

Paesaggi di pietra: verso il Distretto Culturale Evoluto del Marghine.

Elaborato di Davide Ferreri

Indice

<i>Introduzione</i>	<i>p.3</i>
<i>Tutela, valorizzazione e fruizione in Sardegna.</i>	<i>p. 5</i>
<i>Distretto Culturale Evoluto.</i>	<i>p. 7</i>
<i>Verso una realtà distrettuale in Marghine.</i>	<i>p. 10</i>
<i>Conclusioni.</i>	<i>p. 18</i>

Introduzione.

Quando nel 2000 il Consiglio Europeo di Lisbona incentra la strategia di sviluppo dell'U.E. in un investimento massiccio su ricerca, creatività e sul consolidamento di una società aperta basata sulla conoscenza, la prima diretta conseguenza è il riaccendersi del dibattito sulla valorizzazione economica del patrimonio culturale italiano. In linea con questi obiettivi, nel 2006, la Commissione Europea redige un rapporto che analizza l'economia della cultura in Europa: il rapporto Figel dimostra che nell'Unione, quasi cinque milioni di persone lavorano nell'ambito della cultura, ed emerge quanto essa sia determinante per la crescita, la competitività e la coesione sociale dei cittadini, specie in uno scenario in cui la capacità competitiva si lega sempre di più all'innovazione; la cultura diventa quindi un "agente sinergico, che fornisce agli altri settori del sistema produttivo contenuti, strumenti" e "pratiche creative", avvalendosi di esperienze ad alto "valore simbolico ed identitario".¹

L'idea prima, che investiva la cultura del ruolo di un possibile motore di sviluppo, nasceva dalla necessità di riqualificare le zone degradate di grandi centri urbani, la cui ri-funzionalizzazione avrebbe poi generato un'inaspettata offerta di servizi in cui erano coinvolte delle economie esterne all'impresa.² Ci si accorse quindi che il suo contributo alla ricchezza delle città e del territorio finiva per interessare settori non considerati in precedenza: primo fra tutti il turismo culturale e i relativi servizi di accoglienza e di trasporto, ma anche l'offerta culturale collaterale che finiva per potenziare quella

1 Pier Luigi Sacco e Sabrina Pedrini, *Il distretto culturale: mito o opportunità?*, Dipartimento di Economia "S. Cognetti de Martiis", International Centre for Research on the Economics of Culture, Institutions, and Creativity (EBLA); Working paper No. 05/2003, p.34.

2 Pier Luigi Sacco e Sabrina Pedrini, *Il distretto culturale: mito o opportunità?*, op. cit., p.21.

considerata di primo piano. Tutto ciò generava non solo un incremento del livello di attività dell'economia locale, ma anche un incremento del capitale simbolico ed identitario del territorio, che acquistava quindi notorietà e diventa più attraente, non soltanto per i flussi turistici, ma anche per possibili investimenti, aprendo le porte ai professionisti qualificati, indotti a insediarsi sul territorio con le loro famiglie. Ovviamente un'area di sviluppo di questo genere dovrà, in primo luogo, calibrare il suo campo d'azione ottimale: ogni singolo elemento attrattivo del sistema svilupperà una progettualità propria e sarà in grado di tessere relazioni significative con altre realtà locali o extra-locali, dovrà possedere, insomma, una sua forza propulsiva in termini di capacità produttiva, qualità dell'offerta, visibilità. Il tipo d'azione a cui sarà votato un territorio con simili ambizioni, non si concentrerà esclusivamente sulla conservazione dei beni, dei siti o degli elementi immateriali, ma cercherà invece di generare sviluppo culturale attraverso un costante sforzo di ampliamento della qualità dell'offerta.

È ormai dimostrato senza alcun dubbio il fatto che la cultura si sia guadagnata un ruolo determinante nei processi innovativi di implementazione del valore economico, diventando, come afferma Pierluigi Sacco, l'elemento "catalizzatore di nuove modalità di produzione e di consumo dei beni e dei servizi, sempre più legate ad una dimensione immateriale del valore aggiunto".³ Questa condizione potenziale rappresenta un'opportunità utile allo sviluppo di una strategia vincente, anche per le realtà decentrate, riconoscendo la cultura quale vera e propria leva d'azione, aprendo spazi museali, sperimentando forme sempre più ardite e avanzate di disseminazione delle attività culturali nel territorio e favorendo, infine, l'insediamento di artisti, condizione imprescindibile

³ Pier Luigi Sacco e Sabrina Pedrini, *Il distretto culturale: mito o opportunità?*, op. cit., p. 7.

