

## Il Museo multimediale *Consentia Itinera*

*Anna Cipparrone*

### **L'istituzione. Fondazione Attilio ed Elena Giuliani**

La Fondazione Giuliani è stata costituita a Roma nel 2010 ed è presieduta dal dottor Sergio Giuliani. Nel nome ricorda Attilio ed Elena Giuliani, figure di imprenditori tra le più conosciute e apprezzate a Cosenza per lo spirito innovativo e precursore con il quale fecero della loro azienda, nel settore dell'arredamento, una realtà di successo anche fuori dai confini della Calabria. L'impegno manifestato con Villa Rendano, sottoposta a un radicale intervento di restauro in collaborazione con la Soprintendenza per i Beni Architettonici e Paesaggistici di Cosenza, da un lato rappresenta l'inizio di un cammino ambizioso che la Fondazione si è data e, dall'altro, ha consentito di restituire alla città di Cosenza uno dei suoi palazzi più belli, sottratti a lungo, ingiustamente, alla fruizione e perfino alla conoscenza della comunità.

La Fondazione ha ideato e proposto il Progetto Villa Rendano 2014, orientato a rendere il prezioso immobile una "Casa delle Idee", luogo dove trasformare le idee in operatività con uno sguardo lungimirante rivolto al territorio, all'Europa. Non solo. Villa Rendano si configura anche come centro di alta formazione e ricerca su tematiche energetiche e ambientali e, da oggi, come spazio museale multimediale e come luogo di esperienza culturale e turistica.

La Fondazione Giuliani rappresenta un virtuoso esempio di quel variegato ecosistema di fondazioni private che negli ultimi anni sta sperimentando, con sempre maggiore impegno e con sempre più evidente sguardo verso l'innovazione tecnologica, l'arduo compito della difesa del patrimonio culturale e della formazione delle coscienze critiche delle nuove generazioni. Con la progressiva contrazione delle risorse

pubbliche, con i costanti e controversi cambi di competenze negli assetti politico-istituzionali, con lo sviluppo di politiche culturali variegata, numerose sono difatti le iniziative della società civile che si pongono in una posizione di evidente sussidiarietà per le amministrazioni pubbliche.

### **La villa ottocentesca**

Saldo elemento identitario della città, leggermente isolata rispetto alle strette e impervie viuzze del centro antico adagiato sul colle Pancrazio, Villa Rendano fu edificata quando, nel 1887, Domenico Rendano "filandiere e possidente" acquistò

un "caseggiato ad uso di filanda [...] nonché una casa baraccata composta di più piani al fine di sistemare stabilmente la sua speculazione di produzione serica". Essa assunse l'attuale aspetto nel 1891 – come inciso alla base del cancello d'ingresso –, data nella quale l'edificio risulta come sontuoso "Palazzo e stabilimento Rendano" nelle mappe catastali coeve.

Abitata dal pianista Alfonso, a cui dopo qualche decennio fu intitolato il Teatro Comunale, essa esprime, nella sua mole architettonica, nel comparto decorativo e in quel cesto traboccante di fiori che si impone al centro della balaustra di copertura, l'agiatazza e le aspirazioni di fortuna che i proprietari intendevano manifestare alla città, e fu inaugurata con un sontuoso banchetto indetto in occasione della sosta a Cosenza di Bonaventura Zumbini, illustre critico letterario, presidente dell'Accademia cosentina e docente di letteratura italiana presso l'Università di Napoli. Durante il banchetto tutti gli autorevoli invitati rimasero colpiti dalla ricchezza degli arredi, dallo sfavillio dei cristalli, dalle bellissime opere d'arte che arricchivano la villa denotando l'alto lignaggio e la cultura del proprietario. Importanti ri-



*Villa Rendano, dimora ottocentesca del musicista Alfonso, 1890-1891.*

*(Foto © Fondazione Giuliani)*

parto decorativo e in quel cesto traboccante di fiori che si impone al centro della balaustra di copertura, l'agiatazza e le aspirazioni di fortuna che i proprietari intendevano manifestare alla città, e fu inaugurata con un sontuoso banchetto indetto in occasione della sosta a Cosenza di Bonaventura Zumbini, illustre critico letterario, presidente dell'Accademia cosentina e docente di letteratura italiana presso l'Università di Napoli. Durante il banchetto tutti gli autorevoli invitati rimasero colpiti dalla ricchezza degli arredi, dallo sfavillio dei cristalli, dalle bellissime opere d'arte che arricchivano la villa denotando l'alto lignaggio e la cultura del proprietario. Importanti ri-

viste del tempo descrissero l'evento nel quale, a fare gli onori di casa, fu proprio il pianista Alfonso.

