





## Su allestimenti, impermanenze e dettagli

### *On exhibitions, impermanence and details*

a cura di **DAVIDE ROLFO**

Lo studio “Officina delle idee”, diretto da Diego Giachello, ha compiuto nel 2022 i 16 anni di vita. La fitta attività che il suo fondatore ha portato avanti ha ormai condotto a un accumulo di esperienze che definiscono una massa critica sulla quale si possono condurre interessanti riflessioni, da diversi punti di vista. Il campo d’elezione dell’attività dello studio, quello nel campo degli allestimenti museali e di mostre, infatti, si presta alla possibilità di interrogarsi su temi rilevanti: da quelli più di carattere concettuale, come il confronto tra permanenza e impermanenza, a quelli legati alle necessità del cantiere, come la gestione di tempi e modi in situazioni molto definite, fino a considerazioni di carattere squisitamente culturale, che investono il senso stesso della divulgazione e della – in senso letterale – “messa in mostra” del patrimonio culturale. Il punto di osservazione rappresentato dall’attività di Officina delle Idee consente così di spaziare su temi che vanno al di là del loro originario campo di applicazione, assumendo valenze più ampie.

*L’attività di allestimento, rispetto ad altre declinazioni del progetto di architettura, ha un aspetto che la caratterizza immediatamente: si deve confrontare con un ambiente dato, sul quale, in genere, non si può intervenire, se non in maniera molto limitata. Quali specificità vengono maturate da questa situazione?*

L’ambiente è sempre dato e ci condiziona. Lo anche un prato, ovviamente, ma hai ragione nel dire che quando allestiamo una mostra il contenitore è praticamente intoccabile. Il più delle volte lo dobbiamo proteggere, interponendo dei materiali che lo tutelino anche solo dal contatto con le strutture che andiamo a montare. Chi fa il nostro mestiere ha sviluppato diverse tecniche per affrontare la necessità dell’assoluta reversibilità del progetto. Si tratta di un concetto che andrebbe applicato come metodo anche nella costruzione di edifici che si appoggiano all’ambiente naturale solo per il tempo che servono per poi essere smontati ripristinando lo stato dei luoghi.

Siamo spesso chiamati ad allestire in contesti particolarmente fragili, sale decorate di palazzi dove oltre a non essere possibile un contatto con i muri occorre trovare un dialogo con quel che c’è. Molti musei hanno per semplicità scelto di annullare i loro ambienti rendendoli bui, montando pannelli che ricoprono le pareti e spesso anche le aperture sull’esterno, annullando il contesto per la durata delle mostre, che a volte si susseguono per anni. Per *Play. Videogame, arte e oltre* la Reggia di Venaria ha voluto liberare le sale da anni oscurate permettendo all’architettura e al paesaggio di tornare a far parte dell’allestimento: una scelta controtendenza, molto apprezzata.

In futuro i musei si doteranno sempre più di spazi riservati esclusivamente alle mostre, una pratica estremizzata nei nuovi contenitori culturali dove le collezioni sono ridotte all’osso e grandi scatole neutre, sebbene attrezzate a

*Diego Giachello (Torino 1964). Ancora studente alla facoltà di architettura lavora a progetti nel settore dell’edilizia residenziale pubblica. Dal 1995 lavora all’Assessorato alla Cultura. Nel 1997 si occupa del recupero di Palazzo Madama, i cui allestimenti ricevono il Compasso d’Oro alla Triennale di Milano. Con la conclusione del lavoro sul Museo lascia l’impiego pubblico, fondando Officina delle Idee, studio attivo nell’architettura, nel restauro, nell’allestimento di musei e mostre, nella grafica, oltre che struttura a servizio del monitoraggio, della gestione e della manutenzione di edifici museali e di enti che operano nell’ambito dei beni tutelati.*



conservazione e a spettacolarizzazione, permettono una sequenza senza fine di eventi. Buona parte dell'Europa accoglie ancora i musei in edifici storici, quasi sempre nati con finalità ben lontane dalla tutela di opere e reperti che necessitano il più delle volte di condizioni climatiche specifiche e che forzatamente vengono inseriti in spazi inadatti. Spesso il risultato è un compromesso che non fa bene né al contenuto né al contenitore.

*Altra questione fondamentale è che gli allestimenti, in particolare quelli relativi a mostre temporanee, hanno appunto la caratteristica di essere destinati a una vita breve. Questa consapevolezza che il risultato del lavoro di progetto sarà per sua natura effimero, come influisce sulle scelte del progetto, in primis concettuali?*

Chi progetta allestimenti temporanei è consapevole che nel giro di poco tempo il suo disegno troverà una forma costruita e che altrettanto rapidamente verrà smontato e smaltito. Le testimonianze che sopravviveranno saranno le esperienze del pubblico e le immagini digitali. Il mercato delle mostre ma anche quello dei convegni, delle fiere e degli eventi produce una quantità imponente di materiale raramente riutilizzabile. Abbiamo cercato di superare questo processo, del tutto incompatibile con i principi della sostenibilità ambientale, producendo manufatti in grado di essere riasssemblati, reimpiegati, adattati a nuove necessità.

