

GE
NOVA
IMMATERIALITÀ 04

Le immagini «volano» leggere su tende e ruote mentre il visitatore diventa il protagonista

Una mostra è, a suo modo, una messinscena, un recupero di storia, esperienza, creatività e metterle insieme in uno spazio. Tavole di palcoscenico, mura, edifici. "Genova del Saper fare" rende visibile questa "interfaccia" tra lo spettacolo e la realtà. Le realtà, meglio: passaggi segreti tra l'immagine consueta della città e la tensione di una ritrovata vitalità. Lo spettatore sarà protagonista nello spazio tempo di questa messinscena, coinvolto in una rappresentazione multipla. Sarà trasportato, attirato, circondato. Cadrà dentro l'immateralità di quanto esposto (il lavoro, la storia, la tecnologia), ma nello stesso tempo vedrà formarsi la tela resistente e lucida del passato. La N°03 che ha creato le bellissime installazioni multimediali sull'allestimento dello Studio Cerri & Associati, si è trovata ad affrontare una realtà complessa, composta da tante rappresentazioni che alla fine richiedevano una sintesi per poter "andare in scena".

Nasce così questa mostra, narrazione ciclica ed epocale di una città ricca di suggestioni, proiettata verso il futuro: Una città con l'anima ondivaga di chi abita il mare, costruita sui solidi spazi della storia e sugli immateriali saperi del presente. Una mostra viaggio per cogliere le visioni del futuro e "bloccare" negli occhi il passato, attraverso lo spazio ed il tempo delle vicende che hanno visto la "Genova del saper fare" protagonista dalla fine dell'Ottocento a oggi.

Un percorso che si espande come un "ipertesto" in cui il visitatore si muove costruendo il proprio cammino in un costante rapporto di interazione con quanto vede. La parola magica (perché si tratta proprio di magia) è tecnologia multimediale. Molti di voi avranno già visto eventi multimediali, in cui il concetto di multimedialità è pressoché legato a monitor sparsi, filmati e musiche. Qui vi troverete di fronte ad altro, ad una tecnologia e ad una multimedialità che segnalano, invece, uno slittamento nel concetto di "mostra" e di interattività. E questo accade quando, come in questo caso, le nuove tecnologie interattive e multimediali definiscono l'impianto espositivo della mostra, quando si fa un uso non ostentato e non gratuito della tecnologia che risulta, invece, al servizio del racconto.

La forte architettura dei Magazzini non è mai negata, ma anzi sottolineata nel suo ospitare le installazioni che si snocciolano sala per sala e che "occupano" lo spazio privilegiando una tecnologia in grado di permettere alle immagini di "volare", di materializzarsi sui supporti più diversi, dalle vele alle ruote dentate, dai tessuti di maglia di acciaio agli schermi sospesi.

Ogni piano ha due stanze, simili nell'impianto architettonico, separate tra loro e caratterizzate da una colonna centrale. Sette delle dieci sale diventano grandi ambienti, caratterizzati dalla presenza di immagini video, spazi fortemente immersivi che attraverso la partecipazione diretta dei visitatori mettono in scena temi legati al mondo del lavoro, dell'impresa e della città. Non sempre le immagini possono essere sufficienti a comunicare i contenuti di una mostra e senza i contenuti il lavoro rischia di diventare una vuota messa in scena. La materialità, come del resto l'immateralità, del "saper fare" è quindi rappresentata dall'immateralità della voce e del racconto, la sua varietà e complessità nel presente è documentata attraverso un'orchestrazione di testi, interviste, frammenti di conversazioni, brevi frasi, parole. Altre volte è la città stessa, stilizzata graficamente e riproposta attraverso diverse rappresentazioni, ad evidenziare i diversi luoghi del lavoro: il porto e la sua evoluzione nel tempo, i collegamenti internazionali, le trasformazioni urbanistiche e territoriali del Ponente.

