



images

Il Magazine delle Gallerie degli Uffizi

RICCARDO FINOZZI

MUDEM – DIVULGARE LA MONETA E LA FINANZA
NEL FUTURO MUSEO DELLA BANCA D'ITALIA

Gli **Uffizi**
Corridoio **Vasariano**
Palazzo **Pitti**
Giardino di **Boboli**

11
settembre 2024



Riccardo Finozzi

MUDEM – DIVULGARE LA MONETA E LA FINANZA NEL FUTURO MUSEO DELLA BANCA D'ITALIA¹

La mostra “L’Avventura della Moneta”, curata da Paco Lanciano e allestita dalla Banca d’Italia presso il Palazzo Esposizioni Roma dal 31 ottobre 2023 al 30 giugno 2024, ha esposto il primo dei tre percorsi che costituiranno il futuro Museo della Moneta della Banca (di seguito MUDEM). La finalità della mostra, e dunque del progetto MUDEM, rientra nella strategia complessiva di educazione finanziaria dell’Istituto, con un accento particolare sulla diffusione della cultura monetaria e finanziaria presso il pubblico generalista e le scuole. “L’Avventura della Moneta” è stata caratterizzata da un’esperienza multimediale immersiva e ha attraversato la nascita e lo sviluppo degli strumenti monetari e finanziari dalla Mesopotamia antica fino ai moderni sistemi di pagamento e alle banche centrali. Il confronto con l’antichità, sebbene apparentemente stonato rispetto alle attualissime questioni finanziarie, si è rivelato un viatico fondamentale nella costruzione di una maggiore consapevolezza sia per il pubblico che per gli stessi operatori del settore, ai quali solitamente si presentano poche occasioni per guardare all’indietro. In ciò consiste l’avventura: non in una puntuale ricostruzione storica ma in un’interpretazione del passato volta a ricercare parole, gesti e soluzioni ben note nell’ambito del vivere contemporaneo². È chiaro infatti che, nel momento in cui concetti e fenomeni come moneta, prestito, fiducia o inflazione emergono in contesti a essi antecedenti, rompono alcune rigidità della teoria economica e si prestano a fruttuose contaminazioni interdisciplinari, debitamente passate al vaglio dagli esperti dei rispettivi settori. In sintesi, la gestazione di un tale progetto ha posto la Banca d’Italia dinanzi a una sfida inedita, un percorso costellato di domande, confronti e ripensamenti, più che di certezze, ma che, nella sua evoluzione, ha gettato le fondamenta per un ponte tra il maggiore istituto finanziario del Paese e la cittadinanza.

Divulgare la moneta: il contesto internazionale e la scelta del *format*

Da quasi un ventennio il panorama museale internazionale ha visto affacciarsi i musei didattici dell'economia e della finanza. Capostipite di questa nuova generazione di musei è il *Museo Interactivo de Economía* (MIDE) di Città del Messico, che ha aperto le porte nel 2006 con l'obiettivo di educare i giovani a concetti-base come il ruolo di una banca centrale, il paniere dei prezzi al consumo e l'inflazione, attraverso installazioni informative e interattive nonché attività e laboratori didattici ritagliati principalmente su un pubblico scolastico. Poco dopo, la crisi finanziaria del 2007-2008 ha obbligato il grande pubblico a confrontarsi con nozioni e concetti riservati agli addetti ai lavori, portando sulla scena pubblica i mutui *sub-prime*, la crisi del debito sovrano, lo *spread*, i prodotti derivati. L'integrazione sovranazionale dei mercati finanziari, inoltre, ha conferito un carattere globale al fenomeno³. La spinta pionieristica del MIDE, sponsorizzato dal *Banco de México*, e l'urgente bisogno di un'educazione finanziaria che fornisse strumenti adeguati non solo al piccolo risparmiatore ma a tutte le categorie di utenti dei prodotti finanziari e del denaro in generale – una platea *quasi* universale – hanno portato banche centrali e commerciali e altri istituti finanziari a inserire nelle proprie strategie la creazione di nuovi musei didattici o il riallestimento degli antichi gabinetti numismatici che ospitavano le rispettive collezioni. Citiamo il *Museu do Dinheiro* di Lisbona per il *Banco de Portugal*, il *Geldmuseum* di Francoforte per la Bundesbank, il *Bank of Canada Museum* di Ottawa o la *Cité de l'économie et de la monnaie* (*Citéco*) di Parigi per la *Banque de France*. Parallelamente, vi sono importanti iniziative private come l'*Erste Financial Life Park* (FLIP) di Vienna, patrocinato da *Erste Social Finance Holding*, e il Museo del Risparmio di Torino, fondato dal Gruppo Intesa SanPaolo.

Se i propositi di alfabetizzazione finanziaria uniscono tutte le iniziative citate, non si può dire lo stesso per la scelta dei contenuti, dei presupposti museologici e delle soluzioni museografiche. Ognuno di questi spazi espositivi, oltre a ispirarsi all'istituto di appartenenza e alla cultura locale, ha adottato soluzioni molto diverse. I contenuti variano a seconda del dosaggio stabilito tra economia, moneta, finanza ed esposizione delle collezioni. I musei delle banche centrali, ad esempio, prediligono le tematiche inerenti al governo della moneta e, più in generale, alle proprie funzioni istituzionali; dunque, dedicano grande spazio alla politica monetaria, al sistema dei pagamenti, alla produzione di banconote, alla vigilanza e finanche all'oro, essendo esse depositarie delle riserve auree dei rispettivi Paesi. I musei delle banche commerciali, invece, sono orientati maggiormente alla gestione delle finanze personali, generalmente in linea con la tipologia di prodotti e i servizi tipici dei propri committenti: strumenti di risparmio, mutui, fondi pensione. Ma tale macro-divisione