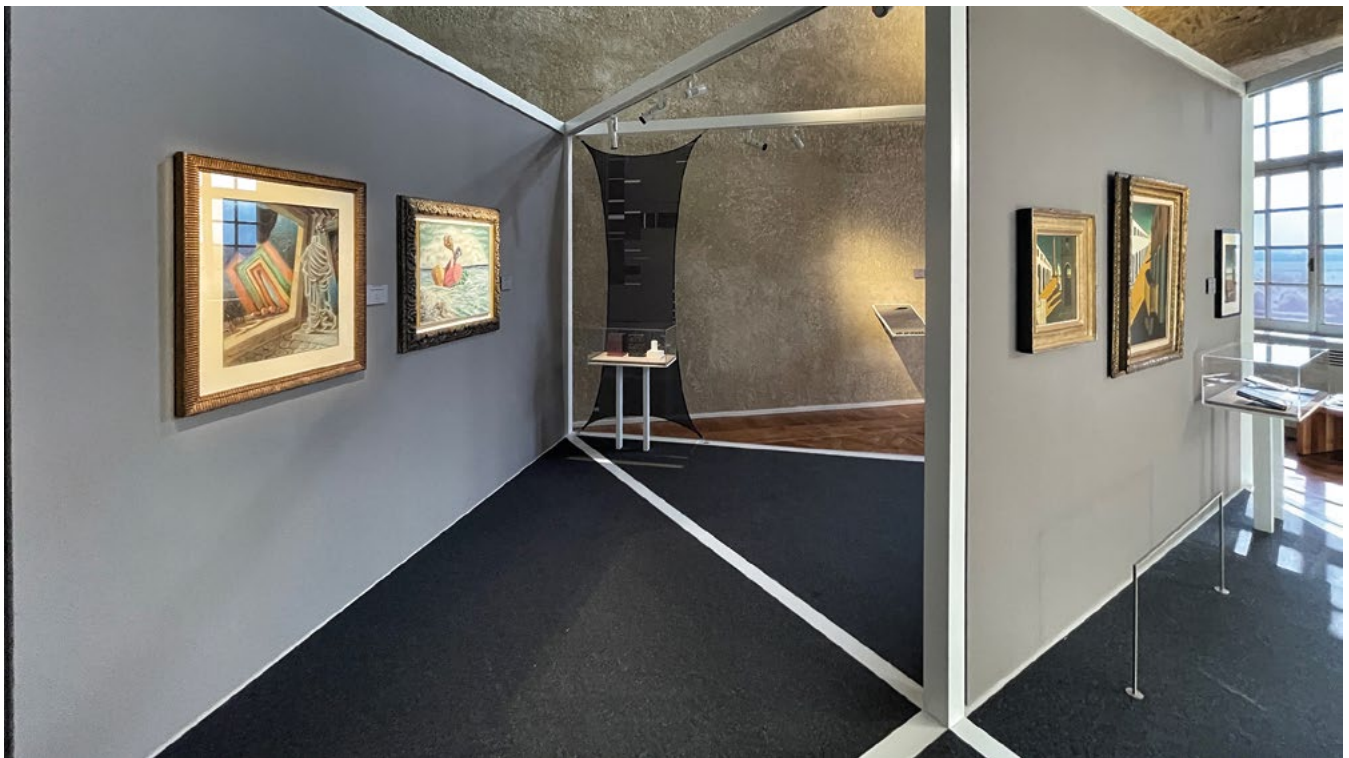
Per una mostra su Marilyn Monroe progettammo nel 2016 nove grandi teche, piuttosto semplici ma molto funzionali e adattabili, che in sette anni sono state reimpiegate per quattordici volte dalla Fondazione Torino Musei. Gli spazi

espositivi della Pinacoteca Albertina riutilizzano per le mostre apparati allestitivi prodotti quasi dieci anni fa e che si affiancano a nuovi oggetti che a loro volta vanno a costituire un magazzino, in continua crescita, da cui attingere. Non sempre è opportuno riempire i depositi, per questa ragione chi progetta dovrebbe porre attenzione anche al processo di produzione e di smaltimento dei materiali che utilizza.

L'ISTAT censisce quasi 5.000 musei in Italia (secondo una ricerca svizzera nel mondo se ne contano 95.000). Non tutti accolgono esposizioni temporanee, ma anche gli allestimenti delle collezioni non sono permanenti nel senso letterale del termine perché anch'essi si rinnovano sempre più frequentemente. L'approccio progettuale dell'allestitore non deve essere lontano dalla filosofia dei BAMB, ovvero *Buildings As Material Banks*, in cui gli edifici esistenti diventano riserve di materiali per quelli futuri. Occorre riuscire ad attingere dal patrimonio edilizio (di conseguenza allestitivo) in dismissione per recuperare materiali ed elementi da riutilizzare.

*Come detto, uno dei temi che caratterizzano l'attività di allestimento è quello del tempo. Oltre che del tempo in cui l'allestimento rimarrà "in vita", altro aspetto rilevante è il tempo a disposizione per progettazione e realizzazione, strettamente vincolato ai calendari delle attività espositive, definiti con largo anticipo e impossibili da variare. Quali abilità sono maturate da questo costante confronto con questo particolare vincolo?*

Ogni cantiere ha una scadenza precisa. I documenti contrattuali riportano durata dei lavori, data di consegna e, se non si rispettano questi impegni, penali. Molto raramente



*Reggia di Venaria, mostra Play videogame, arte e oltre. L'architettura delle sale storiche, con le viste sui giardini inquadrata dalle ampie finestre, accoglie un allestimento costituito da pochi segni a servizio del dialogo tra le opere analogiche e digitali (credits: Officina delle Idee).*

nelle attività di edilizia e di restauro ci è capitato di finire nei tempi prefissati. Sospensioni, varianti, imprevisti, opere suppletive, anche il clima, hanno condizionato l'andamento delle lavorazioni e provocato ritardi. Per gli allestimenti non può essere così. Il vernissage viene preannunciato mesi prima e si incastra nel calendario degli eventi culturali del luogo in cui si è. Le imprese sono strutturate diversamente rispetto a quelle che operano nell'edilizia, questo è il primo dato che osserviamo.

I laboratori e i cantieri si muovono su orari più estesi e spesso non tengono conto dei fine settimana o delle festività. Manodopera e tecnici sono formati per risolvere quotidianamente l'emergenza, i cambi di programma, gli imprevisti o semplicemente le mutevoli esigenze dei curatori che spesso non si sono visualizzati all'allestimento nella fase progettuale. Quando arrivano le opere c'è una sospensione delle attività e le persone sono preparate alle lunghe attese per permettere l'apertura delle casse, la constatazione, la movimentazione. I tempi morti del courier, del registrar, dei restauratori, del conservatore non sarebbero compresi da un tecnico dell'edilizia.

Nella stesura del progetto, ma anche nella redazione dei documenti di gara, occorre tenere conto di tali dinamiche. Spesso questo comporta una razionalizzazione nelle lavorazioni e qualche volta una certa semplificazione del processo creativo. Vedo ancora un altro fattore: le risorse economiche riservate all'allestimento. Molto spesso sono sottodimensionate nel quadro complessivo dell'attività che si trova a non poter risparmiare sui prestiti, sui trasporti e sulle assicurazioni. Il progettista deve saper mediare con questi fattori e se possibile intervenire anticipatamente nella ripartizione dei fondi e nella formulazione del cronoprogramma.

*La piccola scala, in genere, degli allestimenti, porta in maniera naturale il progetto a concentrarsi sul dettaglio. In riferimento al tuo lavoro nel tempo, ritieni di aver sviluppato uno specifico rapporto tra insieme e – appunto – dettaglio?*

È una domanda complessa. Il nostro studio progetta e segue tutte le fasi del cantiere, non delega ad altri, anzi coinvolge professionalità diverse, soprattutto legate all'ingegneria delle strutture e degli impianti. Con una certa continuità, visito per formazione musei, mostre, biblioteche, restauri, edifici in genere. Osservo ottimi progetti talvolta penalizzati da realizzazioni sommarie, inappropriate, che non si limitano a particolari poco curati. Colgo lo sforzo dei colleghi nel rispondere alle complesse esigenze con le quali si sono confrontati, insieme alle difficoltà nella gestione di cantieri tormentati dove il più delle volte gli interlocutori non si possono scegliere.