all'attivazione del processo di riqualificazione economica di una realtà abitata da una comunità locale partecipe e responsabile, decisa ad appoggiare il processo di valorizzazione delle risorse, dell'offerta di servizi e della fruibilità dei beni artistici del proprio territorio. Alla luce delle nuove esperienze inoltre è emerso che un processo di valorizzazione di questo tipo non può avvenire (come era convinzione condivisa nel passato) dall'alto verso il basso, al contrario è dalla gente, dai cittadini che deve nascere questa volontà, come affermano Sacco e Caliandro in *Italia Reloaded*, "i processi culturali destinati ad avere successo e influenza partono dal basso, si sviluppano cioè sempre in una direzione bottom up, e non vengono mai calati dall'alto."⁴

È ormai convinzione comune che si debba sfruttare il vantaggio competitivo rappresentato dai grandi attrattori naturali e paesaggistici, coniugandoli però con un percorso di valorizzazione, e in taluni casi di consolidamento, di un'identità culturale unificante. La crescita di un territorio organizzata attorno ad un baricentro culturale-identitario, tuttavia, è un processo molto complesso e delicato, che deve saper strutturare con efficacia l'orientamento della domanda e dell'offerta verso le nuove forme di produzione e di consumo, e favorire inoltre l'acquisizione di competenze all'avanguardia, che includano l'uso delle piattaforme immateriali legate al web e alla condivisione delle conoscenze. Il concetto di rete, di connessione deve essere acquisito in modo proattivo, partecipato, dove le relazioni umane diventano la chiave di volta perché sia favorita la crescita economica e lo sviluppo sostenibile. In quest'ottica nuova e stimolante si ribalta il concetto stesso di isola: da luogo d'esclusione, l'isola (e il Marghine come cuore dell'isola) diventa invece il crocevia di

⁴ Christian Caliandro, Pier Luigi Sacco, *Italia Reloaded. Ripartire con la cultura*, Il Mulino Contemporanea, Bologna, 2011, p. 135.

itinerari virtuali e immateriali come le reti che convogliano i flussi delle informazioni. Questa condizione peculiare deve poter offrire un approdo, uno spazio reale in cui i produttori dei nuovi saperi saranno ospitati, dove gli artisti e i creativi potranno esprimersi e lavorare, un luogo di confronto in cui si accoglie l'input della conoscenza, generando un output di programmazione partecipata, stimolata da personalità e progettualità artistiche interessanti. Questo output genera sicuramente una serie di effetti positivi non monetari, che coinvolgono non solo il territorio circostante sotto forma di qualità ambientale in senso lato, ma anche la collettività che lo occupa, favorendo la produzione di identità sociale. La produzione culturale, in ogni sua forma, è in grado, più di qualsiasi altra, di comunicare valori: questi favoriscono a loro volta l'evolversi di una coscienza sociale e di un senso di appartenenza al territorio che solo un bene collettivo è in grado di rinsaldare.

Tutela, valorizzazione e fruizione in Sardegna.

In armonia col principio di sussidiarietà, espresso nelle modifiche del Titolo V della Costituzione Italiana, la competenza in ordine della valorizzazione del bene culturale è rimessa alla realtà territoriale più vicina al cittadino; quindi questo compito spetta alle Regioni, alle Province ed ai Comuni del territorio a cui il bene appartiene. In Sardegna già nel 1997 la L.R. n. 26 del 15 ottobre è rivolta a promuovere la *capacitazione* degli enti locali, quest'ultimi assumono l'impegno quindi di strutturare il proprio operato tenendo conto delle risorse culturali utili alla crescita del territorio; nel testo inoltre si assume l'identità culturale del popolo sardo come un bene primario, che deve essere valorizzato e promosso, e si individua nella sua evoluzione e crescita il presupposto fondamentale per un intervento che ha lo scopo di implementare le capacità

