



BIBLIO
THECAE
.it



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI BENI CULTURALI

Giulia Crippa

*Lo Storytelling della memoria tra patrimonio
e turismo nell'epoca della cultura convergente*

Introduzione

Per cominciare a districarci in un discorso niente affatto lineare, costituito dalle molteplici forme del raccontare la memoria fino ad arrivare alle sue espressioni tangibili, abbiamo scelto di partire da quella che, secondo noi, è una delle sue manifestazioni più presenti di narrazione, quella che viene chiamata *storytelling*, per distinguerla dalle forme di narrazione più tradizionali. L'utilizzo del termine inglese si deve al fatto che le caratteristiche dello *storytelling* non risiedono semplicemente nel raccontare una storia, ma nel progettarla in funzione della sua efficacia.

L'uso di tecniche specifiche dello *storytelling* è visto, nell'ambito del *business* come produttore di vantaggi strategici nella competizione di mercato non solo in termini di comunicazione, ma – è ciò che ci interessa – anche di cultura. In questo senso, le narrazioni costruite attraverso lo *storytelling* permetterebbero alle imprese di raggiungere posizioni dominanti nell'universo di simboli e discorsi in grado di stimolare impulsi consumistici. Vedremo, nello sviluppo del testo, come ciò sia significativo in una realtà in cui cultura e turismo sono elementi indissociabili che si devono tradurre in numeri di visitatori

a luoghi che, fino a non molti anni fa, non facevano parte del già ampio repertorio dei luoghi eletti a patrimoni culturali. È in questa direzione che pretendiamo di andare: Google, e le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione in generale, ha creato dei "consumatori" – più che degli utenti, figure che appartenevano all'universo delle biblioteche fisiche – di notizie, e l'accesso ai siti web è comunemente una forma di *infotainment*, in molti sensi simile alla fruizione televisiva, di giornali e riviste o di Best-sellers.¹ Non si può più, quindi, scindere la cultura dalle questioni di mercato, e essa deve essere osservata come prodotto della sua industria specifica che, in ambito digitale, ricorre in maniera consistente alle formule narrative dello *storytelling*. Se osserviamo però i processi di trasformazione culturale che le piattaforme digitali proporzionano, sarà facile accorgersi di convergenze che vanno ampiamente oltre quelle digitali. In una realtà "smaterializzata" dalle tecnologie digitali, si assiste alla creazione di prodotti culturali materiali, luoghi che si trasformano in fenomeni turistici per la loro stretta relazione con il dominio dello *storytelling* transmediale e delle nuove forme di appropriazione della conoscenza che produce. Osserveremo, in questo senso, alcuni esempi che potranno aiutarci a capire come la convergenza digitale, lo *storytelling* transmediale e la perdita dei riferimenti gerarchici della conoscenza abbiano creato luoghi di memoria inediti, o abbia trasformato il senso di alcuni patrimoni e beni culturali perché questi tornassero a essere "competitivi" nell'arena del mercato della cultura e del turismo.

Alcuni esempi di cui vogliamo trattare, infatti, riguardano la costituzione di patrimoni che hanno le loro basi in libri e in pratiche di lettura trasformate in film, poi in oggetti multimediali, in conoscenze enciclopediche e, finalmente, in luoghi che rappresentano un investimento simbolico che diventa tangibile, proprio in tempi in cui tanto si discute di smaterializzazione.

¹ Agnoli 2009.

Dopo aver sintetizzato alcuni aspetti dello *storytelling*, quindi, il testo continua con alcune riflessioni sulla perdita di frontiere tra la conoscenza scelta e organizzata dalle biblioteche quando si svolgono ricerche non specialistiche sugli strumenti offerti dal world wide web. In questo senso, tratteremo della trasformazione delle strutture gerarchiche della conoscenza che si osservano nel passaggio tra l'uso della biblioteca come spazio fisico e tangibile, organizzata a partire dai campi del sapere della modernità occidentale, e la struttura – apparentemente priva di gerarchie – che l'accesso alle reti mondiali ci offre. Con queste basi, cercheremo di sviluppare un percorso che ci mostri in che modo una delle fonti di informazione più comunemente utilizzata, Wikipedia, apra percorsi che possono confondere l'accesso ai dati con le strutture dello *storytelling*.

Finalmente, metteremo al centro la questione della costituzione di luoghi significativi per la memoria sociale condivisa. Osserveremo la cultura convergente sia in grado di generare spazi il cui significato si definisce proprio nell'ambito della circolazione delle nuove forme del narrare, allontanandosi spesso da quella che è la necessità delle discipline storiche per favorire il turismo, il tempo libero e l'evasione.

Racconti che tutti possono comprare: lo storytelling

Lo *storytelling* non è, semplicemente, la traduzione inglese che definisce l'atto di raccontare storie. L'uso di questo termine definisce una metodologia e una disciplina che, attraverso principi retorici narrativi, genera narrazioni capaci di influenzare pubblici diversi che in queste possono riconoscersi. Lo *storytelling* è oggi ampiamente utilizzato dalle imprese, dalla politica e dalla economia allo scopo di promuovere in maniera efficace valori, idee, iniziative, prodotti e consumi, attraverso un approccio disciplinare che si concentra nelle dinamiche di influenza sociale, a sua volta applicate alle necessità imprenditoriali, dei consumi e delle istituzioni. Non si tratta perciò della semplice narrazione di racconti, ma di storie che hanno come finalità quella di convincerci di idee e consumi. È, perciò, legato all'ambito della comunicazione di propaganda.

Lo *storytelling* è quindi utilizzato per dare un senso alle azioni quotidiane, in modo che la comunicazione coinvolga aspetti emotivi, allo scopo di creare identità collettive e individuali che permettano di riconoscersi nella vita e nel lavoro.

Le narrative costruite dallo *storytelling*, grazie all'uso di retoriche che cercano la dimensione emotiva, si prestano alla costituzione di memorie collettive e individuali capaci di garantire la continuità delle conoscenze e l'orientamento dei comportamenti, come nel caso dell'opinione pubblica, attraverso lo sviluppo di una cultura di valori e atteggiamenti che si riflettono nel quotidiano, attraverso narrazioni capaci di comunicare attività e idee in maniera efficace e di facilitare l'esposizione di problemi per incontrare le soluzioni. Sostanzialmente, lo *storytelling* comunica "visioni" di consumo e/o istituzionali.

Le narrazioni dello *storytelling* sono efficaci quando si creano personaggi capaci di accattivare i pubblici, usando storie gradevoli da ascoltare e capaci di generare spazi di immaginario e, soprattutto, attraverso l'uso di canali diversi capaci di valorizzare le storie. In questo senso, lo *storytelling* è più efficace quando trasposto dalle tecnologie dell'informazione su piattaforme multi/trans-media.

Etimologicamente, quindi, la parola *storytelling* come atto di raccontare una storia ha acquistato nuove sfumature e significati, in particolare lo *storytelling* transmediale, che è diventato l'arte di raccontare storie sulle piattaforme digitali, partendo dal presupposto della loro interattività e condivisione. In un contesto culturale di convergenza mediatica, come quello in cui ci troviamo, l'arte di raccontare storie attraverso media diversi può essere considerato come la principale strategia di intrattenimento dei grandi conglomerati.

L'espansione della narrativa in piattaforme differenti è uno stimolo alla creazione di sinergie tra prodotti, grazie all'integrazione orizzontale delle aree di intrattenimento, alla ricerca dello sviluppo delle franchigie di contenuto (marche). In questo contesto, lo *storytelling* transmediale è diverso dai modelli narrativi tradizionali, in quanto capace di creare universi narrativi espansi e per l'alto grado di complessità narrativa.

Si deve a Henry Jenkins la creazione del termine *transmedia storytelling*, uno strumento di grande efficacia per lo sviluppo e la riconfigurazione del divertimento sulle multi-piattaforme, che si rende onnipresente nella società in rete e che stimola la condivisione delle informazioni, a partire da un modello di cultura partecipativa, cioè capace di mettere in primo piano il dialogo tra produttori e consumatori/fans.²

Per comprendere quello che sta succedendo nella costruzione dei nuovi patrimoni, è quindi necessario tentare una riflessione sulle narrative in una prospettiva multimediale comparata, visto che lo *storytelling* può essere usato sia nella letteratura, sia sulle piattaforme digitali, come nei videogames.