Distinguo a fatica l'insieme dal dettaglio. Officina delle Idee sta imparando ad avvicinarsi ai progetti in funzione delle risorse in campo, dei tempi di realizzazione e alle imprese o artigiani che dovranno realizzarli. Spesso dobbiamo affrontare lavori che utilizzano tecniche tradizionali, strumenti semplici, artigiani che posseggono la precisione di utensili

portatili e non quella di macchine a controllo numerico. In altre occasioni possiamo confrontarci con aziende specializzate, posatori formati, laboratori dotati di tecnologie aggiornate con i quali costruiamo i singoli disegni e che permettono altri livelli qualitativi dell'eseguito.

C'è una tendenza esasperata del fare a tutti i costi, nella gestione pubblica della cultura, che porta le amministrazioni a mettere in scena moltissime iniziative con risorse del tutto inadeguate. Questo comporta una disattenzione del dettaglio. A pagarne lo scotto non è solo il *particolare* nell'accezione degli architetti, bensì la qualità complessiva del servizio che si offre. Non si possono illuminare le opere d'arte con delle sorgenti luminose che sono progettate se va bene per il retail. È controproducente esporre reperti fragili in vetrine adatte a proteggere i prodotti dal furto nei centri commerciali. Insensato è infine costringere materiali sensibili in ambienti del tutto privi di controllo climatico.

*Gli allestimenti, anche i più semplici, si confrontano con una vasta gamma di apporti specialistici (illuminazione, grafica, trattamento aria...) e di abilità artigianali, per la realizzazione degli elementi espositivi. In certi casi il progetto sembra più assimilabile a quello di una scenografia cinematografica che di un'architettura. So che nel tempo hai definito una squadra di collaboratori molto rodata. Qual è il ruolo che svolge il progettista all'interno di questo insieme di contributi?*

Ci siamo formati insieme in questi anni di attività. Abbiamo lavorato con colleghi architetti, con ingegneri, con grafici, con esperti di comunicazione, con tecnici del digitale, con direttori di musei e biblioteche, istituti e dimore storiche, curatori, restauratori, trasportatori, soprintendenti, funzionari pubblici e naturalmente con imprese più o meno strutturate, con aziende produttrici di luci, di materiali di ogni genere, con artigiani, elettricisti, fabbri, canalisti, costruttori di vetrine museali e di supporti per opere. Abbiamo osservato il loro modo di operare, le procedure che adottano, le tecniche che hanno acquisito e abbiamo imparato tanto da ciascuno di loro.

Il progettista arriva con un'idea. Non sempre ha una risposta precisa su come poterla realizzare, ha bisogno del confronto e del conforto. Come ti dicevo occorre una certa capacità nell'adattarsi ai vari ambienti e ai diversi interlocutori. Non ha senso prefiggersi un obiettivo fuori dalla portata del contesto, delle risorse o delle persone che lo devono costruire. In passato abbiamo disegnato più liberamente spostando poi in laboratorio o nel cantiere gli aspetti non risolti e che non sempre hanno trovato soluzione. Anche in questo caso si tratta di un equilibrio che va cercato tra la spinta ideativa, che non va trattenuta, e la capacità di analisi di una realtà mai uguale. Sono molte le componenti scenografiche negli allestimenti come giustamente suggerisci. Il percorso espositivo si configura sempre più come un racconto. L'ordinata sequenza di opere allestite in un contesto neutro non ha più nessuna forza emotiva su un pubblico disincantato, abituato alle potenti estetiche del mondo digitale. Solo un piccolo insieme



Palazzo Madama, Torino, mostra Marilyn Monroe La donna oltre il mito. Le teche che accolgono abiti e oggetti d'affezione al loro primo utilizzo. Verranno riutilizzate quattordici volte dalla Fondazione Torino Musei non solo a Palazzo Madama (credits: Officina delle Idee).

di capolavori tali e resi tali dalla critica (o dai social) regge la debole e instabile attenzione dei visitatori. La mostra di Antoine de Lonhy a Palazzo Madama si apriva con un cavallo in resina perfettamente bardato che evocava il viaggio dell'artista: è stato l'oggetto più fotografato, fondale di infiniti selfie.

*Rispetto alla "messa in mostra" dell'oggetto fisico, nell'allestimento contemporaneo prendono sempre più rilevanza i temi della comunicazione. Quale rapporto è andato sviluppandosi tra gli aspetti materiali – più tradizionale campo degli architetti – e quelli immateriali – più spesso appannaggio di altre discipline?*

Tutti si sono attrezzati istituendo uffici e figure professionali che sono entrate negli organici. Lo ha fatto il Ministero, lo hanno fatto i musei civici, regionali, i privati e le fondazioni. Anche gli architetti hanno dovuto accogliere l'ondata travolgente del digitale quale strumento da inserire in ogni passaggio progettuale. Multimediale, spazi immersivi, vetrine interattive, QRcode, realtà aumentata, visori VR, fino alle esposizioni experience senza neanche un'opera reale, sono ormai parole sulla bocca di tutti usate a proposito e a sproposito da curatori, direttori e amministratori alla ricerca disperata di pubblico.

Difficile oggi allestire un percorso espositivo in cui non ci sia almeno un contributo audio e video. Agli infiniti pannelli pieni di testo poco letti dal pubblico, ma ancora fortemente voluti dai curatori che spesso trattano le mostre come libri illustrati, si sono affiancati strumenti per agevolare la

comprensione dell'ordinamento, per tracciare rimandi a luoghi e contesti lontani o a opere simili collocate altrove. Spesso si viene introdotti dalle parole dell'ideatore della mostra che compare in una proiezione a figura intera per decantarne i contenuti. Si debbono illustrare dei concetti, una storia, un pensiero. Gli oggetti, i reperti, le opere d'arte diventano una parte del racconto.

Sarebbe però sbagliato dire che non si espongono più gli oggetti fisici. A Palazzo Spinola, a Genova, stiamo lavorando a un progressivo riallestimento di un edificio che contiene opere di grande valore che comunque restano le protagoniste indiscusse del percorso museale. Siamo però obbligati, grazie alle tecnologie, ad avvicinarle di più al pubblico, per fortuna sempre più vasto, che qui si trova a cavallo tra un contenitore, l'edificio di una delle più potenti famiglie genovesi riccamente arredato e decorato, e un vasto repertorio di pittura e di arti decorative, frutto del collezionismo degli Spinola e di una campagna inarrestabile di nuove acquisizioni.

*Officina delle Idee, se opera prevalentemente nel campo degli allestimenti, ha al suo attivo anche alcuni progetti di architettura in senso lato (con destinazione residenziale ma non solo). Quali specificità hai travasato da un ambito all'altro?*

Stiamo operando sulla struttura edilizia di alcuni edifici, non solo sui loro allestimenti. Si tratta quasi sempre di progetti pubblici in contesti posti sotto tutela. L'attenzione principale è rivolta all'impiantistica, agli adeguamenti normativi, alla prevenzione incendi e all'agibilità di insieme

complessi, pieni di vincoli. Il rapporto che si crea con le competenze degli ingegneri è tutt'altro che scontato, nessuno deve prevaricare, occorre mediare tra di noi, trovare un giusto equilibrio tra innovazione e conservazione, tra il rispetto di leggi via via più restrittive e progetti nati quando nessun cavo elettrico percorreva i muri.