Costui era nato a Carolei, paesino nei pressi di Cosenza, il 5 aprile 1853. Fu un concertista di rinomata fama in Italia e nel mondo, ampiamente apprezzato da maestri e musicisti del tempo tra i quali Rossini, di cui trascrisse *Un profond sommeil*, Thalberg, Auber ecc. Ferenc Liszt ammirò il talento di Rendano ospitandolo nella sua casa a Weimar. Lo stesso Garibaldi scrisse le strofe di un inno nel 1867 e le donò a Rendano affinché le musicasse. Una delle sue principali opere fu *In memoria di Giuseppe Garibaldi*, opera nella quale si ravvede una scrittura di tipo listziano. I suoi componimenti, come dichiarano gli studiosi, rivelano una natura riflessiva pervasa da uno spirito di raccoglimento che rifugge dal mero esibizionismo; non si tratta solo di virtuosismo ma nelle sue composizioni prevale la melodia e la varietà dei disegni ritmici, nonché la vena arguta e talvolta bizzarra.

La villa, che dalla famiglia Rendano assunse l'attuale denominazione, sorse sul modello delle residenze rinascimentali suburbane dedite agli *otia*, ma con una forte connotazione economica e produttiva, come era consuetudine nell'edilizia calabrese e in quei pochi casi di "villa" antecedenti siti in località San Mauro (a Corigliano Calabro, in provincia di Cosenza), ove sorge la villa masseria nella quale i Sanseverino ospitarono l'imperatore Carlo V, o in località Stignano (Reggio Calabria), ove sorge Villa Caristo, feudo settecentesco di grande rilievo economico del reggino.

L'autorevole edificio si erge per tre piani fuori terra, è rivestito da muratura a bugne – con la forma cosiddetta a punta di diamante –, presenta un avancorpo centrale culminante con frontone sostenuto da cariatidi e termina con un parapetto a balaustra dal quale si origina una amplissima terrazza che domina la città. L'idea che informò il progetto architettonico di Villa Rendano fu determinata dalla scenografia del sito, mentre gli interventi architettonici, connotati da innumerevoli elementi decorativi e dalla caratterizzazione ornamentale della facciata, da ampi saloni interni e da altri ambienti decorati con soffitti dipinti, afferiscono alla temperie artistica di fine Ottocento, tra decorativismo e neorinascimento, già magnificamente espressa in altri esempi cittadini post-unitari come il Palazzo del Governo, il Palazzo della Fondazione Carical e alcune residenze private poste proprio sul colle Triglio.

Grottesche, mascheroni, ghirlande, figure antropomorfe, motivi geometrici e altre figurine vegetali e umane si susseguono negli ambienti della villa lasciando avvolta nel dubbio la mano che li realizzò, forse quel Giustino Riccio di cui è rimasta la firma nell'androne della villa, o forse qualcuno del circuito di Federico ed Enrico Andreotti, proprio in quegli stessi anni impegnati a Cosenza in importanti campagne decorative.

Villa Rendano aspira, nel tempo, ad acquisire il titolo di casa museo possedendo oggi elementi di ebanisteria di temperie ottocentesca, un antichissimo pianoforte della famiglia Rendano con due soli pedali, spartiti musicali, una sala immersiva con le melodie di Alfonso Rendano che si propagano nel salone della musica e una sala nella quale la biografia del Rendano viene narrata in italiano e inglese.

A tali elementi, nel corso del tempo, si potranno aggiungere altri documenti e opere d'arte utili a far divenire Villa Rendano una delle case museo portatrici dei segni e delle forme di vita dell'Ottocento. In essa verrà documentata anche la fase della produzione della seta, precedente alla residenza di Alfonso Rendano nell'edificio, fonte dell'economia locale fondamentale per tutto il XIX secolo.