Oggi la narrativa è, di fatto, diffusa in tutti i mezzi di comunicazione globale, con una forza senza pari nella storia.

Lo *storytelling* è un canale di accesso poderosissimo per quelle informazioni che possono essere trasferite da un insieme di dati a un piano narrativo ed è, per questo, una forma di organizzazione dell'Informazione, un metodo per far convergere le emozioni e un mezzo per costruire comunità.

Una narrativa di *storytelling* è una storia che ha un inizio, uno sviluppo e una conclusione, dei personaggi, una sequenza di avvenimenti e una progressione di cose in movimento, mentre l'Informazione è costituita da punti, i dati: la narrazione "connette" i dati, e è efficace quando è composta da una sequenzialità narrativa in cui l'ordine di una storia può non riflettere lo sviluppo cronologico dei fatti, o la contingenza delle relazioni di causa e effetto. Deve evidenziare dettagli in apparenza poco significativi e deve essere percepita come non casuale, con una trama coerente tra le varie parti e l'insieme. Una caratteristica della narrativa *storytelling* è costituita dalla verosimiglianza, mentre il centro dell'atto narrativo è l'esperienza del narratore, colui che trasforma quest'esperienza in narrazione.

² Jenkins 2007.

Per identificare gli elementi dello *storytelling* che è qui impossibile trattare, rimettiamo all'ottimo libro di Stefano Calabrese,³ limitandoci a sottolineare che tutte le narrative di *storytelling* si organizzano intorno al desiderio di un attore di seguire e promuovere un obiettivo, nonostante gli ostacoli esistenti e grazie alla pianificazione per rimuovere questi ostacoli e che a partire dall'età di tre anni siamo in grado di elaborare stili di *storytelling* che permettono di classificare le rappresentazioni mentali in cui ci troviamo e di compensare la mancanza di informazioni grazie ad una specifica forma di memoria, chiamata semantica, in cui interpretiamo gli avvenimenti attraverso la memoria sequenziale.

La capacità di prevedere il futuro, come storie o destini, appartiene solo agli esseri umani, nella misura in cui la capacità di raccontare costituisce uno strumento cognitivo capace di fornire modelli di comprensione concettuale di situazioni e di cooperare alla configurazione spazio – temporale delle azioni quotidiane.

Quindi, le pratiche narrative compensano il *gap* tra le conoscenze teoriche e le condizioni empiriche, mentre i concetti, i dati, di per sé de-localizzati, acquistano il loro ambiente e il loro spazio grazie alla narrativa. Raccontare qualcosa, perciò, non significa soltanto connettere avvenimenti specifici a uno schema di riferimento, ma soprattutto significa inserirli in una sequenza di processi che permettono, tra l'altro, di prevedere eventi futuri.

Considerando questi aspetti ci sembra, dunque, che gli atti narrativi costituiscano la grande parte delle attività quotidiane – come produttori o consumatori – e che da questi atti dipenda la maniera in cui gli individui ricorrono alla loro immaginazione predittiva, istituendo i loro orizzonti d'attesa e prendendo decisioni (nella dicitura inglese correntemente utilizzata, *Problem Solving*).

³ Calabrese 2010.

Il nostro grado di innovazione dello *storytelling* dipende, in gran parte, dal modo in cui ci sottomettiamo tutti i giorni a combinazioni più o meno stabili di memorie semantiche e sequenziali, veicolate da trame di film, di libri, di *story-boards* pubblicitari.

La stratificazione del sapere nell'era digitale

Se pensiamo alla biblioteca, è inevitabile che ci si riferisca a un luogo in cui la conoscenza è ordinata, classificata e conservata in materiali di vario genere, che vanno dal libro al periodico fino agli audio visuali, tanto nella loro versione analogica così come in quella digitale. Si tratta, però, di un ambiente in cui la gerarchia esiste non solo quando si considera l'aspetto della classificazione, ma anche nella relazione bibliotecario/utente. Nella biblioteca tradizionale, per esempio, il servizio di referenza, interfaccia tra la biblioteca stessa e l'utente, identifica una struttura in qualche modo "rigida", in cui il bibliotecario possiede più conoscenza dell'utente per soddisfare le esigenze di quest'ultimo. Il catalogo, gli indici e tutti gli altri elementi che forniscono gli strumenti necessari per arrivare all'informazione ricercata mettono in evidenza il carattere di "ricerca del vero" di cui la biblioteca stessa si rende, in teoria, garante. Ma vediamo come queste idee, qui un po' semplificate, possono risultare più chiare.

In una biblioteca, teoricamente, troviamo gli elementi pubblicati che rappresentano la qualificazione dei vari punti di vista sulla conoscenza. Non riconosciamo l'autorità della conoscenza unicamente negli individui, ma anche nei libri, nelle istituzioni, negli strumenti. Certo, per molte persone ingenuie ogni pubblicazione può avere autorità, tuttavia esiste una gerarchia, che fa sì che la comunità scientifica e l'istituzione sociale della scienza abbiano acquistato, durante gli ultimi secoli, un ruolo tale che i loro prodotti siano considerati affidabili, in termini di informazione, proprio perché "certificati" dai sistemi di produzione e controllo della comunità stessa. Certo, può essere controversa la questione di cosa questa includa o escluda, così come è chiaro che ciò che è necessario sapere dipende anche da quelli che

gli altri si aspettano che sia conosciuto, per soddisfare le esigenze del lavoro o gli obblighi sociali. È un'interazione complessa, che comprende i fattori della volontà, della necessità e delle aspettative altrui che, insieme alle opportunità e alle abilità di apprendimento, avrà effetti su come pensiamo il mondo.

Le biblioteche si costituiscono, in un primo momento, come “magazzini” dei prodotti della conoscenza, anche se questo non significa che contengano la collezione di tutto quello che contribuisce al suo sviluppo.

Mentre la maggior parte della produzione specialistica non raggiunge ampi pubblici, esiste una industria culturale e della conoscenza che si dedica alla produzione di libri di testo, divulgazione e evasione, destinata a una ampia fascia di lettori e che può essere incontrata nella maggior parte delle biblioteche pubbliche. Anche in queste, tuttavia, cerchiamo indizi che garantiscano la qualità dell'informazione, indizi che identifichiamo, per esempio, nelle garanzie offerte da determinate case editrici, nelle pubblicazioni presentate da organizzazioni professionali o istituzionali, da agenzie ufficiali o tipografie statali, da premi ricevuti. Tutto questo, teoricamente, garantirebbe la qualità dell'offerta informativa, anche se la discussione coinvolge i processi che sono in grado di trasformare notizie e testimonianze in basi di informazione.⁴ Insomma, l'affidabilità della biblioteca si basa sull'idea che sia possibile trovare fonti, anche discordanti tra loro, ma che l'istituzione considera che abbiano attraversato dei processi di elaborazione nei campi in cui sono state prodotta, e gli attribuisce una designazione bibliografica. È chiaro che questo non significa che la biblioteca sia depositaria di verità assolute: è, piuttosto, un luogo in cui, nel tempo, si è costruita la possibilità di trovare informazioni che si basano su sistemi che cercano di offrire basi socialmente condivise per formare opinioni strutturate e, da queste, operare scelte che portino alla conoscenza.

⁴ Vassallo 2011.

Le garanzie sono di tipo ideale e non tutte le biblioteche, in ogni tempo, le rispecchiano; tuttavia, è fuor di dubbio che alla base della loro esistenza si trova l'idea di possibilità di accesso a materiali selezionati e organizzati in modo tale da stimolare la trasformazione di opinioni instabili in scelte informative che generano conoscenze.

