

Patrimoni immateriali & design thinking. La “dote” di un designer nel progetto E.CH.I., Etnografie italo-svizzere per la valorizzazione del patrimonio immateriale dell’area transfrontaliera. Un’esperienza in corso

Descrizione

1. Patrimoni immateriali & Design Thinking: progettare con le comunità

Nell’eredità di pratiche tradizionali si evidenzia una “pluralità di registri culturali” che richiedono l’analisi di “modalità di uno sforzo creativo ininterrotto” (Gruzinski, 1994).

La disciplina del design da tempo esprime interesse per l’ambito della valorizzazione dei beni culturali, interesse reso evidente da numerose ricerche e progetti significativi che confermano il carattere di versatilità del *design multi-verso* (Bertola, Manzini, 2004).

Dalle ricerche e dai risultati ottenuti si evince che il bene culturale è stato spesso considerato dalla cultura del progetto come una categoria che è andata estendendosi, dallo specifico di singoli manufatti artistici mobili e immobili, ad una dimensione più dilatata e complessa (spesso immateriale) delle identità culturali e delle tradizioni materiali di interi territori.

Se si delimita però il campo d’indagine in riferimento al solo “comparto” del patrimonio culturale immateriale, emerge la necessità di “raffinare” prassi e strumentazioni al fine di affrontare un “contesto di azione” che presenta variabili completamente diverse da quelle espresse da altre forme di beni culturali.

La ricerca per il progetto è (anche) culturale: questo significa che come prima nota di metodo, addentrarsi nel patrimonio immateriale significa attuare processi di mutuo apprendimento epistemologico e prassiologico rispetto ad altri campi disciplinari. Le discipline umanistiche, in particolare le scienze demo-etno-antropologiche costituiscono serbatoi di sapere, imprescindibili per affrontare progetti rivolti a tale patrimonio. Tutto ciò in un’ottica che pone sempre più il design come “terza cultura” (Snow, 1963), ovvero “sapere tra i saperi” (Celaschi, 2008). Affermazioni queste già anticipate da un modo di intendere il design come “fenomeno/fatto sociale totale” (Mauss 1923) sempre alla ricerca di nuovi baricentri disciplinari (Botta, 2006). Fino ad affermare il fenomeno del “Blur Effect” (Smyth, 2010) che proclama in sintesi: “siamo

tutti progettisti"! Tale substrato teorico della disciplina del design, risulta particolarmente pertinente all'ambiente di progetto espresso da "comportamenti culturali tradizionali". Se guardiamo dentro alle comunità, alle "pratiche agite", alle dinamiche mobili e creative messe in atto dalle collettività per garantire e spesso "negoziare" la sopravvivenza dell'eredità culturale, non possiamo che affermare la presenza di un "Design Thinking". Un concetto che riflette sull'inclinazione degli essere umani di progettare, ossia: "... il modo degli esseri umani di progettare cosa potrebbero essere" (Manzini, 2010). Il "Design Thinking", in quanto processo sociale creativo che ruota intorno alla "costruzione" delle idee, si differenzia dal metodo lineare analitico che prevede l'esecuzione sequenziale delle fasi facendo spazio, al contrario, a fasi non lineari che possono avvenire simultaneamente o essere ripetute. Ma soprattutto dimostra la volontà di riconoscere la presenza di un "fare progettuale" diffuso, un'abilità delle comunità di inventarsi "nuovi modi di vivere", di rispondere ad emergenze del quotidiano che si manifestano nei più svariati contesti in risposta al contemporaneo talvolta fragile e pericoloso (mobilità, assistenza familiare, residenze, reti alimentari...). Nello specifico dei beni immateriali, tale "creatività diffusa" è prova spesso di una "intelligenza distribuita" fra le persone. Pensiamo alla "regia" compiuta per organizzare risorse, persone, materiali al fine di rendere visibile un epifenomeno collettivo rituale. Ciò significa che la dimensione eminentemente narrativa e performativa dell'*intangibile*, richiede la costante partecipazione di un sistema di attori verso cui il progetto deve necessariamente prendere avvio e forza.

