



2021

IL CAPITALE CULTURALE

Studies on the Value of Cultural Heritage

eum

Rivista fondata da Massimo Montella



Il capitale culturale

Studies on the Value of Cultural Heritage

n. 23, 2021

ISSN 2039-2362 (online)

Direttore / Editor in chief

Pietro Petrarola

Co-direttori / Co-editors

Tommy D. Andersson, Elio Borgonovi,
Rosanna Cioffi, Stefano Della Torre, Michela
di Macco, Daniele Manacorda, Serge Noiret,
Tonino Pencarelli, Angelo R. Pupino, Girolamo
Sciullo

Coordinatore editoriale / Editorial coordinator

Giuseppe Capriotti

Coordinatore tecnico / Managing coordinator

Pierluigi Feliciati

Comitato editoriale / Editorial board

Giuseppe Capriotti, Mara Cerquetti, Francesca
Coltrinari, Patrizia Dragoni, Pierluigi Feliciati,
Costanza Geddes da Filicaia, Maria Teresa
Gigliozzi, Enrico Nicosia, Francesco Pirani,
Mauro Saracco, Emanuela Stortoni

*Comitato scientifico - Sezione di beni
culturali / Scientific Committee - Division of
Cultural Heritage*

Giuseppe Capriotti, Mara Cerquetti,
Francesca Coltrinari, Patrizia Dragoni,
Pierluigi Feliciati, Maria Teresa Gigliozzi,
Susanne Adina Meyer, Marta Maria Montella,
Umberto Moscatelli, Sabina Pavone, Francesco
Pirani, Mauro Saracco, Emanuela Stortoni,
Federico Valacchi, Carmen Vitale

Comitato scientifico / Scientific Committee

Michela Addis, Mario Alberto Banti, Carla
Barbati, Caterina Barilaro, Sergio Barile, Nadia
Barrella, Gian Luigi Corinto, Lucia Corrain,
Girolamo Cusimano, Maurizio De Vita, Fabio
Donato, Maria Cristina Giambruno, Gaetano
Golinelli, Rubén Lois Gonzalez, Susan Hazan,
Joel Heuillon, Federico Marazzi, Raffaella
Morselli, Paola Paniccia, Giuliano Pinto, Carlo
Pongetti, Bernardino Quattrociochi, Margaret
Rasulo, Orietta Rossi Pinelli, Massimiliano

Rossi, Simonetta Stopponi, Cecilia Tasca, Andrea
Ugolini, Frank Vermeulen, Alessandro Zuccari

Web

<http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult>

e-mail

icc@unimc.it

Editore / Publisher

eum edizioni università di macerata, Corso
della Repubblica 51 – 62100 Macerata

tel (39) 733 258 6081

fax (39) 733 258 6086

<http://eum.unimc.it>

info.ceum@unimc.it

Layout editor

Roberta Salvucci

Progetto grafico / Graphics

+crocevia / studio grafico

Rivista accreditata WOS

Rivista riconosciuta SCOPUS

Rivista riconosciuta DOAJ

Rivista indicizzata CUNSTA

Rivista indicizzata SISMED

Inclusa in ERIH-PLUS



INDEXED IN
DOAJ

ERIH-PLUS
EUROPEAN REFERENCE INDEX FOR THE
HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES

Saggi

Participatory Museums: lo stato dell'arte dei musei archeologici italiani

Selene Frascella *

Abstract

Recentemente si sta assistendo ad una democratizzazione delle organizzazioni culturali, sempre più accessibili ad un ampio pubblico, più pertinenti e interessate ai bisogni e alle preoccupazioni dei cittadini e della società civile. Nel contesto di tale cambiamento, avvertito anche a livello normativo attraverso una serie di testi legislativi internazionali, si sviluppano le istituzioni culturali partecipative, non incentrate “su” qualcosa o pensate “per” qualcuno, ma create e gestite “con” i visitatori, che possono creare, condividere e connettersi tra loro tramite i contenuti offerti. All'interno di questo *framework* e dopo aver delineato le caratteristiche dei musei partecipativi, il presente lavoro illustrerà una mappatura dei musei archeologici presenti sul territorio nazionale e un'analisi quantitativa e tipologica dei progetti partecipativi da essi attuati. L'obiettivo ultimo del contributo è di analizzare, anche tramite un approccio comparativo con casi di studio internazionali, in quale misura i musei archeologici italiani abbiano raggiunto gli standard di partecipazione del pubblico e attraverso quali forme.

Recently we are witnessing a democratization of cultural organizations, increasingly accessible to a wider public, more relevant and interested in the needs and concerns of citizens and civil society. In the context of this change, also felt at the regulatory level through

* Selene Frascella, Alumna, Università Cattolica del Sacro Cuore, Interfacoltà Economia Lettere, Largo Agostino Gemelli, 1, 20123 Milano, e-mail: selene.frascella@gmail.com.

a series of international legislative texts, participatory cultural institutions are developing, not centred “on” something or designed “for” someone, but created and managed “with” visitors, who they can create, share and connect with each other through the content offered. Within this framework and after outlining the characteristics of participatory museums, this work will illustrate a mapping of the archaeological museums present on the national territory and a quantitative and typological analysis of the participatory projects they have implemented. The ultimate goal of the contribution is to analyse, also through a comparative approach with international case studies, to what extent Italian archaeological museums have reached the standards of public participation and through which forms.

1. *Introduzione*

Il tema della partecipazione nelle istituzioni culturali è diventato di prepotente attualità in una situazione complessiva, interna ed esterna al mondo culturale, in cui i comportamenti partecipativi sono sempre più trasversali e pervasivi, anche grazie al ruolo dei social media che hanno agito da catalizzatori¹. L'introduzione dell'approccio partecipativo nei musei porta ora ad affrontare alcune questioni centrali nella definizione dell'identità di queste istituzioni, quali il controllo del processo di produzione della conoscenza, la gestione e la pianificazione di attività e progetti, l'apertura e il confronto con il pubblico. Per affrontare queste sfide, l'Unione Europea si sta dotando di documenti programmatici e strumenti operativi che forniscono una solida base teorica e un contesto ottimale in cui sperimentare, rafforzare e supportare tali progetti. In questa fase di progressiva introduzione del coinvolgimento pubblico, si collocano anche i musei archeologici italiani, oggetto di studio della presente ricerca che si propone di mappare le realtà museali di questa tipologia che realizzano progetti partecipativi. L'obiettivo è la valutazione e la comprensione dell'avanzamento nel processo di adozione dell'approccio partecipativo e l'identificazione di quelle *good practises* che possono permettere il passaggio dalla retorica alla pratica.

2. *I processi partecipativi*

Attualmente si può considerare superato il concetto tradizionale di “pubblico”, inteso come gruppo omogeneo di persone, assimilate per interessi

¹ Per lo sviluppo dell'approccio partecipativo nell'ambito museale e archeologico si veda: Bollo 2011; Chavarría 2019; Coccoluto 2018. Per il contributo dei social media si veda: Bonacini 2012; Bonacini 2016; Bonacini 2018; Coccoluto 2019; Falcone, d'Eredità 2018; Garrubbo 2018; Ripanti 2018; Santagati 2019.

e consumi culturali, ormai sostituito da quello di *audience*, eterogeneo e comprendente una pluralità di punti di vista, necessità e interessi diversi², in cui la persona non è più l'oggetto dell'azione, ma l'origine³, come è già ben evidente soprattutto dal settore digitale⁴. Ne consegue l'impossibilità per un'offerta culturale univoca di soddisfare tutti i differenti bisogni e interessi e la necessità di coinvolgere il pubblico, considerato in questa nuova accezione, nella fase di produzione e progettazione culturale. Questo ha determinato la crescente importanza attribuita all'*audience development*⁵, costituito da un insieme diversificato di azioni rivolte non solo verso il pubblico già esistente, ma soprattutto verso quello potenziale, per creare e rafforzare il rapporto con esso, con l'obiettivo non di un mero aumento quantitativo, ma di un incremento delle differenti tipologie di pubblico e delle modalità di partecipazione e coinvolgimento⁶.

Tra gli strumenti dell'*audience development* si inquadrano i processi partecipativi⁷, nei quali la partecipazione trova il suo fondamento nel concetto di responsabilità sociale, derivante dall'appartenenza pubblica⁸ del patrimonio e dal conseguente interesse pubblico da tutelare attraverso iniziative e progetti che coinvolgono direttamente gli interessati – i membri della comunità – rendendo così le istituzioni culturali luoghi di esercizio di cittadinanza attiva⁹. In quest'ottica si attua il passaggio da *object centered museum* a *visitor centred museum*, in cui il museo non è solo contenitore del patrimonio culturale, ma luogo di mediazione tra collettività e patrimonio e di costruzione di relazioni attraverso il coinvolgimento e la partecipazione.