Le biblioteche moderne, attraverso lo sviluppo dell'idea di collezione, hanno permesso che gli utenti potessero chiedersi se, di fronte a una singola fonte, fosse necessario procurare ulteriori informazioni su determinate materie. Il ruolo delle biblioteche sembra essere stato quello di offrire alternative diverse sui vari soggetti, permettendo che potessero svilupparsi ulteriori approfondimenti e cercare alternative alle domande informative che si collocavano, ossia: può essere necessario che un utente abbia bisogno di cercare in un numero più o meno ampio di testi per trovare ciò che cerca, e le biblioteche si sono sviluppate in questa direzione.

Trovare le collezioni migliori per le necessità informative può essere un percorso complesso, e la struttura delle biblioteche vuole che ci siano delle figure preposte a queste operazioni a cui affidarsi, in cui riconoscere un qualche tipo di autorevolezza e credibilità: i bibliotecari. È bene, qui, soffermarci su alcuni aspetti del ruolo dei bibliotecari per comprendere in che misura si costruisce la loro autorità e, quindi, quella delle biblioteche stesse.

Oltre a essere responsabili per la custodia e per il recupero delle informazioni, ai bibliotecari è stato affidato un ulteriore servizio: una delle loro funzioni è quella di realizzare un lavoro sui materiali presenti, in maniera tale da fornire agli utenti un quadro generale sullo stato delle conoscenze attraverso attività che compongono ciò che chiamiamo bibliografia.

Una breve digressione è necessaria per capire le ragioni per cui, nel tempo, la biblioteca è diventata un luogo in cui l'informazione poteva offrire delle garanzie tali da fondamentare discussioni non solo legate alle opinioni individuali. Consideriamo, per capire la questione, il problema che i bibliotecari non sono, necessariamente, degli esperti

nei campi di cui organizzano i materiali, perciò non possiedono, in un certo senso, la capacità di esercitare un controllo di qualità effettivo su di essi, al di là della loro capacità professionale di raccogliarli, descriverli e renderli accessibili.

Di fronte all'insieme di utenti non specializzati, che possono essere soddisfatti dall'uso di una biblioteca in cui i materiali sono organizzati e resi disponibili in modo chiaro, l'interferenza del bibliotecario è riconosciuta, ma senza che si ponga il problema di una attribuzione di qualità alle fonti. Se questi utenti cercano informazioni per occupare il loro tempo libero, a scopo ricreativo, sembrerà che la biblioteca possa essere tranquillamente sostituita dall'accesso alla rete, affermando che la sua funzione si esaurisce nel momento in cui questa tipologia di informazioni può essere trovata in maniera moltiplicata e diversificata nel mondo digitale.

La questione, però, ci sembra un po' più complessa. Abbiamo detto che un bibliotecario non può valutare interamente il contenuto dei materiali che manipola. Logicamente, quindi, non potrebbe offrire agli utenti la distinzione tra informazioni corrette o incorrette. Il bibliotecario, però, opera nell'ambito di un sistema molto più ampio, che attribuisce un valore cognitivo a un insieme di fonti, che possono essere prodotte da critici e compilatori di liste di referenze, costituite da dizionari, enciclopedie, manuali, riviste... Quello che si è stabilito nel tempo è il principio secondo cui ciò che i bibliotecari riconoscono come opere standard di riferimento assumono un valore di autorità per la conoscenza e possono essere considerate affidabili per le necessità informazionali.⁵ Si può quindi dire che, se la biblioteca non è un luogo di verità assoluta, in essa operano dei professionisti che, in un sistema più ampio di produzione della conoscenza, hanno stabilito metodologie che permettono la selezione e l'offerta di informazioni che possono essere considerate affidabili perché risultano tali per i processi stabiliti negli ambiti che le hanno prodotte.

⁵ Wilson 1983.

Può sembrare irrilevante ribadire questi aspetti che caratterizzano la costituzione delle biblioteche nella modernità, ma consideriamo che siano questioni di grande attualità in un momento in cui esse attraversano una fase di discredito perché messe in una falsa competizione con le offerte molteplici e, in apparenza, molto più ampie della rete globale. In questa rete così “ricca”, ci sembra, esiste una trappola piuttosto pericolosa: la questione della selezione e dell’affidabilità delle fonti è aperta e ancora senza soluzioni soddisfacenti. Pensiamo, infatti a come funziona la logica della Scienza dell’Informazione quando si dedica ai problemi delle comunicazioni da un punto di vista dell’efficienza, ma in maniera indifferente alla qualità dei messaggi, occupandosi, quindi della prospettiva più prettamente informatica e non informazionale. La grande preoccupazione dei sistemi di informazione informatizzati si è concentrata sulla velocità e affidabilità dei segnali, ma non sulla selezione e qualità di ciò che questi segnali trasportano. L’importante, in questo campo, è stato elaborare sistemi in cui ciò che era trasmesso corrispondesse a ciò che era ricevuto (cioè, la base dell’informazione è la teoria matematica di Shannon), ma qualsiasi informazione trasmessa, in questa logica, ha lo stesso valore informativo, indipendentemente dal suo produttore. La preoccupazione dominante di questa prospettiva è che le informazioni ricevute siano quelle richieste, e non che corrispondano al risultato prodotto nell’ambito di determinati campi della conoscenza. Allo stesso modo, non è stato considerato l’aspetto della competenza informazionale dell’utente, che può avere o meno le capacità di ricercare le informazioni adeguate. Per risolvere questo tipo di problemi, bisogna rivolgersi a specialisti che non operano nell’ambito della Scienza dell’Informazione, e le competenze richieste sono, guarda caso, proprio quelle che appartengono ai bibliotecari in quanto bibliografi e addetti al servizio di referenza.

Quindi: i bibliotecari non hanno necessità di valutare direttamente la qualità dei documenti presenti in una biblioteca, ma possono offrire percorsi informativi sulla base di materiali selezionati sulla base dell’autorità che è attribuita agli ambiti in cui questi materiali

sono prodotti. Questo sistema ha fatto sì che le biblioteche fornissero fonti di informazione accettabili in quanto basate sulla loro produzione in ambiti socialmente riconosciuti. Le biblioteche, a loro volta, hanno elaborato i loro standard di riferimento nelle comunità e le loro metodologie professionali che le hanno rese affidabili nell'organizzazione e messa a disposizione dei materiali. I bibliotecari, in questo senso, rappresentano una classe professionale le cui abilità risiedono nel trovare le fonti prodotte secondo modalità che permettono di riconoscerne l'autorità in termini di conoscenza.

La biblioteca, fino all'avvento del web, è un luogo che si intende come strutturato sulla base delle necessità di conoscenza che si specchiano in alcune idee spiccatamente positiviste di scienza e di conoscenza che si propongono, idealmente, come certificate dall'ordine stesso che la biblioteca possiede e che riflette nei suoi strumenti di organizzazione e di ricerca.

A prescindere dal fatto che la biblioteca possa essere "universalista" e non specializzata, la divisione che essa propone è legata a divisioni disciplinari che identificano, ancora oggi, quella tripartizione baconiana della mente che divide i suoi prodotti tra ragione, memoria e immaginazione.

Con l'avvento del world wide web, però, questa relazione gerarchica tende a dissolversi, dal momento in cui ciò che è convalidato e classificato dall'istituzione biblioteca, a cui Latour attribuisce un ruolo fondamentale nella rete di produzione della conoscenza, si equipara a informazioni effimere che, attraverso i motori di ricerca, si ritrovano ad avere lo stesso peso di quelle "certificate".⁶ Ogni informazione acquista così valore all'interno di un contesto di ricerca individuale in cui i filtri a disposizione sono spesso poco conosciuti dagli utenti. La distinzione tra vero e falso perde le sue frontiere, rappresentate nella storia dalla biblioteca stessa e dalle sue divisioni interne.⁷ Negli spazi

⁶ Latour 2004.

