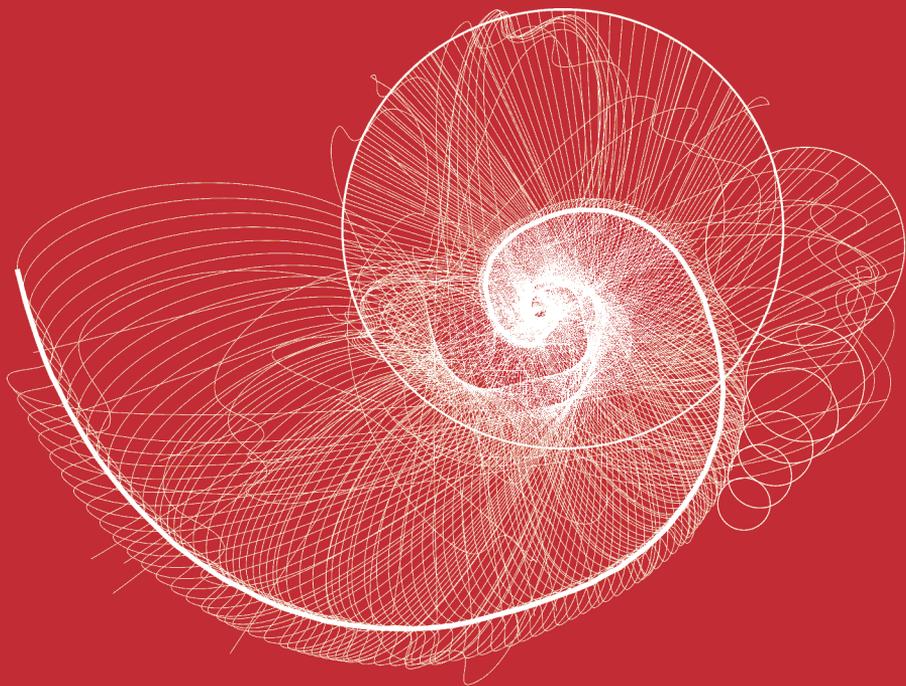


MARGHERITA TUFARELLI

Design, Heritage e cultura digitale

*Scenari per il progetto
nell'archivio diffuso*

FI
UNIVERSITY
PRESS



Ricerche. Architettura, Pianificazione, Paesaggio, Design

La Firenze University Press, in collaborazione con il Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze, promuove e sostiene la collana *Ricerche. Architettura, Pianificazione, Paesaggio, Design*. Questa iniziativa si propone di offrire un contributo alla ricerca nazionale e internazionale sul progetto in tutte le sue dimensioni, teoriche e pratiche. I volumi delle collane sono valutati secondo le migliori policy editoriali internazionali e raccoglie i risultati delle ricerche di studiosi dell'Università di Firenze e di altre istituzioni nazionali e internazionali. *Ricerche. Architettura, Pianificazione, Paesaggio, Design* supporta pienamente la pubblicazione ad accesso aperto come strumento ideale per condividere idee e conoscenze in ogni campo di ricerca con un approccio aperto, collaborativo e senza scopo di lucro. Le monografie e i volumi miscelanei ad accesso aperto consentono alla comunità scientifica di ottenere un elevato impatto nella ricerca, nonché una rapida diffusione.

ricerche | architettura, pianificazione, paesaggio, design

Editor-in-Chief

Saverio Mecca | University of Florence, Italy

Scientific Board

Gianpiero Alfarano | University of Florence, Italy; **Mario Bevilacqua** | University of Florence, Italy; **Daniela Bosia** | Politecnico di Torino, Italy; **Susanna Caccia Gherardini** | University of Florence, Italy; **Maria De Santis** | University of Florence, Italy; **Letizia Dipasquale** | University of Florence, Italy; **Giulio Giovannoni** | University of Florence, Italy; **Lamia Hadda** | University of Florence, Italy; **Anna Lambertini** | University of Florence, Italy; **Tomaso Monestiroli** | Politecnico di Milano, Italy; **Francesca Mugnai** | University of Florence, Italy; **Paola Puma** | University of Florence, Italy; **Ombretta Romice** | University of Strathclyde, United Kingdom; **Luisa Rovero** | University of Florence, Italy; **Marco Tanganelli** | University of Florence, Italy

International Scientific Board

Francesco Saverio Fera | University of Bologna, Italy; **Pablo Rodríguez Navarro** | Universitat Politècnica de València, Spain; **Nicola Braghieri** | EPFL - Swiss Federal Institute of Technology in Lausanne, Switzerland; **Lucina Caravaggi** | University of Rome La Sapienza, Italy; **Federico Cinquepalmi** | ISPRA, The Italian Institute for Environmental Protection and Research, Italy; **Margaret Crawford**, University of California Berkeley, United States; **Maria Grazia D'Amelio** | University of Rome Tor Vergata, Italy; **Carlo Francini** | Comune di Firenze, Italy; **Sebastian Garcia Garrido** | University of Malaga, Spain; **Xiaoning Hua** | NanJing University, China; **Medina Lasansky** | Cornell University, United States; **Jesus Leache** | University of Zaragoza, Spain; **Heater Hyde Minor** | University of Notre Dame, France; **Danilo Palazzo** | University of Cincinnati, United States; **Silvia Ross** | University College Cork, Ireland; **Monica Rossi** | Leipzig University of Applied Sciences, Germany; **Jolanta Sroczynska** | Cracow University of Technology, Poland

MARGHERITA TUFARELLI

prefazione di

ELISABETTA CIANFANELLI

**Design, Heritage
e cultura digitale**

*Scenari per il progetto
nell'archivio diffuso*



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA

Design, Heritage e cultura digitale : scenari per il progetto nell'archivio diffuso /
Margherita Tufarelli. — Firenze : Firenze University Press, 2022.
(Ricerche. Architettura, Pianificazione, Paesaggio, Design ; 14)

<https://www.fupress.com/isbn/9788855185240>

ISBN 978-88-5518-524-0 (PDF)

ISBN 978-88-5518-525-7 (XML)

DOI 10.36253/978-88-5518-524-0

immagini e copertina

L'elaborazione delle immagini è a cura dell'autrice

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI https://doi.org/10.36253/fup_best_practice)

All publications are submitted to an external refereeing process under the responsibility of the FUP Editorial Board and the Scientific Boards of the series. The works published are evaluated and approved by the Editorial Board of the publishing house, and must be compliant with the Peer review policy, the Open Access, Copyright and Licensing policy and the Publication Ethics and Complaint policy.

Firenze University Press Editorial Board

M. Garzaniti (Editor-in-Chief), M.E. Alberti, F. Vittorio Arrigoni, E. Castellani, F. Ciampi, D. D'Andrea, A. Dolfi, R. Ferrise, A. Lambertini, R. Lanfredini, D. Lippi, G. Mari, A. Mariani, P.M. Mariano, S. Marini, R. Minuti, P. Nanni, A. Orlandi, I. Palchetti, A. Perulli, G. Pratesi, S. Scaramuzzi, I. Stolzi.

 The online digital edition is published in Open Access on www.fupress.com.

Content license: except where otherwise noted, the present work is released under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>). This license allows you to share any part of the work by any means and format, modify it for any purpose, including commercial, as long as appropriate credit is given to the author, any changes made to the work are indicated and a URL link is provided to the license.

Metadata license: all the metadata are released under the Public Domain Dedication license (CC0 1.0 Universal: <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode>).

© 2022 Author(s)
Published by Firenze University Press
Firenze University Press
Università degli Studi di Firenze
via Cittadella, 7, 50144 Firenze, Italy
www.fupress.com

*This book is printed on acid-free paper
Printed in Italy*

progetto grafico

didacommunicationlab

Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze

Susanna Cerri
Federica Giulivo
Noemi Emidi

Stampato su carta di pura
cellulosa Fedrigoni Arcoset



INDICE

Prefazione	9
Elisabetta Cianfanelli	
Introduzione	15
Da patrimonio a Heritage, da oggetti a processi	21
Patrimonio Culturale	25
Cultural Heritage	28
Processi interconnessi ed in continua evoluzione	30
Materiale, immateriale, digitale	32
Heritage al futuro	34
Design per/e/del Cultural Heritage	45
Design per il Cultural Heritage	48
Design e Cultural Heritage	53
Design del Cultural Heritage	60
Designing Cultural Futures	65
Memoria digitale	72
Memoria Digitale	76
Memoria o archivio?	80
Memoria registrata: dati, informazioni, conoscenza	84
La rivoluzione dell'archivio	87
Punti di contatto: la teoria del continuum	90
Verso l'archivio diffuso	94
Da luogo di conservazione a strumento di progetto	101
Heritage d'impresa	104
Archivio in uso	108
Design poroso nell'archivio distribuito	114
Bibliografia	123

Il volume *Design, Heritage e cultura digitale. Scenari per il progetto nell'archivio diffuso* è il frutto di diversi anni di ricerca e di sperimentazioni che l'autrice ha trascorso nel terreno di relazione tra il design e gli archivi digitali del patrimonio culturale, qui esplorato nelle sue diverse sfaccettature.

Sono stati anni in cui la transizione digitale ha provocato intense trasformazioni, tali da investire quasi tutti i settori disciplinari in un'azione trasversale che coinvolge le teorie e le pratiche. Il digitale ha dimostrato di non rappresentare solo un nuovo strumento, ma di essere in grado di innescare nuovi modi di pensare, di agire, interagire e comunicare per le persone, i sistemi ed i processi che li sottendono, contribuendo a formare una vera e propria cultura che viene prodotta, disseminata e fruita in modi nuovi e tutti da esplorare.

Il contributo pone il lettore di fronte ad un'analisi accurata di tre grandi assi di cambiamento: la disamina sul passaggio concettuale da patrimonio culturale a Cultural Heritage, che – sebbene nota – ci permette in un rapido excursus di allinearci con la ricerca della Tufarelli e di posizionarci nel giusto angolo di osservazione; la relazione complessa che l'Heritage ha intessuto con il design grazie al percorso evolutivo affrontato da entrambi i domini, ulteriormente influenzato dall'emergere dei nuovi ambienti digitali; l'estensione del ruolo dell'archivio, che da statico deposito di una memoria esclusivamente storica diventa sfondo una serie di altre attività operative e progettuali fungendo da strumento privilegiato per le espressioni culturali e creative della cultura digitale.

Il contributo si posiziona quindi nell'intersezione design/Cultural Heritage con lo sfondo della transizione digitale che l'autrice declina secondo tre principali ambiti: *per, e, del* facendo emergere un'interessante area di studio – ancora poco esplorata dalla ricerca nel nostro settore – sul rapporto di continuità processuale e sistemica che coinvolge l'Heritage come fonte inesauribile per la costruzione del nuovo. In sintesi, quello che l'autrice propone è una nuova quanto attuale prospettiva secondo la quale, nella cultura digitale, l'Heritage ha un ruolo attivo nella costruzione di futuro, ed il design è veicolo ed interprete della continua trasformazione di oggetti, pratiche, temporalità e significati.

Le origini dell'interesse dell'autrice per queste tematiche sono da rintracciare in consolidate attività di ricerca sul campo condotte all'interno dei laboratori congiunti Università-impresa, i cui risultati sono andati nel tempo a costruire le basi per l'istituzione del DIDA lab REI, del Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze.

Il primo laboratorio congiunto Università-impresa REM (Reverse Engineering and Modeling), fu istituito nel 2012 con un'azienda del territorio fiorentino operante nel settore del "classico italiano" con lo scopo di mettere in connessione la ricerca accademica e il mondo dell'impresa, affrontando le – a quel tempo emergenti – tematiche della digitalizzazione dei processi nelle piccole e medie imprese manifatturiere in funzione di quella che di lì a poco avrebbe avuto il nome di Industria 4.0. Già in quegli anni era infatti percepibile la trasformazione tecnico-scientifica ed economico-produttiva che gli strumenti digitali erano in grado di apportare alle imprese manifatturiere, che di fronte a ritmi sempre più serrati imposti dalla competitività globale, iniziavano a far emergere la necessità di recuperare i propri saperi artigianali per valorizzarli immettendoli in processi di innovazione che prevedessero l'introduzione di tecnologie digitali.

Partendo quindi dall'obiettivo di impiegare strumenti digitali all'interno dei processi manifatturieri italiani per ottimizzare tempi e fasi, salvaguardando l'artigianalità come maggiore fonte di successo per le PMI, il laboratorio ha potuto ben presto sperimentare che la digitalizzazione dei processi pretendeva come primo necessario passaggio la digitalizzazione dell'archivio storico d'impresa.

Per costruire un archivio storico che avesse carattere operativo, sono state impiegate tecniche di *product reverse engineering* per poter ottenere – partendo da oggetti fisici – quello che oggi è noto come *digital twin*, ossia un modello digitale matematico pronto per essere manipolato, elaborato e immesso nei processi creativi e produttivi contemporanei. Grazie a queste esperienze di ricerca, infatti, è stato possibile conoscere, strutturare e definire un archivio digitale del patrimonio storico d'impresa elaborando metodi e strumenti propri del design per sviluppare una procedura codificata di digitalizzazione di prodotti, componenti e processi.

Le competenze acquisite hanno permesso di trasferire il processo di digitalizzazione ad altre tipologie di impresa, avviando nel tempo altri due laboratori congiunti nell'area del prodotto d'arredo ed uno nel settore del tessile e moda.

Durante i tre anni di attività nell'ambito dei laboratori congiunti è emersa l'importanza per un'azienda di poter attingere operativamente ad un bacino di conoscenze e competenze maturate nel corso degli anni di attività, non solo per l'ottimizzazione dei processi produttivi, ma anche per lo sviluppo di nuovi prodotti e di nuovi servizi ai consumatori.

Tramite le esperienze pratiche dei laboratori congiunti, inoltre, è stato possibile comprendere come l'archivio storico d'impresa rappresenti una importantissima risorsa per il progetto dal momento che permette non solo di conservare la memoria storica, ma anche di condividerla e trasmetterla, ricombinata. I risultati infatti hanno confermato come i designer possano beneficiare dei modelli digitali ottenuti ed archiviati per manipolarli e riutilizzarli in nuovi progetti che conservino l'identità e l'Heritage d'impresa.

Dai risultati raggiunti e alla luce dei sempre più diffusi progetti di digitalizzazione e archiviazione di beni culturali, è emersa la volontà di operare un trasferimento non solo tecnologico, ma anche di conoscenze e competenze apprese per applicare i processi sviluppati all'ambito delle opere d'arte conservate in contesti museali. Il trasferimento si è tradotto in due nuove attività di ricerca condotte dal REI Design Lab: il progetto Tribuna degli Uffizi di nuovo accessibile in forma di museo digitale (2014) e la mostra Sarcophagi (2015).

Entrambi i progetti avevano l'obiettivo di impiegare le competenze strategiche e comunicative del design nella valorizzazione – ottenuta tramite l'accessibilità garantita dai processi di digitalizzazione – di opere che, per motivi diversi, erano dotate di non sufficiente visibilità.

La riproduzione in digitale della Tribuna degli Uffizi intendeva consentire ai visitatori un approccio virtuale alle opere laddove non è fisicamente possibile, tramite un ampio schermo interattivo installato nella Galleria appena fuori dalla Tribuna. Dopo tre anni, lo schermo – scarsamente utilizzato e quindi diventato inutile – è stato rimosso dalla sua posizione e il modello digitale tridimensionale della Tribuna dimenticato. Evidente quindi il fallimento in termini di partecipazione e coinvolgimento del pubblico del museo.

In occasione della mostra Sarcophagi presso il Musees Royaux d'Art et d'Histoire di Bruxelles, invece, è stata costruita una capsula di vetro con l'obiettivo di ospitare i restauratori al lavoro. Lo scopo del progetto era supportare le attività di restauro attraverso l'uso di modelli 3D al fine di generare materiale scientifico e divulgativo che potesse permettere al pubblico di partecipare ad un'attività che generalmente gli è preclusa. Sebbene tutto il materiale generato non sia stato poi successivamente divulgato, la mostra è stata un grande successo in termini di partecipazione. Inoltre, i modelli 3D elaborati hanno rappresentato un supporto fondamentale per la preparazione del rapporto sull'intervento di restauro.

Quindi, sulla base di quanto emerso, e certamente adottando un approccio iterativo e di autovalutazione l'autrice è giunta a porsi un nuovo interrogativo di ricerca: in che modo il design può contribuire a costruire il senso della digitalizzazione per il Cultural Heritage? In particolare, la diffusione e il continuo perfezionamento di strumenti per l'acquisizione e la restituzione di dati tridimensionali, permettono di documentare e comunicare informazioni determinando nuove modalità di accesso alla conoscenza. In questo contesto l'importanza

di una documentazione del patrimonio culturale è ben riconosciuta a livello internazionale, vi è dunque una pressione crescente nel documentarlo e preservarlo sfruttando il supporto digitale.

Le attuali tecnologie e metodologie per la documentazione del patrimonio culturale generano prodotti digitali in 3D molto realistici da utilizzare per: documentazione archeologica, conservazione digitale, scopi di visualizzazione e divulgazione. Tuttavia, non esiste un sistematico e ben strutturato utilizzo dei modelli 3D nel campo del Cultural Heritage e di più, la grande mole di materiale digitalizzato prodotto negli anni in diversi formati non gode di sufficiente notorietà ed utilizzo.

Dalla domanda di ricerca emerge la necessità per l'autrice di un approfondimento teorico scientifico al fine di individuare le linee di sviluppo di questo ambito della ricerca nella cultura del progetto. In particolare, sulla base, sia dei risultati raggiunti, che dei fallimenti delle precedenti attività di ricerca, ha voluto intraprendere un Dottorato di Ricerca con lo scopo di indagare se e come l'Heritage digitalizzato contenuto negli archivi consultabili pubblicamente può diventare una risorsa per il progetto e se la cultura del design può contribuire ad attivare il materiale digitale per incoraggiare la contaminazione creativa e la creazione di nuovo Heritage.

I risultati della ricerca conducono ad interessanti spunti di riflessione che vanno a costituire le nuove sfide oggetto di questo volume. In particolare, emerge un sostanziale cambiamento di scopo per un archivio nel mondo digitale: non è più dedicato alla conservazione di materiale documentario, ma assume le potenzialità di diventare uno strumento di interpretazione del materiale digitale che conserva.

In questo quadro l'archivio cessa di essere esclusivamente custode e assume il ruolo di facilitatore dei processi selettivi ed interpretativi attraverso i quali una cultura produce il suo Heritage, rendendo centrale la ricerca di nuove modalità attraverso le quali il vasto lavoro di digitalizzazione, indicizzazione e organizzazione di dati, può avere un impatto oltre gli esperti.

Il pensiero combinatorio e sistematico del design, infatti, si rivela anche utile ad integrare i risultati di percorsi di ricerca nell'ambito di saperi specifici, ricomponendo in un quadro più ampio le interpretazioni avanzate dai singoli ambiti, riesce quindi a fornire una visione d'insieme indispensabile ad una comprensione effettiva del presente nel contesto d'indagine.

Per concludere, lo scenario che Margherita Tufarelli propone in questo volume mostra la mutazione che ha interessato tutti i settori indagati: sia il Cultural Heritage che gli archivi hanno infatti vissuto una profonda trasformazione concettuale che ha portato

entrambi i domini ad essere intesi non più come statici e depositari ma come dei processi dinamici e in continua evoluzione. L'archivio ha il potenziale di permettere la creazione di nuove visioni, è diventato un'entità dinamica e diretta verso il futuro.

Il futuro è anche la direzione verso la quale si proietta l'Heritage, in particolare quando è nel dominio digitale dell'archivio diffuso. Qui la rivoluzione digitale innesca dei processi di cambiamento rilevanti che conducono gradualmente – ma neanche troppo – ad una digitalizzazione completa di tutte le forme della vita culturale, dal momento che non basta tradurre l'oggetto fisico su uno schermo per permettergli di diventare qualcosa di nuovo, ma è necessaria l'esplorazione di come e dove in questa traduzione valori e significati possono essere aggiunti e non sottratti. Diventa così una questione di design della cultura del futuro, come infatti propone l'autrice.

Il tema della trasformazione e della transizione sembra stravolgere ogni aspetto della nostra vita entrando prepotentemente nel dibattito Accademico e sociale nei più differenti contesti, forte di una consapevolezza collettiva che restituisce l'esigenza di esplorare la nuova progettualità del cambiamento.

L'impatto delle tecnologie digitali sembrerebbe aver prodotto un *metaverso* in cui reale e digitale si fondono in una sorta di nuova materialità dalle caratteristiche fisiche inedite – e tutte da scoprire – che danno vita a nuovi terreni di sperimentazione caratterizzati dalla disponibilità, dalla pervasività e dall'accessibilità. La nuova materia che viene via via configurandosi appare come il prodotto di interazioni continue tra nuovi media e nuovi strumenti che innescano una complessa manovra culturale di fondo, trovandosi ad incidere sulle dinamiche della produzione di contenuti culturali così come sulla loro trasmissione.

Lo sviluppo e la diffusione delle tecnologie digitali hanno contribuito a cambiare radicalmente lo scenario contemporaneo del Cultural Heritage, introducendo dinamiche complesse in cui la gamma di manifestazioni materiali, immateriali e digitali si estendono fluide a cavallo tra diversi domini, collegate ed esposte in raccolte di molti tipi diversi di oggetti, che risultano mobili e combinabili (Latour, 1987; Bennett et al., 2017).

Si tratta di una trasformazione intensa e dirompente che si trova ad incidere in tutti gli aspetti delle produzioni umane, come scriveva Manovich (2001) “we are in the middle of a new media revolution – the shift of all culture to computer – mediated forms of production, distribution, and communication.” La digitalizzazione di tutte le forme culturali si trova quindi ad avere profondi impatti sulla produzione, organizzazione e trasmissione delle memorie e delle identità sia soggettive che collettive, che a loro volta diventano digitali, ma soprattutto registrate. La nostra cultura sembra dunque cambiare in favore di un mondo del documento (Ferraris, 2021) popolato da codici, dati e piattaforme (Accoto, 2018), la cui struttura, aggregazione e “nutrimento” cresce di importanza.

Con l'evoluzione tecnologica e della rete, infatti, il web non è più un luogo dove trovare informazioni, ma anche e soprattutto dove lasciarle, condividerle e conservarle tanto da suggerire che il web sia diventato una sorta di archivio personale e condiviso (Lindley, et al. 2013). L'aumento esponenziale degli strumenti a disposizione e delle tipologie di supporto con cui le espressioni umane possono essere create e trasmesse porta con sé nuovi paradigmi culturali che alimentano le produzioni creative e viceversa, innescando un ciclo continuo di identità e di espressione delle culture contemporanee, ma soprattutto facendo emergere nuove domande in merito a come l'Heritage "funziona", cosa "fa" (Harrison et al., 2016) e a che "serve" nella trasformazione digitale.

In questo quadro generale si innesta il percorso di ricerca oggetto del volume, ed in particolare nella convergenza che si è venuta a creare nel tempo tra tecnologie, eredità culturale e progetto, che oggi sembrano mettere in atto una triangolazione nella quale ciascun vertice favorisca la relazione tra gli altri due, aprendo nuove prospettive di ricerca interessanti da esplorare.

Le tecnologie. A cui è storicamente attribuito il ruolo di agente del cambiamento, si trovano ad introdurre nuovi strumenti digitali che favoriscono la nascita di "nuovi stili di vita e nuove visioni del mondo" (Irace, 2013) tanto da destare l'interesse della ricerca – ma anche della pratica – in design alle dinamiche del Cultural Heritage e, anzi, a permetterne la relazione.

Il design. A cui è anche attribuito il ruolo di agente del cambiamento (Brown & Katz, 2011), che ha esteso via via i suoi campi di applicazione verso territori sempre più immateriali, in cui svolge il ruolo di mediatore tra l'innovazione tecnologica e le persone focalizzandosi sulla creazione di nuovi significati culturali, esperienze e modi di abitare il mondo.

Il Cultural Heritage. Che mescolandosi al digitale ha prodotto uno scenario in cui muta le sue stesse modalità di produzione, organizzazione e trasmissione, facendo emergere un ruolo significativo per la cultura del progetto.

Infatti, se è vero che le tecnologie innestano un dialogo con la cultura che ne modifica supporti e manifestazioni, tanto da renderle inseparabili (Balsamo, 2011; Laurel 2001) è altresì vero che è attraverso il design che il sistema culturale si "materializza" e diventa socialmente attivo. Secondo questa prospettiva, quando il design si relaziona con le tecnologie digitali sta "designing the cultures of the future" (Balsamo, 2011), trasformando quindi qualcosa di *conosciuto* in qualcosa di *possibile*.

Lo scopo di questo volume è dunque quello di considerare gli effetti della rivoluzione digitale su questi processi di fronte alla condizione necessaria (ma per certi versi inevitabile) di una digitalizzazione di tutte le forme della vita culturale (Maldonado, 2005), sia per quanto concerne la loro conservazione, ma soprattutto riguardo la loro produzione,

trasmissione ed interpretazione. Il volume si sviluppa su tracce parallele, suddiviso in quattro capitoli che seguono una specifica alternanza di argomenti, due tradizionalmente lontani dalla disciplina del design e due invece molto vicini con l'obiettivo di restituire, tramite la scomposizione dei fattori senza trascurarne l'aspetto di insieme, un quadro il più possibile esaustivo sulla relazione complessa tra design e Cultural Heritage nel dominio digitale dell'archivio diffuso. Con questo obiettivo, il volume si struttura come segue:

Da patrimonio a Heritage, da oggetti a processi

Si affronta l'evoluzione del concetto di Cultural Heritage che si è modificata ed ampliata nel tempo contribuendo a restituire un'immagine complessa di funzioni, valori e senso che le comunità sociali attribuiscono a manifestazioni di diversa natura, non più quindi esclusivamente legate alla valorizzazione o alla conservazione di monumenti storici ed opere d'arte. Il percorso si snoda attraverso molteplici tappe che consolidano una convergenza tra gli aspetti materiali, immateriali, naturali e digitali secondo una visione dinamica della cultura che produce e riproduce continuamente le sue espressioni. Siamo quindi di fronte ad una eredità culturale – più che un patrimonio – espressione di identità e di diversità collettiva. Secondo quest'interpretazione, non esiste un Heritage del passato contrapposto ad un "Contemporary Heritage" (Battesti, 2012), ma è un'espressione che comprende le manifestazioni della cultura nel suo complesso, assume una forma ampliata e interdisciplinare che si manifesta in un processo tanto dinamico quanto inevitabile che vede una relazione molto stretta tra gli oggetti e le pratiche di Heritage, contribuendo sostanzialmente allo slittamento dell'attenzione dal *cosa* al *chi* e al *come*, e dunque dagli oggetti ai processi.