In questa nuova prospettiva, l'istituzione culturale partecipativa si qualifica come «*a place where visitors can create, share, and connect with each other around content*»¹⁰, dove cioè i visitatori possono contribuire con le loro idee, oggetti ed espressioni creative alla vita dell'istituzione e delle altre persone, possono connettersi con gli altri – visitatori e staff –, condividendo uno stesso interesse ed esprimersi, concentrandosi sugli oggetti e sulle idee che sono

² Holden 2014.

³ Zuboff, Maxmin 2002.

⁴ Prahalad, Ramaswamy 2000.

⁵ Bollo 2014, pp. 163-164.

⁶ Bamford, Wimmer 2012, pp. 14-17.

⁷ Anche se accesso e partecipazione sono termini strettamente correlati, è necessario sottolinearne la differenza. Il concetto di accesso si concentra sul consentire ai nuovi pubblici di utilizzare la cultura disponibile, in modo che possano godere di un'offerta culturale, a cui, in precedenza, era difficile accedere a causa di una serie di barriere. La partecipazione, sotto le sue diverse forme, riconosce il pubblico come un interlocutore attivo, da consultare - o almeno da coinvolgere - nella pianificazione e nella creazione dell'offerta culturale. Si veda OMC 2012, p. 7.

⁸ De Varine (2005, p. 24) sottolinea come il successo delle iniziative dipende prima di tutto dalla capacità delle popolazioni coinvolte di identificarsi e credere nel progetto e dalla capacità di partecipare volontariamente e attivamente.

⁹ O'Toole 2006.

¹⁰ Simon 2010.

importanti per l'istituzione. L'obiettivo è quello di rendere le persone partecipanti attivi, raccogliendo e condividendo diversi e mutevoli contenuti co-prodotti con i visitatori, superando l'idea di fruitori passivi di un'offerta culturale predefinita e indifferenziata¹¹. Il museo partecipativo si presenta, quindi, non incentrato "su" qualcosa o "per" qualcuno, ma creato e gestito "con" i visitatori.

La progettazione basata sulla condivisione di idee e di relazioni sociali¹² ha il merito di modificare il modo in cui l'istituzione culturale è percepita¹³, rendendola:

- rilevante, utile, accessibile e centrale nella vita sociale e culturale di chi vi partecipa;
- luogo di esperienze mutevoli, tali da motivare nuove visite, non essendo mai uguale a sé stessa;
- creativa, in cui i visitatori possono esprimersi e coltivare i propri interessi;
- inclusiva, in cui tutti i punti di vista sono presi in considerazione.

In questo modo le strategie partecipative possono contribuire ad affrontare i principali motivi di insoddisfazione e disaffezione del pubblico, non sostituendosi agli approcci tradizionali, ma affiancandoli. La differenza chiave tra le due tecniche di progettazione, infatti, non risiede nella bontà dei risultati conseguibili, ma nella direzione dei flussi di informazione tra istituzione e visitatori. Nelle esperienze tradizionali, le istituzioni, secondo un approccio *top-down*, forniscono contenuti indifferenziati e di qualità al pubblico, in modo tale che tutti, indipendentemente dal background e dagli interessi, possano vivere un'esperienza di valore per validità scientifica dei contenuti¹⁴. Nella progettazione partecipativa, invece, avviene uno scambio multidirezionale tra tutte le parti coinvolte. L'istituzione diventa, quindi, una piattaforma che collega differenti utenti agenti come creatori, consumatori, critici e collaboratori¹⁵.

Ne deriva che nella progettazione partecipativa, la buona riuscita e la qualità dell'esperienza sono determinate soprattutto da fattori relazionali, in particolare dalle relazioni che si creano tra i visitatori e lo staff museale. Queste richiedono un atteggiamento di reciprocità¹⁶ sulla base del quale ogni parte riconosce, rispetta e attinge dalla competenza dell'altra, determinando per il

¹¹ Hinton, Whitelaw (2010, p. 52) affermano «*people no longer simply view or consume cultural content; they make it, reuse it, and annotate it, adding meaning and creating new derivative media forms*».

¹² Bonacini 2012, p. 98.

¹³ Sull'argomento si veda Solima 2000.

¹⁴ Greenblatt (1995) sottolinea che l'approccio tradizionale si basa sulla risonanza, cioè il potere dell'oggetto di assumere una dimensione più ampia, evocando le forze culturali da cui è emerso, e sulla meraviglia, cioè il potere dell'oggetto esposto di arrestare il visitatore, di comunicargli un senso di unicità che attira la sua attenzione. Diversamente, le metodologie partecipative mettono in luce le capacità progettuali latenti nella comunità e accentuano i processi di consapevolezza delle proprie risorse.

¹⁵ Hooper-Greenhill 1997.

¹⁶ Marstine 2011.

museo la necessità di rimanere aperto e dinamico anche davanti a risultati non previsti e una maggiore flessibilità dei professionisti¹⁷, che non sono esclusi, ma rivestono nuove funzioni, soprattutto nell'ambito della mediazione. Le esperienze partecipative, infatti, non richiedono la completa libertà¹⁸, ma la presenza di compiti e guide di supporto forniti dallo staff, affinché le persone possano sviluppare fiducia e capacità e sentirsi a proprio agio mentre si dedicano all'attività.

Le istituzioni partecipative, quindi, garantiscono il coinvolgimento della comunità nei processi decisionali e gestionali di un patrimonio di appartenenza pubblica, sulla base di un rapporto di fiducia reciproca con l'istituzione e con i professionisti del settore. Se, da una parte, la presenza degli specialisti garantisce la tutela del patrimonio, l'elaborazione di conoscenze scientificamente corrette e la mediazione con i visitatori, dall'altra la partecipazione di quest'ultimi realizza un interesse pubblico, facendo sì che il patrimonio possa rispondere ai bisogni e alle necessità mutevoli della società, rimanendo sempre attuale e centrale nella vita culturale e sociale di chi vi partecipa.

3. *L'Unione Europea e i processi partecipativi*

In considerazione dell'appartenenza pubblica del patrimonio culturale, si è sviluppato un nuovo approccio basato sui diritti umani¹⁹, incentrato sulla partecipazione effettiva ai processi decisionali e sulla tutela del legame tra patrimonio e persone²⁰. Si è affermato così il diritto di partecipazione culturale che, a livello internazionale, è posto accanto alle altre libertà civili, politiche e socioeconomiche²¹ e che trova riflesso anche in alcune leggi e costituzioni degli Stati membri dell'UE²². Il riconoscimento di tale diritto ha, di conseguenza,

¹⁷ Häyrynen (2018, p. 13) sottolinea che il patrimonio culturale è stato considerato per molto tempo come solo dominio degli esperti, definendo le comunità come destinatarie passive di informazioni. Il patrimonio, ormai non più considerabile come dato di fatto, automaticamente tramandato di generazione in generazione, diventa un processo poliedrico, in cui diversi attori svolgono un ruolo attivo nella scelta, gestione e interpretazione e in cui le stesse comunità dovrebbero partecipare attivamente come partner alla pari.

¹⁸ Si rimanda al concetto di "scaffolding" applicato al contesto museale da Hein 1998.

¹⁹ Bidault 2018.

²⁰ Special Rapporteur in the field of cultural rights 2016, pp. 21-24.

²¹ L'articolo 27 della *Dichiarazione universale dei diritti umani* (1948) afferma che «Ogni individuo ha diritto di prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti e di partecipare al progresso scientifico ed ai suoi benefici».

²² Alcuni esempi sono: la Costituzione spagnola del 1978, art. 44 «Le autorità pubbliche devono promuovere e vigilare sull'accesso alla cultura, a cui tutti hanno diritto» e *Gli obiettivi nazionali per la politica culturale* formulati del Parlamento svedese nel 1996 «Promuovere l'opportunità di ognuno per esperienze culturali, per l'educazione culturale e per sviluppare le proprie capacità creative; [...] promuovere un patrimonio culturale vivente che è preservato, utilizzato e in via di

determinato anche il ruolo dei governi nella rimozione degli ostacoli e nella facilitazione del coinvolgimento delle comunità nel processo decisionale e nella progettazione, che ormai si è configurato, oltre che come un dovere etico, anche come un obbligo giuridico²³, definito in numerose convenzioni e raccomandazioni internazionali²⁴.

In attuazione di tali norme e per permettere una effettiva realizzazione del diritto alla partecipazione²⁵, attualmente l'UE si sta orientando e sta incentivando un nuovo approccio di *governance* partecipativa nell'ambito culturale²⁶ attraverso modelli di finanziamento e di amministrazione alternativi, come il coinvolgimento della comunità e i partenariati pubblico-privato. Tra queste iniziative si colloca il progetto *RE-designing Access to Cultural Heritage for a wider participation in preservation, (re-)use and management of European culture – REACH*²⁷, che ha previsto la creazione di un database delle *good practices* nella partecipazione sociale, raccogliendo i progetti attivati nell'ambito dell'iniziativa *Heritage for All*, promossa dalla Commissione Europea e ispirata alla Convenzione di Faro. L'obiettivo del progetto è la mappatura di una serie di esempi di partecipazione in azione, per verificare quali attività funzionano sul campo e facilitare il passaggio dalla retorica alla pratica.