**Cartolina inviata da Gioacchino Rossini ad Alfonso Rendano e raffigurante Garibaldi, conservata presso la Biblioteca Civica di Cosenza. (Foto © Fondazione Giuliani)**

### Il museo multimediale

Il museo, luogo della memoria per eccellenza, ma anche e sempre più spazio della conoscenza, dell'apprendi-

mento, dello studio e del diletto educativo-culturale, registra una storia assai complessa che da passatempo elitario lo ha visto progressivamente aprirsi al pubblico, arrivando a imporsi nella società contemporanea non più e non solo come elemento ricettivo, bensì in qualità di attivo protagonista della crescita economica ed educativa del Paese.

Da un punto di vista concettuale e scientifico, *Consentia Itinera* ripercorre la periodizzazione storica della città di Cosenza, dai primordi all'età contemporanea, proponendo al visitatore protagonista alcuni affondi sistematici su avvenimenti, personalità, racconti e manufatti afferenti al patrimonio identitario della città di Cosenza, e compie la sua azione educativa avvalendosi della più elevata e recente tecnologia digitale. Ragioni di innovazione tecnologica, rafforzamento del contenuto scientifico, potenziamento del valore sociale del museo ne alimentano l'azione quotidiana di natura pedagogica, formativa e di welfare cittadino.

Un percorso storico articolato in sette sale caratterizzate da un ambiente buio museograficamente definito per la recente destinazione d'uso e dotato di proiezioni immersive, *video-mapping*, realtà virtuale e con un accattivante *storytelling* fruibile in lingua italiana e inglese; un percorso che avvalorà le abilità emotive del visitatore, ne rafforza l'esigenza di esercitare il proprio diritto alla conoscenza, ne stimola la ripresa della propria "mappa dei saperi" e ne rafforza la responsabilità verso ciò che gli è attorno – il patrimonio cittadino – e che risulta il frutto di specifiche congiunture storico-sociali, politiche, economiche oltre che fondamentalmente di congiunture di pensiero ed estro umani.

Una *time line* in costante movimento, dunque, cadenzata da episodi e narrazioni penetranti, ha il compito di restituire il passato al visitatore presente, consentendogli di rivivere con virtuoso movimento e con ritmica proiezione in avanti i principali episodi della storia e dell'identità cittadina, fino a effettuare un volo a 360 gradi con i visori VR sulla città attuale, quasi come se il viaggio storico multimediale gli potesse consentire di riappropriarsi dell'attualità con maggiore enfasi, vigore e senso di appartenenza.

Un percorso scientifico e storico connotato dalla presenza di sette grandi protagonisti autori della narrazione (che, grazie allo *storytelling*, diventa difatti una mediazione tra passato e presente) che dal fatto storico riporta il visitatore alla realtà attuale.

Sette personaggi protagonisti della storia di Cosenza che raccontano gli accadimenti del proprio tempo sintetizzando e rendendo accessibili, con uno speakerato coinvolgente ed emozionante, le ricerche scientifiche multidisciplinari effettuate negli ambiti disciplinari

ai quali il museo è rivolto: ricerca storica, storico-archeologica, storico-artistica, naturalistica, filosofica, cartografica, documentaria ecc. I personaggi, con linguaggio inclusivo, ma colto e fitto di citazioni letterarie desunte dal panorama mitologico e storico-letterario, sono vari. C'è Brettia, donna