Fatico a distinguere gli ambiti, anche se dal mondo dell'allestimento traggio la leggerezza dei materiali, il montaggio a secco, la propensione alle modifiche che solo i sistemi adottati per gli stand e le mostre permettono. Anche l'edilizia non è più oggi un'attività esclusivamente artigianale. Tecniche e prodotti offrono procedure realizzative semplificate che danno vita a soluzioni più adatte a soddisfare quella velocità che viene sempre più richiesta nei cantieri. Esse sopperiscono a una mano d'opera fatta di scarse competenze che convivono con specializzazioni estremamente.

Lavoriamo volentieri sull'abitare, specie quando siamo chiamati a progettare per persone che conosciamo. In quel caso trattiamo gli interni come degli allestimenti capaci di cambiare con piccoli adattamenti e poca spesa. La durata delle scelte distributive è legata al mutare delle esigenze familiari. Esse sono in evoluzione continua e impongono repentini stravolgimenti nelle destinazioni d'uso dei locali. Anche il gusto muta sempre più rapidamente insieme alle tecnologie che gestiscono le funzioni delle case e degli appartamenti. Gli spazi abitativi si devono poter smontare e riadattare producendo poche macerie, pochi scarti, poco lavoro.

*La tua attività come architetto nasce all'interno di una amministrazione pubblica, dove ti occupavi di manutenzione di edifici museali. Questa attività viene tuttora portata avanti dallo studio. Quali insegnamenti si possono trarre da questo confronto con una pratica sicuramente meno appariscente rispetto a quella della progettazione ex-novo, ma che costituisce la base "invisibile" dell'esistenza stessa degli edifici che costituiscono il nostro patrimonio culturale?*

Conservare nel tempo la piena funzionalità del patrimonio offre poca visibilità. Nella gestione del bene pubblico gli investimenti sulla manutenzione sono voci molto limitate nel bilancio complessivo. Troppo spesso vengono finanziati nuovi progetti, si aprono nuovi spazi e poi non si hanno le risorse per farli funzionare correttamente. Gli architetti sono spesso più attenti a rispondere alle esigenze dell'inaugurazione, dove in poche ore si consuma la meraviglia del loro lavoro, che alla funzionalità della struttura, che da quel giorno andrà gestita e mantenuta. Non sempre la durabilità coincide con le visioni sempre più spettacolari a cui si ambisce.

Seguiamo la manutenzione di alcuni edifici che formano il nostro patrimonio culturale. È un'attività che pochi colleghi vogliono fare, sicuramente meno appariscente, come giustamente fai notare, rispetto alle progettazioni. Mi verrebbe da dire che un po' di cantieri manutentivi farebbero bene a tutti! Alcune scelte sarebbero così evitate. Basterebbe pensare alle capacità e alle risorse messe in campo per le pulizie. Per contratto, per contenere i costi, molte imprese che



*Palazzo Madama, Torino, mostra Il Rinascimento europeo di Antoine de Lonhy. La riproduzione ipotetica del cavallo dell'artista è presto diventata l'oggetto più fotografato della mostra insieme alla ricostruzione scenografica del rosone di Santa Maria del Mar di Barcellona (credits: Officina delle Idee).*

operano nel pubblico non utilizzano macchinari alimentati elettricamente. Le superfici vengono trattate senza l'uso di aspiratori, con detergenti di qualità bassissima, il più delle volte inadatti.

Abolire i battiscopa, sospendere le murature con l'abusato *scuretto*, non rinforzare gli angoli delle murature, stendere resine uniformi sui pavimenti, utilizzare porte raso-muro semplicemente decorate, rifiutare il grès porcellanato nei bagni, utilizzare lavabi con sifone nascosto, comandi touch, impianti domotici, realizzare tetti vetrati, rifiutare i cornicioni, i davanzali, i gocciolatoi, gli sporti, i pluviali a vista: questo è il vocabolario che mettiamo normalmente in atto. Ma dobbiamo essere consapevoli che stiamo intraprendendo delle scelte di stile (e non di funzionalità) che impongono un futuro oneroso e impegnativo nella gestione dei nostri meravigliosi progetti.

*Caratteristica del tuo lavoro è avere a che fare, per una larghissima quota, con committenti pubblici, in particolare nell'ambito dei beni culturali. Quali specificità ha questa particolare committenza? Che differenze sono rilevabili rispetto a un cliente privato?*

Conosco poco la committenza privata. Per chi si confronta per le prime volte con il pubblico la macchina appare come un mostro di burocrazia inespugnabile. Per molti versi non è così. Il funzionario di Soprintendenza, per esempio, è oggi un collega col quale confrontarsi, quasi sempre estremamente disponibile nel seguire le scelte, specie se affrontate insieme all'avvio del progetto. La mole di pratiche e procedure che

ciascuno di loro deve seguire farebbe rabbrivire uno studio composto da più persone. L'organismo di tutela deve porre molta attenzione nel rilascio del nulla osta e il professionista deve collaborare attivamente, possibilmente da subito.

Gli istituti del Ministero, insieme a quelli gestiti dagli enti locali, costituiscono un insieme eterogeneo nel quale mi risulta difficile individuare delle specificità. In questo momento una delle aspettative principali che li accomuna consiste nel recuperare le risorse attraverso la partecipazione ai bandi, attività di cui non sono peraltro esentati i privati. È raro che siano immediatamente disponibili le risorse necessarie per effettuare un restauro o un riallestimento, una manutenzione straordinaria o l'adeguamento normativo. Spesso si deve intervenire per parti e non necessariamente è possibile garantire la continuità degli stessi professionisti. Il Codice Appalti, che si aggiorna con rapida frequenza, incide pesantemente sulle scelte di chi gestisce l'opera pubblica, il responsabile del procedimento. Le grandi commesse passano attraverso il meccanismo dei concorsi, stazioni appaltanti che spesso sono estranee alla stessa amministrazione che usufruirà del servizio. Non è necessariamente un fattore negativo ma non sempre è garanzia di qualità. Sono più gli aspetti procedurali a essere trainanti rispetto al risultato concreto del lavoro di chi progetta e delle imprese che realizzano. È però vero che negli anni incontriamo sempre più funzionari appassionati che hanno spostato sul prodotto tutti i loro sforzi.



Palazzo Spinola, Genova, riallestimento Sale arti decorative. Negli spazi dell'ultimo piano, ricostruiti dopo i bombardamenti della Seconda guerra mondiale, si evocano le ambientazioni nelle quali erano collocati gli oggetti, avvicinando così il pubblico alle atmosfere genovesi tra Sette e Ottocento (credits: *Officina delle Idee*).



