionale che si pone come obiettivo principale, non tanto la raccolta e la conservazione, quanto la discussione e i collegamenti. Si presenta come una rete aperta, variabile e ricca di nuove prospettive e contenuti. Il progetto è curato dal team di Villa Romana, un'associazione con sede a Berlino che ha come obiettivo la produzione e la diffusione dell'arte tramite l'organizzazione di mostre ed eventi che opera sia a livello locale (Italia e Germania) che internazionale.

⊖ SPUNTI PROGETTUALI

Questo caso studio è stato utile in fase progettuale come esempio di archivio partecipativo. L'idea di 'rompere' l'archivio tradizionale e di creare un insieme di contenuti prodotti e generati dagli utenti è la spinta iniziale che mi ha portato ad avviare questo progetto di tesi. La forma stereotipata di archivio fisico e polveroso che contiene documenti storici in questo caso viene completamente 'rotta' per favorire la creazione di un archivio dinamico. Il termine 'broken' infatti vuole significare proprio questa visione di rete aperta e variabile, densa di progetti e di contenuti in continuo aggiornamento. Penso sia un progetto ben strutturato che offre davvero tantissime possibilità di sviluppo anche grazie alla ricchezza e alla varietà di contenuti proposti. Voglio inoltre portare l'attenzione sulla traduzione grafica: nella sua semplicità credo sia altamente comunicativa e intuitiva. La critica che posso apportare è quella della mancanza di un riferimento cartografico o di mappa di riferimento.

Storie Milanesi

Attraversa Milano con 17 personaggi che ci hanno vissuto



Vincenzo Agnetti
Artista

DAGLI ANNI SESSANTA VERSO LA FINE DEL MILLENNIO
SEMPIONE



Franco Albini
Architetto-Designer

IL SECONDO DOPOGUERRA
MAGENTA



Gae Aulenti
Architetto

DAGLI ANNI SESSANTA VERSO LA FINE DEL MILLENNIO
BRERA - GARIBALDI

5.2 STORIE MILANESI

Attraversa Milano con 17 personaggi che ci hanno vissuto

TIPOLOGIA

Piattaforma digitale

PROGETTISTA/I

Rosanna Pavoni

ANNO

2014-2022

MATERIALI

Mappe, fotografie, illustrazioni e testi

TERRITORIO DI RIFERIMENTO

Milano

SITO WEB

<https://www.storiemilanesi.org/>

ENTE PROMOTORE

Fondazione Adolfo Pini



FIG. 45
Storie Milanesi,
schermata del
sito web.

Nel settembre del 2014 è nato il progetto 'Storie Milanesi' promosso dalla Fondazione Adolfo Pini e realizzato in collaborazione con il Comune di Milano. L'intento è quello di raccontare la città grazie ai personaggi che ne hanno fatto la storia. Sono attualmente¹ diciassette i 'padroni di casa': Vincenzo Agnetti (artista), Franco Albini (architetto e designer), Gae Aulenti (architetto), Fausto e Giuseppe Bagatti Valsecchi (collezionisti), Renzo Bongiovanni Radice e Adolfo Pini (artisti e collezionisti), Antonio Boschi e Marieda Di Stefano (collezionisti), Achille Castiglioni (architetto e designer), Alik Cavaliere (artista), Vico Magistretti (architetto e designer), Alessandro Manzoni (scrittore), Francesco Messina (artista), Gigina Necchi e Angelo Campiglio (collezionisti), Mario Negri (artista),

Gian Giacomo Poldi Pezzoli (collezionista), Lalla Romano (scrittrice), Emilio Tadini (artista) ed Ernesto Treccani (artista). Essi, tramite i testi scritti e interpretati da Gianni Biondillo, narrano i luoghi simbolici della città dove hanno vissuto e lavorato. «Il sito è uno spazio digitale attraverso il quale è possibile scoprire una Milano d'arte e cultura, di storia e studio» (Arezzo 2014). La piattaforma offre tre metodi di navigazione: seguendo la storia dei personaggi, selezionando un'area territoriale o un luogo preciso, scegliendo un determinato periodo storico. 'Storie Milanesi' è un progetto che è ancora oggi in evoluzione che sta cercando di offrire sempre più spunti e chiavi di lettura facendo conoscere luoghi di Milano nascosti attraverso approfondimenti storici e culturali.

➔ SPUNTI PROGETTUALI

¹ Ultima consultazione aprile 2022.

Questo progetto è in assoluto il caso studio che più si avvicina alla mia concezione di racconto del territorio; non tanto come contenuto grafico quanto piuttosto come narrazione e come racconto del territorio. Rispetto a questo *sito web* ho sicuramente prestato molta attenzione e interesse alla possibilità di creare percorsi sulla base dei personaggi che più interessano l'utente. Trovo infatti molto particolare questa scelta e la considero un buon metodo per avvicinare le persone comuni a luoghi non istituzionali o popolari. Ho trovato inoltre molto interessante e ben strutturata la suddivisione delle sezioni della piattaforma digitale; è molto chiara e intuitiva e offre diversi punti di vista di esplorazione del territorio. Ogni sezione è come fosse un cannocchiale con cui guardare la città di Milano. Manca però la parte di archivio; i luoghi vengono solo localizzati e non vengono raccontati nel dettaglio. Risultano invece di difficile utilizzo il funzionamento e i collegamenti interni nelle varie sezioni. Il progetto risulta però molto ben sviluppato e offre la possibilità di essere facilmente arricchito con nuovi contenuti e nuovi personaggi che offrono la loro visione di Milano e dei suoi quartieri.



5.3 SOUTH CARIBE ROOTS ARCHIVE

Documents the people, places and events

TIPOLOGIA	PROGETTISTA/I
Piattaforma digitale	-
ANNO	MATERIALI
2016	Video-interviste, audio, fotografie
TERRITORIO DI RIFERIMENTO	SITO WEB
Costa Rica	http://www.therichcoastproject.org/scra
ENTE PROMOTORE	
The Rich Coast Project (RCP)	



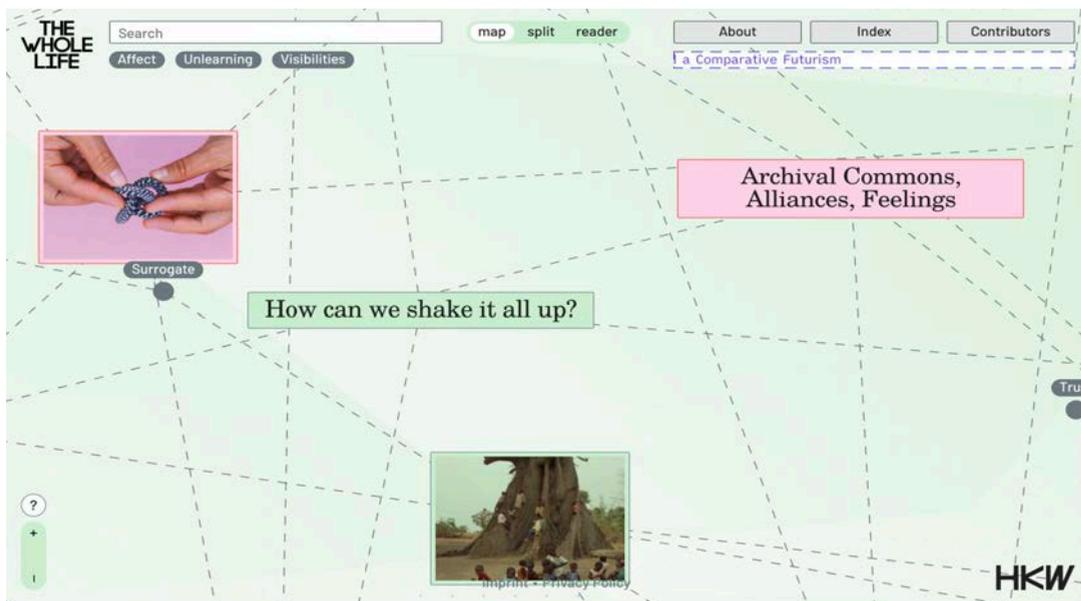
FIG. 46
South Caribe
Roots Archive,
schermata del
sito web *The Rich
Coast Project*.

Il progetto ‘*South Caribe Roots Archive*’ mira a collaborare con la comunità per sviluppare una piattaforma di informazioni digitali che rifletta le conoscenze, l’esperienza e tradizioni della Costa Rica tramite fotografie e storie di famiglia. Si tratta di un progetto altamente collaborativo in cui gli abitanti del luogo raccontano in prima persona il territorio e partecipano alla produzione di materiali. Grazie a questo sito-archivio si possono ascoltare audio di persone locali che raccontano la loro vita in relazione ai luoghi e al territorio, guardare video montati da registi esperti e osservare fotografie e immagini. L’obiettivo è quello di creare

e mobilitare la conoscenza delle storie e dell’identità culturale locale costruendo ponti e dialoghi tra accademici e non e creare un archivio digitale che possa conservare le memorie del territorio. Graficamente il sito si sviluppa verticalmente andando a suddividere le diverse tipologie di materiali raccolti che diventano delle sezioni (*historic photo collections, video interviews, audio stories, photo stories, RCP media production*). La sezione finale è dedicata al contributo degli utenti che possono mandare richieste o offrire la propria conoscenza personale alla collettività.

⊖ SPUNTI PROGETTUALI

Di questo progetto ciò che ha catturato la mia attenzione è la precisione e la cura con cui sono stati trattati i contenuti per offrire la maggior trasparenza e la maggior attendibilità possibile ai racconti degli utenti. Trovo inoltre sia un progetto davvero utile per la società perché tramanda memorie che altrimenti sarebbero perse nel tempo. Questo grande potere è dettato principalmente dalla scelta del territorio da raccontare; il mettere per iscritto delle memorie che erano state fino a quel momento solo tramandate oralmente permette al sito di avere grande rilevanza culturale. Un altro aspetto che ho valutato per il progetto è stato quello di inserire delle video-interviste e delle registrazioni vocali in lingua originale di persone che raccontano la propria esperienza e il proprio vissuto quotidiano. Un ultimo aspetto che ho preso in considerazione e che ho trovato davvero molto innovativo è la sezione dedicata agli utenti e alla possibilità di collaborare con il progetto. ‘*South Caribe Roots Archive*’ offre diverse modalità di collaborazione e diversi ruoli a seconda di quanto e in che modo le persone vogliono essere coinvolte. Nonostante tutti questi aspetti positivi, trovo che la parte grafica del sito non renda giustizia al considerevole lavoro che offre questo progetto. Dovrebbe esserci maggior suddivisione dei materiali e un’organizzazione del sito più articolata.



5.4 THE WHOLE LIFE

An Archive Project

TIPOLOGIA
Mappatura dinamica

PROGETTISTA/I
-

ANNO
2019

MATERIALI
Tags, immagini, fotografie e testi

TERRITORIO DI RIFERIMENTO
-

SITO WEB
<https://wholelife.hkw.de/>

ENTE PROMOTORE
Haus der Kulturen der Welt
(HKW)



FIG. 47
The Whole Life,
homepage del
sito web.

Il progetto 'Whole Life Repository' è una struttura di mappatura dinamica che ospita contributi multi-formato su pratiche archivistiche e metodologie di ricerca sperimentale nel contesto di The Whole Life: An Archive Project. L'iniziativa collaborativa, che ha avuto luogo dal 2018 ad oggi, si è interrogata sul valore dell'offerta degli archivi creando a sua volta una mappa dinamica che si configura come un archivio dei materiali raccolti durante le conferenze. Il progetto mira a sviluppare, in modo collaborativo, nuove pratiche nella gestione degli archivi che non si concentrano solo sulla conservazione, ma che producono anche nuovi approcci e nuove tecnologie tramite cui trasmettere conoscenza condivisa. La piattaforma online che ho portato come riferimento di caso studio, funge proprio da deposito dei materiali del progetto. Il principio base dello sviluppo di questo sito web

prende il nome di *nomadic curriculum* e consiste nella descrizione di un ambito di ricerca costruito passo a passo, incontro dopo incontro, in modo flessibile. Questo approccio permette di connettere contenuti, oggetti, narratori e luoghi differenti esaminando le relazioni che si instaurano tra essi. Il *focus* non è quindi sui singoli contenuti, ma sulle connessioni tra esse e sulle riflessioni tematiche che ne derivano. Si crea quindi una struttura dinamica che incorpora i pensieri di diversi utenti tramite le parole chiave che sono state generate durante gli incontri e le conferenze. Ogni contributo è quindi collegato ad alcune di queste parole attraverso linee grafiche che sottolineano il gradiente di correlazione. Il risultato finale è una griglia di *tags* in cui si posizionano i contributi. I visitatori, guidati dai propri interessi, possono quindi leggere i post e creare percorsi personalizzati.

⊖ SPUNTI PROGETTUALI

The Whole Life è un progetto che ho preso in considerazione soprattutto per la parte collaborativa. Nonostante manchi un legame diretto con il territorio il sito si configura come una mappa dinamica creata e composta dai contenuti degli utenti collegati tra loro per parole chiave. Sicuramente un aspetto che ho voluto prendere in considerazione è la grande flessibilità che offre nella possibilità di essere continuamente aggiornato e di contenere sempre più materiale. Infatti è un sito che viene creato nel tempo grazie agli incontri delle persone che fanno parte del progetto. Anche questo sito, come 'Storie Milanesi' offre diverse modalità di accesso e di punti di vista. Seppur tratta di un argomento tematico e non di un territorio, credo che rispecchi l'idea di collaborazione radicale ampiamente descritta precedentemente nel capitolo 3.3.



5.5 HYPERLOCAL

Zero Magazine

TIPOLOGIA

Magazine diffuso

ANNO

2021-2022

TERRITORIO DI RIFERIMENTO

Milano

ENTE PROMOTORE

Zero, Comune di Milano

PROGETTISTA/I

Francesco Cavalli, Bassi Maestro a altri

MATERIALI

Poster, fotografie, illustrazioni e testi

SITO WEB

<https://zero.eu/it/hyperlocal/>



FIG. 48
Hyperlocal,
Poster affissi nel
quartiere Nolo,
2021.

Lo scopo del progetto 'Hyperlocal', lanciato dal magazine Zero in collaborazione con il Comune di Milano, è quello di raccontare i quartieri della città e farlo con un magazine gratuito e diffuso affisso sui muri della città. Il primo progetto a essere stato sviluppato è quello di NoLo — il quartiere di Milano poco sopra piazzale Loreto che negli ultimi anni è rinato grazie a riqualificazioni e a nuovi locali — dove Hyperlocal è stato affisso per tre settimane dal 27 aprile 2021 sul muro di via Giacosa vicino a Parco Trotter. I poster con foto e illustrazioni hanno raccontato le storie di quaranta personaggi che abitano la zona. Tra i progettisti e gli aviatori del progetto troviamo Francesco Ca-

valli, fondatore e direttore creativo dello studio di design e marketing 'LeftLoft', e il rapper Bassi Maestro. Il progetto ha avuto un enorme successo e sono stati subito pianificati racconti di altri quartieri milanesi: i Navigli, Porta Venezia, Chinatown, Calvairate, Centrale e Quartiere Bovisa². È stato inoltre creato un sito web, gestito da Zero, che offre la possibilità di visitare i quartieri tramite articoli e materiali vari che raccontano la vita della città dal punto di vista degli abitanti che la vivono quotidianamente offrendo anche una visione generale dei punti di maggior interesse, degli eventi in programma, di interviste e di guide correlate al quartiere.

² Ultima consultazione aprile 2022.

⊖ SPUNTI PROGETTUALI

Quello che mi ha colpito di questo progetto è la grande visibilità che offre. Si tratta di progetto che racconta il territorio 'all'interno del territorio' in modo gratuito e accessibile a tutti. Seppur in modo differente rispetto a un archivio, riesce a raccontare il quartiere con una grafica molto accattivante che attira subito l'attenzione di chi passa per la strada. Ho voluto riportare questo progetto perché credo che un magazine diffuso sia un modo molto innovativo di raccontare un luogo e di tramandare le memorie a un pubblico più vasto possibile. Inoltre anche in questo caso viene offerto il punto di vista dei cittadini e dei personaggi che abitano il quartiere: le loro storie vengono raccontate non solo a livello testuale, ma anche tradotte tramite illustrazioni e immagini. Oltre al magazine, quindi al sistema comunicativo analogico, ho prestato attenzione anche alla parte digitale. Seppur in modo molto schematico (tramite elenchi) offre molte informazioni su Milano e sul suo territorio, soprattutto rispetto al presente e al futuro.

5.6 ANALISI E CONFRONTO

172

Il confronto tra i casi studio è stato declinato in base a sette criteri che ho ritenuto indispensabili per lo sviluppo di un archivio partecipativo ibrido:

- accessibilità*: livello di fruizione dei materiali e dei contenuti;
- ibridazione*: livello di differenziazione nella tipologia di materiali e di forme di comunicazione;
- trasparenza*: livello di semplicità formale, di chiarezza espressiva e comprensiva;
- collaborazione*: livello collaborativo interno al progetto (sulla base dello SCHEMA 8 che varia da non interazione a collaborazione attiva);
- territorialità*: grado di relazione con il territorio a livello cartografico e geografico, ma anche a livello sociale;
- innovazione*: livello di novità e di creatività nel progetto, misurata in base ai risultati e ai benefici che esso apporta all'interno della società come progresso sociale;
- narrazione*: capacità del progetto di raccontare memorie collettive e individuali con un processo di *storytelling* e di racconti di storie personali e non.

SCHEMA 11
Valutazione dei
livelli delle sette
variabili, base per
il grafico radar
(SCHEMA 12).

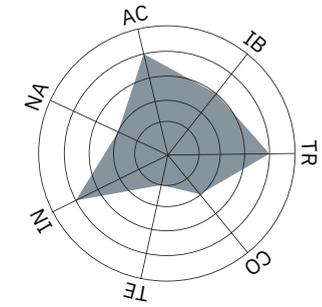
A livello grafico viene proposto lo schema radar con le sette variabili, ognuna di esse declinata in cinque livelli (valutati secondo lo SCHEMA 11). Ogni caso studio sarà quindi valutato con un punteggio da 1 a 5 per ogni criterio.

ACCESSIBILITÀ (AC)	→	1 NON CONSENTITA LIMITATA AD UN TARGET LIMITATA A UNA PARTE DI MATERIALE COMPLETA, MA SOLO DIGITALE 5 COMPLETA, DIGITALE E ANALOGICA
IBRIDAZIONE (IB)	→	1 INESISTENTE DUE TIPOLOGIE DI CONTENUTI BUONA, MA SOLO A LIVELLO DI CONTENUTI BUONA ANCHE A LIVELLO DI FORME COMUNICATIVE 5 COMPLETA
TRASPARENZA (TR)	→	1 COMPLESSITÀ FORMALE ED ESPRESSIVA COMPLESSITÀ FORMALE BUONA SEMPLICITÀ FORMALE BUONA SEMPLICITÀ FORMALE ED ESPRESSIVA 5 CHIAREZZA FORMALE ED ESPRESSIVA
COLLABORAZIONE (CO)	→	1 NESSUNA INTERAZIONE INTERAZIONE PARTECIPAZIONE COLLABORAZIONE 5 COLLABORAZIONE ATTIVA
TERRITORIALITÀ (TE)	→	1 NESSUN COLLEGAMENTO AL TERRITORIO SOLO DICHIARATA INSERIMENTI SALTUARI NEL TESTO GEOLOCALIZZAZIONE DEI LUOGHI 5 NARRAZIONE COMPLETA
INNOVAZIONE (IN)	→	1 INESISTENTE DI BASSO LIVELLO A LIVELLO IDEALE A LIVELLO PROGETTUALE 5 DI ALTO LIVELLO
NARRAZIONE (NA)	→	1 NESSUNA NARRAZIONE NARRAZIONE PASSIVA (IN TERZA PERSONA) BUONO STORYTELLING NARRAZIONE ATTIVA, SOLO A LIVELLO TESTUALE 5 NARRAZIONE ATTIVA, A LIVELLO TESTUALE E SONORO

173

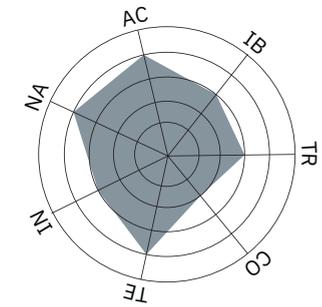
THE BROKEN ARCHIVE

Artistic Practices Bridging the Mediterranean



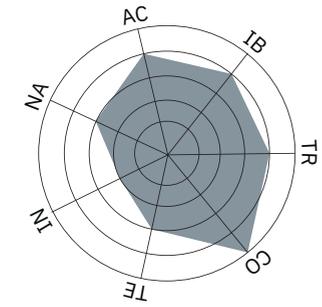
STORIE MILANESI

Attraversa Milano con 17 personaggi che ci hanno vissuto



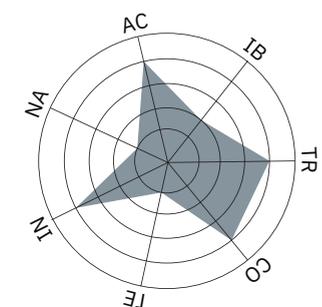
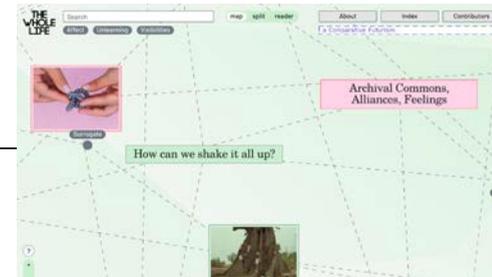
SOUTH CARIBE ROOTS ARCHIVE

Documents the people, places and events



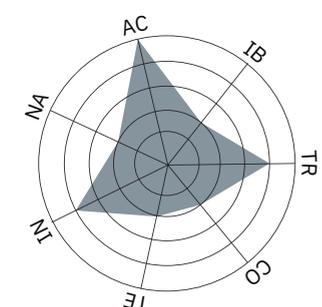
THE WHOLE LIFE

An Archive Project



HYPERLOCAL

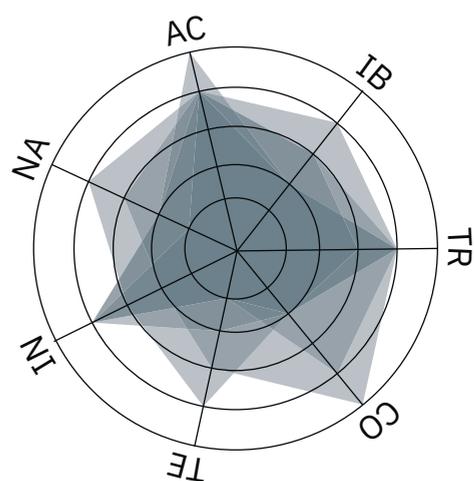
Zero Magazine



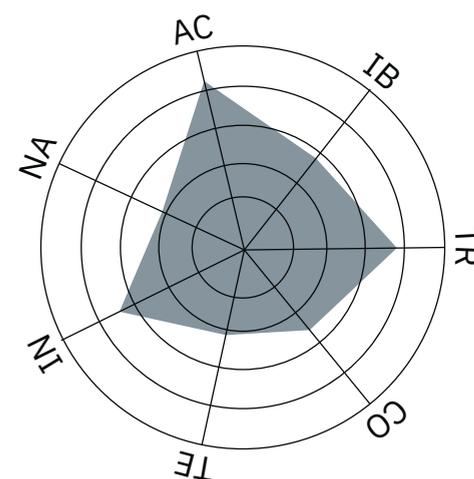
SCHEMA 12
Analisi dei casi studio, Grafico radar con le sette variabili. Elaborazione grafica a cura dell'autrice.