⁷ Radford 1998.

della rete mondiale il principio di autorità e di divisione dei campi della conoscenza trascende le frontiere dei campi disciplinari e la conoscenza diventa, per usare la metafora di Bauman, “liquida”.⁸

Un esempio che reputiamo interessante offrire a questo rispetto è rappresentato da Wikipedia, la grande “enciclopedia” online redatta da volontari, il cui uso è spesso considerato polemico, ma che, obbiettivamente, rappresenta oggi una delle fonti di consultazione più rapide ed efficaci per gli utenti online in cerca di risposte e informazioni quotidiane. Prima, però, vogliamo ricordare un racconto di Borges,⁹ *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*. In questo racconto, che appartiene al genere fantastico, troviamo l’autore che in una conversazione con l’amico Bioy Casares, sente parlare di Uqbar, un luogo sconosciuto a cui Bioy si riferisce. Borges gli chiede dove ne avesse letto, e Bioy risponde di aver incontrato il riferimento a Uqbar nella *The Anglo American Cyclopaedia*. Visto che Borges possiede un esemplare dell’enciclopedia a casa, la consultano ma non trovano la voce. Borges pensa che Bioy abbia attribuito ad altri una sua propria invenzione, ma che per modestia non se ne voglia attribuire il merito, e noi possiamo solo condividere con Borges i dubbi sull’esistenza di Uqbar. Bioy torna a casa e, nella sua edizione dell’enciclopedia, incontra la voce Uqbar, che, in seguito, mostrerà a Borges.

Si tratta di un racconto fantastico, sulla cui letterarietà non ci sono dubbi. La sua collocazione, in una biblioteca che utilizzasse il sistema decimale Dewey, sarebbe nella classe 900: Uqbar esiste solo nella fantasia, e anche l’enciclopedia citata è frutto di fantasia, modellata sulla ben più reale *Enciclopedia Britannica*, che in una biblioteca sarebbe catalogata nella classe delle opere di riferimento.

Un secolo più tardi, quando cerchiamo un’informazione generica, ci ritroviamo spesso a utilizzare Wikipedia, come ci dice Lucia Sardo:¹⁰

⁸ Baumann 2002.

⁹ Borges 2003.

¹⁰ Sardo 2016, p. 435.

Wikipedia è diventata la soluzione a bisogni informativi estemporanei [...], alla necessità di avere informazioni rapide su qualcosa, per avere un'idea su un argomento sconosciuto o quasi, trovare approfondimenti senza necessariamente dover passare per altre forme di ricerca. Una base di partenza solida e affidabile. Questo è o vorremmo che fosse.

In una di queste ricerche “estemporanee” ci siamo ritrovati a cercare la voce *Gli Animali Fantastici: dove trovarli*¹¹ in cui abbiamo riscontrato gli effetti della convergenza tecno logica sotto un risvolto inaspettato: quella che si propone di essere l'enciclopedia più universale di tutte, quella che è divenuta la fonte immediata più consultata dalle persone comuni che hanno accesso a Internet, ci fornisce la fusione tra un'informazione bibliografica a rispetto di un piccolo libro di fiction o, come la stessa voce ci dice, uno *pseudobiblion*, e il prodotto stesso della fiction. In un breve paragrafo introduttivo si dice al lettore che si tratta di un libro dell'autrice della saga *Harry Potter*, e che il ricavo delle vendite è dato in beneficenza. Questa breve introduzione, però, sparisce nel momento in cui si entra, effettivamente, nella descrizione che Wikipedia offre del libro stesso, in cui si trovano le informazioni “fantastiche” redatte come se si trattasse di informazioni veridiche.

L'idea di descrizione dell'opera e delle sue caratteristiche scompare, per lasciare spazio alle informazioni contenute nel libro stesso che, disposte formalmente come altre voci relative alle opere letterarie offerte da Wikipedia, cioè enciclopedicamente corrette, sono offerte non sul piano dell'analisi critico-letteraria, ma su quello in cui la finzione è divenuta realtà.¹²

Ciò che Borges proponeva come operazione fantastica, cioè quella di un'enciclopedia fittizia con voci di fantasia, è diventata una realtà in cui si confonde il trattamento bibliografico e critico di un'opera con il suo stesso contenuto.

¹¹ <https://it.wikipedia.org/wiki/Gli_animali_fantastici:_dove_trovarli>.

¹² Si confronti, a questo proposito, il trattamento formalmente simile offerto al racconto di Borges: https://it.wikipedia.org/wiki/Tlön,_Uqbar,_Orbis_Tertius

Dall'universo simbolico alle convergenze materiali ovvero: monetizzare la magia.

Prima di proseguire, vogliamo precisare che quello di cui parliamo quando mettiamo in evidenza la cultura convergente come elemento che elimina le gerarchie del sapere e l'elaborazione di nuovi percorsi di conoscenza sulla base dello *storytelling*, non stiamo appoggiando una prospettiva di "populismo culturale" che accetta *in toto* manifestazioni estetiche di origine popolare in modo acritico: si tratta di prendere atto di fenomeni che sconfinano tra i vari campi di studio accademico, tali per cui ancora oggi si parla di cultura in senso "alto" in determinate aree disciplinari e di turismo o di comunicazione e marketing in altre, senza che tra di loro si stabilisca una dialettica capace di offrire una comprensione migliore di determinati fenomeni culturali. In questo senso, vorremmo ricordare le riflessioni di George Yúdice, secondo cui la cultura oggi è, inevitabilmente, una risorsa che genera e attrae investimenti, e il cui uso e distribuzione – tanto per lo sviluppo economico come per quello turistico, tanto per le industrie culturali, come per le nuove industrie che dipendono dalla proprietà intellettuale – si rivelano fonti strategiche per strutturare la società.¹³ La cultura che produciamo oggi ha quindi bisogno di essere pensata e gestita in maniera nuova, considerandola in una prospettiva distinta da quella che separa l'alta cultura da quella quotidiana, come ancora è spesso vista nella prospettiva delle teorie sociali e patrimoniali sul tema.

Attribuiamo agli oggetti la capacità di rappresentare le relazioni sociali, ignorando i discorsi che li hanno prodotti e, in questo senso, costruzioni, fotografie e oggetti convalidano il reale, creando l'illusione che la materia sia auto-esplicativa.¹⁴ E ancora: gli oggetti sono decontestualizzati e reinterpretati, ma continuano, discorsivamente, a essere considerati come un legame con il passato autentico.¹⁵

¹³ Yúdice 2006.

¹⁴ Gonçalves 2002.

¹⁵ Handler 1984.

Osservando tali caratteristiche, il patrimonio culturale, sia nel senso comune come nelle politiche culturali, si rivela una costruzione simbolica capace di garantire che determinate opere siano preservate, riconosciute e divulgate.

A questo punto, vale la pena di riprendere il concetto di “comunità interpretativa” di Becker, intesa come «la rete di persone che fanno uso di una forma particolare di rappresentazione – condivide alcune regole che governano quello in cui i suoi membri dovrebbero credere e quando e perché dovrebbero crederci».¹⁶

Il modo di parlare di qualcosa, la costruzione delle rappresentazioni sociali, dipendono dal modo di comprendere degli interlocutori. I produttori cambiano il modo in cui raccontano le loro storie quando vogliono raggiungere nuovi pubblici. Ci possiamo perciò chiedere a chi sono destinate le rappresentazioni e chi ne comprende il senso. La scelta del linguaggio determina l'aumento o la restrizione del pubblico.

Castelli, chiese, opere d'arte sono classificate come patrimoni e visti come differenti dalle altre edificazioni a partire dai significati che hanno assunto socialmente, ossia, il loro carattere intangibile. Allo stesso tempo, il patrimonio intangibile è immerso in un universo materiale.

Queste esigenze si rendono ancor più presenti quando consideriamo proposte che escono dagli spazi o dai modelli istituzionali tradizionali rivolgendosi a luoghi e proposte nuovi, cercando di ampliare i loro pubblici, considerati nella diversità di capitale culturale e di aspettative che decorrono dai processi di globalizzazione.

