

Ogni giorno è un buon giorno per andare in un museo!

*I musei possono essere luoghi fatti di materia viva:
opere, mondi, territori, testimonianze, vite.
Luoghi in cui farsi investire da flussi di memoria e di nuova creazione.
Linfa vitale.*

LINFA - frammenti da un giardino planetario: espansione, contaminazione e trasformazione è un progetto realizzato con il cofinanziamento del Comune di Cavriglia (AR) e Fondazione CR Firenze all'interno del Bando Laboratori Culturali. Si è strutturato come una serie di interventi di innovazione digitale e comunicazione finalizzati a potenziare e ampliare la visibilità e le modalità di fruizione del MINE - Museo delle Miniere e del Territorio di Cavriglia, attraverso l'impiego dei linguaggi dell'audiovisivo, del sonoro e dell'animazione, di tecnologie recenti e strumenti legati al web e di iniziative di alternanza scuola-lavoro per il coinvolgimento diretto dei giovani. Elemento centrale di indagine degli interventi, la "linfa" che dà nome al progetto stesso: è il territorio della valle delle miniere, con le sue evoluzioni e l'antico paese di Castelnuovo dei Sabbioni, frazione del Comune di Cavriglia dove risiede il Museo. Un racconto che parte da lontano, dalle origini naturali e geologiche del luogo, conosciute in passato ma approfondite e portate alla luce proprio grazie alle escavazioni minerarie in galleria e poi a cielo aperto nel secolo scorso che hanno comportato la radicale trasformazione del paesaggio: paesi scomparsi, una nuova biodiversità e una necessaria rivalutazione dell'ambiente, oggi.

Tanti gli obiettivi del progetto: valorizzare lo storytelling come elemento di comunicazione, creare forme di partecipazione attiva del pubblico e della cittadinanza alla natura e alla storia evolutiva del territorio e del museo; offrire modalità di racconto alternative, immersive, multimediali, emozionali e sensoriali; valorizzare la sostenibilità tecnologica, interattiva e contemporanea del Museo e dei suoi spazi; portare ai visitatori strumenti utili per una lettura critica e approfondita del presente; creare occasioni di coinvolgimento del pubblico più giovane attraverso la partecipazione diretta nelle fasi di lavorazione del progetto e l'impiego di linguaggi ad essi vicini; allargare il bacino di utenza del museo attraverso nuovi contenuti web. Obiettivi in linea con le mutazioni che stanno interessando il ruolo dei musei oggi in rapporto alle sfide del nuovo millennio e alla attuale pandemia Covid-19. Accanto alla funzione di conservazione e di tutela del patrimonio culturale, ha assunto importanza la crescente funzione di "riconoscimento" del patrimonio e di eredità culturale, i temi della sostenibilità e le politiche legate alla partecipazione e alla condivisione del valore culturale che i musei portano con sé, innovazioni tecnologiche e sostenibilità nel tempo, in una visione più ampia di educazione al patrimonio e alla sua fruizione. Gli oggetti di un museo diventano vivi, acquisendo un valore informativo superiore che consente al museo stesso di porsi come soggetto attivo nella produzione culturale, in grado di creare rete, innescare meccanismi virtuosi di affiliazione e interesse, dialogare con i suoi visitatori, analizzare in modo critico e costruttivo i molteplici significati che nascono da scambi continui tra oggetto, collezione, museo, pubblici, territorio. In questa ottica, il coinvolgimento dei giovani e delle scuole nello scambio narrativo con lo spazio-museo sono divenuti momento importantissimo di creazione e di analisi e soprattutto di crescita e di consapevolezza reciproca.