non basta a cogliere la varietà degli approcci e degli allestimenti. Il MIDE, ad esempio, punta molto sulla sostenibilità e sull'economia circolare, il *Bank of Canada Museum* combina l'esposizione delle proprie collezioni con installazioni interattive e multimediali dichiaratamente destinate a un pubblico molto giovane mentre il *Geldmuseum* si articola in aree concettuali, dividendo nettamente l'esposizione di una parte delle proprie ricchissime collezioni da sezioni prettamente didattiche ma destinate a un pubblico generalista e decisamente più adulto. *Citéco*, il più recente tra i musei di nuova generazione, spinge l'acceleratore sull'uso di dispositivi interattivi e giochi di squadra per veicolare concetti basilari o sviluppare vere e proprie competenze nell'ambito dei mercati finanziari. Il *Museu do Dinheiro* compie una scelta coraggiosa e particolarmente riuscita, restringendo il campo al semplice concetto di 'moneta' e guidando i visitatori attraverso un percorso in cui gli elementi numismatici fungono da supporto a una continua riflessione facilitata da allestimenti multimediali, riflessione che sfocia in una dichiarazione finale dove il visitatore può enunciare che cos'è la moneta dopo aver attraversato il percorso.

In verità il concetto di moneta è tutt'altro che semplice e questa è la prima ragione per cui gli antichi musei numismatici difficilmente possono veicolarne la complessità, se non a beneficio di un ristretto gruppo di esperti. Il tondello metallico, parte dell'immaginario collettivo associato alla parola 'moneta', non è che la manifestazione più popolare e plastica di un complesso intreccio di pratiche sociali, materiali e simboliche. Dal punto di vista ontologico, dunque, il tondello metallico incarna la moneta ma non la esaurisce, in quanto il rapporto semiotico che abbiamo con essa è in perpetuo divenire così come lo sono, al contempo, le sue forme. Un *denarius* del II secolo rimanda al suo contenuto di fino argenteo nonché all'autorità imperiale che lo emette per esprimere il suo potere d'acquisto; una moneta da 1 euro di oggi rimanda a un progetto di unità tra i popoli europei nella tutela delle proprie differenze ma anche al fatto di essere uno spicciolo e dunque di concorrere con la moneta cartacea di ben altro taglio o, meglio ancora, con la moneta elettronica. Al contempo, il nostro rapporto con il *denarius* è di tipo storico-archeologico ma rimanda anche a un valore attuale di mercato, espresso magari in euro, se siamo collezionisti o mercanti di monete antiche. Tuttavia, nonostante il rapporto semiotico totalmente stravolto che noi oggi possiamo intrattenere con un *denarius* imperiale, continuiamo a riconoscere in esso la 'moneta'. Esiste dunque un carattere di permanenza dei passati intrecci di pratiche che persiste negli intrecci attuali, frutto di quelle che Maurizio Ferraris chiamerebbe 'registrazioni'⁴ ovvero codifiche di pratiche passate che, al contempo, ne cambiano la natura. Ad esempio, la 'nota di banco' rilasciata dagli orefici del XIV secolo in cambio di un deposito in metallo prezioso è un perfetto esempio di registrazione che, nel tempo, diventa altro da sé ovvero la 'banconota': persistono le sue caratteristiche di rappresentatività ma cambiano i rapporti semiotici in quanto

rimandano ad altro, alla fiducia nella banca centrale che la emette, ad esempio. Di spiegare un cammino così complesso in un museo e renderlo fruibile a un pubblico generalista è dunque un lavoro difficile e di altissima responsabilità sociale e culturale; esso richiede certamente competenze specialistiche molto avanzate ma anche che queste ultime si aprano alle necessità della divulgazione.

L'incontro tra gli specialisti della Banca d'Italia e il mondo della divulgazione museologica si è rivelato illuminante. Nel 2019 Paco Lanciano e la sua agenzia di installazioni interattive hanno ricevuto l'incarico come progettisti di MUDEM. Lanciano è uno storico autore del programma della RAI *SuperQuark*, fisico e divulgatore scientifico. La reazione di Lanciano di fronte alle complesse tematiche oggetto della futura esposizione di MUDEM è stata di posizionarsi dal lato di chi non ha alcuna competenza in campo monetario e finanziario. Per questo motivo l'idea iniziale del committente di poter immediatamente tradurre un ricco e dettagliato dossier in allestimenti multimediali e interattivi è stata prontamente scartata. Improduttiva si è rivelata anche l'idea di prendere quanto di meglio ci fosse nelle esperienze dei musei succitati e riprodurle in un nuovo contesto. La strada doveva emergere dall'interno del contesto e mantenere una sua coerenza e originalità. Si è prodotto dunque un rovesciamento dei ruoli dove Lanciano ha svolto un compito maieutico, in quanto ha obbligato gli specialisti a spiegarsi e riformulare le proprie idee continuamente fino a che esse non fossero risultate perfettamente comprensibili, coinvolgenti e scevre da tecnicismi autoreferenziali. Gli specialisti si sono dunque tramutati in discenti e Lanciano nell'incarnazione di un pubblico che aveva il diritto di non sentirsi gettato in uno stato di inferiorità intellettuale semplicemente in quanto non-esperto. Tale lavoro propedeutico ha reso poi possibile l'incontro con i metodi e le tecniche tipiche dei lavori passati di Lanciano, che affondano le proprie radici nell'incontro con l'antichità.