Come ha indicato Néstor Garcia Canclini, è una questione strategica e fondamentale analizzare lo sgretolamento delle frontiere tra l'erudito e il popolare, che attraverso i processi della comunicazione e politici di massa riorganizzano, sotto nuove convenzioni e regole, l'egemonico e il subalterno.¹⁷

¹⁶ Becker 2009, p. 76.

¹⁷ Canclini 2003; Canclini 2005.

La nozione di patrimonio, storicamente, è marcata dal processo di costruzione degli Stati-Nazione, diventando uno degli elementi capaci di articolare le identità nazionali. Il modello di comunicazione che si osserva in questo orizzonte di cultura positiva non è diverso da quello tratteggiato delle biblioteche tradizionali, e si può schematizzare in una sequenza lineare e unidirezionale che va dall'emittente, attraverso il mezzo, al ricettore.¹⁸ In un dispositivo siffatto, il ricettore è considerato solo nel momento in cui si verifica la “ricaduta” delle informazioni. Selezione e controllo dei significati sono compito esclusivo dell'emittente, mentre il mezzo è il nucleo della comunicazione. In questo senso, il termine “disseminazione” rappresenta bene l'atto comunicativo che vede nel pubblico un ricettore passivo.

Si tratta di un modello che offre un “imperativo morale”: la funzione del patrimonio e dei suoi luoghi è quella di educare, mentre i processi elaborati a tal fine hanno lo scopo di “somministrare” informazioni da essere assimilate. Il principio di autorità appartiene all'emittente, che appare dotato, così come lo era il bibliotecario, della conoscenza legittima da distribuire al pubblico che, a sua volta, non ancora visto nella prospettiva di cultura come “sistema concreto di significazione”, ossia con l'attenzione su quegli aspetti della vita sociale che contribuiscono alla costruzione dei significati, era considerato alla stregua di un insieme di individui indistinti.¹⁹

Le moderne concezioni di biblioteca, di patrimonio e di museo erano, quindi, positive, e avevano come proposta quella di rappresentare ideali di conoscenze enciclopediche e universali, visibili nella stessa separazione degli spazi, in cui gli studiosi si contrapponevano al pubblico generico.

A questo punto, possiamo considerare il cambiamento provocato dalle tecnologie digitali che, come abbiamo già segnalato, permettono

¹⁸ Hooper-Greenhill 2000.

¹⁹ Williams 2000.

di riunire e organizzare dati informativi al di fuori delle cornici disciplinari gerarchiche tradizionali, e che permettono lo sviluppo di conoscenze senza più frontiere chiare tra il reale e il fantastico, con le stesse modalità che abbiamo osservato nel caso della voce relativa al libro *Animali fantastici* su Wikipedia.

Un facile esempio può essere visto attraverso l'osservazione di canali televisivi che, apparentemente, offrono divulgazione scientifica e, in realtà, tendono a offrire fiction con alcuna lontana relazione con la tipologia del documentario. È il caso di *Discovery Channel* e di *National Geographic*, che si presentano come canali di divulgazione scientifica e di *Intelligent Entertainment*, ma nella cui programmazione si incontrano programmi dedicati alla scoperta delle sirene o dei draghi, che da creature mitologiche diventano "fatti" scientifici.²⁰

Quello dell'*Intelligent Entertainment* si rivela un filone assai produttivo sia sul piano del prodotto digitale, sia su quello del luogo reale, che può essere visitato.

Due esempi possono illustrarci come funziona. Il primo esempio si ispira alla nota serie televisiva *CSI* e offre un percorso che permette di vivere l'avventura di un crimine, alla ricerca della sua soluzione.²¹ Sul sito si trovano le informazioni per realizzare una visita reale al luogo dell'esposizione, ma è anche possibile un'esperienza virtuale. La questione interessante è il riferimento al fatto che si tratta di un'avventura web educativa, poiché si tratta di un gioco ideato da un'università. In questo senso, si stimola l'aspetto "culturale" dell'attività, sgretolando ancora una volta la frontiera tra il reale e la fantasia, tra scienza e gioco. Cultura, tempo libero e divertimento sono ormai inscindibili, e il turismo di massa tende a far convergere tutto in questa direzione, producendo ricchezza in questa relazione in cui non esiste più la separazione tra scienza e fantasia.

²⁰ <<http://www.discoverychannel.it/programmi/sireneilmisterosvelato/>> e
<<https://www.youtube.com/watch?v=mFx79kRi9Ag&t=233s>>.

²¹ <<http://www.csitheexperience.org>>.

Il secondo esempio non si può ascrivere al cosiddetto turismo letterario, anche se la sua origine lo è. Si tratta del cosiddetto “turismo tolkeniano”, un fenomeno legato non solo alla letteratura fantasy di Tolkien, ma a una vera e propria cultura convergente che, dal prodotto letterario, si ramifica nella produzione della trilogia cinematografica, di videogames, di *fandoms*, per diventare un insieme di luoghi materiali costituiti dai set cinematografici in Nuova Zelanda. Si tratta delle *location* dei film di Peter Jackson *Il signore degli anelli* e *Lo Hobbit*, situate in Nuova Zelanda. Secondo informazioni ufficiali,²² la Nuova Zelanda ha ottenuto successi notevoli nell’incrementare i numeri del turismo attraverso la proposta di visite ai siti cinematografici, proposti ai visitatori come la vera “Terra Media” negli ultimi 15 anni. Grazie all’impulso dei set cinematografici il turismo ha avuto un incremento dal 2000 al 2006 del 40%, passando da 1.700,000 a 2.400,000 visitatori, attraverso una strategia di marketing insieme alla Warner Bros., che converge esattamente nel proporre la Nuova Zelanda come luogo di visita di un universo di fantasia, con tanto di proposta di costruzione di un museo permanente dedicato ai film e ai suoi personaggi. I luoghi dei film sono stati quindi mantenuti e i turisti possono visitarli in *cosplay*. Non si può considerare questo movimento turistico come marginale, visto che il turismo culturale che coinvolge siti di primaria importanza, in Italia, raggiunge e ultrapassa queste cifre soltanto in due casi, quello dei circuiti archeologici di Roma e di Pompei, come mostra la classifica stilata dal Ministero dei beni e le attività culturali e del turismo per il 2015.²³

Un elemento da considerare diventa, così, una tipologia di monumenti che fanno parte di un insieme di luoghi, presenti in tutto il mondo, che hanno una loro precisa definizione: si chiamano “follie”, e le ritroviamo con sempre maggior frequenza trasformate

²² <<http://www.tourismnewzealand.com/markets-stats/sectors/film-tourism/>>.

²³ <http://www.ontit.it/opencms/opencms/ont/it/focus/focus/2016_turismo_citta_arte>.

in patrimoni e valorizzate per il turismo, sia per volontà istituzionale che corporativa. Sono luoghi che, negli ultimi decenni, hanno visto un incremento spaventoso nel numero dei turisti, luoghi che piacciono, divertono e fanno successo.

In termini architettonici, la follia è:

[...] a building constructed strictly as a decoration, having none of the usual purposes of housing or sheltering associated with a conventional structure. They originated as decorative accents in parks and estates. “Folly” is used in the sense of fun or light-heartedness, not in the sense of something ill-advised.²⁴

Alcuni esempi di “follia” possiamo vederli a Terni, alla Scarzuola, o alla Rocchetta Mattei, in provincia di Bologna. O, ancora, a Grazzano Visconti, vicino a Piacenza. In realtà, questa lista potrebbe diventare molto più lunga, perciò ci limiteremo a riflettere su due di questi esempi, Grazzano Visconti e la Rocchetta Mattei, per sconfinare, nuovamente, all'estero, dal castello di Ludovico di Baviera fino al Brasile, dove è possibile incontrare dei castelli “medievali”, vere e proprie follie.

Le follie sono una realtà presente già nel XVI secolo, basta pensare al fantastico giardino di Bomarzo, con le sue statue impossibili, le sue architetture improbabili e le sue grotte oniriche.

Nel XVII secolo ci troviamo di fronte ad un luogo che, negli ultimi tempi, sembra aver ottenuto l'attenzione delle istituzioni, il castello di Sammezzano, in provincia di Firenze.