Allo stato attuale, il dataset contiene 110 record, riguardanti attività realizzate su larga o piccola scala, presentanti varie forme e gradi di partecipazione: iniziative istituzionali o azioni comunitarie, destinate ad un pubblico ampio e indefinito o a gruppi piccoli e specifici di cittadini e *stakeholders*²⁸. Una ricca serie di dati indica il ruolo fondamentale che l'archeologia può svolgere nell'incoraggiare forme di partecipazione durature secondo una varietà di approcci che prevedono un pervasivo coinvolgimento, come attestato dal progetto *Multaka: Museum as Meeting Point – Refugees as Guides in Berlin*

sviluppo».

²³ OMC 2018, pp. 27-29.

²⁴ Tra queste si ricorda la *Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società*, che riconosce il diritto all'eredità culturale, come diritto a partecipare alla vita culturale, mettendo al centro la c.d. comunità di eredità («*heritage community*»), cioè l'insieme di persone che attribuisce valore ad aspetti specifici dell'eredità culturale (Convenzione di Faro, art. 2, co. b). Per una lista delle principali convenzioni internazionali e documenti politici si veda OMC 2018, pp. 65-68.

²⁵ Häyrynen (2018, p. 14) sottolinea come la partecipazione deve riguardare non solo la progettazione, ma anche la fase decisionale e la distribuzione delle risorse e, per evitare eventuali conflitti con gli esperti del patrimonio per molto tempo unici decisori culturali, propone una soluzione negoziata in cui lasciare alcune parti del processo (spesso legalmente designate) sotto il controllo di un esperto, mentre la comunità può decidere in merito agli aspetti quotidiani e culturali. Esempio di tale approccio è il *delegated budgeting* proposto da Sani (2015), che dà alla comunità la possibilità di occuparsi almeno in parte del finanziamento pubblico assegnato alla sua area.

²⁶ Parlamento Europeo 2015.

²⁷ Forbes, Colella 2019.

²⁸ Toscana, Colella 2019, p. 14.

*Museums*²⁹, che consente ai rifugiati siriani e iracheni di essere formati come guide di musei, in modo che possano poi fornire visite guidate per i rifugiati di lingua araba nella loro lingua nativa e possano facilitare lo scambio di diverse esperienze culturali e storiche, e dalla rete dei musei di Lugo³⁰ (Spagna) che mira a facilitare l'inclusione sociale delle fasce vulnerabili della popolazione e a rigenerare il territorio locale, dando loro il potere di organizzare e decidere.

I risultati del progetto REACH mostrano l'utilità degli esercizi di mappatura di queste iniziative, evidenziandone ricadute ed effetti benefici e, in questo specifico caso, la propensione dei musei archeologici a ispirare pratiche partecipative, collaborative e inclusive, riguardanti la gestione del patrimonio. Gli esempi mostrano che il coinvolgimento del pubblico produce vantaggi reciproci se la partecipazione non si limita al lavoro di scavo e di laboratorio, ma è invece intesa come un'opportunità per condividere la conoscenza del passato e per coinvolgere le comunità locali nel prendere decisioni che influenzano lo sviluppo del loro territorio.

4. *Obiettivi e metodologia*

La seguente ricerca ha come obiettivo valutare il grado di diffusione dei progetti e/o attività partecipative all'interno dei musei archeologici italiani, considerando sia l'aspetto quantitativo, sia quello qualitativo, in relazione alle differenti tipologie di attività, distinte sulla base del grado di coinvolgimento richiesto.

Per il raggiungimento di tale obiettivo, la metodologia adottata ha previsto in prima istanza una mappatura dei musei archeologici presenti su territorio nazionale attraverso differenti portali web, quali il sito della Direzione Generale Musei, dell'Ufficio Statistica del MiC e di Musei Italia³¹. Per ciascun museo è stata esaminata la natura della collezione sulla base delle informazioni riportate nelle rispettive pagine, con la finalità di distinguere e includere nella ricerca non solo i musei archeologici propriamente detti, ma anche gli *antiquaria* e i musei civici, che trovano nella raccolta archeologica il nucleo principale dell'esposizione permanente.

Successivamente è stato creato un dataset, in cui, per ciascun museo, sono stati indicati: regione di appartenenza, proprietà, attivazione di progetti e/o attività partecipative, la relativa tipologia di appartenenza e l'anno di riferimento. Sono state considerate solo le iniziative attivate nell'ultimo quadriennio (2017-

²⁹ <<https://multaka.de/en/startsite-en/>>, 16/02/2021.

³⁰ <<http://redemuseisticalugo.org/index.asp>>, 16/02/2021.

³¹ <<http://musei.beniculturali.it/>>, <<http://www.statistica.beniculturali.it/Index.htm>>, <<http://www.museionline.info/>>, 25/08/2020.

2020) per evitare di includere nella ricerca progetti e/o attività i cui effetti sulle comunità di riferimento si sono esauriti in considerazione dell'intervallo di tempo intercorso. In relazione alle tipologie di progetti e/o attività considerate, è stata utilizzata la classificazione proposta da Nina Simon³² che prevede:

Contributory projects. È il modello partecipativo a maggior controllo da parte del museo, nel quale i partecipanti sono sollecitati a fornire idee o azioni creative ad un processo istituzionale controllato, che li veicola verso un obiettivo già stabilito. Le attività tipiche dei *contributory projects* sono:

- *Feedback*, ovvero commenti in forma scritta o verbale ottenuti durante la visita o in un *focus group*;
- L'indicazione di aspettative e obiettivi da soddisfare attraverso l'esperienza museale;
- La condivisione di esperienze e impressioni attraverso l'uso di mezzi comunicativi, come internet e i social media, ai fini della condivisione con l'esterno dell'esperienza museale;
- Oggetti personali ed elaborati creativi per esibizioni *crowd-sourced* e progetti relativi alla collezione.

I progetti contributivi sono spesso i più semplici da organizzare e gestire per le istituzioni. In questo modello la fase di pianificazione vede coinvolto l'intero staff museale, escludendo completamente gli utenti; la fase operativa è caratterizzata dal ruolo marginale dello staff museale e da una più "importante" presenza degli utenti. Questi aspetti determinano l'applicabilità del modello su tutti i target di visitatori contemporaneamente e la facilità di gestione dei processi da parte dell'istituzione, la quale potrà determinare il risultato secondo le proprie direttive, eliminando i contributi non desiderati o non coerenti.

Collaborative projects. In questo modello il controllo esercitato dall'istituzione riguarda il processo, stabilendo le fasi di attuazione e la strategia generale, mentre i risultati vengono lasciati alla creazione dei partecipanti. Questo implica maggiore dialogo e collaborazione tra staff e visitatori che lavorano insieme al progetto. I soggetti coinvolti sono scelti dall'istituzione in base a specifici criteri in relazione al tipo di collaborazione che si vuole realizzare e in base agli obiettivi che si vogliono raggiungere.

Esistono due tipi di modelli collaborativi: il consultivo in cui l'istituto sollecita esperti o rappresentanti della comunità a fornire consigli e guide su come lo staff possa sviluppare le attività e i programmi; e il modello di co-sviluppo, nel quale lo staff lavora assieme ai partecipanti per produrre le iniziative.

Co-creative projects. Il museo riveste il ruolo di *community driven*, cioè supporto o piattaforma per le attività promosse da uno specifico target di utenti, su proposta del gruppo della comunità o dello stesso museo. In questo

³² Simon 2010. I modelli sono elaborati sulla base dello studio sulla partecipazione dei visitatori durante le mostre del *Public Participation in Scientific Research* (Bonney et al. 2009), a cui l'autrice aggiunge il quarto modello partecipativo (*hosted*).

caso l'istituzione mette a disposizione strumenti e supporto scientifico per la creazione di attività che sono direttamente pensate dai partecipanti e che presentano una serie di valori compatibili o simili alla missione museale. In questi progetti, quindi, si parte dalla condivisione di valori o fattori comuni che vengono rielaborati dal pubblico per raggiungere obiettivi condivisi.