Design per/e/del Cultural Heritage

Si entra nel vivo della relazione tra design e Cultural Heritage che, se inizialmente poteva avere "il gusto paradossale dell'ossimoro" (Irace, 2013) si consolida in un rapporto stretto e di reciproca influenza, avvenuto per l'emergere di condizioni favorevoli che trovano legittimazione in una traiettoria tecnologica ed una disciplinare che si sono trovate a mutare i significati attribuibili alle pratiche progettuali, aprendo la strada ad interessanti sperimentazioni svolte sul terreno di contatto tra conservazione, valorizzazione e progetto, così come sulle dinamiche delle produzioni culturali e creative. Si configura così la triangolazione tra tecnologie, eredità culturale e progetto che si esplicita in tre locuzioni di accostamento dei termini design e Cultural Heritage: Design per il Cultural Heritage, Design e Cultural Heritage, Design del Cultural Heritage facendo emergere un ruolo controverso per il design che è in parte attore, in parte osservatore/costruttore, in parte risultato.

Memoria digitale

Si continua ad approfondire come il processo sociale di identificazione e selezione dell'Heritage tragga la sua essenza vitale, dal presente coinvolgendo tradizioni, memorie ed identità (Troilo 2005) portando nella discussione gli impatti della trasformazione digitale che, assumendo i caratteri di una vera e propria rivoluzione, si trova ad intervenire sensibilmente in tutti i processi relativi alle attività culturali, incidendo di conseguenza anche sulla produzione, condivisione e conservazione della memoria. Ciò che ne risulta è un profondo cambiamento che, anche qui si esplicita secondo due direttrici: una tecnica/tecnologica, e l'altra chiaramente culturale. Ne consegue che se da un lato, il formato digitale ha provocato un aumento esponenziale del materiale culturale, questo porta ingenti cambiamenti alle pratiche archivistiche, sollevando questioni urgenti sulla collocazione, ruolo e significato di archivi digitali, e diffusi in contesti prima d'ora estranei. L'Heritage e l'archivio si connotano sempre di più come un continuum che rende indivisibile la dimensione materiale da quella immateriale, il passato dal presente. Su questa scia l'archivio assume il ruolo di custode della memoria e della conoscenza, sia essa sociale, istituzionale, oppure legata al fare come, ad esempio, la memoria aziendale e produttiva d'impresa. La cultura digitale offre inoltre un cambiamento sostanziale di approccio in cui informazioni e contenuti non sono più fruiti passivamente, ma si immettono attivamente in una conoscenza prodotta, fattuale, operativa che si consegna per essere reinterpretata e riprodotta.

Da luogo di conservazione a strumento di progetto

Si tireranno le fila della riflessione per provare a giungere ad una conclusione – certamente non definitiva, ma si spera generativa – su come i fenomeni indagati incidono sulla sfera del design per quanto concerne la pratica e la ricerca, e viceversa, ossia dove si colloca la ricerca e la pratica del design in questo quadro e quali potranno essere i possibili scenari che vanno configurandosi per il progetto. Ne emerge che il digitale si è trovato ad incidere sulle dinamiche d'archivio, attualizzandone la portata ed espandendone i campi di applicazione, portando la ricerca e anche la pratica del design sempre più vicine a questi contesti.

Si affronta così la relazione tra design e cultura nelle sue molteplici prospettive che hanno portato il design ad assumere il ruolo di un agente del cambiamento culturale, ma anche il prodotto del design ad essere inteso come a tutti gli effetti parte dell'Heritage. Nel quadro così configurato il design assume un ruolo controverso perché permette una continua rigenerazione dell'Heritage, fornendo come risultato delle sue attività

implicazioni di tipo culturale e, contestualmente, agisce come attore attivo nelle modalità e nelle materialità secondo le quali la cultura incorpora tecnologia e viceversa, la tecnologia incorpora – e si fa vettore – di cultura (Lupo, 2019).

**Da patrimonio ad Heritage
da oggetti a processi**

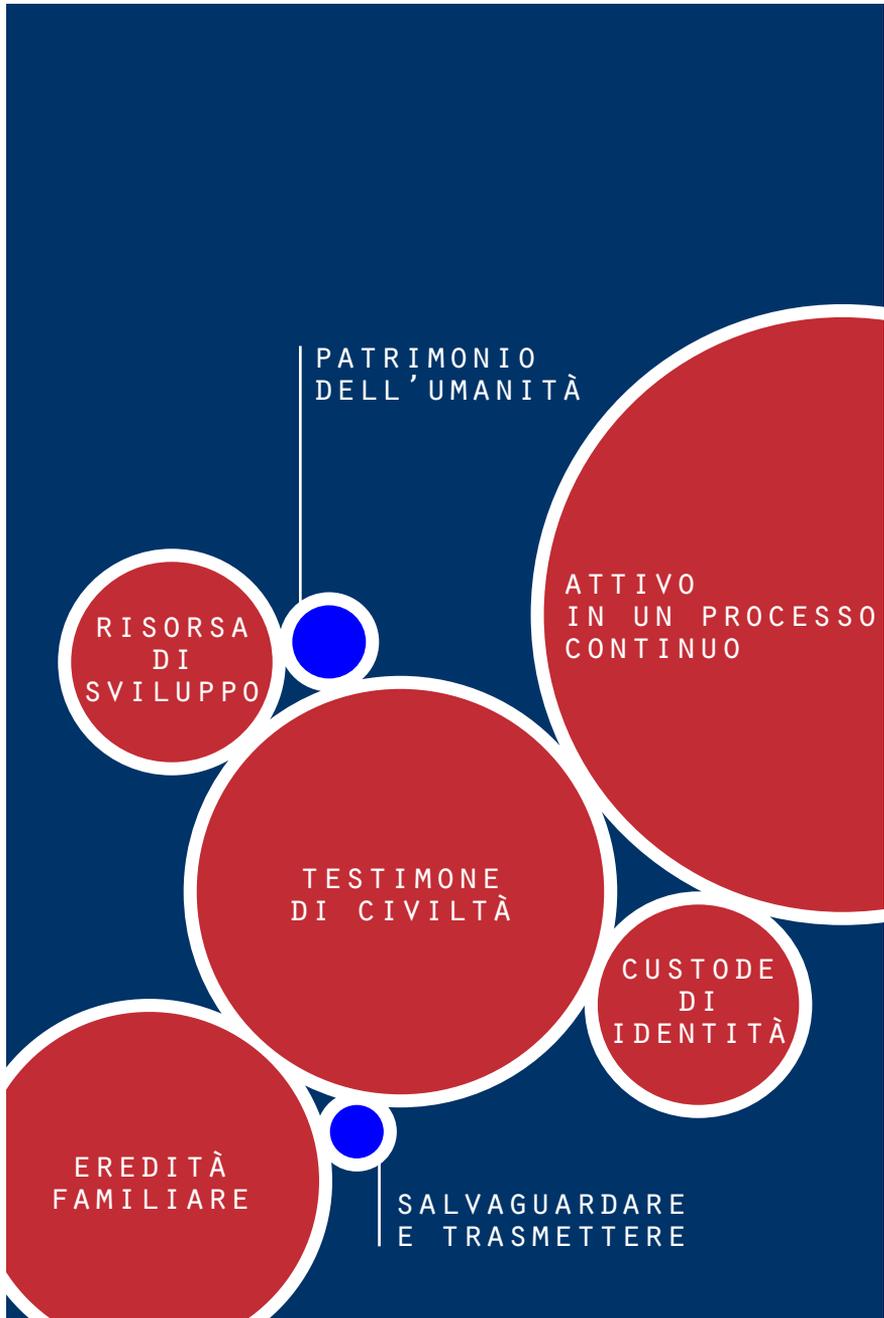
Cultural Heritage è un'espressione che racchiude in sé la consistenza, materiale o immateriale, di un *qualcosa* che necessita di essere coltivato, trasmesso, interpretato e messo in comune con altri esseri umani. Un'espressione che, nella ricchezza di tutte le sue implicazioni, è il punto di arrivo, non certo definitivo, di un articolato percorso riflessivo avvenuto nell'ambito del XX secolo che ha prodotto una vasta letteratura ed un'ampia produzione normativa sulla funzione, definizione e ruolo del Cultural Heritage nella società.

Molti studi si sono dedicati alla ricostruzione del percorso normativo che ha origine nella concezione occidentale di patrimonio culturale, ciascuno con la sua lente disciplina. La ragione risiede nel fatto che la produzione normativa nazionale, così come le direttive sovranazionali non rappresentano mai un atto di avanguardia, ma presuppongono un consenso già ampiamente diffuso e maturato nell'opinione pubblica, di cui la norma si fa interprete e, pertanto, risulta utile a ricostruire "il sistema ideologico prevalente" (Fabris, 2005).

Di fronte quindi alla vasta letteratura prodotta sul tema si ritiene opportuno tracciare un percorso interpretativo soffermandosi sugli aspetti culturali, sociali, antropologici che hanno contribuito a restituire un'immagine complessa e non più esclusivamente gerarchica (Riccini, 2017a) – dunque esclusivamente legata ai monumenti storici ed alle opere d'arte – dei valori dell'Heritage nelle sue così diversificate manifestazioni.

Il percorso si snoda attraverso molteplici tappe che vedono l'interpretazione del significato di patrimonio culturale affrontare passaggi linguistici e concettuali per approdare ad una visione di eredità culturale – più che patrimonio – che si sposta da bene privato a bene collettivo, da oggetto materiale, protetto solo nella sua dimensione esteriore, a oggetto immateriale, da testimone del passato, monitore del ricordo ad espressione di identità e di diversità collettiva. Secondo quest'ultima interpretazione, il Cultural Heritage comprende le manifestazioni della cultura nel suo complesso, assume una forma "ampliata e interdisciplinare" che incoraggia ognuno a prendere parte nel processo di identificazione, studio, interpretazione, protezione, conservazione e comunicazione (Bonacini, 2018).

➔
Evoluzione
del concetto di
Cultural Heritage.



Patrimonio Culturale

In origine il patrimonio si connota di una dimensione esclusivamente “esteriore” (Carta, 2002), quasi sacra di bene patrimoniale ed ereditario da conservare e trasmettere ai discendenti. Bisogna però tenere presente che il “patrimonio” e il “monumento storico” sono invenzioni tipicamente europee. Infatti, fino metà del XX secolo i dibattiti e le elaborazioni normative relative alla tutela del patrimonio culturale hanno riguardato solo l’occidente. In questa fase, il patrimonio è da intendersi identificato in un monumento e racchiude in sé un significato strettamente legato alla memoria, è un segnale, un monitore del ricordo (Vecco, 2007).

Nel Medioevo, si assiste ad un impiego e ad una rielaborazione di elementi del mondo classico, che per alcuni “contribuirà a salvarli almeno in parte dal collasso dell’Occidente successivo alla caduta dell’Impero Romano” (Casiello, 2008), rendendo evidente che in quel periodo storico l’uomo non percepiva alcuna differenza tra la civiltà contemporanea e quella antica, non avvertiva fratture con il mondo che aveva prodotto quei manufatti, ma anzi si sentiva legittimato a rielaborarli e reinterpretarli; per l’uomo medioevale, quindi, il passato antico è qualcosa di vivente a cui si sente di appartenere.

Tra il Duecento e il Trecento, con il configurarsi dell’Umanesimo, si comincia a percepire la distanza tra presente e passato, per poi affermarsi concretamente nel Rinascimento tramite il culto delle rovine dell’Antichità (Babelon & Chastel, 1980).

Con la Rivoluzione Francese, si assiste ad un’evoluzione del concetto, che grazie appunto all’affermarsi di una coscienza collettiva, si sposta dalla famiglia alla nazione, ed esso diventa un bene comune per quelli che non si sentono più nella condizione di sudditi, ma di cittadini e che quindi si riconoscono in una dimensione non più privata, ma pubblica e laica: l’istituzione di Musei pubblici consacra questa funzione.

In Francia, infatti, dopo la Rivoluzione si assiste alla nascita del museo moderno, istituito con la volontà di congiungere passato e presente in un’epoca di così forte rottura. Si concretizza, in questo periodo, la futura separazione concettuale tra patrimonio materiale ed immateriale, quando fu “estratto dalle sue sedi naturali per essere officiato negli appositi musei, [...] con ciò allontanato dal semplice sentire, espropriato agli affetti sociali quotidiani, ai normali usi delle comunità religiose e civili [...]. Alla conservazione reale, frutto di spontanea cura collettiva, era stata così sostituita la conservazione legale” (Montella, 2009).

La musealizzazione del patrimonio storico è avvenuta di fatto consacrando il passato ad una sorta di culto laico, ma neutralizzandone i portati ideologici simbolo di tutto ciò che fu l’*Ancien Régime* per garantire che la tutela dei beni storico artistici non venisse minacciata dall’ondata iconoclasta post-rivoluzionaria.



Valori dell'Heritage.

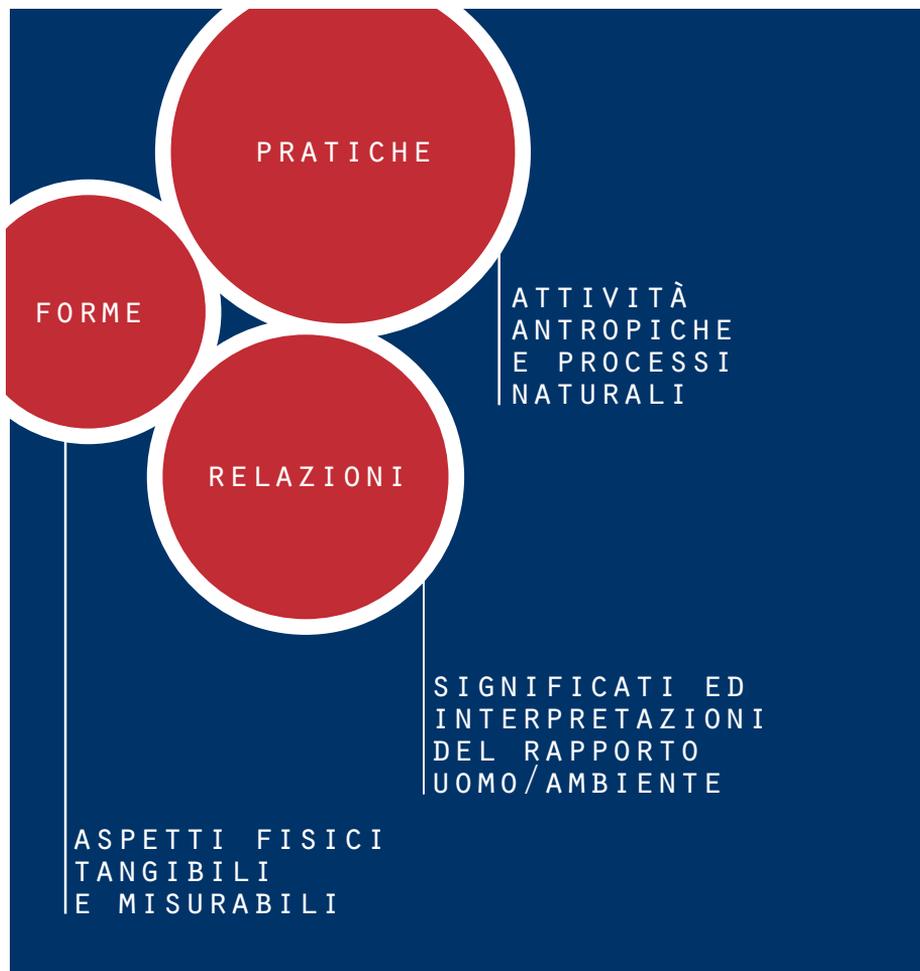
Quell'insieme di cose, che è il patrimonio storico, si comincia quindi a configurare con l'affermarsi degli stati nazionali, ma non è ancora specificamente definito come “oggetto di interesse culturale”. La necessità di tutelare il patrimonio si formalizza quindi in epoca antica, ma molto a lungo l'oggetto di tale tutela è il monumento da conservare per il suo aspetto unicamente formale. Con la Carta di Venezia (1964) si inizia a far riferimento alla possibilità del monumento di essere dotato di una funzione di testimonianza storica. L'opera umana – ancora esclusivamente artistica e monumentale – viene dunque riconsiderata, oltre che per qualità esteriori, soprattutto per la capacità di evocare valori storici, estetici e sociali; si allarga quindi progressivamente la tipologia di beni considerati meritevoli di tutela comprendendo anche i beni archeologici ed ambientali.

Negli anni Settanta si nota quindi una presa di coscienza che vede il mondo degli artefatti nominati ‘beni culturali’ aprirsi a una nuova interpretazione di custodi della memoria collettiva, testimoni della formazione di un'identità culturale comune, ma anche di una diversità culturale da proteggere.

Negli anni Novanta assistiamo ad un'ulteriore svolta: nel fluire costante e perenne di oggetti e di immagini della società globalizzata, l'identità e l'autenticità culturale non possono limitarsi ad una dimensione fisica ma devono aprirsi a quella immateriale: è quanto leggiamo infatti nel preambolo del Documento di Nara (Giappone) del 1994.

La riflessione sul patrimonio culturale intangibile diventa un tema cardine nel dibattito internazionale, cui si rifanno le successive Convenzioni. Infine, all'inizio degli anni Duemila, nel fluido configurarsi della società contemporanea, si afferma (Cracovia 2003) che il patrimonio può essere concepito in tanti modi diversi a causa della pluralità di valori e di criteri di riconoscimento: non è possibile quindi definirlo a priori, ma chiarire soltanto il modo in cui poterlo identificare. Patrimonio culturale diventa così un “termine ombrello” che ingloba oggetti materiali, riti, tradizioni o *know how*, strettamente connessi uno all'altro, espressione dell'identità dei popoli; patrimonio culturale materiale e immateriale sono interdipendenti, non rappresentano più qualcosa di circoscritto e concluso ma si inseriscono in un processo storicamente fluido.

Le generazioni a cui questi oggetti vengono trasmessi hanno il compito di individuare e riconoscere i valori sui quali costruire la propria identità culturale; nella Convenzione Faro (2005), infatti, l'attenzione si sposta dall'oggetto – patrimonio culturale – al soggetto – i cittadini e le comunità – individuando nella partecipazione la chiave per accrescere il valore del patrimonio. Grazie a questo documento non ci si chiede più come conservare il patrimonio, ma perché e per chi conservarlo (Montella et al., 2016).



Vi è però una sostanziale differenza linguistica che si ritiene importante sottolineare: il testo originario della Convenzione Faro fa riferimento al Cultural Heritage, che viene abitualmente tradotto in lingua italiana con Patrimonio Culturale, quando in realtà ha un significato legato all'eredità e non alla storicità.

Un'*eredità culturale* più che un *patrimonio* ed intenderlo in questi termini allontana drasticamente il concetto dalla sua dimensione materiale estendendosi ad una dimensione totale, complessiva e sistemica.



Processo culturale dell'Heritage.

Cultural Heritage

Nel preambolo della Convenzione di Faro (2005) leggiamo che l'Heritage è “in continua evoluzione”: non è quindi una storia circoscritta e conclusa, ma è tale se continua ancora a parlare alla comunità in quanto portatore di valori identitari di un passato con il quale continua ad essere in relazione. Il Cultural Heritage si alimenta di memoria e al tempo stesso produce la memoria del futuro, pronta a essere utilizzata nei processi di progettazione della società (Poli, 2015).

Come sottolinea Ashworth (2013) c'è una evidente e profonda differenza tra *monument* (monumento) ed *heritage*, il primo ha bisogno di protezione, si riferisce ad un aspetto del passato che deve essere scoperto, studiato e conservato per sempre (o il più a lungo possibile); mentre il termine *Heritage* si riferisce ad un uso contemporaneo dei messaggi del passato, materiali, immateriali o naturali, che sono comunque sottoposti a cambiamenti profondi; infinite ed inesauribili risorse che cambiano di significato in base alla percezione di chi le crea oppure ne fruisce. Ancora David Lowenthal, in *The Heritage Crusade and the Spoils of History*, si sofferma sulle differenze tra Heritage e storia sostenendo che il primo non si riduce ad un'indagine sul passato, ma è passato adattato al presente, per scopi attuali (Lowenthal, 1996). L'Heritage dunque riguarda l'insieme complesso delle nostre tradizioni, oggetti, natura e cultura ereditati che permettono di trarre nel contemporaneo attività, significati e comportamenti (Harrison, 2010).

Il percorso tracciato ci porta a comprendere il Cultural Heritage come qualcosa di non definibile, bensì individuabile, composto da una varietà di elementi tutti estremamente diversi non solo per storia, ma per valori custoditi, tipologia e funzione. La classificazione di tali elementi è frutto di una stratificazione di significati sociali che, come scrive François Matarasso, sono concepiti specificamente al fine di definire ed esprimere valori identitari (Matarasso, 2006). A questo proposito, la Convenzione Faro (2005) del Consiglio d'Europa rappresenta un vero e proprio punto di svolta: introduce i concetti di Eredità Culturale (Cultural Heritage) e di Comunità di eredi (Heritage communities), riconoscendo quindi nelle eredità culturali del passato il carattere di testimonianza umana. Si delinea quindi un'eredità culturale che non ha più un carattere esclusivamente eccezionale, ma anche quotidiano, ordinario o addirittura antiretorico e antiestetico, che ha valore di per sé (Riccini, 2017a) in quanto sempre risultato dell'interazione tra l'umanità con se stessa, i luoghi e le cose.

L'Europa, attualmente, individua nel Cultural Heritage un “insieme di risorse ereditate dal passato che le popolazioni identificano, indipendentemente da chi ne detiene la proprietà, come riflesso ed espressione dei loro valori, credenze, conoscenze e tradizioni, in continua evoluzione”. Il fondamentale passaggio concettuale dunque risiede nella

CULTURAL
HERITAGE

“ALL THINGS
MADE BY HUMANS”

HERITAGE
PRACTICES

HERITAGE
OBJECTS

OGGETTI

DIGITALIZZATO

PRATICHE

INTANGIBILE

TANGIBILE

RITI

TRADIZIONI

COMPETENZE

DIGITALE

consapevolezza che le manifestazioni intangibili dell'Heritage come il linguaggio, la moda, la letteratura, la musica, sono altrettanto importanti nella comprensione dell'identità di ciascuno di quanto lo siano gli oggetti materiali. Rodney Harrison a questo proposito si riferisce ad *Oggetti e Pratiche dell'Heritage* come attori attivi nella generazione – ma anche nella costruzione – delle idee relative al passato, presente e futuro. *Oggetti e Pratiche* per Harrison sono fortemente interconnesse, infatti per ogni oggetto d'Heritage ci sono pratiche di Heritage e viceversa. Non solo, “For every object of tangible heritage there is also an intangible heritage that ‘wraps’ around it [...] Objects of heritage are embedded in an experience created by various kinds of users and the people who attempt to manage this experience” (Harrison, 2010).

Sulla scia delle riflessioni di Harrison l'unica distinzione possibile appare quella tra una dimensione culturale e una naturale di Heritage: *cultural heritage*, comprende “those things manufactured by humans”, e *natural heritage* “those which have not been manufactured by humans”. Tuttavia le due dimensioni si mescolano costantemente, tanto da poter sostenere che ogni aspetto della natura sia influenzato dall'azione umana e, tantopiù, ciascun artefatto sia dotato di impronta ambientale (Lowenthal, 2006). L'epoca geologica attuale, infatti, è nota con il termine Antropocene (Crutzen, 2006), proprio per indicare come l'ambiente terrestre sia codizionato anche nelle sue caratteristiche fisiche, chimiche e biologiche dall'azione umana.

Si tratta dunque di una continua relazione tra gli oggetti d'heritage, le pratiche (che agli oggetti danno vita, senso e valore) e l'ambiente circostante, rendendo evidente che il Cultural Heritage in sé non ha significato. Questa potrebbe sembrare un'affermazione scioccante ma, a questo punto della nostra ricognizione si rivela estremamente calzante. Si tratta di un heritage che per esistere e manifestarsi come identità culturale ha la necessità di essere in primo luogo identificato, poi replicato e costantemente tenuto in vita da parte della comunità. Il senso del Cultural Heritage esiste quindi solo in relazione alla capacità che la società ha di integrarlo nella sua vita, nel suo funzionamento, nella produzione di nuova cultura.

Processi interconnessi ed in continua evoluzione

L'attuale concezione di Cultural Heritage comprende le manifestazioni della cultura nel suo complesso rendendo ogni espressione umana potenzialmente parte del patrimonio culturale. Abbiamo raggiunto la piena consapevolezza che l'Heritage va inteso come processo e risultato della relazione con gli elementi del passato – materiali e immateriali – e come attribuzione di significati sociali e culturali che esso assume nel presente

(Smith, 2006; Harrison, 2013). Questa interpretazione smonta ogni intento celebrativo e ci pone di fronte ad un'idea di Heritage inteso come esito di una costruzione più che una ricchezza da gestire, oppure da sfruttare. Non si tratta dunque di un patrimonio totem (Calianadro & Sacco, 2011), un mitico capostipite immobile, che emette continuamente segnali rassicuranti per la nostra identità; non è un insieme di elementi materiali o immateriali statici e cristallizzati in un tempo immobile; è invece riconducibile ad un qualcosa di vivo e attivo che certamente ereditiamo, ma soprattutto creiamo, trasformiamo e trasmettiamo. Il Cultural Heritage “non è qualcosa cui occorre “accedere” ma è già dentro di noi e ci circonda” (De Varine, 2005). Dunque, l'importanza delle tracce del nostro passato non risiede in una sorta di “merito innato” di attenzione e studio, ma nel loro essere fondamentali per conoscere noi stessi, comprendere il presente e costruire il futuro. Ci troviamo infatti di fronte ad un'endiadi (Santagata, 2014) per la quale consumo e produzione di cultura fanno parte di un unico processo che è storicamente fluido e può essere identificato in un Continuum. Quello che si intende sottolineare è lo spostamento progressivo che ha visto le espressioni culturali essere considerate non più come oggetti ma come processi (Bortolotto, 2007), avvalorando la necessità che hanno di essere interpretate in termini di utilizzo non finalizzato esclusivamente alla contemplazione. Questo tipo di approccio infatti considera l'Heritage profondamente radicato nei contesti che lo generano secondo una visione dinamica di una cultura che produce e riproduce continuamente le sue espressioni. Da un'idea di patrimonio fortemente radicata nel monumento, nel documento, siamo infatti passati ad un approccio orientato ai processi: dalla protezione dell'oggetto in sé alla tutela del processo che ne permette la creazione: “there can be no folklore without the folk, no traditional heritage without living participants” (McCann et al., 2001).

L'idea di patrimonio culturale si è quindi evoluta fino ad arrivare ad una visione più ampia di Heritage, ossia custode di valori ed identità comuni da proteggere per permettere a tutta l'umanità di goderne e di reinterpretarle. L'Heritage di ciascuno diventa così l'Heritage di tutti, si distacca dalla sua dimensione materiale per estendersi a quella immateriale. Il superamento del dualismo tra patrimonio materiale e immateriale va quindi individuato nella piena consapevolezza della sostanziale unità di una cultura che per manifestarsi compiutamente utilizza nel tempo e nello spazio strutture differenti, ma tutte riconducibili ad un unico codice espressivo. Si tratta di un intreccio continuo, che rende evidente che la distinzione tra quello che oggi individuiamo come patrimonio “tangibile” ed “intangibile” non sia altro che una comodità disciplinare.

