

Porem quiae perovitatem dollaut accab iure venderciur, sumque quia con est et explibusae laborit esti doluptiosam elic tem expliquist harcias eate pra nam facessuscis num et que cuptassunt officid ellaborest, quis restem expliquibus magnimus repratis veriore nimodipienis pelles molorepuda doluptas re pa core esseque nonsequi offictem qui ut rectusam unt labo. Et fugia sequam inciaspe ped quibus.

Ectem quaeped ea audanti andunt accus volupta tectibus et ea por sitatius, cupti volor acea autempos sequibus et vellantora nossimagnam facepe voluptatur molute pel molest qui unt quis ipsuntur aspe repersp elique volorat emperro cus iur archilluptam ius de nam unt la vel incias aut lacculparia dem quatur, autemolesto tem fuga. Nam volenih icimagnit venimus essim ium illautempor mollande similit ianime verum quiam vent, tore prem laceper eptiist, voluptiatur, ex erore volupti oriorerum reprehendi sinctur moditiat inihili aectorecus quodissi nihilictur sum re ipsapicae comnihit apiti bera voluptiur, idi dent fugita es dit fugit ut andae eos nihicaturest quodis dolori con prestibus et libusci cupidel ipsa porum vendis as volorem dolum etur acceptat inveles magnatae nus eos ra etus vidici delici denihiciet est, venduci psaeupd aessum illabore andelis prempet ibusciis volorectur? Quibematet occuptas ea ea que duciis a il inimus rate voluptiat prat officati doluptus auda ipsanda dolupic ipsunt dolectius sa dolecta tisimini ab ipsae. Sedi dolorem int lab inis maionsedipsa sequatquia ipit elit, volorru ptatur simusam etur?

ISBN 978-88-8497-608-6



9 788884 976086 >

19

a cura di / editors
Massimiliano Campi
Mario Losasso

Conoscenza e valorizzazione del patrimonio culturale del Centro Storico di Napoli
Knowledge and enhancement of Naples' Cultural Heritage
1. Città Antica e Cultural Heritage / 1. Ancient City and Cultural Heritage



AF

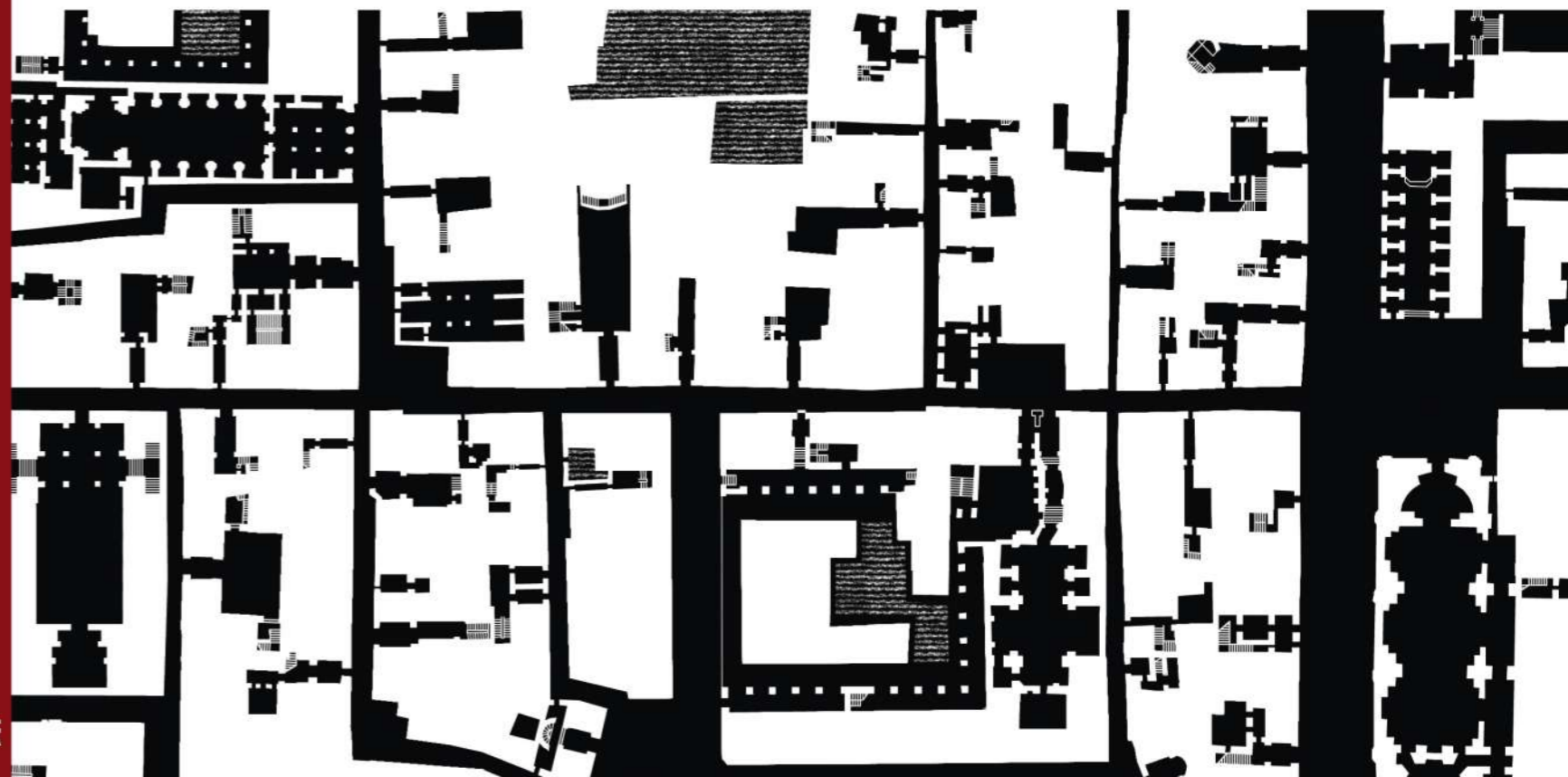
Conoscenza e valorizzazione del patrimonio culturale del Centro Storico di Napoli

1. Città Antica e Cultural Heritage

Knowledge and enhancement of Naples' Cultural Heritage

1. Ancient City and Cultural Heritage

a cura di / edited by
Massimiliano Campi
Mario Losasso



Copyright © 2016 CLEAN
via Diodato Liroy 19,
80134 Napoli
tel. 0815524419
www.cleanedizioni.it
info@cleanedizioni.it

Tutti i diritti riservati
È vietata ogni riproduzione

ISBN 978-88-8497-608-6

Editing
Anna Maria Cafiero Cosenza

Grafica
Costanzo Marciano

Editing coordination
Marina Block
Francesco Scarpati
Rosa Scognamiglio

Copertina / Cover image
L'asse urbano di Via dei Tribunali, Napoli/
The urban axis of Via dei Tribunali, Naples
Processed by Enza Tersigni

Collana / Book Series
Abitare il Futuro / *Inhabiting the Future* / 18
diretta da / *directed by* Mario Losasso
Comitato scientifico / *Scientific committee*
Petter Naess Aalborg Universitat
Fritz Neumeyer Technische Universität Berlin
Robin Nicholson Edward Cullinan Architects
Heinz Tesar Accademia di Architettura di Mendrisio
Comitato editoriale / *Editorial board*
Agostino Bossi, Alessandro Claudi de Saint
Mihiel, Valeria D'Ambrosio, Ludovico Maria
Fusco, Rejana Lucci, Francesco Domenico
Moccia, Maria Federica Palestino, Lia Maria Papa,
Valeria Pezza, Francesco Polverino, Francesco
Rispoli, Michelangelo Russo
Assistenti editoriali / *Assistant editors*
Gilda Berruti, Mariateresa Giammetti,
Enza Tersigni

