



Vent'anni di riflessioni sull'allestimento

Una disamina critica per una fenomenologia dell'espore

testo di/text by Marco Borsotti

Twenty years of thinking on exhibition design. A critical examination for a phenomenology of displaying

Introduction

Ever since my first reflections on exhibition design twenty years ago, the focal point of this architectural discipline, closely related to the sphere of Interior Architecture but now endowed with its own theoretical and operational characteristics, concentrated, for me, on its establishing itself in 'a field of comparison and research of interpolation systems between different significant values inherent in the space of memory, ideas and representations' (Borsotti, in Cristallo et al., 2006, p. 75). It was precisely this potential for linking ideological and essentially abstract concepts (therefore apparently unrepresentable) and physical space (which instead became the experiential matrix of these concepts) that represented the realisation of a moment of paradigmatic change in the very idea of exhibition design, which definitively overcame certain principles, still legitimate today, but by now strongly limiting.

Conservative, protective, ephemeral: paradigms to be overcome

The question of exhibiting could no longer be circumscribed to the adjectives, predominant at the time, of conservative and protective action or find and exhaust its meaning in providing a scenario aimed at ensuring the best custody, both environ-

Introduzione

Fin dalle mie prime riflessioni sul progetto di allestimento, vent'anni or sono, il punto focale di questa disciplina architettonica, strettamente correlata all'ambito dell'Architettura degli Interni, ma ormai dotata di caratteristiche teoriche e operative proprie, si concentrava, per me, sul suo attestarsi in «un campo di confronto e ricerca di sistemi di interpolazione tra differenti valenze significative insite nello spazio della memoria, delle idee e delle rappresentazioni» (Borsotti, in Cristallo et al., 2006, p. 75). Proprio questo suo potenziale di raccordo tra concetti ideologici ed essenzialmente astratti (quindi apparentemente irrepresentabili) e spazio fisico (che di questi concetti diventava, invece, la matrice esperienziale), rappresentava il concretizzarsi di un momento di cambio paradigmatico dell'idea stessa di allestimento, che superava definitivamente alcuni principi, ancora oggi legittimi, ma ormai fortemente limitanti.

Conservativo, protettivo, effimero: paradigmi da superare

La questione dell'espore, infatti, non poteva più essere circoscritta alle aggettivazioni, allora predominanti, dell'azione conservativa e protettiva, ovvero trovare ed esaurire il proprio senso nel fornire uno scenario finalizzato ad assicurare i temini di migliore custodia, sia ambientale che di sicurezza, dei singoli artefatti messi in mostra. Parallelamente, anche la questione dell'effimero, caratterizzante la maggior parte degli allestimenti, destinati a una ineluttabile breve, seppur accattivante, durata (in contrappunto, tuttavia, con i sistemi espositivi delle istituzioni museali, generalmente permanenti), necessitava, quanto meno, di una revisione critica, sia per l'uso, sempre più diffuso di soluzioni e materiali meno 'transitori' (che riportavano la gravità materica degli apparati espositivi a una apparenza più stabile, in un attraente gioco di paradossi percettivi sulla qualità reale/evocata/percepita del tempo dell'espore) (1), sia per l'esigenza, ormai urgente, di definire delle spazialità determinate dai contenuti dell'evento espositivo (piuttosto che dalle sue forme) e quindi sincronizzate ad un tempo 'multiplo', dove il valore degli oggetti esposti, dei significati da essi espressi e della permanenza dei visitatori, diventassero, infine, gli effettivi generatori di un'esperienza intensa, coinvolgente, duratura. «La scenografia crea forma dal contenuto, dando a quest'ultimo significato e attitudine. Genera spazi narrativi da idee, cose e storie e trasmette il loro contenuto sotto forma di messaggi» (Atelier Brückner, 2011, p. 59) (2). Il carattere temporaneo di un allestimento, dunque, non esercitava più, in maniera univoca e monodirezionale, la sua influenza sul costruito dell'apparato espositivo che, anzi, grazie anche alla continua contaminazione con gli strumenti digitali, paradossalmente, andava assumendo sempre più un carattere perdurante, in virtù delle infinite possibilità di documentazione, replica, implementazione



mental and security, of the individual artefacts put on display. At the same time, the question of the ephemeral, which characterises the majority of exhibitions, destined to an ineluctably brief, albeit captivating, duration (in counterpoint, however, with the generally permanent exhibition systems of museum institutions), also needed, at the very least, a critical review, both for the increasingly widespread use of less 'transitory' solutions and materials (which brought the material gravity of the exhibition apparatuses back to a more stable appearance, in an attractive game of perceptive paradoxes on the actual/evoked/perceived quality of the time of exhibiting) (1), and for now urgent need to define spatialities determined by the contents of the exhibition event (rather than by its forms) and thus synchronised with a 'multiple' time, where the value of the objects on display, of the meanings they express and of the visitors' permanence become the effective generators of an intense, involving, lasting experience. 'Scenography creates form from content, giving the latter meaning and attitude. It generates narrative spaces from ideas, things and stories and conveys their content through messages' (Atelier Brückner, 2011, p. 59) (2). The temporary character of an exhibition no longer exerted its influence in a univocal and unidirectional manner on the construct of the exhibition apparatus, which, paradoxically, thanks also to the continuous contamination with digital apparatuses, was increasingly assuming a perduring character, by the infinite possibilities of documentation, replication, implementation and interaction offered by them. These enhancements, in fact, already hinted at their capacity to modify and dilate the perception of the temporal and experiential duration of the visitor's presence in the set-up space, as well as the possibility of activating a translational reproducibility of the contents themselves, which could be recalled and reworked, at one's discretion, in 'other' moments, beyond those of the exhibition itself. Exhibits, which I defined at the time as 'active condensers', thus began to be participatory and no longer neu-



