

Arturo Carlo Quintavalle (Accademia dei Lincei)

**

Irene Sofia Comi (Università IULM)

Monumenti nel campo allargato: spazio pubblico, patrimonio culturale e pratiche di partecipazione nell'opera Gramsci Monument di Thomas Hirschhorn

Nato con l'obiettivo di ricordare e celebrare persone o avvenimenti, il monumento è un patrimonio storico-culturale di cui, alla luce dei recenti casi di *cancel culture*, si rende urgente ripensare la natura e le implicazioni. Luogo di memoria (Nora 1989), esso sorge nello spazio pubblico, relazionandosi nella contemporaneità (il presente) a un contesto preesistente (il passato). Eppure vive di un paradosso: eretto per non dimenticare, finisce per essere obliato (Pinotti 2023). Inoltre il messaggio di cui il *memento* è generalmente portavoce è la manifestazione di un'egemonia, non sempre condivisa. In relazione a questa complessità, nel secondo Novecento nascono i concetti di contro-monumento e anti-monumento (Young 1992) che, lavorando su strategie di narrazione alternative, si rivelano uno strumento parzialmente efficace nel ripensare la complessa relazione tra memoria storica, spazio pubblico e comunità. In tale contesto, con una prospettiva storico-artistica e teorica, l'intervento propone lo studio del progetto *Gramsci Monument* (2013) di Thomas Hirschhorn (1957, -), il quarto degli "edifici temporanei" dell'artista, dedicati a scrittori e filosofi. Questa operazione può essere letta come caso di *best practice* anti-monumentale, lontano sia dall'adesione alla rappresentazione di potere che dalle istanze iconoclaste. Muovendosi in un contesto ibrido tra opera monumentale, arte nello spazio pubblico, installazione effimera e progetto partecipativo, l'artista svizzero ha coinvolto la cittadinanza del quartiere Bronx di New York nel *farsi* del lavoro stesso, che ha acquisito significato grazie all'azione processuale collettiva. Il presente contributo si propone di indagare come *Gramsci Monument* sconfini in territori estranei, eppure limitrofi, all'idea di monumento, e mostri come questa possa essere rielaborata ed estesa, in una rinnovata accezione di patrimonio condiviso.

Virginia Gerlero (Università IULM)

Patrimonio come "resto". Le rovine armene nella fotografia di Ursula Schulz-Dornburg

Nella storia della fotografia accade spesso che le cose vengano “scoperte” e documentate poco prima della loro scomparsa, nel loro “punto di dissolvenza”. Il campo della visione, come sostenuto da Paul Virilio (2008), è paragonabile al terreno di scavi dell’archeologo: pertanto, possono essere gli elementi ordinari, il “qualsiasi”, in costante dialogo con la stratificazione storica del luogo, ad attirare l’attenzione del fotografo e a diventare oggetto di indagine visiva. *Transit Sites, Armenia* – importante serie realizzata dal 1997 al 2011 dalla fotografa tedesca Ursula Schulz-Dornburg (1942, -) già presentata al pubblico internazionale presso lo Städel Museum di Francoforte (2018) e la Maison Européenne de la Photographie di Parigi (2020) – documenta la lenta e inesorabile trasformazione di alcuni “luoghi di passaggio” in Armenia in seguito alla dissoluzione dell’Unione Sovietica: si tratta di stazioni di autobus progettate da architetti sconosciuti in epoca sovietica. Oggi completamente abbandonati, ridotti a rovine e immersi in paesaggi pressoché desertici del paese, questi «eroici monumenti architettonici del quotidiano» – così definiti dalla fotografa – sono quel che rimane dell’utopia socialista in Armenia. I tetti di alcune di queste strutture architettoniche ricordano la forma tradizionale dei tetti delle chiese armene, di cui era vietata la costruzione in epoca sovietica. Essi costituiscono dunque una silenziosa ed eroica risposta alle restrizioni e al controllo sovietico del paese. Il presente contributo si propone di indagare l’operazione “archeologica” della Schulz-Dornburg, in grado di trasformare questi *rest* in potenti simboli di resistenza rispetto a un’identità e un senso di appartenenza continuamente minacciati.

Lina Bolzoni (Scuola Normale Superiore di Pisa)

Il tesoro della memoria

Un’antica tradizione, l’arte della memoria, insegna a unire ricordo e innovazione, memoria e creatività. Si analizzeranno le metafore con cui la memoria è stata concepita e rappresentata (dal libro all’edificio, al teatro) e si mostrerà l’intreccio che unisce nell’età moderna la nascita delle grandi collezioni con i trattati di memoria. Il caso di Galileo mostra inoltre come la nuova realtà dei musei e delle *Wunderkammer* influenza anche il modo di leggere la poesia.