A partire dal 2007 a Roma, infatti, grazie agli scavi effettuati sotto Palazzo Valentini, nei pressi di Piazza Venezia, si pose il problema di valorizzare gli eccezionali ritrovamenti di alcune *domus* romane. L'incarico fu conferito proprio a Paco Lanciano che, per la prima volta, si misurava con la valorizzazione di reperti archeologici. La sfida consisteva nel rendere intelligibili semplici pietre e frammenti decorativi che, allo stato del ritrovamento, potevano apparire comprensibili solo agli archeologi che vi avevano lavorato. Questo è un tema ricorrente nella fruizione dei siti archeologici, in particolare quelli urbani dove le spoliazioni, le superfetazioni, il riutilizzo e la decontestualizzazione rendono difficile al visitatore persino l'uso dell'immaginazione nel tentativo di raffigurarsi gli ambienti originari. Lanciano, con l'ausilio tecnico dell'ing. Gaetano Capasso, concepì un sistema di proiezioni sui reperti, che oggi chiamiamo comunemente *videomapping*, integrate all'interno di una narrazione composta da luci, voci, suoni e musiche che potesse non solo ricostruire graficamente parte degli ambienti originari ma anche ricrearne l'atmosfera oltre a istanti di vita passata

all'interno degli stessi. In questa esperienza il visitatore è condotto per mano ed è affrancato dalla fatica di leggere pannelli esplicativi o muoversi disordinatamente tra gli allestimenti. La tecnologia è presente in maniera massiccia ma discreta, in quanto il protagonista rimane l'oggetto autentico: al mosaico, all'affresco, al lacerto di pavimento e alla porzione di parete in muratura viene restituita una nuova vita. Il successo di tale approccio, che si può considerare pionieristico a livello internazionale nell'ambito della valorizzazione archeologica, è stato tale da essere replicato per anni nelle serate estive romane anche presso i Fori di Cesare e Augusto.

La sfida posta dalla Banca d'Italia, tuttavia, si sarebbe rivelata ancora più complessa in quanto l'oggetto dell'esposizione non era un reperto, anzi, non era propriamente un oggetto: se la 'moneta' si presenta come un concetto irriducibile alla propria forma esteriore, non sarebbe stato sufficiente il pur necessario lavoro maieutico esercitato sugli specialisti. La soluzione sarebbe stata suggerita da quelle 'registrazioni' che, nel corso della Storia, hanno incarnato la 'moneta' e nelle quali è ancora ravvisabile la persistenza di quei tratti a noi ancora familiari. Per cui una tavoletta mesopotamica, una moneta antica o una lettera di cambio medioevale diventano veri e propri inneschi che suggeriscono e proiettano il mondo nel quale il visitatore si troverà immerso. Come nel caso di Palazzo Valentini, è l'oggetto autentico il protagonista⁵: esso piega la tecnologia alle sue esigenze e, parafrasando Paolo Biscottini, invade l'attualità⁶. Questo ha determinato la scelta del *format* di MUDEM, che oggi ricade sotto la definizione di 'esperienza immersiva multimediale'.

Immersività: conoscenza o emozione?

Nel variegato panorama delle mostre e dei musei di nuova generazione, l'esperienza multimediale immersiva, un *format* che ha conosciuto un sempre maggior successo a partire dal secondo decennio di questo secolo, non è ancora chiaramente codificato dal punto di vista museologico, ovvero per quanto riguarda le sue finalità culturali e didattiche, né museografico, ovvero dal punto di vista della realizzazione materiale degli allestimenti. È inoltre oggetto, dal punto di vista del pubblico, di confusione con esperienze di tipo multimediale interattivo, anch'esse particolarmente popolari ma radicalmente differenti.

Nell'ambito strettamente museografico, il *format* multimediale immersivo utilizza generalmente tecnologie digitali audio e video, spesso in modalità ibrida con elementi analogici o con l'esposizione di oggetti autentici. Mentre le esperienze immersive archeologiche di Lanciano si sono radicate nel panorama romano, quelle più diffuse sullo scenario internazionale hanno riguardato grandi nomi della pittura mondiale di sicuro richiamo come Leonardo, Caravaggio, Monet, Van Gogh, Klimt e Banksy. At-

traverso un uso sapiente del *videomapping*, giochi di luce ed effetti sonori, il fruitore è astratto dalla realtà per trovarsi, appunto, immerso nelle opere d'arte o, almeno, dentro una loro particolare interpretazione. Nella coscienza del visitatore questa modalità riduce al minimo gli elementi di disagio dovuti alla fatica della lettura di didascalie e alla mancanza di strumenti interpretativi necessari a decifrare e contemplare le opere. Come sostenuto da Balboni Brizza, infatti, spesso non è l'esposizione di troppe opere a oberare il visitatore: "Quello che accade sempre più spesso, invece, soprattutto nelle mostre, è che il 'troppo pieno' sia dato dall'eccesso di apparati didattici"⁷.