e interazione da essi offerte. Questi potenziamenti, infatti, facevano già allora intuire la loro capacità di modificare, dilatandola, la percezione della durata temporale ed esperienziale della presenza del visitatore nello spazio allestito, così come la possibilità di attivare una riproducibilità traslata dei contenuti stessi, richiamabili e rielaborabili, a propria discrezione, in momenti 'altri', oltre a quelli della mostra stessa. Gli allestimenti, che allora definivo "condensatori attivi", iniziavano, dunque, a essere strumenti partecipativi e non più neutri, nella costruzione di esperienze cognitive intense, dove l'interazione tra lo spazio ospitante e le strutture destinate all'esposizione della collezione realizzava un sistema sinergico, in grado di attuare quella feconda corrispondenza biunivoca, così come mirabilmente intuiva da Stephen Greenblatt (1990), tra l'aura della "meraviglia", intrinsecamente posseduta dall'oggetto esposto e il potere della "risonanza", da esso emanata. D'altronde, già nel 1952, Ernesto N. Rogers, a proposito di alcuni progetti allestitivi di Franco Albini, aveva scritto, con profetica intuizione «L'esposizione non va più intesa come una rassegna di oggetti da osservare su un fondo neutro, ma come un ambiente da penetrare, e tale da stabilire (...) con il visitatore (...) il rapporto diretto e concreto della presenza» (Rogers, 1952).

L'allestimento significativo: progettare paesaggi narrativi

Mettere in luce la necessaria 'presenza' dell'esposizione, significa elevarne, finalmente, la consistenza progettuale a scenario complessivo e coordinato, destinato a sostenere e potenziare il ruolo 'significante', ancor prima che scenica, della collezione e pone le premesse per lo sviluppo di un principio innovativo del progetto di allestimento, inteso non più come azione del 'mostrare', quanto struttura del "mostrare e raccontare", secondo un'idea che investe lo spazio stesso che diviene il luogo del "dare significato", anche attraverso un coinvolgimento sempre più attivo del visitatore. «Integrando lo spazio e utilizzando vari strumenti di progettazione, la scenografia evoca ambienti tematici narrativi definiti dai

tral instruments in the construction of intense cognitive experiences, where the interaction between the hosting space and the structures destined to display the collection created a synergic system capable of implementing that fruitful two-way correspondence, as admirably intuited by Stephen Greenblatt (1990), between the aura of 'wonder', intrinsically possessed by the exhibited object and the power of 'resonance', emanated by it. On the other hand, already in 1952, Ernesto N. Rogers, about some of Franco Albini's exhibition projects, wrote with prophetic intuition: 'The exhibition should no longer be understood as a collection of objects to be observed on a neutral background but as an environment to be penetrated, and such as to establish (...) with the visitor (...) the direct and concrete relationship of presence' (Rogers, 1952).

The signifying exhibition: designing narrative landscapes

Highlighting the necessary 'presence' of the exhibition means finally elevating its design consistency to an overall and coordinated scenario, destined to support and enhance the 'significant' presence, even before theatrical, of the collection, and lays the foundations for the development of an innovative principle of exhibition design, no longer understood as the action of 'showing', but as the structure of 'showing and telling', according to an idea that invests the space itself, which becomes the place of 'giving meaning', also through increasingly active involvement of the visitor. 'By integrating space and using various design tools, scenography evokes thematic narrative environments defined by content, which are perceived on a sensory and aesthetic level, focusing increasingly on the visitor or recipient' (Atelier Brückner, 2018, p. 166). This is a foundational conceptual and operational turning point, implying the definitive overcoming of the 'neutrality' of the exhibition context: an intuition, moreover, already anticipated by many artists who, in their expressive sphere, had well understood the intense bi-univocal relationship existing between the exhibition space and the works housed in it, suffering with growing discomfort the omnipresence of the white box, the icy and disorienting monochrome setting created in the desire to eliminate any environmental interference, in order to pursue a totalising presence of the work of art. This condition became an a-sensorial paradox that removed the work itself from any meaningful relationship with the experience that generated it (O'Doherty, 2010). 'It is the artists who have inaugurated avant-garde forms of exhibition design, elaborated unprecedented display systems and imposed over time transformations of designated spaces (galleries and museums) in the