Proprio in questo cambiamento di prospettiva, nel riconoscimento della sua natura processuale, può essere rintracciata l'origine dell'interesse del design agli oggetti ed alle pratiche di

➔
tipologie di
heritage.

un Cultural Heritage che per esistere e manifestarsi come identità culturale necessita di essere messo in contatto con le persone, compreso ma soprattutto interpretato ed usato. È chiaro, quindi, che il termine Cultural Heritage indica tutte le testimonianze della civiltà umana; non solo, si identifica come un insieme di processi reciprocamente interconnessi e interagenti tra loro e con l'ambiente esterno, che reagisce ed evolve come un tutto, insomma come un sistema.

Materiale, immateriale, digitale

A questo punto del percorso, siamo giunti alla comprensione che l'heritage si manifesti in una serie di processi interconnessi piuttosto che nei "prodotti finali" esito di tali processi (Harrison, 2020). Di fronte a questa prospettiva estesa, gli *Objects of Heritage* non sono altro che il risultato di *Practices of Heritage* che mettono in atto nuove realtà attraverso l'assemblaggio e il riassetto di corpi, tecniche, tecnologie, materiali, valori, temporalità, spazi e significati sempre diversi ed in funzione del "futuro" (Harrison, 2010).

Se quindi il Cultural Heritage è tutto ciò che l'umanità produce e con cui si relaziona, ne consegue che nel pieno della cultura digitale non possiamo che produrre anche Digital Cultural Heritage, dotato di tutte le caratteristiche e peculiarità identitarie ormai note. Questa ancor più effimera forma di Heritage inizia ad essere inclusa nei dibattiti internazionali con la Carta dell'UNESCO del 2003, che assume una funzione importante per affermare il ruolo delle istituzioni culturali ed estendere il bisogno di conservazione anche al materiale documentario in formato digitale (De Lusenet, 2007).

Con le conclusioni del Consiglio d'Europa del 21 maggio 2014 su "patrimonio culturale come risorsa strategica per un'Europa sostenibile", ci troviamo infatti di fronte ad un'ulteriore estensione di un concetto già estremamente vasto:

Cultural heritage consists of the resources inherited from the past in all forms and aspects – tangible, intangible and digital (born digital and digitized), including monuments, sites, landscapes, skills, practices, knowledge and expressions of human creativity, as well as collections conserved and managed by public and private bodies such as museums, libraries and archives. It originates from the interaction between people and places through time and it is constantly evolving.

Includere le risorse di ogni forma e aspetto, comprese le *born digital o digitized* conferisce un ulteriore carattere di eterogeneità. Il Digital Cultural Heritage quindi, in quanto manifestazione umana, è meritevole di tutte le attività di tutela, conservazione, valorizzazione e attivazione al pari di qualsiasi altro elemento più immediatamente identificabile come "eredità culturale" ed è parte di quella continua costruzione di cui l'heritage si fa veicolo ed interprete. Parrebbe fin troppo ovvio sottolineare come, nell'ambito del Digital Cultural Heritage,

CULTURAL HERITAGE

MATERIALE

IMMATERIALE

DIGITALE

NATURALE

DIGITIZE

NATIVO

l'incontro con l'oggetto culturale avvenga nella sua forma tecnico-digitale, che sia riprodotta o nativa. Walter Benjamin, nel fondamentale saggio "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica" (1935), scritto in anni ben anteriori all'avvento dell'informatica, ci propone delle riflessioni ancora valide per comprendere il rapporto Heritage-digitale. Benjamin si rifà ad un testo di Paul Valéry per discutere di come la diffusione dei nuovi mezzi di comunicazione nei primi decenni del secolo scorso, avrebbe permesso di "trasportare o ricostituire in ogni luogo il sistema di sensazioni – o più esattamente, il sistema di eccitazioni – provocato in un luogo qualsiasi da un oggetto o da un evento qualsiasi" causando "intensi ed imminenti cambiamenti nell'industria del bello" (Valéry, 1926). Già da queste profetiche intuizioni si evince che l'accessibilità della cultura nella contemporanea società globale si deve in larga parte all'evoluzione tecnologica che produce sì nuovi strumenti d'uso, ma "soprattutto nuovi stili di vita e nuove visioni del mondo" (Irace, 2013). Comprendere questo aspetto significa comprendere che l'irruzione delle tecnologie non è la colonizzazione selvaggia dei territori dell'heritage (Burdick et al., 2012), ma il risultato di nuovi paradigmi culturali che hanno loro spianato la strada fino a rendere anche le riproduzioni parte integrante dell'heritage. Dunque il digitale ha rivoluzionato le forme della comunicazione e percezione del Cultural Heritage, mentre per quanto riguarda le forme di heritage Born Digital: "l'opera d'arte tecnicamente concepita è problema infinitamente più complesso di quello di un'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica" (Benjamin, 1935).

Heritage al futuro

L'obiettivo di *usare* l'Heritage per lo sviluppo non può ridursi quindi ad una mera valorizzazione finalizzata alla bigliettazione o ad un esclusivo ritorno economico; piuttosto occorre focalizzarsi sugli impatti provocati dall'esperienza dell'heritage, che prima di essere economici sono culturali, sociali, e ambientali come in una sorta di *butterfly effect*. Sulla scia, infatti, della profonda impressione prodotta dai dibattiti internazionali riportati in questo capitolo, è ormai noto anche in sede di Commissione Europea, che l'entità del valore aggiunto prodotto dalla cultura nel suo complesso è paragonabile, e in parecchi casi anche superiore, a quello dei più importanti e riconosciuti settori economici europei (Sacco, 2016) principalmente, però, per i benefici addizionali indotti dalla partecipazione. Nel corso degli ultimi due decenni si possono trovare numerosi studi che indagano come la partecipazione attiva alle dinamiche dell'Heritage cambi i comportamenti e la capacità di risposta a determinati stimoli in chi ne fruisce, portando una risposta emotiva ed emozionale nella psicologia umana che tende a segmentarsi e a produrre tutta una serie di effetti.



capacità innovativa

Secondo alcuni studi, la partecipazione culturale attiva abituata (e abilitata) le persone a familiarizzare con ciò che è nuovo, migliora la capacità di riconoscere una buona idea o di seguire una valida intuizione, contribuisce alla diffusione sociale degli orientamenti innovativi (Bakhshi et al., 2008), alla generazione di nuove idee e procedure nelle pratiche aziendali (Gruenfeld, 2010) e alla attivazione di processi innovativi cooperativi tra diversi di attori sociali ed economici (Carlsson et al., 2002; McElroy, 2001; Boschma, 2005).



coesione sociale

Studi dimostrano che una maggiore partecipazione alle attività culturali provoca una riduzione o anche prevenzione della delinquenza giovanile (Hollinger, 2006; Washington & Beecher, 2010) o comunque favorisce un certo orientamento vocazionale per soggetti socialmente a rischio e la risoluzione di situazioni conflittuali (Buen-dia, 2010); facilita il dialogo interculturale contribuendo alla valorizzazione della diversità sociale (Amin, 2002; Madon et al., 1998). L'aspetto proattivo della partecipazione, ad esempio suonare uno strumento invece che ascoltare la musica, in questi casi ha un impatto ancora maggiore.



benessere

Esiste ormai una grande evidenza del collegamento positivo tra la partecipazione culturale e il benessere dell'individuo in quanto contribuisce all'allungamento delle aspettative di vita (Koonlaan et al., 2000), genera migliori e più produttivi comportamenti sociali (Schmidt et al., 2006), ha effetti positivi sul benessere psicologico generale (Grossi et al. 2011), ed inoltre ha effetti positivi particolarmente pronunciati su malati cronici e sugli anziani (Grossi et al. 2012).



modelli di business

La partecipazione attiva favorisce l'incubazione di nuovi modelli imprenditoriali (Scott, 2006; Eikhof & Haunschild, 2006), l'impulso al pensiero divergente nell'esplorazione di nuovi modelli di business (Mason, 2008) e ha generato una migliore occupabilità per le professionalità umanistico-letterarie (CSES, 2010) nel variegato ambito dell'economia della conoscenza.



identità locale

la partecipazione attiva consolida il senso di appartenenza della comunità al luogo (Evans, 2009), guida la comunità nella creazione di valore economico e sociale attraverso la cultura e la creatività (Plaza, 2008), favorisce l'aumento della visibilità, della reputazione e della capacità attrattiva del luogo sia come destinazione turistica sia come piattaforma professionale (Bailey et al., 2004).

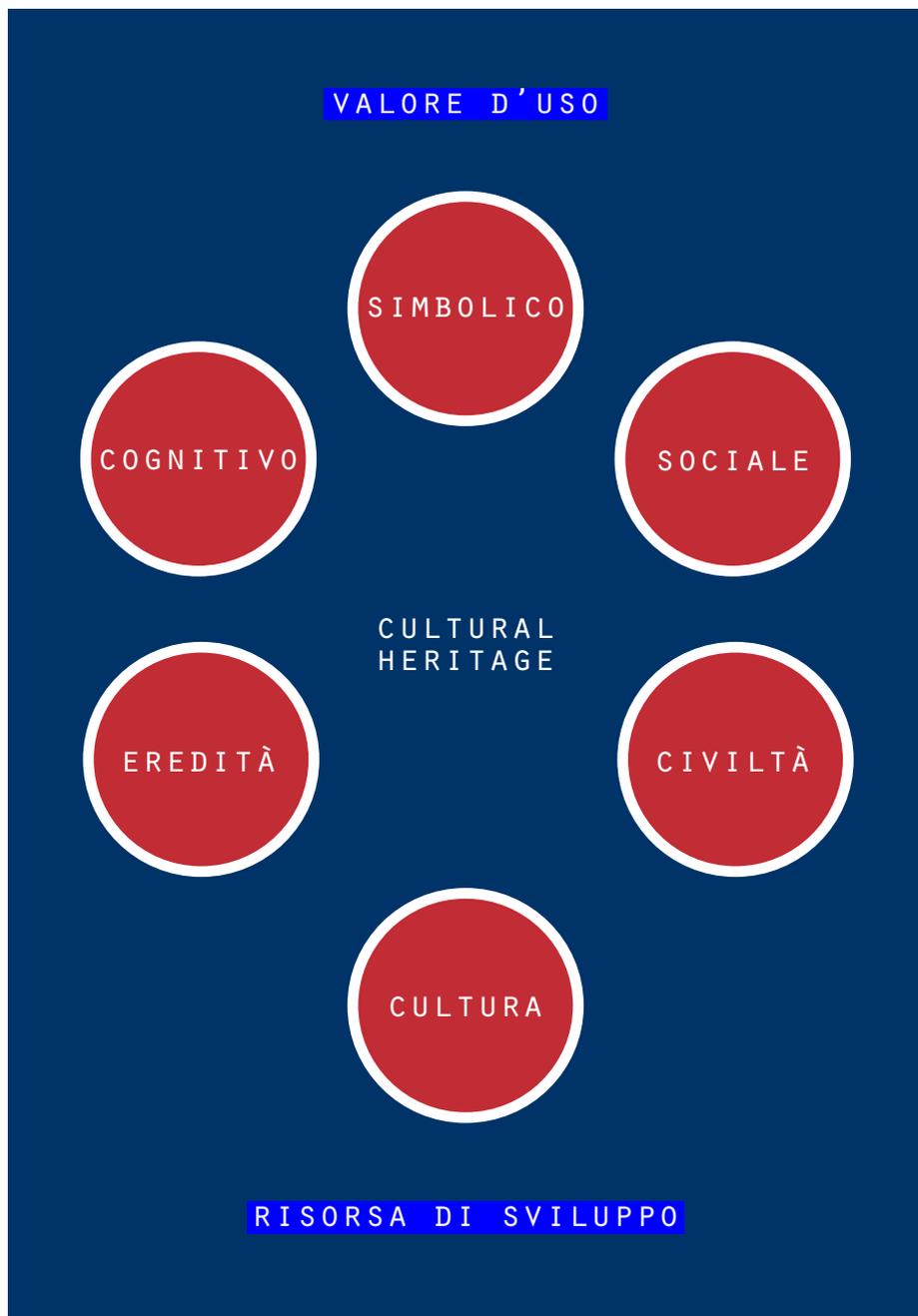


Valori e funzioni del Cultural Heritage.

Il Cultural Heritage, ovviamente, non rappresenta soltanto valori ed identità positive simbolo di comunità e di unione, ma esistono alcune manifestazioni che rimandano alla guerra, al conflitto ed alla violenza, che fanno parte del nostro passato e sono dotate di eternalità che potremmo definire negative. Ciò è particolarmente vero nel continente Europeo, che è stato storicamente teatro di grandi mutamenti geopolitici e terreno di confronto tra culture e religioni molto diverse. Ci sono infatti, tanti esempi di Cultural Heritage che invece di custodire un senso di unione sottolineano enormi differenze, innescando dinamiche sociali disgregative o distruttive. È evidente a questo punto che il senso del Cultural Heritage, e le sue numerose possibili eternalità positive, possono esistere solo in relazione alla capacità della società di integrarlo nella sua vita, di comprenderlo, usarlo e contribuire alla sua continua costruzione. Si tratta, lo abbiamo ormai ripetuto a sufficienza, di una realtà complessa, composta di una serie di elementi intrecciati ed inestricabili che la rendono:

- Un sistema cognitivo. Rappresentato dalla conoscenza che si produce e si sedimenta attorno al Cultural Heritage.
- Un sistema simbolico. In quanto prodotto dell'azione umana, esso custodisce significati stratificati che sono simbolo di tradizioni ed identità comuni.
- Un sistema sociale. Il ruolo principale del Cultural Heritage sta nel suo valore d'uso, esso si caratterizza quindi di processi comunicativi, organizzativi e di distribuzione.
- Le cui funzioni sono:
- Patrimoniali. Come bene da conservare e trasmettere alle generazioni future sotto forma di eredità culturale.
- Culturali. La consapevolezza del proprio passato è una importante risorsa in termini di formazione dell'individuo, della propria identità.
- Civili. È uno strumento di riconoscimento e di identificazione di luoghi, ma anche di costruzione di identità comuni e partecipazione collettiva. Conoscere ed usare l'heritage permette inoltre una maggiore comprensione ed apertura verso l'alterità.
- Di sviluppo. Soltanto se il Cultural Heritage viene compreso nella sua complessità potrà generare impatti patrimoniali, sociali e civili in un'ottica di sviluppo sostenibile e rappresentare quindi le radici del futuro (De Varine, 2005).

In ambito europeo, si discute da diversi anni sul ruolo costitutivo che il Cultural Heritage potrà avere nella società del futuro. In particolare, sono state recentemente lanciate numerose iniziative volte ad accrescere la consapevolezza di un Heritage comune e da intendere come un'importante risorsa di sviluppo. A tale proposito si segnala, come uno dei punti di partenza, il report pubblicato dalla Commissione Europea nel 2015: Cultural



Heritage Counts for Europe (CHCFE) che si snoda attraverso la messa a sistema degli studi intrapresi sul territorio riguardo l'impatto del Cultural Heritage nei suoi quattro domini: culturale, sociale, ambientale ed economico. Il report adotta un approccio olistico sostenendo di far parte del 6% delle ricerche che tiene conto delle quattro aree sopracitate.

Dal report emergono 10 principali risultati che identificano il Cultural Heritage come:



Ambiti di indagine.

Fonte: report Cultural Heritage Counts for Europe.

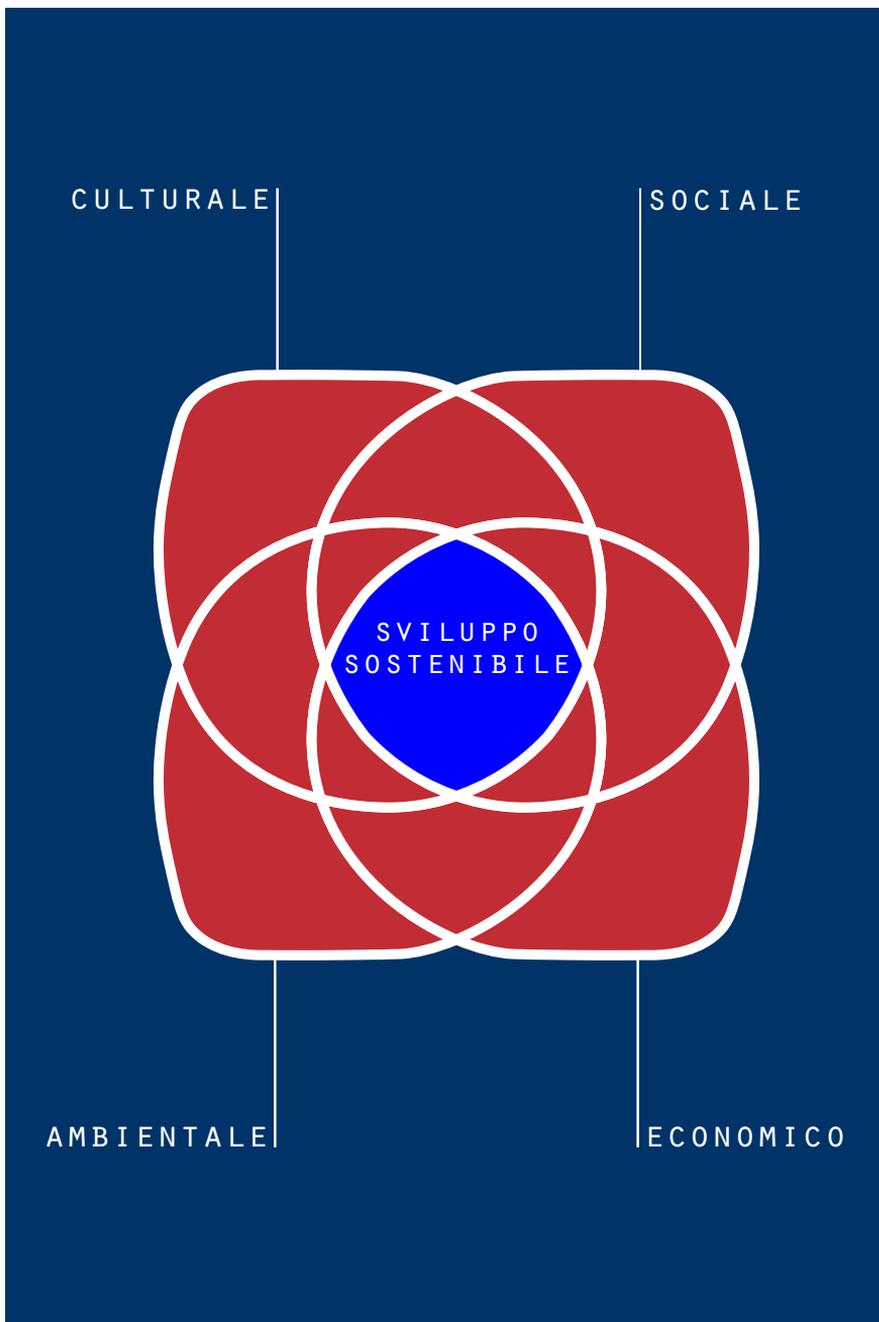
1	componente chiave per l'attrattiva delle regioni europee.
2	elemento di sviluppo per il turismo culturale e attrarre investimenti
3	generatore di posti di lavoro per una vasta gamma di competenze
4	importante fonte di creatività e innovazione per generare nuove idee
5	fornisce un buon ritorno sugli investimenti
6	catalizzatore per la rigenerazione sostenibile
7	protagonista della lotta al cambiamento climatico in Europa
8	contribuisce alla qualità della vita
9	favorisce l'apprendimento permanente, la cooperazione e lo sviluppo personale
10	combina gli impatti positivi sopra menzionati per costruire il capitale sociale e contribuisce alla coesione sociale nelle comunità di tutta Europa

La Commissione Europea ha istituito per il 2018 l'Anno Europeo del Cultural Heritage con l'obiettivo di avvicinare i cittadini alla conoscenza e all'uso del patrimonio europeo ed utilizzarlo come strumento di politica sociale e di innovazione. Il motto dell'anno è: "Our heritage: where the past meets the future. Celebrating the past to build the future – discover what is cultural heritage and why it is important.". Da un punto di vista concettuale l'Anno Europeo del Cultural Heritage poggia le sue fondamenta sulla Convenzione Faro (2005); consci ormai che parlare di Heritage non comprenda solo le ricadute generate dal turismo, l'Europa crede che possa invece essere inteso come uno strumento per contribuire a sviluppare società più coese, consapevoli della propria storia e pertanto curiose e aperte alle diversità. Gli obiettivi di questo anno tematico consolidano la visione di un Heritage complesso, fluido che viene perennemente costruito facendo parte di un processo continuo; per questo motivo la Commissione articola le attività attraverso tre argomenti cardine che sono innovazione sociale, approccio integrato e governance partecipata. L'obiettivo è infatti guardare all'intero ciclo, sistema e processo del Cultural Heritage attraverso politiche attive ed integrate, coadiuvando i fondi destinati alla conservazione ad iniziative in campo sociale, educativo e di ricerca per ottenere impatti sociali più equi e bilanciati.

Si promuove dunque un approccio olistico che lega fortemente la cultura con i suoi impatti e che non interpreta le produzioni e le pratiche creative come *anche* culturali, ma supporta le pratiche creative basate sull'Heritage, ovvero sul suo riuso creativo (Lupo, 2019).

Per la Commissione Europea il Cultural Heritage è "our bond with the past come to life in the present. It shapes our thinking and identity, our environment and the places we live in.[...] it awakens curiosity, stimulates creativity and is an unlimited source of inspiration for every aspect of our lives. It builds bridges between people and communities" (Sonkoly, Vahtikari, 2018). Da qui sono scaturite tutta una serie di iniziative e linee guida Europee, tradotte in policy e iniziative locali che non hanno mai offerto una definizione rigorosa di cosa sia l'Heritage e la cultura, lasciando agli Stati membri la possibilità di identificare in base alla loro sensibilità nazionale, locale o individuale gli oggetti e le pratiche di Heritage. Anche per l'iniziativa Europa Creativa (Il programma dell'Unione europea specificatamente dedicato alla cultura), infatti, la base giuridica fornisce una definizione illimitata, "open-ended" dei settori culturali e creativi: "tutti i settori le cui attività si basano su valori culturali e/o su espressioni artistiche e creative, indipendentemente dal fatto che tali attività siano orientate al mercato o meno, qualunque sia il tipo di struttura che le svolge, e indipendentemente di come tale struttura è finanziata. Tali attività comprendono lo sviluppo, la creazione, la produzione, la diffusione e la conservazione di beni e servizi che incarnano espressioni culturali, artistiche o altre espressioni creative, nonché funzioni correlate come l'istruzione

➔
I 4 domini del
Cultural Heritage
(Cultural Heritage
Counts for
Europe, 2016).



o la gestione. I settori culturali e creativi comprendono tra l'altro architettura, archivi, biblioteche e musei, artigianato artistico, audiovisivo (compresi film, televisione, videogiochi e multimedia), patrimonio culturale materiale e immateriale, design, festival, musica, letteratura, arti dello spettacolo, editoria, radio e arti visive" (Europa Creativa 2021-2027). Uno dei modi in cui l'umanità ha preservato oggetti e pratiche di Heritage per le generazioni future è con le attività di conservazione. Questa avviene – semplificando – attraverso la creazione di documenti, elenchi, cataloghi, registri-istantanee dei soggetti e degli oggetti come delle rappresentazioni microcosmiche dei mondi da cui sono stati tratti. La capacità di registrare in ambiente digitale aumenta esponenzialmente creando "una griglia di archivio" (Edwards, 2012) perenne che moltiplica le possibilità di accedere al passato in un futuro immaginario. Alla base di tali sforzi di registrazione, nota Rodney Harrison, c'è una sorta di obbligo morale nei confronti di quel futuro e, in particolare, delle "generazioni future" che lo abiteranno (Harrison, 2020).

L'Heritage va dunque inteso come l'intera gamma delle tradizioni, degli oggetti e della cultura ereditati dal passato, comprende le attività che sono avvenute ed avvengono intorno a tali oggetti e pratiche culturali, oltre ai significati ed i comportamenti sociali che ne scaturiscono. Non si tratta quindi esclusivamente di passato o di storia, ma di tutto ciò che del passato tramandiamo per un qualche scopo nel presente.

Lo sviluppo delle tecnologie digitali ha contribuito a cambiare radicalmente lo scenario contemporaneo del Cultural Heritage, introducendo sistemi dalle dinamiche complesse che collegano ed espongono informazioni estratte da fonti di dati eterogenee. Emerge dunque una questione sempre più evidente che riguarda le raccolte di molti tipi diversi di oggetti, che risultano mobili e combinabili (Latour, 1987; Bennett et al., 2017) – tramite elenchi, registri, record, database – e come questi oggetti o gruppi di dati diventino essi stessi soggetti alle medesime pratiche di conservazione.

Con il digitale la gamma di manifestazioni dell'Heritage si estende fluida a cavallo tra diversi domini costituendo un'importante area di interesse per comprendere come l'heritage "funziona", cosa "fa" (Harrison et al., 2016) e a che "serve". Tuttavia, le tecnologie digitali sono esse stesse delle creazioni culturali che, in una certa misura, possono incidere nella formazione di nuove culture, nell'emergere di nuovi approcci e inedite forme di relazione.

Ci troviamo dunque di fronte a delle ulteriori distinzioni definitorie, introdotte per comodità disciplinari o per provare a dissipare una crescente complessità che per esigenze di studio necessita di essere governata, ma nella piena comprensione che in ognuno dei suoi molteplici aspetti l'heritage conserva la complessità sistemica e il legame con tutti gli altri. Materiale, immateriale o digitale si tratta comunque di oggetti e pratiche di Heritage, nel suo essere

passato che si consegna al futuro per farne parte attivamente e per contribuire a costruirlo. L'avvento del digitale ha esteso gli interessi delle discipline accademiche nei confronti dell'Heritage e ne ha fatto nascere di nuove (come le digital humanities). In una tale prospettiva inter e multidisciplinare, l'avvento del digitale ha permesso anche alla pratica e alla ricerca in design di avvicinarsi all'heritage. Se il design, infatti, ha sempre fatto da mediatore tra il progresso tecnologico e le persone (Antonelli et al., 2008), grazie alla evoluzione delle tecnologie, gli studi sull'heritage possono riferirsi ad un complesso disciplinare molto vasto che conduce ad un nuovo nuovo paradigma in cui il digitale muta la produzione, la definizione, la valorizzazione, la ricerca, la conservazione del Cultural Heritage (Spampinato, 2018) rendendole effettivamente aree da progettare.

HERITAGE
THE PROCESS AND
THE RESULT OF
A RELATIONSHIP
WITH THE PAST AND
ATTRIBUTING IT
SOCIAL AND CULTURAL
MEANINGS
IN THE PRESENT

Rodney Harrison, 2013

Design per/e/del Cultural Heritage

La relazione tra design e Cultural Heritage inizialmente poteva avere “il gusto paradossale dell’ossimoro. Da una parte il design - per definizione legato all’idea moderna dell’artefatto seriale -, dall’altra una nozione, quella di Beni Culturali, per tradizione legata essenzialmente alla conservazione dell’antico ed al valore dell’unicità” (Irace, 2013b). I due mondi, apparentemente così distanti, consolidano nuovi territori esplorativi congiunti che, pur manifestandosi in principio solo in ambito museale, gettano le basi di una fruttuosa relazione man mano sempre più stretta, grazie ai profondi cambiamenti di cui sono stati investiti entrambi i domini nel corso della loro evoluzione recente.