Le considerazioni che possono essere tracciate in seguito all'analisi dei casi studio sono riassunte negli SCHEMI 13-14. Il primo grafico mostra i cinque casi studio sovrapposti in un unico radar complessivo; il secondo mostra le medie dei valori emersi nell'analisi (nel dettaglio AC 4.2, IB 2.8, TR 3.8, CO 2.6, TE 2.4, IN 3.4, NA 2.4).

In linea generale gran parte dei casi progetti presi in analisi offre la possibilità di consultare i contenuti in forma digitale. Molti di essi offrono piattaforme gratuite dove è possibile consultare in modo semplice ed efficace il materiale raccolto durante la ricerca;



SCHEMA 13
Analisi complessiva delle variabili,
Grafico radar con sovrapposizione degli schemi 12. Elaborazione grafica a cura dell'autrice.



SCHEMA 14
Analisi complessiva delle variabili,
Grafico radar con valori medi degli schemi 12. Elaborazione grafica a cura dell'autrice.

l'accessibilità risulta quindi abbastanza completa. Anche i parametri di *trasparenza* e *innovazione* risultano abbastanza soddisfatti poichè gran parte dei progetti ha una buona chiarezza formale e espressiva e risulta mediamente innovativa. L'*ibridazione* dei contenuti risulta stabile per tutti i progetti e rimane in generale al un livello medio; ogni progetto offre infatti diverse tipologie di contenuti, ma non prende in considerazione le diverse forme comunicative possibili. La *collaborazione*, se considerata dal punto di vista della sovrapposizione dei casi studio, varia molto da progetto a progetto; valutata invece con una media tra i valori, risulta sufficientemente soddisfatta. I criteri meno considerati, escudendo il caso di 'Storie Milanesi', sono invece la *narrazione* e la *territorialità*. Ad oggi esistono infatti poche realtà che si concentrano sul racconto del territorio dal punto di vista narrativo con un *focus* sui cittadini che lo vivono. È proprio su questi criteri voglio focalizzare la fase progettuale, per dare spazio a questa forma comunicativa così importante, ma così poco trattata.

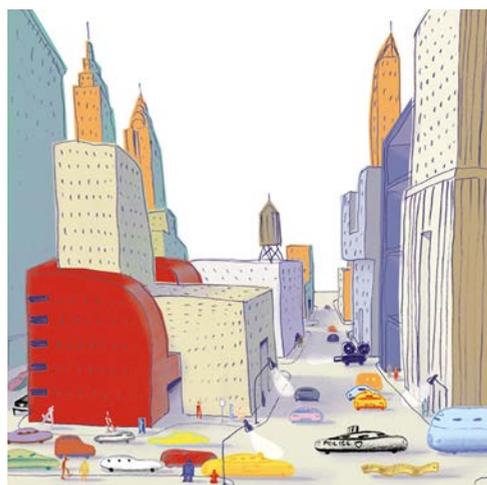
PROGETTO

(179 – 277)

PARTE 6

EUMM: NARRAZIONE CULTURALE DEL PAESAGGIO COLLETTIVO

FIG. 49
Guido
Scarabottolo,
illustrazione.



«Ecomuseo Urbano Metropolitan Milano Nord (EUMM) è una realtà recente, un museo diffuso e partecipativo che si fa interprete del territorio valorizzandone il patrimonio materiale e immateriale. I progetti presentati evidenziano le potenzialità della realtà ecomuseale, contesto di sperimentazione di prassi innovative, che promuove interventi partecipati al fine di far conoscere e ricomporre la fisionomia del paesaggio metropolitano e le sue trasformazioni, evidenti e nascoste, i saperi, la storia e la memoria plurale, coinvolgendo la cittadinanza in azioni di tutela attiva» (Mascheroni e Micoli 2012). Questo capitolo è dedicato alla storia del museo e alla descrizione delle attività proposte, prestando particolare attenzione al progetto di mappatura partecipata, usato come base per la parte progettuale.

6.1 GLI ECOMUSEI

182

«Un ecomuseo è un istituto culturale che opera nell'ambito di un territorio omogeneo per l'interpretazione, la conservazione e la valorizzazione dei suoi siti naturali e delle manifestazioni della cultura materiale e immateriale, cercando di orientare lo sviluppo futuro secondo una logica di sostenibilità ambientale, economica e sociale attraverso la partecipazione dell'intera comunità. Questo comporta l'individuazione del patrimonio culturale e naturale attraverso inventari e catalogazione, la sua conservazione tramite la cura e il ripristino di luoghi e di saperi, la sua valorizzazione attraverso eventi e animazioni per turisti e residenti»¹. Si può quindi parlare di ecomuseo come luogo in cui vengono valorizzati ambienti e memorie che vengono resi disponibili al pubblico in modo da poter essere oggetto di memoria collettiva. È difficile però dare una definizione univoca a causa dell'esistenza di svariate declinazioni di questa pratica archivistica. Il punto di partenza per comprendere la vera natura di un ecomuseo (anche definito con il termine museo diffuso) è capirne l'origine. Il termine è stato coniato da Hugues De Varine nel 1971 per indicare l'attività che stava svolgendo in quegli anni insieme a Georges Henri Rivière. È proprio Rivière che il 22 gennaio del 1980 offre la prima definizione di ecomuseo.

¹ Definizione proposta da Mondì Locali. <https://www.mondilocali.it/>.

Un ecomuseo è uno *strumento* che un'autorità pubblica e una popolazione locale concepiscono, costruiscono e sviluppano insieme. Il coinvolgimento dell'autorità pubblica avviene con gli esperti, le agevolazioni con le strutture e le risorse che essa fornisce; quello della popolazione dipende dalle sue aspirazioni, dai suoi saperi e dalle sue capacità di essere operativa.

[Un ecomuseo è] uno *specchio* in cui la popolazione si guarda per riconoscersi, in cui ricerca la spiegazione del territorio al quale è legata, come pure delle popolazioni che l'hanno preceduta, sia nella discontinuità che nella continuità delle generazioni. Uno specchio con cui la popolazione si propone ai suoi ospiti per farsi comprendere meglio, nel rispetto del suo lavoro, dei suoi comportamenti e della sua identità.

[Un ecomuseo è] un'*espressione dell'uomo e della natura*. L'uomo è interpretato nel suo ambiente naturale, la natura nei suoi caratteri più selvaggi, ma anche in quelli che la società tradizionale ed industriale hanno plasmato a loro immagine.

[Un ecomuseo è] un'*espressione del tempo*, in quanto le spiegazioni proposte risalgono ad epoche precedenti la comparsa dell'uomo, ripercorrono i tempi preistorici e storici che ha vissuto, arrivando sino ad oggi, ai tempi che vive, con un'apertura al domani, senza che l'ecomuseo abbia una funzione da decisore, ma all'occorrenza può svolgere un ruolo d'informazione e di analisi critica.

183

[Un ecomuseo è] un'interpretazione dello spazio; di luoghi privilegiati dove soffermarsi, dove camminare.

[Un ecomuseo è] un laboratorio, poiché contribuisce allo studio del passato e del contemporaneo della popolazione e del suo ambiente, nonché favorisce la formazione di specialisti in questi settori attraverso la cooperazione con le organizzazioni di ricerca esterne.

[Un ecomuseo è] un centro di conservazione nella misura in cui aiuta a preservare ed a valorizzare il patrimonio naturale e culturale della popolazione.

[Un ecomuseo è] una scuola, in quanto fa partecipare la popolazione alle sue attività di studio e protezione, in cui la sollecita ad essere più consapevole dei problemi del proprio futuro.

Dunque, il laboratorio, il centro di conservazione e la scuola si ispirano a dei principi comuni; la cultura che rappresentano va intesa nel suo senso più largo ed essi hanno lo scopo di far conoscere meglio la dignità e l'espressione artistica di una popolazione, qualunque siano le sue componenti che le manifestano. La diversità culturale che ne deriva è senza limite, tanto che i suoi elementi differiscono l'uno dall'altro.

Essi non sono chiusi in se stessi, ma ricevono e offrono.

(Muscò 2007, tr. Becucci)

I due studiosi, De Varine e Rivière, furono infatti i primi a far emergere l'importanza dell'aspetto partecipativo della comunità per valorizzare il territorio e le identità locali (Galasso 2018: 138). «Se l'ecomuseo è un processo partecipato, nonché un luogo di valorizzazione del proprio contesto di vita, se sollecita il coinvolgimento della collettività nella gestione e nell'interpretazione del patrimonio territoriale diffuso, questo succede perché i cittadini sono custodi di memorie» (Bresciani Micoli 2016). La traduzione delle memorie in archivio (analizzato nel capitolo 4.4) diventa dunque un passaggio fondamentale. Ma quali memorie? Quelle dei luoghi e delle persone che abitano quei territori. Un museo diffuso deve avere la capacità di vedere i cittadini non come semplici narratori, ma anche come costruttori del patrimonio archivistico.

L'ecomuseo si presenta come un presidio territoriale esperto nella ricerca di strumenti per l'interpretazione della complessa vita urbana. È dunque alla continua ricerca di luoghi, oggetti, suoni, voci, ricordi di chi vive un contesto urbano per riuscire a tramandare trasformazioni nel tempo e mutazioni culturali e sociali sul territorio. Le due colonne portanti di un museo diffuso sono quindi territorio e comunità (Galasso 2018). I luoghi del territorio intesi come «spazi di appartenenza, come serbatoi per la creazione e il rafforzamento del proprio senso di identità, individuale e sociale» (Bresciani Micoli 2016). Le comunità intese come insieme di abitanti. Secondo De Varine (2017), essi hanno due compiti: sono produttori (*shareholders*) e quindi, in quanto «detentori del patrimonio del territorio, sono incaricati del suo utilizzo, del suo sfruttamento culturale, sociale, economico ed educativo e della sua manutenzione» (ivi: 39) e sono consumatori dello spazio (*stakeholders*) in quanto utilizzano e abitano quei luoghi.

Lo spazio e i luoghi come già ampiamente descritto nei capitoli precedenti (da 2.4 a 2.6) non sono meri supporti passivi, ma sono superfici attive che subiscono le influenze sociali; sono inoltre parti del proprio sé, che incarnano quel senso di appartenenza citato da Di Nardo (2013), ovvero sono costruiti e manipolati dagli individui stessi. È per questo che ogni museo diffuso è una realtà a sé stante; e proprio per questo la sua organizzazione e la sua gestione deve variare in base alle persone e al luogo di riferimento.

Attualmente gli ecomusei sono ampiamente diffusi perché incarnano la necessità di vivere esperienze reali all'interno di un contesto urbano, uscendo da quella visione tradizionale di archivio fisico fatto di scaffali e documenti. In un museo diffuso «il visitatore ha la possibilità di vivere esperienze, vedere con i suoi occhi e camminare fisicamente nei luoghi dove sono avvenuti determinati eventi» (Galasso 2018: 139). Dagli anni Settanta a oggi, la struttura ecomuseale ha subito diverse trasformazioni e sta diventando sempre più varia riuscendo a interpretare luoghi e situazioni molto differenti tra loro. Questo continuo mutamento ha reso questo metodo comunicativo sempre più popolare e attuale.

La crescita dell' Ecomuseo è un esempio di come realtà diverse fra loro (pubbliche e private, piccole e grandi, istituzionali e spontanee), possano davvero riuscire a lavorare trovando un linguaggio comune, definendo insieme gli obiettivi da raggiungere, condividendo gli strumenti, aprendosi gli uni alle proposte degli altri. (Fazzari in Signum 2004)

È proprio per questa grande crescita e per gli sviluppi futuri che riesco a immaginare che ho voluto trattare proprio di un ecomuseo nella parte progettuale. Credo che questa realtà sia quella che meglio sta interpretando tutto quello che è stato spiegato all'interno di questa ricerca: il racconto del territorio, la traduzione di memorie, la collaborazione e la partecipazione dei cittadini nella scelta dei luoghi, il nuovo archivio che prende parte alla vita sociale. Citando Rivière (1980), l'archivio, visto sotto questo punto di vista, diventa «uno specchio in cui la popolazione si guarda». Il museo diffuso incarna tutti i valori che il nuovo archivio ibrido dovrebbe seguire; essi possono essere riassunti con i sette termini e valori che hanno classificato i casi studio: accessibilità, ibridazione, trasparenza, collaborazione, territorialità, innovazione e narrazione (SCHEMA 11).

6.2 ECOMUSEO URBANO METROPOLITANO MILANO NORD

² <https://www.eumm-nord.it/site/>

³ La vetreria 'Angelo Motta' fondata agli inizi del Novecento, era specializzata nella produzione di specchi ed era una delle prime filiali italiane della rinomata ditta *Saint Gobain*.

EUMM, acronimo di *Ecomuseo Urbano Metropolitan Milano Nord*², è una realtà ecomuseale che nasce nel 2007 in accordo e tramite il sostegno del consiglio di Zona 9 del comune di Milano. Dopo solo due anni viene riconosciuto dalla Regione Lombardia ed entra a far parte della 'Rete Ecomusei della Lombardia'. La sede si trova nel quartiere Niguarda nella Zona 9 di Milano in via Antonio Cesari 17, negli spazi che erano prima utilizzati dall'antica vetreria Motta³. La scelta della sede rappresenta concretamente i valori che l'ecomuseo vuole trasmettere: la trasformazione di uno spazio produttivo in uno spazio di cultura. Il territorio a Nord di Milano è stato considerato per tutto il novecento come il cuore dell'industrializzazione del paese. I quartieri di Affori, Bicocca, Bovisa, Bruzzano e Niguarda sono stati il motore dello sviluppo industriale come testimoniano aziende come Breda, Falk e Pirelli. A partire dagli anni Settanta però si assiste ad un disimpegno dell'industria che lascia queste aree in uno stato di grave degrado urbano. Dagli anni Ottanta ad oggi si sta assistendo ad una grande volontà di recupero di questi spazi con interventi di sviluppo urbanistico e riconversioni funzionali degli spazi (Mascheroni Micoli 2012). Il quartiere di Niguarda in particolare ha vissuto questa fase di recupero grazie al Parco Nord che si è rivelato un luogo di ritrovo della comunità e che ha permesso la creazione di una nuova centralità urbana molto unita e coesa. È proprio in questo contesto che è nato e si è inserito l'Ecomuseo Urbano Metropolitan Milano Nord.

A differenza di altre realtà ecomuseali che nascono dal volere dell'Amministrazione comunale, EUMM è stato creato da un gruppo di ricercatrici che hanno scommesso e creduto nel progetto. Il gruppo di fondatrici composto da Michela Bresciani, Silvia Mascheroni, Alessandra Micoli, Elisa Piria, Silvia Dell'Orso è, ad oggi, stato ridotto e modificato. Sono rimaste nel team Alessandra Micoli, coordinatrice del progetto e antropologa specializzata nelle forme di partecipazione sociale e politica in ambito urbano e Michela Bresciani, curatrice delle attività di allestimento e didattica dell'ecomuseo e ricercatrice sociale esperta nella didattica artistica e nella valorizzazione del patrimonio. Si è inoltre aggiunta Egle Varisco, responsabile delle visite guidate e progettista che realizza laboratori sul territorio milanese. Questo team in pochi anni è riuscito a portare questa realtà ad alti livelli e ad avviare numerosi progetti che hanno valorizzato il territorio coinvolgendo la comunità e arricchendo continuamente il patrimonio culturale con contributi espressi dalla collettività.

Lecomuseo è dunque un processo partecipato, interculturale e riflessivo, nonché un luogo di valorizzazione del proprio contesto di vita; sollecita il coinvolgimento della collettività nella gestione e nell'interpretazione del patrimonio territoriale diffuso – i cittadini sono custodi di memorie ma anche costruttori stessi del patrimonio – per identificarne i caratteri distintivi, con attenzione al passato come al presente attraverso un approccio multidisciplinare. (Mascheroni Micoli 2012)

FIG. 50
EUMM, Ecomuseo
Urbano Metropolitan
Milano Nord, logo.



FIG. 51
EUMM,
Inaugurazione
Sede, via Cesari
17, Niguarda,
Milano, 2007.

Il concetto chiave alla base dell'esperienza di EUMM sul territorio e sulla comunità è la 'co-costruzione del sapere e del saper fare' che si traduce — in modo pratico — in una profonda e fidata collaborazione tra i responsabili del progetto e gli abitanti del quartiere. Essa comprende sia lo scambio di materiali sia lo scambio di conoscenze e abilità a livello materiale e immateriale (fisico e digitale). Eumm si configura come un museo *facilmente accessibile*; anche se non ha una piattaforma digitale con il materiale contenuto nell'archivio storico, offre la possibilità di partecipare attivamente ai progetti e di vivere esperienze immersive nel territorio. A livello di *ibridazione* l'ecomuseo offre molta varietà soprattutto a livello progettuale; le iniziative avviate sono innumerevoli e sono dedicate a tutti i *target* (dai bambini agli adulti). La *collaborazione* e la *territorialità*, sono i veri punti forte dell'Ecomuseo Urbano Metropolitan Milano Nord; «l'ecomuseo vuole essere un punto di riferimento, utilizzato dalle comunità stesse per conoscere il proprio paesaggio e ambiente di vita» (Bresciani). I progetti diventano infatti spesso pratiche di apprendimento collettive in cui le *narrazioni personali* si intrecciano con il sapere fruibile da tutti. Offre inoltre una grande *innovazione* nel rapporto che si crea tra progettisti e utenti; i partecipanti che vengono coinvolti nei progetti sono persone competenti che realmente abitano e vivono quotidianamente il quartiere, la loro visione e il loro punto di vista è quindi molto importante per il racconto dei luoghi. Durante gli incontri viene mantenuto infatti un alto livello

di semplicità formale, di chiarezza espressiva e comprensiva nella totale assenza di ogni volontà di occultamento e di segretezza (Huvila 2008).

Nonostante i numerosi progetti realizzati e gli altrettanti in fase di sviluppo, EUMM può essere definito, da dichiarazione della responsabile Bresciani (2022), come un processo in divenire, in quanto si modella in base ai cambiamenti sociali della comunità e del territorio. L'intento futuro è quello però, nonostante le possibili variazioni, di rimanere un punto di riferimento per il quartiere, una traccia per conoscere il proprio territorio, i propri valori e la propria cultura; o, in termini semplificati, essere un archivio delle memorie territoriali di Milano Nord.



SITO WEB
<https://www.eumm-nord.it/site/>



FIG. 52
EUMM,
Ecomuseo
Urbano
Metropolitano
Milano Nord,
homepage
del sito web.

6.3 L'ARCHIVIO FOTOGRAFICO

A partire dall'anno della sua nascita, EUMM sta lavorando alla costruzione di un archivio fotografico che raccolga tutti i materiali dei cittadini che negli anni hanno creato veri e propri archivi privati. L'intento futuro è quello di dare ulteriore visibilità a questi materiali, digitalizzando queste immagini e rendendole consultabili anche *online*.

Attualmente l'archivio è composto da circa un migliaio di fotografie che provengono da fondi privati e da persone che hanno voluto mettere a disposizione la propria collezione personale. Il fondo Sergio Bernasconi si presenta con una serie di fotografie e quadri che ritraggono il quartiere Niguarda negli anni Sessanta, Settanta e Ottanta. Seguendo la sua professione di fotografo e pittore l'archivio presenta molto spesso i corrispettivi tra foto e quadri disegnati dall'artista. Il metodo con cui ha lavorato e che attualmente utilizza Bernasconi è quello di partire da fotografie storiche per ricostruire il contesto territoriale e dipingerlo dal suo punto di vista. Altro archivio importante di fotografie proviene da Renato Vercesi che ha raccolto moltissime foto sulla storia del quartiere Niguarda e sugli eventi accaduti nel corso del Novecento. Il materiale non segue un ordine filologico ma si presenta come una collezione molto importante per capire le trasformazioni che ha subito il quartiere durante gli anni. Il fondo Galdino Rossi invece racconta la periferia nord di Milano sottoforma di cartoline. La sua raccolta è una delle più

consistenti e dimostra quanto l'architetto Rossi si sia appassionato al territorio e alla volontà di tramandare e raccontare le sue memorie. Ha voluto, infatti, raccontare la ricostruzione del territorio dei quartieri di Affori, Cormano, Bruzzano, Comasina e — con minor attenzione — Niguarda da inizio Novecento fino agli anni Settanta e Ottanta. Ci sono poi altri fondi che, anche se con minor quantità di materiale, hanno contribuito a ricostruire la storia del territorio. Tra questi Bruno Azzi con immagini storiche sull'acciaieria Stai Lerici di Cormano, Vincenzo Onida con immagini del quartiere Isola dagli anni ottanta ad oggi e Gianfranco Ucelli con immagini che ricostruiscono la storia dei Bunker di Milano durante le guerre.