Il libro è stato oggetto di *peer review*
The book has been peer-reviewed

Conoscenza e valorizzazione del patrimonio culturale del Centro Storico di Napoli

1. Città Antica e Cultural Heritage

Knowledge and enhancement of Naples' Cultural Heritage

1. Ancient City and Cultural Heritage

a cura di / edited by
Massimiliano Campi
Mario Losasso



PON R&C 2007-2013 - Decreto Direttoriale n. 713/Ric. del 29 ottobre 2010 - Avviso "Distretti ad Alta Tecnologia" e Laboratori Pubblico-Privato – Titolo III

La presente pubblicazione è stata realizzata nell'ambito del progetto SNECS - "Social Network delle Entità dei Centri Storici".
Codice progetto: PON03PE_00163_1. Ammesso a finanziamento con Disciplinare di concessione delle agevolazioni Prot. MIUR 3972 del 20/11/2014

This publication was made under the SNECS project - "Social Network of Historical District Entity".



investiamo nel vostro futuro

Indice / Contents

7 **Presentazione / *Presentation***

Mario Losasso

Coesione urbana per un modello di percezione tra i monumenti storici e lo sviluppo della città / *Urban cohesion for a model of perception between the historic buildings and the development of the city*

8 **Centro Antico: un sistema cultura per Napoli**

Historic center: a cultural system for Naples

Ferruccio Izzo

18 **Ricerca l'identità nel Centro Antico di Napoli**

Searching for identity in the Ancient Centre of Naples

Marianna Ascolese, Alberto Calderoni, Vanna Cestarello

Modelli integrati avanzati, strumenti di rilievo e documentazione dei beni culturali dei centri storici / *Advanced integrated models, survey tools and documentation of cultural heritage of historical centers*

30 **Modelli di raccolta e documentazione per i centri storici e per i contesti che presentano persistenze monumentali consolidate**

Survey and documentation models for historic centers and present context That monumental persistence consolidated

Massimiliano Campi

42 **Verso sistemi H-BIM: modelli interpretativi e rilievo semantico per una tassonomia del patrimonio architettonico nel centro storico di Napoli**

Toward H-BIM systems: interpretative models and semantic relevance to a taxonomy of architectural heritage in the historic center of Naples

Antonella di Luggo

46 **Un Sistema Informativo Semantico per il Cultural Heritage**

Semantic Information System for Cultural Heritage

Valeria Cera

62 **Rileggere l'architettura attraverso la realtà aumentata**

Reinterpreting architecture through augmented reality

Simona Scandurra

64 **Modelli tridimensionali derivanti da foto modellazione per il progetto di monitoraggio: il complesso universitario dei SS. Marcellino e Festo**

Three-dimensional models derived from photo modeling for monitoring project: the university complex of SS. Marcellino e Festo

Domenico Iovane

Il patrimonio culturale del sistema integrato spazi pubblici - corti nel Centro Antico di Napoli. Modelli per la conoscenza e la valorizzazione sostenibile / *The cultural heritage of the integrated system public spaces - courtyards in the Ancient Center of Naples. Models for the knowledge and the sustainable enhancement*

70 **Modelli per la conoscenza e per la valorizzazione culturale e ambientale del sistema integrato spazio pubblico – corti**

Models for knowledge for the enhancement of cultural and environmental integrated system public space - courtyards

Mario Losasso

86 **Processi di formazione e modelli ricostruttivi del sistema insediativo del Centro Antico**

Development processes and models of the Ancient City system reconstructive settlement

Marialaura Coscarella

96 **Gli elementi del sistema insediativo: classificazione e comportamento ambientale**

The elements of the settlement system: classification and environmental behavior

Rosa Scognamiglio

106 **Il sistema degli spazi aperti: condizioni d'uso e attività compatibili**

The system of open spaces: conditions of use and compatible activities

Fabrizia Ancora

114 **Un modello per la conoscenza: approccio interscalare, caratteristiche ambientali, relazioni funzionali-spaziali**

A model for knowledge: inter-scalar approach, environmental features, functional and spatial relationships

Enza Tersigni

126 **Un modello per la valorizzazione sostenibile e la promozione di processi innovativi**

A model for the innovative processes sustainable development and promotion

Francesco Scarpati

Focalizzazione e consolidamento di metodologie di ricerca finalizzate alla lettura integrata della struttura e della evoluzione dei centri storici / *Focus and consolidation of research methods aimed at the integrated interpretation of the structure and evolution of historical centers*

140 **Dall'Acropoli civile di Neapolis all'Acropoli della polis di Cuma. La geografia come strumento di interpretazione e valorizzazione dei paesaggi urbani storici della Napoli metropolitana.**

From the civil Acropolis of Neapolis to the Acropolis of the polis of Cuma. Geography as a tool for the interpretation and valorization of historic urban landscapes of the metropolitan area of Naples.

Lilia Pagano

162 **Da beni culturali a monumenti. La condizione archeologica come oggetto di percorsi fisici e immateriali di valorizzazione**

From cultural heritage to monuments. The archeological condition as a physical and immaterial pathway for the valorization

Maria Lucia Costanzo

Strategie e metodi per lo sviluppo integrato e la gestione dei sistemi urbani dei centri storici / *Strategies and methods for the integrated development and management of urban systems of city centers*

170 **Rigenerazione urbana culture-led: un approccio sinergico**

Culture-led uWrban regeneration: a synergistic approach

Maria Cerreta

184 **Napoli città autentica: collective place-branding per Castel Nuovo e il centro storico di Napoli**

Naples authentic city: collective place-branding for Castel Nuovo and the historic center of Naples

Simona Panaro, Marta Scanniello

202 **Comunità attiva per la valorizzazione della città storica**

Active community for the valorization of the historical city

Antonella Falotico

214 **Macchine del tempo: Principi per la musealizzazione del Centro Antico di Napoli**

Time Machines. Pinciples for musealization of the Ancient Centre of Naples

Paolo Giardiello

226 **Il Design per i beni culturali dei sistemi urbani: inquadramento e linee guida operative**

Design for Cultural Heritage in Urban Systems-Overview & Operational Guidelines

Alfonso Morone

Macchine del tempo: principi per la musealizzazione del Centro Antico di Napoli

Paolo Giardiello

Time Machines. Pinciples for musealization of the Ancient Centre of Naples

Exhibit diffuse monuments

Ancient center of Naples, in its complex, seems like a unique monument. It is with his elements an articulated artistic, architectonic and historic monument testimony of traditions, expression of the character and social relation, stage of important events and of daily life. Ancient center of Naples is sum of single monuments, museums, churches, buildings, art and archeological sites, and we can see it like an unicum, like a layered city, site of memories and real expression of local culture, of gastronomical and crafts tradition, of accommodation. So, we need to show it in his entirety.

In a promotional point of view, the centre of the city must be imagined like a free space for who wants understand and study it. Must be, in a disciplinary way, accessible, communicable and usable like a cultural and social point of interest. We talk about a space that must be a museum itself, a complex system where we can exhibit single works of art, where we can propose monuments such events with precise criteria and understanding pathways.

