

31. Il fac-simile è tratto da GATTAI A., *Cartella clinica*. Milano, 1990.
32. Si ricordi, tra gli altri, il contributo di J.P. Maunoir (1768-1861), che pubblicò un importante studio sulla collocazione nosologica di queste affezioni nella patologia chirurgica dell'epoca: *Mémoire sur les fungus hæmatodes et médullaires*. Gené, 1820 (*fungus ematodé*: tumore essenzialmente sanguigno e vascolare dall'aspetto spugnoso, interamente composto da un'impalcatura di sostegno ed una fitta rete di vasi; *fungus midollaire*; "degenerazione" degli organi in una materia cerebriforme, o più precisamente "effusione" patologica della sostanza nervosa. Il fungo midollare non risparmiava nessuna parte del corpo umano con predilezione delle localizzazioni testicolare e oculare).
33. SCARPA A., *Trattato sulle malattie degli occhi*, cap. VIII (*Del fungo hæmatodes e del carcinoma dell'occhio*). Pavia, 1821.
34. PANIZZA B., *Annotazioni anatomico-chirurgiche sul fungo midollare dell'occhio e sulla depressione della cataratta*, Pavia, 1821; PANIZZA B., *Sul fungo midollare dell'occhio*. Appendice, Pavia 1826.
35. PORTA L., *De fungi medullaris et hæmatodes natura dissertatio inauguralis ... pro doctoris medicinæ laurea*. Ticini mense februar. Anno MDCCCXXIX.
36. PORTA L. (Traduzione italiana con note del dottore), *Opere chirurgiche di Filippo Walther ...* Vol II, Pavia, 1828, spec. pp. 171-265.

Correspondence should be addressed to:
Giuseppina Bock, Antonia Francesca Franchini, Istituto di Storia della Medicina, Università degli Studi di Milano, Via A. Albricci 9 - 20122 Milano, I

Articoli/Articles

DAL PROGETTO DI ALLESTIMENTO AL PROGETTO
DELL'INTERAZIONE

RAIMONDA RICCINI

Facoltà di Architettura Design, Politecnico di Milano, I

SUMMARY

FROM THE EXHIBITION DESIGN TO THE INTERACTION DESIGN

The modern planning of scientific museum today is focused not only on the traditional building construction techniques and interiors design, but also on a project involving communication's media. The article suggests the organisation of professional trainings for high - level operators in scientific museography: management topics and cultural specializations should be used to complete the traditional competences of Architects.

Nell'aggiornare la scrittura del mio breve intervento sul ruolo della progettazione nei musei scientifici non posso fare a meno di iniziare ricordando la figura di Fredi Drugman e il suo contributo alla cultura museografica¹.

Il fatto che, fino all'ultimo, avesse espresso il desiderio di consegnare il suo testo a questi Atti, pur essendo mancato al Convegno per motivi di salute, mi giustifica a riprendere alcune sue idee, che da anni perseguiva con entusiasmo, determinazione, ma anche grande capacità critica e didattica. Sono idee che qui appaiono mescolate con le mie, credo non abusivamente, in quanto in questi ultimi tempi avevamo lavorato insieme su progetti comuni con identità di vedute, pur provenendo da mondi culturali diversi: il suo quello della grande famiglia dell'architettura, il mio quello della storia della cultura materiale contemporanea e del disegno industriale, in particolare.

Key words: Scientific Museography - Exhibition Design - Interaction Design

Per rispettare una gerarchia che pone l'architettura alla guida delle discipline della progettazione, voglio partire dalla concezione tradizionale dell'attività del mostrare:

Chi dice esposizione dice... spazio architettonico pianificato leggibilmente per un percorso più o meno vincolante, dice presentazione razionale di collezioni di oggetti, dice pratiche istituzionali e sociali ritualizzate, e dice anche ostentazione di un sapere e quindi esercizio accompagnatorio di un linguaggio esplicativo, da una parte, designativo e descrittivo, dall'altra².

Tuttavia, bisogna pur aggiungere subito che questa visione (e insieme con essa anche la gerarchia disciplinare cui accennavo) non appare più adeguata alle mutate esigenze della museografia.

Ciò che più crudamente caratterizza il nostro tempo è l'acquisizione e la coscienza dell'incertezza... poiché sappiamo fondare i nostri sistemi di riferimento soltanto sulla scienza e sulla rappresentazione del mondo che essa ci offre, la questione che si pone oggi è di riconoscere appieno i valori del dubbio, e di qui ripartire. L'avvenuto sovrimento investe in pieno l'istituzione museo - primo fra tutti il museo scientifico - con conseguenze di grande rilievo. Al bisogno osservativo di tutto controllare si è sostituita la necessità della ricerca permanente e sovente, in essa, il consapevole brancolare. L'indottrinamento ha ceduto il passo allo sforzo di coinvolgere il visitatore, trasformandolo, da comparsa, in primo attore. Il gesto ostentativo si è convertito nel desiderio calcolato di insegnare (e imparare) a conoscere e pensare³.