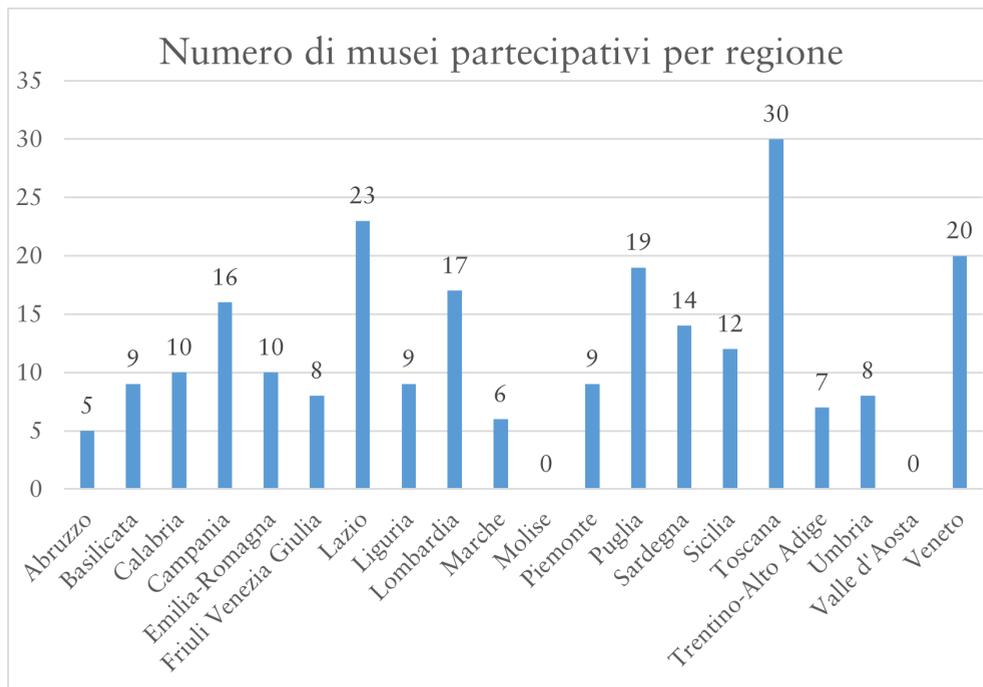
Hosted projects. L'istituzione mette a disposizione strumenti e risorse per la realizzazione di progetti pensati, gestiti e realizzati dai partecipanti, favorendo lo scambio con altri enti culturali. Il pubblico è incentivato a familiarizzare con il museo come luogo di appartenenza pubblico e non estraneo e ad essere creativo, utilizzando i contenuti del museo stesso. Questo tipo di modello permette anche di fornire uno spazio per iniziative che potrebbero non essere pensate dallo staff museale o ritenute fuori contesto, attirando nuovi pubblici, che non vivrebbero altrimenti il museo, all'interno delle sue normali funzioni. Il vantaggio è, quindi, la possibilità di implementare in maniera molto semplificata nuovi programmi e favorire il ruolo del museo di "piazza pubblica", cioè di spazio culturale per il coinvolgimento sociale e per lo sviluppo del pubblico.

La metodologia adottata presenta alcuni limiti intrinseci. Data la natura parcellizzata e capillare delle istituzioni museali italiane e la mancanza di un unico sistema che le racchiuda, indipendentemente dallo status giuridico del soggetto proprietario, non si può affermare con certezza che la ricerca abbia incluso tutti i musei contraddistinti da un prevalente carattere archeologico della collezione.

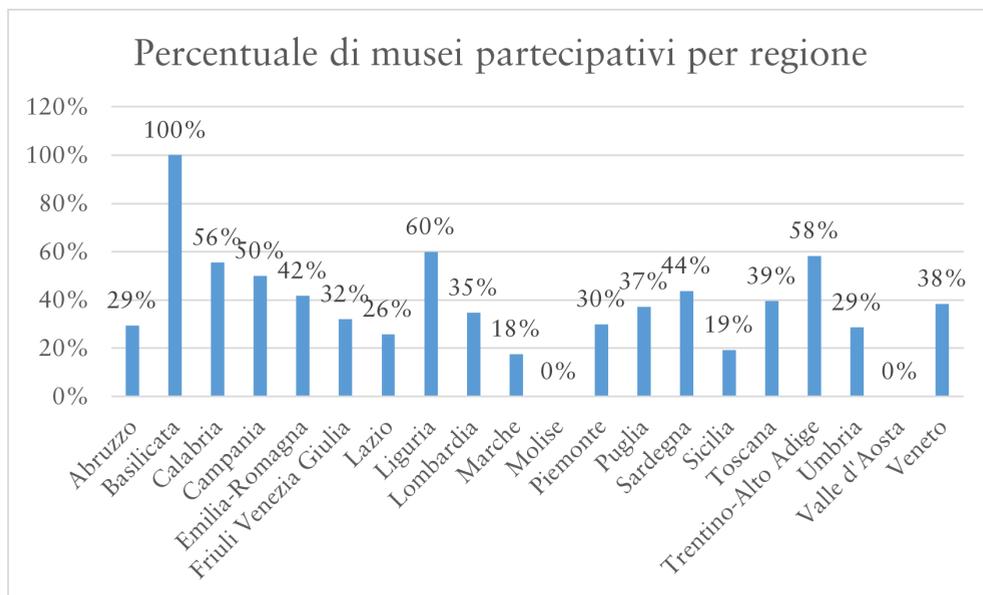
Un ulteriore limite è rappresentato dall'esiguità delle informazioni consultabili per ciascun museo, determinata dall'assenza di siti web specifici per la maggior parte delle istituzioni prese in esame, soprattutto di proprietà comunale. Ove presenti, invece, i contenuti relativi a progetti e/o attività partecipative risultano essere descrittivi e sintetici con assenza di dati relativi ad un'eventuale valutazione conclusiva dei risultati conseguiti. Per ovviare a questi limiti della ricerca, sarebbe opportuno un proseguimento della stessa per avviare una fase di confronto e di approfondimento dei dati con le istituzioni coinvolte.

5. Risultati

Su 665 musei archeologici e *antiquaria* 232 risultano attivare iniziative partecipative, pari al 34.9% del totale (Tab. 1). Il maggior numero di musei si riscontra in Toscana, Lazio e Veneto che risultano, però, anche tra le prime quattro regioni a più elevato numero di musei archeologici a livello nazionale (Tab. 2). Si distinguono anche il Molise e la Valle d'Aosta in cui non sono stati riscontrati musei che svolgono attività partecipative e la Basilicata, in cui tutte le istituzioni museali considerate (9) destinano parte delle loro risorse a queste iniziative.



Tab. 1. Numero di musei che attivano iniziative partecipative per regione (Fonte: ns. elaborazione)



Tab. 2. Rapporto percentuale tra numero totale di musei archeologici e numero di musei partecipativi per regione (Fonte: ns. elaborazione)

Tra le 232 istituzioni che rappresentano la parte attiva dei musei considerati, si può anche attestare un discreto equilibrio tra musei statali e civici (che sono anche le forme proprietarie più frequenti tra i musei italiani), mentre percentuali minori riguardano le altre tipologie di proprietà (Tab. 3). Leggendo i dati in negativo, i 433 musei archeologici che non attivano iniziative partecipative sono a prevalenza di proprietà comunale e in minor misura statale, con percentuali residuali per le altre forme (Tab. 4). Ne risulta che i musei civici, pur risultando quelli più attivi tra i musei partecipativi, presentano una marcata maggioranza di istituzioni in nessun modo impegnate nelle attività di coinvolgimento della collettività.

Considerando le tipologie di iniziative, è evidente come quella nettamente prevalente è rappresentata dagli *hosted projects*³³, proposta dalla quasi totalità dei musei considerati³⁴, seguita dai *contributory* e *collaborative projects* e, infine, dai *co-creative projects*, realizzati solo in un caso (Tab. 5).

Inoltre, disaggregando i dati, è possibile constatare che la maggioranza delle istituzioni museali si impegna in una sola tipologia di progetti (93.5%) – prevalentemente in *hosted projects* – una minoranza in due (6%) – con una maggioranza della combinazione *hosted projects* e *contributory projects* – un solo museo in tre (0.4%) – *hosted projects*, *collaborative projects* e *contributory projects* (Tab. 6).

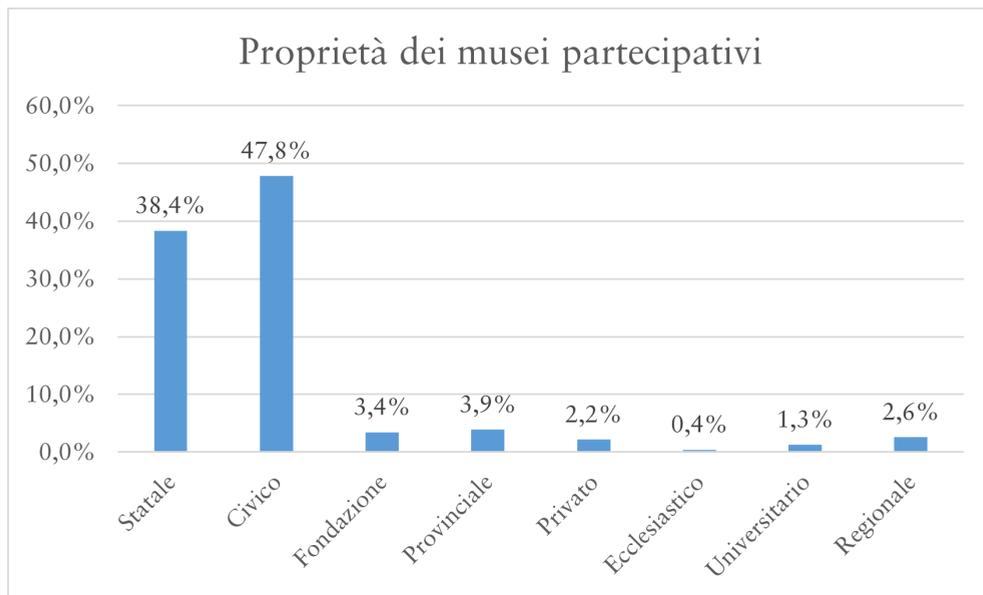
6. *Discussione*

I dati illustrati presentano un quadro dei musei archeologici italiani in cui solo una minoranza, pari a circa un terzo del totale, realizza iniziative partecipative. Tale situazione risulta diffusa in maniera omogenea sul territorio nazionale, dove nessuna regione si distingue per numero di progetti attuati, rivelando una generale scarsa familiarità dei musei italiani con questa tipologia di attività.