In questa mostra anche il pubblico è invitato a compiere un "lavoro", un'azione. Le sale sono pensate come ambienti interattivi in cui allo spettatore è data la possibilità di essere al centro della narrazione divenendone libero interprete. Ogni visitatore può scegliere quando e se avvicinarsi all'immagine. In questo modo il racconto si moltiplica liberandosi dalla griglia di una visione univoca e stabilita a priori a favore di un racconto vissuto come un'esperienza collettiva, unica e irripetibile per ogni spettatore che deciderà di "mettersi in gioco". L'ambiente interattivo si lascia scoprire attivando meccanismi percettivi e motori primari, strutturandosi come esperienza diretta. Viene superato il rapporto "frontale" tra spettatore ed esposizione, viene superata la narrazione orizzontale e preordinata. La mostra richiede "immersione" e separazione, si entra in un'atmosfera, in un'epoca, in una esperienza, per poi distaccarsene, lasciarsela alle spalle, (in)seguendo nuove storie, nuove atmosfere. Dove l'incontro più stimolante sta nell'ambivalenza della tecnologia che nel corso della sua evoluzione (come si segue in questa mostra) ha saputo fare a meno dell'uomo ma che, al tempo stesso, dell'uomo diventa un lungo, sensibile trampolino in grado di lanciarsi in esperienze fuori dall'ordinario.



La centralità del lavoro dall'Ottocento ad oggi

Stefano Musso*

Le trasformazioni della struttura produttiva tra età industriale ed età postindustriale, o se si preferisce tra fordismo e postfordismo, vanno considerate sotto diverse angolazioni: la terziarizzazione dell'occupazione; la crescente produzione di servizi e conoscenza; la finanziarizzazione dell'economia; l'evoluzione dei mercati; l'innovazione tecnologica che consente, grazie all'informatica, l'introduzione di sistemi di automazione flessibile; l'evoluzione dei sistemi di impresa e delle modalità organizzative; la frammentazione del mercato del lavoro. I riflessi di questi cambiamenti epocali sul sistema produttivo e sul lavoro in uno dei tre vertici del triangolo dell'industrializzazione italiana, Genova, costituiscono il filo conduttore di una sezione della mostra Genova città del saper fare. La ricostruzione della storia dell'industria e del più ampio sistema produttivo del capoluogo ligure sfocia nella presentazione della realtà attuale, prodotta dai cambiamenti nella configurazione del sistema imprenditoriale e nel mondo del lavoro.

Impresa e lavoro richiamano sia la realtà istituzionale che i gruppi sociali che danno anima e corpo alla produzione di manufatti e servizi. Imprenditori, artigiani, professionisti, impiegati, operai operano, come individui e con le loro organizzazioni, in una sorta di comunità di produttori, articolata nel sistema delle imprese. Una comunità complessa, che combina capitale e lavoro, due fattori della produzione legati da rapporti al contempo collaborativi e conflittuali: la collaborazione necessaria per la produzione di ciò che

utile alla società, il conflitto di interessi sulla spartizione della ricchezza prodotta e sulle differenti visioni di cosa produrre e con quale organizzazione del lavoro.

La collaborazione tra impresa e lavoro rimanda alla divisione funzionale dei compiti: l'impresa mette a disposizione e coordina le risorse finanziarie, tecnologiche e umane, il lavoro rappresenta la risorsa principale della funzione produttiva, poiché va dai compiti più elevati di progettazione tecnica, di direzione e previsione, ai momenti esecutivi della concreta fabbricazione. Il saper fare dell'impresa è di tipo organizzativo e progettuale, quello del lavoro subordinato è di tipo tecnico e manuale. Impresa e lavoro nei loro molteplici aspetti rappresentano due poli inscindibili del saper fare.

Tra lavoro e impresa si colloca lo spazio espositivo dedicato al movimento cooperativo che, nato nella seconda metà dell'Ottocento come strumento mutualistico di risposta ai problemi e ai bisogni sociali del mondo del lavoro del tempo, ha una storia secolare di realizzazioni promosse dalle culture laiche, socialiste, cattoliche. Attorno alle società cooperative, di consumo, di lavoro, per la casa e così via si sono cementate nel corso dell'industrializzazione molte comunità di lavoratori, che hanno trovato nel mutualismo solidaristico la via non solo per soddisfare bisogni primari ma anche per affermare nella pratica principi e diritti di partecipazione e di cittadinanza, bisogni e diritti che erano negati o lasciati insoddisfatti dalle condizioni socioeconomiche e politiche dello sviluppo capitalistico. Anche quando le società cooperative hanno dovuto

confrontarsi con la concorrenza sul mercato, il movimento ha continuato ad affermare il primato dei valori di solidarietà, rappresentando al contempo uno strumento di penetrazione della cultura gestionale e d'impresa tra i lavoratori.