Questo risulta essere il paradigma interpretativo da cui avviare la riflessione che lega la "cultura del progetto" al patrimonio immateriale. Ne segue la definizione del ruolo del progettista inteso come un *facilitatore*. Un *facilitatore* di processi progettuali partecipati, *facilitatore* di "attitudini", estendendo il suo ambito di intervento generalmente confinato nei limiti merceologici. Tutto ciò, nell'ambito dell'Intangible Heritage System, è favorito dalla intrinseca sostenibilità dei processi immateriali poiché socializzati e diffusi, quindi legati fortemente alle risorse locali. Non può essere trascurato infatti che la transizione verso la sostenibilità sociale e ambientale (emergenza ormai centrale della "buona cultura del progetto") sta facendo emergere con chiarezza l'importanza della dimensione locale: ogni soluzione sostenibile, per essere davvero tale, deve esserlo anche e prima di tutto, a livello locale. Anche nel riferirsi al turismo e in generale ad azioni di fruizione, vanno considerati dei parametri di "resistenza", evitate le situazioni di "conflittualità" e di "sovraccarico locale", perseguendo la tesi per cui *la soddisfazione del turista e la tutela del patrimonio sono variabili inscindibili che generano forti legami di feedback di tipo sia positivo che negativo*. Riferirsi al locale è quindi una condizione necessaria per sviluppare strategie

praticabili verso la sostenibilità. Il contributo del designer è chiaramente complementare a quello di altre discipline con delle competenze e strumentazioni specifiche. La straordinaria varietà dei luoghi e dei sistemi di oggetti con cui la tradizione dialoga, interferisce con le più problematiche aree del progetto. Si consideri che sono proprio gli spazi di produzione e di consumo della cultura (in senso ampio) che registrano oggi il più evidente ritardo, rispetto alle logiche generali con cui la cultura del XXI secolo si sta sviluppando (Branzi, 2007). Per esempio proporre “ambienti” di socializzazione *user community centered*, pensati secondo logiche di *co-design*, in alternativa per esempio a spazi museali spesso “rigidi”, ci richiama le questioni del museo “attivo”, al centro di una rete e sistemi che assicurano una tutela attiva e partecipata (Hugues de Varine, 2005). E’ obiettivo dunque del designer mettere in gioco le proprie capacità comunicative e la sua vocazione prospettica utilizzando:

1. strumenti di “visualizing” (info-grafi, storyboard, mappe culturali, con il coinvolgimento essenziale delle ICT...) per rappresentare lo stato delle cose;
2. strumenti di “visioning” (scenaristica, frame work...) per proporre un nuovo scenario di fruizione.

Tutto ciò “osservando” le attitudini, le tendenze estetiche, gli stili semantici di feste, riti, saperi artigianali, ossia un repertorio di archetipi e valori simbolici espressione, anche de-localizzata, di comportamenti collettivi.

Nelle numerose buone pratiche osservate dal punto di vista del “progetto”, andando a confinare quel “delta di trasformazione” che ha caratterizzato la transazione nel contemporaneo di pratiche arcaiche, si può desumere che vi è spesso una “volontà” di dialogo, di messa in scena della propria cultura. E’ dunque un processo accurato di mediazione fra il nucleo simbolico e il valore di scambio. Le “strategie” (consapevoli/inconsapevoli) attuate mettono l’accento su una dimensione economica che è rilevante anche se non spiega la quantità di lavoro volontario, di cura e di immaginazione che si mobilita in queste attività. Il “mercato della cerimonialità” gioca *“lo stimolo a rendere comunicabile e fruibile il proprio paese e la sua tradizione [...] e in ciò gli organizzatori sociali possono contare sulla disponibilità e complicità dei fruitori, in un gioco in cui i ruoli possono poi scambiarsi in altre occasioni e località...”* (Bravo, 2005) Questa riformulazione, rivitalizzazione della tradizione, passa attraverso un variegato sistema di leve. Nel complesso una realtà disomogenea in cui tentare di tracciare delle matrici operative. Ci si interroga: in quale fase della filiera del progetto si esprime l’innovazione? Nella fase di individuazione e/o documentazione e/o fruizione del bene? E, continuando l’analisi: dove si esprime tale “riformulazione”? Nello spazio, nelle relazioni, negli artefatti, nelle competenze? Cosa potrebbe essere

potenziato? Quali sono gli attori/spazi/oggetti trascurati?

Dall'indagine in corso risulta per esempio che vi è talvolta l'attivazione di vere e proprie filiere legate alle pratiche di un cerimoniale (si veda il caso della Giostra della Quintana, Foligno), oppure l'uso di social network per l'organizzazione delle comunità (si vedano numerosi esempi riferite alle Tammuriate delle Sette Madonne Campane), e anche l'uso di blog e di forme video-web per la trasmissione dei repertori e la loro ibridazione (è il caso della comunità dei musicisti della zampogna). E ancora l'uso *cross mediatico* per narrative "nuove" come nel *performing media* basato sulla creatività digitale del *social tagging*. Osservare queste evoluzioni, isolarne strumenti ed esiti, osservarne i gradienti di partecipazione, gli spazi coinvolti, sono prerogative utili nell'orientare azioni future. Ma soprattutto guardare al metabolismo interno di queste comunità, è la direzione per un reale progetto immersivo.