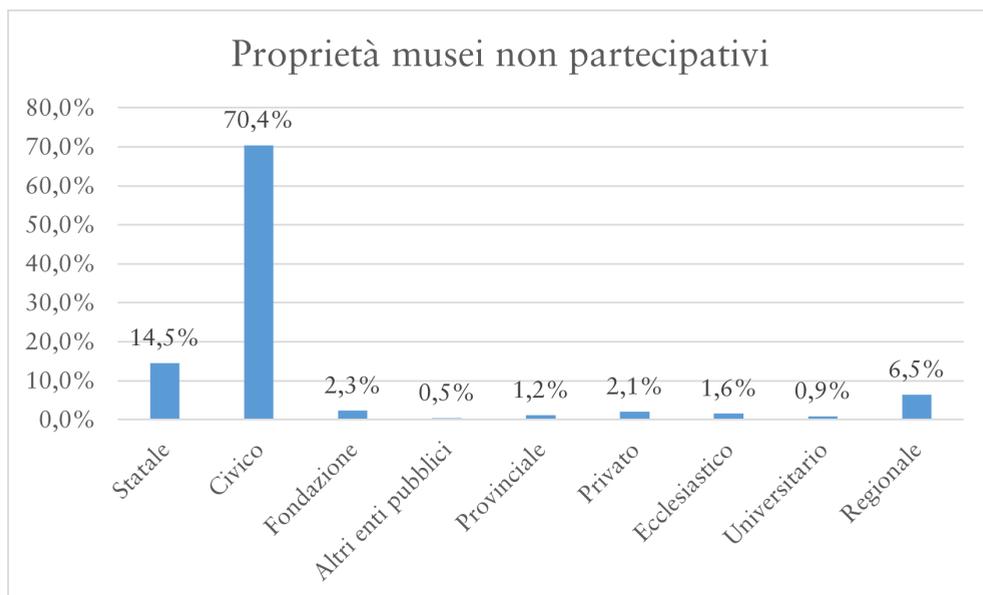
I numeri più alti di alcune regioni come Lazio, Toscana e Veneto trovano spiegazione nel numero maggiore di musei presenti in questi territori, parimenti a Molise e Valle d'Aosta, le regioni con il minor numero totale di musei archeologici (rispettivamente 8 e 2), che non permettono di registrare la presenza di *participatory museums*.

³³ Come precedentemente indicato, gli *hosted projects* sono considerate tutte quelle iniziative e progetti esterni, con partecipazione o no dell'istituzione, che il museo ospita. Sono pertanto esclusi visite guidate o laboratori, organizzati, gestiti e realizzati dal personale interno del museo o dal concessionario, in quanto considerati in questa sede afferenti ai servizi erogati dalla struttura e non ai progetti con un coinvolgimento – su possibili differenti livelli - di soggetti esterni.

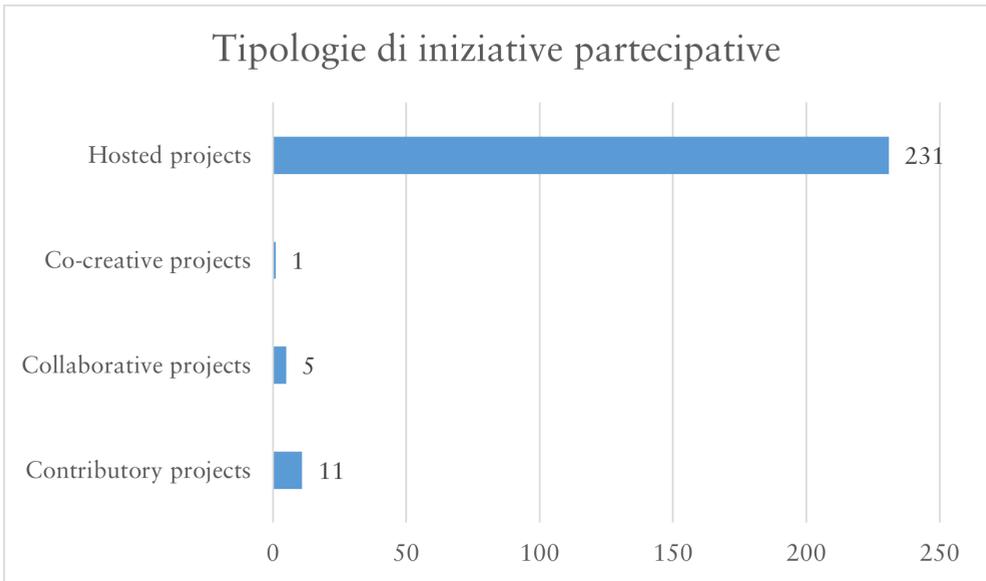
³⁴ Pur essendo il totale dei musei che organizzano iniziative partecipative 232, il totale delle attività risulta 248 per la presenza di musei che organizzano due o più tipologie di attività.



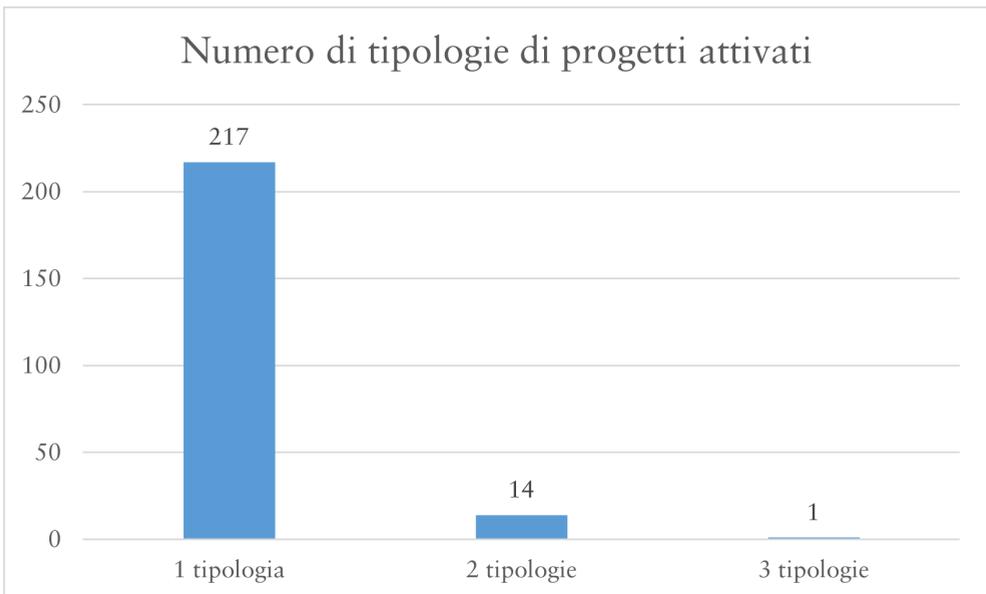
Tab. 3. Classificazione dei musei partecipativi per ente proprietario (Fonte: ns. elaborazione)



Tab. 4. Classificazione dei musei che non prevedono attività partecipative per ente proprietario (Fonte: ns. elaborazione)



Tab. 5. Numero di iniziative partecipative per tipologia (Fonte: ns. elaborazione)



Tab. 6. Numero di tipologie di progetti partecipativi attivati per museo (Fonte: ns. elaborazione)

Se si riporta il numero di musei attivi in iniziative partecipative al numero totale di musei archeologici presenti in ciascuna regione, risulta confermato come le istituzioni attive rappresentano una minoranza del totale, pari al 37% (dato medio), con una distinzione solo di alcune regioni “virtuose” come la Basilicata³⁵ – in cui tutte le strutture sono impegnate in iniziative partecipative, pur nel loro esiguo numero –, la Liguria, il Trentino-Alto Adige, la Calabria e la Campania, che superano il 50% del totale. In questo quadro, i valori delle regioni che si distinguono per numero di istituzioni partecipative (le già menzionate Toscana, Lazio e Veneto) indicano come queste ultime rappresentano una minima parte delle istituzioni presenti sul territorio, allineandosi con il dato medio nazionale.