individuali e collettive. Con la L.R. n.14 del 2006, prima legge di settore che unisce in un'unica disciplina l'intero comparto dei beni culturali in Sardegna, i beni culturali sono investiti del ruolo di motrice dello sviluppo, di un'attivazione basata sull'integrazione orizzontale tra più filiere d'attori di pari dignità e impegnate tutte in una collaborazione reciproca orientata ad uno scopo comune. Questa attivazione avviene concretamente in un territorio se gli attori in questione sono fermamente decisi ad impegnarsi in uno sviluppo armonico, che abbracci sia la politica in senso lato, sia quelle realtà (enti territoriali, associazioni, terzo settore in genere, etc.) che hanno già le radici nel territorio. È bene mettere in conto che l'attivazione di questo circuito virtuoso non avviene nell'immediato, al contrario è il prodotto di un impegno costante, diretta conseguenza di una pianificazione di lungo corso, un processo appunto detto di **capacitazione**, che presuppone un cammino orientato alla piena consapevolezza e all'incremento delle risorse di un territorio che ha già una dotazione adeguata di capitale culturale, simbolico e identitario. Le esperienze capaci di segnare i passi di questo percorso formativo, in cui il territorio con le sue caratteristiche peculiari (siano esse di natura immateriale, o concrete e incontrovertibili come il patrimonio naturale), diventerà il contenitore e il luogo in cui si compirà un processo di crescita, in cui la cultura assume il ruolo di legante, di fattore accelerante della coesione sociale, e dove la memoria storica della popolazione diviene un bene collettivo dall'alto potenziale di inclusività. In questa nuova cornice cognitiva della realtà il territorio, preservando ogni sua sfumatura come un elemento di valore, supera l'accezione di mero ambito di produzione di oggetti e di servizi, per assurgere alla più alta dignità di sistema produttore di simboli culturali e identitari. La cultura è quindi una risorsa attraverso la quale si può comprendere il passato e pianificare i grandi mutamenti che attendono la società civile e il mondo finanziario ed

economico nei prossimi decenni. È necessario dunque prepararsi, confrontarsi ed elaborare una condizione della cultura che sia il fulcro del cambiamento sociale e dell'innovazione creativa, le materie prime con cui costruire il futuro.

Distretto Culturale Evoluto.

In una realtà del mercato globale in cui la delocalizzazione delle imprese è finalizzata alla ricerca di lavoro a basso costo, la sostenibilità del processo di crescita risulta essere sempre più intimamente legata alla cultura locale, che non può essere sradicata ma, al contrario, deve essere coltivata nella sua specificità. In quest'ottica lo sviluppo di un distretto culturale evoluto risponde all'esigenza di rendere sostenibile lo sviluppo, produrre beni basati sulle conoscenze esistenti e sulle tradizioni locali, rendere competitivi i paesi non da un punto di vista dei minori costi, ma da quello della maggiore qualità dei prodotti. I prodotti culture-based sono infatti frutto di un'alta specializzazione, sono indissolubilmente legati ad un luogo, ad una comunità e alle sue tradizioni. Tutti questi elementi vengono a far parte del cosiddetto capitale culturale, che può essere definito come: "un vantaggio che prende corpo, ruota attorno e produce valori culturali in aggiunta ai contenuti economici che possiede".⁵

Il modello di distretto culturale evoluto, dunque sembrerebbe essere un'opportunità particolarmente adatta alle realtà decentrate del nostro paese, molto spesso caratterizzate da un passato ricco di avvenimenti e simboli ancora vivi nella memoria collettiva. Questi luoghi sono quasi sempre estranei a uno sviluppo economico di matrice industriale, e conservano un rapporto armonioso con le risorse ambientali, custodendo

⁵ Pier Luigi Sacco e Sabrina Pedrini, *Il distretto culturale: mito o opportunità?*, op. cit., p.27.

oltretutto una forte identità locale, unita ad un grado di antropizzazione ancora sostenibile. È bene sottolineare però che tutto ciò non è ancora sufficiente, perché si sviluppi un'atmosfera favorevole alla nascita di un distretto culturale evoluto è inoltre necessaria una predisposizione a innalzare il grado di innovazione, condizione che favorisce l'acquisizione di competenze sulle piattaforme immateriali presenti sul web; infine diventa una pre-condizione fondamentale interiorizzare la teoria delle *capacitazioni*, ossia riscoprire un ruolo attivo e consapevole alla cittadinanza, rendendola capace di sviluppare i talenti e gli obiettivi esistenziali di una comunità attiva. La chiave perché si dia il via all'innescò di un processo di acquisizione di nuove conoscenze e competenze dipende, innanzitutto, da una corretta definizione degli obiettivi significativi per la comunità. Programmare il territorio in un'ottica distrettuale orientata alla cultura, significa dunque superare la concezione dello spazio come un semplice contenitore di beni locali: la visione del territorio diventa infatti sistemica, dove lo spazio si riscopre come un bene complesso, caratterizzato da alcune specificità materiali ed immateriali che si influenzano vicendevolmente e mutano quindi nel tempo; "In un contesto distrettuale", affermano Pier Luigi Sacco e Sabrina Pedrini, "l'acquisizione di conoscenza tende a seguire una logica di rete, basata sulla vicinanza, assume modalità non formalizzate e di difficile misurazione, e si fonda sull'esistenza di beni pubblici locali (come possono essere quelli di natura culturale), grazie ai quali la trasmissione avviene in un contesto ristretto e la conoscenza risulta difficilmente accessibile agli attori esterni al distretto"⁶; "l'elemento centrale dell'economia localizzata che caratterizza il distretto culturale" evoluto "è la creazione di conoscenza e la sua circolazione. In generale si può dire che il processo di generazione e diffusione della