Nell'ambito museologico la multimedialità immersiva pone invece questioni più articolate, che si declinano in modi diversi a seconda dell'oggetto dell'esposizione. Con questo approccio epistemologico, il visitatore è stimolato dal punto di vista sensoriale ed emotivo, con un minor coinvolgimento della parte logica e razionale e dunque una minimizzazione dello sforzo cognitivo⁸. Lo scopo è quello di potenziare l'accessibilità delle opere e dei temi dell'esposizione, che finiscono più per ispirare che insegnare, predisponendo positivamente il fruitore rispetto ai temi trattati e, eventualmente, a futuri approfondimenti individuali. Tuttavia, nella prospettiva delle arti visive questo approccio potrebbe risultare a volte mortificante per l'opera stessa. Si può infatti verificare un rovesciamento degli equilibri tra oggetto e tecnologia, dove quest'ultima non ha più un ruolo discreto e ancillare ma finisce per prendere il sopravvento, sfociando nell'intrattenimento educativo (*edutainment*). Se l'immersività ha a che fare con stimoli di natura sensoriale e coinvolgimento emotivo, non è la quantità di tecnologia impiegata che la definisce ma solo quel tanto di tecnologia che basta a innescare le reazioni sperate rispettando, al contempo, la dignità dell'oggetto esposto. Un quadro di Van Gogh, ad esempio, è di per sé fonte di stimoli sensoriali e conseguenti reazioni emotive: un'invasione di campo tecnologica che finisca per sostituire il potere di suggestione e stimolo del dipinto manca decisamente il suo obiettivo di valorizzazione. Sarebbe come dire che Van Gogh non è in grado, senza l'ausilio tecnologico, di suscitare un'emozione. Ragion per cui, dosare la tecnologia in un contesto multimediale immersivo è la responsabilità del museologo, che ne decide la quantità e la tipologia, oltre al livello necessario di immersività. Come sostiene Chalmers, infatti: "*Immersivo* significa che sperimentiamo l'ambiente come un mondo intorno a noi, con noi stessi presenti al centro. Ci sono molte gradazioni di immersione. Un normale gioco su un computer può essere *psicologicamente* immersivo, ma non è *perceettivamente* immersivo perché non percepiamo il mondo come un mondo tridimensionale che ci circonda"⁹. L'immersività totale si presenta ancora come una chimera ma l'evoluzione della realtà virtuale continua ad aprire nuovi orizzonti.

È stato detto che nel caso di MUDEM e de "L'Avventura della Moneta" l'oggetto dell'esposizione non è l'opera d'arte ma il dipanarsi del concetto di 'moneta'. L'obiettivo, dunque, non è facilitare un processo di godimento estetico: l'intento didattico

è chiaro e finanche dichiarato. Altrettanto chiaro è che non si può avere la pretesa, nell'arco di una visita museale, di trasformare un visitatore in un esperto di politica monetaria o di storia degli strumenti finanziari. La scelta di un livello intermedio di immersività percettiva ma non totale punta alla rottura di resistenze e pregiudizi e alla facilitazione di un incontro con una disciplina ritenuta ostile. Ne "L'Avventura della Moneta" il *videomapping* accompagna una narrazione avvincente, arricchita dalla presenza di oggetti originali e suggestivi come tavolette sumeriche, monete antiche, reperti archeologici, documenti d'archivio, libri antichi e libri contabili. Gli oggetti stessi in questo caso ne escono potenziati e non sminuiti: emblematica la lettura dal vivo di un contratto di prestito inciso su una tavoletta mesopotamica, che permette a tutto il pubblico di condividere un'esperienza generalmente riservata a pochi specialisti assiriologi. Il viaggio nel tempo dall'antica Mesopotamia alla Germania di Weimar, seguito da elementi di educazione finanziaria e dalla presentazione delle funzioni istituzionali di una banca centrale, permette al visitatore di passare un'ora piacevole, vincendo resistenze e pregiudizi sulla finanza, sul ruolo delle banche e sul significato di 'moneta' senza sentirsi frustrato o posto nel fastidioso stato di discente. La compenetrazione di discipline quali l'economia, l'archeologia, la filosofia, la storia e la tecnologia rendono altresì la mostra appetibile per pubblici più vasti e con interessi diversi, i quali possono convergere su un unico grande tema.

Si tratta certamente di un'esperienza passiva, dunque non interattiva: "Interattivo significa che esiste un'interazione bidirezionale tra gli utenti e l'ambiente e tra gli oggetti nell'ambiente. L'ambiente influisce sugli utenti; gli utenti influiscono sull'ambiente. Gli oggetti nell'ambiente si influenzano a vicenda. Nella VR [realtà virtuale, ndr] su vasta scala, l'utente controlla un corpo virtuale, un avatar, con opzioni di azione disponibili più o meno continuamente"¹⁰. Il *format* interattivo è sicuramente più adatto ai musei della scienza, caratterizzati da esperienze ed esperimenti riproducibili, dall'evidenza immediata e, dunque, da un probabile appagamento emotivo: una situazione difficilmente replicabile in un ambito astratto o afferente, più in generale, alle scienze sociali in cui l'interazione bidirezionale non è applicabile su una massa critica e un contesto tale da riprodurre chiaramente un fenomeno reale. Anche la simulazione ha i suoi rischi: conseguenza di un approccio *hands on* sarebbe l'immediata interruzione del flusso emotivo e dunque dell'esperienza immersiva, necessaria per l'attivazione delle facoltà logico-cognitive del visitatore¹¹. Se la priorità è concessa alla sfera sensoriale ed emotiva è perché, soprattutto dopo le crisi finanziarie di inizio secolo, le tematiche affrontate sono già caricate emotivamente nell'esperienza del pubblico e difficilmente un approccio logico-cognitivo può scalfire tale carica. In sostanza, l'educazione finanziaria *strictu sensu* potrebbe non essere sufficiente a rendere chiara la necessità di un'alfabetizzazione finanziaria o a demolire i pregiudizi che la circondano. Come sostiene Dan Kahan, a fronte di una maggiore alfabetizzazione scientifica, non si riscontra una

maggiore consapevolezza del pubblico di fronte a tematiche come il cambiamento climatico o l'utilità dei vaccini. In questo senso egli rigetta la cosiddetta PIT (*Public Irrationality Thesis*), che riduce il problema alla sfera razionale e cognitiva. La PIT sostiene che, in presenza di un analfabetismo scientifico e di una mancanza di una mentalità scientifica, il grande pubblico sia più soggetto a seguire frettolose intuizioni rispetto alle tematiche più scottanti. Tuttavia, osservando i dati, Kahan osserva che, al crescere del livello di istruzione, non diminuisce la tendenza a seguire percorsi mentali istintivi nell'interpretazione della realtà¹². Si può concludere, dunque, che la strategia immersiva e le sue implicazioni sensoriali ed emotive possano fornire una maggiore probabilità di successo nella sensibilizzazione del grande pubblico.