Il progressivo avvicinamento trova legittimazione in due fondamentali traiettorie:

1. **Tecnologica.** Dai caratteri di una vera e propria rivoluzione, si trova ad incidere su ogni aspetto della vita umana introducendo una cultura digitale (Gere, 2009) che genera contenuti digitali, digitali sono anche i supporti e gli strumenti, nonché le manifestazioni culturali esito di questi processi. Questi fenomeni da un lato mutano profondamente le dinamiche di produzione, conservazione e fruizione dell’Heritage, che ora vive in una società che produce e diffonde anche *Digital Cultural Heritage*; dall’altro intervengono sulle stesse relazioni disciplinari permettendo la nascita di nuovi spazi combinatoriali tra le conoscenze.
2. **Disciplinare.** Per gli studi sull’Heritage così come per il design. L’emergere della nozione di Heritage così come approfondita nel primo capitolo di questo volume, assume “il ruolo di marcatore di identità in una società in continua trasformazione” (Irace, 2013a), si allontana da una dimensione esclusivamente legata al passato, per essere accolto come un processo continuo di creazione e costruzione, oltre a rivestire il ruolo di custode di un senso di appartenenza sociale ed emotiva, protagonista dunque nello sviluppo delle persone e delle cose.

D’altra parte ha avuto un ruolo fondamentale il percorso evolutivo affrontato dal design nel suo configurarsi come disciplina scientifica, da imputare agli impatti del progresso



Tripla relazione tra tecnologia, eredità culturale e progetto.

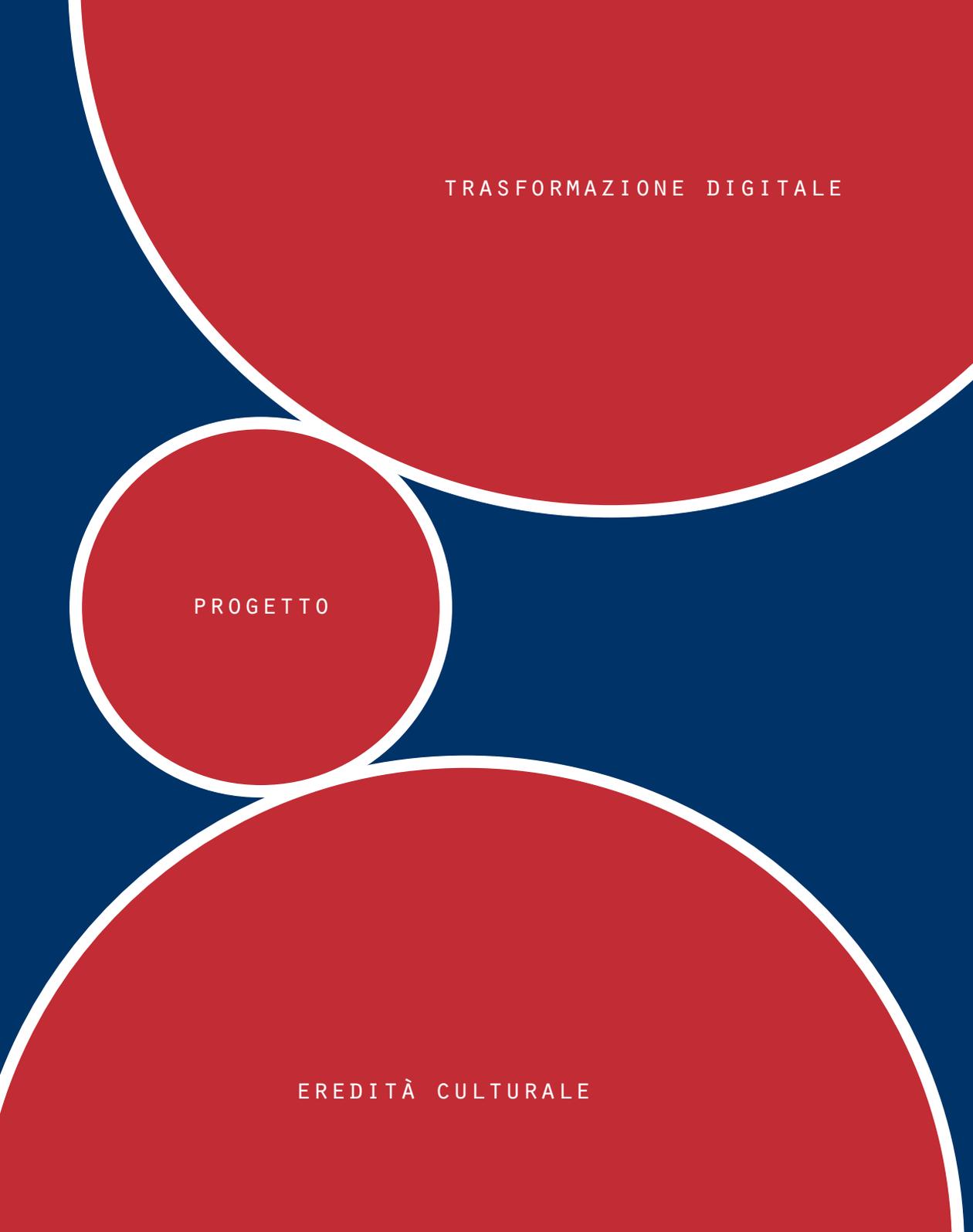
socio-tecnico. Elizabeth Sanders, infatti, già nel 2013 scriveva che, muovendosi dal *making stuff* al *making something*, il design sposta progressivamente i suoi domini disciplinari sullo scopo dell'attività progettuale più che sull'oggetto del progetto (Sanders & Stappers, 2008; 2013), di fatto assistendo ad un continuo sfumarsi dei confini e dei contesti (Riccini, 2017b) che necessita la creazione di ponti tra culture, tecniche e discipline per capire cosa può essere progettato e come (Binder & Redström, 2006).

Questo percorso di transizione e trasformazione in effetti muta i significati attribuibili alle pratiche progettuali e apre la strada ad interessanti sperimentazioni svolte sul terreno di contatto tra conservazione, valorizzazione e progetto, così come sulle dinamiche delle produzioni culturali e creative. Infatti, l'avvento delle tecnologie digitali nei processi dell'Heritage ha permesso al design di avvicinarsi progressivamente in quanto da sempre esplicita il suo ruolo di mediatore tra il progresso tecnologico e le persone, in effetti traducendolo in prodotti, servizi ed esperienze che possano essere effettivamente amati ed usati. Se quindi ciò che rende significativo il Cultural Heritage è la capacità che una società ha di integrarlo nel suo funzionamento, allora potremmo facilmente sostenere che il design ha un ruolo importante in questa traduzione, in questo triplice rapporto che si è andato a costruire nel tempo tra tecnologie, eredità culturale e progetto.

Quello che viene a delinearsi è un quadro vagamente paradossale nel quale l'azione del design si fa strada nell'elaborazione di strategie o proposte volte ad avvicinare le persone al Cultural Heritage, mentre il prodotto del design (materiale o immateriale che sia) - in quanto parte delle industrie culturali e creative - è esso stesso riconoscibile come Cultural Heritage. Ne consegue che il design in questo continuo processo di creazione assume una triplice veste: in parte attore, in parte osservatore/costruttore, in parte risultato. Si ritiene quindi importante approfondire il rapporto di continuità sistemica che intercorre tra Heritage ed industrie creative, per poi provare ad intendere il ruolo sfaccettato del design in relazione alla sua appartenenza alla "categoria". In un tale scenario, infatti, la relazione tra design e Cultural Heritage può esplicitarsi in modi diversi, che qui per esigenze classificatorie finalizzate ad una migliore comprensione del campo di indagine si suddividono in: *Design per il Cultural Heritage*, *Design e Cultural Heritage*, *Design del Cultural Heritage*.

Design per il Cultural Heritage

La cultura del progetto si relaziona con quell'insieme di cose ancora definite "beni culturali", nella teoria e nella pratica, da almeno due decenni, molto di più se consideriamo le esperienze relative al progetto del territorio e per il territorio. Alla nascita di questo



TRASFORMAZIONE DIGITALE

PROGETTO

EREDITÀ CULTURALE



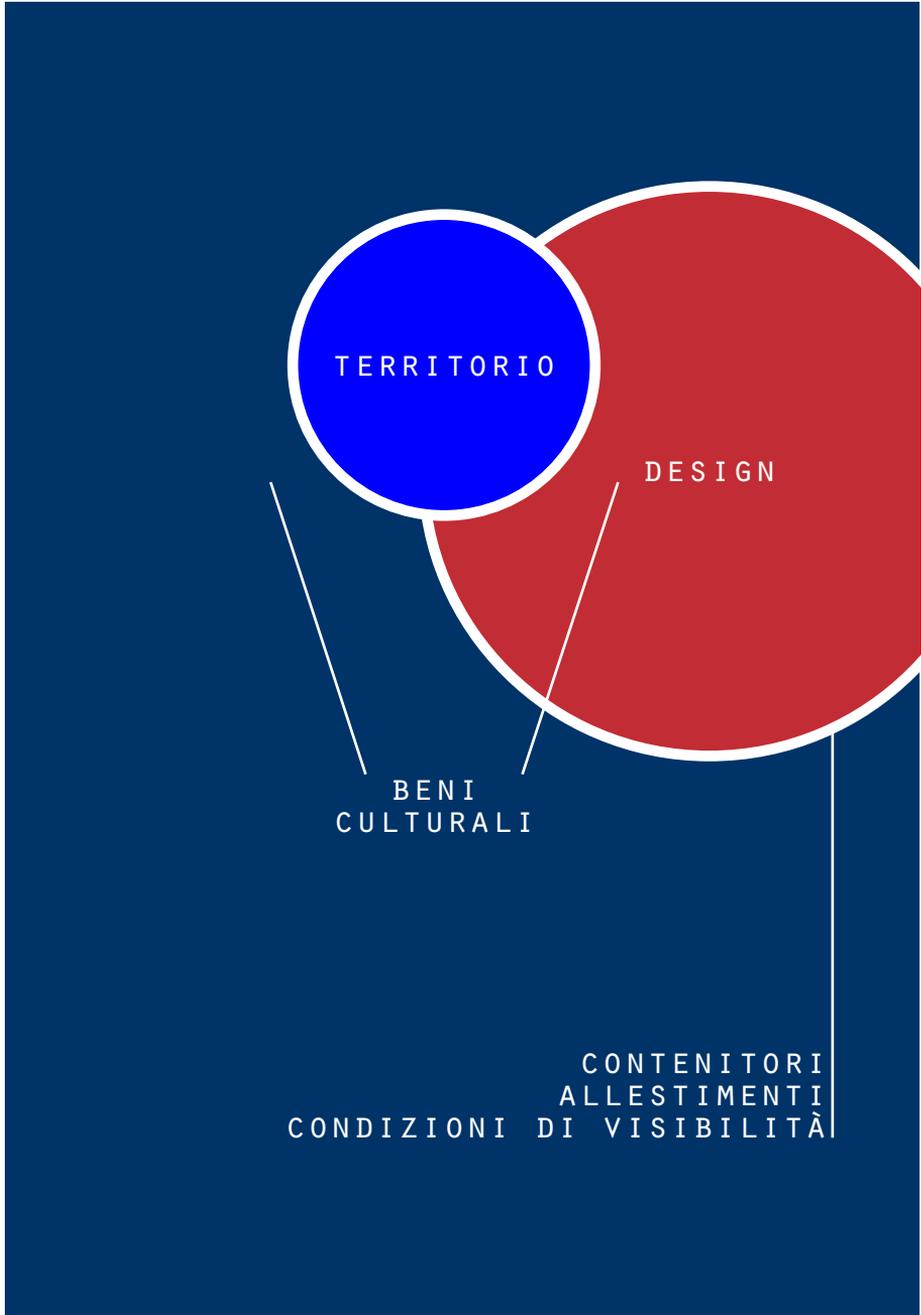
Origine del rapporto tra design e beni culturali.

rapporto - almeno nella sua misura consapevole e codificata - la relazione tra il design e i beni culturali “ha riguardato solo la disposizione fisica degli spazi [all’interno dei musei], la disposizione delle opere e lo studio delle loro migliori condizioni di visibilità” (Irace, 2013a). Grazie alle esperienze dell’architettura, la cultura del progetto si è avvicinata agli ambienti museali proprio con lo studio di allestimenti e ancor più con la costruzione dei “contenitori”, basti pensare agli iconici edifici del Guggenheim di Bilbao di Frank O’Gehry, o al nuovo MoMa di New York (1985) di Cesar Pelli. Al di là quindi del legame tra design e territorio (su cui torneremo più avanti in questo volume) - considerabile come storicizzato per la comunità Accademica del design in quanto consolidato terreno di sperimentazione per le pratiche progettuali (Parente et.al, 2016) - quello con i beni culturali nasce come un rapporto strettamente legato all’istituzione museale e resta molto spesso tale, pur espandendo via via i propri campi di applicazione.

Il design quindi entra in ambito museale “in punta di piedi” applicando le tradizionali competenze specifiche del progetto: comunicazione, allestimento, illuminazione, per poi iniziare ad interessarsi dei processi di valorizzazione e sulla più ampia esperienza del visitatore avvalendosi soprattutto di strumenti digitali. Si potrebbe quindi parlare di “design per il Cultural Heritage” - indicando con la preposizione *per* uno scopo - quando ci si trova di fronte ad una relazione che riguarda l’applicazione di un set di competenze situate proprie del design ad un determinato settore - a sua volta situato - ossia le manifestazioni di Heritage conservate all’interno dei musei.

In questo ambito il contributo del design può essere considerato consolidato e si esplicita in prassi operative perlopiù legate allo strumento digitale. La digitalizzazione, rappresenta ormai un fattore comune per moltissime istituzioni museali dal momento che le rappresentazioni digitali di oggetti culturali sono continuamente create e somministrate agli utenti, sia *online* che *onsite*.

Sin dagli albori delle Information and Communication Technologies (ICT - tecnologie dell’informazione e della comunicazione) si è individuato il loro potenziale di applicazione a molteplici aspetti dell’Heritage, scatenando quelle che Umberto Eco avrebbe definito la fazione degli apocalittici e quella degli integrati (Eco, 1964): i timorosi tecnofobici che vedevano l’utilizzo delle tecnologie multimediali applicate ai beni culturali come un’alterazione o uno “snaturamento” e gli entusiasti tecnofili che invece percepirono “un’opportunità di estendere la fruibilità superando i confini geografici per arrivare alle ricchezze dell’arte laddove non si potrebbe arrivare con i canali tradizionali”, dal momento che la multimedialità può consentire “una comunicazione ‘attiva’ [...] intensa e rivelatrice rispetto alla passiva azione di ‘guardare’ soltanto” (Cataldo, Paraventi 2007).



Ecco che i musei si sono confrontati sempre di più con le ICT e, avvalendosi delle competenze del design, hanno sfruttato le tecnologie per produrre riproduzioni digitali ed “abbattere le pareti” all’interno delle quali sono “rinchiusi”, utilizzandole come strumento per migliorare l’accessibilità delle proprie collezioni ed instaurare relazioni fruttuose con il pubblico a diversi livelli di conoscenza. Per veicolare le riproduzioni digitali le istituzioni culturali ed i musei contemporanei usano le più disparate tecnologie: applicazioni per smartphone, audioguide, tablet dedicati, schermi touch screen e percorsi interattivi; dalla pubblicazione online alle visite virtuali, per arrivare, fino alle sperimentazioni dirette e alle installazioni interattive, come accade in numerosi musei artistici e scientifici, nei quali “new technologies have been used to create new forms of exhibit and exhibition” (Bonacini, 2017). Dunque nuove modalità di esposizione ma anche nuovi “tipi di mostre”: un esempio calzante di questo fenomeno sono le art experiences nelle quali immagini di opere di Klimt, Monet e Van Gogh vengono proiettate ingrandite e distorte in ambienti specifici creando esperienze immersive.

Un grande contributo alla diffusione della digitalizzazione nelle istituzioni culturali si può sicuramente rintracciare nel grandissimo investimento di risorse economiche offerto dai programmi di sviluppo, in particolare europei (Horizon 2020); infatti “countless millions of pounds, dollars, francs and marks [have been] ploughed into digital projects that have involved the conversion of library, museum and archive collections” (Lee, 2002).

L’introduzione delle tecnologie digitali ha permesso alla ricerca ed alla pratica del design di avvicinarsi agli studi sull’heritage per supportare le istituzioni culturali nel soddisfare nuovi tipi di pubblico e nuovi bisogni, in cui si intrecciano cultura, comunicazione ed intrattenimento. Lo scenario cui siamo di fronte, infatti, è interattivo e partecipativo (Simon, 2010), connesso e multimediale, ideato e vissuto come spazio culturalmente vivace al servizio della collettività.

In tempi più recenti, complice anche una maturata consapevolezza delle potenzialità dei nuovi strumenti, il design inizia ad occuparsi di valorizzazione finalizzata alla fruizione applicando le sue competenze specifiche a servizio dell’esperienza complessiva dei visitatori delle istituzioni culturali. Secondo Eleonora Lupo si tratta di “un ambito profondamente dinamico e transdisciplinare, cui il design è in grado di portare innovazione, sia al livello della regia del processo, [...], che sul piano delle pratiche e tecniche operative” (Lupo, 2014).

Grazie infatti allo sviluppo degli strumenti non solo tecnici, ma soprattutto metodologici e di conoscenza, il design si è costruito come una pratica di progettazione applicabile a contesti gestionali e manageriali, in ambito strategico. Il risultato si è così esplicitato in termini di un sistema di attività in cui un team opportunamente diversificato si impegna in pratiche di co-creazione

di conoscenza su come progettare reti di azioni e di pratiche che catalizzano il sistema delle attività progettuali in modo specifico ed appropriato per il museo e per il suo pubblico (Manson & Vavoula, 2021).

In linea quindi con gli stessi mutamenti interni alla disciplina, abbiamo assistito al passaggio da una visione “per competenze” ad una “per processi” (Lupo, 2008) che tenga conto delle relazioni tra beni, contesto e comunità, spostando l’attenzione dal cosa si progetta, al come lo si fa (Manson & Vavoula, 2021).

Il *design per il Cultural Heritage* dunque propone una visione sistemica in grado di “pensare strategicamente competenze aggregate” (Branzi & Seassarò, 2003) in un contesto sempre più immersivo, esperienziale e performativo con lo scopo di tradurre le attività di tutela, gestione e valorizzazione in azioni progettuali concrete. Tali azioni sono da intendersi a servizio dell’heritage e rendono complementari le competenze registiche, specialistiche e comunicative del design (Celaschi, 2004) rafforzandone, sempre di più, la presenza nelle istituzioni culturali per mediare tra discipline, conoscenze, utenti, ambienti, pratiche e processi.

Design e Cultural Heritage

Quando si accoglie la natura processuale e ciclica dell’Heritage, questo assume i caratteri di una risorsa centrale nella produzione culturale contemporanea, consentendo alla creatività e all’innovazione di comporre forme, processi e contenuti culturali da utilizzare sia come strumenti per costruire una “memoria collettiva” (Halbwachs, 1992) (come tradizionalmente avviene), sia soprattutto come risorse per la produzione di nuove forme e contenuti culturali. La congiunzione *e* in questo paragrafo lega il design al Cultural Heritage in quello che Richard Sennett definì “open ended knowledge system” (Sennett, 2008), un sistema aperto nel quale la cultura del progetto si nutre della sfera culturale e ne fa emergere gli stimoli per la creazione del nuovo tramite la connessione, la combinazione e soprattutto l’interpretazione di elementi diversi.

Il design, opera attraverso un processo secondo il quale le risorse culturali disponibili in qualsiasi supporto vengono ricombinate in modi nuovi (Burgess, 2006; KEA, 2006; Sacco & Teti, 2015), connettendo e “digerendo” ciò che il mondo culturale offre attraverso i suoi stimoli, di cui “va continuamente nutrendosi e che funzionano proprio come enzimi” (Ciuccarelli & Innocenti, 2006).

La cultura è infatti riconosciuta come motore delle produzioni creative, le quali a loro volta sono la base per l’innovazione sociale ed economica (Santagata, 2009). Cultura e creatività dunque convivono in uno stesso ecosistema all’interno del quale la cultura genera creatività e quest’ultima, a sua volta, genera nuova cultura.



Sistema aperto che permette il passaggio di un prodotto culturale da un aggregato all'altro.

Negli ultimi anni, il tema del rapporto tra Cultural Heritage e industrie culturali e creative (ICC) ha assunto grande rilevanza nel dibattito teorico internazionale (Flew, 2002; Pratt, 2009; Flew & Cunningham, 2013).

Dagli studi emerge che i confini tra Cultural Heritage ed industrie creative sono da intendersi come sfumati e permeabili, dal momento che sembrano permettere il passaggio di un prodotto culturale da un aggregato all'altro. Infatti, come abbiamo potuto approfondire nel primo capitolo di questo volume, quando si affronta il tema delle produzioni creative è impossibile prescindere dal coinvolgere nello studio anche la sfera culturale, come due facce della stessa medaglia. A tale proposito, sono interessanti gli studi KEA, commissionati dall'UE a partire dal 2006 per misurare lo stato delle industrie creative in Europa, il primo dei quali (KEA, 2006), volto a valutare l'impatto economico complessivo delle industrie culturali e creative (ICC) in Europa, ne evidenzia la precisa relazione strumentale. Il rapporto ha fatto emergere la necessità di individuare, definire ed attivare il sistema di relazioni che si innescano a partire dall'esistenza di un patrimonio culturale, che sia esso materiale, immateriale o digitale. La relazione strumentale si esplicita nella caratteristica principale delle industrie creative, cioè la capacità di ricorrere alla cultura e alla creatività come background per la realizzazione di altre tipologie di prodotti o servizi, che incorporano e valorizzano tale contributo culturale (KEA, 2006; Sacco & Teti, 2015).

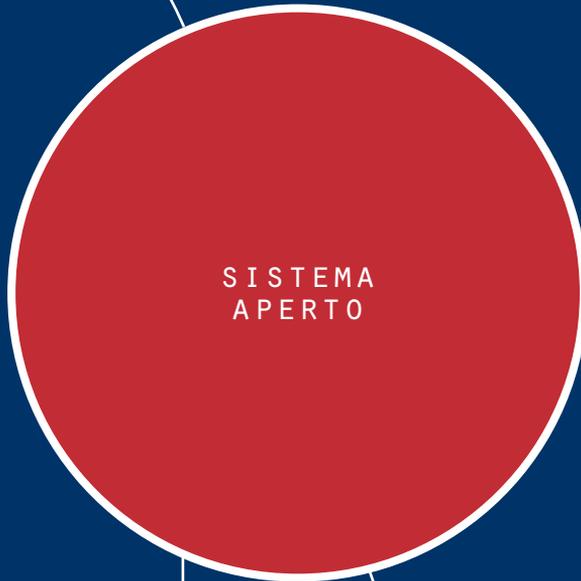
L'ultimo report consultabile dimostra che i settori culturali e creativi rappresentano una risorsa significativa per le attività economiche dell'UE, incidendo in termini di valore aggiunto, di occupazione e di numero di imprese. Inoltre, si sottolinea come la trasformazione digitale, l'economia dell'esperienza, i centri collaborativi e creativi, i cambiamenti legislativi per i titolari dei diritti e una maggiore sensibilità nei confronti delle tematiche della sostenibilità stiano plasmando le industrie creative di domani (KEA, 2021).

Emerge da KEA anche la nozione di *culture-based creativity* evidenziando il processo sistemico e non individuale secondo il quale "creativity does not happen inside people's heads, but in the interaction between a person's thoughts and a socio-cultural context" (KEA, 2006).

Di fronte alla diffusione delle tecnologie digitali, in particolare in merito alla produzione e disseminazione di prodotti culturali (in quanto risultato delle dinamiche della cultura) non si può certamente ignorare che il mezzo tecnologico contribuisca a plasmare linguaggi e modelli della società contemporanea e delle sue produzioni creative. La tecnologia dilata le facoltà dell'individuo non semplicemente nei termini di una estensione, di un potenziamento, ma rimodellando a diversi livelli - pratico, cognitivo e anche emotivo - le condizioni di abitabilità e di pensabilità del mondo.

ESTERNO

INPUT
HERITAGE



OUTPUT
DESIGN

CONFINE
PERMEABILE

L'evoluzione tecnologica e la digitalizzazione hanno così favorito la crescita esponenziale degli strumenti a disposizione, ampliando le tipologie di supporto con le quali le risorse culturali possono essere sia prodotte che trasmesse, con le conseguenti mutazioni anche per i prodotti creativi. Viviamo in una cultura digitale (Gere, 2009) che genera contenuti digitali, digitali sono anche i supporti e gli strumenti, nonché il *Digital Cultural Heritage* (Kalay et al., 2007) risultato di questi processi. Il digitale conduce dunque ad nuovo paradigma che muta la produzione, la definizione, la valorizzazione, la ricerca e la conservazione dei prodotti culturali e creativi (Spampinato, 2018).

Il quadro cui siamo di fronte, riguarda considerare l'utilizzo del Digital Cultural Heritage come base per la produzione di nuove espressioni e contenuti culturali da parte del design e delle altre Industrie Creative. Esiste dunque un confine concreto tra il digital Cultural Heritage e la sua introduzione nelle produzioni creative contemporanee? Le piattaforme digitali che sono dedite a ciò che tradizionalmente si definisce come "arte" e "cultura", possono rappresentare un supporto alle pratiche di chi forma la cultura del presente e del futuro?

Per quanto riguarda l'industria creativa, quindi, è necessario considerare che l'heritage rappresenta una fonte per il pensiero creativo e combinatorio, in cui il processo di creazione si avvale della pratica, del know-how e delle competenze, congiungendosi al patrimonio immateriale. Questo conduce da un lato, allo sviluppo dei mestieri tradizionali tramite nuove tecniche o strumentazioni tecnologiche come nel caso dell'advanced craftsmanship (Goretti, 2018); dall'altro, alla attivazione del Cultural Heritage come fonte di ispirazione per altri prodotti e servizi.

La relazione è sempre esistita, ben prima dell'emergere delle tematiche del riuso del materiale digitale contenuto negli aggregatori, anzi, è proprio la consapevolezza radicata di tale relazione ad aver rappresentato il motore delle politiche dell'Open Access in materia di Cultural Heritage digitalizzato. Come scrive Salvatore Settis, infatti: "[...] per quanto la tradizione culturale occidentale sia fortissimamente interconnessa con molte altre, senza le quali anzi non può intendersi, essa ha tuttavia almeno una sua peculiarità distintiva, e cioè quel continuo alternarsi di "morti" e di "rinascite" che Ernst Howald ha chiamato la "forma ritmica" della storia culturale europea. Perciò essa ha elaborato uno specifico status, e anzi un "senso" delle rovine: perchè questo modello di storia culturale ha bisogno delle rovine del passato, intorno a cui costruisce e annoda segmenti di memoria, a differenza di altre civiltà in cui prevale il senso di continuità [...]. Si può sostenere che la consapevolezza della distanza è un potente incentivo alla reinvenzione creativa, che ogni volta si avvale di elementi discreti pescati nel passato, trascelti a paradigma" (Settis, 2004).