Cultural heritage, in a contemporary way, must be promoted like an accessible place, that tell its story through human traces – past and present – that have shaped and determinate it day by day.

Visibility and accessibility to an important witness of past represent an important and original theme for a designer and it required coordinated strategies and methodologies. Being a museum means to have the potential to expose and transmit the intangible values and the testimonies contained there in. It requires sorting choices, museological criteria to make accessible single artistic emergencies without renouncing to principles of flexibility and adaptability and continuous updating of modern exhibition design.

Make accessible a city which is also a unique art-piece (the historic center of Naples, the largest in Europe was recognized in 1995 by UNESCO in the World Heritage List) is a planning action that, starting from the consolidated criteria of restoration, conservation and conserving of ruins, from planning, urban design, communication and guidance principles, requires

Esporre il bene diffuso

Il centro storico di Napoli, nel suo complesso, può essere inteso come un unico bene culturale. Per le sue caratteristiche esso rappresenta infatti un articolato bene artistico, architettonico e storico; testimonianza viva di tradizioni, espressione del carattere e delle relazioni sociali, luogo di eventi eccezionali come della quotidianità. Esso è certo la sommatoria dei suoi singoli monumenti, dei suoi musei, chiese e palazzi, dei luoghi d'arte, dei siti archeologici, ma va anche letto come un unicum, città stratificata, luogo della memoria e, allo stesso tempo, espressione viva della cultura locale, della tradizione gastronomica e artigianale, dell'offerta turistica e commerciale, che necessita di essere fruito e trasmesso nella sua interezza.

Dal punto di vista della promozione e della comunicazione deve essere immaginato come uno spazio a disposizione di chi intende comprenderlo e studiarlo, deve essere cioè, in termini disciplinari, reso accessibile, comunicabile e fruibile come un unico bene di interesse culturale e sociale. Si tratta di un luogo che deve divenire museo di sé stesso, di un sistema complesso dove esporre le singole opere, dove ordinare, predisporre e proporre monumenti come eventi attraverso criteri precisi che si configurano come percorsi di lettura e comprensione.

Un bene culturale siffatto, secondo le linee attuali, va promosso quale luogo visitabile, che espone e racconta, capace di trasmettere e comunicare la propria storia attraverso la condivisione delle tracce delle attività umane – del passato come del presente – che lo hanno conformato e che lo determinano, nella sua essenza, ogni giorno. La visitabilità e l'accessibilità a ciò che è testimonianza del passato, ma che nel contempo è utilizzato e fruito nell'attualità, rappresenta un preciso tema progettuale, proprio del nostro tempo, del tutto originale, che richiede strategie e metodologie coordinate. Essere un museo significa avere la potenzialità di esporre e trasmettere i suoi valori immateriali nonché le testimonianze in esso contenute, presuppone scelte di ordinamento, criteri museologici con cui rendere accessibili le singole emergenze artistiche, non rinunciando ai principi di flessibilità e di adattabilità, di aggiornamento e di rinnovamento continuo dell'offerta – pur nella stabilità dei suoi beni – propri della moderna museografia.

Rendere fruibile una città che è anche un bene culturale (il centro storico di Napoli, il più vasto d'Europa è stato iscritto nel 1995 dall'UNESCO nella World Heritage List) è un'operazione progettuale che, a partire dai criteri consolidati del restauro, della conservazione e della manutenzione di vestigia del passato, dell'urbanistica e della

in alto / up

*William Kentridge, Triumphs and Laments,
Lungotevere, Roma, 2016*

in basso / down

*Studio Azzurro, La Pozzanghera.
Micropaesaggio interattivo dedicato ai
bambini, Arengario, Monza, 2006 / Interaction
landscape for childrens. Arengario, Monza,
2006*



a synergy of different disciplinary contributions. Accessibility and usability, in a broad sense, involve the design and operational decisions which require the simultaneous presence of specific methodological approaches of multiple "layers" functional and cultural, material and theorists, as an expression of different reasons and autonomous languages, which in respect for the value to be transmitted, must coexist on the same work.

Different modes of knowledge, triggering with people who visit these places separate reports: a "participation" condition, which implies a bodily and sensory relationship with the materiality of the place to visit. An experience that also represents a cultural moment of sharing a piece of history, a "contemplation" if, on the morphological and semiotic reading of places, thanks to the knowledge, involves the emotions and memories of the audience, according to a logic of references to other experiences through which is able to "steal" the site. Example – not solved – of this situation is the Venice city, torn between the needs of who lives there and demands of those who visit, not designed to accommodate the large number of temporary daily users as not regulated by principles which bring coherence and synergy between the different needs and requirements, while respecting the heritage and its protection. In such cases the heritage must be designed as a real museum, or more precisely, the entire fabric must be seen as the summation of views and systems of use, with times and modes of fruition not in conflict with each other.

Stack more thematic visit itineraries, like stepping into a museum, the tracks linked to the traces of history and everyday life, means melt the material and physical understanding with the theoretical and cultural, sensory and perceptual enrichment with that knowledge and artistic enjoyment. To ensure that these elements do not conflict, dialogue between different levels of enjoyment and use must make each significant path and more complex than any museum full of evidences. It is realized in this way a condition in which the visitor "is" in the first person in the work exhibited and becomes an active part of it.

Take note of this coexistence specification on the same object of study and planning attention - archeology, history, restoration, exhibition, museum design, design, communication - and the presence of many layers at the same place, is to understand the need for separate but consistent proposals, autonomous but able to return chorally the significance of the site, let down by successive overlapping on a single idea of "cultural heritage". Interventions of exhibit design of an alive urban fragment, impose an "interpretation" of heritage that involves the enhancement and transmission of the testimony of its objective part or material and its witnesses and intellectual aspects. It is a project of

progettazione urbana, dell'arredo urbano, della comunicazione e dell'orientamento, necessita di una sinergia di diversi apporti disciplinari. L'accessibilità e la fruibilità, intese in senso ampio, implicano infatti scelte progettuali ed operative che impongono la compresenza di specifici approcci metodologici, di molteplici "livelli" funzionali e culturali, materiali e teorici, in parte differenti in quanto espressione di ragioni e linguaggi autonomi, che comunque, nel rispetto del valore da trasmettere e comunicare, devono coesistere ed insistere sul medesimo bene.

Piani fruitivi, modalità, differenti ma compresenti, di conoscenza, che innescano, con chi visita questi luoghi, distinte relazioni: una condizione di "partecipazione", che implica un rapporto corporeo e sensoriale con la matericità e la fisicità dell'ambito da visitare, un momento esperienziale ma anche culturale legato alla condivisione di un frammento della storia; una condizione di "contemplazione" che, dall'essere un fenomeno proprio dell'osservazione e della lettura morfologica e segnica dei luoghi, giunge, attraverso la conoscenza, a coinvolgere emozioni e memorie del fruitore, secondo una logica di rimandi ad altre esperienze attraverso le quali è in grado di "appropriarsi" del sito, di sentirlo proprio.

Esempio – irrisolto – di tale situazione è la città lagunare di Venezia, in bilico tra le necessità di chi la vive e le sempre più pressanti richieste di chi la visita, non predisposta ad accogliere i numeri di utenti temporanei giornalieri in quanto non regolata da principi in grado di mettere in coerenza e sinergia le diverse necessità e richieste, nel rispetto del bene e della sua tutela. In tali casi il bene va progettato come un vero e proprio museo o, più precisamente, l'intero tessuto deve essere visto come la sommatoria di sistemi di vista e di utilizzo, di tempi e modalità fruibili non in conflitto tra loro.