Costruire un nuovo sito secondo la metodologia della narrazione di comunità, capace di creare interazione con l'utente; strutturare il racconto trovando una sorta di "uso diverso" delle due dimensioni, il sito e il museo, lo spazio virtuale e quello reale; rendere i pubblici partecipi e al contempo protagonisti della vita di un museo e della storia di una terra; utilizzare le tecnologie per fare educazione al patrimonio... Le sfide erano tante e non facili. Il nuovo sito del Museo è stato pensato come una sorta di mappa, da esplorare in profondità, scavare (così come si fa in una miniera!), senza per questo perdersi grazie alla presenza di una serie di riferimenti-chiave. Ai contenuti e alle sezioni prettamente informative, abbiamo pensato di affiancare nuove narrazioni in grado di raccontare il Museo e il territorio circostante in maniera diversa, con storie in realtà aumentata (da fruire a distanza, dal web, e in loco dal proprio smartphone tramite QR code, podcast geolocalizzati per scoprire in loco i mutamenti del paesaggio). Ogni pagina è pensata per far muovere il pubblico al suo interno con contenuti aumentanti (espansione) ma al tempo stesso connessi con altri livelli, così come accade dentro una miniera. Ogni sezione mette in collegamento virtuale mondo esterno e interno, collezione e territorio, paesaggi di ieri e ambienti contemporanei, stimolando la curiosità, la voglia di scoprire.

per navigare il sito --> <https://www.minecavriglia.it/>

Le scuole sono state chiuse come i musei da marzo 2020. Come i musei hanno riaperto a settembre ma con fortissime limitazioni. I musei sono stati richiusi da novembre 2020 e anche molte scuole. Le attività del

progetto LINFA sono state realizzate tutte a distanza collaborando con la classe 4 della sezione multimediale del Liceo Artistico (ISIS B. Varchi) di Montevarchi (AR). Due sono stati i percorsi scelti per narrare il territorio e la sua storia. Il primo dedicato ad un tema importante: la guerra e la memoria. *Voci dal passato* ha messo in dialogo i giovani con le testimonianze di famiglie sopravvissute all'eccidio avvenuto nel Comune di Cavriglia il 4 luglio 1944, una vicenda tra le più cruente a livello nazionale ma poco nota. Abbiamo condiviso con i ragazzi vecchie registrazioni dei sopravvissuti e di familiari e documenti che raccontavano l'accaduto, facenti parte del cospicuo archivio di testi e registrazioni sonore del Museo. Insieme abbiamo analizzato cosa sia la memoria e cosa la Storia e come si possa provare a raccontarla emozionando noi stessi e gli altri. Il video è stato costruito come un "racconto a veglia" ma vissuto oggi, quindi in luoghi profondamente trasformati.

Una storia un oggetto è stato il secondo percorso, che ha messo in dialogo "virtuale" gli studenti con alcuni oggetti conservati al museo. Un dialogo particolare nel quale i ragazzi sono stati invitati a immaginare e raccontare il loro rapporto con l'oggetto scelto. Il punto di partenza è stato proporre ai giovani alcuni oggetti del Museo muti e senza didascalie. Ogni ragazzo ha scelto "emotivamente" con quale oggetto legare la propria storia. Cosa rappresenta l'oggetto di un museo antropologico-territoriale? Come ricostruire il suo senso quando viene meno la narrazione che si lega all'oggetto e al saper fare? Perché questi oggetti stanno in un museo? Partendo da queste riflessioni siamo andati avanti per costruire il senso della scelta e del racconto che si è poi materializzato in 4 video-racconti. Un dialogo aperto fra "pubblico" e oggetto nel quale si è poi restituito ad altri pubblici un racconto ampliato dell'oggetto stesso, che evolve dalla didascalia del Museo a narrazione: quella dell'oggetto e quella del giovane che ripropone ad altri visitatori il proprio racconto in un crescendo di scambi, di conoscenze e punti di vista. I video realizzati, oltre a costituire parte integrante degli approfondimenti inseriti nel sito e nel Museo tramite Qr code in realtà aumentata, hanno costituito una delle basi per la realizzazione della campagna di comunicazione del progetto LINFA. Attraverso una serie di incontri condivisi, sono state individuate una serie di immagini e di testi organizzati poi in una grafica specifica che restituissero sui canali social del museo il carattere personale del lavoro fatto dagli studenti.

per visualizzare i videotelling -->

[https://www.minecavriglia.it/collezione/;](https://www.minecavriglia.it/collezione/)

[https://www.minecavriglia.it/sala-1-piano-primi/;](https://www.minecavriglia.it/sala-1-piano-primi/)

[https://www.minecavriglia.it/sala-2-primi-piano/;](https://www.minecavriglia.it/sala-2-primi-piano/)

[https://www.minecavriglia.it/sala-5-secondo-piano/;](https://www.minecavriglia.it/sala-5-secondo-piano/)

<https://www.minecavriglia.it/sala-6-secondo-piano/>

Albero infinito è l'opera che chiude il percorso di visita del museo. Racconta l'identità in continuo mutamento del territorio della valle delle miniere e dei paesi ad essa legati, dalle radici ai frutti e dai frutti alle radici in un processo senza fine. Senza fine sono infatti le trasformazioni di questo territorio, caratterizzate dal rapporto profondo e a volte conflittuale tra l'uomo e la natura di cui fa parte.