Oltre ai già citati strumenti, spesso si verifica una compresenza di diversi registri "innovativi" (per l'ambito in esame) che variano dal workshop a scopo didattico divulgativo fino ai festival e alle azioni creative partecipate. Il design ha una dimensione prospettica, lavora per generare opportunità, per facilitare connessioni, per individuare soluzioni a cui conferire reale qualità, bellezza, socialità, e piacevolezza. Dunque la sfida che un progettista si gioca nel contesto dei patrimoni culturali immateriali è quella di attivare un "processo progettuale condiviso" con le comunità e le loro eredità culturali, guardando al futuro.

2. La "dote" del designer per il progetto E.CH.I - Etnografie italo-svizzere per la valorizzazione del patrimonio immateriale

Il progetto "E.CH.I. Etnografie italo-svizzere per la valorizzazione del patrimonio immateriale dell'area transfrontaliera", è un progetto Interreg che assume il territorio transfrontaliero delle Alpi centrali, come ambito in cui si esprime una "*famiglia di somiglianza*" (nel senso che a tale metafora attribuiva Wittgenstein, alludendo alla identità dei miti non di meno che alla loro diversità) tra i patrimoni immateriali. Il gruppo di partner che lavorano al progetto è costituito da : Valle d'Aosta, Cantone Vallese, Piemonte, Cantone Ticino, Lombardia (Capofila), Grigioni e Sud-Tirolo. All'origine del progetto vi è un quadro normativo favorevole inaugurato con la Convenzione UNESCO per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale conclusa a Parigi il 17 maggio 2003 e alle successive ratifiche in materia di documentazione e valorizzazione, espresse anche dalle politiche di ciascuna regione. Il Piano d'Intervento è inoltre articolato sul rapporto centrale fra patrimonio e territorio. Questo è particolarmente coerente con le emergenti motivazioni di tipo economico e scientifico che guidano le politiche di promozione dei "distretti culturali".

Va considerata però la peculiarità che nel contesto dei beni immateriali ricopre la categoria di spazio geografico. Come indica la convenzione si individuano infatti due declinazioni: quello di “spazio culturale” e di “ambiente”. Tali declinazioni non stabiliscono nessun legame fisso tra l’elemento e uno spazio geografico ma piuttosto sottolineano il ruolo dell’ambiente come “contesto culturale”. Vanno considerati infatti i modi contemporanei di “fare comunità” attraverso le ICT e in generale i Social Network e il loro ruolo nei processi di ibridazione/trasferimento dei repertori. Ma anche l’espansione dei flussi transnazionali di attori umani (migranti, transfrontalieri, nomadi) e non umani (merci, prodotti culturali), che nel complesso costruiscono una geografia multi-situata del bene (A. Appadurai, 1996). Queste dinamiche rendono il progetto E.CH.I un potenziale contesto di verifica di relazioni fra territori fisici e “territori virtuali”.

Il team

Nel suo complesso E.CH.I. presenta un team eterogeneo di competenze che permette di realizzare un grado esteso di interdisciplinarietà. Il gruppo di lavoro crea un “flusso di semilavorati” flessibile che costruisce l’andamento del progetto e determina fortemente i risultati finali. Sono inclusi creativi dei new media, antropologi, video maker, fotografi, a diverso titolo e in diverse fasi coinvolti. Questa metodologia di lavoro interna, è in sintonia con l’approccio basato sul Design Thinking (primo paragrafo) che prevede il rilascio continuo di “prototipi” per condividere con le comunità stesse le scelte implementative che si vogliono adottare.

2.2. Elaborati *in progress*: la rappresentazione di pratiche rituali sul territorio fra documento e nuove narrative. Un esempio

Il genoma di un territorio, cioè l’insieme dei caratteri ereditari contenuti nel suo “dna”, esprimono il sedimento, l’archetipo che spesso i desideri ed i bisogni dell’uomo allargano, allungano, ricompongono. Quindi, non più riconducibile ad astratta sommatoria di sparse emergenze monumentali, il paesaggio viene riconosciuto, quale tessuto continuo e diversificato, decifrabile a più livelli e secondo “filtri” culturali molteplici. Emerge così l’esigenza di chiavi di lettura variabili, capaci di dare significato a elementi eterogenei, frammenti materiali ma anche immateriali, temporanei, “volatili”.