EUMM ha collaborato inoltre per due anni consecutivi con *Archivi Aperti*, una manifestazione organizzata da Rete Fotografia⁴ che supporta l'apertura degli archivi, soprattutto fotografici, al pubblico (in presenza o tramite dirette streaming). Nel 2019 l'ecomuseo ha partecipato con un archivio intitolato 'Cartoline da Milano: sguardi su Milano tra collezionismo e archivi privati' dell'architetto Galdino Rossi. Nel 2020 ha collaborato invece presentando un raccolta di fotografie di Emilio Senesi intitolata 'Segni della guerra a Milano'.

L'archivio di Eumm si presenta quindi come una raccolta di fondi privati creati da singole persone con cui l'ecomuseo si mantiene in contatto e che, spesso, partecipano attivamente alle iniziative proposte. Lo scopo dichiarato dell'ecomuseo è proprio quello di avere del materiale utile alla ricostruzione territoriale per partecipare a iniziative — come quella di Archivi Aperti— e 'far vivere' la documentazione condividendola e facendo in modo che la narrazione territoriale avvenga anche a livello fotografico.

⁴ Acronimo di 'Rete per la Valorizzazione della Fotografia', dal 2011, è uno spazio di confronto e aggiornamento tra realtà che operano nel settore della fotografia. <http://www.retefotografia.it/>



FIG. 54
Archivio EUMM, Circolo Risorgimento, sul fondo slogan 'La Cooperazione è fonte di lotta per la democrazia', Niguarda.



FIG. 53
Archivio EUMM, Barricate durante la Liberazione, Niguarda, 24 aprile 1945.



FIG. 55 (a sinistra)
Archivio EUMM,
Cinema Teatro Imperia,
Niguarda, via Ornato 14,
1982.

FIG. 56 (sopra)
Archivio EUMM, Corteo
in Viale Fulvio Testi
all'incrocio con via
Pianel, Prato Centenaro,
1930s.

FIG. 57 (sotto)
Archivio EUMM,
Corteo funebre sul
ponte sul Seveso (oggi
scomparso), Niguarda,
1940s.



AFFORI - Via Montebello



AFFORI - Panorama - Via Pellegrino Rossi



AFFORI - Via Montebello



Niguarda (Milano) - Il Seveso



AFFORI - Chiesa Parrocchiale. Cartoleria Tipo-Litografica Rossetti



*Niguarda - Via L. Ornato, il Seveso -
- Sullo sfondo l'ingresso della fabbrica
De Micheli ex Rosina*

FIG. 58
Archivio EUMM,
Selezione di cartoline
di Milano Nord,
collezione privata
Galdino Rossi.



FIG. 59
Archivio EUMM,
Curt dei Matt (demolita
nel 2009), Niguarda,
via Passerini incr. via
Graziano Imperatore,
1970s.



FIG. 60 (a destra)
Archivio EUMM,
Curt dei Matt (demolita
nel 2009), Niguarda,
via Passerini incr. via
Graziano Imperatore,
1980s.



FIG. 61 (sopra)
Archivio EUMM, tram
 numero 4, Niguarda,
 Via Ornato 1970s.

FIG. 62 (sotto)
Archivio EUMM, prime
 linee ferroviarie nella
 periferia a nord di Milano.

6.4 PROGETTI SUL TERRITORIO

Eumm lavora costruendo progetti ritagliati specificamente sul territorio, in stretta collaborazione con le realtà sociali, culturali e istituzionali. «Promuove azioni di valorizzazione dei *landmarks* legati alla grande espansione industriale e alle attuali trasformazioni del Nord Milano» (Mascheroni Micoli 2012). I progetti sul territorio possono avere *output* molto differenti tra loro — mostre, incontri, eventi, laboratori, ecc. — ma hanno un denominatore comune: il racconto del territorio. Questa ibridazione di tipologie espressive (Galasso 2018) si presta bene alla narrazione e alla comunicazione dei diversi luoghi. Si tratta molto spesso di racconti digitali, di processi narrativi che «sono in grado di incuriosire e coinvolgere a livello multisensoriale l'utente, dando la possibilità di scegliere quali contenuti approfondire a seconda degli interessi personali» (ivi: 225).

I progetti sul territorio che offre l'Ecomuseo Urbano Metropolitano Milano Nord riescono a far collaborare attivamente le persone e gli abitanti dei quartieri generando connessioni tra gli utenti e riuscendo poi a coinvolgere, anche chi è stato estraneo al progetto in fase di elaborazione, in un'esperienza immersiva nel territorio milanese. Le iniziative sul territorio, in fase di sviluppo o concluse sono innumerevoli. EUMM in particolare si inserisce nel racconto territoriale in tre modalità.

Il racconto del *territorio partecipato*, tramite progetti collaborativi con le persone del quartiere che partecipano attivamente alla selezione e al racconto dei luoghi.

Il racconto del *territorio in movimento*, grazie a tutti quei progetti itineranti che si spostano all'interno e all'esterno di Milano per raccontare le sue storie e le sue memorie.

Il racconto dei *territori nascosti*, tramite la narrazione in prima persona da parte degli abitanti di luoghi riscoperti e non facilmente accessibili che necessitano dell'intervento di un ente per il loro mantenimento.

FIG. 63
Mappatura partecipata, Mappa-MI, Incontro tra i collaboratori, 2009.



6.4.1 *I luoghi partecipati: Mappa-MI*

«La mappa è uno strumento per trasformare il percorso singolare al plurale ricomponendo le trame della collettività» (Mascheroni e Micoli 2012). Il percorso di costruzione della mappa di comunità 'Mappa-MI' — condotto da EUMM e da un gruppo di associazioni culturali e sociali del quartiere, esperti e appassionati di storia locale e privati cittadini — ha cercato di restituire in modo grafico gli elementi rilevanti del territorio di Niguarda. La prima fase del progetto è stata quella di indagare il territorio per mettere a fuoco le caratteristiche, gli attori e le risorse che esso poteva offrire.

La seconda fase, quella più lunga e complessa, è consistita nell'organizzazione di incontri partecipativi. Tramite il dibattito e il dialogo tra i vari partecipanti, è stata via via creata una mappa e, dopo un anno di ricerca a pianificazione dell'attività, nel 2009 EUMM è stato realizzato il *geoblog* 'Mappa-MI': la prima piattaforma di georeferenziazione partecipata interattiva del Nord Milano che permette di lasciare la propria traccia, narrando i luoghi del proprio vissuto.

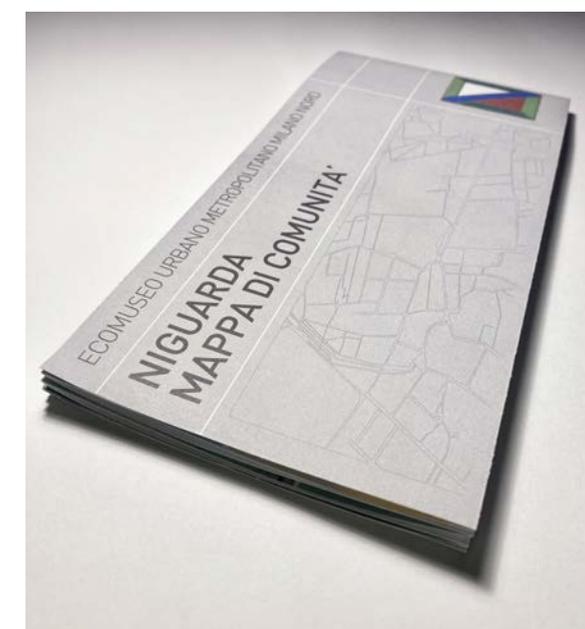


FIG. 64
Brochure Mappa-MI, realizzata da Ecomuseo Urbano Metropolitano Milano Nord, 2009. Fotografia a cura dell'autrice.

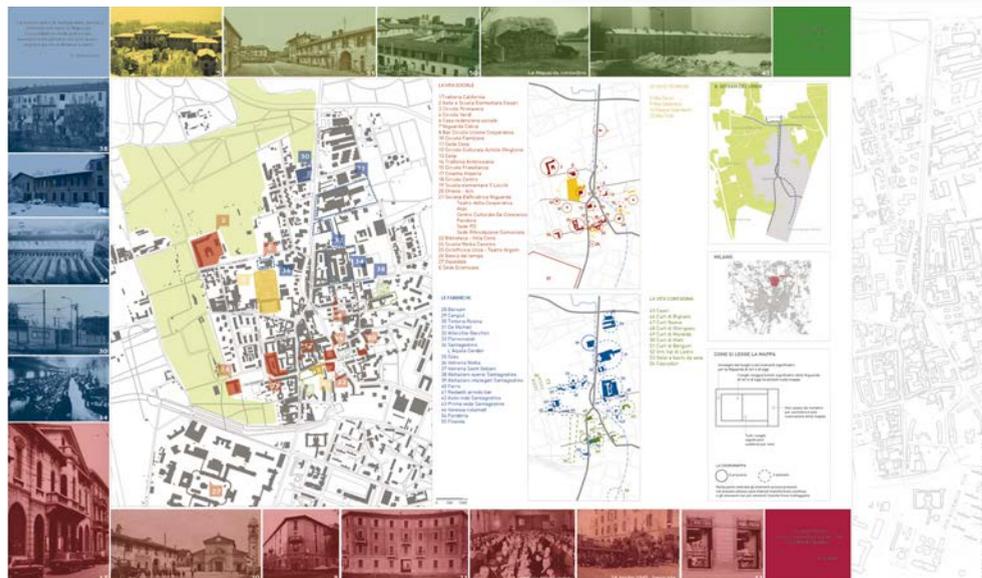
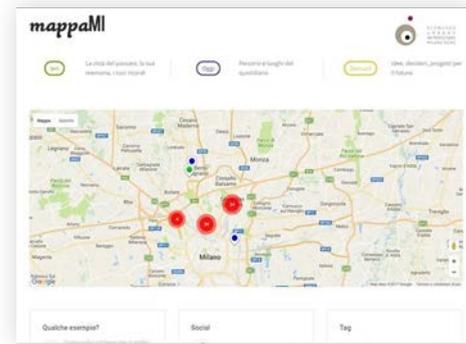
Il *geoblog* permette di comunicare e condividere racconti, immagini, informazioni e documenti multimediali disponendoli in tre “campi” di riferimento: il passato (la memoria e i ricordi), il presente (i percorsi e i luoghi del quotidiano) e il futuro. Ognuno di questi campi è segnalato della mappa urbana tramite puntatori di colori differenti. Si configura quindi come uno strumento *web-oriented* che facilita la partecipazione dei cittadini grazie all’uso di nuovi linguaggi. Il progetto è stato sviluppato in collaborazione con DIAP (Dipartimento di Architettura e Progetto) e con il Politecnico di Milano.



INTERVISTA
ALESSANDRA MICOLI
https://www.eumm-nord.it/site/wp-content/uploads/2012/03/CHIODO_FISSO_del_28_06_2011_-_Mappe.mp3

FIG. 65 (sotto)
Mappa di comunità,
Risultato grafico degli incontri di mappatura partecipata, 2009.

FIG. 66 (a destra)
Geoblog Mappa-Mi,
realizzato da Ecomuseo Urbano Metropolitano Milano Nord, 2009.



6.4.2 I luoghi in movimento: Storybus

‘Storybus: il pulmino dei racconti urbani’ è un progetto, realizzato nel 2012, che costituisce uno strumento versatile, accessibile a tutti e comunicativamente molto efficace. Si tratta di un mini-van itinerante che permette di conoscere la storia e le memorie della città; una stanza delle memorie mobile che «promuove un processo partecipato in cui la cultura di fa attivatore sociale, grazie a un percorso di valorizzazione del territorio che vede tra i protagonisti i cittadini stessi e le istituzioni» (Mascheroni e Micoli 2012). Incarna quello che nel primo capitolo abbiamo definito archivio itinerante, una postazione su ruote per l’archiviazione del patrimonio culturale. Questa sua caratteristica di mobilità permette di coprire un territorio molto esteso e di coinvolgere una quantità notevole di cittadini. Inoltre si pone a confronto con i tradizionali bus turistici per la visita le città contraddistinguendosi con un racconto interpretativo non consueto, tipico delle memorie individuali dei cittadini che hanno vissuto e che vivono quel luogo. Nella pratica il progetto si è sviluppato con una viaggio partecipativo a tappe attraverso sette quartieri (Affori, Bicocca, Bovisa, Bruzzano, Dergano, Isola e Niguarda) in cui alcuni esponenti e cittadini selezionati hanno raccontato la propria esperienza e i propri ricordi legati al territorio.

FIG. 67
Storybus, locandina con slogan ‘Scopriamo il passato e il presente della città per disegnare insieme il suo domani’, 2012.



6.4.3 I luoghi nascosti: Bunker Breda

A partire dal 2009 EUMM ha intrapreso un percorso di valorizzazione dei rifugi antiaerei della V sezione Aeronautica di Breda — già messi in sicurezza con interventi da parte del Parco Nord nel 2008 — che erano stati costruiti nel 1942 come luoghi sicuri per gli operai che lavoravano nel quartiere durante i bombardamenti. Il percorso di riqualifica, proseguito anche grazie al contributo di Fondazione Nord Milano e della Regione Lombardia, è sfociato nella pianificazione di visite guidate periodiche. All'interno dei bunker vengono inoltre organizzate mostre, installazioni artistiche e multimediali, esposizioni fotografiche e vengono programmati concerti, proiezioni di filmati, *performance* e narrazioni. Dal 2011 gli spazi sotterranei ospitano un allestimento permanente di fotografie e documenti storici che fanno rivivere le sensazioni della guerra con un'esperienza immersiva di conoscenza e di condivisione emozionale.

206

Le memorie si fanno vive attraverso voci, immagini e paesaggi sonori: «i suoni delle sirene che allarmavano i cittadini, le testimonianze in presa diretta di alcuni protagonisti di quelle giornate restituiscono senso e significato agli ambienti, portando alla luce non solo impronte costruttive, ma soprattutto il tessuto connettivo di vita ed esperienza» (Mascheroni e Micoli 2012). Le attività temporanee però non si sono fermate e dal 2018, oltre alle visite di natura storica, si stanno organizzando anche visite tematiche che seguono il calendario e le tradizioni tipiche milanesi.

VIDEO TUOR GUIDATO
<https://www.youtube.com/watch?v=ZDoXnQL4pUw>



FIG. 68
Bunker Breda,
Allestimento interni
ad opera di EUMM,
2011.



FIG. 69
Bunker Breda,
Dettaglio pareti
con fotografie
e informazioni.

6.5 MAPPATURA PARTECIPATA SU NIGUARDA

Le mappe sono strumenti fondamentali per gli Ecomusei in quanto strumenti narrativi completi per il racconto e per la comunicazione del territorio. EUMM, fin dalla nascita del progetto, si è sempre confrontata con il territorio e con l'attaccamento degli abitanti a esso. I luoghi diventano spesso specchio attraverso cui i soggetti possono co-costruirsi individualmente e collettivamente. Sono i portatori dei ricordi, dei profumi, degli odori, dei rumori, delle voci che fanno da sfondo ad ogni memoria. È per questo che EUMM ha sempre dato tanta importanza alla pratica della mappatura, della raccolta e dell'archiviazione di mappe e cartografie. In particolare ha svolto due progetti di mappatura partecipativa sul quartiere Niguarda, uno nel 2008-2009 e uno nel 2022.

Con il termine mappatura partecipata si intende quel processo partecipativo che si basa essenzialmente su sessioni di *crowdmapping*, termine anglosassone composto dall'unione di *crowd* (folla) e *mapping* (mappare) che indica l'unione di più soggetti per co-generare dati geo-referenziati e inserirli all'interno di una mappa. Le mappe che nascono da questi processi partecipativi offrono un ampio spettro di informazioni e hanno come denominatore comune il fatto che non siano intraprese da cartografi, ma da gruppi di persone legate da interessi e caratteristiche comuni, come la condivisione del territorio e da determinate caratteristiche fisiche o socio-culturali. Il grande valore del processo è dettato principalmente dall'i-

bridazione e dalla multidisciplinarietà dei contenuti e dei materiali proposti. Inoltre gioca un ruolo fondamentale l'imprevedibilità degli abitanti che possono fornire informazioni inaspettate e del tutto innovative rispetto a quanto pensato dai progettisti. Gli spunti e i confronti che si creano in un incontro di mappatura partecipativa sono innumerevoli. Il risultato di tale processo è una 'mappa culturale' che rappresenta le specificità del territorio e della sua storia, facendo emergere il 'carattere' dei luoghi. Non si tratta di una carta geografica o di un catalogo di monumenti, bensì di un mezzo che aiuta una comunità a percepire con più chiarezza i contorni del proprio patrimonio storico e culturale e, in quanto narrazione corale, contribuisce anche al processo di ricostruzione di storie collettive. EUMM ha deciso di intraprendere questo percorso per tracciare e raccontare il territorio di Niguarda, il quartiere della sua sede. Tutto il progetto ha preso avvio nel 2008 con una quindicina di incontri con un gruppo di lavoro coordinato dal EUMM e dal Politecnico di Milano (DIAP). Sono stati prima tracciati i confini del quartiere e i luoghi di memorie su di esso, poi sono stati aggiunti racconti storici personali da parte di cittadini che ricordavano com'era il territorio in epoche passate e infine è stata disegnata graficamente la mappa del territorio. Sulla base di questa mappa di comunità è stato avviato un nuovo ciclo di incontri di mappatura partecipativa tra febbraio e maggio 2022 in luoghi di rilievo del quartiere. L'intento da parte di EUMM questa volta è quello di creare percorsi per far conoscere il quartiere, per questo ha generato un rapporto di collaborazione con una ventina di cittadini che si sono offerti di partecipare e di collaborare con questa iniziativa. Ai fini di questa ricerca ho voluto assistere in prima persona a un incontro per verificare e presenziare al suo svolgimento.

FIG. 70
Locandina
Mappatura
Partecipata,
2022.



FIG. 71
Primo incontro
Mappatura
Partecipata,
*I confini del
quartiere,*
febbraio 2022.



⊖ PRIMO INCONTRO

DATA	23 febbraio 2022
TITOLO INCONTRO	<i>Il passato e i confini del quartiere: qual è il mio quartiere?</i>
LUOGO	EUMM sede ecomuseo - Via Cesari 17

⊖ SECONDO INCONTRO

DATA	15 marzo 2022
TITOLO INCONTRO	<i>Che cos'è un punto di interesse di un quartiere? Che cosa lo rende tale? I luoghi 'belli' di Niguarda</i>
LUOGO	Centro culturale della cooperativa - Via Hermada 8



FIG. 72
**Secondo incontro
 Mappatura
 Partecipata, I
 luoghi di interesse
 del quartiere,**
 marzo 2022.

TERZO INCONTRO

DATA	5 aprile 2022
TITOLO INCONTRO	<i>Quando un quartiere è attrattivo? Territori contesi e discussi</i>
LUOGO	Cittadella degli archivi - Via Gregorovius 15
DURATA	Due ore
MATERIALE	Cartina muta del quartiere, post-it, proiettore e computer
TARGET	30 - 70 anni
NUMERO DI PERSONE	20 circa
SVOLGIMENTO	L'attività è iniziata con la presentazione dei lavori elaborati durante le settimane precedenti dai tre gruppi di progetto. Sono stati presentati infatti i punti di interesse del quartiere (argomento dell'incontro precedente del 15 aprile 2022). Ogni gruppo aveva pensato ad un percorso all'interno di Niguarda che toccasse i punti maggiormente attrattivi. Successivamente c'è stato un momento dedicato al racconto del progetto di alcune studentesse di architettura del Politecnico di Milano ed infine una discussione generale su quelle che sono le criticità del quartiere.

OUTPUT L'*output* finale, oltre alle presentazioni dei gruppi, è stata la creazione dei percorsi sulla mappa tramite post-it.

RISULTATI L'approccio dei cittadini è stato buono, le discussioni sono state centrate sul tema e sono emersi spunti realmente interessanti. È stato infatti proposto da un utente di visitare il quartiere in un determinato giorno (il 24 aprile) poiché durante quella serata si svolge il corteo per la Festa della Liberazione. Questo per via di un fatto storico: Niguarda è stata liberata un giorno prima e quindi la manifestazione si svolge la sera precedente della festa nazionale. Altro spunto interessante è stato quello di creare percorsi che uniscano più generazioni, introducendo così la tematica del target e della criticità del quartiere che non offre luoghi attrattivi per i giovani. Ultimo spunto che voglio citare è stato quello della proposta di una partecipante di mostrare per ogni luogo il passato, il presente e il futuro. La conversazione è stata davvero stimolante e le responsabili del progetto sono dovute intervenire poche volte per mantenere alto il livello, la qualità dei discorsi e l'attenzione dei partecipanti.

CRITICITÀ Le criticità che ho riscontrato sono state principalmente relative alla confusione e alla sovrapposizione di racconti. Il tempo limitato non ha permesso a tutti di esprimersi completamente e molti discorsi sono stati tagliati e accorciati. È stata data tanta importanza ai luoghi e poca ai racconti e alle memorie legati ad essi. Inoltre è stata esposta un'informazione, riferita da terzi, che si è rivelata non vera; essa però è subito stata smentita dai partecipanti e dalle responsabili.

POTENZIALITÀ Gli sviluppi che può avere un processo partecipativo di questo tipo sono innumerevoli. Credo che la creazione di una mappa-archivio sia la più giusta perché riesce a raccogliere tutti i luoghi e i discorsi che sono emersi da questi incontri e a raccontare nel modo più chiaro possibile tutte le memorie degli utenti.