guerriera che si pose alla guida di 500 giovani lucani e li guidò alla costituzione della Metropoli dei Brettii, Consentia; poi un mercante romano, impegnato nel commercio della *pix brettia* che, stando a Dionigi di Alicarnasso, Plinio e altri storici era "la migliore dell'antichità"; e Alarico, re dei Goti, che dopo tre giorni di Sacco di Roma nel 410 d.C. morì e fu sepolto nel letto del fiume Busento, a Cosenza, dando vita a una consuetudine letteraria che per tutto il periodo del *Grand Tour* rappresentò un *topos* della letteratura di viaggio in Calabria. Troviamo Federico II di Svevia, sovrano del Sacro Romano Impero, che descrive le ragioni del suo profondo legame con Cosenza, lui che insieme all'Arcivescovo Luca Campano ne consentì la riprogettazione e ricostruzione dopo il terremoto del 1184 e che donò il prezioso reliquiario, detto la Stauroteca, in occasione della consacrazione della nuova cattedrale. E troviamo ancora Bernardino Telesio, filosofo naturalista autore del *De rerum natura iuxta propria principia*, protagonista indiscusso della scena rinascimentale, sindaco di Cosenza e rettore della notevole Accademia cosentina, che racconta, sullo sfondo della cinquecentesca vicenda feudale e demaniale della Calabria e di

Cosenza, l'ingresso trionfale di Carlo V di rientro dalla campagna militare di Tunisi e la sempre più radicata devozione dei cittadini di Cosenza nei confronti della Madonna del Pilerio, icona medievale custodita nel Duomo.



**Brettia, la donna guerriera che favorì la nascita di Consentia, nella ricostruzione grafica del percorso multimediale. (Foto © Fondazione Giuliani)**



**Ricostruzione grafica della guerra tra Brettii e Romani. (Foto © Fondazione Giuliani)**

Ultimo protagonista di questa narrazione affidata alla restituzione inclusiva delle ricerche più approfondite sulla città di Cosenza è il padrone di casa: il pianista Alfonso Rendano, colui il quale, noto in tutto il mondo per aver inventato il pedale indipendente del pianoforte, costituisce uno dei personaggi più identificativi dell'Ottocento meridionale.

Il forte impatto emotivo che tale espediente narrativo suscita nello spettatore crea nei diversi pubblici grande emozione. Il disvelamento dell'identità dei protagonisti, gli effetti sonori e visivi della narrazione affidata ai potenti mezzi della tecnologia digitale, il recupero e il riordino improvviso di molteplici nodi della storia che penetrano inaspettatamente nell'animo dell'osservatore costituiscono una quotidiana gratificazione esprimendo altresì il senso dell'operazione promossa dalla Fondazione Attilio ed Elena Giuliani con l'atto donativo di cui si è resa protagonista. Restituire l'ottocentesca Villa Rendano ai cittadini di Cosenza e ai turisti, ricollocare la storia millenaria della città nel cuore dei suoi abitanti e garantire una presentazione omogenea, ragionata e soprattutto orgogliosa della città calabrese ai visitatori esterni.

Se dunque lo *storytelling*, metodologia educativa basata sul coinvolgimento emotivo, costituisce la forza di un museo che riesce a dialogare attivamente con tutti i pubblici consentendo a ciascun visitatore di personalizzare il proprio grado di apprendimento e comprensione dei sentieri più profondi della storia, il volo a 360 gradi con i visori VR che si vive nell'ultima sala, quella relativa all'età contemporanea, denota il successo che *Consentia Itinera* consegue nell'unire i concetti di *edutainment* e di *entertainment*.

Un reale tripudio di emozione e sorpresa per grandi e piccini scaturisce dal vedersi proiettato in una realtà surreale di volo sulla città attuale. Sorvolarla e penetrare nei meandri del centro storico, planare sulle acque dei fiumi, scrutarne ogni bellezza dall'alto. Non solo. Dal centro storico il volo si amplia sulla città contemporanea che si avvale di numerose imprese architettoniche quali piazza Bilotti, il Planetario, il ponte di Calatrava, i BoCS Art ecc.

*Consentia Itinera* non utilizza la tecnologia digitale in sostituzione della visita ai beni della città, ma al contrario ne potenzia il portato storico-culturale ispirando e sollecitando

nel fruitore la conoscenza diretta del patrimonio cittadino poiché suggerisce, al termine della visita multimediale, il *download* di un'app mobile orientata a favorire il ricongiungimento, non solo emotivo ma questa volta anche fisico, con la città e il suo patrimonio. La sollecitazione che *Consentia Itinera* intende dunque stimolare è quella di dar vita a un rapporto nuovo, quasi simbiotico, con la città, di scrutarla fino in fondo, di leggerla nei suoi luoghi e nelle sue bellezze; di assorbirne i suoni, gli odori, i simboli identitari e di andarne a riscoprirne le bellezze.