⁶ Pier Luigi Sacco e Sabrina Pedrini, *Il distretto culturale: mito o opportunità?*, op. cit., p.19.

conoscenza risenta della creatività di ambienti complessi, della fertilizzazione incrociata di idee tra settori, attività e attori molto diversi tra loro”.⁷

È in questo senso che si riscoprono le vocazioni endogene utili al processo di acquisizione di consapevolezza che nasce dal basso, vale a dire dalla gente, perché i mattoni con i quali si erige l’edificio complesso del distretto culturale sono, senz’altro, quegli individui profondamente radicati nel loro contesto locale, non fossilizzati, bensì intrisi di un senso di appartenenza e di identificazione con la propria cultura, tale da consentire che esso diventi una risorsa verso l’apertura. Ecco dunque che questa condizione costituisce il presupposto attraverso il quale attivare gli scambi informativi, capaci di assorbire gli stimoli e di rielaborarli creativamente, componendo quindi un patrimonio peculiare di conoscenza, uno specifico know how. La potenzialità attrattiva della realtà distrettuale risiede infatti nella capacità di coordinare le risorse di un territorio, costruendo una vetrina reale e virtuale capace di un forte richiamo per investimenti mirati, provenienti anche dall’esterno. In questa atmosfera il patrimonio culturale, sia esso materiale e non, assume dunque il ruolo di asse strategico attraverso il quale immaginare e costruire un modello di sviluppo. Il distretto culturale evoluto acquista valore e significato nella misura in cui diventa “un modulo produttivo che deve la sua specificità non tanto al fatto di generare profitto di per sé, quanto alla capacità di integrarsi di volta in volta con altri settori del sistema locale dando luogo a sinergie innovative altrimenti irrealizzabili”⁸, “che aiutino a comprendere lo straordinario potenziale della cultura

7 Ibid.

8 Pier Luigi Sacco e Sabrina Pedrini, *Il distretto culturale: mito o opportunità?*, op. cit., p.34.

nel costruire possibilità dove sembra non esistere alcuna possibilità”.⁹

Verso una realtà distrettuale in Marghine.

Pierluigi Sacco in *Italia Reloaded* ribadisce come ogni produzione culturale innovativa si nutra di uno sguardo attento e costante al passato, e che questa connessione fertile tra passato e futuro, tradizione e innovazione, è uno dei tratti distintivi dell’italianità; è importante però che i cittadini non rimangano relegati al mero ruolo di osservatori, perciò, aggiunge è necessario iniziare a costruire un sistema che trovi nella cultura il suo nucleo vitale, che accetti il suo ruolo di piattaforma per una ricostruzione del Paese. È comunque facilmente comprensibile che non tutte le realtà decentrate abbiano le carte in regola per costruire un sistema efficace orientato alla cultura. Per questa ragione è necessario analizzare in prima istanza se il territorio candidato ha le risorse necessarie per un’ipotesi sensata di distrettualità culturale.

La regione del Marghine si estende su una superficie che comprende il territorio dei comuni di Birori, Bolotana, Borore, Bortigali, Dualchi, Lei, Macomer, Noragugume, Sindia e Silanus, con una popolazione di 23.714 abitanti. La regione è situata in posizione baricentrica e strategica per le comunicazioni dell’intero territorio regionale. Sin dai tempi preistorici, infatti, il Marghine è stata una terra di congiunzione, passaggio obbligato tra il Capo di Sopra e il Capo di Sotto dell’isola, funzione che mantiene tuttora.

Come pre-condizione all’attivazione del percorso di distretto culturale evoluto in Marghine, si propongono i seguenti interventi:

⁹ Christian Caliendo, Pier Luigi Sacco, *Italia Reloaded. Ripartire con la cultura*, op. cit., p. 107.