⊖ QUARTO INCONTRO

DATA	23 maggio 2022
TITOLO INCONTRO	<i>Suoni, visioni, interpretazioni: produzioni dai laboratori di mappatura, fotografia urbana e soundscape design</i>
LUOGO	Teatro della Cooperativa - via Hermada 8

Questo laboratorio collaborativo di mappatura partecipata è inserito all'interno di un programma più ampio chiamato 'Radici: c'era una volta il quartiere che sarà', un progetto di rigenerazione urbana partecipata volto a valorizzare l'identità di Niguarda attraverso attività laboratoriali. L'obiettivo è quello di creare nuove narrazioni, reali e immaginifiche, del quartiere di oggi e di quello che sarà tramite i progetti personali sviluppati da ogni partecipante nel corso dei laboratori di fotografia urbana, *soundscape design*, orto urbano e mappatura partecipata che verranno tessuti insieme per creare opere collettive da restituire alla cittadinanza.

In sintesi possiamo concludere ricordando quanto le mappe di comunità siano indispensabili per far emergere il 'carattere dei luoghi'. Esse riescono a rappresentare le specificità del territorio in modo chiaro, semplice e trasparente attraverso i vissuti e le esperienze delle persone che lo abitano. Tramite un percorso di mappatura partecipata non si crea una semplice carta geografica, ma viene sviluppato uno strumento che aiuta la comunità a ricordare e a conservare le memorie del proprio patrimonio storico-culturale e la propria identità. Attraverso la collaborazione è quindi possibile formare un archivio del territorio che contribuisce al processo di ricostruzione di storie individuali e collettive che permettono di conservare le memorie passate in vista del presente e del futuro del quartiere.



FIG. 73
Terzo incontro
Mappatura
Partecipata,
Cartina muta
del quartiere,
aprile 2022.

FIG. 74
(pagina successiva)
Terzo incontro
Mappatura Partecipata,
Risultato dell'incontro,
I percorsi per esplorare
Niguarda, aprile 2022.



SUN STRAC
SUN STRAC

Lago 4
LAGO

HER. TARDIS
[Redacted]
[Redacted]

AETIS - Colonna

PARCO

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

COOPERATIVA

TEATRO

TEATRO

[Redacted]

PIAZZA BELLOVESI
BELLOVESI

CORTEO

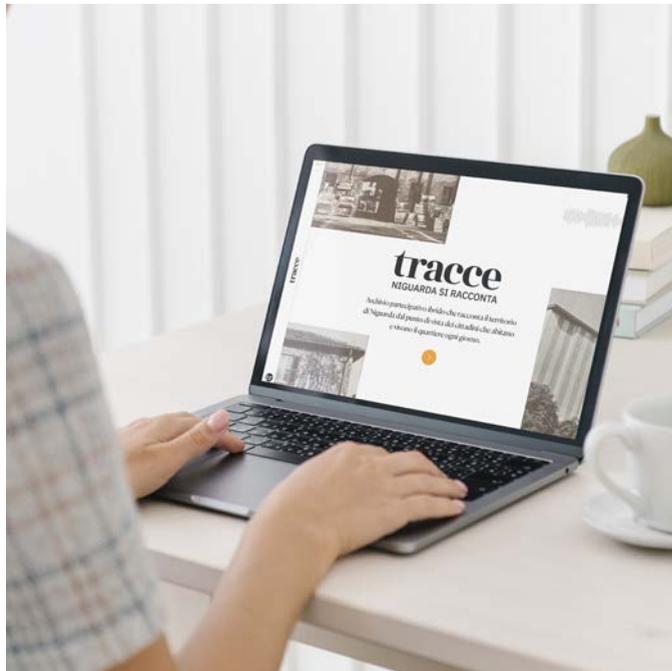
[Redacted]

OSPEDALE

PARTE 7

TRACCE: NIGUARDA SI RACCONTA

FIG. 75
*Preview del
progetto
Tracce: Niguarda
si racconta.*



In quest'ultima parte della tesi mi dedicherò a descrivere il progetto con cui e su cui ho voluto applicare tutte le conoscenze acquisite durante la fase di ricerca e di analisi. Partendo dal processo di mappatura partecipata organizzata e gestita dal EUMM (Ecomuseo Urbano Metropolitano Milano Nord), ho voluto creare un'integrazione archivistica alla parte di geolocalizzazione dei luoghi di Niguarda. *Tracce* è una piattaforma digitale creata tramite la collaborazione dei cittadini e delle persone che vivono quotidianamente il quartiere. Con un approccio narrativo estetico, tipico del design della comunicazione, racconta le storie nascoste e perdute di Niguarda per poter conservare le memorie del territorio e per trasformare le memorie individuali in memorie collettive. *Tracce* archivia inoltre ogni aspetto dei luoghi: suoni, voci, fotografie, video e narrazioni, non ricercando l'aspetto epico del territorio quanto piuttosto le emozioni e le sensazioni che trasmette a chi lo vive.

7.1 OBIETTIVI PROGETTUALI

Sulla base della ricerca fino ad ora effettuata, ho provato a concretizzare in un progetto quanto appreso. I punti chiave su cui mi sono basata per progettare sono gli stessi valori con cui ho analizzato i diversi casi studio (analizzati nello SCHEMA 11).

Il primo valore che ho ritenuto importante considerare è quello dell'*accessibilità* dei materiali e dei contenuti. Mettendomi in una condizione critica rispetto al lavoro di mappatura partecipata svolta da EUMM mi sono chiesta quale fosse un modo per permettere a tutti i cittadini di Niguarda di vedere e consultare la mappa e i materiali che erano stati prodotti.

Il secondo obiettivo che mi sono posta può essere riassunto con il termine *ibridazione*. Questa parola può essere declinata in due aspetti: ibridazione a livello di contenuti e ibridazione a livello di forme partecipative. Nel mio progetto ho voluto toccare entrambe queste visioni ponendo l'attenzione sulla diversità di materiali d'archivio (fotografie, suoni, video, voci narranti, ecc.), ma anche sulla diversità di livello di collaborazione dei cittadini. Ho voluto lasciare massima libertà partecipativa così che ognuno fosse libero di esprimersi come riteneva più opportuno per raccontare il proprio territorio.

Da qui si intuisce il terzo valore fondamentale che ho voluto perseguire, la *trasparenza*. Credo infatti che la libera espressione sia fondamentale e che il progettista deve sempre mettersi in condizione di tradurre quanto gli utenti raccontano mantenendo alto il livello di semplicità formale e di chiarezza espressiva. Insomma, in altre parole, ho voluto mantenere i contenuti degli utenti così come loro li avevano creati, senza alterazioni o modifiche per fare in modo che l'utente 'pubblico' che assiste possa pensare di dialogare direttamente con l'utente che ha partecipato attivamente al progetto.

Il quarto punto fondamentale è sicuramente la *collaborazione*, l'obiettivo è stato quello di far collaborare le persone a diversi livelli a seconda della disponibilità e delle conoscenze personali del quartiere.

Un altro elemento che ho preso in considerazione, il quinto, è l'*innovazione* del progetto. Mi piaceva l'idea di contribuire a creare progresso sociale a livello di conoscenza del territorio all'interno della società. L'obiettivo è sempre stato quello di fare un progetto contemporaneamente *user-centred* e *user-generated*, un progetto per le persone e fatto dalle persone.

Per far sì che le persone potessero esprimersi con la massima libertà ho dovuto considerare un altro aspetto, la *capacità narrativa*. Avendo posto come obiettivo il racconto delle memorie individuali e collettive, la *narrazione* e lo *storytelling* sono diventati elementi indispensabili. Narrazione non solo intesa come voci narranti delle persone, ma anche e soprattutto come capacità di raccontare una storia; in questo caso particolare di raccontare la storia dei luoghi di Niguarda dal punto di vista delle persone che vivono quotidianamente il quartiere.

Ultimo, ma forse quello più importante, è stato il valore della *territorialità*. Ho voluto prestare molta attenzione al rispetto del territorio sia a livello geografico e cartografico sia a livello sociale. Credo che il territorio (come esposto nel capitolo 2.7) abbia delle memorie nascoste che è importante tramandare sia per mantenere l'identità di chi vive il quartiere, sia per far conoscere e creare nuove connessioni personali a chi non ha legami con esso. La storia passata di un luogo insegna ad apprezzarlo per il valore che ha avuto nel corso degli anni, permettendo di comprendere il suo cambiamento e di

potersi, possibilmente, migliorare per il futuro. È proprio per questo che la territorialità ha grande spazio all'interno del progetto; lo considero il valore che unisce tutti gli altri e che offre la linea guida su cui basarsi per tramandare memorie.

Come precedentemente anticipato, ho inizialmente effettuato una lettura critica del metodo di mappatura partecipata proposto dell'e-comuseo. Avevo l'idea, forse in parte stereotipata, che le persone che partecipassero all'incontro fossero in qualche modo condizionate dal contesto e fossero limitate nell'esprimere la loro opinione. Mi sono resa conto però, svolgendo personalmente interviste più informali e facendo ricerche storiche approfondite, che quanto era stato esposto durante l'attività corrispondeva esattamente al pensiero comune e anche a quella che era la storia di Niguarda. L'obiettivo finale del progetto, o forse la mia speranza, è quindi proprio quella di far capire alle persone l'importanza delle memorie del territorio e il valore dei ricordi per le generazioni future.

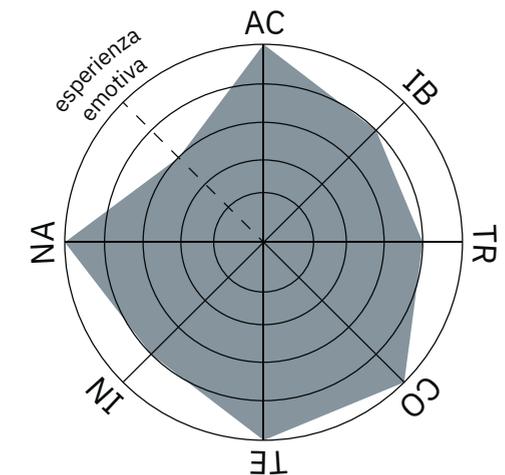
222

Il territorio, i luoghi, diventano attivatori di memoria, elementi capaci di trasformare le memorie in materiali attivi condivisibili, facendo emergere esperienze, relazioni, dinamiche sociali e culturali. (Borghi 2020: 262)

Abbandonato l'atteggiamento critico, mi sono posta nella condizione di integrare con le mie conoscenze quanto prodotto da EUMM. Se l'attività di mappatura si è soffermata sul localizzare e definire i luoghi di interesse, io ho voluto aggiungere la parte archivistica che raccoglie le microstorie individuali e le esperienze delle persone legate al quel determinato territorio per far sì che da luogo individuale si potesse trasformare in luogo collettivo. Un valore che quindi mi sento di aggiungere è quello dell'*esperienza emotiva*. Il racconto di un luogo è inscindibile dalle emozioni e dalle esperienze che hanno provato le persone nel viverlo. Ho quindi voluto integrare nel progetto anche questo aspetto cercando far sentire gli utenti che si avvicinano per la prima volta, coinvolti e inseriti in un'esperienza immersa nel quartiere dove si possono ascoltare le voci e le sensazioni di persone reali che veramente vivono e sono legate al territorio.

Per verificare il mio operato, a fine progetto, ho voluto analizzare *Tracce* applicando la stessa classificazione proposta per i casi studio. Sono state considerate le sette variabili – accessibilità, ibridazione, innovazione, collaborazione, territorialità, trasparenza e narrazione – con l'aggiunta dell'esperienza emotiva (valutata come le altre variabili su una scala da 1 a 5 da nessuna emozione a esperienza emotiva completa). Nonostante siano stati presi in considerazione tutti i valori, credo il progetto abbia trovato maggior spazio nelle dimensioni della territorialità, dell'ibridazione e della collaborazione (SCHEMA 15).

223



SCHEMA 15
Analisi degli obiettivi progettuali di Tracce,
 Grafico radar con sette valori dello schema 11 + *esperienza emotiva*.
 Elaborazione grafica a cura dell'autrice.

7.2 CONCEPT

Il progetto *Tracce: Niguarda si racconta* è il frutto della ricerca e degli obiettivi prefissati. Si tratta di un prototipo di piattaforma digitale usata come mezzo traduttivo di un archivio partecipativo che racconta il territorio di Niguarda dal punto di vista dei cittadini che abitano e vivono il quartiere ogni giorno. Perché Niguarda? La scelta del luogo è dettata dal legame iniziale con l'ecomuseo, ma andando in profondità e conoscendo il quartiere durante la fase esplorativa, mi sono resa conto che non era solo l'ecomuseo che rispecchiava i valori che mi ero prefissata, ma anche il quartiere in sé. È un territorio con tanta storia alle spalle che ha vissuto grandi cambiamenti nel corso degli anni, da 'paesino' di campagna a periferia milanese. È molto attivo dal punto di vista sociale, ci sono diverse associazioni sul territorio che promuovono e tramandano la storia passata. Una tra queste l'A.N.PI. (Associazione Nazionale Partigiani D'Italia) che si occupa di mantenere viva nel ricordo la storia di grande resistenza e ribellione vissuta nel quartiere durante gli anni della seconda guerra mondiale. Ho inoltre riscontrato grande partecipazione e grande interesse in fase collaborativa, credo perché le persone, soprattutto quelle anziane, vogliono ricordare un territorio che sta cambiando radicalmente. Tracce quindi si pone come 'raccoltore' di tutte queste memorie e le traduce in forma grafica con un sistema comunicativo ibrido.

¹Definizione di Treccani, ultima consultazione maggio 2022.

FIG. 76
(pagine successive)
I luoghi significativi per i Niguardesi,
Riferimenti alle singole foto nell'indice delle immagini.

Ho voluto intitolare il progetto *'Tracce'* perché è una parola con molteplici significati che racchiude in sé tutti i vari punti importanti di questo concept. Primo fra tutti, da definizione, il termine indica un segno lasciato da un corpo che costituisce un indizio manifesto del suo passaggio¹. In questo progetto il riferimento è correlato può al segno che hanno lasciato le persone nei luoghi che hanno vissuto, vivono o frequentano nella quotidianità. Secondo perché il verbo tracciare è sinonimo di delineare un percorso su una mappa. In questo caso il richiamo è alla sezione dei percorsi che gli utenti hanno costruito per raccontare Niguarda e per esplorare il quartiere a chi ancora non lo conosce. Terzo, ma non per importanza, è il significato più astratto, ovvero la traccia intesa come strada da seguire che qualcun altro ha lasciato per noi.

Per quanto riguarda il sottotitolo, volevo che esplicitasse il coinvolgimento degli abitanti e dei cittadini, proprio per questo in *'Niguarda si racconta'* è proprio Niguarda — inteso come l'insieme di tutte le persone che abitano il quartiere — il soggetto. È infatti il quartiere che racconta se stesso e le sue memorie legate ai suoi territori.

Il concetto e l'idea di base è dunque quella di considerare i luoghi più significativi nelle memorie dei niguardesi e di creare un archivio partecipativo che raccolga i loro ricordi e i loro racconti personali legati al territorio. Un archivio che non abbia come unico scopo la conservazione, ma che punti alla condivisione in un'ottica di collaborazione attiva tra utenti e archivio e tra utenti 'partecipanti' e utenti 'pubblico'. Il concept può essere sintetizzato secondo tre caratteristiche principali: i luoghi di Niguarda, i materiali ibridi e le voci narranti.

7.2.1 I luoghi di Niguarda

La mappa generale comprende 32 luoghi e tra di essi sono stati scelti 6 luoghi significativi per le memorie niguardesi. La catalogazione dei luoghi di Niguarda è stata un passo fondamentale che ha permesso di revisionare il lavoro e di definire i veri luoghi di interesse con maggior ricordi personali e collettivi.



**AREA PIC NIC
BELLOVESO**
Piazza Belloveso



**ARTIS GELATERIA
CAFÈ LETTERARIO**
Via Adriatico 10 incr.
via Maestri del Lavoro 4



**BIBLIOTECA
COMUNALE**
Via Gian Battista
Passerini 5



**CASCINA
CALIFORNIA**
Via Luigi Ornato 122



**CASE DI
VIA FRUGONI**
Via privata Carlo
Innocenzo Frugoni



**SEDE GIOVANILE
DELL'INTER**
Via Camillo
Sbarbaro 5-7



**CIRCOLINO
COLOMBO**
Via Giovanni
Terruggia 22



**CITTADELLA
DEGLI ARCHIVI**
Via Ferdiando
Gregorovius 15

226

227



**CENTRO DELLA
COOPERATIVA**
Via Luigi Ornato 25



DEPURATORE
Via Guido Da Velato
12



DOLCE KERSTIN
Via privata Carlo
Innocenzo Frugoni 23



**EX CASERMA
MAMELI**
Viale Giovanni
Suzzani 125



**EUMM - EX
VETRERIA MOTTA**
Via Antonio Cesari 17



HOTEL ORNATO
Via Luigi Ornato 64



**LAGHETTO
PARCO NORD**
Via privata Leone de Perego 34



**MERCATO
COPERTO**
Via Moncalieri 15

17



MOE'S PIZZA
Via privata Paolo
Rotta 10

18



**MURALES
ANTIFASCISTA**
Via Ettore Majorana
incr. Via Graziano

19



ORTOCOMUNE
Via privata Cherso 24

20



**OSPEDALE
MAGGIORE**
Piazza dell'Ospedale
Maggiore 3

21



PARCO NORD
Via Antonio Cesari

22



**PIAZZA
BELLOVESO**
Piazza Belloveso

23



**PIAZZA
GRAN PARADISO**
Piazza Gran Paradiso

24



PRATO CENTENARIO
Area del quartiere
confinante con
via Gregorovius

228

229

25



SEVESO
Corso del fiume

26



SCOTT JOPLIN
Via Val di Ledro 11

27



SCUOLA CESARI
Via Antonio Cesari 38

28



SUN STRAC
Via Luigi Ornato 7119

29



**TARDIS (PUB
BIRRERIALUDOTECA)**
Via Luigi Ornato 136

30



**TEATRO DELLA
COOPERATIVA**
Via Privata Hermada 8

31



**TRATTORIA
AMBROSIANA**
Via Paulucci di Calboli Fulcieri 30

32



VILLA CLERICI
Via Giovanni
Terruggia 8-14

7.2.2 Materiali ibridi

Durante tutto il percorso progettuale sono stati raccolti materiali di diversa natura. In particolare foto storiche di archivio, foto di collezioni private, foto attuali, video amatoriali degli utenti, racconti scritti e racconti orali. L'insieme di questi materiali così diversi tra loro ha permesso di rendere una visione completa del luogo, senza tralasciare nessun aspetto comunicativo.

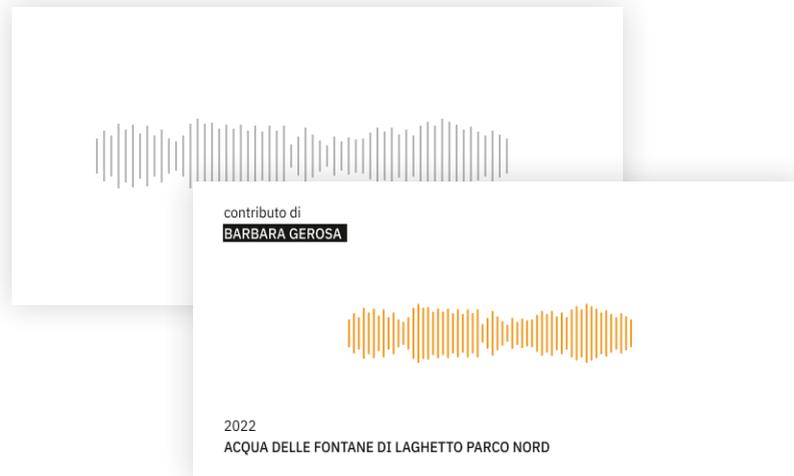


FIG. 77
Forma grafica delle registrazioni sonore di *sound design*, interazione *while pressing*, informazioni aggiuntive e riproduzione suono.



FIG. 78
Forma grafica dei contenuti fotografici e video, interazione *while pressing*, informazioni aggiuntive (e avvio del video).

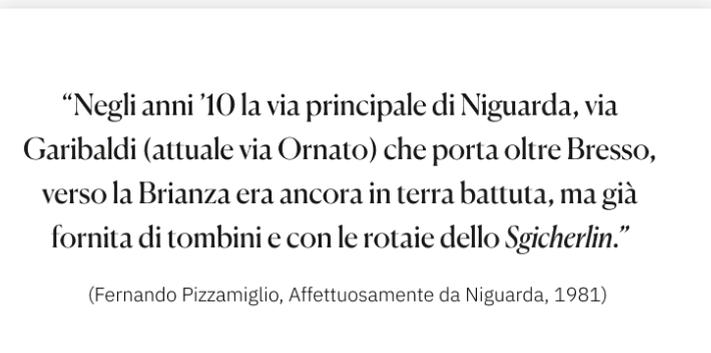


FIG. 79
Forma grafica delle citazioni nei testi.

7.2.3 Voci Narranti

Il suono della voce e il racconto diretto delle persone che parlano di luoghi a cui sono legati è sicuramente il mezzo migliore per far trasparire l’emotività di un territorio e per tramandare le memorie così come realmente sono: comprese di accenti, termini dialettali, proverbi, ecc. È per questo che il progetto ha voluto lasciare spazio dalla narrazione dei luoghi da parte degli utenti riportando le parole esatte delle persone intervistate sotto forma di registrazione audio con la relativa citazione scritta. Le varie registrazioni sono state svolte dall’autrice e progettista a persone che abitano Niguarda.

FIG. 80
Forma grafica dei contenuti audio dei racconti degli utenti,
 interazione *while pressing*,
 informazioni aggiuntive e riproduzione dell’audio.