Sovrapporre quindi uno o più camminamenti di visita, veri e propri percorsi tematici di tipo "museale", ai tracciati propri delle trame della storia e della vita quotidiana, significa fondere la comprensione materiale e fisica con quella teorica e culturale, l'arricchimento sensoriale e percettivo con quello proprio della conoscenza e del godimento artistico senza però che questi entrino in conflitto e si sovrappongano in maniera da rendere inefficiente l'intero sistema. Il dialogo tra piani diversi di fruizione o di utilizzo rende ciascun percorso significativo più complesso di quello di un qualsiasi museo ricco di testimonianze, in quanto realizza una condizione per la quale il visitatore "è" in prima persona nell'opera esposta e ne diventa parte attiva.

Prendere atto di tale compresenza disciplinare sul medesimo oggetto di studio e di attenzione progettuale – archeologia, storia, restauro, allestimento, museografia, design, comunicazione – ovvero dell'esistenza di più layer nello stesso luogo, significa comprendere la necessità di azioni e proposte distinte ma coerenti, autonome ma capaci di restituire coralmemente il significato del sito, calate, per sovrapposizioni successive, su un'unica idea di "patrimonio" culturale.

Gli interventi propri dell'allestimento museografico del sito, di un frammento urbano vivo, impongono un'"interpretazione" del bene che comporta la valorizzazione e la trasmissione

della testimonianza, non solo della sua parte oggettuale o materica, ma, principalmente, dei suoi aspetti testimoniali e intellettuali. Si tratta di un progetto di museo, del tutto particolare invero, dove la "cosa" da esporre ed il luogo in cui si espone coincidono, oltre che di allestimento, dove ciò che viene comunicato è il sito stesso in cui si è. Museificare un luogo, e non solo i beni in esso presenti, significa, come detto, trattare il sito come la "cosa" da esporre e, nel contempo, considerare lo spazio da mostrare come "museo" in cui esibire e, soprattutto, esprimere i suoi contenuti già attraverso l'organizzazione spaziale ed espositiva. Il tema di ciò che viene trasformato in "museo di sé stesso", come le opere di architettura svuotate della loro funzione originaria e prive di altra destinazione d'uso se non quella di mostrarsi, non è paragonabile a quella che si propone in quanto, tale tipo di operazione, comporta che il bene alla fine assuma il suo destino contemporaneo di museo, di luogo dove esporre la sua storia attraverso la fruizione della sua spazialità, mentre la musealizzazione di qualcosa ancora vissuto e fruito per quello che è divenuto nell'attualità – con tutto il peso della sua storia – significa far convivere la funzione "museo" con quella del bene ancora vivo.

Da queste considerazioni è desumibile un aspetto del dialogo tra nuovo e antico, tra interventi del presente e testimonianze del passato: se tale prassi è sempre stata oggetto di studi e riflessioni teoriche finalizzate a raggiungere criteri condivisi per valutare la consistenza degli interventi contemporanei sul tessuto storico, nel caso in questione tale coesistenza va condotta più nella direzione di una "stratificazione significativa", di sovrapposizioni espressive, che di meri accostamenti, prudenti, di parti autonome. E' infatti nell'intendere il bene culturale come strumento e fine della comunicazione, come contenitore e contenuto del progetto allestitivo, che i criteri di tutela e valorizzazione possono arricchirsi di ulteriori apporti per risolvere metodologicamente ogni problema organizzativo e compositivo, in quanto il progetto di allestimento museografico prevede, per sua stessa natura, non solo la fruizione del bene ma la sua conoscenza e trasmissione.

Informare per comprendere

Il processo che va dall'informazione alla fruizione, cioè dalla conoscenza virtuale dei luoghi a quella reale, dalla programmazione del viaggio o della visita al godimento dei beni e delle risorse ambientali, necessita di strumenti intermedi, metodologicamente strategici, cioè di luoghi di accesso e accoglienza, di orientamento e di riconoscimento. Si tratta di veri e propri filtri tra la comunicazione del bene culturale e l'uso dello stesso, tra la trasmissione dei valori e il loro godimento, soprattutto se riferiti a strutture stratificate e complesse come quelle di un intero centro antico, non congelato nel passato ma vivo e attuale. Tali filtri, definiti genericamente hub, che possono avere una dimensione spaziale e fruibile ovvero una solo comunicativa e informativa, rappresentano i collegamenti tra l'esperienza immateriale e quella fisica, snodi in cui accogliere e distribuire, in cui consolidare le informazioni e dare inizio alle azioni programmate.

I criteri che informano il progetto del museo contemporaneo, per fare un esempio analogo,

special museum where the thing to be exposed and the place where it sets overlap, where what is communicated is the site where you are. Transform a place, and the works contained in it, in a museum, it means treating the site as the "thing" to be exhibited and, at the same time, consider the space to be displayed as "museum" to exhibit. It means, above all, to express its contents already through space and exhibition organization.

Architectural works emptied of their original function, and no other use, transformed into a museum of itself, is not comparable to the one proposed in this project. In this situation heritage assumes its contemporary fate of the museum, a place to display its history through the use of its space. Instead, the museum display of something still lived and enjoyed for what it has, become in actuality means to combine the "museum" function with that of still alive well.

From what is written is clear the importance of dialogue between new and old, between present's projects and past works. This dialogue has been the subject of theoretical studies created to define only criteria and to evaluate the significance of contemporary interventions on the historic fabric. In this case the dialogue between old and contemporary becomes a "significant stratification", characterized by expressive overlaps, and not through mere juxtaposition of autonomous parts.

If heritage should be considered as a tool and goal of communication, such as container and content of the exhibition design, principles of protection and enhancement of it can be enriched with additional allocations to solve, from a methodological point of view, organizational problems and compositional. In fact, the museological design includes, by its very nature, not only the use of the heritage but his knowledge and transmission.

Inform to understand

Process ranging from information to fruition, from the virtual to the real knowledge of the places, the programming of the trip or the visit of heritage and environmental resources, requires tools and strategic methods, requires welcome, guidance and recognitions places.

We talk about real filters between the communication of cultural heritage and the use of the same, including the transmission of values and their enjoyment, especially if referring to layered and complex structures as a whole ancient center, not frozen in the past but alive and current. These filters, generically defined hub, can have a usable space dimension and represent the links between the intangible and physical experience, joints where receive and distribute visitors, which consolidate the information and start the planned actions.

The information criteria of the contemporary museum design, have in fact exceeded the simple concept of exhibition site and use of an artistic heritage, and have generated connection spaces where simple actions take place within the confines museum.

At the same time exhibition and communication spaces expand deep into the fabric of the city and in social relations that take place around.

According to current indications, a museum is not only a suitable space to contain art but is itself a form of expression of values to communicate and transmit. According to this approach cultural heritage is not just a repository of values to understand, expression of the past, but becomes constructed form of layering of history, able to clearly indicate transmission of memory, a keen and sympathetic place of daily life.

Thus, places of welcome and orientation, can be both recognizable physical locations – new spaces that characterize environment – both equipment and skills of existing strategic locations in territory, which play as a filter and sorting to heritage to visit.