contenuti, che vengono percepiti a livello sensoriale ed estetico, concentrandosi sempre più sul visitatore o sul destinatario» (Atelier Brückner, 2018, p. 166). Si tratta di una svolta concettuale e operativa fondativa, che implica il definitivo superamento della 'neutralità' del contesto allestitivo: un'intuizione, per altro già anticipata da molti artisti che, nel loro ambito espressivo, avevano ben compreso l'intensa relazione biunivoca esistente tra lo spazio espositivo e le opere in esso ospitate, subendo con crescente disagio l'onnipresenza della *white box*, l'algida e spaesante ambientazione monocromatica nata nella volontà di eliminare qualsiasi interferenza ambientale, per perseguire una presenza totalizzante dell'opera d'arte. Una condizione divenuta un paradosso a-sensoriale che sottraeva l'opera stessa a qualsiasi relazione significativa con il vissuto che l'aveva generata (O'Doherty, 2010). «Sono gli artisti ad aver inaugurato forme di allestimento d'avanguardia, elaborato inediti display systems e imposto nel tempo trasformazioni degli spazi deputati (gallerie e musei) in funzione di nuove esigenze sperimentali» (Poli & Bernardelli, 2016, p. 11). Il progetto allestitivo si presenta, allora, come l'atto di messa a punto di un luogo architettonico organizzato da e attraverso una sequenza di configurazioni spaziali che restituiscono sostanza 'fisica e percepibile' alla realizzazione di eventi strettamente coordinati ai diversi piani di espressione di contenuti selezionati, le cui relazioni linguistiche e concomitanze temporali danno vita a un diverso atto del vedere. Lo spazio dell'allestimento diviene lo spazio del vedere consapevole, ovvero del guardare per comprendere, dell'osservare rimanendo coinvolti, dell'assumere una postura proattiva, del percepire con i sensi e del fare esperienza con l'interazione, in un sistema ambientale integrato che interseca processo narrativo e codice linguistico. «Lo spazio architettonico umano è allo stesso tempo narrante e da raccontare. Le modalità con cui questa narrazione si è configurata nel passato, prende forma nel presente, e si spera si concretizzi anche in futuro, sono un tema che ci interroga costantemente sulla codifica dei linguaggi e sul suo impatto immediato sulle discipline del design. Pertanto, nella sua ciclicità (codice/linguaggio/narrazione/memoria) il processo narrativo tenta di radicare la nostra esistenza in ciò che ci ha preceduto, quasi come una legittimazione delle nostre azioni, mentre il codice del linguaggio funge da tramite continuo tra il significato delle cose e il loro significato culturale» (Centineo, 2023). Uno spazio composito, quindi, cui sovrintendere con una capacità progettuale in grado di configurarsi in una sorta di *editing* "spazio-temporale" (Borsotti, in Basso Peressut et al., 2008) finalizzato a realizzare un'esperienza multisensoriale che diviene, infine, un vero e proprio "atto di regia" (Borsotti, 2009). In questo scenario, la narrazione non corrisponde più semplicemente all'esistenziale esigenza comunicativa di una mostra, ma stabilisce un principio concettuale di abitabilità coordinata e relazionale tra spazio, contenuto e utente. «Il concetto tradizionale di mostra, il cosiddetto modello di trasmissione, prevede che la mostra trasferisca semplicemente le informazioni dai curatori ai visitatori, una sorta di scarico di massa (*mass dumping*) di materiale per mostrare ciò che i curatori fanno e trasmettere ciò che ritengono che il pubblico debba sapere. Il nuovo e migliore approccio consiste nel creare un dialogo all'interno della mostra, in modo che il pubblico porti alla mostra i propri pensieri, sentimenti e preoccupazioni. (...) Ciò significa pensare alla comunicazione come a un dialogo che si rivolge al visitatore aprendogli una serie di storie o interventi con i quali può impegnarsi in modi diversi» (Hughes, 2021, p. 8). Il modello provocatoriamente chiamato da Hughes 'mass dumping', che implica una predominanza autoreferenziale dell'apparato curatoriale, collide e collapsa a fronte della consapevolezza delle potenzialità insite nell'interpretazione del ruolo dell'allestimento quale medium espressivo, capace di essere partecipativo e generativo rispetto alla collezione esposta, in termini di evocazione, rivelazione, evidenziazione, spiegazione ed espansione dei molteplici valori di senso emanati da ogni singolo oggetto o traccia (dal materiale all'immateriale) presente in mostra, così come dallo scenario più ampio delle loro reciproche interferenze (3). Lo spostamento dell'impianto progettuale allestitivo verso un'aggettivazione narrativa potrebbe apparire un semplice e opportunistico allineamento culturale nei confronti di una società, la nostra, sempre più innervata dall'ansia collettiva di generare storie, in una proliferazione deviante che ne accentua ossessivamente l'aspetto di spettacolarizzazione e consumo istantaneo, a discapito della profondità dei contenuti e il cui risultato è un investimento della soglia di attenzione ad esse dedicata ormai misurabile in pochi secondi (4). Uno scenario dove qualsiasi racconto sembra essere consumato nell'unica, ineluttabile condizione di perdurante tempo presente, così permeabile da rivelare una fragilità ricettiva che caratterizza quella che ho chiamato la società della 'Bulimia Iconografica', (Borsotti, 2023, p. 67), intendendola come una deriva di quella della 'Spettacularizzazione', preconizzata da Guy Debord (2006). Eppure, paradossalmente, è proprio nell'ambito del progetto di allestimento che il valore narrativo ritrova una sua specificità fondativa, poiché qui l'intento è saldamente ancorato alla volontà di intercettare e ampliare l'attenzione del visitatore, contrapponendo alla 'forma-merce', (come la definiva sempre Debord), riferibile alla categoria del quantitativo, quella che potremmo chiamare la 'forma-presenza', correlata alla categoria del qualitativo. In questo senso, lo spazio allestito diviene luogo



a sinistra e sotto/on the left and below: Migliore+Servetto. Museo di Storia Naturale di Milano. Progetto permanente per la Galleria dell'Evolutione Umana, Milano 2023. Exhibition, Lighting and Environmental Graphic Design by Migliore+Servetto. Courtesy of Migliore+Servetto / Migliore+Servetto. Milan

Museum of Natural History. Permanent Project for the Gallery of Human Evolution, Milan 2023. Exhibition, Lighting and Environmental Graphic Design by Migliore+Servetto. Courtesy of Migliore+Servetto



function of new experimental needs' (Poli & Bernardelli, 2016, p. 11). The exhibition design, then, presents itself as the act of fine-tuning an architectural place organised by and through a sequence of spatial configurations that restore 'physical and perceptible' substance to the realisation of events closely coordinated with the different planes of expression of selected contents, whose linguistic relations and temporal concomitances give rise to a different act of seeing. The space of the exhibition becomes the space of conscious seeing, looking to understand, observing while remaining involved, assuming a proactive posture, perceiving with the senses and experiencing with interaction in an integrated environmental system that intersects the narrative process and linguistic code. 'Human architectural space is both narrating and to be narrated. How this narration has taken shape in the past, takes shape in the present, and hopefully also materialises in the future is a subject that constantly questions us about the codification of languages and its immediate impact on design disciplines. Thus, in its cyclical nature (code/language/narrative/memory), the narrative process attempts to root our existence in what has preceded us, almost as a legitimisation of our actions, while the code of language acts as a continuous conduit between the meaning of things and their cultural significance' (Centineo, 2023). A composite space, therefore, to be superintended with a design capacity capable of configuring itself in a sort of 'spatio-temporal editing' (Borsotti, in Basso Peressut et al., 2008) aimed at realising a multi-sensory experience that ultimately becomes a true 'act of direction' (Borsotti, 2009). In this scenario,