Paesaggi di Pietra

App Paesaggi di Pietra

Memoria e popolazione, con una partecipazione attiva della cittadinanza con toponimi e racconti

Agorà, edificio dove raccordare le esperienze collettive

Summer School, con campo estivo di educazione culinaria locale

Residenze d'artista, un mese circa su tema: dialogo con artisti locali, il paesaggio nella sua veste diacronico-sincronica

Paesaggi di Pietra: il territorio del Marghine vanta la più alta concentrazione isolana di testimonianze della civiltà del neolitico antico, “questa cultura così vitale, ricca di manufatti e varia nelle forme monumentali, è conosciuta quasi esclusivamente attraverso le architetture funerarie (ipogei e dolmen)”¹⁰, maestose opere d'imposizione e fusione della cultura nel paesaggio. L'intento, così lontano nel tempo, era quello di rendere visibile l'invisibile della mente, usare il territorio come uno strumento di comunicazione di un'esperienza difficilmente condivisibile attraverso la parola; come afferma il Prof. Raffestin: “il paesaggio [...] è il risultato di un processo di produzione mentale, che ha origine da uno sguardo umano, a sua volta mediato da linguaggi differenti”¹¹, in questo caso quelli architettonici, in cui le immagini prodotte nello spazio diventano “gli utensili che permettono di esplorare la realtà”¹², perché “il processo che è all'origine della creazione

10 Alberto Moravetti, *Ricerche archeologiche nel Marghine-Planargia*, Sardegna archeologica, Studi e Monumenti 5, Carlo Delfino Editore, Sassari, 2000, p.23.

11 Claude Raffestin, intervento tratto dal seminario Musei e Paesaggi Culturali, presso ISRE Nuoro, 30 settembre 2013, p.1.

12 Claude Raffestin, intervento tratto dal seminario Musei e Paesaggi Culturali, p.2.

di una rappresentazione”, ribadisce Raffestin, “si basa sempre su un programma o teoria d’osservazione”.¹³ I nostri antenati infatti avevano interiorizzato una visione del territorio, avevano creato un’immagine come “prodotto di una percezione”¹⁴, “come risultato di una simbolizzazione personale e collettiva”.¹⁵ Non è un caso che si richiami qui una riflessione del Prof. Raffestin¹⁶, docente di geografia presso l’Università di Ginevra, è infatti una testimonianza tratta da un interessante seminario svoltosi a Nuoro il 30 settembre del 2013: *Musei e Paesaggi Culturali*, un confronto in cui i rappresentanti di ICOM” (International Council of Museums), si sono interrogati sulla possibilità che i musei possano contribuire alla valorizzazione del paesaggio e del patrimonio culturale e naturale in cui è inserito. L’ ICOM, come rete internazionale a cui aderiscono i più importanti musei del mondo, sta preparando la 24esima Conferenza Generale di Milano per il 2016, dove presenteranno ai colleghi provenienti da tutto il mondo un’approfondita riflessione sul tema del rapporto fra i musei e i paesaggi culturali; il loro obiettivo è quello di proporre il maggior numero di iniziative attorno al tema dei musei e dei paesaggi culturali, volte a costituire una carta di presentazione dell’Italia, raggruppando un elenco di itinerari che consentano di apprezzare il paesaggio come rappresentazione del territorio, come forma narrativa in sé,

13 Ibid.

14 Claude Raffestin, intervento tratto dal seminario Musei e Paesaggi Culturali, p.4.

15 Ibid.

16 Qualche utile informazione su questo relatore può essere tratta dal sito: [http://www.osservatoriodelpaesaggio.org/AZIONI_svolte/2007/Premiazione_Bando_Paesaggio_\(Passerano_Marmorito_27_10_07\)/Prolusione_Prof._Claude_Raffestin_2.htm](http://www.osservatoriodelpaesaggio.org/AZIONI_svolte/2007/Premiazione_Bando_Paesaggio_(Passerano_Marmorito_27_10_07)/Prolusione_Prof._Claude_Raffestin_2.htm).

l'elaborazione di una forma d' "appropriazione simbolica delle cose".¹⁷

Paesaggi di Pietra potrebbe rappresentare un'ipotesi di intervento sul territorio, cogliendo l'occasione, come semplice pretesto, della Conferenza ICOM del 2016, preparando una serie di itinerari che proponano, ad una preziosa rappresentativa internazionale, il patrimonio unico del Marghine, l'immane potenzialità evocativa di un paesaggio dolmenico unico nel suo genere, se si considera che in Marghine-Planargia è stato documentato un numero impressionante di monumenti: ben 2 circoli megalitici, 109 domus de janas, 27 dolmen, 7 tombe megalitiche, 57 protonuraghi, 322 nuraghi, 88 tombe di giganti , 13 fra fonti e pozzi sacri, 28 fra Menhir e betili , oltre ai villaggi e tante altre testimonianze che "costituiscono già una solida base su cui programmare la pianificazione del territorio".¹⁸ Ecco perché è necessario pianificare una serie definita di percorsi che includano escursioni di trekking, a cavallo, in mountain bike e fuoristrada; i siti saranno inseriti in un ordine predefinito, strutturato in modo tale da rendere l'esperienza come un'occasione di recupero della narrazione del territorio, i percorsi saranno ipotesi narrative orientate a riscoprire il paesaggio, recuperando l'immagine mentale degli abitanti del passato, sovrapposta però ad una nuova interpretazione degli stessi spazi. In questo senso la tecnologia sarà un alleato a basso costo.