L'antichità invade l'attuale

Il visitatore che ha esperito la lettura di un contratto di prestito nella Mesopotamia antica, corrispondente alla seconda sala de "L'Avventura della Moneta", ha potuto infrangere l'immagine della finanza veicolata dalle borse telematiche o da film come *The Wolf of Wall Street*, popolate da fredde percentuali o da squali senza scrupoli, dediti all'arricchimento e al vizio. In verità la finanza nasce in contemporanea con le prime civiltà complesse in cui vige la divisione del lavoro e quindi la necessità di regolare transazioni in denaro. Denaro che non ha ancora la forma del tondello metallico né l'effigie di un sovrano ma prende le sembianze di orzo (fig. 1) e argento, così come, in altre aree geografiche, di pecore o conchiglie: è la cosiddetta 'moneta merce'. Nelle registrazioni di tali transazioni su antiche tavolette di argilla persiste ciò che ancora oggi riconosciamo come un prestito a interesse, così come nella moneta merce persistono le caratteristiche di riserva di valore, mezzo di pagamento e unità di conto che riconosciamo tuttora. Tuttavia, già il salto tra la seconda e la terza sala getta il visitatore in un nuovo mondo dove, a partire dal VII secolo a.C., i sovrani della Lidia imprimono la loro effigie su di un tondello metallico, prima di elettro, poi d'oro e d'argento: nasce la 'moneta coniata'. L'autorità del sovrano e il contenuto di fino garantiscono la bontà della moneta, costituendo un nuovo rapporto sociale e semiotico tra lo Stato, il cittadino e la moneta, per cui quest'ultima è centro nevralgico di un rimando continuo e circolare a chi le conferisce valore, a chi la accetta e ai beni che essa può procurare. Dalla Lidia, questa innovazione prende piede nel mondo greco e in tutto il bacino del Mediterraneo e oltre: la moneta coniata si diffonde capillarmente (fig. 2). In quel tondello il nostro sguardo retroflesso continua a riconoscere la 'moneta' anche se in un contesto e in un rapporto difficilmente esperibile. Tuttavia, dallo studio delle fonti e dall'osservazione dei reperti, soprattutto delle monete giunte fino a noi, riconosciamo il persistere di un elemento ancora più importante delle classiche tre funzioni della moneta, che è la 'fi-



1

Sala 2 – Le origini della finanza. Prestito in orzo, tavoletta mesopotamica della Banca d'Italia. Provenienza: archivio di Aradmu (provincia di Nippur); datazione: 9° anno di Amar-Suena (2036 a. C.). Ph. Copyright: Banca d'Italia.



2

Sala 3 – Nascita e diffusione della moneta coniata dal Regno di Lidia all'Impero Romano. Ph. Copyright: Banca d'Italia.



3

Sala 3 – Dalla moneta metallica alla moneta fiduciaria.
Ph. Copyright: Banca d'Italia.



4

Sala 6 – Quando la moneta perde la fiducia di chi la utilizza:
l'iperinflazione nella Germania di Weimar. Ph. Copyright: Banca d'Italia.



5

Sala 9 – Ogni giorno, i pagamenti digitali in Italia sono oltre 27 milioni e nel mondo quasi 3 miliardi. Ph. Copyright: Banca d'Italia.

ducia'. Proprio in questa sala, infatti, a un certo punto un *denarius* di Traiano si dissolve per lasciare spazio a una banconota da 10 euro (fig. 3), sulla base del fatto che la fiducia che i cittadini dell'impero romano riponevano nell'imperatore e nell'argento contenuto nella moneta è oggi sostituita dalla fiducia in una banca centrale indipendente dai governi, che ne garantisce la stabilità. Questo salto può sembrare spericolato a un economista, abituato a parlare di fiducia nell'ambito della 'moneta fiduciaria' in senso stretto¹³. Eppure, la rigidità della teoria economica non può restituire l'esperienza del visitatore che riconosce il proprio rapporto con la moneta in un mondo incredibilmente remoto. L'antichità, in questo senso, invade l'attuale.