generativo di esperienze, dove l'incontro con la presenza, sia essa materiale che immateriale, è un atto significativo, il momento generatore di conoscenza. (Atelier Brückner, 2011, 2018; Den Oudsten, 2012; Kossmann et al., 2012; Borsotti, 2013, 2017; Migliore, 2019). Possiamo, allora, affermare che l'allestimento ha raggiunto lo statuto di "paesaggio narrativo": «Un luogo può assumere il carattere di una storia quando uno spazio è strutturato e vari media sono aggiunti in modo consapevole e ponderato. Questo tipo di narrazione ha una struttura completamente diversa da quella classica che si trova nei libri, nei film o nelle opere teatrali (...) Una mostra è una narrazione a quattro o più dimensioni, non lineare, in cui il visitatore può seguire molti fili; non si tratta di un'unica storia, ma piuttosto di frammenti di storia separati che sono sempre vari e presentati da una prospettiva diversa nello spazio» (Kossmann & de Jong, 2010, p. 69). In questo paesaggio, il progetto di allestimento è lo strumento «catalizzatore per la promozione dei concetti (idee, fatti, storie, intuizioni) e degli oggetti (artefatti, documenti, prodotti, elementi naturali) che costituiscono il contenuto di un'esposizione» (Borsotti, 2017, p. 12).

Tra partecipativo e discorsivo, digitale e immersivo

L'allestimento è sia un sistema linguistico che un apparato operativo e coinvolge lo spazio, rendendolo partecipativo dei contenuti di quanto esposto, così come il pubblico, ai quali propone relazioni di significato e senso, nell'intento di generare un atto di scoperta personale e di partecipazione 'assistita'. La vocazione narrativa dell'allestimento implica, dunque, il superamento della sua componente puramente contemplativa e apre alle infinite possibilità del trasferimento di conoscenza, generando modalità plurime di contatto con il visitatore. Ecco, allora, nascere modalità proattive e interconnesse, che alludono a scenari partecipativi, la cui realizzabilità, ovviamente, determina cambi di paradigma in termini di progettazione, ora maggiormente sensibile alla partecipazione, fisica e scalabile, dei visitatori nella costruzione della struttura stessa del sistema allestitivo (anche museale), raggiungibile anche attraverso la realizzazione di esperienze personalizzate, basate principalmente sul valore degli 'oggetti sociali', secondo la definizione di Nina Simon (5) e sulla possibilità della 'co-creazione'. «Sogno un'istituzione futura che sia interamente partecipativa, che utilizzi l'impegno partecipativo come veicolo per le esperienze dei visitatori (...) Un luogo in cui le azioni di ogni persona siano messe in rete con quelle degli altri in contenuti cumulativi e mutevoli da esporre, condividere e remixare. Un luogo in cui ogni persona discute degli oggetti in mostra con amici e conoscenti, condividendo storie e interpretazioni diverse» (Simon, 2010, p. 350). Inoltre, vengono immaginate nuove forme curatoriali di programmazione interdisciplinare e sinestetica, definite discorsive. Qui i contesti spaziali e culturali sono affrontati come occasioni dove il progetto allestitivo media tra istanze storiche, teoriche e critiche e pratiche creative (McLaughlin, 2020), per determinare una porosità di reciproci flussi significativi, in grado di essere attivati dai visitatori stessi. Le impostazioni partecipative e discorsive ridefiniscono l'allestimento come spazio della produzione, implicando un intenso coinvolgimento del

narration no longer corresponds to the existential communicative need of an exhibition but establishes a conceptual principle of coordinated and relational habitability between space, content and user. 'The traditional concept of the exhibition, the so-called transmission model, envisages the exhibition simply transferring information from the curators to the visitors, a kind of mass dumping of material to show what the curators know and to transmit what they think the audience should know. The new and better approach is to create a dialogue within the exhibition so that the audience can bring their thoughts, feelings, and concerns to the exhibition. (...) This means thinking of communication as a dialogue that addresses the visitor by opening up a series of stories or interventions with which they can engage in different ways' (Hughes, 2021, p. 8). The model provocatively called 'mass dumping' by Hughes, which implies a self-referential predominance of the curatorial apparatus, collides and collapses in the face of an



© Andrea Martiadonna



© Andrea Martiadonna

sopra/above: Migliore+Servetto. Teamwork Installation. A World of Potential Permanent Exhibition, The Home of the Human Safety Net. Procuratie Vecchie, Venezia 2022. Exhibition Design by Migliore+Servetto. Courtesy of Migliore+Servetto

awareness of the potential inherent in interpreting the role of the exhibition design as an expressive medium, capable of being co-participative and generative concerning the collection on display, in terms of evocation, revelation, highlighting, explanation and expansion of the multiple values of meaning emanating from each individual object or trace (from the material to the immaterial) present in the exhibition, as well as from the broader scenario of their reciprocal interferences (3). The shift of the exhibition design system towards a narrative adjective could appear to be a simple and opportunistic cultural alignment with society, ours, increasingly innervated by the collective anxiety to generate stories in a deviant proliferation that obsessively accentuates the aspect of spectacularization and instantaneous consumption, to the detriment of the depth of the contents and the result of which is an investment of the threshold of attention devoted to them that can now be measured in seconds (4). A scenario where any narrative seems to be consumed in the unique, ineluctable condition of the enduring present time, so permeable as to reveal a receptive fragility that characterises what I have called the society of 'Iconographic Bulimia' (Borsotti, 2023, p. 67), understanding it as a derivative of that of 'Spectacularization', preconised by Guy Debord (2006). And yet, paradoxically, it is precisely in the sphere of the exhibition design that the narrative value finds its founding specificity since here the intent is firmly anchored