We imagine an immediate and understandable system-filter that serves as access portal and a mediating tool between remote programming of their visit (on-line bookings, download guides and programs) and the actual visit in which the viewer is recognized from interactive systems (as available). Through dedicated computer applications, user can be informed, updated and recommended for residence time. Heritage to visit is no longer simply “chosen” but enters into a relationship with visitor is encouraged to detailing its selections, informed, guided and followed in his needs. In this sense it is appropriate to identify the strategic role of transit places and monumental attractors as thresholds of the reception system.

The transit places, meaning parts of the infrastructure system – metro stations, railway stations, bus stops, arrival and departure docks of ferries and hydrofoils, ticket offices, park and ride – may be a first mediation spaces between the intangible knowledge and the actual use of places. Transit and welcome areas, oriented to places and routes, where to plan and receive data and tools to the visit: graphic image, interactive portals, multimedia stations, info point, waiting rooms, stores dedicated, physical or just informative interface areas.

Monumental attractors, instead, are places that, because in the urban skyline visible signs or symbols, icons of the city, they can enhance themselves and around which insist, filter building areas that are a point of reference, guidance and enjoyment of entire historic layered fabric. These attractors should not diminish the value of the tissue around them, they must be used to revitalize and promote whole portions of the territory, increasing their ability to attract visitors.

In addition to infrastructure and attractors, in fact, the same monumental sites can fulfill the task of reception,

hanno infatti superato il semplice concetto di luogo di esposizione e di fruizione di un bene artistico, di contenitore di opere distinto dall'ambiente che lo circonda, dando vita a spazi di interconnessione dove semplici azioni del quotidiano trovano spazio di svolgimento dentro i confini dell'area museale e, nel contempo, i luoghi di esposizione e di comunicazione si espandono fin dentro il tessuto della città, nella trama di relazioni sociali che si svolgono all'intorno. Un museo, secondo le attuali indicazioni, non è più solo uno spazio idoneo a contenere l'arte o determinati valori da salvaguardare ma è esso stesso forma espressiva dei valori da comunicare e trasmettere. Secondo tale impostazione il bene culturale non è solo il depositario di valori da comprendere, espressione di sensi del passato, ma diviene forma costruita della stratificazione della storia, capace di indicare con chiarezza la trasmissione della memoria, comunque luogo vivo e partecipe della vita quotidiana.

Pertanto, i luoghi di accoglienza e di orientamento, possono essere, a loro volta, sia luoghi fisici riconoscibili – nuovi spazi caratterizzanti l'ambiente – sia dotazioni e specializzazioni di luoghi strategici già esistenti sul territorio, in grado di svolgere la funzione di filtro e di smistamento verso il bene da fruire.

Si immagina cioè un sistema-filtro immediato e comprensibile che faccia da portale di accesso oltre che da mediazione tra una programmazione a distanza della propria visita (prenotazioni on line, download di guide, mappe e programmi) e la visita vera e propria dove il fruitore viene riconosciuto da sistemi interattivi (in quanto già registrato) e, attraverso applicazioni informatiche dedicate, può essere informato, aggiornato e consigliato per tutto il tempo di permanenza. Il bene da visitare non è più semplicemente “scelto” ma entra in relazione con il visitatore che viene stimolato a dettagliare le sue selezioni, guidato e seguito nei suoi bisogni.

In tal senso è opportuno individuare il ruolo strategico dei luoghi di transito e degli attrattori monumentali come soglie del sistema di accoglienza. I luoghi di transito, intesi come parti del sistema infrastrutturale – fermate della metropolitana, stazioni ferroviarie, fermate dei bus, moli di arrivo e partenza dei traghetti e aliscafi, sale di attesa, biglietterie, parcheggi di interscambio –, possono rappresentare un primo spazio di mediazione tra la fase di conoscenza immateriale e la fruizione reale dei luoghi. Ambienti di passaggio dove essere accolti con informazioni chiare, orientati verso luoghi e percorsi, dove poter programmare e ottenere dati e strumenti utili alla visita: immagine grafica, portali interattivi, postazioni multimediali, info point, sale di attesa, store dedicati; spazi quindi fisici o solo interfacce informative.

Gli attrattori monumentali invece sono quei luoghi che, o perché segni visibili nello skyline urbano, o perché simboli riconosciuti, icone stesse della città, possono valorizzare, non solo se stessi ma l'intorno su cui insistono, costruendo aree filtro capaci di divenire un punto di riferimento, di orientamento e di godimento di parte del bene inteso come l'intero tessuto storico stratificato. Tali attrattori non devono sminuire il valore del tessuto che li circonda incrementando la loro capacità di attrarre i visitatori e sottraendoli al bene diffuso, ma devono essere utilizzati per rivitalizzare e promuovere intere porzioni del territorio.



Gordon Young, A Flock of Words, Morecamble Bays, 2003



Mimmo Paladino, Montagna di Sale, Piazza del Plebiscito, Napoli, 1995

communication, guidance and information through their formal structure, material and exhibition set up.

Can also collaborate in this task street furniture basic components if properly integrated with information and interactive media, places of business, tissue parts such as squares, plazas, arcades, porches, fountains.

It means that a bench, a bicycle rack or fountain must be imagined, designed and promoted beyond its specific function, not as a mono-functional furniture, as a response to a specific need, but as “interactive space”, an attractor by which we interact with surroundings.

Clarity and accuracy of communication is not born from the juxtaposition of various benefits, both traditional and innovative, but from the recognition of individual objects in a widespread system capable of connecting each element to others, capable of guiding and directing visitors into the city .

In addition to this methodological approach we must be taken into account the possibility of imagining places to promote and communicate as a space for temporary events. The temporary display should be seen as an event, often planned and repeated, capable of receiving a higher level of attention more than fixed installations. The event is expected, it is contextualized, has a shelf life, its linked to other events and, being exceptional, is capable of acceptance and more widespread fruition strategies.

Strategies for a conscious fruition of cultural heritage

To historic centre of Naples we can imagine the presence of filter and mediation place between time information, planning visit and fruition of site. We talk about an “increased use” of opportunities provided by the sensors and then interactive communication in real time. These moments of mediation, defined reception and guidance, involving equipping existing space, with addition of new permanent or temporary structures and with strengthening of existing places.

User perceives to be reached goal, he feels that his research through a virtual reality takes form of a physical and sensory experience, that cultural heritage is part of a set of real potentials of the daily life that include cultural aspect and adequate loisir component, sales and service. The visitor perceives to be guided and directed in real time, he feel part of the events, take advantage of waiting time and knows to be assisted in each program change or unforeseen situation.