17 Claude Raffestin, intervento tratto dal seminario Musei e Paesaggi Culturali, p.14.

18 Moravetti, Alberto (1993), *Testimonianze di preistoria e protostoria nel Marghine e nella Planargia*. In: Mastino, Attilio (a cura di). *Archeologie e ambiente naturale: prospettive di cooperazione tra le autonomie locali nel sud dell'Europa*, [S.l.], [s.n.] (Sassari: Industria grafica Stampacolor). p. 91.

App Percorsi di Pietra ipotizza la creazione di in uno strumento informatico, che si installa e si utilizza sul proprio [dispositivo mobile](#), che dispone l'utente di istruzioni informatiche progettate con lo scopo di rendere possibile un servizio o una serie di servizi o strumenti ritenuti utili o desiderabili dall'utente; Mentre una mobile app è installata fisicamente sul dispositivo dell'utente, una web app è sostanzialmente un [collegamento](#) verso un applicativo remoto. Va detto però che una web app richiede il costante accesso a [internet](#) e per assicurare la massima efficienza delle sue prestazioni, deve essere assicurata la velocità della connessione. Interessante a tal proposito l'esperienza della Provincia di Ravenna, dove I turisti provvisti di smartphone o tablet possono visitare i “monumenti e luoghi di interesse culturale, semplicemente scaricando gratuitamente l'App ‘Adristorical Lands’ sul proprio supporto[...], possono arricchire l'esperienza culturale e ottenere informazioni fondamentali in tempo reale su ciò che stanno visitando (testi, immagini, video, focus tematici, audioguide, mappe, eventi, news, negozi nelle vicinanze). Ma anche condividere l'esperienza sui social network.”¹⁹ «La realizzazione di questo strumento innovativo – ha commentato l'assessore provinciale Paolo Valenti – dimostra l'importanza nel campo della cultura dei progetti europei. Ed è un esempio di come la progettualità del nostro territorio riesce a intercettare risorse.”²⁰ Così come nell'esperienza ravennate si potrebbe progettare quindi una app che consenta all'utente di visitare anche virtualmente i contenuti del sito in cui si trova, e così, senza investire ingenti somme nella creazione di infrastrutture fisiche in situ, si proporrà comunque uno

19 <http://www.ravennatoday.it/cronaca/tutto-quel-che-c-e-da-sapere-sui-monumenti-ecco-l-app-adristorical-lands.html>

20 Ibid.

strumento che si avvale della cosiddetta Realtà Aumentata,²¹ un supporto immateriale in cui caricare immagini, renderings che mostreranno l'aspetto del paesaggio nel passato e tanti altri contenuti che andranno ad accrescersi nel tempo. Si approfitterà quindi dell'ausilio della tecnologia telematica, strutturando un'offerta didattico-informativa con i dati del paesaggio, presentando in primo piano l'intera rete di stazioni-postazioni del percorso Paesaggi di Pietra, associate alla fruizione live dei materiali audio-visivi con le ricostruzioni dei siti in linea con le tesi più accreditate dagli studi archeologici.

Memoria e popolazione prevede invece una partecipazione attiva della popolazione che sarà invitata a produrre testimonianze audio-visive che recuperino la memoria dei luoghi e dei siti in cui sono immersi i beni archeologici. I più giovani saranno stimolati al recupero narrativo dei ricordi degli anziani, impegnandosi ad esempio nella ricerca dei toponimi, parole depositarie di una storia, di un vissuto che affonda le radici in un tempo lontano ma che attraverso lo strumento digitale rivive in una nuova forma. Il materiale raccolto verrà attentamente selezionato e poi utilizzato come materia prima nei contenuti della app Percorsi di Pietra, inoltre sarebbe opportuno valorizzarlo prevedendone l'esposizione e la fruizione anche in uno spazio fisico permanente sul territorio, considerando tuttavia l'opportunità che parte del materiale possa essere esposto, attraverso una degna collaborazione, ad esempio, al MAN di Nuoro.