Se si considerano i *participatory museums* sulla base del soggetto proprietario, ne risulta che quasi la metà appartiene ad enti comunali e circa il 38% sono, invece, statali. Ancora una volta, questo dato deve essere rapportato al totale dei musei nelle rispettive categorie di appartenenza; infatti i musei civici impegnati in attività partecipative rappresentano solo una minima parte del totale di musei archeologici di proprietà comunale diffusi su territorio nazionale (111 su un totale di 416), mentre i musei statali attivi superano la metà di quelli attualmente presenti (89 su 152). La scarsa partecipazione dei musei civici può trovare valide motivazioni nelle risorse che le iniziative partecipative richiedono, sia in termini economici, sia in termini di competenze di cui spesso queste istituzioni sono sprovviste. Il personale dei musei civici, infatti, è prevalentemente costituito da dipendenti in servizio presso le amministrazioni comunali e ciò ha determinato una generale sofferenza di queste istituzioni a causa del depauperamento e della dequalificazione delle professionalità che operano all'interno³⁶, essendo spesso quantitativamente non sufficienti e prive di competenze specifiche relative alla collezione e all'ambito museologico³⁷. Accanto a tali difficoltà, si deve anche constatare che, per la loro stretta connessione con la struttura amministrativa comunale di appartenenza, sono istituzioni ad organizzazione verticistica, considerate, analogamente agli altri servizi offerti degli enti locali, come uffici più che come istituzioni culturali e, di conseguenza, prive di quell'autonomia

³⁵ Pur avendo quasi lo stesso numero di musei archeologici del Molise, la Basilicata si distingue in quanto presenta tutte istituzioni impegnate nell'ambito partecipativo. Una possibile motivazione di questa differenza potrebbe trovarsi nei recenti investimenti effettuati in tutta la regione nell'ambito della designazione a Capitale della Cultura Europea nel 2019 che hanno portato al potenziamento di infrastrutture e servizi su tutto il territorio.

³⁶ Dall'indagine preliminare svolta dalla prof.ssa Barrella (2019) e dal suo gruppo di ricerca sui musei campani non statali risulta che il personale di gran parte di queste istituzioni non conosceva i livelli minimi uniformi per l'accesso al sistema museale nazionale, né aveva ricevuto comunicazione dagli enti di appartenenza. Inoltre, evidenzia che una notevole percentuale dei musei campionati non raggiungeva gli standard richiesti.

³⁷ Murgia 2018.

organizzativa, gestionale e scientifica di cui necessitano i musei e, ancora di più, i musei partecipativi³⁸.

Tenendo presente il contesto in cui operano i musei degli enti locali, si può anche comprendere meglio il dato relativo ai musei statali, di cui più della metà attivano iniziative partecipative. Il poter usufruire di maggiori risorse economiche, di personale selezionato attraverso procedure concorsuali specifiche e dotato di una formazione adeguata, sia a livello dirigenziale che non dirigenziale, e la maggiore autonomia gestionale sono le condizioni favorevoli che permettono ai musei statali di essere maggiormente attivi nella progettazione partecipativa.

Situazione analoga è quella dei musei di proprietà delle fondazioni, di cui quasi la metà degli attualmente esistenti (8 su 18) offre iniziative partecipative. Le fondazioni, infatti, per la propria natura istituzionale, possono essere caratterizzate da una maggiore flessibilità organizzativa, slegata dalla burocrazia che spesso accompagna le iniziative delle istituzioni pubbliche, e da maggiore libertà nella scelta del personale sulla base delle competenze necessarie allo svolgimento delle attività programmate.

Da un punto di vista qualitativo, le iniziative partecipative più ricorrenti sono gli *hosted projects*, attività organizzate da soggetti esterni ed ospitate all'interno del museo, le cui forme più frequenti sono rappresentate da: conferenze, mostre, presentazioni di libri, concerti, proiezione cinematografiche, spettacoli teatrali, eventi di associazioni locali afferenti a differenti settori (culturale, sportivo, ecc.) e attività ludico-ricreative di associazioni e centri servizi nell'ambito delle disabilità. La motivazione della netta prevalenza di queste attività è da ricercare nella minore quantità di risorse di cui necessitano, in termini economici e di *know how*, richiedendo solo gli spazi per ospitare tali attività, con il vantaggio di rafforzare l'immagine del museo, come luogo aperto al servizio della società, del pubblico e del non pubblico del museo.

Per frequenza, seguono i *contributory projects*, costituiti soprattutto da laboratori o concorsi che prevedono l'esposizione finale dei lavori prodotti. Nell'ambito della stessa tipologia, invece, si distingue il progetto di museologia

³⁸ La raccomandazione ICOM all'ANCI, all'UPI e gli Enti Locali sulla direzione dei musei civici (2011) sottolinea come questi musei sono stati accorpati nella gestione di più ampi settori/uffici amministrativi, subendo una forte riduzione delle direzioni scientifiche, ormai attribuite a dirigenti amministrativi. Per questo l'ICOM raccomanda che gli enti locali, per l'affidamento dell'incarico di direttore, rispettino le condizioni indicate nella Carta nazionale delle professioni museali e che garantiscano ai musei civici la più ampia autonomia scientifica, didattica e gestionale. Accanto a queste raccomandazioni si citano le proposte di Balzani (2019) per i musei civici, quali: la condivisione delle risorse per garantire sufficienti infrastrutture e personale adeguatamente formato in un'ottica di sostenibilità; l'affiancamento al sistema museale nazionale; la creazione di una domanda dal basso, sulla base della quale determinare il riorientamento della politica pubblica; l'incentivazione di ricerche qualitative per la valutazione del sistema dei musei locali e l'individuazione dei filoni di finanziamento per garantirne il supporto e la realizzazione.

partecipata *Paestum In_vita*³⁹ del Museo Archeologico Nazionale di *Paestum* che si pone l'obiettivo di scoprire e riscoprire *Paestum* attraverso le storie, i racconti e le esperienze di chi vive quotidianamente in relazione con il sito e il museo. Il progetto prevede di raccogliere tutte le testimonianze, i ricordi e le idee di coloro che vorranno collaborare con gli studiosi del Parco, per raccontare il patrimonio, implementando nell'app del Parco un percorso di visita che passa attraverso la memoria collettiva e si focalizza sui luoghi e sui beni, materiali e immateriali.

Per frequenza, si trovano successivamente i *collaborative projects*, generalmente di tipo consultativo, in cui l'istituto consulta i rappresentanti della comunità, per ottenere consigli rivolti allo staff su come esso possa sviluppare le attività e i programmi.

Unico, infine, è il caso di realizzazione di un *co-creative project*, l'*EDUs LOCI. Per una governance partecipativa del patrimonio educante tra luoghi, saperi e aspirazioni dei più piccoli*⁴⁰, realizzato dal Museo storico archeologico di Santarcangelo (Rimini). Il progetto mira al coinvolgimento della comunità nell'attivazione dell'idea di Comunità Educante Territoriale e ha previsto nell'arco di sei mesi la partecipazione di vari rappresentanti della comunità locale – genitori, insegnanti, istituzioni, operatori e associazioni culturali, liberi professionisti – alle diverse fasi, articolate in: un laboratorio di comunità, attraverso focus group, workshop e iniziative pubbliche di confronto per la formulazione dell'idea di Comunità Educante; e un tavolo di negoziazione, che, al termine dei lavori, ha validato il documento di proposta partecipata, di cui l'ente responsabile si impegna a tener conto nelle proprie deliberazioni e, in caso contrario, a darne esplicita motivazione nel provvedimento stesso.

L'esito del confronto è, quindi, stata la condivisione di un modello collaborativo di co-gestione del patrimonio, capace di accrescere le opportunità di conoscenza, riflessione, confronto, ricerca, sperimentazione.

Come evidenziato da questo caso, i *co-creative projects* hanno la caratteristica di dare luogo ad attività pensate direttamente dai partecipanti, di cui ne rappresentano i valori, per raggiungere obiettivi comuni. Sono, quindi, iniziative che richiedono molte risorse economiche, professionali, un'ampia e programmata scansione temporale sia nella fase progettuale, che in quella di realizzazione e, soprattutto, prevedono un minor controllo da parte dell'istituzione che cede il potere decisionale alla comunità. Oltre che nella mancanza di adeguate risorse economiche e professionali che affligge una buona parte dei musei archeologici italiani, proprio nell'esigua "istituzionalizzazione" di questa tipologia di attività partecipativa si può scorgere una delle principali motivazioni della sua sostanziale assenza nello scenario museale italiano. Infatti, il ruolo prioritario riconosciuto ai partecipanti nella progettazione delle

³⁹ <https://www.museopaestum.beniculturali.it/paestum-in_vita/>, 09/09/2020.