In this sense, the extended cultural heritage become a driving force for development and enhancement even for residents, cultural workers, trade and tourism. Is an important tools for imprompt visitors who, having no contact with place previously and have not planned ahead visit, can still find an informative place that can respond in real time to their demands and expectations. We talk about receptive district systems, which become opportunities for development, for tourist and for

Al di là delle infrastrutture e degli attrattori infatti, gli stessi luoghi monumentali, meta dei fruitori, possono assolvere al compito di accoglienza, comunicazione, orientamento e informazione attraverso la loro struttura formale, materica e allestitiva. Inoltre, possono collaborare a tale compito le componenti base dell’arredo urbano, se opportunamente integrate con supporti informativi ed interattivi, i luoghi del commercio o a carattere pubblico e istituzionale, le parti del tessuto come piazze, slarghi, portici, androni, fontane. Ciò significa che una panchina, come un portabiciclette o una fontana, deve essere immaginata e quindi progettata e promossa oltre la sua specifica funzione, non più come arredo monofunzionale, come risposta ad un preciso e circoscritto bisogno, ma come “luogo interattivo”, come ambito attrattore da cui poter interagire con l’intorno. La chiarezza e la precisione della comunicazione, che significa immaginare una nuova morfologia e degli inediti linguaggi, non nasce dalla giustapposizione delle varie prestazioni, da quella tradizionale e quelle innovative, ma dalla predisposizione di una riconoscibilità dei singoli oggetti all’interno di un sistema complesso capace di connettere e relazionare ogni singolo elemento agli altri e quindi a orientare e dirigere all’interno dello spazio costruito della città. In aggiunta a tale approccio metodologico va tenuta in conto la possibilità di immaginare i luoghi da promuovere e comunicare come spazio di eventi temporanei. L’allestimento temporaneo va visto nel suo valore di evento, spesso anche programmato e ripetuto, capace dei ricevere un livello di attenzione, proprio perché temporaneo, addirittura superiore alle installazioni fisse. L’evento è atteso, è contestualizzato, è legato al tempo come ad altri eventi e soprattutto è dimensionato all’eccezionalità quindi capace di accoglienza e di strategie fruite più capillari.

Strategie per una fruizione consapevole

Nel caso del centro storico di Napoli è possibile immaginare concretamente luoghi filtro di mediazione tra il momento dell’informazione e della programmazione della visita e quello della fruizione dei luoghi, fruizione “aumentata” dalle possibilità offerte dai sensori e quindi dalla comunicazione interattiva in tempo reale. Tali momenti di mediazione, definiti di accoglienza e di orientamento, devono prevedere l’allestimento di spazi esistenti, l’inserimento di nuove strutture fisse o temporanee, il potenziamento di luoghi di esistenti e quindi delle dotazioni delle infrastrutture e dei sistemi di arredo urbano di ambienti, o solo di ambiti, che segnano il luogo, lo rappresentano e lo esprimono comunicandone i contenuti.

Il fruitore deve percepire di essere arrivato alla meta, deve concretamente sentire che la ricerca avvenuta attraverso una realtà virtuale sta per concretizzarsi in una esperienza fisica e sensoriale, che il bene culturale è parte di un insieme di potenzialità reali proprie del quotidiano che includono, oltre l’aspetto culturale, anche una adeguata componente ludica, commerciale e di servizio. Non solo, il visitatore deve percepire di essere guidato e indirizzato in tempo reale, deve sentirsi parte degli eventi e delle manifestazioni, deve approfittare dei tempi di attesa trasformandoli in occasioni insperate e, infine, sapere di

essere assistito e indirizzato in ogni cambio di programma o situazione imprevista.

In tal senso, il bene culturale esteso, aperto al dialogo con i potenziali utenti, può diventare un volano di sviluppo e di valorizzazione anche per i residenti, gli operatori culturali, commerciali e turistici dell’area, i visitatori improvvisati che, non avendo avuto contatti di altro tipo con il luogo in precedenza, né avendo programmato in anticipo la visita, possono comunque trovare un punto informativo in grado di rispondere in tempo reale alle loro richieste ed aspettative. Sistemi di accoglienza di quartiere che diventano opportunità di sviluppo, di incontro e di relazione anche per coloro che vivono nel quotidiano quel determinato luogo.

Una interessante esperienza, svolta in sinergia con gli studenti del Master of Science in Design for the Built Environment (DBE) presso il Dipartimento di Architettura (DiARC), ha messo in luce la possibilità di una interazione digitale, di una realtà virtuale coniugata alla realtà aumentata, di una sorta di “gioco”, con cui entrare in contatto con i monumenti oltre che essere “contattati” da loro. A partire dalla esperienza di giochi basati sulla geolocalizzazione di elementi è possibile coniugare il virtuale con il reale, ridurre le distanze, ottenere una comprensione inedita di ciò che si fruisce fisicamente.

Interattività e fruizione

L’avvento della tecnologia informatica, del digitale e della “rete” internet, ha modificato sostanzialmente il nostro quotidiano, costruendo un mondo in cui, secondo una espressione diffusa, siamo sempre “connessi”. I nuovi apparati elettronici, i nuovi oggetti che ci circondano, hanno infatti aumentato le possibilità di comunicazione e di conoscenza, di informazione e di scambio di opinioni, di percezione e di approfondimento ma, soprattutto, ci hanno reso parte di un “sistema” in cui si è costantemente collegati a coloro o a ciò che abbiamo scelto di conoscere, seguire e aggiornare. Tale principio di “connettività” ha modificato il senso stesso delle relazioni interpersonali, del diritto all’informazione, della conoscenza e della possibilità di raccogliere dati e nozioni, alterando la sostanza reale di stati come la “solitudine”, la “percezione” o l’ “esperienza”.

La domotica, letteralmente la robotica applicata agli spazi abitati, e cioè la diffusione e la declinazione di tali tecnologie nei luoghi di vita quotidiana, pur avendo raggiunto potenzialità impensabili, nella prassi corrente, è stata utilizzata prevalentemente ancora solo per il controllo degli strumenti che contribuiscono al confort abitativo, per gli oggetti che animano lo spazio, per la gestione a distanza degli impianti e quindi per la verifica in tempo reale dei requisiti e delle prestazioni delle componenti tecnologiche.

Se il mondo, grazie alle nuove tecnologie, è diventato un luogo di scambio, a ogni livello, di legami e di contatti interpersonali sempre più intensi, di conoscenza e approfondimento di interessi e passioni, di partecipazione a ideali, i principali spazi destinati alle varie attività dell’uomo sono diventati “strumenti” sempre più controllabili, più performanti, più personalizzabili, più adeguati alle esigenze, insomma più complessi ma più facilmente gestibili.

citizens who live in that particular place.

An interesting experience, carried out in collaboration with students of DBE at DiARC, has highlighted the possibility of a digital interaction, a virtual system conjugated to augmented reality, a “game” by which to make contact with monuments as well as be “contacted” by them. From the experience of games based on

geolocation of elements you can combine virtual with the real, reduce distances, get a new understanding of what it enjoys physically.

Interaction and fruition

The advent of information technology has fundamentally altered our lives by defining a world where, according to a widespread expression, we are always “connected.” New electronic devices, new objects that surround us, have in fact increased the possibilities for communication and knowledge, information and exchange of views and we have transformed us in a part of a “system” in which we are constantly connected to people and things we know. This principle of “connectivity” has changed the sense of personal relationships, the sense of right to information, the sens of knowledge, the ability to collect data and concepts, and has altered the substance of states such as “loneliness”, “perception” or “experience”. Home automation, robotics applied to living spaces, and diffusion of such technologies in everyday places has reached unimaginable potential, but was still only used for control of instruments contributing to living comfort, for objects that animate space, for remote management of facilities and for verification of requirements and performance of technological components.

If the world, thanks to new technologies, has become a place of exchange of links and contacts, knowledge and deepening of interests and passions, ideals of participation, the main areas for the various human activities have become “instruments” more and more controllable, better performing, more customizable, more adapted to the needs, more complex but more manageable. Still, upgraded living spaces are not completely devoid of new settlement mode and relational, as only total control of devices and components that equip and qualify them.