E’ il caso del lavoro “La dimensione territoriale dei Fuochi di San Pietro e San Paolo”, (ECHI- formazione attiva- 2010) che considera la presenza proprio di paesaggi momentanei, fatti di dati minuti, di segni sonori, di qualità “luminose” che prendono rilievo occasionalmente, come nella manifestazione calendariale del rito dei fuochi

valdostani.

Con “dimensione territoriale” dei fuochi, si è inteso “enfaticizzare” la suggestione di un rituale che utilizza l’elemento arcaico del “falò” anche (e non solo, ovviamente) come “segno semantico situato” che indica l’antropomorfismo di un luogo ed è elemento di orientamento notturno nella valle. Ma è anche segno di appropriazione di uno spazio (“*Siamo una repubblica a parte!*”, esclamano nella comunità di S.Christophe, rilievo 29 giugno 2010), veicolo dell’ “appartenenza” a una porzione di territorio, espressione, inoltre, della competizione fra unità comunitarie/territoriali in “gara” (“*Il nostro fuoco è il più bello di tutti*”, esclamazione della comunità di Arnad, rilievo 29 giugno 2010). Nel complesso la si può definire una dimensione molto fisica, spaziale, “georeferenziabile” sulla quale ho voluto concentrare l’attenzione attraverso dispositivi di rappresentazione utili a una lettura comparativa del sistema. Va considerato, infatti, che in aggiunta alla possibile utilità all’interno di una scheda BDI, l’attività di rilievo di un progettista “deve” trovare forza e collocazione dentro a una cornice meta-progettuale, deve essere cioè leva portante per la costruzione di scenari di attualizzazione/fruizione/innovazione della forma culturale in questione. Lo si può definire un rilievo proattivo, ossia un rilievo intenzionalmente proiettato all’azione progettuale che mentre individua, isola, e commenta, suggerisce anche elementi per negoziazioni creative future.

Le condizioni in cui si agisce presuppongono un costante dialogo con le comunità e implicano di rendere leggibili gli artefatti ottenuti anche a un pubblico privo di competenze. A questo proposito vanno ricordate le esperienze di rappresentazione partecipata che costituiscono un interessante terreno di sperimentazione. Il lavoro proposto s’inserisce all’interno dunque di un contesto di ricerca che contempla mappe mentali, schemi, *story board*, rappresentazioni astratte ed essenziali, cultural planning, diagrammi, *scenaristica*. Un ampio spettro di tecniche di restituzione visuale di qualità iconografiche (colori, materiali, segni, simboli ed icone) e di valori territoriali. Accanto al vantaggio di produrre rappresentazioni legate a conoscenze locali, tali cartografie rappresentano per contro, proprio per il valore schematico, limitate potenzialità in termini di precisione del dato quantitativo e di georeferenziazione. Questo limite potrebbe costituire un evidente ostacolo alla formalizzazione dei dati all’interno di schede BDI ma certo non impedisce lo sviluppo di strutture narrative e meta-linguaggi.

3. Conclusioni

A conclusione si segnala come un reale avanzamento delle prassi progettuali del design, non possa prescindere dalla meticolosa interpretazione degli elementi

archetipici culturali e contestuali di forme e processi intesi come “open-ended knowledge system” (Sennet, 2009).

Nello specifico, il progetto E.CH.I. è un terreno preziosissimo per applicare un processo di tipo analitico in cui le caratteristiche culturali di “oggetti-tecniche” (rituali, artigianali, coreutici...) o meglio le caratteristiche di “comportamenti collettivi culturali”, possono essere sistematizzati per costituire “repertori di conoscenza aperti”, “repertori accessibili” da usare come materiale di ricerca e progetto. Per tutti. In questa direzione si muove anche la costituzione di un “inventario” (in fase di meta-progettazione) inteso come una sorta di “abaco” strutturato di stili/processi/dispositivi, articolato in un sistema fruibile, in cui leggere le dinamiche evolutive espresse da patrimoni immateriali situati nell’area transfrontaliera alpina.

Non solo per corrispondere alla necessità del documento come “testimonianza” ma anche come “humus” per le leve della creatività. Creatività giovanile in primis, affinché entri nelle didattiche una “attitudine” al progetto che è anche la capacità di riferirsi ad estetiche locali, a contesti “minuti”, circoscritti che pure viaggiano, migrano per il mondo condividendo, attraverso diaspore e mobilità, il senso di una “appartenenza”.