Il mondo del lavoro non è più da tempo al centro dell'interesse degli studiosi e dell'attenzione mediatica guadagnati in Italia negli anni settanta, quando l'industria aveva raggiunto il primo posto tra i settori occupazionali e la centralità operaia si nutrivano del peso sociale e della capacità di mobilitazione sindacale. Ciò è avvenuto in seguito alla perdita di status del lavoro nella società postindustriale, conseguenza dei processi di decentramento, ristrutturazione e della crescente terziarizzazione dell'economia. La caduta occupazionale nella grande industria e il relativo successo dei sistemi di piccola impresa si sono accompagnati al moltiplicarsi di tipologie di rapporti di lavoro distanti da quelle canoniche della media e grande industria, referente primo delle organizzazioni sindacali.

La sezione lavoro della mostra genovese ha l'ambizione di evocare questo intreccio di novità e permanenze, questa complessa varietà di occupazioni e mansioni, per restituire l'immagine di una società che continua a camminare sul lavoro e sui suoi orizzonti di valore; un'occasione, insomma, per promuovere un rinnovato interesse intorno a temi che restano centrali nella concreta determinazione dei rapporti sociali.

* docente di Storia dei movimenti e dei partiti politici, Università di Torino

Non c'è il rapporto frontale dello spettatore, non c'è narrazione orizzontale. Ognuno può scegliere quando e se avvicinarsi all'immagine, decidere come mettersi in gioco

Dalle radici dell'Ansaldo le installazioni interattive per unire passato e futuro

Capitale Europea della cultura, Genova 2004 sfoggia accanto alla carnalità, alle luci e alle ombre di Rubens, l'acciaio, le vele e i saperi del lavoro e dello sviluppo. "Genova del saper fare" ha dietro di sé la creatività di molte persone che, assieme al curatore, prof. Paride Ruffaioni, dell'Università di Torino, e al comitato scientifico (da Arnaldo Bagnasco a Luciano Gallino, da Nicola Tranfaglia a Cristiano Antonelli), hanno realizzato questa complessa macchina del visibile (grazie anche al contributo di Erg e delle Aziende del Gruppo Finmeccanica).

Nell'allestimento curato e ideato dallo Studio Cerri & Associati, il gruppo N°03 ha installato le sue macchine, le invenzioni "immateriali" che guideranno nella sale dei Magazzini dell'Abbondanza.

I milanesi N°03 hanno lavorato per anni con il gruppo "Studio Azzurro", tra i pionieri della multimedialità (primi anni Ottanta) con installazioni che hanno fatto il giro d'Italia e d'Europa. Da un anno hanno iniziato a lavorare orientandosi sulla interattività, su percorsi a "sorpresa" che portino il pubblico a visitare "altre dimensioni", a provare nuove percezioni della realtà.

Questo lavoro nel "futuro" è stato reso possibile dal "passato" messo a disposizione dalla Fondazione Ansaldo - costituitasi a Genova nel 2000 per iniziativa del Comune di Genova, della Provincia di Genova e della Finmeccanica S.p.A. La Fondazione è una delle più importanti istituzioni culturali operanti in Italia nella salvaguardia e nella valorizzazione delle testimonianze prodotte dalla impresa e, più in generale, dal mondo del lavoro. Grazie all'esperienza e alla documentazione accumulate dall'archivio storico dell'Ansaldo di cui è erede, ha messo a disposizione della comunità scientifica internazionale un rilevante complesso di archivi cartacei, fotografici e filmici prodotti da imprese soprattutto liguri in 150 anni di storia industriale.