Scientific and technological research today is instead trying to impose a real turnaround and then propose a new meaning of role of home automation in the human life: from control and command of the equipment we arrived to a real interactivity and to a dialogue with these systems. The future we are planning is one in which the objects are not only obedient, but they are able to “talk” with us, to “call our attention”. Objects that, knowing our tastes, stimulate us, invite and propose us new situations. This change of attitude, being in the immaterial world of the internet, will soon

be part of our real life. Objects, spaces, institutions will contact us knowing our tastes and needs, wants and expectations and, if we allowed it to him, give us any information about their characteristics by comparison with other products, places or similar situations. This future, made up of a widespread and application of simple technologies, now underway, requires only simple and understandable interfaces and will change our habits, will change the relationship between people and things, including actions to be taken and needs to be satisfy.

Strategies for enhancement of ancient centre

The strategies for the enhancement of the “ancient city” should be addressed in a manner aimed at museum display, communication, exhibition and fruition of heritage it represents.

Heritage which, as mentioned above, consists of a material part, represented by the set of monuments and works, museums and galleries, archaeological sites and historical archives contained therein, and an intangible part that is derived from the traditions, events, legends, literature, theater, music, cinema, from all that has marked his appearance and his way of being used. Also, the life in his streets and in his buildings, as well as trade, crafts, hospitality and gastronomy make it an unstable heritage that needs various museum displays criteria to adapt changing needs.

This question involves identification of flexible itineraries, adaptable and always updated. Set of itineraries, with different needs and expectations, must be integrated with everyday life flows, which must not be excluded but should be considered at different times and in different periods of the year.

The use of heritage and of individual monuments, as well as that of events and attractions of this city, must be individual terms that make up a unique signifier and communicative itinerary, adaptable to the needs of the people.

We therefore consider that, within the transmission of immutable values, the idea to fruition and content to communicate must adapt to user depending on time of visit, on time available for the enjoyment, and on his expectations. Recognition so the user's needs is essential to track personal itinerary in real time, however adaptable to the needs.

This means promoting the heritage before it is visited, you can access it through interactive information channels and then bring it closer to the needs of fruition. The interactivity with the users must continue in the reception phase and during the visit through the use of computing and digital instruments. Management of these flows and itinerary must provide a phase control and monitoring.

We have to check the actual ability to receive many users on the basis of requests, tenders and on the basis

Eppure, gli spazi di vita aggiornati non sono ancora del tutto forieri di nuove modalità insediative e relazionali, quanto solo del totale controllo degli apparati e delle componenti, ovvero di integrazione e dialogo tra gli stessi, che li attrezzano e li qualificano.

La ricerca scientifica e tecnologica oggi sta invece cercando di imporre una reale inversione di tendenza e quindi proporre un rinnovato significato del ruolo della domotica nella vita dell'uomo: dal controllo e comando degli apparati si sta giungendo ad una reale interattività e ad un dialogo con essi. Il futuro che si sta progettando è quello in cui gli oggetti non solo saranno sempre più obbedienti e a nostra totale disposizione, ma saranno in grado di “parlarci”, di “richiamare la nostra attenzione”, nel senso che saranno gli oggetti, conoscendo i nostri gusti ed esigenze, a stimolarci, ad invitarci, a suggerire, a proporre. Tale cambio di atteggiamento, già percorribile tecnologicamente, e in essere nel mondo immateriale di internet, è prossimo ad invadere il nostro quotidiano, la nostra vita reale. Gli oggetti, gli spazi, le istituzioni ci contatteranno conoscendo i nostri gusti ed esigenze, bisogni e aspettative e, se glielo avremo consentito, ci forniranno ogni tipo di informazione sulle loro caratteristiche attraverso confronti con altri prodotti o luoghi o situazioni simili. Questo futuro, fatto di una applicazione diffusa e capillare di tecnologie semplici, è oggi già potenzialmente in atto, necessita solo di interfacce semplici e comprensibili e modificherà sostanzialmente le nostre abitudini, cambierà radicalmente il rapporto tra l'uomo e le cose, tra le azioni da compiere e i bisogni da soddisfare.

Strategie per la valorizzazione del centro antico

Le strategie per la valorizzazione del bene “Centro Antico” vanno quindi indirizzate nell’ottica di precisi criteri finalizzati alla musealizzazione e quindi alla comunicazione, esposizione e fruizione, del patrimonio che esso rappresenta. Patrimonio che, come già detto, consiste di una parte materiale rappresentata dall’insieme di monumenti e opere, musei e gallerie, siti archeologici e archivi storici in esso contenuti e da una parte immateriale che deriva dalle tradizioni, dalle feste, dagli eventi, dalle leggende e dalla letteratura, dal teatro, dalla musica e dal cinema, da tutto ciò che, dalle prelibatezze culinarie agli eventi storici, ha segnato indelebilmente il suo aspetto e il suo modo di essere usato. Inoltre la vita stessa che ancora oggi fluisce nelle sue strade e nei suoi edifici, così come il commercio, l’artigianato, l’accoglienza e la ristorazione ne fanno un bene non stabile ma in continuo divenire, che necessita quindi di criteri museologici e di proposte museografiche continuamente adeguate alle esigenze mutevoli.

Questo comporta, in pratica, l'individuazione di percorsi di visita che non siano immutabili ma flessibili, adeguabili e sempre aggiornati. L'insieme di questi percorsi, distinti per esigenza e aspettativa, deve essere integrato ed intrecciato con i flussi di vita normale, che non devono essere esclusi o ghettizzati, ma che comunque non devono entrare in conflitto ed essere quindi rispettati nelle diverse fasce orarie e nei vari periodi dell'anno. La fruizione del bene e dei singoli monumenti, così come quella degli eventi e delle offerte turistiche della città, devono essere declinate come espressioni singole capaci, tuttavia, di comporre

un unico itinerario significante e comunicativo adeguabile e in fondo personalizzabile.

Per tale ragione si ritiene che l’idea di fruizione e i contenuti da comunicare, all’interno della trasmissione dei valori immutabili, debbano adeguarsi sia al fruitore e che al periodo della visita, al tempo a disposizione per la fruizione, al profilo e alle aspettative dei visitatori. Il riconoscimento quindi delle esigenze dell’utente e delle sue caratteristiche è indispensabile al fine di tracciare itinerari personalizzati adeguabili in tempo reale rispetto agli eventi. Questo significa promuovere il bene prima ancora che esso sia visitato, renderlo accessibile anche attraverso canali informativi interattivi e, quindi, avvicinarlo alle diverse necessità di fruizione.

L’interattività con gli utenti deve inoltre proseguire in fase di accoglienza e durante la visita attraverso l’utilizzo delle potenzialità di strumenti dell’informatica e del digitale, oltre il controllo e verso un dialogo partecipato tra l’uomo, le cose e i luoghi. La gestione di tali flussi e percorsi deve prevedere anche una fase di monitoraggio, nel senso di verifica della effettiva capacità di assorbimento delle quantità di fruitori oltre che della adeguatezza delle richieste in base alle offerte anche sulla base di una previsione di tempi e spostamenti. Lo stesso programma di visita, se interattivo e aggiornabile in tempo reale, può prevedere deviazioni o modifiche, interferenze o variazioni, che permettano la migliore fruizione, l’efficienza dei servizi ma anche il riconoscimento di eventuali mutati bisogni o aspettative durante la visita stessa, monitorando le soste, l’attenzione e la quantità di informazioni scambiate.

Ciò che è quindi un bene materiale, stratificato e carico di memoria, può disporre di percorsi intangibili di conoscenza, capaci di leggere, di volta in volta, il migliore livello di interazione e scambio tra il bene stesso e l’utente.