In particolare, cultura e creatività convivono in uno stesso ecosistema all'interno del quale la cultura genera creatività e quest'ultima, a sua volta, genera nuova cultura. L'elemento creativo deriva dal substrato culturale da cui trae gli stimoli da ricombinare per poter intuire o immaginare nuove associazioni, nuove idee e nuovi processi.

Anche il mondo dell'arte, ad esempio, si è sempre rivolto al passato per produrre il nuovo: Manet non avrebbe potuto dipingere l'Olympia senza avere come riferimento la Danae di Tiziano, Andy Warhol si avvale di oggetti simbolo della cultura di massa come le Brillo boxes e Jeff Koons ha rielaborato più volte le opere del mondo classico nei suoi lavori. Copiare, incollare, ispirarsi, citare, riprodurre e rimescolare sono termini che da sempre appartengono al vocabolario delle industrie creative. È quindi proprio nella natura stessa dell'heritage la capacità di mettere in atto nuove realtà attraverso processi contingenti di assemblaggio e riassetto di corpi, tecnologie, materiali, valori, temporalità e significati (Harrison et al., 2016).

Lo sviluppo e la diffusione delle tecnologie digitali ha favorito l'emergere del "nuovo mondo" della rappresentazione. Mondo nel quale il design ha saputo bene collocarsi ed evolversi, ponendosi a cerniera tra altre discipline e sistemi di conoscenze, "come catalizzatore di contenuti e sintetizzatore di effetti" (Germak, Bistagnino & Celaschi, 2008).

Questo processo è caratterizzato da una sempre più forte attrazione verso la dimensione culturale da riutilizzare per reinventare il concetto di prodotto (Calcagno, 2014), servizio o esperienza; il design diventa così la "terra di mezzo" tra il dominio culturale e il mondo dell'innovazione, traducendo il progresso tecnologico in sempre nuovi prodotti e servizi.

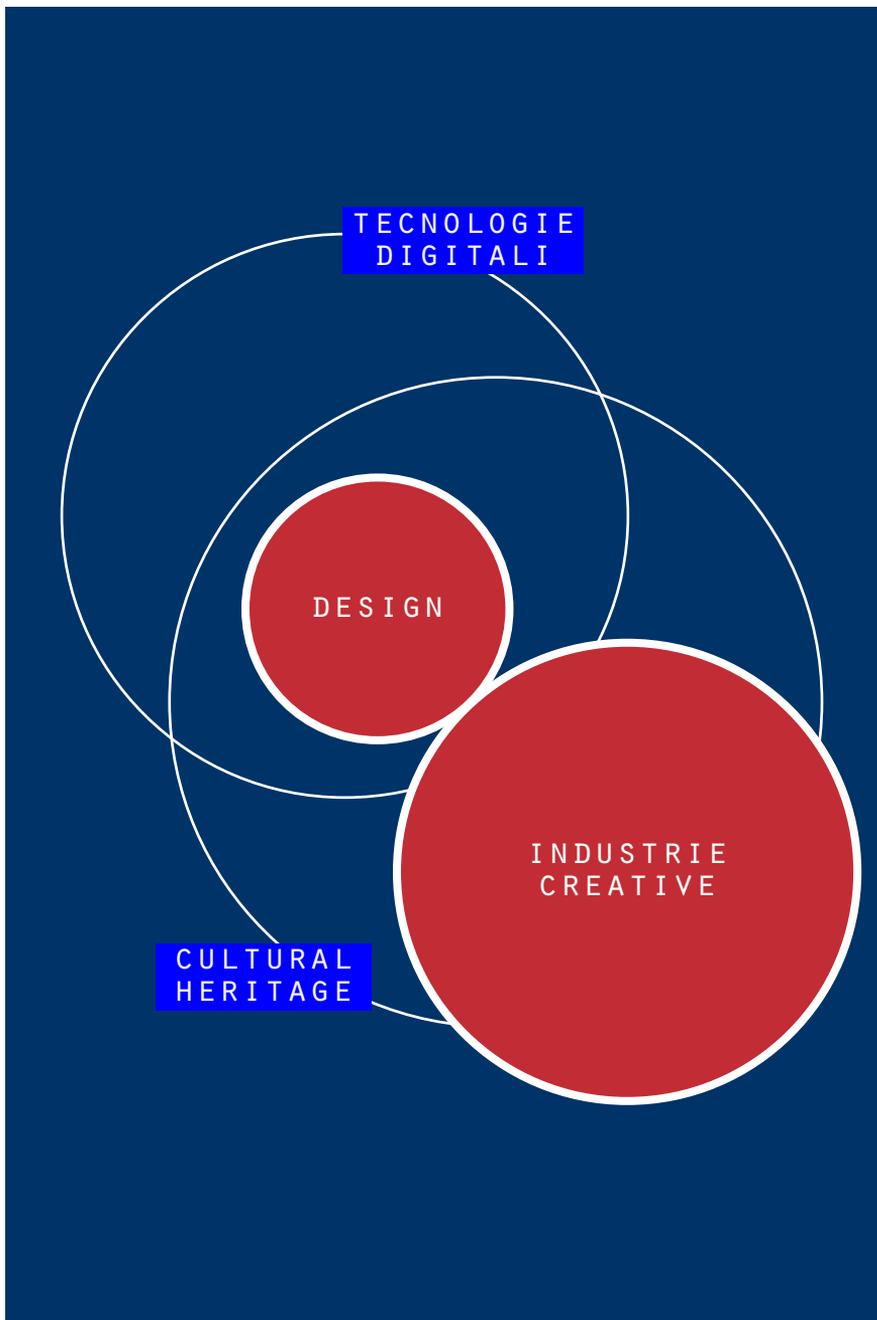
Come scrive infatti Gui Bonsiepe "il design è l'ultimo elemento della catena utile a introdurre le innovazioni scientifiche e tecnologiche nella pratica della vita quotidiana" (Bonsiepe, 1995) e quindi ha il compito essenziale di raccogliere e coordinare i diversi percorsi dell'innovazione, trasformarli in valori e significati condivisi, introducendo nelle strutture sociali nuove forme ed espressioni di cultura che confluiscono nel capitale cognitivo.

Nel contesto italiano uno dei più significativi terreni di confronto tra cultura, creatività e tecnologia è il sistema manifatturiero Made in Italy. Qui cultura e creatività sono un volano per l'economia e alimentano il soft power dei territori traendo valore dalla generazione di "conoscenze innovative" trasformandole in "nuove utilità" (Rullani, 2008). Il sedimento di questo rapporto è alla base del sistema produttivo italiano e incide fortemente sul valore ed il vantaggio competitivo delle imprese manifatturiere (Cianfanelli, 2018, Goretti, 2016; Baia Curioni, 2005; Segre, 2005).

La cultura produttiva di queste aziende, infatti, affonda le sue radici nella storia dell'arte: nasce dall'artigianato artistico e tecnologico delle antiche botteghe, per poi diffondersi nei mille musei e chiese di tutto il territorio. Il design italiano, infatti, non può essere considerato



Ecosistema in cui convivono Heritage ed industrie creative.



scindibile dal fenomeno produttivo e processuale, da antiche tradizioni di lavorazione di certi materiali, che si esplicita in una simbiosi tra il saper produrre ed il saper goderne, tra il saper fare ed il saper essere. Pertanto, il Made in Italy non è solo un fenomeno produttivo ed economico, ma anche un fenomeno culturale, un elemento storico fondamentale che ha le sue origini nella sinergia prodotto-territorio-società.

La caratteristica costitutiva del design italiano consiste nella capacità endogena di costituire collegamenti tra il pensiero tecnico ed il pensiero umanistico, traducendoli in un valore strategico che si manifesta in una continua ricerca della qualità e della bellezza “come fatto sociale e pubblico distintivo” (Celaschi, 2017).

Le dinamiche progettuali e produttive italiane sono quindi da intendere come una forma di produzione culturale e quindi come un processo non statico ed immutabile ma cumulativo e generativo, fondato sulla creatività e soggetto a processi di innovazione anche tecnologica. È qui che il design è intervenuto nei processi delle imprese ad alta componente artigianale Made in Italy, per accompagnarle nel percorso verso l'innovazione tecnologica, conservando il know how e la radice dell'eccellenza che lo caratterizza.

Così, con l'incalzare della trasformazione digitale, la *information society* (Webster, 2014), diventa sempre più simile alla *network society* (Castells, 2006; Van Dijk, 2020): la struttura, o meglio, l'infrastruttura organizzativa dei dati si trova a governare il flusso delle informazioni e quindi della conoscenza, che diventa anch'essa network-based. La trasformazione secondo cui “il riordino digitale può trasformare gli artefatti in informazione” (Foster, 2004), è stata dunque guidata da un cambiamento radicale nel significato stesso di conoscenza che slitta da un ambito legato all'essere, ad uno legato al fare, di fatto trasformandosi da bene privato a bene pubblico (Drucker, 1993).

Oggi, infatti, la conoscenza è regolarmente vista come una risorsa preziosa nello sviluppo di prodotti e servizi e in ambiente digitale si configura come sempre meno personale e più collettiva, ordinata, esternabile. In questo senso gli archivi assumono un ruolo significativo nella mediazione digitale della memoria sociale, dal momento che invocano conoscenza che si esprime nei saperi, nelle competenze, nelle pratiche, negli oggetti e nei processi (Del Gobbo, Torlone & Galeotti, 2018). Possiamo dunque sostenere che la dimensione digitale abbia acquisito una sua autonomia di linguaggio, di organizzazione e, in parte, anche di contenuti: non si tratta più di accesso all'informazione ma di orientamento nella “babele informativa” (Negri, 2016) insieme a tutto ciò che questo comporta: accesso, acquisizione, interpretazione ed elaborazione di conoscenza in nuovi output.

Design del Cultural Heritage

Nei paragrafi precedenti si è accennato a come il design nella sua maturazione disciplinare abbia assunto una posizione di mezzo tra il sapere scientifico e quello umanistico, tra la tecnologia e la cultura, tra la teoria e la prassi. Se, infatti, inizialmente il design era concepito come “un’attività progettuale che consiste nel determinare le proprietà formali degli oggetti prodotti industrialmente” (Maldonado, 1961), gradualmente questo spostò il suo interesse dal dominio dell’industria al pensiero creativo.

La radice del cambiamento è da rintracciare in alcune sostanziali differenze nelle implicazioni sociali, economiche e culturali della realtà emergente che ha fatto sì che sorgessero nuove complessità ponendo il design di fronte ad un ulteriore e sempre più invadente “new-new landscape” (Maldonado, 1961). Tomàs Maldonado riconobbe che il ruolo del disegno industriale nella società stava cambiando a causa di mutamenti nel contesto in cui esiste ed opera, tanto da necessitare di un *riesame* della disciplina che non la limitasse agli aspetti formali, tecnici e strutturali dei prodotti industriali, ma ne aprisse gli orizzonti provocati dai nuovi ordinamenti socio-economici esistenti.

Di fronte quindi ai cambiamenti del *landscape* contemporaneo – che già iniziava a configurarsi come sempre più immateriale, esteso e trasversale –, il design inizia ad assumere il ruolo di mediatore culturale grazie alla sua capacità di innescare processi di creazione di senso, dal momento in cui beni, servizi ed identità diventavano a tutti gli effetti degli artefatti da progettare perchè potessero essere immessi in una dinamica sociale e culturale.

Krippendorf & Buttlar (1984) già parlavano di semantica dei prodotti industriali per indicare l’indagine che il design opera nelle qualità simboliche e culturali del prodotto (Krippendorf, 2005). La pubblicazione cui si fa riferimento, apparsa per la prima volta sulla rivista *Innovation* dell’Industrial Design Society of America (IDSA), si innestava in un numero nel quale molti altri autori discutevano che il principale valore del prodotto industriale non fosse nelle sue “impareggiabili qualità estetiche”, ma nelle capacità di raccontare qualcosa all’utente, quindi nell’avere un significato. Secondo Krippendorf questo segnò uno spartiacque profondo in cui il design riconobbe il suo “basic, if not *the basic concern*” (Krippendorf, 2005).

Nel 1989 Krippendorf & Buttlar definiscono la semantica del prodotto come:

- Un’indagine sistematica sul come le persone attribuiscono significati agli artefatti ed interagiscono con questi di conseguenza.
- Una metodologia per il progetto di artefatti in vista dei significati che avrebbero potuto acquisire per i propri utenti e per la comunità di stakeholders.

ARTEFATTO

OPERA CHE DERIVA
DA UN PROCESSO DI
TRASFORMAZIONE
INTENZIONALE DA
PARTE DELL'UOMO

Gli autori presto riconoscono che la loro comprensione del significato dei prodotti non poteva limitarsi a come li avrebbero usati gli utenti, ma doveva anzi considerare anche la prospettiva dei designers ossia la circolarità tra i significati degli artefatti e le azioni progettuali (Krippendorf & Buttler, 1989).

Così, nel suo graduale trasformarsi in una disciplina più fluida e flessibile, il design si apre ad uno scenario pluralista nel quale riconosce di non svolgere un'attività "autonoma", ma fortemente influenzata, o sarebbe più opportuno dire generata, dai caratteri sociali e culturali del contesto in cui interviene, legittimandosi nel più ampio contenitore della cultura materiale (Martino, 2015; Maldonado, 1961). Di contro, il design a sua volta ha dimostrato di essere in grado di svolgere un ruolo creativo e costitutivo per la società e per la cultura. Nella sua evoluzione, il design estende via via i campi d'applicazione secondo una direzione che risulta sempre più immateriale, ma che necessita sempre di un processo di creazione di senso per collocarsi in un mondo di cose che esistono: Klaus Krippendorf (2005) la definisce come "la traiettoria dell'artificialità" tenendo comunque sempre come centrale la prospettiva secondo la quale il mondo intero sia continuamente costruito, ri-costruito e de-costruito.

In questa sezione si procederà con l'approfondimento della locuzione *Design del Cultural Heritage* partendo dal presupposto – dovuto alla natura stessa dell'Heritage – che il risultato delle attività progettuali, in quanto parte della cultura materiale, è esso stesso riconoscibile come Cultural Heritage.

Nel noto saggio "La forma del tempo", l'archeologo George Kubler (1976) ha introdotto una visione complessiva di "storia delle cose", che propone di far coincidere l'universo delle cose create dall'uomo con la storia dell'arte, includendo quindi "tutte le materie lavorate dalla mano dell'uomo sotto la guida di idee collegate e sviluppate in sequenza temporale" (Kubler, Previtali & Casatello, 1976). Kubler propone una prospettiva secondo la quale anche gli artefatti necessitano di essere letti come parte di un processo complessivo e condiviso, che partendo dall'azione ideativa e progettuale, si estende a contesti e sistemi geografici, culturali, tecnologici, relativi al mercato.

Sulla scia della posizione Kubleriana, nel tempo si è diffusa l'idea che *le cose* così come anche i processi che le generano, rivestono un ruolo significativo nella costruzione delle relazioni che compongono la realtà sociale, in quanto portatori di una mediazione sia simbolica che oggettivata che si esplicita grazie a significati condivisi e consolidati in una sorta di "sentire comune". Così molti storici del design si sono allineati negli anni Novanta con il filone di ricerche sulla cultura materiale, sviluppando dettagliati ed affascinanti studi sul ruolo delle *cose* nella vita quotidiana delle persone (Julier, 2013).

Se infatti ci soffermiamo sulla capacità sociale e comunicativa degli artefatti, ci risulta evidente che questi siano portatori di significati inseriti nel sistema culturale in cui avviene la relazione e che, ancora di più, attraverso l'uso *delle cose* il sistema culturale si materializza e diviene socialmente attivo. Un altro aspetto che si ritiene importante sottolineare è che tutte le *cose* sono state progettate, nel senso in cui qualsiasi artefatto materiale o immateriale prodotto dall'uomo costituisce in effetti la risposta ad un bisogno di superare certi limiti umani. Il design in questo quadro assume le caratteristiche di un processo di creazione di senso (Krippendorff, 1989; Manzini, 2015) mettendo in atto azioni di traduzione, narrazione, avvicinamento del nuovo nei confronti della capacità di comprensione dei sistemi sociali; per dirla con Antonella Penati:

L'innovazione introdotta dal design appartiene infatti, prima ancora che alla dimensione materiale, alla dimensione simbolica e cognitiva e gli oggetti che da essa derivano sono, prima ancora che oggetti materici e tecnologici, oggetti culturali o, per dirla con Mauss, 'fatti sociali totali'. Questi hanno bisogno di essere accompagnati all'interno dei sistemi sociali e culturali nei quali le conoscenze in uso, le mentalità, le ideologie, i valori consolidati possono risultare frenanti. Discorsi, dialoghi, testi verbali e visivi, artefatti cognitivi, scriptografici, fisici e virtuali, costituiscono 'dispositivi di mediazione' ed articolano un repertorio di narrazioni che diluisce l'innovazione dentro ai territori del senso comune. (Penati, 2013)

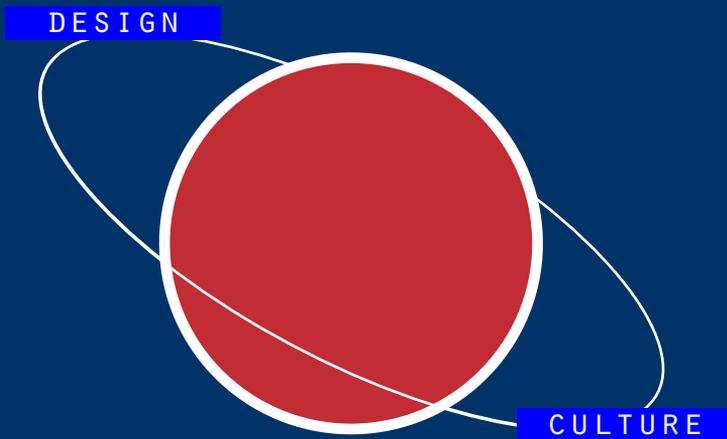
Quello che ne è emerso è il configurarsi di un nuovo ambiente di studio denominato *Design Culture*, a cui Guy Julier ha dedicato recentemente un nuovo volume (Julier, 2006; 2013; 2020). Secondo Julier la Design Culture prende forma proprio nell'evoluzione della disciplina nella teoria e nella pratica, giungendo ad una condizione in cui il design assume il ruolo di intermediario culturale (Julier, 2020). L'intermediazione avviene prima di tutto perché la design culture comprende al suo interno profonde interdipendenze e contingenze con altre pratiche culturali. Per Julier la "Design Culture", quindi, fa parte dei flussi della cultura globale. Si trova all'interno della società in rete e ne è anche uno strumento. Esprime un atteggiamento, un valore e un desiderio di migliorare le cose.

Questo in Italia ha un ruolo ampiamente riconosciuto anche nella pratica, infatti ADI (Associazione per il disegno Industriale) ritiene che il design sia:

La progettazione culturalmente consapevole, l'interfaccia tra la domanda individuale e collettiva della società e l'offerta dei produttori. Interviene nella progettazione di prodotti, servizi, comunicazione visiva, imballaggio, architettura d'interni, e nella progettazione ambientale. Il design è un sistema che mette in rapporto la produzione con gli utenti occupandosi di ricerca, d'innovazione e di ingegnerizzazione, per dare funzionalità, valore sociale, significato culturale ai beni e ai servizi distribuiti sul mercato.



Parte di un unico
processo continuo
e storicamente
fluidido.



Sul tema della progettazione culturalmente consapevole, così come del compito del design di dare valore sociale e significato culturale a beni e servizi torneremo più avanti in questo volume. Quello su cui si desidera, per concludere, soffermare l'attenzione è il rapporto tra le cose ed il contesto che le genera ed in cui intervengono. Nella prima parte di questo capitolo, durante l'esplorazione del Design per il Cultural Heritage, si è fatto riferimento alle esperienze dell'architettura nella progettazione dei "contenitori", ma la questione ovviamente è più complessa di come per esigenze dovute alla restituzione comprensibile di alcuni processi è stata proposta. In merito ai contenitori infatti, la loro progettazione e la loro esistenza i quegli specifici luoghi ha contribuito alla creazione ed alla definizione di un valore culturale per i territori (Foster, 2003). In questo senso la progettazione si rivela capace di contribuire alle pratiche condivise all'interno o attraverso i contesti. Più specificamente, il contesto può influenzare la pratica e i risultati della progettazione e viceversa.

Designing cultural futures

Nei paragrafi precedenti abbiamo accennato al ruolo controverso che assume il design nella sua relazione con l'Heritage, in quanto è in parte attore, in parte osservatore/costruttore, in parte risultato. Il design, infatti, se da un lato può essere inteso a tutti gli effetti come parte del settore delle industrie culturali e creative e quindi propulsore dello sviluppo sociale, culturale ed economico, rispetto alle altre ICC conserva delle sostanziali peculiarità.

Tali caratteristiche possono essere già rintracciate nel primo documento del Governo Britannico (1990) a cura del Dipartimento di Cultura Media e Sport, che ha introdotto il concetto di industria creativa favorendo la crescita del dibattito internazionale sull'argomento. Nel report si può leggere in merito al design che:

Assessing the total value of design activity in the UK is difficult, since:

1. design consultancies are engaged in much non-design activity;
2. much of its value is hidden within the value of other industries;
3. within companies, the design function cannot be consistently bounded, and different sectors or even organisations within sectors have their own definitions of design;
4. definitive statistics are not collected.

Quello che emerge da alcuni studi sulle ICC è che cultura e creatività hanno un ruolo chiave nell'innescare processi di innovazione (Anheier & Isar, 2008) e danno origine a due tipologie di valore distinguibili: economico e culturale (Throsby, 2008). Le ICC operano secondo un modello che Throsby (2006; 2008) ha definito come concentrico, che permette il passaggio di elementi ed idee da un aggregato all'altro, rendendolo un settore difficile, se non impossibile, da misurare secondo criteri stabiliti.

**Design per/e/del
Cultural Heritage.**

A livello di governance, inoltre, è ormai riconosciuto, in particolare in Europa, il ruolo specifico del Cultural Heritage nella sua capacità di catalizzare la creatività, i valori comuni, così come la diversità culturale, sostenendo lo sviluppo di società più coese e attente agli SDGs dell'agenda 2030 (KEA, 2019). La Commissione Europea ha implementato moltissime iniziative negli ultimi vent'anni per valorizzare questi processi come l'Agenda Culturale Europea (2007 e 2018), l'anno Europeo del Cultural Heritage (2018), Europa Creativa (2020-2027) e di recente anche l'iniziativa New European Bauhaus (2021). In quest'ottica l'Heritage rappresenta una risorsa speciale perchè è rinnovabile, implementabile, ricombinabile, che più viene utilizzata, più aumenta.

Il "Nuovo Bauhaus" fortemente voluto dalla Commissione Europea, è di particolare interesse per lo scopo dichiarato di voler rinsaldare i legami tra il mondo della cultura-creatività e quello della produzione, della scienza e della tecnologia, per guidare la transizione ecologica indicata dal Green New Deal e dal Next Generation EU (Symbola, 2020). La scelta di intitolare l'iniziativa Europea come la scuola fondata da Walter Gropius porta alla mente alcune interessanti riflessioni su come questa abbia contribuito alla diffusione del design nella società tramite l'estensione delle sue competenze in altri domini. Infatti, sarebbe da rintracciare nel Bauhaus la genesi dell'estensione universale del design e dunque nell'intenzione di "fondere forma e funzione secondo una logica estrema: the design of everything and everything as designed" (Holt, 2016).

Il design, infatti, può essere senz'altro considerato un'industria culturale e creativa in merito agli output per così dire tradizionali e più strettamente legati al mercato. Tuttavia ha dimostrato di essere in grado di innescare azioni, pratiche e processi volte ad avvicinare le persone al mondo culturale, come dimostrano le esperienze ascrivibili all'area del design e/per il cultural heritage. Anche se quindi il prodotto (inteso come risultato delle attività progettuali) del design è riconoscibile nella contemporanea definizione di heritage, il design si trova a contribuire alla costruzione della cultura del futuro in modi non del tutto codificabili secondo le classificazioni delle Industrie Creative. Quindi, sebbene la pratica progettuale sia strettamente legata sia alla creatività che alla cultura, "la natura del design non appartiene né alla cultura né alla creatività né all'industria, ma all'intersezione delle tre, grazie alla sua capacità di integrare conoscenze e interessi diversi all'interno dei processi produttivi" (Celaschi et al., 2021), ma anche creativi e culturali.

L'aspetto controverso del design potrebbe quindi essere rintracciato nella sua stessa evoluzione disciplinare: se inizialmente era concepito come "un'attività progettuale che consiste nel determinare le proprietà formali degli oggetti prodotti industrialmente" (Maldonado, 1961), dunque esclusivamente legata alla progettazione finalizzata alla produzione di

IL RISULTATO DEL
DESIGN È PARTE
DEL CULTURAL HERITAGE

DESIGN
DEL

DESIGN
PER

DESIGN
E

SISTEMA APERTO
IN CUI IL DESIGN
SI NUTRE DI CULTURA

AZIONI
A SERVIZIO
DELL'HERITAGE

oggetti d'uso (Simon, 1969), il design del nuovo millennio sposta il suo interesse sul pensiero creativo e combinatorio, ponendo le basi di una vera e propria design culture.

Nella sua maturazione, il design ha dimostrato di rappresentare un sistema di conoscenze e competenze che, operando in un contesto specifico, propongono e sostengono lo sviluppo di nuovi prodotti e servizi (Julier, 2013; Deserti & Rizzo, 2014; 2019) costruendo ponti tra le conoscenze specialistiche di altri settori disciplinari. Quella che si è andata man mano formandosi è una vera e propria *cultura* (Highmore, 2009; Fallan, 2013), proprio perché il design ha man mano consolidato il suo ruolo di interfaccia interpretativa tra l'umanità ed il mondo delle cose fatte dall'uomo, così come delle cose tra di loro.

Possiamo sostenere che il design inteso come attività progettuale sia nato insieme all'*homo faber* (Margolin, 2015), nel senso che tutte le cose che hanno accompagnato l'evoluzione dell'umanità sono state progettate da qualcuno, per rispondere ad un determinato bisogno, o per interfacciarsi al mondo naturale o artificiale. “Il design esiste quindi: prima del design di qualcosa da parte del designer (attraverso la progettazione del designer in un ambiente di cose progettate precedentemente); in relazione alla cosa progettata (ciò che il designer progetta fuori da questo contesto); e, come risultato della cosa progettata” (Fry, 2014).

Assumere che il design abbia il ruolo di intermediario culturale, che dunque intervenga nel tradurre il “progresso” tecnico e tecnologico in prodotti e servizi, significa quindi comprendere che la cosa progettata si inserisce in un sistema di relazioni – a loro volta progettate – tra le cose e le persone, tra le cose e l'ambiente in cui esisteranno, tra le cose e le altre cose progettate precedentemente.