21 Esempio di Progettazione di Realtà Aumentata: <http://www.youtube.com/watch?v=gbQssBMkIOY>

Agorà: ossia la necessità di individuare un edificio dove le esperienze collettive troveranno raccordo, un baricentro della rete che riscopre il territorio, un luogo fisico in cui “costruire dei modelli di relazione nei quali la qualità dell’esperienza culturale faccia da collante”²², dove la popolazione anche con l’ausilio “di tecnologie che hanno reso la produzione professionale di testi, suoni, immagini fisse o in movimento accessibili anche a chi possiede capacità di spesa relativamente modeste”, partecipi a quel “complesso fenomeno di mutamento su larga scala” che produce “un elevato livello sociale di competenze culturali”, una visione “proattiva di produzione e condivisione di contenuti culturali”²³ che ribalta il concetto di mera fruizione passiva. L’individuazione dello spazio Agorà è un’importante occasione di implementazione per la popolazione, perché “chi attraverso la partecipazione culturale si abitua ad aggiornare costantemente il proprio bagaglio cognitivo, le proprie conoscenze, le proprie aspettative, si sottopone ad una sorta di ‘ginnastica’ che costituisce la premessa ideale per essere pronto a rimettersi in discussione di fronte a situazioni e problemi che richiedono soluzioni nuove”.²⁴

Summer School percorsi del gusto, un’esperienza estiva della durata di circa un mese, dove gruppi di giovani sardi, insieme a coetanei provenienti da paesi e culture diverse dell’Europa, parteciperanno ad una vera e propria scuola di cucina locale. Si stilerà una lista delle più importanti strutture ricettive, come agriturismi, ristoranti e alberghi diffusi, disposte

22 Christian Caliandro, Pier Luigi Sacco, *Italia Reloaded. Ripartire con la cultura*, op. cit., pp. 112,113.

23 Christian Caliandro, Pier Luigi Sacco, *Italia Reloaded. Ripartire con la cultura*, op. cit., p. 141.

24 Christian Caliandro, Pier Luigi Sacco, *Italia Reloaded. Ripartire con la cultura*, op. cit., p. 142.

ad ospitare ed educare questo eterogeneo gruppo di giovani, a cui sarà mostrato ogni singolo procedimento verso la produzione dei piatti della cucina locale. Il percorso si avvarrà dell'insostituibile ausilio delle fattorie didattiche che rappresentano già una realtà importante sul territorio, basti pensare che già il GalMarghine con il piano di animazione Laore 2007-2013 ha previsto il potenziamento delle strutture con questa vocazione: nelle Azioni 2) è prevista la riqualificazione delle strutture e del contesto paesaggistico nelle aziende agricole che offrono servizi agrituristici e/o didattici; nelle Azioni 5) è previsto l'ampliamento degli spazi aziendali attrezzati per attività didattiche in fattoria. La SummerSchool sarà un'occasione per rendere i giovani partecipi dei **processi di produzione del cibo locale**, a stretto contatto con le aziende agroalimentari d'eccellenza che il territorio ha espresso; inoltre rappresenta un chance per "valorizzare la potenzialità attrattiva creando un valore aggiunto su tutti i mercati dei beni e dei servizi".²⁵ La Summer School dovrà essere curata anche come evento mediatico, prevedendo la possibilità di seguire il suo svolgersi attraverso la rete, con una programmazione interattiva sui socialnetworks e via streaming.

Residenza d'artista: prevede un soggiorno di 3-4 settimane per artisti di fama internazionale, che saranno ospitati nei borghi del territorio, a stretto contatto della popolazione. Si promuove in tal modo l'innescò di una contaminazione di idee, ipotesi di lavoro, forme espressive che avrà l'obiettivo finale di creare opere e soprattutto installazioni da realizzarsi nei luoghi più suggestivi del paesaggio. Questi artisti, provenienti da culture diverse potranno incontrarsi con la comunità del Marghine proponendo uno sguardo comune sui luoghi che

²⁵ Christian Caliandro, Pier Luigi Sacco, *Italia Reloaded. Ripartire con la cultura*, op. cit., p. 111.

custodiscono lo spirito del territorio, costruiranno insieme. I prodotti di questa esperienza culturale potranno rivivere in un allestimento specifico nel MAN di Nuoro, dove con video, foto, prodotti della creatività si proporrà un percorso materiale e immateriale. Le Residenze d'artista in qualche modo recuperano l'intenzione dei nostri progenitori di interpretare il paesaggio, di comunicare attraverso di esso, trasmettendo un messaggio così alla comunità, come chi vive l'esperienza di entrare nel loro territorio, la sfida di "tornare a interpretare la natura come qualcosa di vivo e pulsante, organicamente connesso a noi stessi e alla realtà che ci circonda".²⁶

Conclusioni.