Temporaneità

La temporaneità, cioè allestimenti ed eventi di breve durata cadenzati secondo un calendario preciso, interagiscono con tale impostazione, corroborandola. In fondo la temporaneità stessa ha sempre espresso una condizione materiale legata al tempo dell’evento ed una immateriale data dalla memoria di ciò che è stato e dall’attesa di ciò che sarà. Pertanto le tradizionali linee metodologiche proprie di allestimenti temporanei, di feste di piazza, di installazioni artistiche, di performance ed eventi, di happening e uso spontaneo dei luoghi, ben si coniugano con la tendenza di appropriazione e conoscenza attraverso l’interattività ottenuta grazie a strumenti digitali.

Gli interventi temporanei, infatti, propongono soluzioni che, alterando il tessuto sono in grado comunque di svelarne valori sopiti o nascosti, e che, nel contempo, individuano valori ripetibili per quanto effimeri, capaci di diventare una consuetudine dotata di una attrattiva e di una riconoscibilità a volte maggiore di ciò che è permanente e stabile. Eventi ripetibili o comunque legati a ricorrenze e scadenze della tradizione risultano stabili nella memoria più di ciò che permane fisicamente e costruiscono una attesa di una fruizione ripetuta, quanto originale, di itinerari o percorsi narrativi alternativi.

of a forecast of timing and movements.

The same tour program, if interactive and updated in real time, can predict changes and interferences that enable a better use, efficiency of services and fulfillment of any changing needs or expectations during the visit. Material heritage, layered and full of memories, can have intangible itineraries able to read the best level of interaction and exchange between itself and the user.

Temporaneity

Displays and short-term events with a clear timetable, interacting with the express setup and substantiated it. The temporariness has always expressed a material condition linked to the time of event and an immaterial condition linked to memory of what was and to expectation of what will be. Therefore traditional methodological lines of temporary exhibitions, street festivals, art installations, performance and spontaneous use of sites, well combine with knowledge through interactivity achieved thanks to digital tools. Temporary exhibitions doesn't give us solution but they try to intercept repeatable changeable value , able to became an attractive routine. Repeatable events or traditional events can result stable in memory more than physical or permanent thinks making up a waiting for alternative point of view.

Finally, the temporary nature combines perfectly with the exceptional case of ancient cultural heritage that still have a degree of continuous use in the present; an ancient living center and lived every day like that of the city of Naples, where functional routes and tourist itineraries are closely intertwined, it can take advantage of the event temporarily limited and circumscribed as an opportunity that does not conflict with the daily needs of residents.

The temporary exhibits mark the city well over permanent actions, not as physical traces but as eco event, as the success of other events repeated over the years similar to this described that and point out the potential of the place, as it does not self but inextricably linked to space and under, in it, the old well.

Proven experience as the Days of Fashion and the Salone del Mobile in Milan, La Biennale of Architecture, the Art Biennale and the Venice Film Festival is showing that the whole city to benefit from a renewed sense of participation during installations and installations that i spread the event over the deputies boundaries and invade the urban fabric making it available to a new and original use.In summary, the methodological principle of giving a monumental well as an ancient living center like a museum to exhibit himself and the treasures it contains means applying contemporary principles by the body and museological to a complex and articulated system that still can be managed according to museological criteria capable of enhancing, second

alternative itineraries manageable over time, all the testimonies contained therein without conflict with the everyday life flows and the use of residents.

A city operated as a museum protects and enhances and above all does not give in to the temptation to centralize in a few places the interest of visitors not to interfere with ordinary activities of citizens.

The use then jointly immaterial and the material, the virtual and the real, in a study of real interactive criteria and not only used as a slogan, it can build a kind of hypertext accessible physically where the different levels of knowledge and contemplation of the goods are not suffered passively but are chosen on the basis of the interests of users such as the promotion of public administrations. Finally, the proper use of all the spaces and places, not simultaneously but according to rotations dictated by shared criteria, can afford the protection, control and proper maintenance of goods difficult to handle because of witness rich layered all be enhanced.

La temporaneità raccontata e documentata, comunicata e annunciata, permette di non interferire stabilmente con la vita quotidiana del bene culturale, come nel caso di un centro antico, e realizza tuttavia picchi di attenzione, flussi consistenti di visitatori, in tempi prevedibili, programmabili e quindi gestibili. Permette una rotazione di proposte e quindi focalizzazioni successive e differenziate su beni e monumenti diversi inseriti tuttavia in un discorso ininterrotto e sempre disponibile alla fruizione. Sposta flussi di utenti, dirige l'attenzione verso luoghi poco attrattivi, rende gestibili, cadenzandoli, i tempi di percorrenza dei percorsi culturali, espositivi o commerciali. La temporaneità infine si coniuga perfettamente con il caso eccezionale di beni culturali dell'antichità che presentano comunque un grado di fruizione ininterrotto nel presente; un centro antico vivo e vissuto quotidianamente come quello della città di Napoli, dove itinerari funzionali e percorsi di visita turistica si intrecciano strettamente, può approfittare dell'evento temporaneo limitato e circoscritto come di una opportunità che non entri in conflitto con i bisogni giornalieri dei residenti. Gli allestimenti temporanei segnano la città ben più di azioni permanenti, non come tracce fisiche ma come eco dell'evento, come dimostra il successo di alcune manifestazioni ripetute negli anni che disvelano e puntualizzano potenzialità dei luoghi, in quanto non autoreferenziali ma legate indissolubilmente allo spazio e ai sensi, in esso contenuti, del bene storico. Esperienze collaudate come le Giornate della Moda e il Salone del Mobile a Milano, La Biennale di Architettura, La Biennale dell'arte e il Festival del Cinema di Venezia dimostrano che è la città tutta a beneficiare di un rinnovato senso di partecipazione in occasione di installazioni e allestimenti che diffondono l'evento oltre i confini deputati e invadono il tessuto urbano rendendolo disponibile ad un uso inedito e originale.

In sintesi, il principio metodologico di considerare un bene monumentale come un centro antico vivo al pari di un museo dove esporre sé stesso e i tesori in esso contenuti significa applicare i principi contemporanei dell'allestimento e della museografica ad un sistema complesso e articolato che comunque può essere gestito secondo criteri museologici in grado di valorizzare, secondo percorsi di visita alternativa gestibili nel tempo, tutte le testimonianze in esso contenute senza che entrino in conflitto con i flussi di vita quotidiana e di uso dei residenti. Una città gestita come un museo protegge e valorizza e soprattutto non cede alla tentazione di accentrare in pochi luoghi l'interesse dei visitatori per non interferire con le attività ordinarie dei cittadini. L'uso poi congiunto dell'immateriale e del materiale, del virtuale e del reale, all'interno di uno studio di criteri interattivi concreti e non solo usati come slogan, può costruire una sorta di ipertesto fruibile fisicamente dove i vari livelli di conoscenza e di contemplazione dei beni non siano subiti passivamente ma siano scelti sulla base degli interessi dei fruitori come quelli di promozione delle amministrazioni pubbliche. Infine il corretto uso di tutti gli spazi e luoghi, non in simultanea ma secondo rotazioni dettate da criteri condivisi, può permettere la tutela, il controllo e l'adeguata manutenzione di beni difficili da gestire in quanto ricchi di testimonianza stratificate tutte da valorizzare.

Migliore+Servetto, Italo Lupi, Look of The City, Torino, 2006. Allestimenti nel centro storico della città / *Look of The City, Torino, 2006. Displays in historical centre of the city.*