*In relazione alla attività specifica portata avanti da Officina delle Idee, come si configura e come è organizzato lo studio? Quali sono le competenze interne e quali quelle definite dalla rete delle altre professionalità?*

L'organizzazione dello studio è uno dei temi che stiamo affrontando in questi ultimi mesi. Officina delle Idee ha in sé persone con competenze e sensibilità piuttosto diverse tra loro, che manifestano variegati interessi e propensioni, non solo nel lavoro. La crescita è resa possibile anche grazie a questo continuo scambio tra di noi. La ricerca della qualità nel progetto e soprattutto nella sua realizzazione non limita mai lo spazio alle proposte, alla creatività, all'individuazione di alternative. È semmai il tempo, sempre limitato, a costringerci a farlo, dovendo spesso rispondere in pochi giorni alle richieste dei nostri clienti che a loro volta soffrono le scadenze ravvicinate.

Strutturare una squadra di persone significa conoscerle e parte del nostro tempo è dedicato allo scambio di opinioni. Siamo tutti architetti nati in anni diversi che partono dagli anni Sessanta fino a sfiorare il Duemila. Questo rappresenta un fattore determinante nella costruzione del gruppo fatto di molte differenze, anche generazionali, che ritengo ne costituiscono la vera ricchezza. Per età, esperienza e impegno abbiamo distinto lo studio tra senior e junior, formando piccoli team con un responsabile che dirige un certo numero di progetti assistito dalle figure più giovani che ne sviluppano le parti.

Ci stiamo formando in campi in cui eravamo scoperti anche se le dimensioni in cui operiamo non permettono la costruzione di gruppo in grado di proporre da solo un'offerta completa. Inevitabile quindi la collaborazione con le altre professionalità di cui ti parlavo. Esiste sempre uno scambio formativo in questo processo che spesso mette di fronte, soprattutto i più giovani, con una realtà fatta di normative, infiniti impianti, Vigili del Fuoco, vincoli strutturali, necessità di adeguamenti. Con questi ingredienti imparano a dialogare ma non vorrei mai rinunciassero a inseguire quella libertà del pensiero con la quale ci si sono formati nel corso degli studi.

*In conclusione, a questo punto della tua attività, quali suggerimenti potresti dare – da un lato – a chi (giovane o meno giovane) volesse operare nell'ambito dell'allestimento museale e – dall'altro – a chi, sempre in relazione al campo specifico, opera nell'ambito della formazione degli architetti?*

La prima cosa è osservare dove vanno i musei. Nel 1995, assistendo Carlo Viano che dirigeva all'epoca il settore beni culturali e mostre del Comune, lavorai alla mia prima mostra: Man Ray alla GAM. Oggi non avrebbe più senso riproporre un allestimento uguale a quello, con lo stesso formato. Ne frattempo è cambiato il mondo, non solo per la rivoluzione digitale che ha stravolto le modalità di accesso ai dati, di approccio all'arte, di comunicazione degli eventi, di coinvolgimento delle persone. Siamo noi a essere cambiati, la nostra sensibilità è un'altra e altri sono i meccanismi che suscitano i nostri interessi e le nostre emozioni.

Operare nel campo dell'allestimento dei musei vuol dire essere sempre allineati con i mutamenti repentini della società. Nel nostro lavoro, se si è particolarmente bravi si riesce appena a stare al passo coi tempi. La confidenza con le tecnologie da parte delle generazioni più giovani è un argomento che ancora suscita stupore e sul quale però non ha più alcun senso discutere. Nel 2022 le persone connesse alla rete hanno superato i 5 miliardi, pari al 63% dell'intera popolazione mondiale. In Italia sembrano esserci almeno 1,3 di smartphone per ognuno dei suoi 59 milioni di abitanti che si ritrovano con un'età media sempre più prossima ai 50 anni.

Quando sento dire "mettiamo il multimediale" penso sempre a cosa ci portiamo in tasca e che noi, nel nostro bell'allestimento, non riusciremo certo a realizzare contenuti migliori rispetto a quelli che si trovano in rete. Passiamo quasi 7 ore della nostra giornata connessi. Lavorare nell'ambito degli allestimenti museali vuol dire tenere conto di tutto questo, indipendentemente dal fatto che siamo curatori, conservatori, comunicatori, direttori di museo, custodi, manutentori o architetti. È la partecipazione di più soggetti, di più professionalità, di più visioni a costruire delle buone mostre e dei buoni musei. È questo l'unico suggerimento che mi sento di dare.

*Play. Videogame arte e oltre*  
 Reggia di Venaria Reale, Sale delle Arti,  
 22 luglio 2022 - 12 febbraio 2023  
*Play. Videogames, art and beyond.*  
 Reggia di Venaria Reale, Sale delle Arti  
 22 July 2022 - 12 February 2023

a cura di **ANDREA LONGHI**

Fabio Viola ha lavorato per multinazionali del videogioco su titoli come *Fifa*, *The Sims* e *Crash Bandicoot* prima di diventare uno dei pionieri della *gamification*. Nell'ultima decade ha supportato aziende, enti pubblici e musei nella comprensione ed introduzione delle logiche di coinvolgimento nei propri prodotti, processi e servizi. Insegna in numerose università ed accademie e recentemente ha ottenuto la cattedra *New Media* alla *Scuola Internazionale di Cinema di Cuba*. È autore di numerosi saggi come *L'arte del coinvolgimento* (con V. Idone Cassone, Hoepli) ed il recente *#GameDesigner* (con A. Mancini, F. Colli, F. Lutrario, FrancoAngeli).

Negli ultimi anni ha unito due mondi apparentemente distanti, l'arte ed i videogiochi fondando il collettivo di artisti *TuoMuseo* che ha prodotto videogiochi culturali come *Father and Son* per il Museo Archeologico Nazionale di Napoli e la mostra "Play. Videogiochi, Arte e oltre" presso la Reggia di Venaria Reale.



La Reggia di Venaria Reale, oltre ad essere una delle residenze reali sabaude iscritte nella WHL Unesco, ha ormai assunto un ruolo decisivo come propulsore di temi espositivi fortemente intrecciati con le sfide sociali più attuali. Nel quadro di questa attività innovativa, nella Reggia è stata organizzata un'ampia mostra che propone di interpretare il fenomeno (ormai cinquantennale) dei videogiochi come "decima forma d'arte", forse la più diffusa, in quanto praticata e frequentata da 3 miliardi di persone. L'iniziativa intende così ascrivere la produzione e l'utilizzo dei videogiochi a pieno titolo al comparto creativo, in quanto generano profondi impatti sociali, linguistici ed economici, che vanno ben oltre il mero passatempo evasivo. Il tema del "gioco", in tutte le sue declinazioni, è stato poi assunto come chiave di lettura della proposta culturale della Reggia nel 2022, riattivando e atualizzando la vocazione storica al *loisir*, inteso come fenomeno sociale, solcato da questioni economiche e politiche. Il percorso espositivo mostra come la storia dei videogiochi sia una forma d'arte in cui tutte le precedenti espressioni artistiche trovano una propria ri-mediazione. L'esperienza del gioco associa infatti riferimenti artistici formali (ad architetture e città, reali o raffigurate), a musica, fumetto e cinema, messi in animazione e interazione da arti performative. Gli esiti sono contaminazioni coinvolgenti, al punto da creare quasi dipendenza nei fruitori, partner attivi della performance, e non semplici spettatori.