fattore esperienziale, implementato dall'accesso al linguaggio della multi-sensorialità, sostenuto dalle implementazioni digitali. In particolare, lo scenario discorsivo immette le attività speculative e di ricerca interdisciplinare, connesse allo sviluppo dei contenuti espositivi, nel processo complessivo di formazione della programmazione delle istituzioni di riferimento, (musei, fondazioni, gallerie, etc.) secondo modelli strutturati e sinestetici (Laurberg & Schavemaker, 2016, p. 1), il cui esito ultimo sono allestimenti intensamente scenografici, emozionali e aperti. La medesima urgenza di integrazione processuale è presente anche nello sviluppo della visione post-digitale dei musei, dove il ruolo delle tecnologie, non più eludibile, viene definitivamente immesso a tutti i livelli (pre/post/on going production), con grande attenzione a logiche strategiche improntate a un approccio sistemico human-centered, in grado di definire le finalità primarie delle istituzioni, in piena sinergia con le loro comunità di riferimento, rintracciando nell'allestimento il principale strumento di interrelazione con la platea allargata degli utenti (Parry, 2013a; 2013b; Mason, 2020). L'utilizzo delle tecnologie digitali è indubbiamente un fattore di potenziamento dell'attitudine narrativa dell'infrastruttura allestitiva, sia in termini di capacità di coinvolgimento interattivo e multimodale del visitatore, sia in termini di rafforzamento intensivo dell'offerta di disponibilità di informazioni, in grado di intercettare e stimolare le differenti procedure mnemoniche che caratterizzano l'essere umano, siano esse individuali, collettive o sociali (Ricoeur, 2003; Halbwachs, 2009; Assmann, 2015). Tuttavia presenta anche delle pericolose derive operative, che equivocano sul proprio modello comunicativo, attribuendo, per estensione "nobilitante", il termine allestimento a strutture che sono, piuttosto, di puro intrattenimento: si tratta dell'aggettivazione "immersivo", ormai di uso iper-inflazionato. In teoria, infatti, un allestimento immersivo dovrebbe essere caratterizzato dalla capacità di soddisfare i bisogni fisici, emotivi e intellettuali dei visitatori, integrandoli all'interno di una esperienza di visita totalizzante, basata sull'interazione tra cultura e tecnologia, ma nella pratica esso è diventato sinonimo di pura spettacolarizzazione dell'evento culturale, con una logica che all'opportunità della costruzione di uno spazio esperienziale multi-layered, multi-modale e multi-sensoriale, predilige la preponderanza degli effetti visivi e audio, secondo una struttura narrativa di impostazione cinematografica (Wingley, 2016). Qui la narrazione è riportata al semplice montaggio sincronizzato di immagini e sonoro, esaltato dall'estensione multidirezionale delle proiezioni, mentre lo spazio ritorna ad essere un mero contenitore indifferenziato, dove il visitatore si aggira in maniera esclusivamente passiva. «Sembrano esistere due tipi di mostre: discorsive e immersive. Ognuna di esse è una lezione di composizione da manuale. Una si posiziona sul lato del cervello; l'altra sul lato del corpo. Una prevede l'inserimento di più parole nella galleria; l'altra elimina tutte le parole. In uno spazio



in queste pagine e successiva/on these pages and subsequent: Dotdotdot. Rodin e la danza, Mudec, Milano 2023. Exhibition Design, Interaction Design, and Visual Identity by Dotdotdot. Courtesy of Dotdotdot

to the desire to intercept and broaden the visitor's attention, contrasting the 'form-commodity' (as Debord always defined it), referable to the category of the quantitative, with what we might call the 'form-presence', correlated to the category of the qualitative. In this sense, the set-up space becomes a generative place of experience where the encounter with presence, whether material or immaterial, is a signifying act, the generating moment of knowledge (Atelier Brückner, 2011, 2018; Den Oudsten, 2012; Kossmann et al., 2012; Borsotti, 2013, 2017; Migliore, 2019). We can, then, say that the setting has achieved the status of a 'narrative landscape': «A place can take on the character of a story when space is structured, and various media are added in a conscious and considered way. This type of narrative has a completely different structure from the classical narrative found in books, films or plays (...) An exhibition is a four- or multi-dimensional, non-linear narrative in which the visitor can follow many threads; it is not a single story, but rather separate story fragments that are always varied and presented from a different perspective in space» (Kossmann & de Jong, 2010, p. 69). In this landscape, the exhibition design is the 'catalytic tool for promoting the concepts (ideas, facts, stories, insights) and objects (artefacts, documents, products, natural elements) that constitute the content of an exhibition' (Borsotti, 2017, p. 12).

Between participatory and discursive, digital and immersive

The exhibition design is both a linguistic system and an operational apparatus and involves the space, making it co-participant in the contents of what is exhibited, as well as the public, to whom it proposes relations of meaning and sense, with the intention of generating an act of personal discovery and 'assisted' co-participation. Therefore, the exhibition's narrative vocation implies the overcoming of its purely contemplative component and opens up to the infinite possibilities of knowledge transfer, generating multiple modes of contact with the visitor. Here, then, is the birth of proactive and interconnected modes, which allude to participatory scenarios, the realisation of which determines paradigm changes in terms of design, now more sensitive to the physical and scalable participation of visitors in the construction of the very structure of the exhibition system (also museum), which can also be achieved through the realisation of personalised experiences, based mainly on the value of 'social objects', according to Nina Simon's definition (5) and on the possibility of 'co-creation'. 'I dream of a future institution that is entirely participatory, that uses participatory engagement as a vehicle



© DSL Studio, Melania Della Greve

immersivo, le parole sono inaccettabili. Dopo tutto, come si può essere immersi nello spazio se si sta leggendo qualcosa? Seguendo questa divisione, la lettura si colloca in un altro tipo di logica, quella della visione in contrapposizione alla logica della multisensorialità» (Wingley, 2016, p. 2).