Alessia Casiraghi (Università IULM)

Archivi e piattaforme digitali tra memoria nazionale e quantified nostalgia: il caso Rai Play

Le piattaforme *over the top* non possono essere più concepite come semplici *libraries* di migliaia di ore di contenuti, ma piuttosto come complessi ecosistemi, in grado di produrre una nuova ecologia del ricordo e dell'oblio. Esse sono centrali non solo nel modo di produrre e distribuire contenuti, ma anche in rapporto alla modalità in cui la memoria collettiva viene raccolta, archiviata e condivisa.

L'intervento si propone di indagare come le dinamiche distributive che caratterizzano le piattaforme OTT influenzino la creazione di una memoria nazionale condivisa, focalizzandosi sul caso di Rai Play, la piattaforma multimediale di proprietà di RAI, per esplorarne la complessa dinamica di interazione con l'archivio televisivo nazionale Rai Teche.

Una delle aree di analisi riguarderà la presunta non neutralità della piattaforma nel decidere cosa archiviare e cosa consegnare all'oblio, unita alla scelta di come presentare i materiali degli archivi, costruendo una precisa narrazione del passato. Tra i quadri teorici che verranno presi in considerazione: la relazione tra media e memoria, la piattafomizzazione della produzione culturale di Nieborg e Poell (2018) e la nozione di *quantified nostalgia* (Beer 2021). In che modo i processi di piattafomizzazione, basati su algoritmi e dati, influenzano il modo in cui la memoria nazionale viene costruita e vissuta?

L'intento, infine, è quello di far luce sui rischi associati all'uso frammentato degli archivi audiovisivi e sulla necessità di operare una scelta critica del materiale da offrire al pubblico, per evitare il rischio di una "piattafoma della memoria totale" (Mary Ann Doane 2002). Sono due i pericoli da cui le pratiche future di archiviazione dovranno guardarsi: se collassa il contesto, collassa anche il tempo.

Francesco Gariboldi (Università IULM)

Immagine del patrimonio e sguardo turistico nel Visible World di Fischli & Weiss

Visible World (2000) è lo straordinario atlante visivo composto dagli artisti Peter Fischli (1952) e David Weiss (1946-2012) con le fotografie da loro scattate durante decenni di viaggi in giro per il mondo. Con intento dichiarato, i due artisti hanno fatto coincidere la fruizione artistica del patrimonio con quella turistica: il risultato consiste in migliaia di immagini formato cartolina che ritraggono le attrazioni monumentali e paesaggistiche dell'intero pianeta.

Tuttavia, a queste meraviglie indubbiamente inscritte nell'immaginario globale, si alternano luoghi banali, anonimi come zone residenziali o tra loro indistinguibili, come aeroporti e infrastrutture portuali. Opachi complessi industriali e aree logistiche desolate entrano così in un dialogo sovversivo con le icone del patrimonio mondiale.

Con la sagace ironia di chi solo in apparenza si limita a solcare la superficie del mondo, Fischli & Weiss realizzano un'operazione artistica profondamente enigmatica, capace di sollevare domande cruciali che, legate alla visibilità del mondo e allo statuto del patrimonio nella società attuale, questo contributo proverà ad affrontare.

Celebre soprattutto come atlante fotografico, *Visible World* nacque, nel 1997, come proiezione televisiva e, agli inizi degli anni Duemila, venne poi esposto in diverse mostre come un'installazione. A seconda dei diversi supporti medialità che l'opera ha assunto, le domande che Fischli & Weiss ci pongono sembrano emergere con implicazioni differenti e un diverso grado di intensità. In base a questa relazione che lega gli interrogativi posti dai due artisti ai media che essi hanno scelto, questo contributo si concentrerà soprattutto sulla natura metaforica e culturale delle diverse forme di *Visible World*, riconoscendo in esse possibili espressioni attuali di un'arte della memoria e di una cultura visuale del patrimonio.

Massimo Donà (Università Vita-Salute San Raffaele)

Per una 'ontologia' del patrimonio

Diciamolo subito: quella del "patrimonio" è una questione sempre anche 'ontologica'; sì, perché quel che cerchiamo di archiviare, conservare, e custodire per non dimenticare chi siamo... è sempre qualcosa che "non-è-più". E che, nello stesso tempo, ci invita a far essere quel che "non-è-ancora". Che ci condiziona, cioè, sia in quanto inizio del percorso che stiamo in qualche modo disegnando, sia in quanto *nomos* o "dovere" che sempre anche ci impone di realizzare il compito che ci caratterizza in quanto animali capaci anzitutto di 'creare' (prima ancora che di parlare, di agire o di vivere in comunità).