La mostra associa registri espositivi diversi. La tradizionale presentazione di opere figurative – che affiancano opere originali di maestri quali De Chirico, Hokusai, Calder, Dorè, Savinio, Piranesi, Kandinsky, Warhol a opere di creatori su "tele digitali" come Ico, Monument Valley, Rez Infinite, Okami, Apotheon – è intercalata a forme interattive di fruizione di videogiochi ormai "storici", diventati veri e propri "pezzi da museo", ma ancora attivabili e fruibili dai visitatori.

La mostra è curata da Fabio Viola – game designer, docente, saggista e fondatore del collettivo artistico Internazionale *TuoMuseo* – e da Guido Curto, direttore del Consorzio delle Residenze Reali Sabaude.

Fabio Viola era già stato incontrato dalla nostra Rivista nel 2019 (fasc. LXXIII-1, 2019: [http://art.siat.torino.it/cronache-2019-fasc-lxxiii\\_1/](http://art.siat.torino.it/cronache-2019-fasc-lxxiii_1/); [http://art.siat.torino.it/wp-content/uploads/2019/06/ART\\_LXXIII\\_1\\_cronache.pdf](http://art.siat.torino.it/wp-content/uploads/2019/06/ART_LXXIII_1_cronache.pdf)), a proposito delle start-up culturali (in particolare *TuoMuseo*) e del rapporto tra imprese private e attori culturali pubblici.

Torniamo a intervistarlo per discutere, ora, di questa avventura curatoriale, e del modo in cui tale esperienza si intrecci con quella di creatore digitale e di imprenditore culturale.

Rivolgendoci a un pubblico soprattutto di architetti, ingegneri, designers e pianificatori, ti chiederò di soffermarti soprattutto su quattro aspetti “spaziali”, tra spazio fisico e spazio virtuale del gioco. Una mostra, per quanto arricchita di contenuti digitali, è pur sempre un’esperienza “spaziale” molto fisica e corporea, in cui i visitatori, da soli o in gruppo, si muovono tra stanze e passaggi, si soffermano su aspetti diversi, andando magari avanti e indietro nel percorso, e godono di punti di vista su oggetti, relazioni interni e visuali esterne. Quali sono state le relazioni tra lavorare in uno “spazio fisico” e avere una profonda esperienza di creatore digitale e di operatore di “spazi virtuali”? Muoversi liberamente – seppur con criteri curatoriali – tra stanze e corridoi, e guardare liberamente da porte e finestre, è esperienza diversa rispetto al muoversi liberamente in spazi digitali? Hai avuto modo di osservare i movimenti e gli atteggiamenti dei visitatori, in questi mesi?

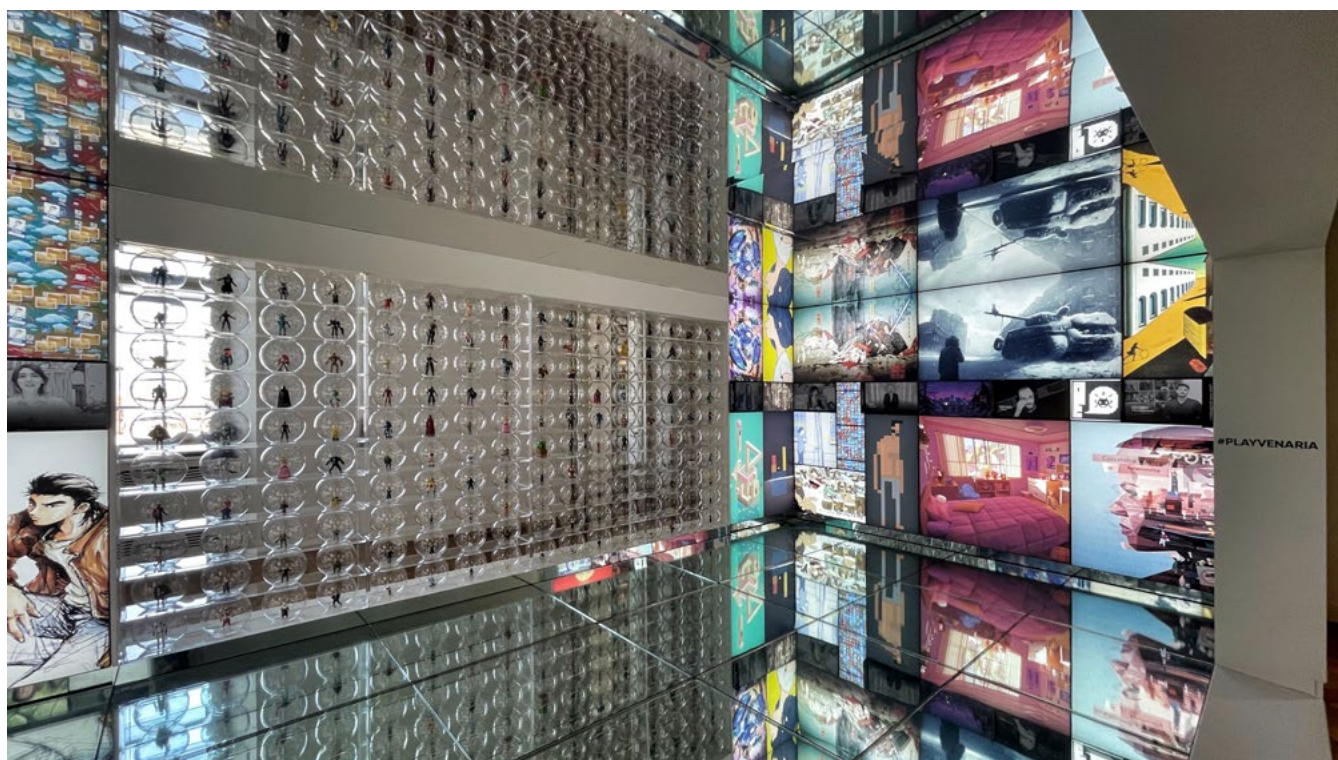
È stata una bellissima sfida potermi confrontare con spazi fisici all’interno di un progetto che univa manufatti materiali ad altri immateriali. Da anni sono abituato a plasmare completamente i mondi digitali adattandoli ai contenuti, oggetti e narrative dei videogiochi. Nel caso della mostra *Play* il processo è stato quasi inverso con il percorso di visita, la ritmica espositiva e la narrativa che sono stati modellati intorno agli ambienti messi a disposizione dalla Reggia. Nonostante la prospettiva ribaltata, ho provato a seguire alcuni principi del *level design* dei videogiochi come lo strutturare l’esperienza per livelli progressivi in grado di coinvolgere e stupire il visitatore. Il risultato plastico si è snodato lungo le dodici sale della mostra: ognuna rappresentava un microcosmo per tematica ed allestimento offrendo quel senso di imprevedibilità e sorpresa tipico dei videogiochi pur all’interno di una macro-visione di insieme. O ancora si è provato a non creare un *white cube* neutro; la mostra *Play*