Quale futuro nella semantica dell'esporre?

Se possiamo definitivamente affermare che, nella contemporaneità, «l'Allestimento conforma uno spazio relazionale dove tre parametri fondamentali, uomo/oggetto/luogo, interagiscono, originando reciproci valori di senso. (...) svela la poetica del luogo e quella degli oggetti e (...) intensifica l'osservazione e l'interpretazione di ciò che viene esposto» e che «lo spazio (dell'allestimento) non solo contiene, ma permea e dona significato al racconto: diventa emanatore del racconto, sua matrice e alveo» (Borsotti, 2022, pp. 18-19), è possibile individuare ulteriori parametri che, nell'immediato futuro, potranno aggiungersi alla costruzione work in progress di una fenomenologia dell'esporre? Ritengo si possa affermare che l'evoluzione della conformazione degli spazi dell'esporre è definitivamente connessa al convergere sincronizzato di tutte le sue componenti progettuali, a partire dalla costruzione dell'impianto curatoriale stesso, verso luoghi dialogici, in gradi di trasporre e compendiare il portato narrativo dell'evento in un suo sincretismo analogico/digitale, dove convivano la configurazione ambientale, strumentale, comunicativa, sensoriale ed emozionale. L'allestimento sarà sempre più chiamato, perciò, non solo a mostrare e spiegare, ma anche a coinvolgere, appassionare e sedurre, sviluppando modelli sempre più raffinati di accesso e di relazione tra contenuto e visitatore. Lo spazio dell'allestimento appare destinato a conformarsi sempre più come luogo relazionale: un eco-sistema

for visitor experiences (...) A place where each person's actions are networked with those of others into cumulative, changing content to be displayed, shared and remixed. A place where each person discusses the objects on display with friends and acquaintances, sharing different stories and interpretations' (Simon, 2010, p. 350). In addition, new curatorial forms of interdisciplinary and synaesthetic programming are imagined and referred to as discursive. Here, spatial and cultural contexts are approached as occasions where the exhibition design mediates between historical, theoretical and critical instances and creative practices (McLaughlin, 2020) to determine the porosity of reciprocal meaningful flows capable of being activated by the visitors themselves. The participatory and discursive approaches redefine the exhibition as a space of production, implying an intense involvement of the experiential factor, implemented by the access to the language of multi-sensoriality, supported by digital implementations. In particular, the discursive scenario injects the speculative and interdisciplinary research activities connected to the development of exhibition content into the overall process of shaping the programming of the reference institutions (museums, foundations, galleries, etc.) according to structured and synaesthetic models (Laurberg & Schavemaker, 2016, p. 1), the ultimate outcome of which are intensely scenic, emotional and open-ended installations. The same urgency of process integration is also present in the development of the post-digital vision of museums, where the role of technologies, no longer elusive, is definitively introduced at all levels (pre/post/ongoing production), with great attention to strategic logics marked by a human-centred systemic approach, capable of defining the primary aims of the institutions, in full synergy with their communities of reference, finding in the layout the main instrument of interrelation with the enlarged audience of users (Parry, 2013a; 2013b; Mason, 2020). The use of digital technologies is undoubtedly a factor in enhancing the narrative capacity of the exhibition infrastructure, both in terms of its capacity for interactive and multi-modal involvement of the visitor and in terms of intensively reinforcing the availability of information, capable of intercepting and stimulating the different mnemonic procedures that characterise the human being, be they individual, collective or social (Ricoeur, 2003; Halbwachs, 2009; Assmann, 2015). However, it also presents some dangerous operational drifts, which equivocate on its communicative model, attributing, by 'ennobling' extension, the term staging to structures that are, rather, of pure entertainment: this is the adjective 'immersive', now in hyper-inflated use. In theory, an immersive exhibition should be characterised



by the ability to satisfy visitors' physical, emotional and intellectual needs, integrating them within a totalising visitor experience based on the interaction between culture and technology. However, in practice, it has become synonymous with the pure spectacularization of the cultural event, with a logic that prefers the preponderance of visual and audio effects, according to a cinematographic narrative structure, to the opportunity of constructing a multi-layered, multi-modal and multi-sensorial experiential space (Wingley, 2016). Here, the narrative is returned to the simple synchronised montage of images and sound, enhanced by the multi-directional extension of projections. At the same time, the space reverts to being a mere undifferentiated container, where the visitor wanders exclusively passively. 'There seem to be two types of exhibitions: discursive and immersive. Each is a textbook lesson in composition. One is placed on the brain and the other on the body. One involves placing more words in the gallery; the other eliminates all words. In an immersive space, words are unacceptable. After all, how can one be immersed in space if reading something? Following this division, reading is placed in another kind of logic, that of vision as opposed to the logic of multisensoriality' (Wingley, 2016, p. 2).

What future in the semantics of exposition?

If we can definitively affirm that, in the contemporary world, 'the display conforms to a relational space where three fundamental parameters, man/object/place, interact, originating reciprocal values of meaning. (...) it unveils the poetics of the place and that of the objects and (...) it intensifies the observation and interpretation of what is ex-

hibited' and that 'the space (of the exhibition) not only contains but permeates and gives meaning to the story: it becomes the emanator of the story, its matrix and riverbed' (Borsotti, 2022, pp. 18-19), is it possible to identify further parameters that, in the immediate future, could be added to the work-in-progress construction of phenomenology of exhibiting? I think it can be said that the evolution of the conformation of exhibition spaces is definitively connected to the synchronised convergence of all its design components, starting from the construction of the curatorial system itself, towards dialogic places capable of transposing and summarising the narrative content of the event in its analogical/digital syncretism, where the environmental, instrumental, communicative, sensorial and emotional configuration coexist. The exhibition will, therefore, increasingly be called upon not only to show and explain but also to involve, fascinate and seduce, developing increasingly refined models of access and relationship between content and visitor. The exhibition space appears destined to conform more and more as a relational place: an environmental eco-system whose configuration and equipment facilitate the intuition and appropriation of links and concatenations between the different significant levels expressed by the collection, drawing solid practicable links at the level of the exchange of contents, just as it happens for a text capable of generating cognitive and emotional reactions (La Rosa, 2024). The multiple nature of the exhibition space will have to configure and control increasingly differentiated declinations, also in virtue of the exponential expansion of narrative subjects which today have risen to a status of consolidated cultural value, thanks to the