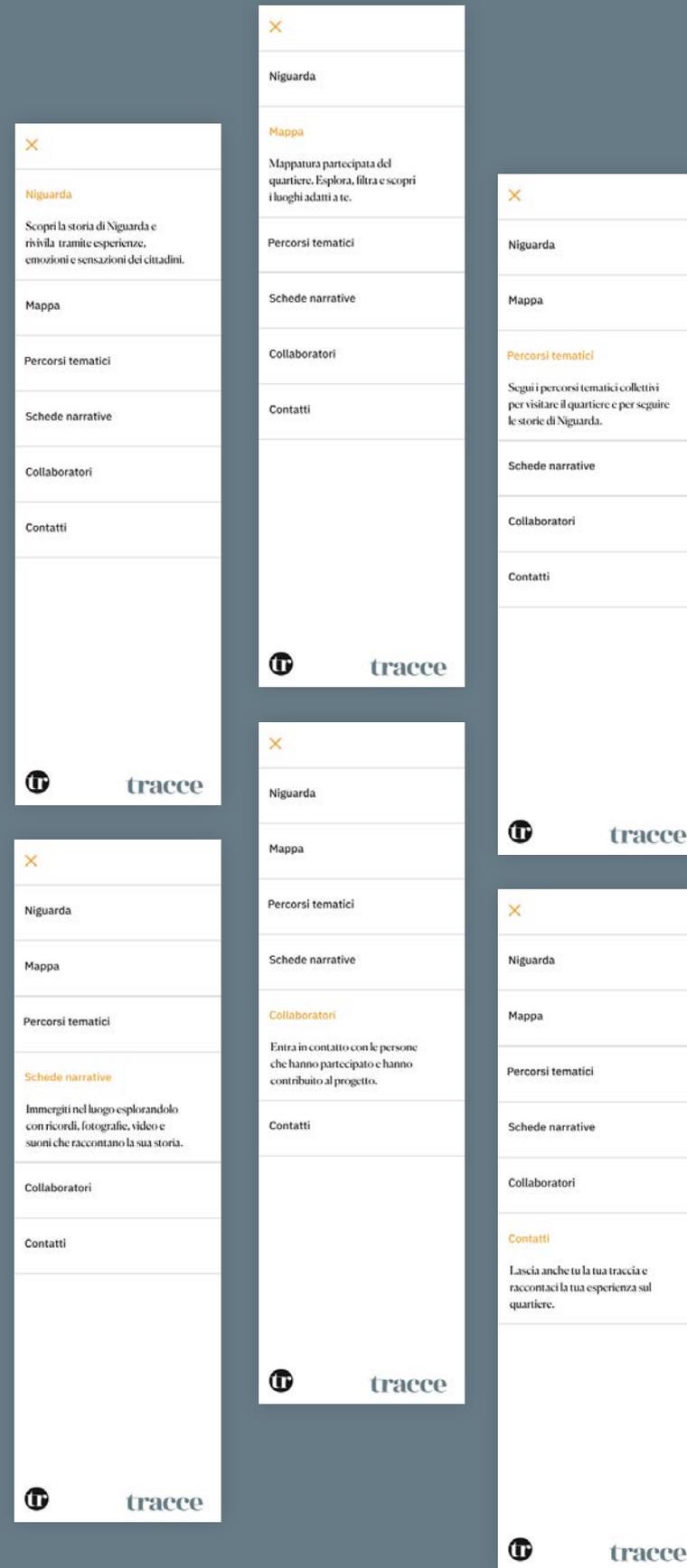
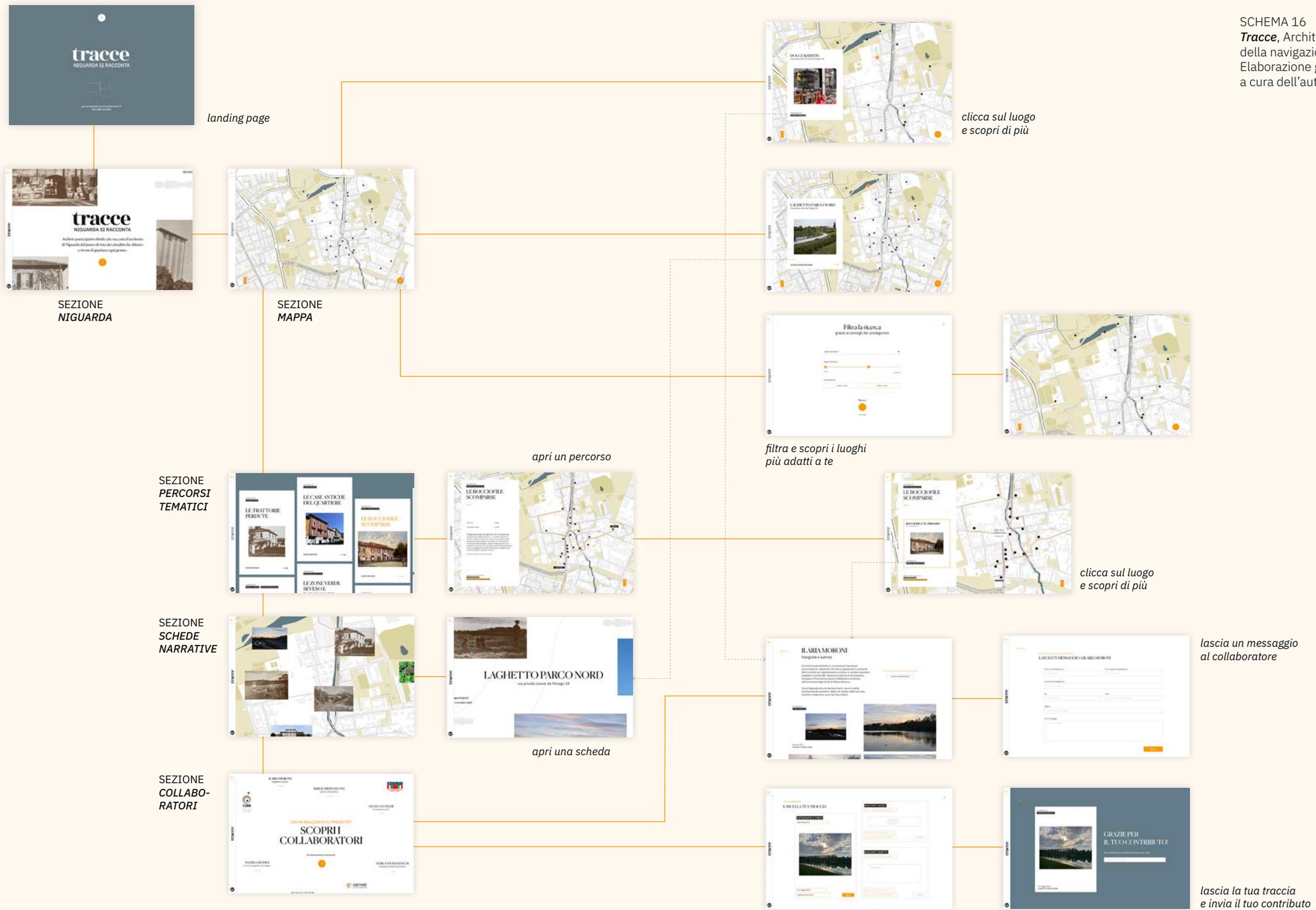


FIG. 81
 Declinazioni del menu.



SCHEMA 16
Tracce, Architettura della navigazione.
 Elaborazione grafica a cura dell'autrice.

CANELA
regular

titoli e racconti diretti

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww
Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

IBM Plex Sans
medium

sottotitoli

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

IBM Plex Sans
regular

testi

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

IBM Plex Sans
regular italic

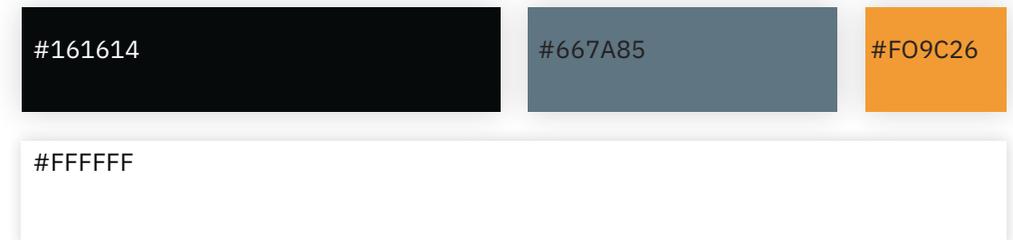
citazioni lunghe da testi

*Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0*

FIG. 82
Logo.



FIG. 83
Palette colori.



7.3 METODO

238

Il progetto ha avuto in particolare tre macro-fasi di sviluppo. Un primo momento di osservazione dell'attività di mappatura partecipata proposta dall'ecomuseo, una seconda fase di interviste e di osservazione sul territorio e un'ultima parte di lavoro grafico per tradurre quanto appreso e raccolto durante le precedenti fasi.

⊖ FASE 1: MAPPA CULTURALE

TEMPISTICHE Marzo - aprile 2022

SOFTWARE Excel, Illustrator e Figma

La creazione della mappa si è basata sul progetto di mappatura partecipata organizzato da Eumm. Il mio contributo è stato quello di tradurre graficamente in modo digitale quanto era stato fatto in modo analogico su una cartina muta tramite post-it. Ho quindi creato una mappa e ho successivamente geolocalizzato i diversi luoghi emersi durante l'incontro. Ho poi applicato sui luoghi una serie di filtri che erano emersi inconsciamente dai discorsi dei partecipanti; in particolare le persone si erano soffermate sulla tipologia di luogo (di ristorazione, di aggregazione, storico, di confine o luogo 'nascosto'), sul *target* a cui era dedicato quel luogo e sul periodo dell'anno in cui era consigliabile visitarlo.

⊖ FASE 2: INTERVISTE SUL TERRITORIO

TEMPISTICHE aprile - maggio 2022

SOFTWARE registratore vocale, volantini e biglietti da visita

Il passo successivo è stato quello di verificare in prima persona quanto era emerso durante l'incontro. Mi sono quindi recata sul territorio e ho svolto interviste semistrutturate da circa 10 minuti ciascuna alle persone che vivono Niguarda quotidianamente. La traccia dell'intervista era:

Quali sono i luoghi di Niguarda a cui è più legato/a?

Ha ricordi particolari legati a questi luoghi?

Saprebbe indicarmi un percorso da seguire per visitare il quartiere?

Ha materiali, fotografie o racconti interessanti che vuole condividere per raccontare il quartiere?

Nel caso di affermazione positiva all'ultima domanda, veniva consegnato all'utente un foglio con i riferimenti al progetto e con il link ad un 'drive' su cui poter caricare i materiali. La selezione del campione è stata inizialmente casuale, con domanda filtro iniziale (*Abita a Niguarda?*); successivamente, mi sono fatta consigliare dalle persone per arrivare ad intervistare persone *ad hoc* informate sulla storia del quartiere e disposte a dedicarmi il loro tempo. In generale, nonostante il *focus* delle domande — rispetto all'incontro di mappatura partecipata — fosse diverso, le risposte hanno confermato i luoghi emersi durante il *meeting*. Nel progetto di mappatura partecipata veniva chiesto infatti di elencare i luoghi interessanti e 'belli' di Niguarda, mentre in questo caso venivano richiesti i luoghi più significativi nella memoria della persona. Il materiale raccolto durante queste interviste è stato poi revisionato e sono stati scelti alcuni estratti audio da includere all'interno del progetto nelle schede di descrizione dei vari luoghi.

239

⇨ FASE *: SCELTA DEI LUOGHI

Da qui è nata una fase non prevista. Analizzando il considerevole numero di luoghi presi in considerazione inizialmente, è stata necessaria una selezione dei luoghi maggiormente significativi per le persone del posto. Quindi tramite le interviste e tramite la revisione del materiale raccolto sono stati scelti 8 luoghi significati di Niguarda che possono avviare la parte narrativa del progetto; nella speranza che poi ogni singolo luogo possa avere una scheda personale che racconti e tramandi memorie sempre più dettagliate.

⇨ FASE 3: CREAZIONE DELL'ARCHIVIO PARTECIPATIVO IBRIDO

TEMPISTICHE maggio - giugno 2022

SOFTWARE Figma e After Effects

Questa fase è stata la più lunga e complessa. La creazione dell'archivio partecipativo ibrido è cominciata dalla revisione del materiale caricato sul Drive e dall'ascolto delle registrazioni audio delle interviste agli abitanti. Sono state quindi formate delle cartelle suddivise per luoghi che contengono il materiale ordinato cronologicamente. Questo materiale ha poi subito una seconda revisione e una selezione. Una volta scelti i contenuti da inserire si è passati alla parte di progettazione grafica.



FIG. 84
Interviste
sul territorio,
maggio 2022.



7.4 RISULTATI

La comunicazione del territorio, e qualunque progetto per dispositivi comunicativi che riguardino quest'ambito, sottintende (...) due possibili e differenti concezioni alle quali poter fare riferimento: da una parte, un 'territorio-paesaggio-spettacolo' di fronte al quale lo sguardo si dispone passivamente; dall'altra, un paesaggio praticato, dove uno sguardo attivo può penetrare quanto gli sta davanti in forma partecipata, con un intento performativo. (Baule, Calabi, Scuri 2014)

Rispetto a quanto esposto nella citazione, nel caso di *Tracce* la scelta comunicativa è ricaduta sulla seconda ipotesi: il racconto di un territorio 'praticato', partecipato, composto e creato tramite la collaborazione dei cittadini e delle persone che vivono i luoghi presi in considerazione. L'artefatto comunicativo realizzato a seguito della ricerca, degli obiettivi e del metodo di raccolta di materiali è un prototipo di *sito web*. È stata quindi realizzata in forma grafica una piattaforma digitale che raccoglie le memorie e i racconti delle persone di Niguarda. Partendo dall'elemento chiave — la mappa del territorio — l'utente visitatore ha la possibilità di conoscere il quartiere, non da un punto di vista istituzionale, ma da un punto di vista personale dei cittadini che lo abitano. La pagina web si compone di 5 sezioni: *Niguarda*, *mappa*, *percorsi tematici*, *schede narrative e collaboratori*.

7.4.1 Niguarda

Dopo la *landing page* che mostra la modalità di funzionamento del sito, si approda su una pagina con il logo e con una frase di spiegazione del progetto. Tramite l'opzione di *scrolling* orizzontale e verticale, ci si sposta all'interno della pagina come se si fosse su una mappa o all'interno dello quartiere stesso. In quest'area si trovano, in ordine sparso, alcuni materiali che raccontano la storia generale del quartiere e le sue trasformazioni. L'idea è quella di aiutare e preparare il visitatore al racconto del territorio con una sorta di introduzione che vuole far immergere lo spettatore in quella che è la storia di Niguarda.

Tracce è un progetto di archivio partecipativo che racconta il territorio di Niguarda dal punto di vista dei cittadini che abitano e vivono il quartiere ogni giorno. Raccoglie materiali ibridi (interviste, citazioni, fotografie, video e mappe) che aiutano a ricostruire la storia dei luoghi più significativi di Niguarda e li elabora sotto forma di percorsi tematici creati da cittadini e di schede di descrizione di ogni luogo.

FIG. 85
Landing page.





"La maggior parte di Niguarda è vecchia ed è bello perché si ricordano tante cose"



Niguarda, fino a cinquant'anni fa: un borgo contadino a pochi chilometri da Milano, distante vent'anni dalla città: un nucleo di gente modesta ed umile che si è sempre sentita tale, dato il grande divario di cultura e di condizioni ambientali che, obiettivamente esisteva nei confronti dei cosiddetti "cittadini". La zona, salubre per eccellenza (...) e dalla fine dell'800 considerata luogo di villeggiatura per le grandi famiglie di Milano proprietarie qui di terreni e ville: quindi il confronto appariva ancora più stridente.

Gente che ogni mattino si recava al lavoro a piedi, anche al di là del centro di Milano, a risparmiare i soldi dello sgicherlin, che trovava già caro il caffè del genoegg fatto coi fondi del caffè in Piazza del Duomo, che portava al lavoro la schiscêta, ripiena di brodo grasso per difendersi dal freddo della notte e dall'umidità delle pareti gocciolanti, tu questa gente insomma che a stento riusciva a sopravvivere a disagi di ogni genere.

(Fernando Pizzamiglio, Affettuosamente da Niguarda, 1981)

*ne, nel complesso e
a, sono inscindibili"*

tracce
NIGUARDA SI RACCONTA

Archivio partecipativo ibrido che racconta il territorio di Niguarda dal punto di vista dei cittadini che abitano e vivono il quartiere ogni giorno.



FIG. 86
Homepage,
Il racconto
di Niguarda.

A Niguarda nessuno (forse solo il postino) avrebbe pensato di chiamare uno stabile con il nome della via e il numero civico, ogni casa ha sempre preso il nome o dal cognome o soprannome della famiglia che l'abitava, o da negozi ospitati, o da qualche sua caratteristica maggiormente impressa nella popolazione

"Negli anni '10 la via principale di Niguarda, via Garibaldi (attuale via Ornato) che si dirigeva verso Bresso, verso la Brianza era ancora una strada battuta, ma già fornita di tombini e di sgicherlin."

7.4.2 Mappa

La seconda sezione è la mappa. Inizialmente la mappa occupa tutta la schermata e presenta solo alcuni *pin* che geolocalizzano i luoghi. Muovendosi e passando con il mouse sull'infografica appare in *overlay* il nome e l'indirizzo del luogo. Se si rimane incuriositi dall'anteprima è possibile cliccare il *pin* e avere informazioni aggiuntive oppure — per gli otto luoghi scelti — si ha la possibilità di accedere alla scheda narrativa dettagliata. La lista dei luoghi ha inoltre la possibilità di essere filtrata. Sull'angolo in basso a destra infatti si trovano i filtri applicabili. La tipologia dei filtri presa in analisi rispecchia quanto emerso durante l'incontro di mappatura partecipata e segue l'idea di Bonato (2009); il primo filtro è per tipologia di luogo (luogo storico, di ristorazione, di aggregazione, di confine o luogo 'nascosto'); il secondo è per target di riferimento (da giovane a meno giovane) e il terzo filtro è per periodo dell'anno (primavera/estate o autunno/inverno). Una volta applicati i filtri avverrà una selezione automatica di quelli che sono i luoghi scelti seguendo le esigenze dell'utente.

FIG. 87
Sezione
mappa.



FIG. 88 (in alto)
Sezione mappa,
dettaglio filtri
applicabili nella
visualizzazione
dei luoghi.

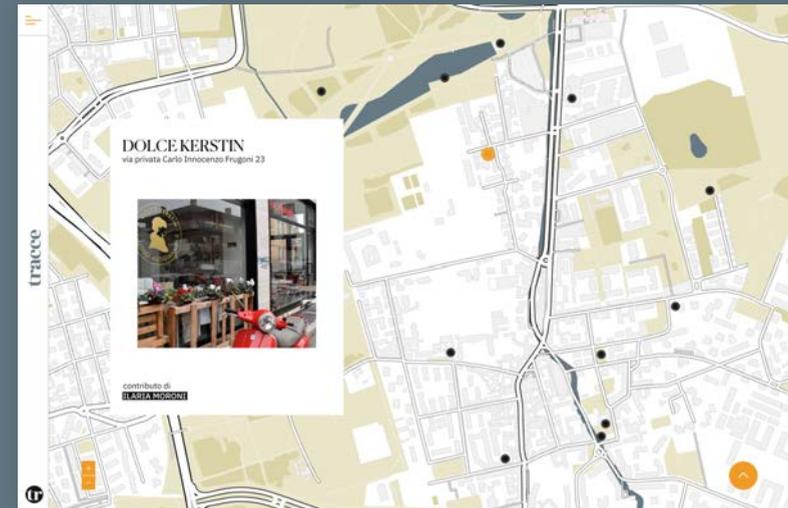
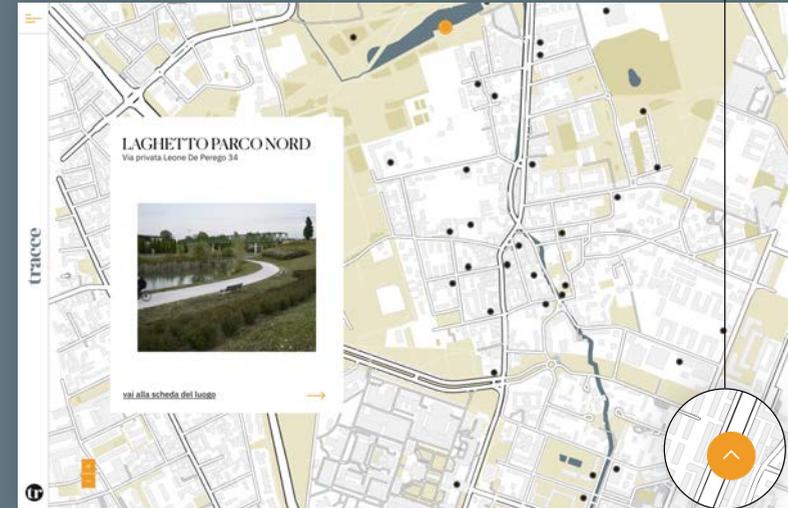


FIG. 89 (in centro)
Sezione mappa,
dettaglio scheda
luogo aperta, con
possibilità
di cliccare.

FIG. 90 (in basso)
Sezione mappa,
dettaglio scheda
luogo aperta,
senza possibilità
di cliccare.



FIG. 91
**Dettaglio mappa
di Niguarda.**
Elaborazione
grafica a cura
dell'autrice.

7.4.3 Percorsi tematici

La terza sezione è dedicata ai percorsi; dopo un'accurata riflessione e analisi delle interviste, si è optato per lo sviluppo di percorsi tematici selezionati dagli utenti sotto revisione e selezione della progettista. La schermata si presenta con alcuni *box* disposti nello spazio in modo libero che mostrano una foto significativa del percorso, il titolo e la persona che lo ha creato (FIG. 96). Cliccando sul *box* si apre la schermata del percorso nel dettaglio: si presenta suddivisa in due sezioni principali, da un lato sullo sfondo rimane la mappa del territorio con i *pin* e il tracciamento del percorso; dall'altra sulla sinistra si trova un box verticale con informazioni aggiuntive sul percorso come le tempistiche, la tipologia, il mezzo con il quale è consigliabile seguirlo e la stagione o il periodo dell'anno. Come per la sezione mappa, per avere dettagli precisi sui luoghi basta cliccare sull'infografica di riferimento. Il *box* del luogo nel dettaglio potrà avere due colori in base allo suo stato attuale: arancio se attualmente esiste ancora, blu invece se è stato demolito o ha cambiato radicalmente funzione e destinazione d'uso.

FIG. 92 Sezione percorsi tematici, dettaglio percorso con geolocalizzazione dei luoghi.