La conoscenza degli intricati sentieri della storia locale promossa dal museo si rafforza con la costituzione di un Centro di studio e ricerca sulla città, di cui la Fondazione si sta dotando nei locali al piano terra della villa. Esso comprende una biblioteca tradizionale con volumi antichi e moderni sulla città in fase di implementazione, una bibliote-

ca digitale con fondi librari e documenti poco accessibili in fase di digitalizzazione (nella direzione di una valorizzazione dei patrimoni librari delle biblioteche locali), un archivio di docu-film sui temi del museo, un archivio di tesi e studi specialistici afferenti ai vari ambiti disciplinari su cui si basa il museo. Il Centro studio nasce con l'intenzione di favorire le ricerche, i premi di studio, i

convegni, le mostre sulla città e sul suo patrimonio culturale in perfetta sinergia e cooperazione interistituzionale con gli altri enti presenti sul territorio.

Per la varietà e solidità delle iniziative a corredo del progetto digitale sulla valorizzazione del patrimonio culturale, materiale e immateriale della città di Cosenza e del suo territorio, per le preziose collaborazioni attivate con Dipartimenti e Scuole di Alta Formazione dell'ateneo cosentino, *Consentia Itinera* gode del marchio "2018. Anno europeo del patrimonio culturale" e ha ricevuto un'importante menzione nella newsletter n. 6 di AVICOM, International Committee for audiovisual, new technologies and social media.

### Dal museo storico alla tutela del paesaggio sociale e culturale di riferimento

I processi di trasformazione che coinvolgono la società contemporanea, compreso quello dell'innovazione tecnologica, nonché il ruolo sempre maggiore che le istituzioni



*L'icona medievale della Madonna del Pilerio, patrona di Cosenza, custodita nella cattedrale. (Foto © Fondazione Giuliani)*

culturali rivestono in ambito sociale ed economico, hanno generato nel giovanissimo Museo *Consentia Itinera* l'intento di agire su più direttrici svolgendo un compito di evidente interesse pubblico e responsabilità sociale e comunicando sempre più intensamente sia al proprio interno sia all'esterno.

Il museo, grazie ai suoi contenuti pregni di senso identitario e alle più moderne soluzioni tecnologiche di cui si avvale, non assolve solamente a un compito educativo e culturale, ma ha inteso sviluppare un forte senso di responsabilità sociale nei riguardi della comunità circostante, assolvendo al duplice scopo di preservare e tutelare, oltre che valorizzare e diffondere, il paesaggio culturale e sociale di riferimento, contribuendo ad attivare processi di inclusione e accessibilità, coinvolgendo pubblici diversificati con i quali ambisce a personalizzare i percorsi e i progetti, nonché mantenendo evidente la propria funzione di luogo di "intrattenimento e diletto". Grazie all'utilizzo sapiente delle più moderne tecnologie, il museo ha elaborato un linguaggio colto, raffinato eppure comprensibile, che media tra i diversi livelli di conoscenza e che fornisce gli strumenti adatti per un personale percorso di approfondimento della storia e dei contenuti, una volta visitato il museo.

Nel rendere agevole ciò che non lo è, nel comunicare ciò che spesso rimane di pertinenza degli specialisti e degli studiosi, *Consentia Itinera* elabora una strategia culturale che, grazie alla forte impronta innovativa che le tecnologie digitali gli conferiscono, aspira a generare un rinnovato approccio alla cultura connotato da una pluralità e costante varietà di *input*, ma aspira altresì a trasformare il museo in un luogo di vita quotidiana, in un contesto culturale nel quale far generare episodi di aggregazione, ricerca scientifica, intrattenimento e costruzione della coscienza critica degli individui.