⁴⁰ <<https://focusantarcangelo.it/progetti-focus/edus-loci/>>, 09/09/2020.

attività e il conseguente minor controllo detenuto dagli esperti⁴¹ può costituire un ostacolo alla diffusione dei *co-creative projects* per due motivazioni legate alle caratteristiche intrinseche dei musei archeologici italiani: l'organizzazione verticistica e l'alto tasso di burocratizzazione delle istituzioni museali, elementi che lasciano poco spazio ad iniziative a progettazione partecipativa multidirezionale⁴²; la resistenza degli esperti a lasciare almeno una parte del processo decisionale alla comunità, in quanto tradizionalmente considerati gli unici decisori culturali in qualità di detentori del sapere specialistico sul patrimonio, soprattutto nel settore archeologico connotato da un carattere "elitario" fino a tempi recenti⁴³.

Si può ipotizzare che nella carenza delle risorse, sia economiche, che professionali, si trovi la causa per la quale la quasi totalità dei musei esaminati attiva solo una delle tipologie di iniziative partecipative, prevalentemente *hosted projects*, mentre solo una minoranza ne attiva due, generalmente *hosted* e *contributory projects* (quest'ultimi spesso nella forma di concorsi).

L'unico museo che, al momento, realizza tre tipologie di iniziative è il Museo Egizio di Torino. Come *hosted projects* organizza conferenze e mostre; nell'ambito dei *collaborative projects* si segnala il progetto *Musei e migranti. Gli strumenti per l'incontro*, che ha previsto tre giornate di formazione, studio e ascolto reciproco fra operatori museali, culturali, sociali della città di Torino e di altre realtà, in cui migranti e musei si sono confrontati su reciproche visioni e bisogni con l'obiettivo di potenziare il ruolo dei musei per il cambiamento sociale e il contrasto degli stereotipi; *Il mio Museo Egizio* per promuovere l'integrazione delle donne immigrate dall'Egitto e dal Nord Africa, prevedendo la formazione nelle sale museali, per approfondire temi legati alla vita quotidiana nell'antico Egitto e per acquisire le conoscenze di base per condurre brevi visite guidate tematiche. Infine, come *contributory project*, si ricorda il progetto *Liberi di imparare* con l'obiettivo di far conoscere ai detenuti della casa circondariale Lorusso Cutugno le collezioni del Museo Egizio, che ha previsto la riproduzione di alcuni reperti da parte degli allievi dei corsi del laboratorio di falegnameria, da utilizzare in altri progetti del museo.

⁴¹ Häyrynen 2018, p. 14; Kisić 2018, p. 139.

⁴² Chavarría Arnau (2019, p. 374) afferma che «spesso le attività vengono ostacolate da politiche stataliste o centralistiche con tutto ciò che questo può significare nel coinvolgimento della popolazione locale».

⁴³ Chavarría Arnau 2019, p. 370; Coccoluto 2018, p. 17.

7. Conclusioni

Le istituzioni culturali partecipative hanno la caratteristica di essere create e gestite con i visitatori, trasformandoli da consumatori a produttori culturali. Il nuovo ruolo attribuito ai cittadini consente al museo di essere rilevante e aggiornato, trattando di argomenti importanti per la società, e inclusivo, prendendo in considerazione tutti i punti di vista, realizzando attraverso le relazioni, che si creano tra specialisti, membri della comunità e patrimonio, l'interesse collettivo, intrinseco di tutti i beni pubblici. In questa nuova prospettiva, formalizzata anche a livello normativo, il patrimonio culturale non è più considerato come necessariamente qualcosa di eccezionale valore universale, ma come ciò che è significativo per le persone stesse, che assumono ora il diritto di essere consultate su qualsiasi questione relativa a tale patrimonio. I diritti culturali non proteggono il patrimonio culturale in sé, ma le condizioni che consentono a tutte le persone senza discriminazione di accedere, partecipare e contribuire alla vita culturale con modalità in costante sviluppo.

Nel contesto di questi cambiamenti, i musei archeologici risultano essere ancora in una fase iniziale di applicazione degli approcci partecipativi, in quanto meno della metà delle istituzioni considerate attiva progetti che prevedono il coinvolgimento del pubblico a differenti livelli. La predominanza di attività che richiedono minori risorse economiche e professionali e in cui l'istituzione può esercitare un maggiore controllo su tutto il processo e sui risultati rivela ancora una scarsa dimestichezza e familiarità con questa nuova prospettiva.

Anche a livello europeo queste iniziative sono poco frequenti, ma risulta più marcato l'orientamento verso modalità di partecipazione che offuscano la distinzione tra professionisti e non o che facilitano la cessione del controllo e del potere, in modo provvisorio, alle comunità e ai cittadini. Si può dedurre che il percorso verso una più pervasiva partecipazione sia ancora lungo, soprattutto a livello nazionale, e necessita di esempi empirici di partecipazione che aiutino a maturare una maggiore esperienza. In questo quadro, le mappature delle *good practises* realizzate in modo estensivo, anche se ancora parziale, possono facilitare il passaggio dalla retorica alla prassi, individuando una vasta gamma di situazioni concrete in cui la partecipazione e i suoi effetti sono tangibilmente attestati.

Riferimenti bibliografici / References

- Balzani R. (2019), *Intervento alla tavola rotonda*, in *Musei in Bilico?*, Convegno ANMLI Salone Internazionale del Restauro 2019 (Ferrara, 20 settembre 2019), a cura di A.M. Montaldo, <<https://www.youtube.com/watch?v=MZXNc6hqXf4>>, 16.02.2021.
- Bamford A., Wimmer M. (2012), *Audience Building and the Future Creative Europe Programme*, EENC Short Report, European Expert Network on Culture, Bruxelles, <<http://www.interarts.net/descargas/interarts2562.pdf>>, 23.10.2020.
- Barrella N. (2019), *Intervento alla tavola rotonda*, in *Musei in Bilico?*, Convegno ANMLI Salone Internazionale del Restauro 2019 (Ferrara, 20 settembre 2019), a cura di A.M. Montaldo, <<https://www.youtube.com/watch?v=QBEIC5bYP04>>, 16.02.2021.
- Bidault M. (2018), *Heritage and Participation as matters of Human Rights*, in *Heritage is ours. Citizens participating in Decision making*, edited by A.-M. Halme, T. Mustonen, J.-P. Taavitsainen, S. Thomas, A. Weij, Helsinki: Forssa Print, pp. 74-85, anche in <<https://www.europanostra.org/wp-content/uploads/2018/03/2018-heritage-is-ours.pdf>>, 23.10.2020.
- Bollo A. (2011), *Le sfide dell'approccio partecipativo. I musei sono realmente interessati a mettersi in gioco profondamente?*, «Il Giornale delle Fondazioni», 16 dicembre, <<http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/le-sfide-dell%E2%80%99approccio-partecipativo-i-musei-sono-realmente-interessati-mettersi-gioco>>, 23.10.2020.
- Bollo A. (2014), *Cinquanta sfumature di pubblico e la sfida dell'audience development*, in *I pubblici della cultura. Audience Development, Audience Engagement*, a cura di F. De Biase, Milano: Franco Angeli, pp. 163-180.
- Bonacini E. (2012), *Il museo partecipativo sul web: forme di partecipazione dell'utente alla produzione culturale e alla creazione di valore culturale*, «Il capitale culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage», 5, pp. 93-125.
- Bonacini E. (2016), *Il Museo Salinas: un Case Study di Social Museum... a porte chiuse*, «Il capitale culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage», 13, pp. 225-266.
- Bonacini E. (2018), *Partecipazione e co-creazione di valore culturale. #iziTRAVELSicilia e i principi della Convenzione di Faro*, «Il capitale culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage», 17, pp. 227-273.
- Bonney R., Ballard H., Jordan R., McCallie E., Phillips T., Shirk J., Wilderman C.C. (2009), *Public Participation in Scientific Research: Defining the Field and Assessing its Potential for Informal Science Education. A CAISE Inquiry Group Report*, Washington D.C.: Center for Advancement of Informal Science Education, <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED519688.pdf>>, 23.10.2020.