Percorso con luoghi geolocalizzati

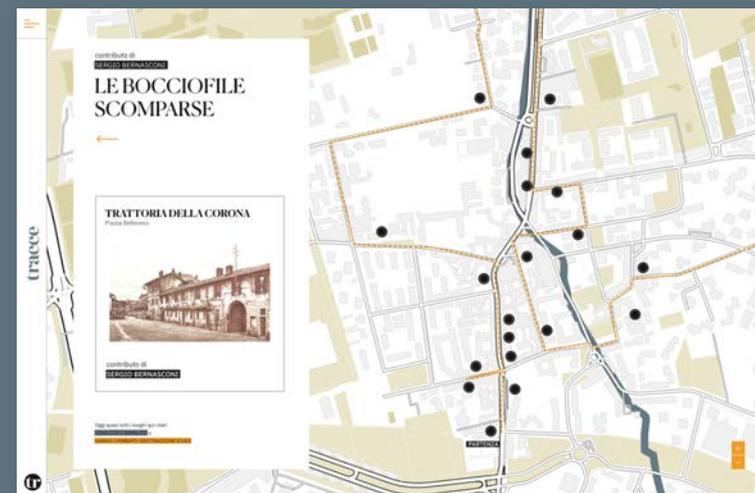
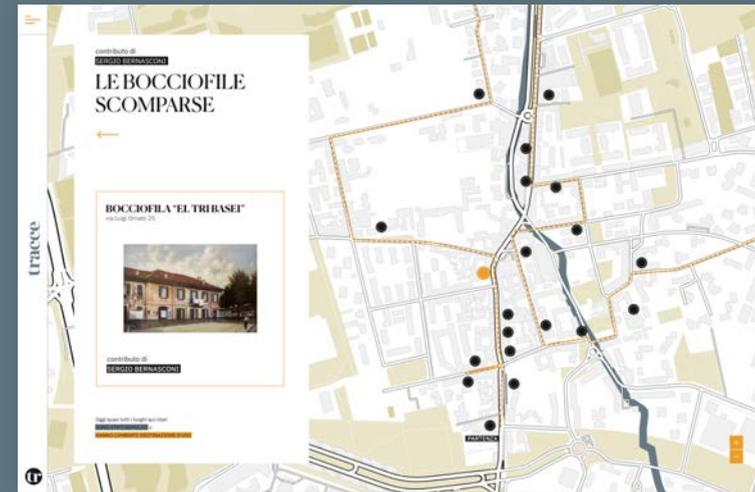
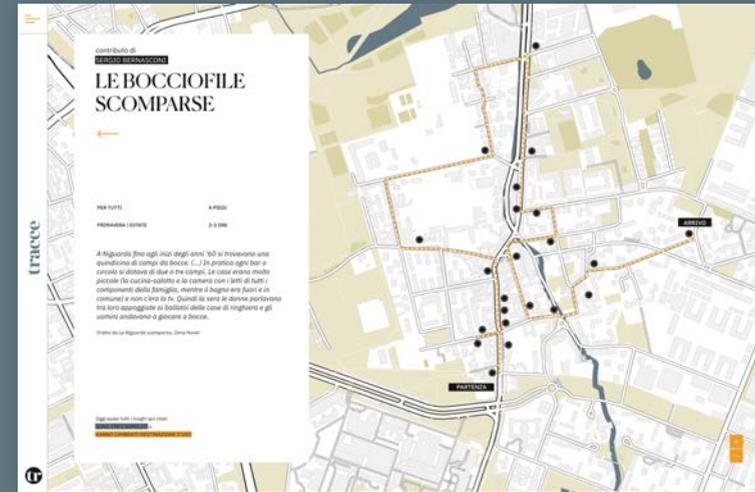


FIG. 93 (sopra) Sezione percorsi tematici, dettaglio percorso

FIG. 94 (in centro) Sezione percorsi tematici, dettaglio luogo ancora esistente.

FIG. 95 Sezione percorsi tematici, dettaglio luogo che è stato demolito.

contributo di
ILARIA MORONI

contributo di
ANTONIO M

LE T
PER

tracce

contributo di
ANTONIO MASI

LE TRATTORIE PERDUTE



scopri il percorso →

contributo di
ILARIA MORONI

LE CASE ANTICHE DEL QUARTIERE



scopri il percorso →

contributo di
PERCORSO COLLETTIVO

LE ZONE VERDI: SEVESO E

contributo di
SERGIO BERNASCONI

LE BOCCIOFILE SCOMPARSE



scopri il percorso →

contributo di
PERCORSO COLLETTIVO

LE ZONE VERDI: SEVESO E

contributo di
ANGELO LONGHI e SERGIO BERNASCONI

scopri il percorso →

contributo di
GIORGIO BERNASCONI

LE BOCCIOFILE COMPARSE



scopri il per

PERCORSO COLLETTIVO

scopri il percorso



contributo di
ANGELO LONGHI e SERGIO BERNASCONI

ILUOGHI DELLA RESISTENZA DEGLI ANNI '40



scopri il percorso



LE ZONE VERDI: SEVESO E PARCO NORD



scopri il percorso



contributo di
ILARIA MORONI

ALLA SCOPERTA DEI MURALES



scopri il percorso



contributo di
BARBARA GEROSA

UN VIAGGIO CULTURALE



scopri il percorso



contributo di
PERCORSO COLLETTIVO

ILUOGHI DI CONFINE



scopri il percorso



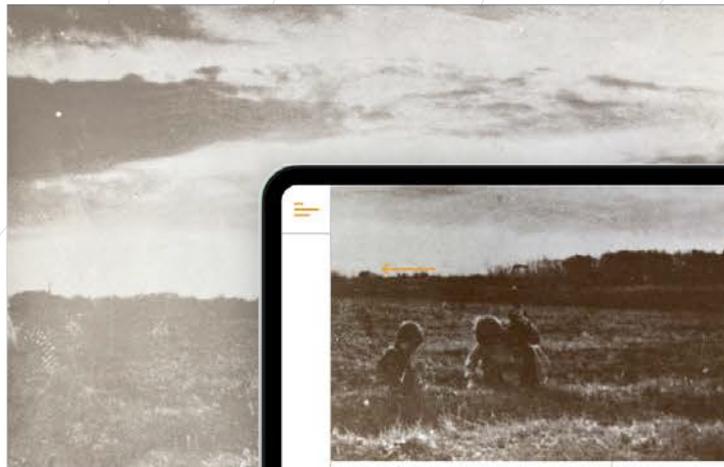
FIG. 96
Sezione percorsi tematici.

FIG. 97
Sezione
schede
narrative.

7.4.4 Schede narrative

La quarta sezione è dedicata alle schede narrative specifiche dei luoghi. La selezione delle otto schede presenti in questo progetto di tesi è stata eseguita in base alle interviste e al materiale recuperato dagli utenti. È stato scelto di trattare i luoghi che avevano maggiori ricordi personali legati ai cittadini e che avessero un passato storico di rilievo per il quartiere. Si tratta della parte più archivistica del progetto ed è interamente realizzata tramite la collaborazione e grazie ai contributi degli utenti. Il funzionamento è simile alla sezione Niguarda, muovendosi sullo schermo sia in orizzontale che in verticale si trovano i luoghi e, successivamente – nelle schede specifiche – i contributi che raccontano la storia del luogo preso in analisi. Per ogni contributo è specificato il nome del collaboratore che ha fornito il materiale e la data o il periodo di riferimento. La presenza di video, di registrazioni vocali e di citazioni rende la vista e l'ascolto di questa scheda un'esperienza immersa all'interno delle emozioni e delle sensazioni che il luogo suscita nelle persone che l'hanno vissuto e che lo vivono quotidianamente.

FIG. 98
Sezione
schede narrative.
Interazione *while
hovering*, apertura
scheda e possibilità
di cliccare.



"Tra la fine dell'800 e l'inizio del 900 gran parte della campagna nigrardese viene spezzettata in numerose piccole proprietà agricole famigliari"



tracce



LAGHETTO PARCO NORD

via privata Leone de Perego 34

questi prati
eravamo tutti



"C'erano dei prati enormi e noi avevamo i cani e scorrazzavano felici. Quando hanno iniziato a scavare eravamo tutti un po' scocciati"



FIG. 99
Sezione
schede
narrative,
Laghetto
Parco Nord.



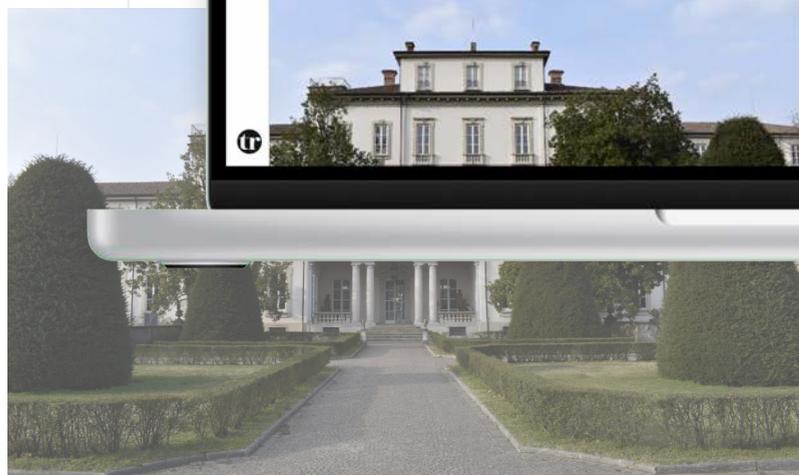
e amava anche
ovine dei
iolava', andava
i."



FIG. 100
Sezione
schede
narrative,
Villa Clerici.



La chiamavano 'Villa Delizia' ed era una villa estiva per le vacanze
come punto di appoggio della tenuta. Il territorio dei Clerici arrivava
fino a Piazzale Maciacchini"



24 aprile Villa Clerici fu utilizzata, insieme al circolo Risorgimento
atro della Cooperativa) come ospedale da campo. I feriti venivano
curati la e poi mandati all'ospedale"





*"El Gin Messa" alla "Peliscera"
Cascina abbattuta nel 1932 per
posto all'ospedale Niguarda*



La scelta del progetto vincitore fu molto dibattuta: si era inizialmente deciso per la costruzione di padiglioni in stile eclettico, ma si stava sviluppando negli stessi anni l'idea degli 'ospedali a blocco'. Venne scelta, come al solito, 'all'italiana', una via di compromesso: un ospedale a 'padiglioni-blocco', di sei piani ciascuno, collegati da passaggi coperti e da una rete di corridoi sotterranei soluzione favorita dall'ampiezza del terreno disponibile

Nel 1932 iniziarono i lavori di spianamento dell'area, nella quale erano comprese le tre cascine niguardesi sacro-familiari: la 'Fresiana', la 'Peliscera', i 'Casetti' e un antico oratorio.

FIG. 101
Sezione
schede
narrative,
Villa Clerici.

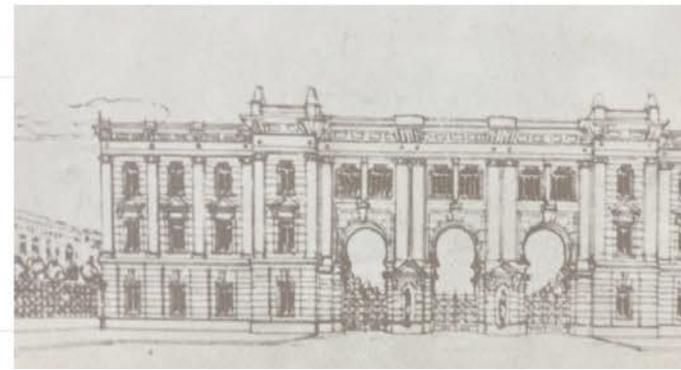


FIG. 102
Sezione
schede
narrative,
Seveso.



Ornato,
e però

no di
in poi.



Portatore di fertilità e frescura alla
trasformato, nei tempi in perfido di
umano con le sue vorticos



Nel 1925 lo 'Sgicherlin' è stato sostituito un il nuovo ponte sul
Seveso percorso dal tram elettrico, con tanto di 'perteghêta'.



FIG. 103
Sezione
schede
narrative,
scuola Cesari.



u di modello
va in città



Questo tipo di scuola
possibilità di fare
interesse, sti

di scuola, senza
di fare ginnasti
sse, stimolando

“Negli anni '20-'30 furono costruite a Niguarda le ‘Scuole all’aperto’ note in tutta Milano perché ospitavano bambini gracili dei dintorni che giungevano ogni mattina con la ‘carrozzetta’ tranvia Milano-Niguarda”





“In Piazza Belloveso si trovava l'asilo Santagostino che era gestito dalle suore”



“Dove adesso c'è il bar, lì c'era una trattoria sopra e poi sotto c'erano le stalle per i cavalli”

FIG. 104
Sezione
schede
narrative,
piazza Belloveso.



7.4.5 Collaboratori

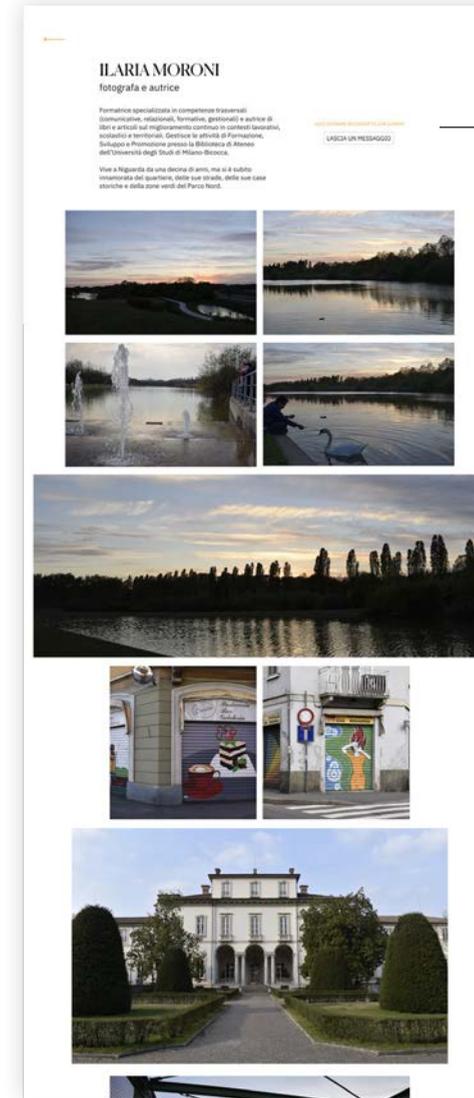
La quinta sezione è completamente dedicata alle persone che hanno collaborato alla creazione del progetto.

Tracce è una piattaforma digitale che raccoglie e archivia il materiale prodotto dagli utenti che si mettono a disposizione e collaborano al progetto. Ogni persona partecipa tramite la propria esperienza, la propria memoria e la propria attitudine nella completa libertà. Tracce ringrazia pubblicamente tutti coloro che hanno dedicato il loro tempo per aiutare concretamente il quartiere a mantenere vive le memorie e i racconti storici, hanno contribuito in modo significativo a tenere traccia del passato e a tramandare le memorie alle prossime generazioni.

268

Sulla pagina si trovano tutti i nomi dei collaboratori con una breve descrizione; ogni collaboratore ha poi una scheda personale a cui si può accedere tramite un *click* sul nome, che contiene una descrizione dettagliata del ruolo che svolge l'utente all'interno della comunità e del suo legame con il territorio. Ogni scheda contiene inoltre tutti i contenuti che quel collaboratore ha apportato al progetto. Inoltre c'è la possibilità di poter lasciare un messaggio per la persona per chiedere delucidazioni o informazioni aggiuntive sul territorio, nella speranza di poter avere un contatto diretto e di creare una collaborazione attiva.

Nella homepage della sezione collaboratori c'è inoltre una parte dedicata ai visitatori che intendono diventare collaboratori e lasciare la propria traccia sul territorio niguardese, passando quindi da utente 'pubblico' a utente 'partecipante'.



Possibilità di contattare il collaboratore o la collaboratrice

269

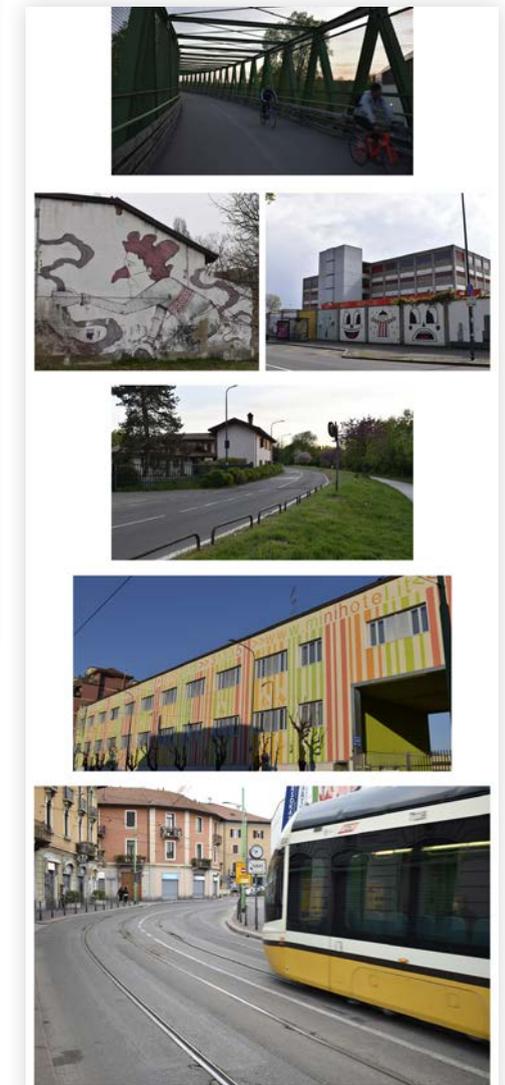


FIG. 105
Sezione collaboratori, dettaglio scheda personale. Interazione while hovering, informazioni aggiuntive.

Ogni utente che approda sul sito ha la possibilità di collaborare inviando materiale. La persona può ricreare una scheda indicando in proprio nome o il nome di chi ha creato il contenuto, la data e il luogo di riferimento. La sua operazione collaborativa si conclude con l'aggiunta del materiale. I contenuti che possono essere apportati rispecchiano quelli presenti nelle schede dei luoghi (fotografie o video, materiale audio e racconti personali, testi e narrazioni scritte). Ogni contributo verrà poi analizzato dai progettisti per verificarne la qualità e l'attendibilità; in caso fosse ritenuto valido il materiale contribuirà ad arricchire l'archivio partecipativo ibrido (FIG. 105 E 106).

FIG. 106
Sezione
collaboratori.

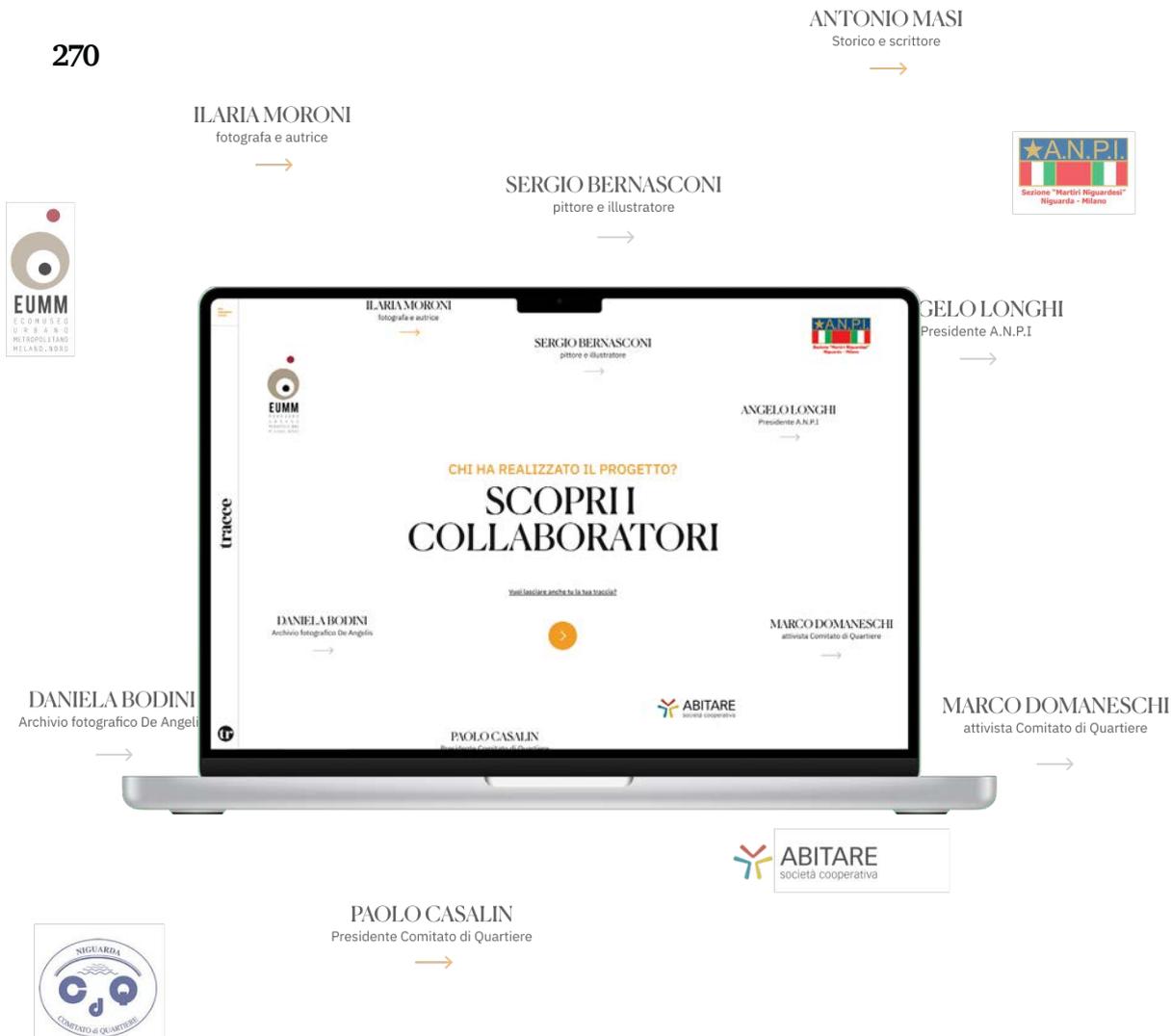
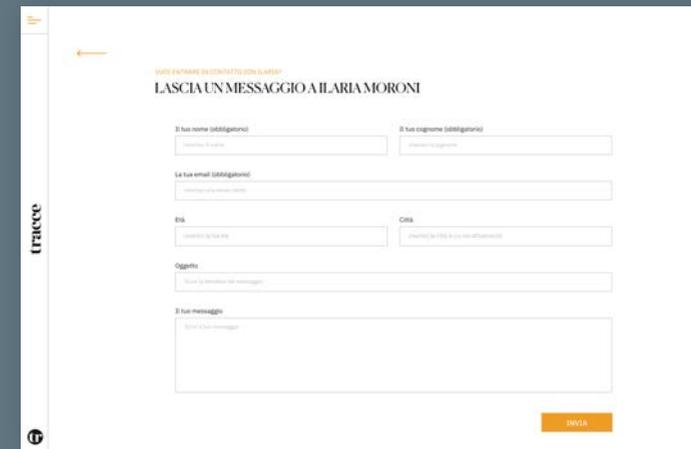
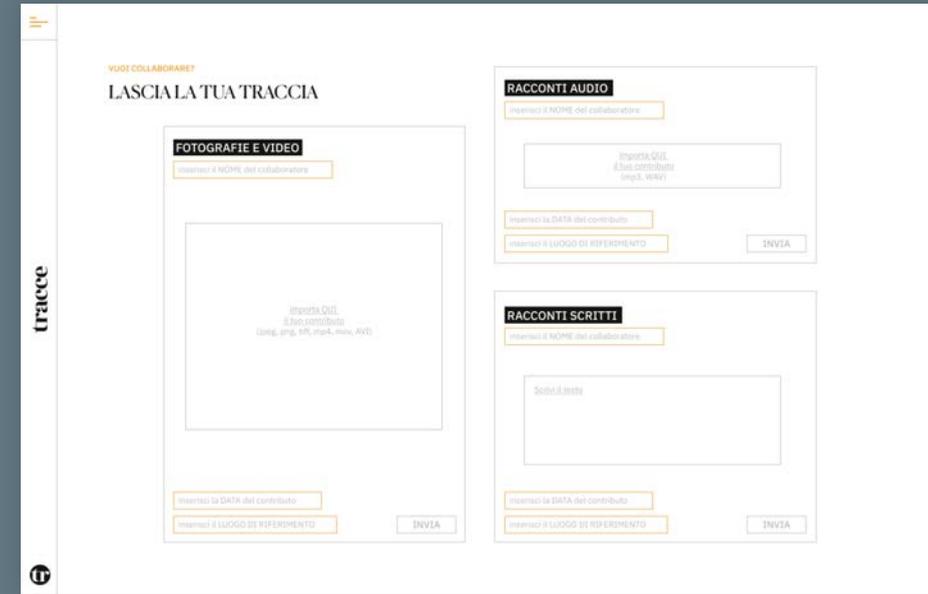


FIG. 107 (sopra)
Sezione
collaboratori,
Possibilità di
collaborare al
progetto.