Dunque, le competenze della progettazione in ambito museale si sono in questi tempi molto dilatate: dalla tradizionale opera di costruzione di edifici e dell'allestimento interno (intesi spesso in modo prescrittivo), si è passati a una fase nella quale stanno assumendo un ruolo centrale altri temi progettuali, altrettanto importanti, fra i quali campeggia quello della comunicazione, a tutti i livelli, soprattutto in seguito allo sviluppo straordinario delle tecnologie informatiche e multimediali. La progettazione architettonica e museografica dunque, pur rimanendo il perno attorno al quale far ruotare l'organizzazione museale, deve tuttavia fare i conti con il fatto che un corretto intervento si svolge oramai su più piani, intersecando ambiti e competenze sempre più numerose.

L'allestimento, l'interazione, la comunicazione, il territorio sono i principali termini di un problema che non è più circoscrittibile all'interno delle mura di un edificio. Pensiamo soltanto all'idea di *museo diffuso*, che prende le mosse da un'ormai lunga tradizione⁴, con il proposito di fare emergere tutti i legami e valorizzare tutte le presenze su un determinato territorio. Ma pensiamo anche all'odierna (e non più soltanto metaforica) *rete dei musei in rete*⁵, nella quale tendono a svilupparsi all'infinito rapporti, interconnessioni e rimandi. Di fronte al dilatarsi del concetto di museo e della gamma di competenze e saperi coinvolti, è necessario che la progettazione sappia trovare un suo ruolo rinnovato, se non per riportare un nuovo ordine, almeno dare senso e finalità alle potenzialità delle nuove tecnologie.

In un saggio di qualche tempo fa dal titolo *Musei virtuali: istruzioni per l'uso*, Paolo Galluzzi rilevava come le nuove tecnologie siano state sinora utilizzate in modo poco efficace in ambito museografico, ma che esse al contrario costituiscono un'occasione eccezionale per rilanciare la funzione culturale e l'azione educativa dei musei⁶. In questo preciso contesto, io credo, deve essere collocato il nuovo ruolo della progettazione.

Queste sommarie considerazioni mi pare valgano per una buona gamma di contenuti museali. Tuttavia sarebbe importante scendere a verificare quali siano le specificità progettuali in ambito tecnico-scientifico e, ancora più precisamente, in quello medico-sanitario. Ebbene, in questo ambito si deve registrare una pressoché totale mancanza di operatori in museografia scientifica ad alto livello nel nostro paese e pertanto l'urgenza di una formazione specifica a questo riguardo⁷.

L'importanza della formazione e del suo rapporto con lo sviluppo di opportunità professionali e lavorative è un dato ormai universalmente riconosciuto. Ugualmente è diffusa la consapevolezza delle potenzialità strategiche che la cultura può rivelare anche ai fini della crescita economica. In un ambito come quello dei beni culturali si assiste oggi in Italia a una situazione di evidente ritardo. Questo fatto deriva dalla lentezza con la quale è maturata nel nostro paese la consapevolezza della complessità del tema dei beni culturali, della loro rilevanza sul piano economico e, quindi, della necessità di promuoverne anche gli aspetti

organizzativo-gestionali, comunicativi e progettuali. Questo ritardo, di conseguenza, si rispecchia anche in ambito formativo: a fronte di uno dei patrimoni più cospicui a livello mondiale, l'offerta formativa in questo campo è certamente insufficiente e comunque sottodimensionata rispetto alle esigenze del settore.

Soltanto nell'ultimo decennio si sono avviate, sia in ambito universitario sia in ambito postuniversitario, e con la presenza massiccia di istituzioni private, esperienze che vadano oltre i curricula formativi tradizionali. Ricordiamo che, nel campo della formazione universitaria, esiste una tradizione di prestigio: ancora oggi si distinguono per la loro qualità i corsi in Storia dell'arte e Archeologia interni a Facoltà o Corsi di laurea. In queste situazioni consolidate vengono privilegiati aspetti tecnici o tecnico-co-organizzativi, come le attività di censimento, catalogazione, indicizzazione, o aspetti squisitamente culturali o tecnico-culturali. Da questi ambiti formativi esce il personale qualificato alla gestione delle istituzioni culturali tradizionali (musei, archivi, biblioteche, parchi, siti archeologici, sovrintendenze ecc.). Per non parlare della formazione degli operatori del restauro che in Italia vanta una scuola di grande valore. Si tratta in ogni caso di curricula consolidati, che si possono aprire a nuove specializzazioni, arricchirsi con nuovi profili. In questa linea si collocano il corso di laurea in Conservazione dei Beni culturali, nonché i diplomi di laurea per operatori in Beni culturali.