- Chavarría Arnau A. (2019), *La ricerca partecipata nell'archeologia del futuro*, «Il capitale culturale. *Studies on the Value of Cultural Heritage*», Suppl. 09, pp. 369-387.
- Coccoluto M. (2018), *Il Parco archeologico di Baratti e Populonia: ultimi sviluppi di un progetto ventennale di archeologia pubblica*, in *Costruire il passato in Etruria. Il senso dell'archeologia nella società contemporanea*, a cura di C. Megale, Pisa: Edizioni ETS, pp. 17-26.
- Coccoluto M. (2019), *La cultura a parole. Riflessioni sul patrimonio culturale e la comunicazione*, in *Una lezione di archeologia globale. Studi in onore di Daniele Manacorda*, a cura di M. Modolo, S. Pallecchi, G. Volpe, E. Zanini, Bari: Edipuglia, pp. 435-438.
- Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore del patrimonio culturale per la società*, Consiglio d'Europa, Faro, 27 ottobre 2005.
- De Varine H. (2005), *Les racines du futur: Le patrimoine au service du développement local*, Parigi: Asdic Editions, 2002; trad. it. *Le radici del futuro: il patrimonio culturale al servizio dello sviluppo locale*, a cura di D. Jalla, traduzione di A. Serra, Bologna: CLUEB.
- Falcone A., d'Eredità A., a cura di (2018), *Archeosocial: l'archeologia riscrive il web: esperienze, strategie e buone pratiche*, Mozzecane: Dielle.
- Forbes N., Colella S. (2019), *Embedding Engagement: Participatory Approaches to Cultural Heritage*, «SCientific REsearch and Information Technology: Ricerca Scientifica e Tecnologie dell'Informazione», 9, n. 1, pp. 69-78.
- Garrubbo S. (2018), *Social Museum: la vocazione di essere aperti*, in *Racconti da museo. Storytelling d'autore per il museo 4.0*, a cura di C. Dal Maso, Bari: Edipuglia, pp. 217-242.
- Greenblatt S. (1995), *Risonanza e meraviglia*, in *Culture in mostra. Poetiche e politiche dell'allestimento*, a cura di I. Karp, S.D. Lavine, Bologna: CLUEB, pp. 27-45.
- Häyrynen M. (2018), *Cultural Heritage and Participatory Governance*, in *Heritage is ours. Citizens Participating in Decision Making*, edited by A.-M. Halme, T. Mustonen, J.-P. Taavitsainen, S. Thomas, A. Weij, Helsinki: Forssa Print, pp. 12-17, anche in <<https://www.europanostra.org/wp-content/uploads/2018/03/2018-heritage-is-ours.pdf>>, 23.10.2020.
- Hein G.E. (1998), *Learning in the Museum*, Londra: Routledge.
- Hinton S., Whitelaw M. (2010), *Exploring the Digital Commons: an Approach to the Visualisation of Large Heritage Datasets*, EVA London 2010: Electronic Visualisation & the Arts. Proceedings of a conference held in London 6-8 July, edited by A. Seal, J.P. Bowen, K. Ng, Londra: BCS, pp. 51-58.
- Holden J. (2014), *Capturing Cultural Value. How Culture has become a Tool of Government Policy*, Londra: DEMOS.
- Hooper-Greenhill E. (1997), *Cultural Diversity: Developing Museum Audiences in Britain*, Leicester: Leicester University Press.

- ICOM (2011), *Raccomandazione all' ANCI, all'UPI, agli Enti Locali sulla direzione dei musei civici*, approvata dal Consiglio direttivo di ICOM Italia riunitosi a Palermo in data 5 giugno 2011, <http://www.icom-italia.org/wp-content/uploads/2018/05/ICOMItalia.Raccomandazione.ANCI_UPI_EntiLocali_DirezioneMuseiCivici.Palermo.5giugno.2011.pdf>, 16.02.2021.
- Kisić V. (2018), *Heritage in the Era of Plurality*, in *Heritage is ours. Citizens participating in decision making*, edited by A.-M. Halme, T. Mustonen, J.-P. Taavitsainen, S. Thomas, A. Weij, Helsinki: Forssa Print, pp. 134-141, anche in <<https://www.europanostra.org/wp-content/uploads/2018/03/2018-heritage-is-ours.pdf>>, 23.10.2020.
- Marstine, J. (2011), *The Contingent Nature of the New Museum Ethic*, in *The Routledge Companion to Museum Ethics: Redefining Ethics for the Twenty-First-Century Museum*, edited by Janet Marstine, New York: Routledge, pp. 3-25.
- Murgia M.C. (2018), *Musei civici: abbiamo un problema!*, «Il Giornale delle Fondazioni», 15.12.2018, <<http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/musei-civici-abbiamo-un-problema#:~:text=I%20musei%20civici%20soffrono%20del,funzioni%20di%20vigilanza%20e%20sicurezza>>, 16.02.2021.
- OMC, Open Method of Coordination (2012), *A Report on Policies and Good Practices in the Public Arts and in Cultural Institutions to Promote better Access to and Wider Participation in Culture. Work Plan for Culture 2011-2014*, Open Method of Coordination, Bruxelles: Publications Office of the European Union, <https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/policy/strategic-framework/documents/omc-report-access-to-culture_en.pdf>, 23.10.2020.
- OMC, Open Method of Coordination (2018), *Participatory Governance of Cultural Heritage. Work Plan for Culture 2015-2018*, Open Method of Coordination, Lussemburgo: Publications Office of the European Union, <<https://op.europa.eu/s/omTV>>, 23.10.2020.
- O'Toole F. (2006), *Dismantling the Barriers to Participation in Cultural Life*, 5th National Research Conference, National Disability Authority, Dublino.
- Parlamento Europeo (2015), *Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l'Europa*, Risoluzione del Parlamento europeo dell'8 settembre 2015, Strasburgo.
- Prahalad C.K., Ramaswamy V. (2000), *Co-opting Customer Competence*, «Harvard Business Review», 78, n. 1, pp. 79-87.
- Ripanti F. (2018), *Raccontare storie di archeologia al museo*, in *Racconti da museo. Storytelling d'autore per il museo 4.0*, a cura di C. Dal Maso, Bari: Edipuglia, pp. 53-68.
- Sani M. (2015), *Participatory Governance of Cultural Heritage. EENC Ad hoc question*, European Expert Network on Culture, Bruxelles, <<http://www.interarts.net/descargas/interarts2538.pdf>>, 23.10.2020.

- Santagati F.M.C. (2019), *Il Museo Archeologico Regionale Paolo Orsi di Siracusa: dalla fruizione tradizionale alle piattaforme digitali*, «Il capitale culturale. *Studies on the Value of Cultural Heritage*», suppl. 09, pp. 273-305.
- Simon N. (2010), *The Participatory Museum*, Santa Cruz, CA: Museum 2.0.
- Solima L. (2000), *Il pubblico dei musei: indagine sulla comunicazione nei musei statali italiani*, Roma: Gangemi.
- Special Rapporteur in the Field of Cultural Rights (2016), *Report on the Intentional Destruction of Cultural Heritage as a Violation of Human Rights*, presented to the General Assembly at its 71st session in October 2016.
- Toscano M., Colella S. (2019), *Good Practices of Social Participation in Cultural Heritage*, REACH Project, <<https://www.open-heritage.eu/d6-2-good-practices-of-social-participation-in-cultural-heritage/>>, 23.10.2020.
- Zuboff S., Maxmin J. (2002), *The Support Economy: why Corporations are failing Individuals and the Next Episode of Capitalism*, Londra: Penguin Books.

Sitografia

- <<http://musei.beniculturali.it/>>, 25.08.2020.
- <<http://www.statistica.beniculturali.it/Index.htm>>, 25.08.2020.
- <<http://www.museionline.info/>>, 25.08.2020.
- <https://www.museopaestum.beniculturali.it/paestum-in_vita/>, 09.09.2020.
- <<https://focusantarcangelo.it/progetti-focus/edus-loci/>>, 09.09.2020.
- <<https://multaka.de/en/startsite-en/>>, 16.02.2021.
- <<http://redemuseisticalugo.org/index.asp>>, 16.02.2021.

JOURNAL OF THE DIVISION OF CULTURAL HERITAGE

Department of Education, Cultural Heritage and Tourism
University of Macerata

Direttore / Editor in-chief

Pietro Petrarola

Co-direttori / Co-editors

Tommy D. Andersson, University of Gothenburg, Svezia

Elio Borgonovi, Università Bocconi di Milano

Rosanna Cioffi, Seconda Università di Napoli

Stefano Della Torre, Politecnico di Milano

Michela di Macco, Università di Roma "La Sapienza"

Daniele Manacorda, Università degli Studi di Roma Tre

Serge Noiret, European University Institute

Tonino Pencarelli, Università di Urbino "Carlo Bo"

Angelo R. Pupino, Università degli Studi di Napoli L'Orientale

Girolamo Sciallo, Università di Bologna

Texts by

Nicodemo Abate, Nicola Albergo, Gianpaolo Angelini, Giulia Beatrice,

Giacomo Becattini, William Cortes Casarrubios, Tiziano Casola, Mara Cerquetti,

Matteo Cristofaro, Stefano De Falco, Alfredo Del Monte, Alice Devecchi,

Luigi Di Cosmo, Tamara Dominici, Patrizia Dragoni, Selene Frascella,

Luciana Lazzeretti, Luna Leoni, Lauro Magnani, Chiara Mannoni,

Giovanni Messina, Sara Moccia, Andrea Morelli, Umberto Moscatelli,

Sharon Palumbo, Luca Pennacchio, Andrea Penso, Pietro Petrarola, Gaia Pignocchi,

Federico Saccoccio, Pasquale Sasso, Giovanna Segre, Ludovico Solima,

Mario Tani, Roberta Tucci

<http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult/index>

