

## *Il nuovo strumento*

# UNA VIA ITALIANA AL RESTAURO

Andrea Granelli

**I**

Innovare ha sempre voluto dire creare un ponte fra la novità e la tradizione, tra l'ignoto (o il non ancora conosciuto) e il noto. Le innovazioni di successo sono in qualche modo attese, il loro uso è naturale, quasi fossero sempre esistite. Senza entrare nella querelle filosofica fra scoperta e rivelazione - cioè se l'uomo può davvero inventare qualcosa di nuovo o si limita a far emergere e raccontare quanto era in potenza sempre esistito - la doppia valenza dell'innovazione è un fatto oramai assodato. Spesso l'innovazione è un fiume carsico che scorre a lungo sottoterra e poi improvvisamente (ri)emerge. La storia della tecnologia è spesso una storia di ritrovamenti, come per esempio le grandi innovazioni di ingegneria civile fatte durante la Roma imperiale, dimenticate nel medioevo e successivamente (ri)scoperte.

È evidente che questo dialogo fra modernità e tradizione ha il suo terreno di elezione nella valorizzazione del patrimonio culturale, dove vi sono: luoghi ed edifici da conservare e spesso riqualificare per adattarli alle esigenze della contemporaneità; contenuti culturali antichi da far comprendere al pubblico di oggi, spesso grazie a (ri)costruzioni virtuali e a (ri)contestualizzazioni.

In questo ambito il contributo del design può essere straordinario, consentendo di ridurre al minimo uno dei rischi della valorizzazione del patrimonio culturale: la trasformazione dell'atto di valorizzazione in una celebrazione nostalgica dei "bei tempi andati" che tende a mummificare il nostro "glorioso passato". In questo caso il passato si fissa in feticcio da contemplare con nostalgia e reverenza e non diventa una radice vivificante da reinterpretare. L'antico deve diventare un ponte per la modernità: «essere stati è condizione per essere» diceva lo storico Fernand Braudel.

Oltretutto il patrimonio culturale è il primo, più noto e forse più autentico esempio di made in Italy. La valorizzazione di quella parte del patrimonio culturale costituito da edifici e luoghi antichi o con un elevato valore simbolico è pertanto sempre di meno un'attività di tipo conservativo e sempre più frequentemente una vera e propria attività di design. L'esigenza di riutilizzo di un edificio - per cambiarne (anche solo temporaneamente) la destinazione d'uso - deve avvenire senza però recidere il filo con il passato, comprendendo e attualizzando il suo *genius loci*, ciò che di fatto ne ha assicurato la permanenza fino ai nostri giorni e che continua a manifestarsi, anche se sotto mutate spoglie. Queste attività si trasformano in un vero e proprio (re)design del contenitore che consente nuove interpretazioni e utilizzi senza però snaturarlo.

*L'applicazione dei metodi del design al nostro patrimonio culturale potrebbe dare nuova linfa a un altro settore tanto importante per il nostro Paese quanto poco considerato: l'artigianato artistico*

È utile ricordare che vi sono due approcci nel modo di rapportarsi con un luogo antico. Considerarlo: un “corpo morto” che va mantenuto ossessivamente come era, venerato che rischia di essere contaminato o profanato ad ogni contatto non ritualizzato; un “corpo vivente” con cui si dialoga e si interagisce e dal cui rapporto si esce vivificati e reciprocamente – il visitatore e il luogo – trasformati (ad esempio la facciata di S.Maria Novella (ri)progettata dall’Alberti).

Borghi medioevali, antichi castelli, ville rinascimentali, siti archeologici, ma anche vecchie fabbriche o edifici modernisti in disuso diventano pertanto luoghi di sperimentazione e di ri-nascita, dove le pietre antiche convivono con i nuovi materiali e le nanotecnologie, dove i ritmi architettonici degli ambienti acquisiscono un’anima digitale e un sistema nervoso fatto di impianti, cablaggi e reti di sensori e si trasformano in nuove fonti di ispirazione – meta di un moderno “Grand Tour”.

L’aver fondato la nostra civiltà sul fenomeno urbano e su di un rapporto di simbiosi tra la città e il territorio, è una peculiarità che certamente non è solo italiana, ma che ha assunto in Italia dei tratti inconfondibili. L’aspetto forse più caratterizzante è il dialogo mai interrotto con l’antico, una sua adozione potremmo dire generalizzata.

Ad esempio gli antichi Romani avevano posto dei limiti allo *ius utendi atque abutendi* e la conservazione dei monumenti era affidata ad un magistrato, mentre gli imperatori Vespasiano e Adriano avevano proibito di staccare dagli edifici pubblici e privati marmi, colonne ed altri ornamenti di pregio: a un proprietario era concesso spostare i marmi da una casa a un’altra – sempre di sua proprietà – a condizione però che non ne soffrisse l’ornato pubblico.

L’applicazione dei metodi del design al nostro patrimonio culturale potrebbe inoltre dare nuova linfa ad un altro settore tanto importante per il nostro Paese quanto poco considerato: l’artigianato artistico. Stretto fra due realtà – gli artisti che lo guardano con sufficienza e gli artigiani che lo considerano una figura un po’ romantica e con scarso piglio imprenditoriale – l’artigiano-artista potrebbe invece esprimere grandi potenzialità in questo settore, conciliando gusto e saper fare, sensibilità estetica, manualità con le tecnologie e i materiali più innovativi. Oltretutto è sempre più frequente il caso in cui egli lavora all’interno di un processo industriale, completando e perfezionando la fase finale di lavorazione, in modo da assicurarne qualità e personalizzazione.

La cultura del design va quindi propagata anche negli anfratti poco frequentati: deve uscire dalle scuole di design o dal mondo luccicante e trendy legato al made in Italy per entrare anche in settori – come la valorizzazione del patrimonio culturale o il settore dell’artigianato artistico – al fine di dare fondo a tutto il suo potenziale ideativo e progettuale.