Questo luogo ci interessa. Costruito su antichi terreni, nel XIX secolo venne completamente ristrutturato seguendo spunti “orientalisti”. Nel 1927 è decretato che si tratta di un “luogo di interesse pubblico”, e nel 1955 viene ceduto dai proprietari ad una società, la Sammezzano S.r.l. Nel 1972 ottiene la concessione per diventare albergo e ristorante

²⁴ <<http://www.essential-architecture.com/STYLE/STY-129.htm>>.

e, nel 1972, il Ministero della Pubblica Istruzione lo dichiara luogo di interesse artistico e storico. Oggi, aperto al pubblico da poco più di un anno, è uno dei luoghi più difficili da visitare, a causa della fila in lista d'attesa.

Teniamolo in mente, per riprenderlo più avanti.

Anche la storia di Grazzano Visconti è la storia di una follia. Il castello originario, del XIV secolo, apparteneva e appartiene al ramo dei Visconti di Modrone. Nei primi anni del XX secolo, Giuseppe Visconti di Modrone ne curò il restauro e costruì l'attuale villaggio in stile neo-medievale. Il complesso è costituito dal castello, dal parco e dal borgo, ed è oggi patrimonio storico. Visitare Grazzano è un po' come visitare gli scenari di alcuni tra i film *fantasy* più conosciuti, poiché si tratta di una grande scenografia che interpreta in modo piuttosto evidente, alcuni aspetti di quei "sogni medievali" di cui parla Eco in un suo piccolo saggio. Il luogo è visitato da un altissimo numero di turisti, spesso in *cosplay*, e la sua economia è basata sul commercio di *gadgets* tematici e sull'organizzazione di innumerevoli eventi sempre a tema medievale e *fantasy*. In sostanza, nonostante esista il riconoscimento del suo valore storico come rappresentante delle tendenze architettoniche medievaliste che si manifestano tra il XIX e il XX secolo, la sua importanza è effettivamente legata alla capacità di sviluppare una narrativa riservata principalmente ai turisti *fantasy*.

A questo punto, dobbiamo fare una piccola digressione su cos'è il *fantasy* e sul peso che sembra esercitare nella nostra lettura della memoria e del patrimonio, perché ci sembra evidente, dall'osservazione del *trend* turistico degli ultimi anni, che l'intreccio, la convergenza mediatica che si sviluppa tra questo genere letterario coinvolge anche spazi e luoghi materiali, trasformandone il senso e la nostra percezione stessa.

Senza entrare approfonditamente nella questione, dobbiamo rivolgere un attimo l'attenzione allo straordinario successo di questi

prodotti: dalla trasposizione cinematografica del *Signore degli Anelli* (le cui *locations* sono oggi, come abbiamo visto, luogo di interesse turistico, con diritto ad alloggiare in alberghi tematici a forma di casa degli Hobbits) al successo globale di *Harry Potter*, in tutte le sue forme (libri, films, *gadgets*, *fandoms*...), alle saghe spazio-medievali di *Star Wars*, il territorio *fantasy* sembra aver incontrato uno dei terreni più fertili nell'immaginazione popolare. Alcune delle ragioni di questo fenomeno sono così spiegati da Stefano Calabrese:²⁵

Si potrebbe pensare che l'idea di inventare di sana pianta un intreccio e dargli una forma *fantasy* consegua al desiderio di rivolgersi a un pubblico internazionale, il quale mal sopporterebbe di identificarsi in qualcosa che, sia pur dotato di spessore storico "vero", gli risultasse estraneo. Se infatti l'*universale* è la trascendenza, e si raggiunge ascendendo in una dimensione pura, senza tempo e senza spazio, il *globale* è l'immanenza, e si raggiunge scendendo in uno spazio-tempo promiscuo ma senza localismi, come mostrano alcuni dei best seller più *globali* [...]. Qual è allora il segreto di queste invenzioni? In una parola, in cosa consiste la magia e in che modo attrae i lettori? [...] La magia consiste [...] in una dissociazione delle cause dagli effetti, e nell'evento magico ciò che accade non è mai ciò che avevamo previsto. L'inatteso è magico, Il nuovo sapere è magico. [...] la magia agisce in modo contrario alla realtà, ma è anche il principio-base della creatività e uno strumento privilegiato per affrontare, nella *vita reale*, situazioni inattese e nuove.

L'autore, dopo aver percorso una serie di studi che mostrano l'importanza della lettura di testi legati alla magia, ci dice che l'immersione nel magico e nel *fantasy* ha senso perché stabilisce rapporti tra la capacità di fare previsioni, di diventare creativi e imparare la capacità di astrazione. Afferma che «il successo del *fantasy* è dovuto all'attuale evoluzione antropologica e svolge funzioni assai positive per il riconfigurarsi delle società globalizzate» e conclude dicendo che:

²⁵ Calabrese 2015, p. 113-114.

Le trasgressioni al principio di casualità operate dalla magia costituiscono il nucleo delle narrazioni fantasy oggi così diffuse nel mondo proprio in quanto si configurano come momenti a forte impatto emotivo: a noi non interessano più le identità “pure” ma la costruzione di identità attraverso stadi intermedi e le identità meticce [...]. Le metamorfosi sono ingredienti necessari al best-seller della globalizzazione perché oggi tutto è metamorfosi [...] oggi il “mutaforma” è il sopravvissuto ai cataclismi del novecento, colui che possiede la grammatica della vita perché l’ha imparata a colpi di fiction romanzesche, televisive, filmiche.²⁶

A questo punto, forse, ci risulta più chiaro il motivo per cui si preferisce visitare il castello di Ludovico di Baviera, Neuschwanstein, una delle follie più apprezzate dai turisti (ne riceve una media di 1.3 milioni all’anno), che ha ispirato il castello della Disney (a Orlando il numero di turisti è ben oltre i 50 milioni all’anno...), piuttosto che uno dei tanti musei d’arte medievale che costellano le nostre città. Il castello fu costruito nel 1868, ispirato dagli interessi di Ludovico sul medioevo “fantastico” delle opere e degli antichi racconti, e le sue strutture, anche se ispirate ai modelli medievali, sono il risultato di una tecnologia che si metteva in scena alle grandi esposizioni universali del XIX secolo, quella che, per capirci, troviamo nella sua forma più essenziale sintetizzata dalle capacità ingegneristiche della torre Eiffel.

A questo punto, la nostra capacità di decidere che cosa vale la pena di conservare non può più prescindere da questo grande motore globale che è il turismo, dal mercato che di questo si alimenta e dalla convergenza mediatica alimentata dall’industria culturale. Per quanto possiamo sforzarci di valorizzare luoghi come la Rocchetta Mattei, questa, di fatto, è un prodotto dell’industria culturale che non prescinde, nell’interesse dei visitanti, dalla conoscenza di *best-sellers* come *l’Alchimista*, di Paulo Coelho: il suo fondatore fu un pioniere della moderna omeopatia, la forma più popolare e diffusa di credenza magica, così come accade con la Scarzuola, un’immensa follia che

²⁶ *Ivi*, p. 129-130.

può essere compresa soltanto rifacendosi proprio alle concezioni alchemiche e magiche. Il suo fondatore, Tommaso Buzzi, nel 1957, ne cominciò il progetto come complesso percorso iniziatico.

Ecco, luoghi aperti o riaperti al pubblico dopo lunghe stagioni in cui sono rimasti invisibili, e che sono, oggi, istituzionalmente riconosciuti per il loro valore storico e culturale, ma che sono “appropriati” dai pubblici per ragioni diverse da quelle ufficiali: alla base, si trova un immaginario che non è fondato sulla ricerca storica, ma su un’operazione della memoria che riscatta i motivi letterari e cinematografici e che, se non ci riflettiamo con un po’ più di attenzione, possono portarci a sostituire il racconto mitico a quello scientifico della storia, con tutte le problematiche che accompagnano questo processo.