Come dimostrano i dati in materia di impulsi allo sviluppo economico da parte delle attività *creative-based*, esiste in generale un fermento creativo caratterizzato da nuove reti sociali e produttive, capaci di rendere tutti noi parte del processo difficile ma gratificante verso la sostenibilità. Sarebbe utile guardare anche a questi diversi ambiti (salute, ambiente, famiglia...) per supporre azioni di *cross fertilization*. In conclusione, la possibilità che il progetto E.CH.I. offre di sperimentare modelli multidisciplinari e umanistici di meta-progettazione *cultural based* deve essere da monito per un diffuso atteggiamento in cui è la “cultura” a diventare prassi progettuale.

Ed è significativo che tale assunto venga accolto e sostenuto proprio da un Archivio, AESS, un luogo di documentazione di “comportamenti culturali tradizionali”, ma anche un ambiente di ascolto e di “educazione” per lo sviluppo di azioni creative, attraverso una multidisciplinarietà estesa, coerente, collaborativa.

Bibliografia

Anzani G. (2000), *Paesaggio con campane*, (a cura), Electa, Napoli

Appadurai A. (1996), *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London. Trad. it. *Modernità in polvere*, Meltemi, Roma, 2001

Bimonte S., Punzo L.F. (2005), *A proposito di capacità di carico turistica. Una breve analisi teorica*, EdATS Working Papers Series Economia dell'Ambiente e del Turismo Sostenibile Osservatorio per il Turismo Sostenibile, gennaio 2005,

www.osservatorioturismo.it

Bertolotto C. (2008), *Le Dia de los muertos à Paris : enjeux de la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel translocal*. Rapport de recherche pour la Ville de Paris,

www.patrimoineimmateriel.net

Botta M., Garito M.A. (2006), *L'ambiente dell'apprendimento. Web design e processi cognitivi*, Milano, McGraw-Hill

Bravo G.L. (a cura di) (2004), *La complessità della tradizione. Festa, museo e ricerca antropologica*, Carrocci, Roma

Bravo G.L. (2003), *Riti nelle società complesse*, La Ricerca Folklorica, Cultura popolare e cultura di massa. (Apr., 2003), pp. 85-95

Bravo G.L. (1976), *Tradizioni, nuova cultura*, Fratelli Enrico Editori, Ivrea

Casati E. (2007), *Cartografia e progettazione territoriale. Dalle carte coloniali alle carte di piano*, (a cura di) , UTET, Novara, pp.178-192

Celaschi, F., (2008), *Il design come mediatore tra saperi*, in AA.VV., a cura di GERMAK C., *L'uomo al centro del progetto*, Allemandi Editore, Torino

Celaschi F. (2010), *La cultura del progetto tra arte-scienza e problemi quotidiani: l'esempio dei beni culturali*, in *Design mediatore tra bisogni*, con il contributo di De Marco, A., PhD in Design, Università Politecnico di Torino

Celaschi F., Trocchianesi R. (2004), *Design & Beni Culturali. La cultura del progetto nella valorizzazione del bene culturale*, Poli.Design, Milano

Cronbach L.J., Snow R.E. (1981, ristampa), *Aptitudes and instructional methods: a handbook for research on interactions*, Ardent Media

De Varine H. (2005), *Le radici del futuro. Il patrimonio culturale al servizio dello sviluppo locale*, Clueb, Bologna

Goffman E. (1973) *Behavior in Public Places. Notes on the Social Organisation of Gatherings*, New York, the Free Press

Gruzinski S. (1994), *La colonizzazione dell'immaginario*, Einaudi

Harley J.B. (1990), *Cartography, ethics and social theory*, in "Cartographica", vol.27, n.2, , pp.1-23, p.7

Kirshenblatt -Gimblett B. (a cura di) (1998), *Destination Culture. Tourism, and Heritage*, New York

Lupo E. (2011), *Design, beni culturali immateriali e 'attivazione dell'autentico': progettare il valore delle eredità culturali come 'open-ended knowledge system'*, in *ddiseño 08*, 2011

Manzini E., Vezzoli C. (2002), *Product-service Systems and Sustainability. Opportunities for Sustainable Solutions*, UNEP Publisher, Paris

Manzini E., Jegout F. (2003), *Quotidiano sostenibile. Scenari di vita urbana*, Edizione Ambiente, Milano

Manzini E., Bertola P. (2004), *Design Multiverso*, Polidesign Editore

Molnar A., *Foresterie communautaire. Le diagnostic rapide*, visionabile all'indirizzo www.fao.org/documents

Sennet R. (2009), *L'uomo artigiano*, Feltrinelli, Milano

Smyth M. (a cura di) (2010), *Digital Blur: Creative Practice at the Boundaries of Architecture, Design and Art*, Libri Publications Limited

Power D., Nielsén T. (marzo 2010), *Priority Sector Report: Creative and Cultural Industries*, (marzo 2010), Uppsala University e QNB Research, report

Campi meta