flanking, in the definition of culture itself, of tangible and intangible experiences (6). The exhibition design, therefore, is enriched with new textures, inserted in a broader spectrum of hybridisation, which moves from the physical to the virtual and which, today, as an innovative field of exploration, we can temporarily call 'phygital'. «In phygital exhibition environments, the digital action is independent and at the same time interconnected to the physical human action/reaction, in a mutable whole that takes shape thanks to the synergy between the visitor and the sensitive environment» (Borsotti, 2024, p. 668) and where the use of technology never prevails over the perception of the space, as well as of the collection contained in it, but is proposed as its digital amplification (Miano & Borsotti, 2023).

ambientale la cui configurazione e le cui attrezzature facilitino l'intuizione e l'appropriazione di nessi e concatenamenti tra differenti livelli significativi espressi dalla collezione, disegnando solidi legami praticabili sul piano dello scambio di contenuti, così come accade per un testo che sia in grado di generare reazioni cognitive ed emotive (La Rosa, 2024). La natura molteplice dello spazio allestitivo dovrà configurare e controllare declinazioni sempre più differenziate, anche in virtù dell'espansione esponenziale dei soggetti narrativi oggi assurti ad uno status di valenza culturale consolidata, grazie all'affiancamento, nella definizione di cultura stessa, delle esperienze tangibili e intangibili (6). Il progetto di allestimento, perciò, si arricchisce di nuove trame, inserite in un più ampio spettro di ibridazione, che si muove dal fisico al virtuale e che oggi, in quanto campo di esplorazione innovativo, possiamo temporaneamente chiamare *phygital*. «Negli ambienti espositivi *phygital*, l'azione digitale è indipendente e allo stesso tempo interconnessa all'azione/reazione fisica umana, in un insieme mutevole che prende forma grazie alla sinergia tra il visitatore e l'ambiente sensibile» (Borsotti, 2024, p. 668) e dove l'utilizzo della tecnologia non prevarica mai la percezione dello spazio, così come della collezione in esso contenuta, ma si propone come una sua amplificazione digitale (Miano & Borsotti, 2023).

NOTE

- (1) Si pensi, come esempio paradigmatico, alla mostra "I musei di James Stirling, Michael Wilford & Associates", allestita alla Galleria d'Arte Moderna, presso la Fiera di Bologna, da Achille Castiglioni e Nicola Marras, nel 1990. Se Marras, nel descriverla, premette: «La struttura espositiva di una mostra è effimera. L'allestimento di una mostra nasce e muore con la mostra, viene prodotto appositamente per l'oggetto da esporre, ne offre a volte un'interpretazione critica, ne guida sempre -che si voglia o no- la lettura», (Marras, n.d.) proprio questa "interpretazione critica" conduce all'invenzione di ampie "pareti volanti (che) dovevano essere una rappresentazione dei muri di Stoccarda (il riferimento è alla Neue Staatsgalerie del 1984), non una simulazione: dunque, restando completamente bianchi, avrebbero riprodotto 'graficamente' la composizione delle lastre, ma non la materia". Il corto circuito, ironico e intellettuale, tra la consistenza materica dell'architettura reale di Stirling e il suo duplicato, evocativo seppur temporaneo, alla fine estrae il tempo 'a scadenza' dell'evento espositivo e lo colloca in una sua sfera autonoma, persistente, extra-temporale.
- (2) Qui Uwe R. Brückner adotta la dizione tedesca 'szenografie' (in inglese 'scenography') che, in italiano, è assimilabile, in quest'ambito disciplinare, alla nostra 'allestimento'.
- (3) Uno scenario che vede tra i suoi precursori l'allestimento realizzato da Casson Mann nel 2001 per le British Galleries del Victoria&Albert Museum di Londra, dove, come dichiarano i progettisti, le collezioni dei «dipinti, disegni e stampe sono esposti insieme a costumi, tessuti, mobili, vetri e ceramiche, in cinque period room. (...) Il nostro intento progettuale è stato quello di far sì che i visitatori percepissero e riconoscessero la storia. Abbiamo variato il ritmo, la consistenza, l'acustica, la densità, il colore e l'interattività» (Casson Mann, n.d.). Un continuo gioco di assonanze materiche e visive che rivitalizzano i contenuti della collezione stessa, rivelandone inaspettate relazioni simboliche e formali che innescano nuovi livelli di comprensione del periodo storico presentato.
- (4) A riguardo si veda: 8 secondi. Viaggio nell'era della distrazione di Lisa Iotti
- (5) «Un oggetto sociale è un oggetto che mette in relazione le persone che lo creano, lo possiedono, lo usano, lo criticano o lo consumano. Gli oggetti sociali sono transazionali e facilitano gli scambi tra coloro che li incontrano» (Simon, 2010, p. 129).
- (6) Si rimanda alla Nuova definizione di Museo, redatta da ICOM (Praga, 2022 – fonte: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>) e alla Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale, redatta da UNESCO (Parigi, 2003 – fonte: <https://ich.unesco.org/en/convention>)

I testi originariamente in inglese sono stati tradotti a cura dell'Autore.