dialoga con le architetture interne ed esterne creando un continuo spaziale e narrativo. Sono stati recuperati alcuni soffitti ad alte volumetrie dove, ad esempio, è stata incastonata l’installazione sospesa di Calder ma l’apoteosi si è raggiunta nella sala che precede l’uscita dove sono state ricavate tre stanzette per la “contemplazione”. Comodamente seduto frontalmente rispetto ad una immensa finestra, il visitatore poteva ammirare da una prospettiva mai offerta fino ad ora la bellezza dei giardini e, al contempo, rispondere su dei post it alle domande poste da noi curatori nel corso delle sale precedenti. Un momento quindi in cui mostra e spazi della Reggia andavano a collimare.

Sempre partendo dai modelli di interazione ed esperienza digitale, si è costruita una mostra in grado di favorire la partecipazione attiva del visitatore/giocatore. Lungo le sale è stato non solo possibile ammirare grandi opere d’arte della tradizione e nuovi artisti digitali, ma anche toccare fisicamente i computer contenenti materiale inedito relativo alla produzione di videogiochi famosi (sceneggiature, bozzetti, righe di codice), guardare trailer di giochi più o meno iconici ma anche attivamente giocare con cabinati originali degli anni ’70 e ’80 così come con giochi di inizio secolo e di attualità. Altre parti esperienziali richiedevano di leggere, altre di scrivere ed altre ancora di ascoltare.

L’obiettivo primario che mi ero dato è stato quello di provare a far convivere tre tipi di pubblico, quelli che io chiamo Spettatore, SpettAttore e SpettAutore offrendo a ciascuno di loro una *comfort zone* fisica e mentale.

Infine una riflessione andrebbe svolta sulla differenza di accesso. Gli spazi digitali hanno la caratteristica di essere facilmente accessibili in qualsiasi momento e dovunque ci si



trovi, mentre una mostra è destinata per sua natura a esser vista una sola volta. Infine, una riflessione attenta è stata posta sul rapporto tra spazialità fisica e digitale e tempistiche di fruizione. Un luogo digitale è facilmente accessibile dovunque ci si trovi e in ogni momento, uno spazio espositivo è collegato a un'unica esperienza.

*Il rapporto con lo spazio urbano. Una sezione della mostra mette a confronto le città reali – cui i creatori si ispirano – e le città dei videogiochi, evidenziando affinità e diversità: lo spazio urbano reale rivive in quello virtuale. Ma, secondo te, non sta avvenendo anche l'opposto? Nelle generazioni di nuovi progettisti, già cresciuti in uno spazio "ibrido", non è che la lettura delle città fisiche sia ormai condizionata dalla frequentazione di spazi immaginati, utopici o distopici, idealizzati o temuti? Sono ora le città dei videogiochi che possono influenzare gli interventi sulle città reali?*

Partendo dai contenuti della sala *Play\_Street* presente all'inizio del percorso espositivo, credo si possano individuare almeno tre potenziali contaminazioni tra spazio fisico e spazio digitale.

1. Videogiochi che assorbono e incorporano edifici, spazi e interi territori realmente esistenti. Che avvenga in maniera interpretata come in *Monument Valley* o in modo fotorealistico come in *Assassin's Creed* sono sempre più i videogiochi che attingono dal reale e, grazie all'avanzata tecnologica, sono in grado di rendere in 3D/realtà virtuale centimetro per centimetro di un luogo. Questa rielaborazione del reale spesso porta vantaggi ai luoghi rappresentati, si pensi al fenomeno del turismo videoludico che ha permesso a borghi come Monteriggioni di beneficiare di decine di migliaia di nuovi visitatori grazie alla sua inclusione in alcuni capitoli di *Assassin's Creed* o ancora il Duomo di Milano rielaborato in saghe popolari come *Dark Souls* divenuto vero e proprio luogo di culto per i fan della saga.
2. Architetti e urbanisti studiano immaginari, stili costruttivi, "materiali", narrazioni, interazioni con i fondali, sistema di illuminazione in tempo reale dei videogiochi per ripensare gli spazi comuni dell'abitare. Non è un caso se molti dei luoghi più instagrammati al mondo sia di nuova costruzione e spesso cooptano skyline e forme tipiche delle architetture videoludiche. Da Dubai a Singapore passando per nuove costruzioni scandinave o intere città del futuro come Neom nella provincia di Tabuk in Arabia Saudita. O spesso videogiochi come *Minecraft*, una sorta di Lego digitale, diventano strumenti partecipativi di pianificazione urbana in cui il lavoro viene svolto da bambini e bambine in grado di creare mappe abitative basate su planimetrie in scala uno ad uno della città.
3. Ultimo, ma non per importanza, game designer ed architetti stanno attivamente collaborando per generare città completamente virtuali in spazi metaversici. Penso a Liberland, città utopica immateriale realizzata dallo studio di Zaha Hadid nell'universo di *Myverse*. Un luogo ideale votato allo sperimentare nuovi modelli di

architetture interattive in grado di aprire la strada ad un futuro fatto di *urbanismo ibrido* in cui atomi e byte sono destinati a convivere. Esperimenti primordiali di questa convergenza li ritroviamo in movimenti come *Playable City* avviati a Bristol o in *Playalghero* lanciato la scorsa estate nella città di Alghero, in cui gioco fisico, gioco digitale e gioco ibrido sono entrati nello spazio urbano dando vita ad un Piano Regolatore del Gioco.