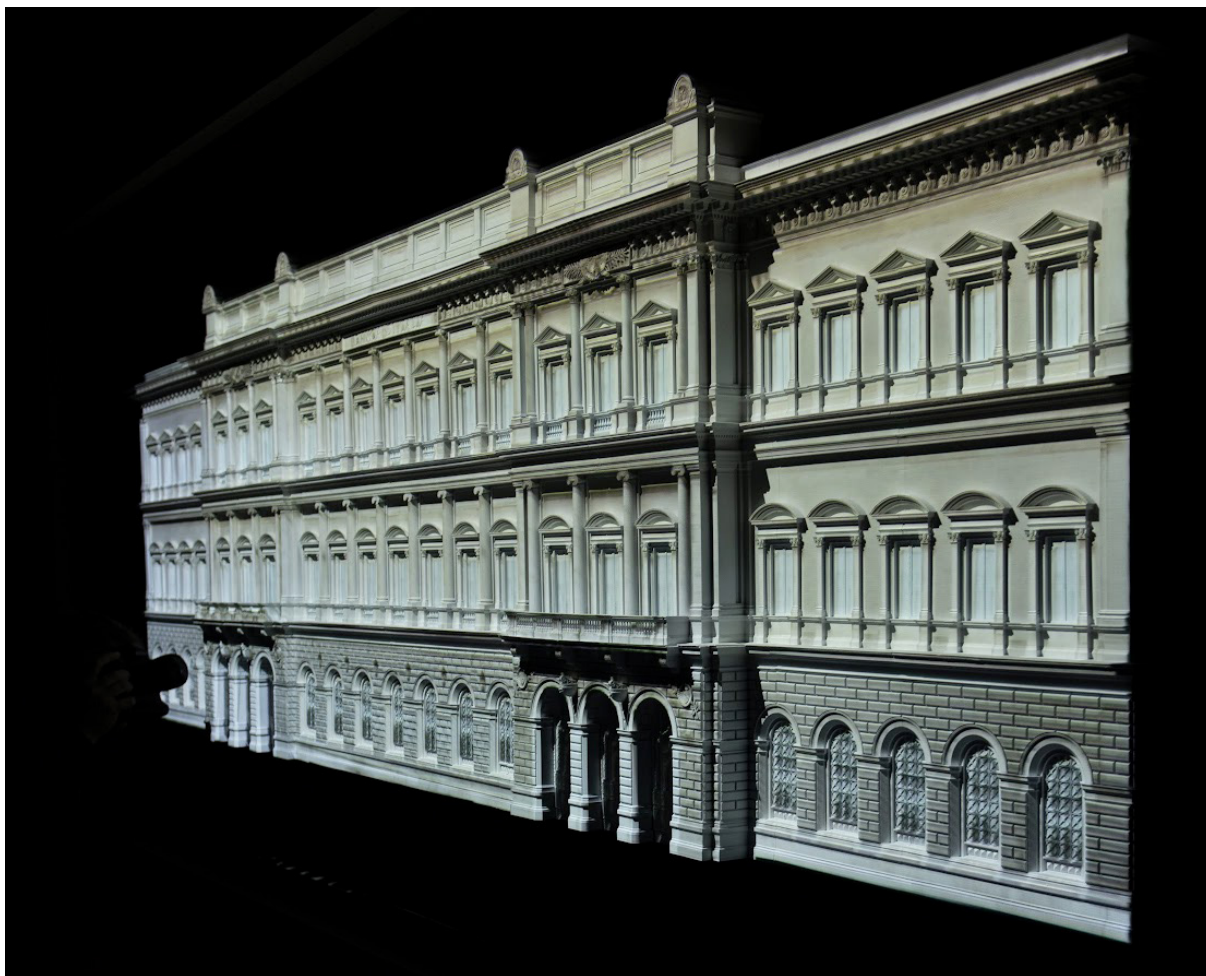
In questa sala la narrazione scorre su una mappa del bacino del Mediterraneo, cangiante a seconda del periodo e dell'area geografica coinvolta, e innescata da bellissime monete antiche, illuminate e ingrandite parallelamente al racconto. Lo statere d'oro di Creso, quello di Alessandro Magno, la tetradracma ateniese d'argento e le monete delle altre *poleis* greche accompagnano il cammino di questa innovazione che conquista le civiltà mediterranee. Tuttavia, sono le monete romane più delle altre a incarnare i fenomeni più attuali. L'inflazione si configura già come un male pernicioso e difficilmente governabile (fig. 4). Se il costante calo del contenuto argenteo del *denarius* romano dai tempi dell'*optimus princeps* Traiano attraverso il governo di Marco



6

Sala 9 – L'assoluta solidità del sistema dei pagamenti è garantita dalla sorveglianza delle banche centrali, che ne gestiscono in prima persona gli snodi più importanti e delicati. Ph. Copyright: Banca d'Italia.

Aurelio, Settimio Severo e Caracalla è compensato dalla stabilità delle istituzioni, la destabilizzazione dell'autorità imperiale del terzo secolo porta necessariamente alla totale sfiducia nella moneta e alla grande inflazione. Non è banale la consapevolezza che il visitatore acquisisce nel momento in cui riflette sul fatto che la moneta di oggi non dipende né dai governi di diverso orientamento che si avvicendano né da una risorsa difficilmente controllabile come il metallo prezioso, bensì da una banca centrale che si sforza di garantire la stessa fiducia mantenendo la stabilità dei prezzi (fig. 5-7). Tale riconoscimento avviene in una sala dove non solo le monete ma un autentico busto dell'imperatore Traiano e un pavimento in *opus sectile* del III secolo composto da marmi policromi provenienti dai quattro angoli dell'impero evocano, animandosi, un mondo remoto e pieno di fascino. Il filo rosso della fiducia nella moneta che emerge da questo passato non si configura come una forma di apprendimento sistematico ma come un'intuizione guidata e ispirata, una sorta di "Eureka!", illuminata premessa di qualsiasi approfondimento successivo.



7

Sala 10 – Il ruolo dell'Eurosistema, di cui la Banca d'Italia è parte,
è mantenere i prezzi stabili e dunque la fiducia nella moneta.
Ph. Copyright: Banca d'Italia.

NOTE

1 Le opinioni espresse non impegnano la responsabilità dell'Istituto.

2 A questo proposito Paolo Biscottini, tra i più eminenti museologi italiani, afferma: “Nel museo questo senso ha una grande importanza, soprattutto perché genera un confronto intelligente con quello del passato. Dov'è il museo? Là fra i reperti che conserva sapientemente o qui, nell'oggi che vediamo dalla finestra e avvertiamo potentemente in noi? Non è improprio ricordare che Italo Calvino definiva classico ‘un libro che non ha mai finito di dire quello che ha da dire’, che dunque giunge all'oggi invadendo l'attualità. Non è così anche nel museo, quando guardando un'opera, antica o moderna che sia, diciamo che ha a che fare con la nostra contemporaneità?” (Biscottini – De Curtis 2021, p. 33).