Sempre della necessità di far essere quel che non-è, si tratta, infatti. In conformità al senso già platonico della *poiesis*.

D'altro canto, come negare che abbiamo sempre a che fare con qualcosa che, se per un verso *non è più quel "che era"* (quando appariva nella sua 'passata' pienezza presente), per un altro verso già allora (ossia, quando ancora "era" quel che ora non è più) preludeva già ad un "non-ancora" che lo avrebbe destinato a farsi incessantemente "altro"-da-sé. Motivandoci a lavorare proprio in questa direzione; per continuare a far essere, appunto, "quel che non-è". Tramutandoci in *poietai*, ossia poeti; vale a dire... creatori artistici.

Ma, ad accorgersi ed a prendere piena coscienza del fatto che abbiamo sempre e comunque a che fare con semplici “resti”, parti e frammenti dell’esistente, sarebbero stati anzitutto Benjamin, sulla scorta di

Baudelaire, e Man Ray, sulla scorta di Benjamin.

Che, proprio sulla potenza rivelativa del “frammento”, si sarebbero tutti (sia pur ognuno a modo suo) concentrati; riconoscendo proprio in questa *irrimediabile parzialità* la radice di ogni forma di “autentica bellezza”. Ma anche di ogni ‘verità’. Sempre che l’arte abbia qualche modo a che fare con la “verità”.

In questa direzione, dunque, proveremo a riflettere su questo plesso di questioni, anche solo per provare a capire cosa implichi, quanto meno filosoficamente, l’aver cura per le ferite inficanti l’integrità dell’essere; e dunque cosa significhi aver a che fare con i pezzi di un passato sì perduto ma spesso anche in grado di illuminare finanche “profeticamente” il futuro.

Antonio Fleres (Università IULM)

Il robot come parte del patrimonio culturale: analisi di un caso

Gli studi sul patrimonio culturale si stanno recentemente interessando alle innovazioni delle tecnologie emergenti come l’Intelligenza Artificiale e la robotica, esplorando le loro applicazioni nei contesti culturali. In parallelo, emerge un nuovo campo di ricerca chiamato Cultural Robotics, che considera i robot non solo come entità tecnologiche, ma anche come oggetti culturali. Nel 2019, l’UNESCO ha ampliato il concetto di patrimonio culturale introducendo la categoria del Digital Heritage per il patrimonio basato su computer. Questo articolo esamina il rapporto tra il patrimonio culturale e la robotica, sollevando il dibattito su se i robot possano essere considerati come un patrimonio culturale emergente. L’analisi si estende oltre le applicazioni artistiche dei robot, considerando anche quelli con scopi diversi ma rilevanti culturalmente. In questo lavoro verrà presentato un caso studio relativo all’archiviazione di robot dismessi, diffusa in molti dipartimenti di informatica e robotica. Infine, l’articolo propone la creazione di una nuova categoria di patrimonio culturale dedicata alle macchine autonome.

Valerio Moccia (Università IULM)

Remix, reskin e retheme come pratiche di recupero, manipolazione e valorizzazione del patrimonio culturale immateriale ludico.

La famiglia dei giochi di semina, comunemente chiamati “mancala”, è una delle più studiate da antropologi ed archeologi. Recentemente Danilovic e de Voogt (2021) hanno argomentato come la mancanza di riferimenti culturali specifici all’interno dei giochi astratti, con riferimento anche ai mancala, possa consentire una loro più facile diffusione nel tempo e nello spazio, consentendogli di superare con facilità confini e barriere sociopolitiche. Il gioco, dunque, si sveste delle sue componenti tematico-narrative e materiali e quello che rimane sono i ludemi (Parlett 2006) che si propagano liberamente diventando tradizione e pratica quotidiana. Anche a partire da analoghe osservazioni rispetto ai videogiochi (Harkai 2022), è possibile argomentare che i ludemi siano parte di un patrimonio culturale immateriale allo stesso modo in cui i giochi specifici in cui essi si esprimono sono parte del patrimonio culturale materiale.

Questo contributo prevede di analizzare tre tipologie di operazioni - remix, reskin e retheme - come pratiche contemporanee di recupero, manipolazione e valorizzazione del patrimonio culturale immateriale costituito dai ludemi del mancala. Attraverso l’osservazione di specifici casi studio, si sottolineerà come le operazioni di “messa in forma di un mondo” con caratteristiche ludonarrative (Roth *et al.* 2018) che necessariamente si vengono a compiere nel momento in cui i ludemi vengono incapsulati in un gioco, siano cruciali sia per la tutela e la riconoscibilità del suddetto patrimonio culturale immateriale, che per la sua valorizzazione e diffusione nel mercato contemporaneo dei giochi da tavolo.