Sostanzialmente, quello che si può osservare in questa emergenza di nuovi patrimoni per la memoria non è differente da quanto Maurice Holbwachs descrive sulla nascita dei luoghi di memoria in Terra Santa: da testimonianze, tracce labili, si “inventa” un percorso che alimenta le credenze, che a loro volta alimentano i luoghi.²⁷

Se pensiamo a cosa ci muove, in termini di principi, a un determinato tipo di scelte per la costruzione della memoria, troviamo senza dubbio la necessità economica. Allo stesso tempo in cui siamo coscienti della necessità di valorizzare e significare spazi e monumenti, ci troviamo nella necessità di far sì che siano “produttivi”, ossia, che attirino visitatori e, con questo, alimentino l’economia. Così al posto di cercare il pozzo dove Cristo si abbeverò, i turisti percorrono le strade alla ricerca dei vestigi che hanno ispirato romanzi o serie televisive. Dove si pensa di incontrarli, sorge una locanda, che a sua volta alimenta il percorso, che così si intensifica sempre di più, in una specie di immenso parco tematico in cui si può confondere il vero con la *fiction*. Paradossalmente, in tempi di alta tecnologia, ciò che ci soddisfa al cinema, nei libri, nelle *fandom* lo ricerchiamo nella realtà,

²⁷ Holbwachs 1992.

“inventando” nuove tradizioni in luoghi inesistenti per la memoria o incorporando nelle narrative livelli di appropriazione frequentemente legati all’immaginario di prodotti di *fiction*.

Seguendo questa logica, ci si rende conto, a questo punto, dell’esistenza di castelli “medievali” in luoghi dove il medioevo non c’è mai stato, come per esempio in Brasile.

Certo, si tratta ancora una volta di un’operazione all’apparenza assurda, ma dopo aver visto Grazzano Visconti, Sammerzano, La Scarzuola, Neuschwanstein, e dopo la nostra fin troppo breve digressione sulla funzione del *fantasy* nei processi di globalizzazione culturale, forse ci sarà più chiaro che questo non solo è possibile, ma quasi necessario. L’idea del medioevo è sempre meno storica e sempre più fantastica, è un’idea, appunto, un’aspettativa e una grande potenzialità turistica.

Il castello non è solo medievale, il castello è rinascimentale, barocco, romantico, post-romantico e contemporaneo. Quando si vede, a picco sul Tirreno, appena sotto Livorno, un grande castello costruito negli anni '10 del XX secolo, la potenza dell’immaginario medievale supera la conoscenza storica del fatto che si tratta della residenza di Sidney Sonnino, ministro conservatore durante la I Guerra, a cui si deve l’impegno dell’Italia contro l’Austria. Eppure, la storia scompare quando ci si trova davanti alla suggestione proporzionata dalla struttura che richiama il medioevo e le immagini di tanti film.

Così, anche in terre d’oltre mare, il castello medievale – o meglio, la sua idea – ha proliferato.

È il caso della cittadina di Itaipava, nei dintorni di Rio de Janeiro, costruito in prossimità di una città storica, Petrópolis, patrimonio ufficiale. A Petrópolis si trova la residenza imperiale di Don Pedro II, costruita in stile neoclassico nella metà del XIX secolo e oggi sede del ricchissimo Museo Imperiale che nel 2015 ha totalizzato 429.000 visitatori. Il Museo Imperiale presenta tutte le caratteristiche necessarie per essere annoverato tra le istituzioni museologiche tradizionali, con una ricca collezione di oggetti e opere d’arte, la biblioteca e l’archivio

storico e, per questo, colloca nel suo sito, come forma di manifestazione della sua qualità, come “registro di garanzia”, il fatto di avere alcuni dei suoi documenti nei registri UNESCO del Patrimonio dell’Umanità dal 2013. Nella pagina del sito sono riprodotti questi documenti che, da un punto di vista “ufficiale” legittimano l’istituzione a livello internazionale²⁸ ma, da un punto di vista dei visitatori, poco incide, nel senso che si tratta, comunque, di documenti visibili solo sul sito.

Vicino alla cittadina dove si trova il Museo Imperial incontriamo un altro palazzo, il Castello di Itaipava che, come ci annuncia il sito, è un castello in “stile medievale con un tocco normanno classico delle Americhe”,²⁹ inventando una definizione alquanto stramba. Ufficialmente è considerato sito di interesse storico, ma non ancora patrimonio. Si tratta, in effetti, di una proprietà privata che può essere visitata dai turisti, e è utilizzato principalmente per eventi come matrimoni, feste, congressi, pranzi... Un luogo attrattivo, che fa soldi grazie al fatto di essere una struttura che, in verità, ha una storia in tutto e per tutto simile a quella di Grazzano, di Sammerzano e di molte altre follie. Si tratta di una costruzione degli anni venti, realizzata per volontà del barone José Smith de Vasconcelos e aperta alle visite del pubblico dal 2001. Il castello fu costruito su progetto di un importante architetto brasiliano, Lúcio Costa, lo stesso che elaborò il progetto pilota della ben più modernista Brasilia. Non si tratta, perciò, di una figura irrilevante, nella storia culturale del Brasile del XX secolo. La costruzione fu realizzata con materiali di grande pregio, quasi tutti importati dall’Europa: i blocchi di pietra dal Portogallo, l’ardesia del tetto dalla Francia, il marmo di Carrara dall’Italia, gli infissi di ferro inglesi, le vetrate, austriache.

Ecco, dunque, che ancora una volta dobbiamo ammettere che i

²⁸ <<http://www.museuimperial.gov.br/palacio/patrimonio-da-humanidade.html>>.

²⁹ <<http://www.castelodeitaipava.com/o-castelo-de-itaipava/>>.

confini tra il “vero” e il “falso”, tra l’autenticità e riproduzione si assottigliano, fin quasi a scomparire. Il castello è una costruzione al cui progetto partecipò una personalità di spicco dell’architettura brasiliana e è rappresentativo di gusti e tendenze di un mondo molto simile a quello che esiste in Europa nella stessa epoca, mentre le modalità di attrazione turistica sono molto vicine a quelle in opera a Grazzano. D’altra parte, riprendendo il caso di Sammerzano, il fatto che Itaipava sia usato principalmente come sede di feste “principesche” lo avevamo già trovato nella storia del castello di Reggello.

Considerazioni finali

Il percorso che abbiamo seguito si snoda tra le modalità offerte dalla cultura convergente – che non esclude ma, anzi, produce materialità nuove – nella logica, oggi innegabile, di conoscenze non più viste esclusivamente come responsabilità della sfera pubblica, dello Stato che, in un’ottica illuminista, la proponeva come fondamento del progresso e come strumento di educazione dei cittadini.³⁰ Abbiamo proposto l’osservazione di alcuni degli aspetti della cultura convergente che la tecnologia digitale mette in gioco, mettendo in evidenza la costruzione di fenomeni culturali che, attraverso lo *storytelling*, sconvolgono le frontiere e le gerarchie tradizionali del sapere, in quanto forma di raccontare memorie basate sugli interessi e sulle risorse di pianificazione e di marketing di imprese in grado di tracciare strategie di vendita su base globale. Abbiamo così segnalato la perdita di orientamento nell’appropriazione della conoscenza che la rete globale produce, specialmente quando si cercano informazioni senza più alcun filtro, come invece si strutturava in una biblioteca. Non vogliamo, però, essere difensori delle gerarchie preesistenti, perché queste non sono più in grado di riflettere le esigenze attuali di costruzione delle conoscenze. Se le narrazioni della modernità

³⁰ Bauman 2016.

sono ormai poco convincenti, tuttavia si osserva con preoccupazione che ciò che le sostituisce per raccontare la cultura e i suoi prodotti è sostanzialmente legata alle esigenze del mercato, con le contraddizioni che questo comporta quando si pensa alla necessità di permanenza della memoria e a quella di rinnovamento costante delle merci che il mercato stesso richiede per esistere. Abbiamo quindi cercato di mostrare come il circuito della cultura convergente – in cui la frontiera tra la realtà storica e la finzione letteraria e artistica diventa sempre più labile – abbia bisogno di tradursi in nuovi “luoghi” in cui sviluppare il turismo delle memorie che la convergenza produce. Si inventano così nuovi patrimoni possibili, sempre più spesso non legati alla storia come campo della conoscenza, ma allo spazio della fantasia e del mito. Sono luoghi che soddisfano le aspettative dei visitatori, che confermano, nella loro visita alla realtà materiale *gentrificata*, nei panorami adattati a scenari di film, nella ricostruzione *fantasy* offerta in luoghi storici reali, l’eclettismo di conoscenze che, però, non sappiamo ancora quanto siano in grado di produrre memoria.