3 L'OCSE, in collaborazione con l'*International Network on Financial Education* (INFE), è stato molto attivo in questo campo, promuovendo una serie di iniziative incisive per diffondere l'alfabetizzazione finanziaria, a cominciare con gli *High-level Principles on National Strategies for Financial Education*, sostenuti dal G20 nel 2012: “Financial education has thus become an important complement to market conduct and prudential regulation, and improving individuals' financial behaviour(s) has become a long-term policy priority in many countries. This trend has notably led to the development of a wide range of financial education initiatives by governments, regulators and various other private and civil stakeholders, sometimes combined with financial consumer protection measures” (*National Strategies for Financial Education* 2015).

4 “[...] la registrazione è costitutiva degli oggetti [...]. L'esperienza mi dà delle prove che non contrastano con il ruolo della registrazione nella costituzione degli oggetti in generale [...]. È necessario che si mantenga traccia degli eventi anche dopo che le loro cause se ne sono andate, e che si avvii un ciclo per cui dalla sedimentazione del passato si producono nuovi oggetti, che sviluppino intenzioni, che a loro volta si sedimentano in altri oggetti, e così via, in un processo indefinito ma non infinito, giacché alla fine prevale l'entropia” (Ferraris 2021, pp. 193-194).

5 Vale la pena ricordare che, nell'incontro con l'oggetto autentico e con il mondo da esso evocato, non vi è alcuna pretesa, appunto, di oggettività bensì la proposta di un'interpretazione, per quanto fondata sugli

studi specialistici, che restituisce una verità in transito e non una verità assoluta. Nelle parole di Maria Teresa Balboni Brizza: “Il contesto cui ogni oggetto rimanda non ha a che fare solo con coordinate spaziali e temporali: quando un museo insegna che un dipinto serviva alla devozione privata o che un coltello serviva per tagliare la carne, resta ancora molto da capire sul rapporto tra l'uomo e la fede o il cibo. Nel momento in cui contestualizza l'oggetto, il museo fa storia: non a caso, infatti, si parla di musei storico-artistici, di storia naturale, ecc., e anche quando il termine storia non appare è sottinteso. Ma il cosiddetto inquadramento storico, che tanto rassicura il museologo, è necessariamente parziale e limitato, sia che si tratti di storia delle macchine o di storia della pittura emiliana del primo Cinquecento. Nel creare un inquadramento storico, il museologo può offrire solo verità relative. Nel suo desiderio di istruire il pubblico, sarebbe bene che facesse comprendere che anche la miglior soluzione didattica non offre una chiave di lettura definitiva ma, al massimo, la possibilità di dare una sbirciatina ‘oltre l'oggetto’, nello spazio che si colloca tra una verità irraggiungibile e la nostra incerta interpretazione attuale” (Balboni Brizza 2021, p. 54).

6 Biscottini – De Curtis 2021, p. 33.

7 Balboni Brizza 2021, p. 55.

8 Nelle parole di Carrozzino e Bergamasco: “as information is not mediated by linguistic codes but conveyed mostly by sensorial feedback (images, sounds, etc.) and therefore easily understood even by non-specialized users” (Carrozzino – Bergamasco 2010, pp. 452-458).

9 Chalmers 2023, p. 244.

10 *Ibid.*, p. 245.

11 Gli aspetti interattivi di MUDEM sono riservati ad altre attività dedicate, come i laboratori didattici, dove le condizioni ambientali e la presenza di personale specializzato, permettono agli studenti di mettere in pratica alcuni dei concetti di cui hanno fatto esperienza.

12 “The most popular explanation for the science communication paradox can be called the “public irrationality thesis” or “PIT.” Members of the public, PIT stresses, are not very science literate. In addition, they do not think like scientists. Scientists assess risk in a

conscious, deliberate fashion, employing the analytical reasoning necessary to make sense of empirical evidence. Members of the public, in contrast, appraise hazards intuitively, on the basis of fast-acting unconscious emotions. As a result, members of the public overestimate dramatic or sensational risks like terrorism and discount more remote but more consequential ones – like climate change [...]. So does PIT withstand empirical testing? If the reason members of the public fail to take climate change as seriously as scientists think they should is that the public lacks the knowledge and capacity necessary to understand empirical information, then we would expect the gap between public and expert perceptions to narrow as members of the public become more science literate and more proficient in critical reasoning. But that does not happen. Members of the public who score highest in one or another measure of science comprehension, studies show, are no more concerned about global warming than those who score the lowest” (Kahan 2015, pp. 2-3).

13 Recenti studi sulla monetazione antica stanno restituendo alla fiducia un ruolo preponderante nella monetazione antica, tanto da arrivare a parlare di ‘numismatica comportamentale’ e rompendo il paradigma

neoclassico imposto all’antichità: “È importante sottolineare immediatamente come considerare il ruolo della fiducia nella circolazione monetaria richieda anche un ripensamento della distinzione tra moneta, intesa come oggetto fisico, e denaro, inteso come concetto astratto di un’unità attraverso cui si possa confrontare il valore di diverse merci o servizi. Tale separazione, indubbiamente utile per moltissimi approcci alla moneta e al denaro e alla loro storia, deve infatti essere sempre concepita nel suo valore euristico, ed è importante sottolineare il fatto che in società come quella romana ‘denaro’ e ‘moneta’ inevitabilmente coincidono: la moneta esprime il valore in denaro; il denaro ha la sua reificazione visibile e tangibile nella moneta. Si tratta di un punto fondamentale, giacché la fiducia, la *confiance* di cui parla Mauss, viene determinata pesantemente dalla moneta come oggetto materiale e dalle sue qualità fisiche, quali valore intrinseco e peso, certo, ma anche splendore, bellezza, tipo di conio [...]” (Carlà-Uhink 2023, p.126).