Il museo agisce in piena adesione ai canoni del museo contemporaneo; rinnova le sue capacità comunicative, propone il modello del visitatore al centro dell'interesse dell'istituzione proponendo iniziative e servizi aggiuntivi adatti ai differenti target aventi la cultura e l'identità cittadina come comun denominatore; ma soprattutto favorisce la corresponsabilizzazione dei cittadini nei riguardi della propria città e comunità, poiché spesso accade che in uno straordinario Paese come l'Italia non tutti colgano e riconoscano la straordinaria bellezza e intrinseca complessità che li circonda.

Anna Cipparrone dal 2009 al 2017 ha ricoperto il ruolo di storico dell'arte della Provincia di Cosenza e di direttore del Museo MaM. Collabora con l'Università della Calabria e coordina progetti di catalogazione e valorizzazione dell'eredità culturale per amministrazioni e fondazioni. Dal 2017 è direttore del Museo *Consentia Itinera - Percorsi multimediali nella storia della città di Cosenza*, presso Villa Rendano (Cosenza).

## Bibliografia

- Antinucci F., 2004 - *Comunicare nel museo*. Laterza, Roma.
- Antinucci F., 2007 - *Musei virtuali*. Roma, Laterza.
- Cipparrone A., 2017 - *Alla scoperta di Consentia Itinera*. Collana editoriale per bambini, Luigi Pellegrini Editore, Cosenza.
- Dallari M., Moriggi S., 2017 - *Educare. Bellezza e verità*. Erikson, Trento.
- Dionigi di Alicarnasso, *Antichità romane*, XX, 15.
- Emiliani A., 1980 - *Il museo, laboratorio della storia*. In: *Capire l'Italia. I Musei*. Touring Club Italiano, Milano, pp. 19-20.
- Fondazione Giuliani, 2017 - *Consentia Itinera. Percorsi multimediali nella storia della città di Cosenza*. Luigi Pellegrini Editore, Cosenza.
- Gaither E.B., 1991 - *Museum education and ideals*. Journal of museum education, vol. 16, n. 3, p. 10.
- Mandarano N., *Musei connessi: le nuove tecnologie nei musei romani*, Rapporto sui Musei Romani redatto dal CROMA, Centro per lo studio di Roma dell'Università di Roma Tre.
- Manfredi G., 2011 - *La valorizzazione dei beni culturali come compito costituzionalmente necessario*. Il Capitale culturale, n. 3, pp. 25-31.
- Montella M., 2009 - *Valore e valorizzazione del patrimonio culturale storico*. Electa per le Belle Arti, Electa, Milano.
- Plinio il Vecchio, *Naturalis Historia*, XXXI, 13-14.
- Russoli F., 2012 - *Il Museo come elemento attivo nella società*. Il Capitale Culturale, n. 4, pp. 219-224.
- Salvati S., 2007 - *Modelli didattici a confronto. Piacere dell'esperienza o apprendimento?* Nuova Museologia, n. 17, novembre, pp. 24-25.
- Solima L., 2000 - *Il pubblico dei musei. Indagine sulla comunicazione nei musei statali italiani*. Gangemi Editore, Roma.
- Strabone, *Geographica*, VI Libro, 4-5.
- Vertecchi B., 1996 - *Prospettive dello sperimentalismo nella didattica museale*. In: Nardi E. (a cura di), *Imparare al museo. Percorsi di didattica museale*. Atti dell'incontro di Studio, Roma 23-24 marzo 1994. Tecnodid, Napoli, p. 124.
- Salerno E., Baccari R., Tropea S., 2013 - *Villa Rendano, tra musica arte e seta*, a cura di Luciano Garella. Luigi Pellegrini Editore, Cosenza.

## Sitografia

- <http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/i-musei-nella-societ%C3%A0-dell'apprendimento>.
- <http://www.artribune.com/attualita/2015/08/musei-responsabilita-societa-politica-cultura/>.
- <http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/le-fondazioni-private-sono-i-nuovi-attori-di-riferimento-ne-parliamo-al-primo-forum-dellarte>.
- [http://www.museoscienza.org/smec/manual/02\\_general%20chapters\\_all%20languages/02.7\\_apprendimento%20a%20scuola%20e%20al%20museo\\_it.pdf](http://www.museoscienza.org/smec/manual/02_general%20chapters_all%20languages/02.7_apprendimento%20a%20scuola%20e%20al%20museo_it.pdf).