FIG. 108
Sezione
collaboratori,
Possibilità di
entrare in contatto
e di lasciare un
messaggio alla
persona.

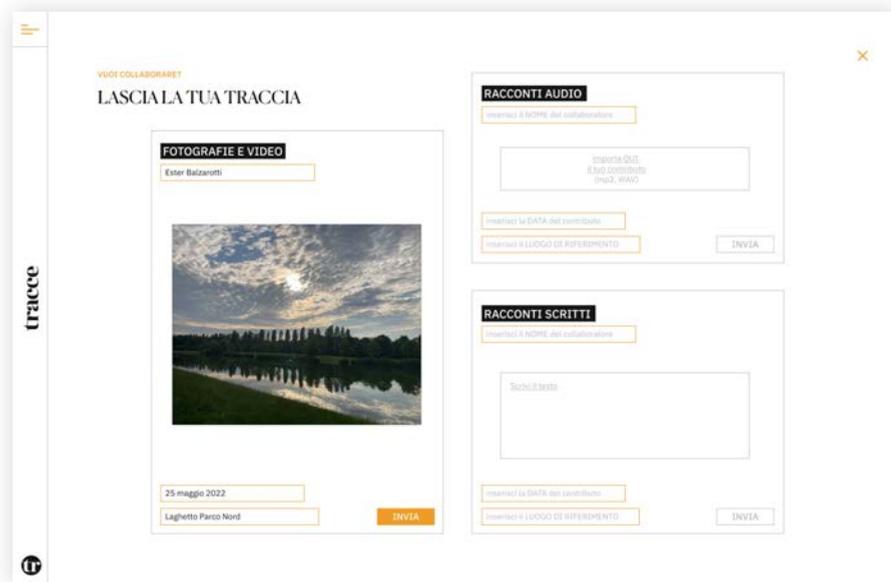


FIG. 109
Sezione
collaboratori,
modalità e
funzionamento
dell'azione
collaborativa.



FIG. 110
Sezione
collaboratori,
schermata di
ringraziamento
per il contributo
offerto.

Tracce è una *piattaforma digitale* creata tramite la collaborazione dei cittadini e delle persone che vivono quotidianamente il quartiere di Niguarda. Con un *approccio narrativo estetico* tipico del design della comunicazione, racconta le *storie nascoste e perdute* di Niguarda per poter conservare le memorie del territorio e per *trasformare le memorie individuali in collettive*.

7.5 CRITICITÀ

274

Lo sviluppo progettuale, seppur procedendo con una certa fluidità, ha avuto diverse fasi critiche. Le maggiori difficoltà si sono susseguite nella fase di interviste e di esplorazione del territorio. Inizialmente è stato difficile parlare con le persone e avere un riscontro diretto, ma soprattutto è risultato complicato far partecipare le persone intervistate alla raccolta di materiale. Infatti durante la prima settimana era stato raccolto diverso materiale audio, ma poche fotografie e video. Le persone infatti non avevano problemi a parlare del loro passato ma, spesso essendo anziani, non avevano modo di poter collaborare attivamente alla raccolta di foto e di video sul quartiere o erano titubanti – nonostante le rassicurazioni – sul possibile utilizzo di fotografie private in progetti pubblici. Ho quindi dovuto contattare personalmente alcune persone di fiducia, tramite contatti che mi sono stati forniti dall'ecomuseo e tramite il passaparola, che mi hanno aiutato a costruire un vero archivio fotografico e multimediale.

Il secondo scoglio che ho dovuto superare è stata la scelta dei luoghi da schedare. Avendo inizialmente una conoscenza abbastanza ristretta del quartiere e della sua storia ho avuto difficoltà a definire le varie tipologie di luoghi. Il mio timore era quello di selezionare i luoghi meno adatti. Solo tramite le interviste e conoscendo a fondo il quartiere sono piano piano arrivata a definire gli 8 luoghi maggiormente interessanti nella storia niguardese.

Un'ulteriore criticità emersa in fase di interviste è stato proprio il mio atteggiamento. Avendo inizialmente optato per una selezione del campione casuale che avveniva fermando le persone per strada, le tempistiche di presentazione del progetto erano spesso più brevi per non rubare tempo agli utenti; in questo modo però la conversazione rimaneva superficiale. Sono quindi passata a contattare le persone per tempo, prendendo specifici appuntamenti, così che esse fossere più consapevoli e più predisposte ad ascoltarmi e ad offrire il loro contributo.

Nella fase traduttiva invece non ho avuto molte difficoltà in quanto l'organizzazione del sito mi era già abbastanza chiara sin dall'inizio; c'è però stata una sezione che ha creato alcune criticità a livello grafico: la parte di scheda-archivio. Non è stato facile gestire l'accostamento di materiali così diversi tra loro. L'unione in una stessa schermata di foto in bianco e nero con foto a colori, di racconti lunghi con brevi citazioni, di suoni d'ambiente con registrazioni di voci, ecc. ha necessitato prove ed esperimenti grafici. L'espedito che ho scelto di utilizzare è stato quello dell'utilizzo di una griglia che dava libertà di posizionamento in modo che ogni contenuto avesse il proprio spazio.

Altre criticità emerse durante il lavoro, non legate direttamente alla mia esperienza progettuale, sono state l'attendibilità dei racconti degli utenti e la qualità dei contenuti proposti. Per quanto riguarda la prima criticità ho cercato di risolverla verificando le varie informazioni fornite, fin dove era possibile. Per la seconda ho avuto la fortuna di avere a disposizione parecchio materiale tra cui scegliere. I contenuti delle schede sono quindi un risultato di una mia selezione; nonostante questo però ho cercato di rispettare il più possibile coloro che hanno contribuito non modificando in alcun modo le foto e i vari contenuti.

275

7.6 SVILUPPI FUTURI

276

Il *format* e la traduzione grafica sono stati appositamente pensati per essere arricchiti nel tempo, lasciando ampio margine ai possibili sviluppi e alle possibili strade alternative che potrebbe prendere il progetto. Prima tra tutte, vista e verificata la molteplicità e la ricchezza storica dei luoghi e delle memorie presenti sul territorio, la possibilità di schedare molti più luoghi di Niguarda. Una ricerca di materiale più approfondita, con tempistiche più ampie e con la collaborazione di istituzioni come EUMM, A.N.P.I. e il Comune di Niguarda potrebbero sicuramente offrire una visibilità maggiore a Tracce e alla sua raccolta di contenuti multimediali e ibridi. Questo permetterebbe un ampliamento della piattaforma sia a livello di schede dei luoghi sia a livello di percorsi tematici. Proprio per questo motivo ogni sezione è stata progettata in modo tale da poter aggiungere e aggiornare i contenuti nel tempo grazie alla continua collaborazione e partecipazione di un numero sempre maggiore di cittadini che vogliono lasciare la loro traccia e il loro racconto di Niguarda.

Un altro sviluppo che considero interessante è estrapolare la struttura di archivio partecipativo per applicarla a nuovi territori. Credo infatti che l'organizzazione del sito possa essere estirpata dal contesto e che possa funzionare su altri territori cittadini di piccole dimensioni o piccoli borghi con una forte storia alle spalle fatta da persone che li hanno vissuti e che li vivono. Una condizione indispensabile perché ciò possa funzionare è la collaborazione degli utenti e delle associazioni già presenti sul territorio che diventano i punti di accesso alle memorie. In questo caso *Tracce* potrebbe diventare un macro-progetto in cui sono contenute diverse realtà e quindi prendere diverse declinazioni a seconda del territorio interessato.

277

DISCUSSIONI

278

Questa ricerca ha voluto dimostrare l'importanza della pratica archivistica per conservare e tramandare le memorie nel corso del tempo confutando l'idea fissa e stereotipata di archivio come luogo di scarsa attrattiva, polveroso e pieno di scaffali con documenti antichi di poco valore. Ha dimostrato, inoltre, come tale pratica si sta modificando adattandosi ad un mondo sempre più collaborativo che mescola il campo analogico e quello digitale in una forma di ibridazione complessa. La creazione di un archivio ibrido, fondato sul principio di collaborazione, si configura quindi come mezzo traduttivo di questa nuova realtà: uno spazio sicuro in cui poter depositare materiali, documenti, racconti, ricordi ed emozioni dando la giusta importanza ad ognuno di essi.

279

È stato inoltre dimostrato, grazie alla passione e alla disponibilità delle persone intervistate, il potere della memoria. La voglia degli utenti di lasciare una 'traccia passata' nel presente e nel futuro imprevedibile e in continuo cambiamento, è stata la base per l'ideazione e la realizzazione del progetto di tesi. *Tracce* nasce proprio dall'idea di voler dar modo alle persone di raccontare il proprio territorio e di poter lasciare la propria impronta personale per creare una forte identità collettiva e sociale. Lo sviluppo del progetto ha poi dimostrato l'importanza delle memorie individuali e dei racconti autobiografici per tramandare l'identità territoriale di un luogo e il ruolo fondamentale dell'archivio come deposito per trasmettere e custodire tali memorie per le generazioni future. Infatti lo spazio dove creare questo nuovo sistema comunicativo è proprio il nuovo archivio partecipativo che prevede la collaborazione diretta tra i vari utenti; realizzabile grazie alla mediazione dall'archivio che si pone come mezzo garante delle informazioni riportate.

Bisogna considerare però che la visione progettuale proposta è una delle soluzioni possibili e non la soluzione definitiva. Questa ricerca tratta di un campo talmente vasto e ancora non del tutto esplorato che le possibilità di miglioramento e di sviluppo future sono innumerevoli. La mia speranza

è che questo tema venga trattato e studiato sempre di più e che si comprenda davvero l'importanza delle memorie del territorio per la propria identità personale e anche per la collettività. Credo infatti che ogni persona, anche se inconsciamente, sia influenzata dalla storia dei luoghi che vive; è quindi indispensabile trovare dei metodi comunicativi validi per tradurre i ricordi e per tramandare sempre di più le sensazioni che i territori riescono a trasmettere tramite le persone che li hanno vissuti.

APPENDICE

**ANTEPRIMA
DEI MATERIALI
FOTOGRAFICI
DEGLI UTENTI**

284



285



286



287



288



289



290



291





294



295



296



297



298



299





PER APPROFONDIRE

https://drive.google.com/drive/folders/1MDIkA1bUZzwUwS2AzpLsuXT_DRCTHgtK?usp=sharing

BIBLIOGRAFIA

302

AA. VV.

2004 *Signum. Mappe di comunità*, anno 2 - numero 1,
La rivista dell'ecomuseo del Biellese

Agazzi E.

2002 *Memoria culturale*

Agazzi Elena, Fortunati V. (a cura di)

2007 *Memoria e saperi. Percorsi interdisciplinari*, Meltemi, Roma

Ardillo M.

2020 *The Human Library: libri viventi per abbattere i pregiudizi*

Arezzo L.

2014 *Cultura sul Web: parte il progetto Storie Milanesi*

Assmann A.

2002 *Ricordare. Forme e mutamenti della memoria culturale*,
Prima edizione, Il mulino, Bologna (148-157)

Assmann J.

1997 *La memoria culturale. Scrittura, ricordo e identità politica nelle
grandi civiltà antiche*, prima edizione, Einaudi, Torino (61-108)

Aquilar E., Pugliese M.

2017 *Condividere i ricordi. Psicoterapia cognitiva e funzioni
della memoria*, Franco Angeli Editore (22-44)

Bachelard G.

2006 *La poetica dello spazio*, Seconda edizione, Dedalo (217-246)

Bartoli E.

2020 *La Narrazione in Psicologia: ricordi tra memoria e racconto*

Bartoli Langeli A., Giorgi A., Moscadelli S.

2009 *Archivi e comunità tra medioevo ed età moderna* Università degli
studi di Trento, Saggio 92, Edizioni Cantagalli, Siena Roma (1-111)

Baule G.

2001 *Artefatti di transizione*, Prima edizione, Edizioni Polidesign, Milano

Baule G., Calabi D., Scuri S.

2014 *Narrare il Territorio: Dispositivi e Strategie d'innovazione
per gli Spazi Percepiti*

Baule G., Caratti E. (a cura di)

2016 *Design è traduzione. Il paradigma traduttivo per la cultura
del progetto. 'Design e traduzione': un manifesto*, Franco Angeli,
Milano

Beck K.

2016 *What is Participatory Archiving and Why Does the
South Caribbean Need It?*

Benjamin W.

2007 *Infanzia berlinese*, Einaudi, Torino

Benoit E., III e Eveleigh A.

2019 *Participatory Archives. Theory and Practice*, prima edizione,
Facet Publishing, Londra

Bergson H.

2009 *Materia e memoria*, undicesima edizione, Laterza

Bertella Farinetti P., Bertucelli L., Botti A.

2017 *Public History. Discussioni e Pratiche*, Mimesis Edizioni, Milano - Udine

Bonato L. (a cura di)

2009 *Portatori di cultura e costruttori di memorie*, Edizioni dell'Orso, Alessandria

Borghi B.

2019 *Guida agli archivi di progetto attraverso il territorio. Archivio diffuso delle mappe implicite*, Tesi di laurea, Politecnico di Milano

Bresciani M., Micoli A.

2015- 2016 *'Mappe' in etnografie del contemporaneo III: le comunità patrimoniali*, anno 13 | numero 37/39, La mandragora

Brown Dan M.

2013 *Designing Together. The collaboration and the conflict management handbook for creative professionals*, Dan M. Brown (52-70, 111-149)

Bruno Giuliana

2002 *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, prima edizione, Bruno Mondadori, Milano (186-251)

Calzolaio F.

2015 *Identità dei luoghi e identità individuale*

Cereda F.

2011 *Memorie conflittuali e ricostruzione storica: i termini di un problema*

Ciuccarelli P.

2008 *Design open source. Dalla partecipazione alla progettazione collettiva in rete*, prima edizione, Pitagora, Bologna (115-206)

Damiani C.

2019 *La memoria rappresentata: dalla descrizione inventariale agli archivi narranti*, Officina della storia

De Varine H.

2017 *Gestire assieme il nostro patrimonio sul nostro territorio*

Di Nardo A.

2013 *Crowdsourcing e Design della Comunicazione. Verso un uso corretto dei nuovi strumenti*, Tesi di laurea, Politecnico di Milano

Dupeyrat M.

2013 *Participatory Archives: Interacting with audiences*

Eccles K.

2014 *Lessons from the Museums without Walls: Crowdsourcing to understand public interactions with cultural heritage*

Eco U.

1975 *Trattato di semiotica generale*, prima edizione, Bompiani, Milano
2015 *Sulla memoria. Conversazione in tre parti*, Regia di Ferraro D., 56° Biennale Venezia

Elizarova O., Dowd K.

2017 *Participatory Design in Practice*

Evans L.

2007 *Inclusion* Rouledge

Galasso C.

2018 *Zone di memoria. Il design per gli archivi del territorio*, Franco Angeli, Milano (59-149)

Gilardenghi C.

2003 *La memoria e i luoghi*

Gilliland A., McKemmish S.

2014 *Atlanti: Review for Modern Archival Theory and Practice* (24, 78-88)

Gioisi M., Tedesco L.

2021 *Maurice Halbwachs e la memoria collettiva. Riletture critiche*, collana 'Ulteriori divergenze' num.6, TrE-Press, Roma

Giusti M.

2016 *Formazione e spazi pubblici. Competenze e metodologie interculturali degli spazi di vita*, Franco Angeli, Milano

Halbwachs M.

2001 *La memoria collettiva*, Seconda edizione, Unicopli, Milano (47-165, 215-256)

MacNeil H., Eastwood T. (a cura di)

2016 *Currents of Archival Thinking*, Seconda edizione, Libraries Unlimited Santa Barbara, California (1-80)

Huvila I.

2008 *Participatory archive: Towards Decentralised*

Iacchetti G.

2016 *Ways of Designing e ibridazione*

Isnoghi M. (a cura di)

1996 *I luoghi della memoria*, prima edizione, Laterza, Roma-Bari (4-47)

Jedlowski P., Rampazi M. (a cura di)

1991 *Il senso del passato. Per una sociologia della memoria*, Franco Angeli, Milano (31-34)

Jedlowski P.

1994 *Il sapere dell'esperienza*, Il saggiatore, Milano (64-65)

2002 *Memoria, esperienza e modernità. Memorie e società nel XX secolo*, prima edizione, Franco Angeli, Milano (111-116)

Kinoa Team

2018 *Mappatura partecipata: quando l'innovazione incontra il bene pubblico*, Medium

Kipp M.

2017 *Motivations and intentions of flickr users in enriching flick records for library of congress photos*, Journal of the association for information science and technology

Klein F., Vitali S.

2006 *I beni culturali. Patrimonio della collettività fra amministrazione pubblica e territorio*, prima edizione, Giampiero Pagnini Editore, Firenze

La Rocca I.

2017 *Stato d'animo e memoria: come l'emozione influenza il ricordo*

Lavazza M. C., Dominici S.

2020 *Design Partecipativo: cos'è e come funziona*

Lavazza M.C.

2018 *Radical collaboration. Coinvolgere le persone nella progettazione di esperienze e servizi*, prima edizione, UXunivesity, Roma (1-39)

Lazzato S.

2004 *La crisi dell'antifascismo*, prima edizione, Einaudi, Torino (21-26)

Livieri E.

2016 *Participatory Design for social and Humanitarian Innovation: Collaborative practices with migrant communities*, tesi di laurea, Ca' Foscari Università di Venezia

Lodolini E.

2013 *Storia dell'archivistica italiana. Dal mondo antico alla metà del secolo XX*, settima edizione, Franco Angeli, Milano

Longhi A. (A.N.PI.)

2022 *La Niguarda scomparsa, raccontata, disegnata e dipinta da Sergio Bernasconi*, Zona Nove, Milano

Lukyanenko R., Parsons Y., Wiersma Y., Sieber R., Maddah M.

2016 *Participatory Design for User-generated Content: Understanding the challenges and moving forward*, vol 28, issue 1, article 2, Scandinavian Journal of Information Systems

Maccotta F.

2021 *Zero Hyperlocal, i quartieri di Milano raccontati sui loro muri*, Wired

Mackay, A.

2019 *The Participatory Archive: Designing a spectrum for participation and a new definition of the participatory archive*

Madesani A.

2015 *In memoria di Hilla Becher. Quando muore la storia della fotografia*

Maher William J.

1998 *Archives, Archivists, and Society*, vol 61, issue 2, The American Archivist

Maiello A.

2015 *Archivi interattivi e arte. Per un'estetica della memoria collettiva nell'era della cultura partecipativa*, tesi di laurea, Università deli studi di Palermo

Maiello A.

2016 *L'immagine d'archivio nell'epoca della partecipazione interattiva*,
Rivista di estetica (87-98)

Manghi S.

2004 *L'emozione delle espressioni*, «Conessioni», n 15 (11-19)

Manzini E.

2015 *Design, When Everybody is Designs. An Introduction to Design
for Social Innovation*, The MIT Press

Margalit A.

2006 *Etica della memoria*, prima edizione, Il mulino, Bologna (54-59)

Masi A.