Dalle origini della lignite, formata dagli antichi alberi del Pliocene, alle miniere del XIX e XX secolo, passando attraverso gli orrori della guerra e degli eccidi, per giungere alle grandi escavazioni iniziate negli anni '50 del secolo scorso che hanno portato progresso e lavoro ma anche la distruzione di paesi e lo stravolgimento di un paesaggio, riportando parte della valle ad essere lago, come milioni di anni fa.

Albero perché è una metafora che rappresenta bene questo processo di trasformazione, questo ciclo continuo di vita, morte, rinascita e crescita. Albero perché la storia di questo territorio nasce appunto dagli alberi. *Albero infinito* è un'opera monolitica ma dinamica, una pianta circolare, una sorta di canneto in ferro che sembra passare da sotto il pavimento della sala per continuare sopra il soffitto in un flusso unico di linfa che scorre dentro e che esce e prende forma attraverso gli squarci presenti sulla corteccia, da cui si affacciano storie narrate da volti, vite, paesaggi, suoni e risonanze. Non ci sono parole ma solo flussi, non ci sono domande ma solo ascolto, non c'è più il capire ma il sentire. Nella nuova era, che seguirà quella dell'Antropocene, l'uomo saprà scorrere come l'acqua? Saprà farsi flusso? Saprà essere linfa? *Albero infinito* consegna al visitatore un segreto e una responsabilità. L'opera, che si trova al centro di quella che è diventata una specie di scatola magica, mette in relazione varie materie e linguaggi. È costruita con profili di ferro grezzo e sui tre monitor incassati scorrono animazione e live action. È un'opera sinestetica che si può toccare, ascoltare, guardare, anche annusare volendo.

per info sulla postazione multimediale fissa :

[https://www.minecavriglia.it/sala-7/;](https://www.minecavriglia.it/sala-7/)

<https://www.youtube.com/watch?v=z5b9uygQo50;>

<http://macma.it/project/linfa-albero-infinito/>

Credits

Per i testi del sito e del podcast geo-localizzato
Paola Bertoncini, Giulia Peri

Realizzazione sito: **Njucomunicazione**
Podcast geolocalizzato: **LOQUIS**

Per i video del progetto alternanza scuola lavoro- Liceo Artistico di Montevarchi
Insegnante **Giuliana Sabia**, ragazzi: **Francesco Carli, Lucrezia Marcelli, Michela Melignano, Lea Mikurti, Armando Prifti, Chiara Romeo, Christian Siino, Giulia Trambusti**

Per Alberto infinto.

Protagonisti (in ordine alfabetico): **Alfonso Biagioni, Viviana Benucci, Neda Crini, Aldo Dini, Gino Franchini, Tito Giannetti, Giorgio Grassi, Marisa Melani, Giuliana Mugani, Emilio Polverini.**

produzione: **MACMA**

progettazione struttura + regia, riprese e montaggio opera audiovisiva: **Tommaso Orbi**

animazioni opera audiovisiva: **Gianfranco Bonadies**

musiche opera audiovisiva: **Daniele Malvisi**

altre musiche opera audiovisiva: **Lorenzo Perferi, Alex Fitch (Seeking Clarity pt. II), Doug Maxwell (Sea Of DoomI), Satellite Ensemble (West Strings)**

presa diretta del suono opera audiovisiva: **Antonio Di Virgilio**

repertori fotografici e audiovisivi opera audiovisiva: **Museo Mine, ENEL, Alfonso Biagioni, Filippo Boni, Giorgio Grassi, Emilio Polverini**

progettazione struttura: **Cosimo Balestri**

costruzione struttura: **B.Mec di Jacopo Burini**

impianto audio e video: **Quitapesares di Antonio Di Virgilio e TNT Events**

supporto organizzativo: **Fulvia Orifici**

comunicazione: **Olimpia Bonechi**