Di fronte alla trasformazione digitale intensa e dirompente del contemporaneo, è evidente che le tecnologie non agiscono come un mezzo passivo, ma abbiano condensato in una vera e propria cultura alcune tradizionali operazioni umane estendendole ed espandendole all'ambiente digitale: nella digital culture le tecnologie non sono neutrali, ma anzi “they transform, translate, distort and modify the meaning of elements they are supposed to carry” (Latour, 2005). La digital culture si configura come un ecosistema nel quale si consolidano le azioni creativo combinatorie che tradizionalmente la cultura mette in atto per produrre le sue nuove manifestazioni. Tali azioni – che si potrebbero sintetizzare nei principi latini di *interpretatio*, *imitatio* ed *aemulatio* (Frosio, 2021) – consistono in un continuo assemblaggio e riassetto di oggetti materialità e significati, proprio come avviene nel processo culturale dell'Heritage approfondito nel capitolo precedente.

Quello che la cultura digitale mette in campo – per sua stessa natura – sono nuove logiche di decentralizzazione e di accesso trasversale che rende non solo possibili, ma soprattutto immediate le azioni per cui qualsiasi tipo di materiale può essere prodotto, modificato, consumato e trasmesso: in altre parole, manipolato. Con la rivoluzione digitale quello che prima era noto come pubblico, ora partecipa attivamente alla costruzione della propria cultura, nelle parole di Lawrence Lessig (2008) “a read/write culture displaced a read-only culture”.

Qui arriva in aiuto un filone di studi specifici, i *Remix Studies* che indagano la pratica comune a tantissime – se non tutte – le pratiche creative contemporanee, di avvalersi di elementi culturali sedimentati, ibridandole e reinterpretandole in nuove produzioni creative. Per supportare l’argomentazione che qui si sostiene, risulta rilevante la visione di Martin Irvine (2014), che propone una reinterpretazione di alcuni concetti sulle azioni generative, creative-combinatorie della *Remix Culture* (Irvine, 2014). Irvine sostiene che la svolta digitale dei *Remix Studies*, in realtà sottende gli stessi processi che consentono la combinatorietà in tutte le espressioni umane, riposizionando quindi il Remix nel Continuum della cultura: tutto ciò che una cultura produce fa parte di un network concatenato e continuamente costruito (Irvine, 2014). Remix sarebbe dunque un *nuovo* termine per indicare *vecchi* processi, a cui la natura partecipatoria della digital culture ha fornito lo *spazio* per trasformarsi da fenomeni isolati a pratiche iper-diffuse (Frosio, 2021). Per elaborare questa tesi, l’autore si avvale del modello generativo di creazione di significato (semiosi), di Peirce combinandolo a lavori più recenti sul linguaggio, la cognizione simbolica e le scienze cognitive. Questo modello, in effetti, fornisce numerose intuizioni proprio perchè riunisce in un’unica struttura la produzione, la creazione, la codifica o l’espressione (quindi la generazione di un significato) con l’interpretazione (la comprensione del significato). I significati dunque “crescono” in un processo ricorsivo che vede le rappresentazioni simboliche come fonte per lo sviluppo di altre rappresentazioni.

Ridefinendo così l’attività produttiva umana come un continuum di usi ed interpretazioni collettive che avvengono nel corso del tempo, Irvine intende i significati come ciò che qualcuno fa o attiva partecipando come agente semiotico collocato in uno spazio collettivo in cui sono avvenute ed avvengono altre interpretazioni.

La digital culture rafforza l’idea di una cultura che funziona come processo continuo di reinterpretazione e riutilizzo delle risorse ereditate (Cultural Heritage) secondo dei principi che non sono ben definiti, codificati e compresi perchè questi in genere avvengono in maniera spontanea e difficilmente (rin)tracciabile. Anche il design si innesta nel continuum della cultura con una differenza però sostanziale: opera in un ambiente di reinterpretazione, ibridazione e combinazione nella maggior parte dei casi con cognizione e coscienza.



Estensione del modello semiotico di Peirce (Irvine, 2014).

Dunque gli artefatti culturali – materiali, immateriali o digitali che siano – si immettono nel continuo processo di creazione di nuovo Heritage, processo che ne attribuisce senso e significato proprio per l’attività intersoggettiva che collega le espressioni già comprese – ossia quelle passate o precedenti realizzate simbolicamente – a nuove espressioni i cui significati si sviluppano in ulteriori combinazioni simboliche. Tale processo mette quindi in atto continui collegamenti e proiezioni di significati da parte delle manifestazioni che già esistono nei confronti di quelle future tramite la trasmissione di una qualche forma di energia da parte di “centri generatori e stazioni di rinvio con aumenti e perdite nella transizione, con resistenze e trasformazioni” (Kubler, 1972).

Qualsiasi artefatto culturale rappresenta quindi un nodo della rete di relazioni simboliche e di significati precedenti (del passato) interpretati nel presente ed orientati al futuro nel continuum semiotico della cultura. Secondo questa prospettiva, con Guy Julier (2020), assume importanza per il design tessere una relazione diversa con lo studio della storia disciplinare, per intenderla non come qualcosa di consegnato, come se fosse l’output esclusivo di un genio individuale scardinato da un contesto, che siamo tenuti esclusivamente ad osservare (Kendall, 2014), ma come qualcosa che produciamo, facciamo, configuriamo. In questo senso il termine design Culturing può avvicinarsi sensibilmente al concetto di design Futuring di cui parlava Tony Fry, intendendo che il futuro del design non è qualcosa che sta lì fuori che aspetta di essere scoperto ma è una pratica che ha bisogno di essere facilitata (Fry, 2009). Secondo questa prospettiva è evidente che, anche in relazione al design, la storia disciplinare – che si lega alla storia culturale e sociale umana – è qualcosa di vivo con cui dobbiamo costruire una relazione di appartenenza: “we only ever get the design culture we deserve (Fallan, 2019)”.

ESPRESSIONI
CULTURALI
RICEVUTE

INTERPRETATE
IN UN MOMENTO
CULTURALE

GENERANO
CONTINUE
ESPRESSIONI
SIMBOLICHE

INTERPRETANTE,
N

INTERPRETANTE,
N

INTERPRETANTE

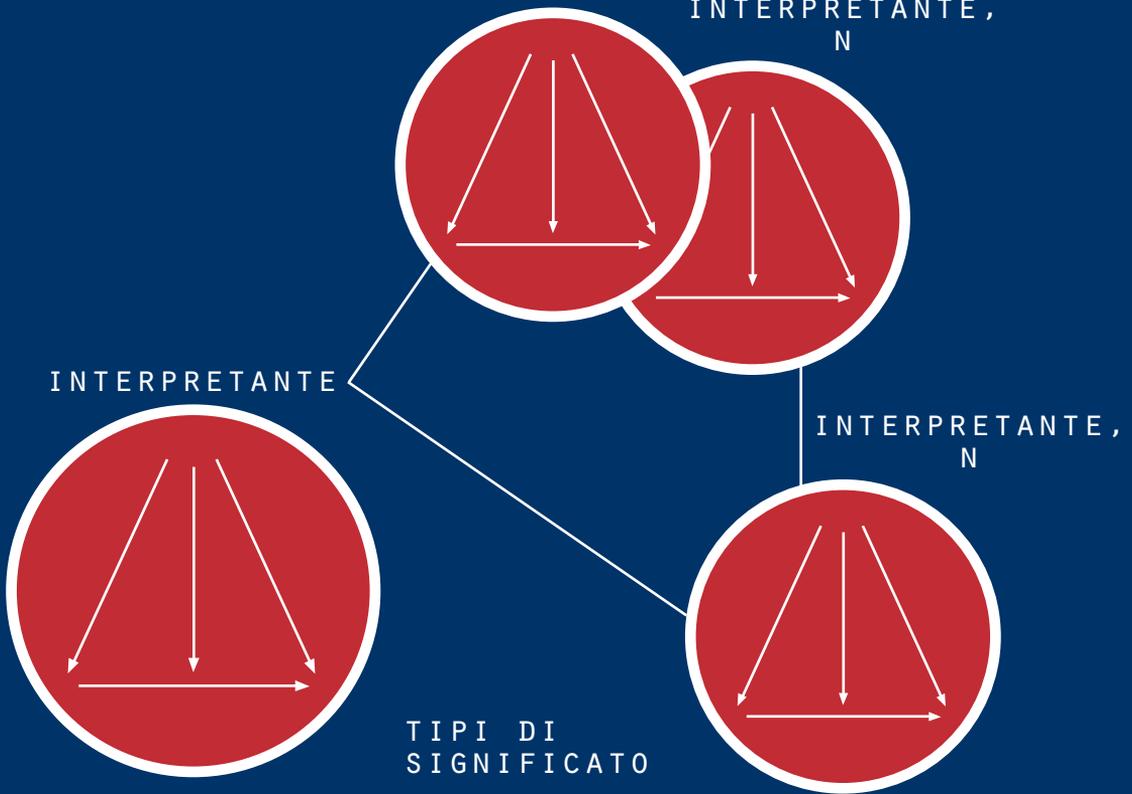
INTERPRETANTE,
N

TIPI DI
SIGNIFICATO

FORME
SIMBOLICHE
E MATERIALI

SEMIOSI (GENERAZIONE DI SIGNIFICATI)

TEMPO



Memoria digitale

Ogni generazione, ogni società si identifica negli oggetti culturali del passato che seleziona per tramandarli in una visione dinamica che prevede una continua reiterazione del processo di produzione, identificazione e creazione dell'heritage.

Secondo Tunbridge e Ashworth: "L'interpretazione del passato nella storia, i manufatti e gli edifici sopravvissuti, le memorie individuali e collettive, vengono tutti utilizzati per rispondere a bisogni attuali sia sociali-identitari che economici. Così il Cultural Heritage da una parte è il materiale indispensabile per costruire e definire l'identità sociale, etnica e territoriale degli individui dall'altra è una risorsa che può essere utilizzata all'interno degli schemi di produzione e commercializzazione delle industrie creative" (Tunbridge & Ashworth 1996).

Nella prima parte di questo studio si è approfondito come il processo sociale di identificazione e selezione dell'heritage tragga la sua essenza vitale, ma soprattutto la sua motivazione dal presente coinvolgendo tradizioni, memorie ed identità (Troilo 2005).

In questo capitolo si affronteranno gli impatti della trasformazione digitale che, assumendo i caratteri di una vera e propria rivoluzione, si trova ad intervenire sensibilmente in tutti i processi relativi alle attività culturali, incidendo di conseguenza anche sulla produzione, condivisione e conservazione della memoria. Ciò che ne risulta è un profondo cambiamento che, anche qui si esplicita secondo due direttrici: una tecnica/tecnologica, e l'altra chiaramente culturale.

1. Direzione tecnologica

La digitalizzazione di tutte le forme culturali si trova ad avere profondi impatti sulla produzione, organizzazione e trasmissione della memoria che a sua volta diventa digitale. Il formato digitale ha provocato inoltre un aumento esponenziale del materiale culturale che apporta significativi cambiamenti alle dinamiche archivistiche, sollevando questioni urgenti relative alla trovabilità del materiale, alla disponibilità d'accesso, all'obsolescenza dei supporti, alla stessa collocazione, ruolo e significato degli archivi.



Memoria
individuale e
collettiva.

2. Direzione culturale

I contenuti culturali – nativi digitali o riprodotti – sempre più disponibili *online* hanno sollevato questioni importanti riguardo l'autorità e l'autenticità degli *oggetti*, spingendo le istituzioni culturali a domandarsi se internet potesse rappresentare uno strumento di diffusione e democratizzazione e di conseguenza, ad interrogarsi sull'opportunità di offrire, quando possibile, i propri contenuti in *Open Access*, facilitandone quindi non solo l'*accesso* ma soprattutto il *riutilizzo*. D'altra parte questo risponde ad un cambiamento sostanziale di approccio che vede la cultura digitale offrire uno spostamento di interesse verso l'accesso: informazioni e contenuti culturali non sono più fruiti passivamente, ma si immettono attivamente in una conoscenza prodotta, utilizzata per costruire opinioni proprie e ricombinata per esprimere la propria creatività (Sarendhoff, 2013).

L'umanità ha impiegato grandi sforzi nel preservare oggetti e pratiche di Heritage attraverso la creazione di documenti, elenchi, cataloghi, registri, archivi. Lo scenario cambia radicalmente con la comparsa degli strumenti digitali dal momento che:

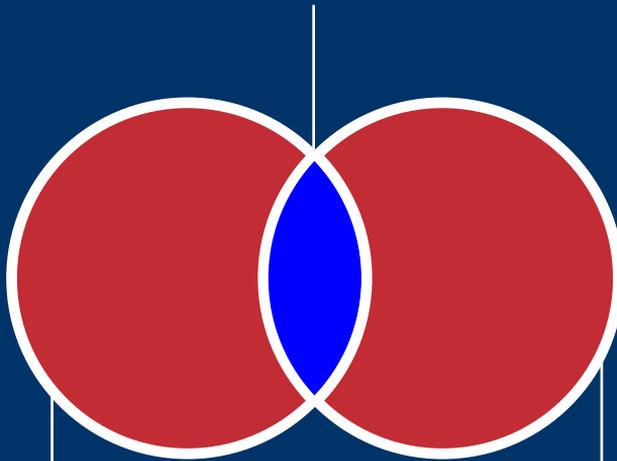
The digitization of cultural heritage collections has been going on for several decades now, promising unprecedented potential for libraries, museums and archives to fulfil their public mission of spreading knowledge and culture to the benefit and enjoyment of all citizens. Over the years, we've digitized millions of books, paintings and (audio-visual) archives to preserve them for future generations, develop new insights and allow others to create new works using all the advantages of new (digital) technologies (Verwayen et al. 2017).

Memoria digitale

Per memoria digitale si intende prima di tutto una memoria artificiale, un artefatto progettato per sopperire ai limiti biologici della memoria umana. In effetti, qualsiasi memoria artificiale ha da sempre il compito di sopperire a delle “mancanze”, si pensi, per esempio, al passaggio dalla tradizione orale alla scrittura, come strumento per imprimere e per offrire alle generazioni future una visione del momento presente in cui l'informazione veniva registrata.

Gli studi recenti sul funzionamento della memoria umana dimostrano che opera secondo schemi classificatori non stabili, riscrivendosi costantemente sulla base degli stimoli cui è sottoposta nel corso della nostra esistenza (Salarelli, 2014). La nostra memoria, come scriveva Tomàs Maldonado (2010), è “un luogo attivo in perenne ebollizione”, cioè costruisce legami tra i ricordi in un processo continuo di filtraggio delle informazioni

MEMORIA COLLETTIVA



MEMORIA
INDIVIDUALE
A

MEMORIA
INDIVIDUALE
B

**Digitization
iceberg.**

eliminando ciò che non reputa più utile. L'azione di dimenticare, infatti, permette alla mente umana di ri-stabilire le connessioni tra le informazioni ed i ricordi, offrendo spazi di costruzione per il futuro.

Qualsiasi memoria artificiale ha da sempre il ruolo di sopperire a questa “mancanza”, fornendo una “stabilità ai ricordi”, ma ancor di più rendendoli esternabili. Proprio l'esternabilità, infatti permette alla memoria registrata di essere accessibile, consultabile ed interpretabile anche da altri soggetti, congiungendosi al tema dell'esperienza collettiva: “proprio per il fatto di essere registrata su un oggetto, la memoria esterna è leggibile (e, certo, variamente interpretabile) anche da altri soggetti rispetto a chi l'ha prodotta, configurandosi quindi come elemento strategico per un'esperienza condivisa del ricordare” (Salarelli, 2014).

La memoria della rete è quindi un tema di grande suggestione, sia per quanto concerne il piano teorico, in merito alla evoluzione del concetto di memoria culturale, sia sul piano pratico, in relazione alle pratiche di produzione e gestione dei contenuti digitali. Il digitale infatti, produce un tipo di memoria differente rispetto a quella umana, rendendo centrali le riflessioni riguardo il concetto di memoria collettiva (Halbwachs, 1992) e la sua relazione con quella individuale.

Le memorie culturali, per definizione, sono memorie mediate (Ong, 2013 [1982]; Young, 2008) che fanno quindi uso di veicoli quali libri, edifici, oggetti, corpi, istituzioni dei media e così via. Grazie a questi veicoli, le memorie culturali consentono agli individui e ai gruppi di collegarsi con il proprio passato, orientandosi così nel tempo e nello spazio. I processi di digitalizzazione, così come le possibilità di connessione offerte dagli strumenti digitali si configurano come nuovi strumenti e dunque nuovi veicoli che incidono profondamente sulle dinamiche delle memorie culturali (Thylstrup, 2018).

Il filosofo Maurizio Ferraris ci propone un interessante spunto di riflessione introducendo il tema della rivoluzione documediale (Ferraris, 2021) per comprendere il periodo di transizione in cui viviamo, che è radicale proprio la sua natura tecnologica, che “non dipende tanto da cosa credono le persone, ma dal funzionamento delle cose, delle macchine”. La definisce rivoluzione documediale in quanto fusione tra la produzione di documenti (documentalità) come elemento costitutivo della realtà sociale contemporanea e la medialità, che nel digitale non riguarda più una relazione uno-a-molti, ma molti-a-molti.

Con l'evoluzione tecnologica e della rete, infatti, il web non è più un luogo dove trovare informazioni, ma anche e soprattutto dove lasciarle, condividerle e conservarle tanto da spingere alcune studiosi a ripensare il web come una sorta di archivio personale e condiviso (Lindley, et al. 2013).



Ancora secondo Ferraris però, il web in quanto prodotto culturale è la risposta a bisogni profondi che caratterizzano l'umanità e che, interagendo con la tecnologia, hanno prodotto una risposta al bisogno di

tenere traccia, non disperdere, conservare, accumulare atti [...] procurandosi degli strumenti che permettano di capitalizzare le forze, di non lasciarle sfuggire ed insieme di moltiplicarle. A volerla farla breve è tutta una questione di memoria, e dei supplementi che la potenziano riprendola nella materia
(Ferraris, 2021).

L'incremento esponenziale della memoria registrata propone un ulteriore aspetto che si aggiunge alle questioni finora sollevate: il diritto di dimenticare. Viktor Mayer-Schönberger si è occupato del tema del diritto all'oblio nell'era digitale e sostiene che se prima dimenticare era la prassi e ricordare un'eccezione, con la digitalizzazione si è ribaltata la condizione al punto che "il default diventa ricordare" (Mayer-Schönberger, 2011). Secondo Mayer-Schönberger, la cultura digitale limita il diritto di dimenticare, con la quantità enorme di informazioni registrate del nostro passato, che potrebbe impedirci di agire liberamente nella costruzione di un futuro che è profondamente condizionato dalle tracce lasciate alle nostre spalle.

Lo scopo di questo testo, tuttavia, è certamente quello di considerare gli effetti della rivoluzione digitale su questi processi, di fronte alla condizione necessaria (ma per certi versi inevitabile) di una digitalizzazione di tutte le forme della vita culturale (Maldonado, 2005) sia per quanto concerne la loro conservazione, ma soprattutto riguardo la loro produzione, trasmissione ed interpretazione.

Memoria o archivio?

Le tecnologie digitali alterano, espandono, influenzano il nostro modo di conoscere, di ricordare e di produrre. L'avvento del digitale solleva questioni ampie riguardo la presenza, la temporalità, lo spazio, la memoria, la socialità e la cultura consentendo l'accesso quasi illimitato alle informazioni, introducendo nuove dimensioni di interazione tra il passato ed il presente, tra la memoria ed il tempo corrente, tra l'archivio e la produzione contemporanea.

Memoria e archivio infatti, pure essendo strettamente collegati, non hanno significati coincidenti. La memoria non è necessariamente ordinata, riguarda piuttosto la traccia, la trasformazione dell'atto ricordato in un oggetto sociale. Quando la memoria diventa funzionale, registrata e condivisibile secondo un processo selettivo che richiama parte dei contenuti e li inserisce in una struttura di senso, questa diventa un archivio. L'archivio è dunque il "luogo" della memoria sociale, gli archivi sono mediatori di memoria e l'archivio è la tecnologia della memoria.

Archivisti e bibliotecari, in quanto custodi istituzionali della memoria sociale, hanno da tempo sollevato due fondamentali questioni relative alla digitalizzazione: l'obsolescenza dei supporti e la trovabilità del materiale digitale.

Ad ogni modo, fuori dal campo archivistico, le problematiche relative alla digitalizzazione della memoria non sono solo di natura tecnica, ma anche – e forse soprattutto – culturale. Certamente l'aspetto tecnico/tecnologico risulta avere un ruolo centrale per la conservazione e la fruizione del materiale. Un primo problema lo troviamo infatti nella *digital preservation* (Hedstrom, 1997; Kuny, 1998; Rothemberg, 1999), ossia le attività volte a proteggere il materiale conservato dalla incalzante obsolescenza tecnologica per renderlo ancora leggibile e fruibile anche in futuro.

Già nel 1998 infatti, Terry Kuny scriveva:

le tecnologie dell'informazione diventano essenzialmente obsolete nell'arco di 18 mesi. Questa dinamica produce un ambiente imprevedibile ed instabile per la sopravvivenza di hardware e software in un lungo periodo di tempo e rappresenta una sfida maggiore rispetto al deterioramento del medium fisico
(Kuny, 1998)

La sopravvivenza del materiale digitale si confronta quindi con l'obsolescenza dei supporti, la diversità organica dei procedimenti di digitalizzazione e, non per ultimo, la stessa produzione digitale di oggetti culturali.

La diversità organica dei procedimenti di digitalizzazione ha prodotto dati e metadati di diverso tipo, diverso formato e diversa qualità, rendendo importante l'elaborazione di modelli il più possibile universali. Mentre, in merito a ciò che è prodotto digitalmente la questione è, se possibile, ancora più complessa in quanto la produzione digitale non solo permette di conservare tutto superando quel normale filtraggio che opera la memoria, ma aumenta esponenzialmente la quantità di materiale prodotto e dunque anche conservato.

Sulla quantità di materiale culturale in formato digitale si sono espressi molti studi, che con calcoli di non immediata comprensione, hanno provato a stimare la memoria complessiva dell'umanità. Già nel 2011, ad esempio, una ricerca pubblicata dalla rivista *Science* (Hilbert, M., & López, P. 2011) calcolava la totalità della produzione umana (su supporto analogico e digitale), corrispondere a 295 exabyte. Ancora di più, la ricerca ha stimato che nel 2002 sia avvenuto il cosiddetto sorpasso: l'informazione disponibile su supporto digitale ha superato tutta l'informazione contenuta su carta e altro genere di supporto analogico. Un altro studio di poco più recente, ha invece stimato (nel 2013) che il 90% di tutti i documenti archiviati nel mondo sia stato generato nei due anni precedenti (SINTEF, 2013). Ancora, in merito agli oggetti culturali digitalizzati, secondo il Rapporto Enumerate

– richiesto dalla Commissione Europea sullo stato della digitalizzazione del Cultural Heritage nei paesi dell’Unione – risulta che sia stato digitalizzato circa il 10% (Enumerate, 2017) del patrimonio culturale europeo di cui solo il 36% risulta disponibile online. Questo numero apparentemente irrisorio, corrisponde a circa 58 milioni di records solo se si considera il materiale presente sulla piattaforma Europea, cifra che contribuisce a suggerire che il percorso verso una digitalizzazione totale rappresenta un’impresa senza fine. Le ricerche forniscono molti altri dati, ma questi risultano sufficienti per comprendere l’impatto di una tale mole di informazioni sui metodi, i mezzi, gli attori coinvolti e gli strumenti di conservazione. Inoltre, non sembra dubbio che le scelte di carattere spiccatamente tecnologico, quali ad esempio le modalità di produzione/acquisizione, i formati dei file, il loro grado di compressione, i cosiddetti metadati da associare ed i loro collegamenti costituiscano questioni molto importanti, ciononostante emergono delle vere e proprie sfide culturali, progettuali, politiche e strategiche volte definire cosa digitalizzare, come presentarne gli esiti e soprattutto come integrare gli oggetti culturali prodotti digitalmente in questo archivio distribuito che si viene a delineare nella cultura digitale.

A tal proposito alcuni studi di antropologia si occupano dei cosiddetti processi di patrimonializzazione, ossia ciò che porta gruppi di attori all’interno di una società a selezionare cosa merita di “avere valore”, cos’è che deve essere conservato in quanto rappresentante dell’identità culturale. Con l’avvento del digitale abbiamo la possibilità di conservare tutto, al punto che, come scrive Dominique Poulot, ci troviamo di fronte ad “un’esplosione del patrimonio” (Poulot, 2006). La volontà di salvaguardare le tracce del passato appare come “un’impresa senza limiti”; l’autrice infatti segnala che già nell’anno tematico del 1980 “il patrimonio è stato definito da alcuni responsabili del Ministero della Cultura francese come suscettibile di inglobare tutti gli oggetti del passato” (Poulot, 2006). Quello che con queste riflessioni si intende far emergere è che in questi nuovi contesti è il senso stesso della memoria che subisce una profonda trasformazione.