2017 *La forza dell'utopia*, edizioni Eva, Venafro (11-43)

Micoli A., Negro E.

2009 *La mappa di comunità tra sintesi e polifonia del tessuto urbano*

Micoli A., Mascheroni S.

2012 *Ecomuseo Urbano Metropolitan Milano Nord: per una biografia
culturale del paesaggio collettivo*, Ri-Vista ricerche per la
progettazione del paesaggio

Montesperelli P.

2011 *La Sociologia della memoria in Maurice Halbwachs*

Muscò D.

2007 *L'ecomuseo tra valori del territorio e patrimonio ambientale*,
n 11-14, Briciole - Trimestrale del Cesvot - Centro Servizi
Volontariato Toscana

Nanetti E.

2009 *Memoria e identità nel pensiero di Maurice Halbwachs*,
tesi di laurea, Università degli studi di Pisa

Nora P.

1984-92 *Les lieux de la mémoire*, vol 1, Gallimard Parigi (19-39)

Novara D.

2003 *Il valore formativo dei luoghi della memoria*, Edizioni La Meridiana,
Molfetta (46-54)

Ong W. J.

2014 *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, Il mulino

Penati A. (a cura di)

2013 *Il design costruisce mondi. Design e narrazioni*, prima edizione,
Mimesis edizioni, Milano-Udine

Pizzamiglio F.

1981 *Affettuosamente da Niguarda: carrellata storico sentimentale sulla Niguarda
di ieri e di oggi*, Arti Grafiche Baraggia, Milano

Quaggiotto M.

2012 *Cartografie del sapere. Interfacce per l'accesso agli spazi della
conoscenza*, Franco Angeli, Milano (111-136)

Rampazi M., Tota A.L. (a cura di)

2005 *Il linguaggio del passato*, prima edizione, Carocci, Roma (50-56)

Røssaak E.

2010 *The Archive in Motion: New Conceptions of the Archive in
Contemporary Thought and New Media Practices*, Novus Press,
Inghilterra (1-11)

Rossi M.

2016 *Migliorare i comportamenti e le relazioni sociali mediante l'innovazione dei
processi partecipativi driven design*,
Università degli studi di Napoli

Scudieri E.

2021 *Human Library: dove leggere le persone al posto dei libri*

Shuler D., Namioka A.

2009 *Participatory design. Principles and Practice*, seconda edizione,
Lawrence Erlbaum Associates, Inc., New York

Slocum N.

2003 *Participatory Methods Toolkit. A practitioner's manual*, United Nations University (17-27)

Storch Susan E.

1998 *Diplomatics: Modern Archival, Method or Medieval Artifact*, vol 61, issue 2, *The American Archivist*

Theimer K.

2011 *A Different Kind of Web: New Connections Between Archives and Our Users*, *Society of American Archivists* (139-147)
2014 *The Future of Archives is Participatory: A New Mission for Archives*

Tota A.L.

2001 *La memoria contesa. Studi sulla comunicazione sociale del passato*, prima edizione, Franco Angeli, Milano (87-97)

Tuten L., Solomon R.

2014 *Social Media Marketing. Post-consumo, innovazione collaborativa e valora condiviso*, edizione italiana, Pearson

Violi P.

2015 *Luoghi della memoria: dalla traccia al senso*

Zerubavel E.

2005 *Mappe del tempo. Memoria collettiva e costruzione del passato*, prima edizione, Il mulino, Bologna (13-17)

Zola L.

2009 *Memorie del territorio, territori della memoria*, prima edizione, Franco Angeli Milano (7-24, 109-157)

INDICE DELLE IMMAGINI

- FIG. 1 **Guido Scarabottolo**, illustrazione. <http://www.morgangaynin.com/>
 FIG. 2 Archivio segreto di corte di **Maria Teresa**, 1888. <https://schloesserblog.bayern.de/>
 FIG. 3 **Polar Bear Expedition Collection**, 1942 *Elmer Cain draft registration card*, 1942. <https://deepblue.lib.umich.edu/>
 FIG. 4 **Polar Bear Expedition Collection**, *Troops landing in Archangel*, Russia, 1918. <https://quod.lib.umich.edu/5>
 FIG. 5 **Polar Bear Expedition Collection**, *Support our troops*, 1918. <https://www.dailymail.co.uk/>
 FIG. 6 **Cittadella degli Archivi**, Milano, 2022. Foto a cura dell'autrice.
 FIG. 7 **Kipp et al.**, *Word frequency of used in Question* (tag cloud), 2017.
 FIG. 8 **Flickr Commons**, homepage, <https://www.flickr.com/commons>
 FIG. 9 **Steve Museum**, homepage, 2006.
 FIG. 10 **Steve Museum**, *Social tagging Project*, 2006.
 FIG. 11 **Guido Scarabottolo**, illustrazione. <https://www.awand.org/>
 FIG. 12 **Juan de Horozco**, *Periit Pars Maxima*, 1610. <https://en.m.wikipedia.org/>
 FIG. 13 **Rene Magritte**, *Memoria*, 1948. <https://www.giornalistitalia.it/>
 FIG. 14 **Kodak**, campagna pubblicitaria *Ricordati di ricordare*. Archivio privato Giuseppe Pozzi.
 FIG. 15 **Aby Warburg**, Mnemosyne Atlas. Percorso ω: *Attualità della memoria. Chiesa, Stato e potere: dal sacrificio alla sua sublimazione rituale*, tavola 78, 2015 <http://www.engramma.it/>
 FIG. 16 **Aby Warburg**, Mnemosyne Atlas. Percorso α: *Coordinate della memoria: uomo e cosmo*, 2015. <http://www.engramma.it/>
 FIG. 17 **Biennale di Venezia**, *Le stanze della memoria*, 2015. <https://www.inexhibit.com/>
 FIG. 18 **Umberto Eco**, *Sulla memoria: una conversazione in tre parti*, documentario di Davide Ferrario, Biennale di Venezia 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=Hq66X9f-zgc>
 FIG. 19 **Mo Academy**, *Parto o Resto: Indagine sull'io e sull'identità territoriale*, poster di propaganda, Termoli, 2021. <https://mynews.it/parto-o-resto-indagine-sullio-e-lidentita-territoriale/>
 FIG. 20 **Madeleine de Scudéry**, *La carta del Paese di Tenerezza*, 1654. <https://www.latitudeslife.com/>

- FIG. 21 **Archivio dello Spazio**, collezione fotografica, 1987-1997. <http://www.mufoco.org/en/collections/archivio-dello-spazio/>
- FIG. 22 **Viaggio in Italia**, prima pagina di copertina, Il Quadrante, 1984. <https://www.libreriamarini.it/>
- FIG. 23 **Mission Photographique de la Datar**, prima pagina di copertina, Hazan, 1985. <https://twitter.com/>
- FIG. 24 **Bernd e Hilla Becher**, *Fachwerkhaus*, 1972. <https://marcocrupi.it/>
- FIG. 25 **Guido Scarabottolo**, illustrazione. <http://www.designplayground.it/>
- FIG. 26 **Natalie Bookchin**, *Long Story Short*, manifesto pubblicitario, 2008. <https://dafilms.com/>
- FIG. 27 **Benjamin Chan**, *Healthy Food Cultural Probe* (Design for America RISD|Brown), 2008. <https://www.coroflot.com/>
- FIG. 28 **Bruce Mau**, *An (incomplete) manifesto for growth*, Progetto grafico a cura di Silvia Blanzina, 2015. <https://www.theeatculture.com/>
- FIG. 29 **Guido Scarabottolo**, illustrazione. <https://www.awand.org/>
- FIG. 30 **Victor Segalen**, Resoconto fotografico della missione antropologica in Cina, 1910s. <https://photographyofchina.com/blog/victor-segalen>
- FIG. 31 **Victor Segalen**, Carta postale da Bora Bora durante la missione a Tahiti 1903- 1910. <https://www.edition-originale.com/>
- FIG. 32 **Magut Design**, *Il mare comincia da qui*, Progetto di Psicogeografia, 2022. <https://www.magut.com/it>
- FIG. 33 **AIPH**, Immagine di copertina del manifesto della *Public History Italiana* elaborato dall'AIPH. <http://www.novecento.org>
- FIG. 34 **Project Naming: Every picture Tells a Story**, poster. <https://www.bac-lac.gc.ca/>
- FIG. 35 **Project Naming: Every picture Tells a Story**, *Native type, Chesterfield Inlet [Igluligaarjuk]*, 1926. L.T. Burwash, department of indian and northern affairs, library and archives Canada
- FIG. 36 **Project Naming: Every picture Tells a Story**, *Maryann Tattuinee*, Coral Harbour, Nunavut, ca. 1945-46. <https://www.bac-lac.gc.ca/>
- FIG. 37 **Project Naming: Every picture Tells a Story**, *Margaret Uyauperk Aniksak*, Arviat, Nunavut, ca. 1930s. <https://www.bac-lac.gc.ca/>
- FIG. 38 **Jordan Sandler**, *Parish map*, illustrazioni. <https://jordansandler.com/maps>
- FIG. 39 **Plum Design**, *Mappa di comunità del Monte Rolla*. <https://www.plumdesign.it/progetti/64-mappa-di-comunita>
- FIG. 40 **Ronni Abergel**, *The Human Library*, fotografia scatta al primo evento ufficiale, 2000. <http://www.vita.it/>
- FIG. 41 **Human Library Italia**, evento a Pistoia, 2017. <http://www.vita.it/>
- FIG. 42 **Human Library**, homepage del sito web con slogan 'We publish people as open book'. <https://humanlibrary.org/>
- FIG. 43 **Guido Scarabottolo**, illustrazione. <https://www.awand.org/>
- FIG. 44 **The Broken Archive**, immagine di copertina dei video pubblicati su HKW. <https://www.hkw.de/>
- FIG. 45 **Storie Milanesi**, Schemata del sito web. <https://www.storiemilanesi.org/>
- FIG. 46 **South Caribe Roots Archive**, Schemata del sito web *The Rich Coast Project*. <http://www.therichcoastproject.org/scra>
- FIG. 47 **The Whole Life**, Homepage del sito web. <https://wholelife.hkw.de/>
- FIG. 48 **Hyperlocal**, Poster affissi nel quartiere Nolo, 2021. <https://www.wired.it/>
- FIG. 49 **Guido Scarabottolo**, illustrazione. <http://www.lefiguredeilibri.com/>
- FIG. 50 **EUMM, Ecomuseo Urbano Metropolitan Milano Nord**, logo. Fotografia a cura dell'autrice.
- FIG. 51 **EUMM**, Inaugurazione Sede, Via Cesari, 17, Niguarda, Milano, 2007. <https://www.eumm-nord.it/site/>

- FIG. 52 **EUMM, Ecomuseo Urbano Metropolitan Milano Nord**, homepage del sito web. <https://www.eumm-nord.it/site/>
- FIG. 53 **Archivio EUMM**, Barricate durante la Liberazione, Niguarda, 24 aprile 1945.
- FIG. 54 **Archivio EUMM**, Circolo Risorgimento, sul fondo slogan 'La Cooperazione è fronte di lotta per la democrazia', Niguarda.
- FIG. 55 **Archivio EUMM**, *Cinema Teatro Imperia*, Niguarda, via Ornato 14, 1982.
- FIG. 56 **Archivio EUMM**, Corteo in Viale Fulvio Testi all'incrocio con via Pianel, Prato Centenaro, 1930s.
- FIG. 57 **Archivio EUMM**, Corteo Funebre sul ponte sul Seveso (oggi scomparso), Niguarda, 1940s.
- FIG. 58 **Archivio EUMM**, Selezione di cartoline di Milano Nord, collezione privata Galdino Rossi.
- FIG. 59 **Archivio EUMM**, Curt dei Matt (demolita nel 2009), Niguarda, via Passerini incr. via Graziano Imperatore, 1970s.
- FIG. 60 **Archivio EUMM**, Curt dei Matt (demolita nel 2009), Niguarda, via Passerini incr. via Graziano Imperatore, 1980s.
- FIG. 61 **Archivio EUMM**, Via Ornato, tram numero 4, Niguarda, 1970s.
- FIG. 62 **Archivio EUMM**, Prime linee ferroviarie nella periferia a nord di Milano.
- FIG. 63 **Mappatura partecipata**, Mappa-MI, Incontro tra i collaboratori, 2009. <https://www.eumm-nord.it/site/>
- FIG. 64 **Brochure Mappa-MI**, realizzata da Ecomuseo Urbano Metropolitan Milano Nord, 2009. Fotografia a cura dell'autrice.
- FIG. 65 **Mappa di comunità**, Risultato grafico degli incontri di mappatura partecipata, 2009. Artefatto grafico a cura di EUMM.
- FIG. 66 **Geoblog Mappa-Mi**, realizzato da Ecomuseo Urbano Metropolitan Milano Nord, 2009.
- FIG. 67 **Storybus**, Locandina con slogan 'Scopriamo il passato e il presente della città per disegnare insieme il suo domani', 2012.
- FIG. 68 **Bunker Breda**, Allestimento interni ad opera di EUMM, 2011. <https://www.visiteguideamilano.it/>
- FIG. 69 **Bunker Breda**, Dettaglio pareti con fotografie e informazioni. <https://www.facebook.com/>
- FIG. 70 **Locandina Mappatura Partecipata**, Descrizione dei quattro incontri, 2022. <https://www.eumm-nord.it/site/>
- FIG. 71 **Primo incontro Mappatura Partecipata**, I confini del quartiere, febbraio 2022. <https://padlet.com/ecomuseo>
- FIG. 72 **Secondo incontro Mappatura Partecipata**, I luoghi di interesse del quartiere, marzo 2022. <https://padlet.com/ecomuseo>
- FIG. 73 **Terzo incontro Mappatura Partecipata**, Cartina muta del quartiere, aprile 2022. Fotografia a cura dell'autrice.
- FIG. 74 **Terzo incontro Mappatura Partecipata**, Risultato dell'incontro, *I percorsi per esplorare Niguarda*, aprile 2022. Fotografia a cura dell'autrice.
- FIG. 75 **Preview del progetto Tracce.**
- FIG. 76 **I luoghi significativi per i Niguardesi.**
1. **Area pic nic Belloveso**, <https://blog.urbanfile.org/>.
 2. **Artis gelateria caffè letterario**, <https://www.collageformazione.it/>
 3. **Biblioteca comunale**, <https://milano.biblioteche.it/library/niguarda/>.
 4. **Cascina California**, Fotografia di Ilaria Moroni.
 5. **Case di via Frugoni**, Fotografia di Ilaria Moroni.
 6. **Sede giovanile dell'Inter**, <https://www.inter.it/>
 7. **Circolino Colombo**, Fotografia a cura dell'autrice.

8. **Cittadella degli Archivi**, Fotografia di Ilaria Moroni.
9. **Cooperativa**, Fotografia di Ilaria Moroni.
10. **Depuratore**, <https://www.ansa.it/>
11. **Dolce Kerstin**, Fotografia di Ilaria Moroni.
12. **Ex Caserma Mameli**, <https://www.partecipami.it/>
13. **Eumm - Ex Vetreteria Motta**, Fotografia di Ilaria Moroni.
14. **Hotel Ornato**, Fotografia di Ilaria Moroni.
15. **Laghetto Parco Nord**, Fotografia di Ilaria Moroni.
16. **Mercato Comunale Coperto**, <https://lilimadeleine.com/>
17. **Moe's Pizza**, <https://twitter.com/>
18. **Murales antifascista**, Fotografia di Barbara Gerosa.
19. **Orto comune**, <https://www.magazine.it/>
20. **Ospedale maggiore Niguarda**, Fotografia di Ilaria Moroni.
21. **Parco Nord**, Fotografia di Ilaria Moroni.
22. **Piazza Belloveso**, Fotografia di Barbara Gerosa.
23. **Piazza Gran Paradiso**, Fotografia di Barbara Gerosa.
24. **Prato Centenaro**, Fotografia a cura dell'autrice.
25. **Seveso**, Fotografia cura di Barbara Gerosa.
26. **Scott Joplin**, <https://scottjoplin.it/>
27. **Scuola Cesari**, Fotografia di Ilaria Moroni.
28. **Sun strac**, Fotografia a cura dell'autrice.
29. **Tardis birreria ludoteca**, <https://m.facebook.com/>
30. **Teatro della cooperativa**, Fotografia di Ilaria Moroni.
31. **Trattoria Ambrosiana**, Fotografia di Ilaria Moroni.
32. **Villa Clerici**, Fotografia di Ilaria Moroni.
- FIG. 77 **Forma grafica delle registrazioni sonore di sound design**, interazione *while pressing*, informazioni aggiuntive e riproduzione suono.
- FIG. 78 **Forma grafica dei contenuti fotografici e video**, interazione *while pressing*, informazioni aggiuntive (e riproduzione video).
- FIG. 79 **Forma grafica delle citazioni nei testi**.
- FIG. 80 **Forma grafica dei contenuti audio dei racconti degli utenti**, interazione *while pressing*, informazioni aggiuntive e riproduzione dell'audio.
- FIG. 81 **Declinazioni del menu**.
- FIG. 82 **Logo**.
- FIG. 83 **Palette colori**.
- FIG. 84 **Intervista sul territorio**, maggio 2022.
- FIG. 85 **Landing page**.
- FIG. 86 **Homepage**, *Il racconto di Niguarda*.
- FIG. 87 **Sezione mappa**.
- FIG. 88 **Sezione mappa**, dettaglio filtri applicabili nella visualizzazione dei luoghi.
- FIG. 89 **Sezione mappa**, dettaglio scheda luogo aperta, con possibilità di cliccare.
- FIG. 90 **Sezione mappa**, dettaglio scheda luogo aperta, senza possibilità di cliccare.
- FIG. 91 **Dettaglio mappa di Niguarda** Elaborazione grafica a cura dell'autrice.
- FIG. 92 **Sezione percorsi tematici**, *I luoghi della resistenza degli anni '40*.
- FIG. 93 **Sezione percorsi tematici**, *Le Bocciofile scomparse*.
- FIG. 94 **Sezione percorsi tematici**, *Le Bocciofile scomparse*. Dettaglio luogo ancora esistente.
- FIG. 95 **Sezione percorsi tematici**, *Le Bocciofile scomparse*. Dettaglio luogo che è stato demolito.

- FIG. 96 **Sezione percorsi tematici**.
- FIG. 97 **Sezione schede narrative**.
- FIG. 98 **Sezione schede narrative**. Interazione *while hovering*, apertura scheda e possibilità di cliccare.
- FIG. 99 **Sezione schede narrative**, *Laghetto Parco Nord*.
- FIG. 100 **Sezione schede narrative**, *Villa Clerici*.
- FIG. 101 **Sezione schede narrative**, *Ospedale Maggiore*.
- FIG. 102 **Sezione schede narrative**, *Seveso*.
- FIG. 103 **Sezione schede narrative**, *Scuola Cesari*.
- FIG. 104 **Sezione schede narrative**, *Piazza Belloveso*.
- FIG. 105 **Sezione collaboratori**, dettaglio scheda personale. Interazione *while hovering*, informazioni aggiuntive.
- FIG. 106 **Sezione collaboratori**.
- FIG. 107 **Sezione collaboratori**, Possibilità di collaborare al progetto.
- FIG. 108 **Sezione collaboratori**, Possibilità di entrare in contatto e di lasciare un messaggio alla persona.
- FIG. 109 **Sezione collaboratori**, modalità e funzionamento dell'azione collaborativa.
- FIG. 110 **Sezione collaboratori**, schermata di ringraziamento per il contributo offerto.

- SCHEMA 1 **Kate Theimer**, Rappresentazione grafica di un *archivio tradizionale*, 2014.
The Future of Archives is Participatory: A New Mission for Archives.
- SCHEMA 2 **Kate Theimer**, Rappresentazione grafica di un *archivio partecipativo digitale*, 2014.
The Future of Archives is Participatory: A New Mission for Archives.
- SCHEMA 3 **Il nuovo archivio partecipativo**, su modello di Kate Theimer, 2022.
Elaborazione a cura dell'autrice.
- SCHEMA 4 **Aleida Assmann**, *Le tre funzioni dell'archivio*, 2022.
Rielaborazione grafica dell'autrice.
- SCHEMA 5 **Paolo Jedlowski**, *Ricezione passiva e ricezione attiva*, le differenze.
Rielaborazione grafica dell'autrice, 2022.
- SCHEMA 6 **Il principio di collaborazione**, Applicazione dei teoremi corollari di Brown (2013).
Elaborazione grafica dell'autrice, 2022.
- SCHEMA 7 **Ibridazione dei metodi** sulle variabili del *'Magazzino del Sapere'* di Assmann.
Elaborazione grafica dell'autrice, 2022.
- SCHEMA 8 **Disposizione delle metodologie collaborative di design** in base al livello di partecipazione e alla suddivisione del potere per un archivio ibrido.
Elaborazione grafica dell'autrice, 2022.
- SCHEMA 9 **Marshall McLuhan** *Tetrad* (1994). Rielaborazione grafica dell'autrice, 2022.
- SCHEMA 10 **Funzioni comunicative e medialità tramite cui tramandare il sapere** sulla base del *GReS* (grafo delle relazioni semiotiche). Rielaborazione grafica dell'autrice, 2022.
- SCHEMA 11 **Valutazione dei livelli delle sette variabili**, base per il grafico radar (schema 12).
- SCHEMA 12 **Analisi dei casi studio**, Grafico radar con le sette variabili. Elaborazione grafica a cura dell'autrice.
- SCHEMA 13 **Analisi complessiva delle variabili**, Grafico radar con *sovrapposizione* degli schemi 12. Elaborazione grafica a cura dell'autrice.
- SCHEMA 14 **Analisi complessiva delle variabili**, Grafico radar con *valori medi* degli schemi 12. Elaborazione grafica a cura dell'autrice.
- SCHEMA 15 **Analisi degli obiettivi progettuali di Tracce**, Grafico radar con sette valori dello schema 11 + *esperienza emotiva*. Elaborazione grafica a cura dell'autrice.
- SCHEMA 16 **Tracce**, Architettura della navigazione. Elaborazione grafica a cura dell'autrice.