Da questa breve ricognizione emerge che la realtà del Marghine offre un'ampia gamma di possibilità di sviluppo sul versante di un'economia per la cultura. Per una progettualità di tipo distrettuale tuttavia è indispensabile un'efficace determinazione a 'fare sistema', è necessario impegnare ogni sforzo nell'incremento della comunicazione, coordinando i vari attori del sistema con l'obiettivo di costruire una coscienza attiva nella popolazione. Lo sviluppo del territorio infatti sembra sempre più rivolto all'accoglienza e alla ricettività, una vocazione che allo sviluppo turistico sostenibile, deve associare la presenza di una comunità locale responsabile e partecipativa. Il patrimonio culturale diventa allora l'asse strategico di un modello di sviluppo. Perché il territorio del Marghine diventi un esempio della progettualità per la cultura, si deve superare dunque la concezione di una semplice conservazione del patrimonio culturale, e impegnarsi con costanza ad ampliare la qualità dell'offerta. La sua produzione culturale dovrà orientarsi alla comunicazione di valori che

²⁶ Christian Caliandro, Pier Luigi Sacco, *Italia Reloaded. Ripartire con la cultura*, op. cit., p. 121.

favoriscono l'evoluzione della coscienza sociale e del senso collettivo di appartenenza al territorio. In questo senso l'attività ricettiva sarà irrobustita dal confronto con personalità capaci di una progettualità artistica d'eccellenza; l'offerta di spazi adeguati ad artisti, porge loro una seconda casa nel Marghine, dove potersi esprimere e lavorare. Le Residenze d'artista sono un'opportunità per costruire una vetrina di qualità, capace di attrarre un seguito, che può dare una concreta risposta in termini di indotto sull'economia del territorio. Basti l'esempio di grande potenzialità espressiva della Veneretta di Macomer, risalente al Neolitico Antico, una statuetta di sembianze femminili, che testimonia nell'isola il culto della Dea Madre; da sola esprime la grande forza evocativa di un'icona; così come il motivo del toro, le grandi corna presenti nei monumenti funerari, tutte immagini su cui tracciare un modello che potrebbe poi convergere in un marchio specifico del territorio. L'attività di raccolta del materiale della memoria collettiva è poi un'attività "in cui si impara letteralmente a partecipare all'esperienza culturale e a far diventare la cittadinanza un momento di questa costruzione condivisa";²⁷ e al contempo un'altra chiave di lettura del paesaggio. In definitiva per il Marghine è giunta l'ora di cogliere le possibilità strategiche della cultura e dell'arte, riconoscendo la loro capacità di generare creatività, mobilità, immaginazione e intuizione, gli strumenti necessari per lo sviluppo di opportunità economiche e professionali per il territorio e i suoi abitanti.

Bibliografia e sitografia.

Pier Luigi Sacco e Sabrina Pedrini, *Il distretto culturale: mito o opportunità?*, Dipartimento di Economia "S. Cognetti de Martiis",

²⁷ Christian Caliandro, Pier Luigi Sacco, *Italia Reloaded. Ripartire con la cultura*, op. cit., p. 113.

International Centre for Research on the Economics of Culture, Institutions, and Creativity (EBLA); Working paper No. 05/2003

Christian Caliandro, Pier Luigi Sacco, *Italia Reloaded. Ripartire con la cultura*, Il Mulino Contemporanea, Bologna, 2011

Alberto Moravetti, *Ricerche archeologiche nel Marghine-Planargia*, Sardegna archeologica, Studi e Monumenti 5, Carlo Delfino Editore, Sassari, 2000

Moravetti, Alberto (1993), Testimonianze di preistoria e protostoria nel Marghine e nella Planargia. In: Mastino, Attilio (a cura di). Archeologie e ambiente naturale: prospettive di cooperazione tra le autonomie locali nel sud dell'Europa,[S.l.], [s.n.] (Sassari: Industria grafica Stampacolor)

Claude Raffestin, intervento tratto dal seminario Musei e Paesaggi Culturali, presso ISRE Nuoro, 30 settembre 2013, p.1.

[http://www.osservatoriodelpaesaggio.org/AZIONI svolte/2007/Premiazione Bando Paesaggio \(Passerano Marmorito 27 10 07\)/Prolusione Prof. Claude Raffestin 2.htm](http://www.osservatoriodelpaesaggio.org/AZIONI_svolte/2007/Premiazione_Bando_Paesaggio_(Passerano_Marmorito_27_10_07)/Prolusione_Prof._Claude_Raffestin_2.htm).

<http://www.ravennatoday.it/cronaca/tutto-quel-che-c-e-da-sapere-sui-monumenti-ecco-l-app-adristorical-lands.html>