*Il rapporto con il paesaggio. L'immaginario figurativo storico e la percezione degli ambienti reali sono le due fonti principali di cui si alimentano gli artisti videoludici. Anche in questo caso, in che misura – secondo te – la progettazione degli spazi aperti, dei parchi e del verde pubblico può invece alimentarsi, viceversa, dell'esperienza degli spazi aperti virtuali? Conosciamo la difficoltà di manutenzione delle aree verdi e degli spazi pubblici, e la pigrizia nella loro frequentazione (con l'inversione di tendenza solo durante il lock-down): gli spazi aperti virtuali, al posto di sostituire l'esperienza fisica, possono arricchirla, rimotivarla, integrarla?*

Mi viene in mente il potenziale che giochi come *Pokemong Go*, e in generale tante esperienze in realtà aumentata, hanno nel generare un ponte tra la vita negli spazi chiusi (si parla sempre più spesso di *couch generation*, generazione divano) e il muoversi in luoghi aperti per progredire nell'esperienza ludica. Può sembrare paradossale ma *Pokemon Go* con le sue centinaia di milioni di giocatori attivi in tutto il mondo ha spinto moltissime persone a uscire di casa, scoprire aree naturalmente diversificate (le creature da catturare cambiavano per tipologia in relazione all'ambiente esterno), interagire con luoghi storici al punto da perdere diversi chili grazie alle lunghe camminate smartphone in mano.





O ancora progetti di *gamification*, come *GreenApp*, pensati per favorire la scoperta e il prendersi cura degli spazi urbani della città. In questo progetto, che ho avuto la fortuna di coordinare, sono state mappate decine di aree verdi e boschive di Napoli e attraverso sistemi di sfida, cooperazione, progressione e premialità l'applicazione *GreenApp* ha portato migliaia di residenti napoletani a scoprire luoghi, conoscere piante e arbusti e prendersene realmente cura. Sullo stesso modello l'intero progetto *HortiCultura*, finanziato da Fondazione con il Sud, ha integrato parti "fisiche" di orti realizzati in spazi boschivi museali (la Reggia di Caserta è uno dei partner), mentre la controparte digitale consente di continuare la cura e relazione con l'orto anche da remoto in una modalità di gioco che necessita, per andare avanti, di ore fisiche dedicate alla crescita dei prodotti dell'orto.

A questo filone si sta affiancando una sempre maggiore sensibilità dei creatori di videogiochi verso i temi ecologici. Giochi come *Flower* di ThatGameCompany mettono la natura al centro creando nuovi sistemi valoriali tra i giocatori che si ripercuotono direttamente nel loro approccio con il verde che li circonda. Non deve sorprendervi se tra la Generazione Z vi sia una sempre maggiore attenzione alla sostenibilità ambientale che in passato.

*Il rapporto con lo spazio domestico. Nell'ultima sala della mostra è ricostruito il contesto ambientale privato del fruitore di videogiochi: l'angolo del bar con i primi cabinati degli anni Ottanta; le camerette degli anni Novanta e Duemila, con tutta la gadgettistica adolescenziale di quegli anni e le prime cartucce e console domestiche; da ultimo, gli spazi totalmente virtuali e aumentati delle tecnologie attuali. In che modo, secondo te, l'esperienza del videogioco diventa esperienza personale di specifici spazi fisici da parte della comunità dei giocatori: in che modo l'ingresso dei*

*videogiochi nelle nostre case ha anche impattato sulla forma, sull'arredamento e sull'uso degli spazi domestici. Nella tua esperienza, servono "luoghi fisici" specifici per avventurarsi – come creatore o come giocatore – negli spazi virtuali dei giochi?*

Nell'ultima decade le console da gioco hanno acquisito centralità nell'ambiente domestico divenendo non solo oggetti eleganti e di design ma parte imprescindibile dell'arredamento delle camere da pranzo e salotti. Proprio nella penultima saletta dell'area Homo Ludens abbiamo, ad esempio, ricostruito una sala del 2022 con un divano posizionato perfettamente frontale al televisore a una distanza tale da favorire l'interazione di gioco. Non solo la sala, ma anche la cameretta per quei ragazzi/e che giocano via PC con un setting di arredamento pensato appositamente per i gamer. Ormai esiste un ampio mercato di sedute, scrivanie e finanche letti progettati per questi quasi tre miliardi di giocatori del mondo.

Se è vera questa tendenza attuale, bisogna anche riflettere su come i videogiochi stiano nuovamente uscendo fuori dalle abitazioni per entrare in palazzetti dello sport e gaming house che stanno nascendo in tutto il mondo e anche in Italia. Molti Comuni stanno ripensando i propri centri sportivi per infrastrutturarli per il mercato degli sport elettronici competitivi in grado di richiamare migliaia di spettatori intenti a guardare i loro giocatori professionisti/team preferiti durante sfide a giochi come *Fifa* o *League of Legends*. È un fenomeno di riconversione urbana molto interessante che riporta alla mente il periodo degli anni '70 e della prima metà anni '80 quando i videogiochi erano ancora largamente fruiti in apposite sala giochi dislocate in ogni dove nel territorio italiano. All'epoca fungevano non solo da luoghi di intrattenimento ma anche veri e propri presidi

sociali della contro-cultura, e ora lo stesso fenomeno sta avvenendo nelle gaming house dove ci si reca per giocare, allenarsi ma anche per conoscere persone con la stessa passione e guardare i propri idoli.

*Da ultimo: ogni mostra è un'esperienza temporanea e situata in un certo spazio. Cosa resta, secondo te, di questa mostra, dopo la sua chiusura?*

Credo che l'eredità principale, e per me la vittoria più grande, arriverà dalle tante persone entrate in mostra con pregiudizi verso questo linguaggio e uscite piene di nuove domande e fili logici per comprendere la complessità e centralità che il videogioco riveste nel XXI secolo, non solo a livello tecnologico o economico ma soprattutto a livello sociale, identitario, letterario e culturale. A questa eredità lato pubblico si sta accompagnando un nuovo modo di guardare al videogioco da parte delle istituzioni e professionisti della cultura, ci sarà una nuova stagione di allestimenti, mostre, percorsi espositivi in cui sarà più agevole vedere intersezioni tra le opere d'arte materiche e queste nuove tele digitali e interattive. Questo significa una prima generazione di curatori specializzati nel linguaggio del videogioco, un inizio di

ricerca sui temi della conservazione dell'hardware e software digitale (chi si sta occupando di recuperare e riversare i floppy disk su cui girava la prima copia di un certo gioco o il monitor su cui Bill Viola sperimentò una sua video-installazione?) o ancora l'acquisizione di videogiochi in collezioni permanenti.

Infine, a livello personale, un anno indimenticabile in cui mi sono confrontato e a volte scontrato con figure professionali diverse dalla mia e soprattutto con approcci lontani dai miei. Un confronto serrato con decine di persone coinvolte nel processo creativo e produttivo di *Play* dalle quali ho imparato tantissimo e maturato la convinzione del filone *phygital*, ovvero cercare di coniugare il meglio dell'esperienza fisica (penso alla sinestesia) con il valore aggiunto dato dalle soluzioni digitali così da creare esperienze che abbiano un valore quando il visitatore è *in-situ* ma, al contempo, siano in grado di creare già un pre- e un post- esperienza, così da determinare un cerchio di coinvolgimento continuo.

*Le immagini illustrano l'allestimento della mostra Play.Videogame arte e oltre (credits: Officina delle Idee)*

