

ADI DESIGN INDEX 2009

Associazione per il Disegno Industriale
Fondazione ADI per il Design Italiano



Andrea Granelli: **(RE)DESIGN DEL PATRIMONIO CULTURALE**

Ricostruire significa collaborare con il tempo nel suo aspetto di passato, coglierne lo spirito e modificarlo, protenderlo, quasi, verso un più lungo avvenire; significa scoprire sotto le pietre il segreto delle sorgenti

*(Marguerite Yourcenar, **Memorie di Adriano**)*

Il patrimonio culturale è il primo, più noto e forse più autentico esempio di Made in Italy. Inoltre la cultura è uno "strumento" capace di dare valore economico all'immaterialità e sta oggi avendo una (rinnovata) centralità. Da molti è considerato un vero e proprio "detonatore" economico.

La rilevanza del patrimonio culturale in Italia è nota a tutto il mondo. Il motivo non è legato solo alla numerosità di artefatti, archivi e biblioteche, prodotti musicali, siti culturali, edifici e centri storici di pregio (in Italia vi sono 44 "luoghi" considerati dall'Unesco patrimonio dell'umanità) ma anche – e forse soprattutto – alla loro incredibile varietà, diversità e articolazione. Il vero primato del nostro Paese non è di possedere la quota maggioritaria del patrimonio culturale mondiale, ma consiste nel fatto che qui da noi il museo è ovunque, presente in ogni angolo più remoto del territorio; un vero museo "diffuso", che esce dai suoi confini, occupa le piazze e le strade, si distribuisce ed è presente in ogni piega del territorio. Per questi motivi possiamo **considerarci il più grande laboratorio a cielo aperto legato alla cultura**, dove progettare, sperimentare e adattare tecnologie, materiali, metodologie, format narrativi e meccanismi produttivi che ci consentono di conservare, tutelare e valorizzare questo patrimonio dell'umanità.

La creazione, gestione, tutela e valorizzazione di tale Patrimonio Culturale sta infatti sviluppando un fiorente mercato caratterizzato da piccole e medie aziende (con anche la presenza qualificata di alcune grandi) dai forti contenuti tecnologici. Nuovi materiali, tecniche costruttive innovative, strumenti di misurazione e diagnostica, modellistica 3D, piattaforme digitali, sono esempi tangibili. Questo processo non si limita a usare le tecnologie ma spinge avanti la frontiera dell'innovazione: si pensi ai batteri "mangia-patine", al cemento bianco contenente nanomolecole di titanio che non si sporca, agli acceleratori di neutroni in grado di radiografare le statue e ricostruirle dall'interno, fino

alle recenti innovazioni del settore digitale (mappe satellitari navigabili, sistemi georeferenziati portatili, *tag* a radiofrequenza per marcare gli oggetti, ...).

Questo settore presenta inoltre interessanti esternalità positive. Ad esempio le competenze necessarie per restaurare un palazzo "storico" su Canal Grande (con le fondamenta nell'acqua e soggetto a continui moti ondosi e maree) sono *leading-edge* e "credibilmente" utilizzabili nei settori tradizionali dell'edilizia.

Ora questa bellezza e ricchezza storico-artistico-paesaggistica non è l'eredità "immeritata" dei nostri avi, ma il prodotto consapevole:

- di una cultura della conservazione e del rispetto del passato (i suoi materiali, i suoi stili i suoi simboli) che ha sempre visto il dialogo tra tradizione e modernità;
- della disponibilità – nel nostro Paese – di tecnologie e metodologie progettuali (spesso derivate dal design) molto innovative e perennemente aggiornate che hanno permesso di dare corpo a questa visione dialogante e rigeneratrice fra passato e futuro;
- della presenza di una pervasiva "cultura del fare" di matrice artigiana.

D'altra parte **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, e 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.

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. Infatti 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, com-

prendendo 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. È utile ricordare che vi sono due approcci nel modo di rapportarsi con un luogo "antico"; considerarlo cioè:

- un "*corpo morto*" che va mantenuto ossessivamente come era, venerato e ogni "contatto" non ritualizzato rischia infatti di contaminarlo e di profanarlo;
- un "*corpo vivente*" con cui si dialoga e si interagisce e dal cui rapporto si esce vivificati e reciprocamente – sia il visitatore che 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*".