All’improvviso l’heritage è dappertutto – nei notiziari, nei film, nel mercato – e include tutto dalle galassie ai geni. È il punto focale del patriottismo, è un richiamo fondamentale del turismo. Difficilmente ci si muove senza imbattersi nel patrimonio culturale. Ogni eredità è protetta. Dalle radici etniche ai parchi storici tematici, da Hollywood all’Olocausto, il mondo intero è occupato a lodare – o lamentare – un qualche passato, sia esso realtà o fiction (Lowenthal 1996)

AND DURING
THAT TIME
THE INTERNET
~~HAPPENED~~
EXPLODED

➔ Piramide della conoscenza, Ackoff, 1989. Memoria registrata: dati, informazioni, conoscenza

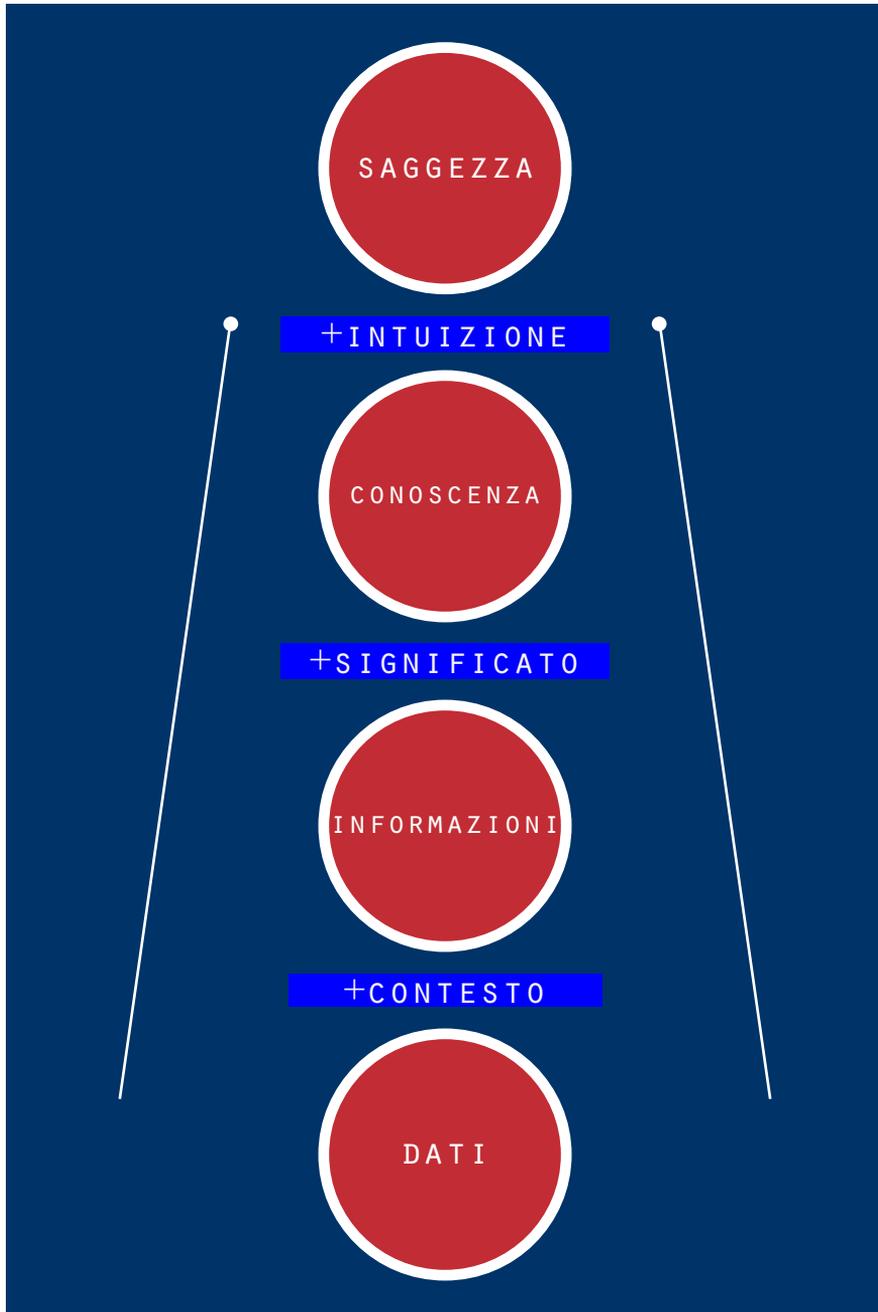
Dov'è la vita che abbiamo perso vivendo?
 Dov'è la saggezza che abbiamo perso nella conoscenza?
 Dov'è la conoscenza che abbiamo perso nell'informazione?
 (T.S. Eliot, The Rock, 1934)

Con la Digital Transformation (DX), tecnologie note come abilitanti – “enabling technologies” (Broy, 2011; Ackerman, 2015) – pongono le basi di un mondo nuovo, trovandosi ad incidere su tutte le sfere, sia personali che produttive/operative. Big data, cloud computing, Intelligenza Artificiale, Industrial Internet Of Things offrono strumenti hardware e software in grado di intervenire sulla gestione, produzione, progetto e strategie, potenzialmente rimodellando la natura strutturale, organizzativa e comunicativa di interi sistemi e dei processi che li sottendono.

Lo scenario che va delineandosi è destinato ad investire tutti i sistemi produttivi, in un percorso verso la fusione dei saperi e delle competenze con i processi informativo-computazionali, generando dinamiche multi-dimensionali nelle quali il mondo fisico si fonde con quello digitale. Si configura così un panorama *blended* che necessita di adeguate strategie per accogliere i nuovi strumenti come un valore aggiunto che muta intensamente i processi di produzione, gestione ed organizzazione dei saperi.

L'avanzamento tecnologico comporta infatti una complessa manovra culturale di fondo, che incide sulle forme del fare, del vivere, dell'abitare, in nuovi sistemi di relazione soggetto-oggetto di complessità radicalmente differente da quelli attuali. In effetti, ogni nuova tecnologia si configura come un agente di cambiamento, costruendo un dialogo con la cultura, i cui effetti si manifestano in nuove visioni e nuove pratiche che assumono una struttura concreta solo nel momento in cui si diffondono nella società. La nostra cultura sembra dunque cambiare in favore di un mondo del documento (Ferraris, 2021) popolato da codici, dati e piattaforme (Accoto, 2018), la cui struttura, aggregazione e “nutrimento” cresce di importanza.

Ma cosa sono i dati? I dati, non sono altro che il materiale sotto forma di bytes, per poterli rendere consultabili è necessario trasformare la enorme mole di bytes prodotti e registrati ogni giorno in qualcosa di strutturato, leggibile ed utilizzabile: tradurli in informazioni preziose e significative. Un documento, per esempio, non è composto solo da dati e dai legami che intercorrono fra loro, ma anche da quelle caratteristiche progettuali aggiuntive che tengono questi dati uniti in un insieme sensato e coerente (Salarelli, 2014), in definiti-va non solo dalla loro struttura ma dai contesti e dai legami che si vanno a costruire.



Il dato quindi è come un atomo, “una piccola porzione” (Gradmann, 2010) che non ha una struttura intrinseca o una relazione necessaria con altri oggetti simili, ma è fortemente legato al contesto. I dati esistono a diversi livelli di aggregazione e astrazione: nel momento in cui vengono aggregati iniziano ad avere una caratteristica di regolarità e di conseguenza hanno la possibilità di diventare informazioni. La trasformazione in informazioni avviene quando è possibile distinguere le strutture, cioè quando i dati sono organizzati in schemi che forniscono – nelle parole di Ackoff (1989) – risposte alle domande “chi”, “cosa”, “dove”, e “quando”: diventano così metadati, ossia una versione embrionale di informazione che racchiude in sé una serie di dati, inseriti appunto in un contesto.

Dato 1: Margherita

Dato 2: Tufarelli

Dato 3: Nata

Dato 4: 8

Dato 5: Settembre

Dato 6: Napoli

Margherita è un termine che potrebbe riferirsi ad un fiore con tanti lunghi petali bianchi, potrebbe essere un nome proprio di persona, così come un brand legato ad una nota catena di supermercati. Abbinato a Tufarelli, Margherita inizia ad acquisire senso e diventare una informazione embrionale che riconduce ad un nome e ad un cognome; con l’abbinamento ad altri (Nata, 8, Settembre e Napoli), opportunamente collocati, i nostri dati acquisiscono contestualità e diventano così un’informazione, in questo caso anagrafica: Margherita Tufarelli è nata a Napoli, l’8 settembre. Via via che i dati organizzati ed aggregati diventano informazioni, queste possono essere inserite in un ciclo interpretativo che conduce alla conoscenza. Il ciclo non si riduce alla trasmissione di dati e informazioni, ma necessita di un continuo filtraggio, riduzione e trasformazione (Bernstein, 2009).

Secondo questa prospettiva, la conoscenza è informazione inserita in un contesto specifico, all’interno del quale non solo si rivela utile, ma si relaziona ad altre informazioni, attraverso processi di contestualizzazione che si basano sia sulla costruzione di significati, sia delle relazioni tra informazioni. L’ultimo stadio di questo processo riguarda il pensiero critico e combinatorio (Bates, 2005) che è in grado di elaborare la conoscenza acquisita e trasformarla in nuova conoscenza.

La rivoluzione dell'archivio

Che siano dati, oggetti o saperi, queste memorie abitano uno spazio (o meglio luogo) specifico in cui sono organizzate e da cui le si va a ripescare: un archivio. La parola si è nel tempo consolidata in una triplice accezione, quella di complesso documentario, il luogo dove viene conservato e l'istituzione dedita alla conservazione. Per archivio si intende quindi non solo il materiale o il luogo relativo all'istituzione archivistica, ma anche tutto ciò che è conservato da altre istituzioni o soggetti, oggetti e/o informazioni opportunamente catalogati e strutturati in maniera tale da permetterne l'accesso.

La trasformazione digitale ha provocato intensi cambiamenti anche nella scienza archivistica che potrebbero essere sintetizzati nel concetto di *Archival Turn* di cui gli studiosi di settore dibattono da circa trent'anni (Bearman, 1991, 1994, 1999; Cook, 1994; Duranti, 1997, 2001). Nel 1994, ad esempio, Cook, faceva riferimento all'uso diffuso dei computer come una "rivoluzione fondamentale" che avrebbe avuto forti conseguenze sulla "natura stessa della memoria collettiva della società". Cook sostiene, infatti, che l'avvento dell'informatica ha richiesto un grande cambiamento al ruolo dell'archivista: da creatore e custode delle "cose fisiche", ora è chiamato non solo a preservare, ma soprattutto a dare un senso alle informazioni elettroniche in relazione al loro contesto, struttura e contenuto.

I termini principali presenti nella letteratura di riferimento risultano variegati: si parla di *deposito digitale*, in genere riconducibile al contenitore di informazioni e di documenti digitali di diversa natura (digital repository), di *archivi digitali* (digital archives) o di *biblioteche digitali* (digital library). Si tratta di "un luogo" (a place of custody) dove memorizzare, consentire l'accesso e conservare risorse digitali ed i relativi metadati che ne permettono la descrizione e la gestione.

La digitalizzazione, unita alla produzione digitale di contenuti culturali ha portato ad un variegato ecosistema di archivi che hanno l'intenzione di essere multidimensionali, dinamici, aperti, e che mirano a dare forma ad una vasta rete di riferimenti contestuali, connessioni storiche o concettuali con altre risorse culturali, anche attraverso l'interoperabilità con altre banche dati, sviluppate in vari ambiti di ricerca e produzione culturale (Vitali, 2011).

Lo scenario cui siamo di fronte è quello di un archivio vivo, animato (Schnapp, 2013) che porta un cambiamento profondo di pratiche e priorità: l'attenzione infatti si sposta sull'accesso e sull'utilizzo del materiale digitalizzato da parte di un pubblico molto vasto e non ben definito.

La pubblicazione online degli archivi digitalizzati ha quindi messo in crisi la tradizionale concezione degli strumenti di ricerca in campo archivistico: trattandosi di materiali principalmente conosciuti e consultati da esperti ne era sufficiente una rappresentazione

oggettiva, capace proprio per questo di rivolgersi ad un tipo di pubblico indifferenziato. Appare, invece, sempre più evidente che la presenza online abbia permesso l'accesso effettivo e potenziale ad un tipo di pubblico non specialistico, a specifiche tipologie di utenti alle quali dovrebbero corrispondere strumenti di ricerca appositamente progettati che tengano conto del loro *background* culturale, degli interessi e delle motivazioni che li muovono.

L'applicazione dell'informatica al mondo degli archivi fisici e alle collezioni di altre istituzioni ha dunque permesso che il tradizionale ruolo dell'archivio subisse due tipi di trasformazioni sostanziali: la prima riguarda l'abbattimento dei vincoli spazio-temporali che permettono l'accesso a determinati tipi di informazioni in breve tempo e anche in remoto; la seconda invece risiede nel poter consultare gli archivi per via digitale che modifica "le forme di produzione della conoscenza" (Vitali, 2011). La crescita degli archivi digitali, infatti, incide enormemente sul modo in cui è possibile avvicinarsi al passato, esplorarlo, conoscerlo elaborarlo e trasmetterlo.

La "rivoluzione dell'archivio" ha ridotto sensibilmente le differenze tra le istituzioni culturali, in particolare quando si tratta della loro presenza online, fino a renderle quasi impercettibili (Gibbons, 2014), non solo; l'aspetto forse più significativo sta nel fatto che:

As more people enjoy and become accustomed to participatory learning and entertainment experiences, they want to do more than just 'attend' cultural events and institutions. The social Web has ushered in a dizzying set of tools and design patterns that make participation more accessible than ever. *Visitors expect the ability to respond and be taken seriously. They expect the ability to discuss, share, and remix what they consume* (Simon, 2010).

In materia di utilizzo delle risorse digitali, ha avuto un ruolo molto importante il movimento Open – nelle sue diverse sfaccettature – che interpreta i contenuti digitali come "aperiti" quando sono allineati con la *Open Definition* ossia: "if anyone is free to use, reuse, and redistribute it-subject only, at most, to the requirement to give credit to the author and/or making any resulting work available under the same terms as the original work."

Dal momento che grazie alla digitalizzazione abbiamo la possibilità di condividere e distribuire contenuti in maniera più rapida e senz'altro più facile, la *communis opinio* è che la distribuzione avvenga in maniera gratuita e non protetta da diritti di proprietà intellettuale. Le opportunità fornite dall'*open content* (Anderson, 2009), grazie al contributo del movimento *Creative Commons*, sono ormai diffuse e coltivate nell'opinione pubblica.

In effetti in contesti digitali le immagini, i documenti e i file, non sono solo trovati, raccolti e pubblicati ma soprattutto sono manipolati. Anche se la questione della proprietà intellettuale in ambiente digitale è attuale quanto controversa, c'è chi sostiene che il libero accesso alle

immaginisia una intrinseca manifestazione della cultura digitale contemporanea (Barranha, 2018). Sulla scia quindi della grande attenzione all'accesso e all'utilizzo del Cultural Heritage di cui di è discusso anche nel primo capitolo, le attività di digitalizzazione e archiviazione si sono diffuse in maniera consistente non solo all'interno delle istituzioni, ma soprattutto al di fuori di esse grazie all'iniziativa di molteplici soggetti pubblici e privati.

L'Unione Europea ha posto notevole attenzione alle politiche dell'*Open Access*, invitando le istituzioni culturali a "liberare i propri dati" e le riproduzioni digitali di opere di pubblico dominio per renderle facilmente accessibili e riutilizzabili. Infatti, l'Agenda Digitale Europea 2020 identifica "l'apertura di dati e risorse pubbliche per il riutilizzo" come un'azione chiave a sostegno del *Digital Single Market*.

Lo scenario quindi sta cambiando e l'idea che i dati ed i contenuti provenienti da istituzioni pubbliche devono essere rese disponibili senza alcuna restrizione, si è diffusa nell'intero settore culturale (Europeana public domain charter, 2010; Europeana pro, 2017). "Dominio pubblico significa che il pubblico li possiede e ha il legittimo diritto di creare e utilizzare le riproduzioni per qualsiasi scopo" (Sarendhoff, 2013).

Così progressivamente sono stati costruiti sistemi archivistici territoriali e nazionali, d'impresa, diffusi; questi sistemi risultano consultabili on line, alcuni dei quali permettono ricerche trasversali sulla documentazione, a prescindere dall'archivio, istituto o soggetto privato che la conserva.

Ma qual è dunque il significato dell'archivio? Nell'immaginario comune gli archivi sono luoghi in cui si custodiscono "cose vecchie", spesso introvabili, impolverate e dimenticate; in realtà non sono rivolti al passato, ma rappresentano essenzialmente una risorsa per il futuro. A questo punto della trattazione per noi è ormai consolidato che se abbiamo conservato testimonianze del passato è per poterle non solo ricordare, ma soprattutto per poterle usare. In *Archive Fever* Jacques Derrida scriveva infatti che:

The question of the archive is not, we repeat, a question of the past.[...] It is a question of the future, the question of the future itself, the question of a response, of a promise and of a responsibility for tomorrow. The archive: if we want to know what that will have meant, we will only know in times to come. Perhaps (Derrida, 1995).

L'archivio non è quindi da intendersi come un catalogo, un magazzino o un museo, ma è ciò che rende possibile la sopravvivenza dei documenti ed il fatto che questi si possano trasformare senza doverli sacrificare. L'archivio digitalizzato rappresenta la possibilità di nuove aperture, di poter cercare nuovi significati o diversi utilizzi del materiale che custodisce. Gli archivi quindi, in ambiente digitale, non sono più luoghi dediti esclusivamente alla conservazione e all'accumulazione, ma alla produzione: "non sono un punto di arrivo, un approdo, magari sereno, un rifugio e una garanzia, ma sono lo spazio instabile e insicuro di una continua creazione" (Zuliani, 2014).

Punti di contatto: la teoria del continuum

Finora abbiamo indagato la “rivoluzione degli archivi” da un punto di vista esclusivamente teorico, esaminando i cambiamenti intercorsi nel modo di intendere l’archivio grazie alla diffusione di internet e delle tecnologie digitali.

Ciò che però ha contribuito sostanzialmente alle differenti prospettive di cui si è discusso risiede nel cambiamento avvenuto in seno alla stessa disciplina archivistica dovuto alla sostituzione del *Record Lifecycle Model* con il *Record Continuum Model*. Si tratta di un argomento molto specialistico che si intende qui analizzare con l’intento di impiegarlo come supporto all’argomentazione che si sostiene in questo volume.

pagina successiva
**Record
Lifecycle model
(Shellenberg,
1965).**

Le teorie o modelli del *continuum* afferiscono al mondo della matematica e si riferiscono a variazioni numeriche che avvengono come transizioni quantitative graduali, senza salti o discontinuità (Stevens, 1946). Sono proprio il contrario dei modelli categorici che, invece, motivano la variazione usando stati qualitativamente diversi. In fisica, ad esempio si parla di continuum spazio-temporale per intendere lo spazio ed il tempo come parti di un unico processo e non come entità distinte. Nella scienza archivistica, questi modelli hanno trovato applicazione in ricerche che, a partire dagli anni Novanta, avevano lo scopo di indagare le intense trasformazioni apportate dal digitale a metodi, strumenti e strutture di produzione e conservazione. Gli archivi, infatti, dal terreno metodologico della storia, sono diventati lo sfondo concettuale ed analitico di una serie di discipline rendendo i termini “archivio” e “archivi” notevolmente elastici ed utilizzati in tantissimi domini disciplinari. Gli studiosi trattano “l’archivio” in riferimento a luoghi, istituzioni, collezioni, pratiche, tracce, metodologie, principi organizzativi, reti di informazione e quadri teorici. Questa “svolta archivistica” in letteratura si identifica con “Archival Turn” (American Historical Association, 2015).

L’applicazione della teoria del continuum al mondo degli archivi digitali ha origine in Australia¹⁹ con il lavoro di Frank Upward che, nel 1996, pubblica un articolo dal titolo “Structuring the Record Continuum Model: part one post-custodial principle and practices”. Il modello di Upward propone una rivisitazione del precedente *lifecycle model* (Schellenberg, 1965).

Record Lifecycle Model (RLM)

Il modello del ciclo di vita per la gestione dei documenti, come articolato da Theodore Schellenberg (1965) e altri (Bantin, 1998), è stato il principale modello di riferimento archivistico fin dagli anni Sessanta. Questo modello vede la vita del documento d’archivio simile a quella degli organismi viventi: una nascita nella creazione, una vita, nelle

fasi di mantenimento e di utilizzo e poi inevitabilmente una morte ad eccezione di quei documenti considerati meritevoli di essere scelti per “sopravvivere” negli archivi storici. Le fasi sono essenzialmente quattro e si suddividono in:

- Creazione del record per un motivo legittimo e secondo determinati criteri. Il record attraversa un periodo attivo in cui assume un valore primario e viene utilizzato o citato frequentemente, da chi lo ha creato o da altri attori coinvolti.
- Il record viene archiviato dall’ufficio creatore e da altri coinvolti nel processo decisionale. Durante questo periodo il record è conservato tra i documenti e i file attivi di chi lo ha creato o degli attori coinvolti. Al termine di questa fase il record viene valutato: se determinato a non avere più valore, si procede con la distruzione; altrimenti viene relegato ad uno stato semi-attivo noto con il termine archivio di deposito.
- Archivio di deposito: il record ha ancora valore ma è fuori dall’uso quotidiano di chi lo ha creato o di altri attori coinvolti. Terminata questa fase si avvia un ulteriore processo di valutazione.
- Archivio storico: Il record è stato valutato meritevole di essere conservato a lungo termine.

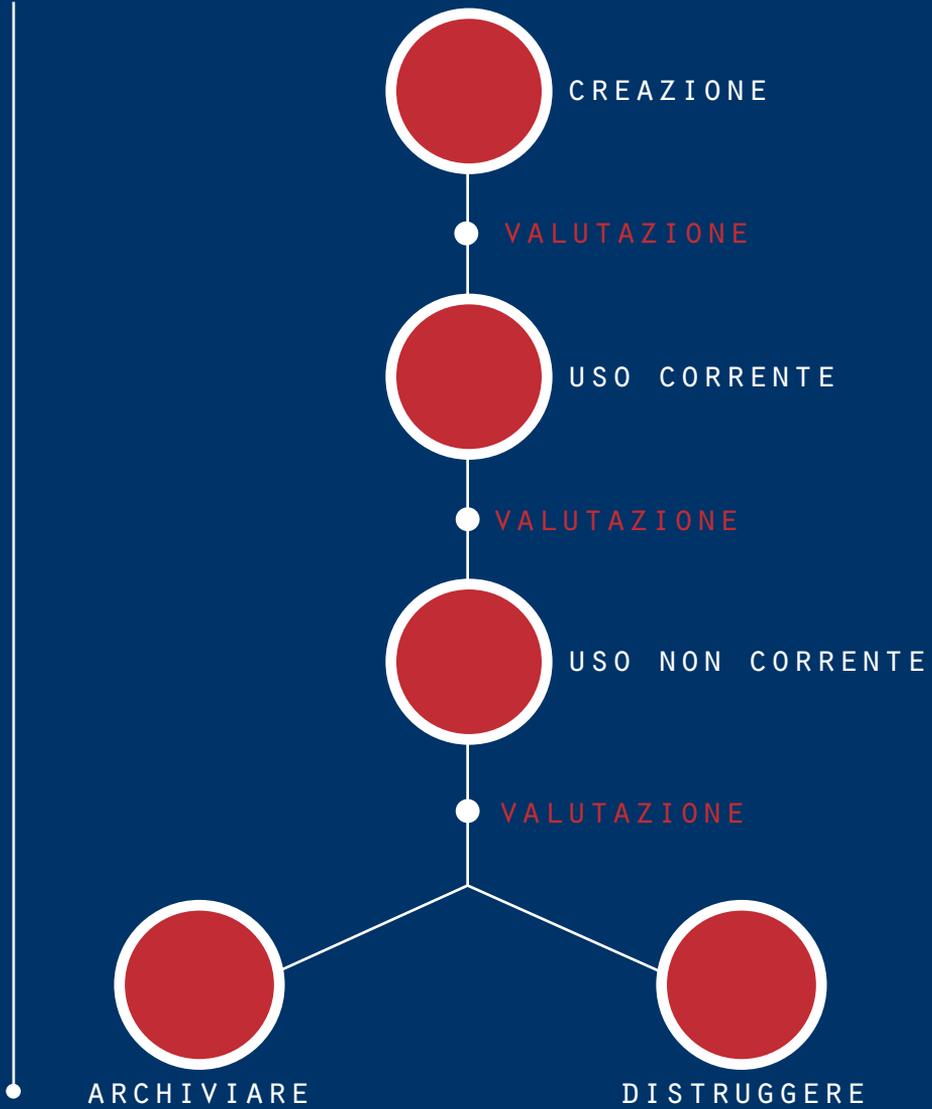
Al di là della prospettiva politica custodita nella scelta di cosa conservare e quando farlo, secondo il Record Lifecycle Model ci sono delle fasi chiaramente definibili e distinguibili (McKemmish, 1997) nelle procedure di Recordkeeping che descrivono cosa accadrà al documento e definiscono chi gestirà il record in ogni fase, creando una netta distinzione tra ciò che è “attuale” e ciò che invece è “storico”.

Il Record Continuum Model (RCM), invece, nasce proprio dall’Archival Turn, che ha introdotto nei dibattiti di settore un nuovo modo di pensare all’integrazione dei processi archivistici, sollevato dall’avvento del digitale, tale da mettere in dubbio il modello lineare del RLM: nel RCM siamo di fronte ad un approccio basato sulla continuità che suggerisce dimensioni spazio-temporali integrate.

L’archiviazione di documenti digitali, infatti, ancor di più se veicolati tramite internet, solleva diverse sfide – argomentate nei paragrafi precedenti – che hanno dimostrato l’inadeguatezza del Record Lifecycle model per i documenti digitali (Yusof & Chell, 2000) che sono per loro natura dinamici e ricorsivi e pertanto possono esistere simultaneamente in fasi diverse del ciclo di vita lineare. Con il digitale, ad esempio, un documento d’archivio in quanto tale è custodito nell’archivio storico, ma può essere per qualsiasi motivo, in qualsiasi momento essere “ripescato” e tornare nell’uso corrente, quello quotidiano. Con la digitalizzazione dell’archivio e la sua conseguente pubblicazione online, infatti, la tradizionale distinzione tra “archivio corrente” (ciò che quindi è di uso quotidiano), “archivio di deposito” (ciò che è in attesa di essere valutato) e “archivio storico” (ciò che è stato valutato come meritevole di

RECORD LIFECYCLE MODEL

TEMPO



essere conservato) perde di significato. Gli oggetti digitali archiviati si inseriscono in un processo continuo e fluido in cui è difficile individuare un inizio e una fine.

Record Continuum Model (RCM)

Il record continuum, sviluppato in Australia (Upward, 1996, 2005, McKemmish et al., 2010), è un modello che sintetizza la pratica di conservazione dei record concependoli come elementi che interagiscono su dimensioni ed assi correlati. In questo modello dunque, non si distingue nettamente dove finisce la fase di creazione e dove inizia quella di archiviazione, ma si presuppone che i record lascino una traccia costante durante tutte le fasi che diventano: creazione, acquisizione, organizzazione e pluralizzazione.

Ciò che Upward intendeva dimostrare è che le informazioni registrate digitalmente (record) fin dalla loro nascita sono già parte di un processo continuo e trasformativo di cui sono protagonisti individui, comunità e tecnologia. All'interno del continuum la creazione dei record viene definita come risultato di un "processo particolare" (McKemmish, 1997), ma non terminano la loro vita in un singolo scopo. Nel continuum, infatti, i record non sono considerati come statici o fissi, ma possono muoversi nel tempo e nello spazio attraverso pratiche personali, organizzative e istituzionali e in altri contesti sia noti che imprevisi (McKemmish, 1997). In altre parole, il RCM è orientato allo scopo: con l'Archival Turn i documenti nell'archivio non sono più creati per servire gli interessi di qualche futuro archivista o storico, oppure per documentare per i posteri qualche decisione o operazione significativa. Sono creati e gestiti per soddisfare esigenze operative immediate.

Il "processo particolare" di Sue McKemmish potrebbe apparire come un concetto vago. È necessario però sottolineare che è vago in quanto volutamente ampio, dal momento che queste ricerche si rivolgono alla pratica archivistica specifica, non sono quindi rivolte all'heritage e, soprattutto si riferiscono ad un aspetto gestionale e di costruzione dell'archivio. Nello specifico, il modello del continuum di Upward va inteso non come un modello bidimensionale ma sferico, tridimensionale o addirittura quadridimensionale, proprio come lo spaziotempo. L'elaborazione del Record Continuum Model permette di riflettere sulla sovrapposizione che si viene a configurare tra il continuo processo dell'heritage e il Record Continuum. A conferma, lo stesso Upward in un lavoro molto più recente (2018) elabora il Cultural Heritage Continuum Model (CHCM) e lo confronta con il RCM sostenendo che entrambi modelli "condividono un ritmo basato sul continuum di elaborazione delle informazioni. All'interno dei modelli il 'battito' delle quattro dimensioni è forte" (Upward et.al, 2018). Il CHCM può quindi essere utilizzato anche negli studi sull'heritage per comprenderne il ritmo persistente di creazione, acquisizione, organizzazione e pluralizzazione.