BIBLIOGRAFIA

Balboni Brizza 2021: M.T. Balboni Brizza, *Immaginare il museo. Riflessioni sulla didattica e il pubblico*, Milano 2021

Biscottini – De Curtis 2021: P. Biscottini, A. De Curtis, *Museo è contemporaneità*, Milano 2021

Carlà-Uhink 2023: F. Carlà-Uhink, *Numismatica comportamentale. Nuovi approcci allo studio della circolazione e dell’uso della monetazione imperiale romana*, in Pecunia non olet. *I banchieri di Roma antica*, catalogo della mostra (Firenze, Gallerie degli Uffizi, 4 luglio 2023 - 17 settembre 2023), a cura di N. Lapini, Firenze 2023

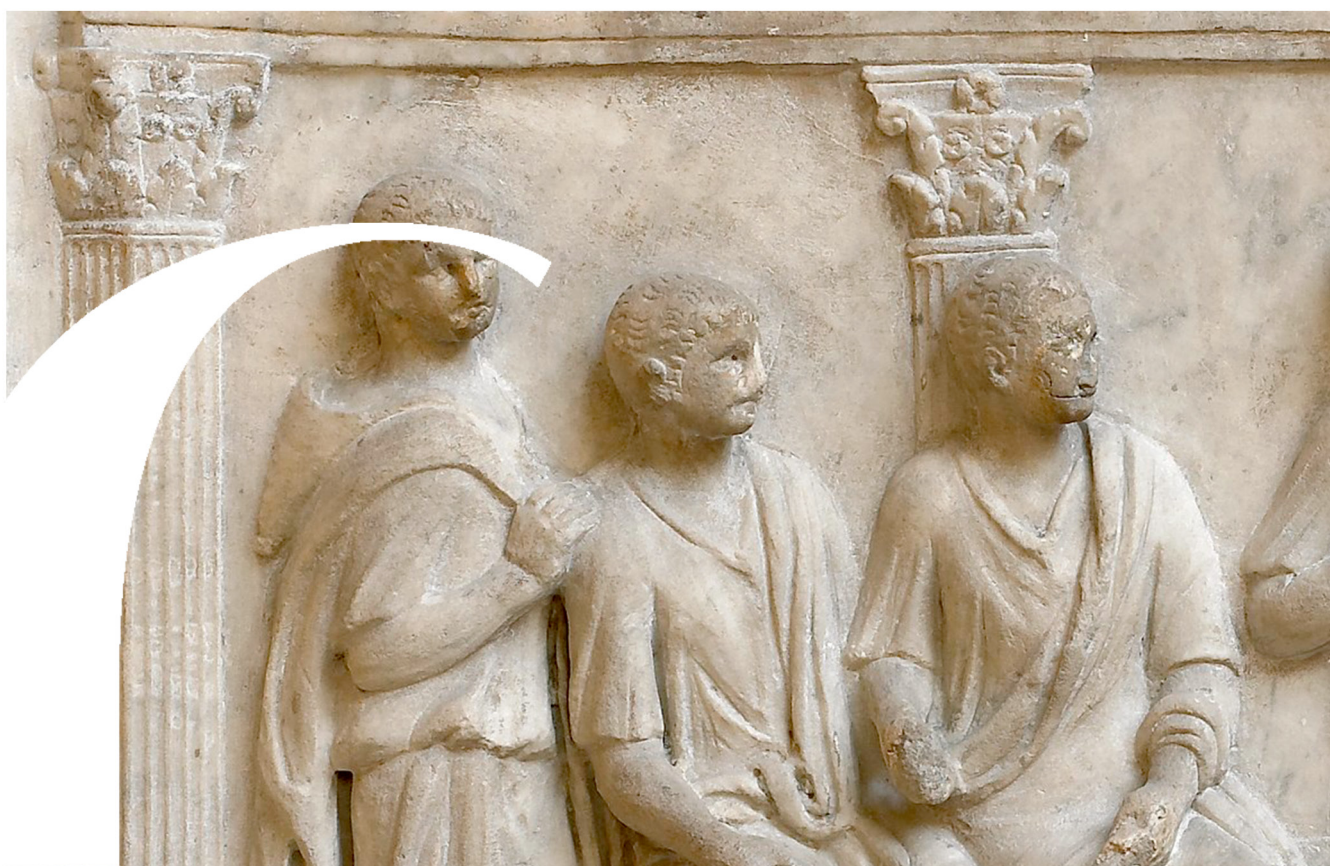
Carrozzino – Bergamasco 2010: M. Carrozzino, M. Bergamasco, *Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums*, in “Journal of Cultural Heritage”, 11(4)

Chalmers 2023: D. J. Chalmers, *Più realtà. I mondi virtuali e i problemi della filosofia*, Milano 2023

Ferraris 2021: M. Ferraris, *Documanità. Filosofia del mondo nuovo*, Bari-Roma 2021

Kahan 2015: D. M. Kahan, *What is the ‘science of science communication’?* in “Journal of Science Communication”, 14(03)(2015)Y04

National Strategies for Financial Education: OECD/INFE Policy Handbook 2015 <https://www.oecd.org/daf/fin/financial-education/National-Strategies-Financial-Education-Policy-Handbook.pdf> (pagina consultata il 3 marzo 2024)



ISSN n. 2533-2015

Images
è pubblicata a Firenze
dalle Gallerie degli Uffizi