

## METTERE IN SCENA L'INTANGIBILE

La voce è intangibile. La musica è intangibile. Non hanno né forma né colore (se tralasciamo la loro codificazione scritta). Progettare un percorso museale come quello del Museo Caruso significa **mettere in scena l'immateriale**. E insieme alla musica e alla voce d'oro di Enrico Caruso, raccontare tutte le storie legate alla sua vita e alla sua fama. Tantissime storie, spesso riportate in vita da un oggetto.

L'**oggetto disco** ispira l'**impianto multimediale dell'allestimento**. I dischi registrati da Caruso ci permettono di ascoltare ancora oggi la voce originale del grande tenore napoletano e, oltre che apprezzarne il pregio, di raccontare che fu proprio lui a fare da volano all'industria del disco che nasceva in quei primi anni del XX secolo. Se Caruso non avesse fatto questo, sarebbe impossibile per noi oggi parlare di lui al di là della leggenda.

L'approccio museale di **NEO [Narrative Environment Operas]** è basato sullo straordinario potere evocativo che nasce dagli oggetti fisici presenti nell'allestimento per far rivivere il **patrimonio intangibile di storie** a essi collegate. Storie che definiscono e costruiscono lo spazio, perché è proprio all'interno dello spazio che si creano le connessioni e si rende tangibile l'intangibile.

Questo è ciò che noi chiamiamo **ambienti narrativi**: la materia e la forma non sono mai disgiunte dalla loro essenza immateriale. All'interno di un ambiente narrativo la **dimensione digitale** composta da immagini, suoni, voci, luci si fonde con la **dimensione fisica**. Il racconto si articola nello spazio e nel tempo e stimola non solo la sfera razionale ma anche, e soprattutto, la sfera emotiva, proprio perché le emozioni scavano un solco più profondo nella memoria.

Quanti vivranno o rivivranno momenti particolari all'interno del Museo? Quanti assoceranno la voce o l'immagine di Caruso a un frammento della propria storia familiare o personale? Quanti ascolteranno per la prima volta la voce del grande tenore riconoscendone la qualità? Progettare un ambiente narrativo significa anche dare la possibilità di esplorare intimamente le proprie emozioni. Lungo il percorso capita che il particolare si rispecchi nell'universale. **La storia di uno diventa quella di molti.**

**NEO [Narrative Environment Operas]** è un gruppo fondato da Fabia Molteni, Cinzia Rizzo, Franco Rolle. L'acronimo NEO porta in sé il significato della nostra ricerca nel progettare e realizzare ambienti narrativi. La destinazione di questa attività si colloca nell'ambito di mostre e musei multimediali ma si apre a ogni tipo di contesto che presupponga un progetto di comunicazione in relazione ad un luogo.

Progettare ambienti narrativi significa creare **storie che coinvolgono contemporaneamente spazio fisico e tempo presente**, qui e ora, conferendo all'esperienza diretta un valore filosofico intrinseco. L'ambiente narrativo è quindi da pensarsi come una dimensione che differisce diametralmente da ambiti come l'arte, l'architettura, il cinema, il teatro, la fotografia, la musica, la scrittura, il web, l'esposizione tradizionale di opere, ma fonde in sé molti elementi provenienti da questi e altri universi.

In un panorama attuale, fortemente caratterizzato dall'impalpabilità delle situazioni e dall'accesso istantaneo e facilitato a qualsiasi tipo di sapere, ripensare al concetto di un'esperienza diretta, condivisa al tempo stesso da mente e corpo, è una sfida che ci appassiona particolarmente.

**NEO in questi anni ha ricevuto i seguenti premi:** Premio Compasso d'Oro 2020, German Design Award 2020, IDA International Design Award 2015, Silver Prize, Red Dot, Grand Prix Award, 2013, Premio Compasso d'Oro 2011.