BIBLIOGRAFIA

- Agnoli 2009 = Antonella Agnoli, *Le piazze del sapere. Biblioteche e libertà*, Roma-Bari, Laterza, 2009.
- Bauman 2002 = Zygmunt Bauman, *Modernità liquida*, traduzione di Sergio Minucci, Roma-Bari, Laterza, 2002.
- Bauman 2016 = Zygmunt Bauman, *Per tutti i gusti. La cultura nell'età dei consumi*, traduzione di Daniele Francesconi, Roma-Bari, Laterza, 2016.
- Becker 2009 = Howard S. Becker, *Falando da sociedade. Ensaio sobre as diferentes maneiras de representar o social*, Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2009.
- Borges 2003 = Jorge Luis Borges, *Finzioni*, cura di Antonio Melis, Milano, Adelphi, 2003.
- Calabrese 2010 = Stefano Calabrese, *La comunicazione narrativa. Dalla letteratura alla quotidianità*, in collaborazione con Federica Fioroni, Milano, Bruno Mondadori, 2010.
- Calabrese 2015 = Stefano Calabrese, *Anatomia del best seller. Come sono fatti i romanzi di successo*, Roma-Bari, Laterza, 2015.
- Canclini 2003 = Néstor Garcia Canclini, *A Globalização imaginada*, São Paulo, Iluminuras, 2003.
- Canclini 2005 = Néstor Garcia Canclini, *Diferentes, desiguais e desconectados*, Rio de Janeiro, UFRJ, 2005.
- Gonçalves 2002 = José Reginaldo Santos Gonçalves, *A Retórica da perda. Os discursos do patrimônio cultural no Brasil*, Rio de Janeiro, UFRJ; Brasília, MinC-IPHAN, 2002².
- Halbwachs 1992 = Maurice Halbwachs, *On collective memory*, edited, translated, and with an introduction by Lewis A. Coser, Chicago-London, The University of Chicago press, 1992.
- Handler 1984 = Richard Handler, *On Sociocultural Discontinuity: Nationalism and Cultural Objectification in Quebec*, «Current

- Anthropology», Vol. 25 (Feb., 1984) No. 1, p. 55-71, <http://www.jstor.org/stable/2742940?seq=1#page_scan_tab_contents>.
- Hooper-Greenhill 2000 = Eilean Hooper-Greenhill, *Nuovi valori, nuove voci, nuove narrative: l'evoluzione dei modelli comunicativi nei musei d'arte*, in *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, a cura di Simona Bodo, Torino, Fondazione Giovanni Agnelli, 2000, p. 1-39.
- Jenkins 2007 = Henry Jenkins, *Cultura convergente*, [prefazione di Wu Ming 1 e Wu Ming 2], Milano, Apogeo; Santarcangelo di Romagna, Maggioli, 2007.
- Latour 2004 = Bruno Latour, *Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções*, in *Tramas da rede. Novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da cognição*, org. André Parente, Porto Alegre, Sulina, 2004, p. 39-63.
- Radford 1998 = Gary P. Radford, *Flaubert, Foucault, and the Bibliotheque Fantastique. Toward a Postmodern Epistemology for Library Science*, «Library Trend», Vol. 46 (Spring 1998), No. 4, p. 616-634.
- Sardo 2016 = Lucia Sardo, *Là ci darem la mano... Wikipédia e le biblioteche*, «Aib Studi», vol. 56 (settembre/dicembre 2016), n. 3, p. 435-440, <<http://aibstudi.aib.it/article/view/11542/10815>>.
- Vassallo 2011 = Nicla Vassallo, *Per sentito dire. Conoscenza e testimonianza*, Milano, Feltrinelli, 2011.
- Williams 2000 = Raymond Williams, *Cultura*, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2000
- Wilson 1983 = Patrick Wilson, *Second-hand knowledge. An inquiry into cognitive authority*, Westport, Conn.; London, Greenwood press, 1983.
- Yúdice 2006 = George Yúdice, *A conveniência da cultura. Usos da cultura na era global*, Belo Horizonte, UFMG, 2006.

ABSTRACT

L'articolo propone alcune riflessioni sulla costituzione dei nuovi patrimoni e sull'attribuzione di significati rinnovati a quelli già esistenti. La nostra ipotesi di partenza è che la cultura convergente stia trasformando la relazione che stabiliamo con i registri della memoria, in tutte le loro manifestazioni materiali e immateriali. In una società come quella attuale, in cui si pensa "in rete", non è possibile separare ambienti di informazione come le biblioteche – e i loro materiali primari – e, più in generale, le fonti di informazione dalla loro riconfigurazione sulle molte piattaforme digitali, per comprendere come si disegnano le manifestazioni emergenti della memoria e la loro materializzazione nell'attualità. Sostanzialmente, vogliamo parlare di come si costituiscono, oggi, le narrative della memoria che, necessariamente, non possono prescindere da fenomeni legati alle tecnologie digitali e alla globalizzazione, sia dei mercati, sia della cultura. Cercheremo, quindi, di mostrare come la cultura convergente produce una sorta di trasformazione delle "gerarchie" della biblioteca tradizionale. Disegneremo, inizialmente, uno degli aspetti del nuovo ordine "globale" dell'informazione, quello che si costruisce con base sull'idea di narrazione che è quella dello *storytelling* e, soprattutto, lo *storytelling* transmediale, che osserveremo come tenda a marcare perfino le fonti di informazione accessibili da tutti coloro che hanno un accesso a internet, come Wikipedia. In questo senso, osserveremo alcuni esempi di come sia costruita oggi l'informazione, tra enciclopedia e fiction, che tratteremo a partire dal racconto di Borges *Tlön, Uqbar, orbis tertius*. Finalmente, concentreremo le nostre attenzioni sulle manifestazioni "materiali" delle nuove narrazioni della memoria che si costruisce su questi presupposti. Ci confronteremo, quindi, con alcuni esempi di offerte di luoghi patrimoniali e turistici che rendono tangibili questi percorsi della conoscenza.

Memoria; *Storytelling*; Cultura convergente; Wikipedia; Turismo e patrimonio.

This papers reflects on the establishment of new heritages and on the attribution of new meanings ato the existing ones. Our hypothesis is that the converging culture is transforming the relationship we establish with memory records, in all their material and intangible manifestations. In a society like ours, where we think of the “web”, we can’t separate information spaces such as libraries – and their primary materials – and, more generally, the sources of information from their reconfiguration on the many digital platforms, to understand how to draw the emerging manifestations of memory and their materialization. Basically, we want to talk about how we elaborate the narratives of memory which necessarily must be accompanied by phenomena related to digital technologies and globalization, both of markets and culture. We will try, then, to show how the converging culture produces a kind of transformation of “hierarchies” of the traditional library. Will design, initially, one of the aspects of the new order of “global” information, based on the idea of storytelling and, most importantly, transmedia storytelling, analyzing how it tends to occupy all the possible sources of accessible information for everyone who have an internet connection, such as Wikipedia. In order to understand this phenomena, we will observe some examples of how it is built today the information, including encyclopedia and fiction, starting from the story by Borges Tlön, Uqbar, orbis tertius. Finally, we focus our attention on “materials” events of the new narratives of memory elaborated on these premises. We will confront, therefore, with some examples of offers of heritage and tourist sites that make tangible these paths of knowledge.

Memory; Storytelling; Converging Culture; Wikipedia; Tourism and Heritage.