Accanto a queste strutture, che hanno un mercato del lavoro definito e "finito", stanno affermandosi modelli di diversa impostazione, che guardano a inedite figure professionali e abbracciano settori nuovi, dando origine a tipologie formative assai diverse. Si pensi in particolare a quello dell'Università Bocconi, che indirizza la propria offerta formativa a laureati, operatori del settore e amministratori pubblici con un taglio fortemente gestionale; o a quello della scuola Normale di Pisa, che attiva un Master dedicato soprattutto alla formazione tecnico-artistica; o, nell'ambito dello spettacolo, al master del DAMS di Bologna, che tenta di equilibrare i due aspetti tra discipline tecniche, gestionali e culturali, o a una analoga esperienza in gestione di eventi dello spettacolo aperta presso l'Università Cattolica di Milano.

Il nodo irrisolto di quasi tutte queste proposte formative consiste nel dosaggio fra le discipline del management e quelle delle specializzazioni culturali. A questo proposito è importante mettere a fuoco con precisione quali sono gli obiettivi formativi da perseguire e per quali figure professionali. Come suggerisce Guido Guerzoni analizzando la situazione a livello internazionale, i

corsi universitari e postuniversitari in economia e/o management dei beni e delle istituzioni culturali... non intendono formare i futuri quadri di musei, biblioteche, archivi et similia, ma i loro interlocutori naturali: assessori e imprenditori, dirigenti di arts agency e policy makers, consulenti e ricercatori, titolari di centri di promozione urbana e territoriale, operatori turistici, organizzatori di eventi, produttori di programmi televisivi e radiofonici, editori multimediali e discografici... Questi programmi formativi guardano dunque alle creative industries, ai settori immediatamente correlati, all'indotto che si sta sviluppando attorno alle attività culturali⁸.

È chiaro dunque da questa breve panoramica che non sono ancora previste specializzazioni relative agli aspetti progettuali in ambito tecnico-scientifico, che vadano ad affiancare le tradizionali competenze dell'architetto (tutte quelle competenze che sono state molto ben orchestrate nell'allestimento del Museo di Storia della medicina, anche nei suoi aspetti comunicativi e informativi). Eppure io credo che ce ne sia non solo necessità ma persino urgenza. L'esempio dell'interattività può esserci di aiuto per capire il ruolo delle discipline progettuali in ambito museografico. La stimolante relazione di Wilma De Palma ha messo al centro la questione dell'interazione, proponendo un approccio *hands on* nelle strategie espositive e organizzative dei musei tecnico-scientifici. Io credo che su questo non si possa che essere d'accordo.

Tuttavia non possiamo negare che l'idea di un museo vivo, interattivo, partecipato, pone dei problemi di tipo organizzativo, ma anche conoscitivo e didattico. Riprendo l'esempio fatto da Wilma De Palma sullo stetoscopio, strumento diagnostico facilmente usabile-manipolabile da un visitatore. L'azione dell'auscultare è *ripetibile* e può diventare fonte di stimoli emotivi, ma aggiunge poco alla conoscenza, in quanto la competenza d'uso dello stetoscopio non sta nel gesto ma nell'*ascolto*. Ancora: negli strumenti chirurgici la competenza sta nel *gesto*, ma in questo

caso è il gesto a essere irripetibile. Questo tipo di problemi aumenta con il crescere della complessità funzionale delle macchine, non tanto in termini di usabilità quanto in termini di comprensibilità e conoscenza.

Ho accennato ai problemi che ci pone l'*hands on* soltanto per mettere in evidenza come proprio qui la progettazione può intervenire a ovviare qualche difficoltà. Nel caso della progettazione nell'ambito del disegno industriale e della comunicazione visiva, per esempio, le nuove tecnologie a supporto della progettazione consentono di operare "virtualmente" sugli oggetti e gli strumenti e quindi fornire un tipo di conoscenza "interattiva" supplementare. Per esempio, i software avanzati di modellazione solida permettono di disegnare e riprodurre oggetti anche di grande dimensioni *in solido*, rappresentandoli in tre dimensioni. Attraverso questi software è poi possibile "manipolare" gli oggetti, ruotandoli, smontandoli e rimontandoli, facendoli "funzionare", inserendoli nel loro ambiente.

Come si intuisce facilmente, è questa una strada che, affiancandosi a quelle già sperimentate, sembra poter supplire almeno in parte alle mancanze e ai limiti dell'interattività "reale" cui si accennava prima, aumentando i livelli di competenza e di conoscenza. Non solo parlando agli occhi, ma a tutti i sensi del visitatore.