References

- Assmann, A. (2015). Ricordare: Forme e mutamenti della memoria culturale. Il Mulino.
- Atelier Brückner (2011). Scenography. Making spaces talk. Atelier Brückner 2002-2010. Avedition.
- Atelier Brückner (2018). Scénography 2. Staging the Space. Birkäuser.
- Borsotti, M. (2024). From Narrative to Phygital. An Experimental Semantic Survey. In F. Zanella, G. Bosoni, E. Di Stefano, G. L. Iannilli, G. Matteucci, R. Messori & R. Trocchianesi (Eds.), *Multidisciplinary Aspects of Design. Objects, Processes, Experiences and Narratives* (pp. 661-670). Springer Series in Design and Innovation (SSDI, volume 37).
- Borsotti, M., & Mason, M. (2023). Immersive narratives and memories: the design of digital-enhanced visitor experience. PAD#23 – Vol. 16, *Digital Memories Pages on Arts and Design-online journal*.
- Borsotti, M. (2022). Allestimento. In M. Borrelli, L. Galofaro & A. Valenti (Eds.). *Dichiarazione di interni Atlante di parole e immagini* (pp. 18-19). Thymos Books, spaziovirgola.
- Borsotti, M. (2017). Tutto si può narrare. Riflessioni critiche sul progetto di allestimento. Mimesis Edizioni.
- Borsotti, M. (2013). Form of collecting/Form of hearing. In Basso Peressut L., F. Lanz, & G. Postiglione (Eds.). *European museum in the 21st century: setting the framework*. Vol. 3 (pp. 765–769). Politecnico di Milano.
- Borsotti, M., & Sartori, G. (2009). Il progetto di allestimento e la sua officina Luogo, memoria ed evento: mostre alle Fruttiere di Palazzo Te, Mantova. Skira.
- Borsotti, M. (2008). The exhibit design production. In L. Basso Peressut, I. Forino, G. Postiglione & F. Scullica, (Eds.). *Places & themes of interiors. Contemporary research worldwide*. Franco Angeli (cd rom contents, 1-exhibit).
- Borsotti, M. (2006). I possibili sensi del mostrare. In V. Cristallo, E. Guida, A. Morone & M. Parente (Eds.). *Design, territorio e patrimonio culturale* (pp. 75-79). Clean.
- Casson Mann (no date). *British Galleries*, Cassonmann. Retrieved October 16, 2024, from <https://www.cassonmann.com/projects/british-galleries>
- Centineo, S. (2023). A dimensionless narrative. from exhibition design to the art of display. In Duarte, E., Di Roma, A. (Eds.). *Developments in Design Research and Practice II*. Springer. Retrieved October 23, 2024, from https://www.academia.edu/102533220/A_Dimensionless_Narrative_From_Exhibition_Design_to_the_Art_of_Display
- Den Oudsten, F. (2012). *Space. Time. Narrative*. The exhibition as post-spec-tacular stage. Routledge.
- Debord, G. (2006). *La Società dello Spettacolo*. Baldini & Castoldi.
- Greenblatt, S. (1990). Resonance and wonder. *Bulletin of the American Academy of Arts and Sciences*, 43(4), 11–34.
- Halbwachs, M. (2009). *La Memoria Collettiva*. Unicopli.
- Hughes, P. (2021). *Storytelling exhibitions. Identity, Truth and Wonder*. Bloomsbury Visual Art.
- Iotti, L. (2020). *8 secondi. Viaggio nell'era della distrazione*. Il Saggiatore.
- Kossmann, H., & de Jong, M.W. (2010). *Engaging spaces: exhibition design explored*. Amsterdam: Frame.
- La Rosa, M. (2024). *Neuroscienze della narrazione*. Hoepli.
- Laurberg, M., & Schavemaker, M. (2016). Between the Discursive and the Im-mersive. Editorial. *Stedelijk Studies Journal*, 4, 1–7. Retrieved October 21, 2024, from <https://stedelijkstudies.com/journal/between-the-discursive-and-the-immersive-editorial/>
- Mason, M. (2020). The elements of visitor experience in post-digital museum design. *Design Principles and Practices: An International Journal-Online Review*, 14(1), pp. 1–14, from <https://doi:10.18848/1833-1874/cgp/v14i01/1-14>.
- Marras, N. (n.d.). clip 12: allestimento e architettura. Mostra I musei di James Stirling, Michael Wilford & Associates. Bologna, Galleria d'Arte moderna, 1990 - Fiera di Bologna. Retrieved October 16, 2024, from <https://nicolamarras.eu/clip-12-allestimento-e-architettura/>
- McLaughlin, J. (2020). *Situated artefacts - exhibition making as a discursive practice*. Retrieved October 21, 2024, from <https://ca2re.eu/wp-content/uploads/2020/10/MILANO-2020-McLaughlin-abstract.pdf>
- Miano, A., & Borsotti, M. (2023). *Experiencing Authenticity of the House Museums in Hybrid Environments*. MDPI-Multimodal Technologies and Interaction, 7, 72. Retrieved October 21, 2024, from <https://doi.org/10.3390/mti7070072>
- Migliore, I. (2019). *Time to exhibit. Directing spatial design and new narrative pathways*. FrancoAngeli.
- Rogers, E.N. (1952). *Architettura, misura dell'uomo, Due allestimenti di Albini, Domus*, 276–277.
- O'Doherty, B. (2010). *Inside the White Cube: The ideology of the gallery space, expanded edition*. University of California Press.
- Parry, R. (Ed.) (2013a). *Museums in a Digital age*. Taylor and Francis.
- Parry, R. (2013b). The end of the beginning: Normativity in the postdigital museum. *Museum Worlds*, 1(1), 24–39.
- Ricoeur, P. (2003) *La memoria, La Storia, l'Oblio*. Raffaello Cortina.
- Poli, F., & Bernardelli, F. (2016) *Mettere in scena l'arte contemporanea*. Johan & Levi.
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Museum 2.0.
- Wigley, M. (2016). Discursive versus immersive: The museum is the message. *Stedelijk Studies Journal*, 4, 1–11. Retrieved October 21, 2024, from <https://doi:10.54533/stedstud.vol004.art02>