L'obiettivo è quello di garantire che l'interattività non si fermi al puro gioco (seppure "didattico") ma contribuisca allo sviluppo del sapere. In questo senso, ritengo che queste tecnologie possano avere anche un ruolo importante in ambito conservativo, dando un contributo a quella memoria del recente che pone tanti problemi (dai criteri di selezione degli oggetti da conservare, al loro ingombro, alla quantità seriale dei prodotti, al deperimento dei materiali contemporanei e al loro restauro ecc.). Ma si apre qui un capitolo cui non si può che limitarsi ad accennare brevemente.

BIBLIOGRAFIA E NOTE

Bibliografia generale

BARRY A., *On Interactivity: Consumers, Citizen and culture*. In: MACDONALD S. (edited by), *The Politics of Display: Museums, Science, Culture*. London and New York, Routledge, 1998.

BERTUGLIA C.S., BERTUGLIA E., MAGNAGHI A., *Il museo tra reale e virtuale*. Roma, Editori Riuniti, 1999.
 DURANT J. (a cura di), *Scienza in pubblico. Musei e divulgazione del sapere*. Bologna, Clueb, 1998.
 DRUGMAN F. (a cura di), *I luoghi del sapere scientifico e tecnologico*. Torino, Rosenberg & Sellier, 1994.
 GALLUZZI P., VALENTINO P.A. (a cura di), *I formati della memoria. Beni culturali e tecnologie alle soglie del terzo millennio*. Firenze, Giunti, 1997.
 MALDONADO T., *Reale e virtuale*. Milano, Feltrinelli, 1992.
 PEARCE S. (edited by), *Exploring Science in Museums*. London & Atlantic Highlands, NJ, The Athlone Press, 1996.
 PIVA A. (a cura di), *Musei 2000 alla ricerca di un'identità*. Venezia, Marsilio, 1995.
 RICCINI R., *La sanità: un itinerario per la storia del disegno industriale*. In CHIAPPONI M. (a cura di), *Dalla cura delle cose alla cura delle persone. Disegno industriale e sanità*. Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, 1999.

1. All'attività didattica presso la Facoltà di Architettura di Milano, dove era titolare dell'unica cattedra in Italia di Museografia scientifica, Fredi Drugman affiancava un'intensa opera di promozione culturale e di ricerca militante in questo settore. Il suo progetto più ambizioso riguardava la realizzazione di un Museo Archivio del Politecnico, inteso come una rete di presenze sul territorio da valorizzare e collegare fra loro, al quale da anni dedicava grandi energie. In altre parole, l'applicazione a Milano dell'idea di museo diffuso della scienza, della tecnica e dell'architettura, espressione di quella cultura politecnica che è alla base della migliore progettazione. Ricordo infine la collana di volumi da lui diretta per i tipi Clueb di Bologna, Museo-Poli, che raccoglie il meglio della produzione internazionale attorno alle questioni del museo.
2. HAMON Ph., *Esposizioni*. Bologna, Clueb, 1995, p. 15.
3. DRUGMAN F., *Architetture per la scienza. Acrobati giocolieri visionari*. In: BASSO PIRESSUT L., *Musei per la scienza. Spazi e luoghi dell'esporre scientifico e tecnico*. Milano, Edizioni Lybra Immagine, 1998, p. 9.
4. Vorrei ricordare almeno il contributo di Andrea Emiliani che ha introdotto in Italia negli anni settanta lo slogan "dal museo al territorio".
5. Dalle prime esperienze, fra le quali ricordiamo il Canadian Heritage Information Network che già una decina di anni fa collegava 200 musei attraverso una rete informativa, a oggi la connessione telematica fra musei ha assunto una dimensione pressoché incontrollabile. Cfr. BRANCA A., *Musei e multimedialità: metodi e criteri*. In: VALENTINO P.A. (a cura di), *L'immagine e la memoria. Indagini sulla struttura del Museo in Italia e nel mondo*. Milano, Leonardo, 1992.
6. In: If. Rivista della Fondazione IBM Italia. A. VII, n. 2, 1999.
7. Quella nell'ambito della formazione postuniversitaria è stata una delle ultime battaglie di Fredi Drugman, che si stava muovendo per costruire un livello di studi specialistico in museografia tecnico-scientifica.
8. GUERZONI G., *Lettere per vie note e ignote*. Il Sole-24 ore, 24 gennaio 1999, p. 31.

Correspondence should be addressed to:
 Raimonda Riccini, Di.Tec., Facoltà di Architettura, Design,
 Politecnico di Milano Via Durando 38/A - 20158 Milano, I.