**Record
Continuum
Model
(Upward,
1996).**

Istituzioni dedite alla memoria, raccolgono e conservano le riproduzioni digitali attraverso sistemi informatici costruiti (gli archivi digitali) che gestiscono le informazioni registrate in modo che possano viaggiare oltre i confini spaziali e temporali per diventare memoria collettiva (Bryne, 2007; Gilliland et al., 2008; Upward, 2005). La creazione di memoria, però, non è altro che la cultura in azione e comporta processi di creazione, condivisione, ricordo, riconoscimento, distruzione, dimenticanza e interruzione dell'identità culturale (Upward et al., 2018). L'archivio, quindi, se prima poteva essere considerato come un "pezzo" statico della storia, ora si propone come una "forma in costante evoluzione e mutevole" (Gilliland & McKemish, 2004). Ne è risultato un rafforzamento della disciplina archivistica negli ultimi 20 anni, un allargamento nei confronti di altre discipline e l'esplosione della ricerca concernente la costruzione dell'archivio e dei record (Gilliland & McKemish, 2006).

Riconoscere l'aspetto processuale anche nella vita dei record ci spinge a riconsiderarne le implicazioni sociali e culturali, in virtù di tutto ciò che la rivoluzione digitale ha apportato come cambiamenti nel concetto stesso di archivio. Infatti se (tradizionalmente) il termine presuppone un'eredità chiusa, una sorta di "memoria consegnata", i documenti non sono più conservati, ma "sepolti" in un archivio. Tuttavia, in linea con questi sviluppi, l'archivio può essere inteso non più come un deposito, ma come una fabbrica che permette, nel suo continuum, di (ri)scrivere la storia, (ri)scrivere il presente e il significato del presente prima ancora che appaia.

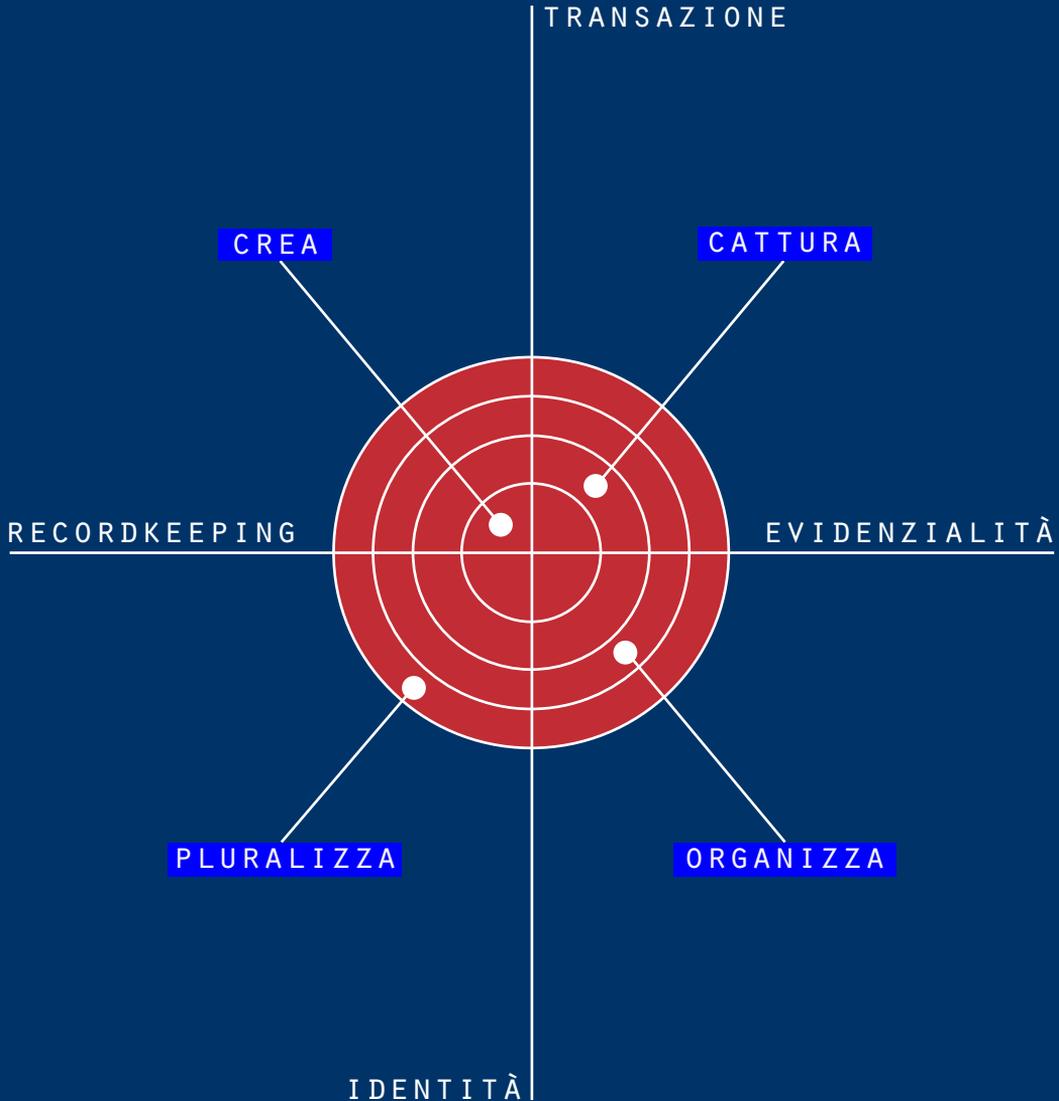
Verso l'archivio diffuso

Lo scenario ricostruito ci mostra che sia il Cultural Heritage che gli archivi hanno vissuto una profonda trasformazione che ha portato entrambi i domini ad essere intesi come non più come statici e depositari ma come processi dinamici e in continua evoluzione. I processi sia relativi all'heritage che all'archivio, nel digitale stringono una relazione talmente stretta da risultare a volte sovrapposti (Gibbons, 2014, 2016): strati e contesti, presupposti e relazioni rendono il Cultural Heritage e l'archivio fortemente integrati.

Negli ultimi due decenni la costruzione e la gestione di archivi e database ha acquisito importanza sempre maggiore nei percorsi di ricerca di diversi settori disciplinari, transdisciplinari, professionali e tecnologici. Tali studi rappresentano il naturale esito di traiettorie epistemologiche e pratiche che affrontano le cose d'archivio, in senso estensivo e la loro presenza in diversi spazi disciplinari, comunitari e professionali (Gilliand, Lau & McKemish, 2021).

Mentre quindi il digitale riconfigura sia la produzione culturale che la memoria sociale, si trova ad intervenire anche sull'archivio rendendo il termine sempre più capiente: può assumere

RECORD CONTINUUM MODEL



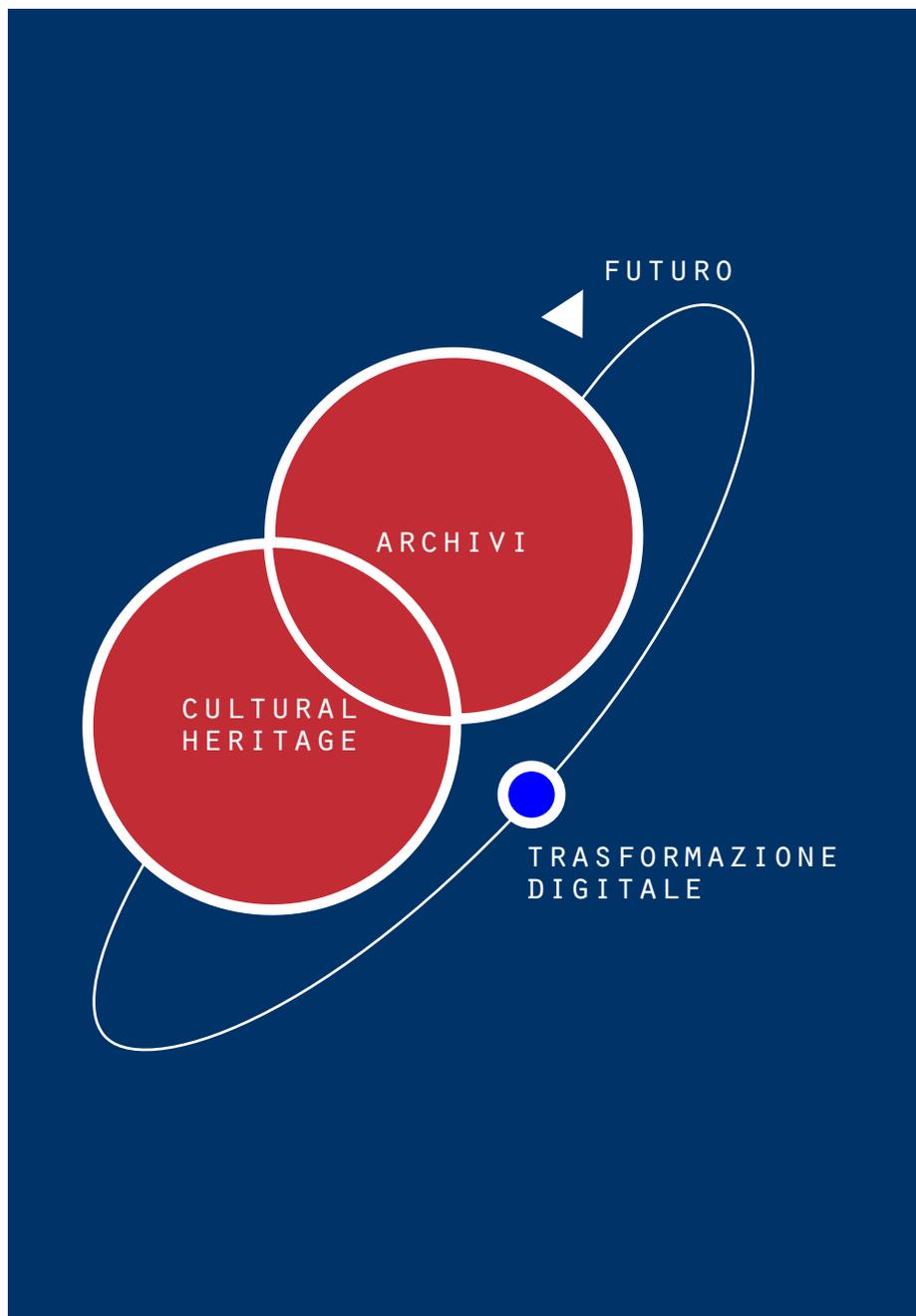


Verso l'archivio diffuso.

il senso di metafora, luogo, sistema e logica di produzione, trasmissione e conservazione della conoscenza. La comprensione della parola “archivio”, è andata così oltre le aree della pura scienza archivistica rendendo il materiale contenuto e la struttura che lo governa “by people, of people, for people” (Ketelaar, 2001) proponendo un cambiamento che si riflette in moltissimi ambiti, sia di ricerca che professionali. Si è verificato quindi una sorta di “impulso archivistico” (Foster, 2004), o per dirla con Derrida (1995) di mal d’archivio, che lo ha visto espandersi nelle informazioni registrate ed organizzate con le quali ci confrontiamo ogni giorno. Il materiale archiviato, infatti, in ambiente digitale permette letture multiple da parte di diverse tipologie di utenti, in diversi contesti, condividendo però la stessa esperienza – in contemporanea – senza precluderla o danneggiarne le tracce per gli altri.

In questo paragrafo si discute dell’archivio diffuso secondo due principali direttrici: la prima riguarda la possibilità che l’archivio assume – grazie al digitale – di esistere simultaneamente in momenti diversi, custodendo oggetti che possono essere “anche smembrati, trasportati in nuove circostanze in cui vengono rappresentati e utilizzati” (Foster, 2004); l’altra, invece si riferisce all’estensione disciplinare dell’archivio che invade diversi settori. Se infatti gli archivisti dibattono di archival turn, indicando il momento in cui l’archivio cessa di riguardare esclusivamente il terreno metodologico della storia, ma diventa lo sfondo concettuale ed analitico di una serie di altre discipline, dall’altro notiamo come questo abbia lentamente conquistato terreni prima estranei, mettendo in crisi anche il tradizionale ruolo dell’archivista. L’archivio compare in contesti nuovi facendo emergere la necessità di profonde collaborazioni interdisciplinari (Hölling, 2015) per esplicitare il nuovo ruolo che gli archivi digitali assumono nella transizione al digitale.

La grande quantità di documenti digitali prodotti, consultati, consumati e comunicati, (la documanità di cui parla Ferraris) ha implicazioni di vasta portata per l’archivio, che si trova così ad approdare alla più ampia sfera di produzione culturale. In ambiente digitale, infatti, la transazione degli oggetti culturali tra e con vari media digitali, ha fatto sì che la registrazione di dati e documenti subisse uno spostamento verso la vita pubblica e la cultura popolare contemporanea (Beer & Burrows, 2013). Così sempre di più l’archivio ha tessuto una relazione stretta con le tecnologie e con l’industria, diventando l’apparato attraverso il quale mappare il quotidiano delle attività personali e produttive umane (Giannachi, 2016). In questo quadro l’archivio cessa di essere esclusivamente custode e assume il ruolo di facilitatore dei processi selettivi ed interpretativi attraverso i quali una cultura produce il suo Heritage. Hal Foster (2004) descrive la natura degli archivi come “trovati ma costruiti, reali ma fittizi, pubblici ma privati”: si riferisce all’archivio come luogo di creazione, quasi assecondando un’ambizione utopica tramite “il desiderio di trasformare il ritardo in divenire, di



recuperare visioni fallite nell'arte, nella letteratura, nella filosofia e nella vita quotidiana in possibili scenari di tipi alternativi di relazioni sociali, [...] per trasformare i luoghi di scavo in luoghi di costruzione" (Foster, 2004).

L'archivio oggi ha il potenziale di permettere le creazione di nuove visioni, di diventare un'entità non più statica ma dinamica e diretta verso il futuro: nuove interazioni emergono, entrano nell'archivio e lo trasformano; non è mai chiuso, limitato o esaurito piuttosto, ha potenzialità illimitate per la creazione di nuovo Heritage.

Oggi l'archivio comprende, spesso contemporaneamente, una serie ampia e correlata di pratiche non tradizionalmente considerabili come archivistiche: si parla di archivio quotidiano (O'Carroll, 2015; Drysdale, 2019), archivio accidentale (Manning, 2017), archivio di impresa (Castellani & Rossato, 2014), archivio di prodotto (Goretti et al., 2015); archivio di competenze e così via.

Le mutevoli aspettative sui ruoli dell'archivio nel 21° secolo, risiedono quindi nella ir-rilevanza sempre crescente dei vincoli di luogo, di tempo e di mezzo nell'era dell'accesso (Rifkin, 2000), resa possibile ed esplicitata dalle moderne tecnologie digitali. L'oggetto dell'attenzione, sia per quanto concerne la metodologia che la pratica archivistica, e anche degli studi sull'heritage non è più nel prodotto culturale-archivio ma nel *processo di creazione-archivio*; un archivio che non comprende più solo documenti, ma si propone in una molteplicità di piattaforme di visualizzazione per riprodurre il passato, catturare il presente, mappare la nostra presenza e costruire il futuro.

CULTURE IS NOW
THREE-DIMENSIONAL,
AS MUCH TACTILE AS
VISUAL OR TEXTUAL,
ALL AROUND US AND
INHABITED, LIVED
IN RATHER THAN
ENCOUNTERED IN A
SEPARATE REALM AS A
REPRESENTATION.

**Da luogo di conservazione
a strumento di progetto**

La trattazione di questo volume si è evoluta su tracce parallele, con un percepibile legame: abbiamo affrontato la contemporanea concezione di Heritage e come l'emergere della cultura digitale abbia rivoluzionato la sua fruizione, conservazione, ma anche la sua produzione. Il digitale si è trovato ad incidere sulle dinamiche d'archivio, aggiornandone la portata ed espandendone i campi di applicazione, portando la ricerca e anche la pratica del design sempre più vicine a questi contesti. Infatti, complice la digitalizzazione e tutta una serie di fenomeni che si sono susseguiti grazie ed a causa di essa, abbiamo visto come il concetto di archivio abbia subito delle trasformazioni sostanziali, che lo hanno allontanato dall'aspetto istituzionale per diventare luogo di conservazione per un certo tipo di memoria organizzata, su supporto ovviamente digitale. L'heritage e l'archivio si connotano sempre di più come un continuum che rende indivisibile la dimensione materiale da quella immateriale, il passato dal presente. Su questa scia l'archivio assume il ruolo di custode della memoria e della conoscenza, sia essa sociale, istituzionale, oppure legata al fare come ad esempio la memoria aziendale e produttiva d'impresa.

Una seconda traccia ha indagato la relazione tra design e cultura nelle sue molteplici prospettive che hanno portato il design ad essere inquadrato sia come parte attiva del continuum della cultura, sia lo specchio dei tempi – dal momento che è attraverso gli artefatti che la cultura si esprime – sia come catalizzatore del cambiamento con la sua capacità di proiezione verso nuovi modi in cui la cultura può manifestarsi (Otto & Smith, 2020). Il design ha infatti assunto un ruolo consolidato nella mediazione tra tecnologia e cultura, diventando un agente del cambiamento culturale. D'altro canto è avvenuto che le tecnologie abbiano inciso su un cambiamento nel concetto stesso di cultura materiale stratificando “una geografia diffusa di azioni e processi di materializzazione, che rendono possibile un'esperienza profonda, densa e intensa di prodotti, estesa nel tempo e nello spazio, per cui si può parlare di materialità aumentata o di meta-materialità” (Lupo, 2019). Così il design sposta il suo campo di applicazione dall'ambito dei beni materiali a quelli immateriali, dalle strategie ai processi, dai

servizi alle policy, di fatto mutando la sua attenzione sullo scopo dell'attività progettuale più che sull'oggetto del progetto, permeandosi sempre di più della dimensione culturale. In questo senso, si muove in una sorta di continua danza sui confini spostando ripetutamente i contesti di azione e di applicazione che quindi si dimostrano elastici per una disciplina eteronoma (Riccini, 2017b) come il Design.

Nel quadro così configurato il design assume un ruolo controverso perchè permette una continua rigenerazione dell'Heritage, fornendo come risultato delle sue attività implicazioni di tipo culturale e, contestualmente, agisce come attore attivo nelle modalità e nelle materialità secondo le quali la cultura incorpora tecnologia e viceversa, la tecnologia incorpora – e si fa vettore – di cultura (Lupo, 2019).

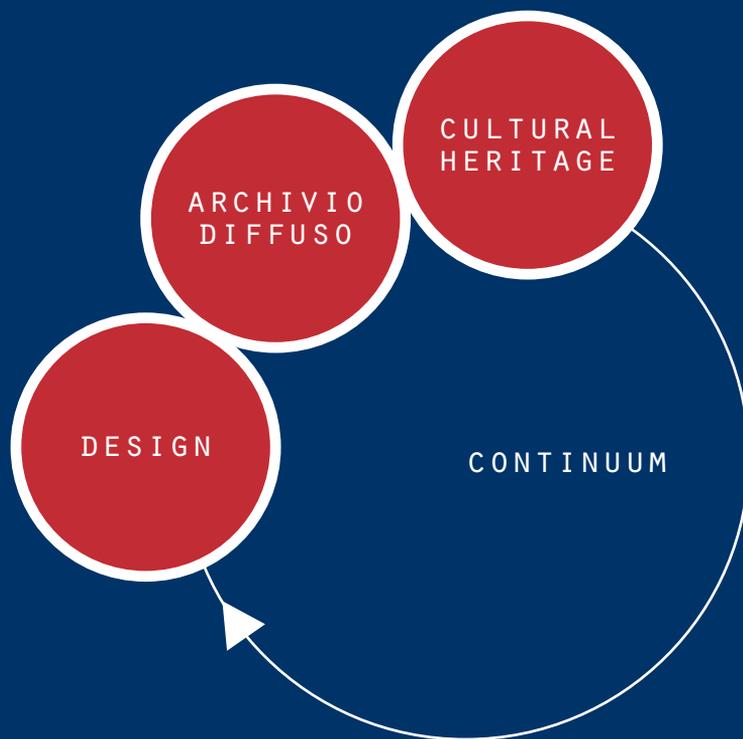
➔
Processo culturale dell'Heritage nella trasformazione digitale

Secondo queste prospettive non esiste un Heritage del passato contrapposto ad un “Contemporary Heritage” (Battesti, 2012), ma siamo di fronte ad un processo continuo che nel design italiano è particolarmente evidente: con una grande attenzione alle competenze, alle risorse locali e territoriali, una forte sensibilità nei confronti della cultura del fare radicata nei territori di appartenenza e provenienza, il legame con l'Heritage fa quasi parte del corredo genetico del design italiano. Per dirla con Andrea Branzi (2007): “gli oggetti non sono solo oggetti, ma dispositivi di mediazione simbolica e culturale”.

In quest'ultimo capitolo si tireranno le fila della riflessione per provare a giungere ad una conclusione – certamente non definitiva, ma si spera generativa – su come i fenomeni indagati incidono sulla sfera del design per quanto concerne la pratica e la ricerca, e viceversa ossia dove si colloca la ricerca e la pratica del design in questo quadro e quali potranno essere i possibili scenari che vanno configurandosi per il progetto. Per fare questo è necessario proseguire la riflessione sul terreno di incontro quotidiano e tangibile tra Heritage, archivio e design: il territorio dell'impresa.

Heritage d'impresa

A partire dagli anni Novanta il settore manifatturiero italiano ha dovuto fronteggiare un susseguirsi di cambiamenti, radicali e profondi, dovuti alla delocalizzazione produttiva e la conseguente progressiva globalizzazione delle supply chain; l'organizzazione dei processi produttivi ha subito un'intensa trasformazione e le imprese hanno dovuto in qualche modo adattarsi. Si potrebbe sostenere, infatti, che il massimo obiettivo sia generalmente quello di durare, ovviamente senza perdere la propria identità, dunque valorizzando, proteggendo e costruendo nel tempo la propria memoria d'impresa. L'heritage inteso come risorsa relazionale compare quindi nelle imprese italiane intorno agli anni Novanta e si deve sostanzialmente alla



LA TRASFORMAZIONE DIGITALE
AMPLIFICA IL PROCESSO

convergenza di più fattori: la de-ideologizzazione della memoria storica; il sostanziale cambio di passo nell'economia e la comparsa di mercati sempre più globalizzati. Il desiderio di durare, a fronte della forte crisi della manifattura, ha infatti fatto emergere l'esigenza di rinnovamenti sia strutturali che organizzativi, fondati sulle proprie esperienze e competenze per valorizzare il capitale umano e i saperi.

I sistemi produttivi locali hanno saputo acquisire e generare valore conservando il loro sapere specifico, distintivo e originale, proiettandolo in una logica globale che ne valorizza la differenza. Il valore della tradizione e l'adattabilità delle imprese hanno trovato riscontro in un aggregato disciplinare noto come *Heritage strategies* che ha consentito alle imprese di riposizionarsi in periodi di crisi, andando a creare un vero e proprio modello economico. In questo periodo le imprese italiane hanno compreso che fare leva sull'heritage poteva rappresentare una delle poche risorse del *Made in Italy* che non potevano essere imitate. Hanno quindi deciso di investire sulla storia dei brand, sulla loro secolare tradizione artigianale. tutto questo si è tradotto in anniversari aziendali, musei e archivi storici di imprese, libri e campagne pubblicitarie incentrate sulla storia di un brand, la data di fondazione delle aziende compare sempre più spesso nel marchio aziendale.

L'heritage inizia così ad essere interpretato come un attributo aggiuntivo di prodotti e servizi, utile per le strategie di marketing in quanto sintesi di un sottoinsieme di attributi immateriali simbolici, quali il legame con il passato, la figura del fondatore, della sua famiglia, le tecniche di lavorazione delle origini, le persone che hanno reso celebre il prodotto o la marca, il contesto storico, il territorio di origine (Mosca, 2017). Gli strumenti di questo tipo di strategie, va detto specificatamente commerciali, non sono stati mai esaustivamente tracciati ma sono principalmente rintracciabili nel Museo d'impresa e nell'archivio storico, strettamente collegati l'un l'altro e dai quali possono derivare una serie ulteriori opportunità strettamente connesse (Riviezzo et al., 2016).

L'importanza degli attributi immateriali custoditi nell'heritage di un'impresa si sono consolidati, per quanto concerne il *Made in Italy*, principalmente nei mercati del lusso e della moda (Mosca, 2017) per poi estendersi in tutti i settori delle 4A: Abbigliamento e accessori; Agroalimentare; Arredamento e Automotive. La valorizzazione dell'identità dei brand attraverso l'heritage si basa su un uso contemporaneo dei messaggi del passato, ricostruendo una memoria d'impresa che ha ricadute sulle attività del presente e genera futuro.

In Italia, dunque, per motivi strettamente culturali è stato quasi naturale intraprendere un percorso di ricostruzione tra la dimensione materiale degli artefatti e quella immateriale dei saperi delle competenze e dei processi in particolare in tutte quelle aziende

in cui il “modello di produzione artigianale, mai abbandonato [...] nel tempo è divenuto uno strumento competitivo e di differenziazione positiva» (Arrighetti & Ninni 2014). La manifattura del Made in Italy è ricca di valori immateriali e di significati culturali che hanno radice nel legame con il territorio, nel contesto sociale e nelle tecniche storicizzate nei luoghi che oggi si esplicitano in una continua contaminazione tra le tecnologie avanzate e le competenze artigianali profondamente rigenerata (Cianfanelli, 2019) nelle filiere della moda, così come in quelle dell'arredo si fa leva sul sistema di competenze e saper fare che costituiscono l'heritage di impresa. Ad esempio, è stato possibile assistere al rilancio di diverse case di moda storiche che, facendo leva sul proprio Heritage, lo hanno trasformato in uno strumento competitivo per l'identità di brand, da spendere nel quadro altamente dinamico dell'industria della moda globalizzata (Pistilli, 2018). Il rilancio dei brand si basa sulle pratiche note in letteratura come Brand Heritage (Hakala et al., 2011, Wiedmann et al. 2011) e Heritage Marketing (Urde et al., 2007), in cui troviamo l'elemento della nostalgia a moderare la relazione tra lo scopo di far risorgere il marchio e l'attualizzazione dei prodotti, dimostrando che il senso del passato rafforza l'interesse dei consumatori (Davari, Iyer & Guzmàn, 2017). Ad ogni modo, qualsiasi sia il settore merceologico, l'heritage ha dimostrato di rappresentare una risorsa attiva da utilizzare continuamente integrandola nella costruzione della brand identity e nello sviluppo delle nuove collezioni di prodotti, provocando crescita in termini economici in tutte quelle aziende che hanno usato l'Heritage per sollecitare delle risposte emotive nei clienti (Morley & McMahon, 2011). Questo eccessivo – si ritiene – sbilanciamento che vede l'heritage come una risorsa di marketing ha condotto ad una storia totemica, ad un feticcio continuamente sottolineato con lo scopo di rafforzare l'identità di marca: non sono brand dotati di Heritage, ma “Heritage brands” (Urde et al., 2007) che dunque coltivano, mantengono e proteggono il loro patrimonio per generare un marketing aziendale– e quindi un income– più forte (Urde et al., 2007; Fionda e Moore, 2009).

Tuttavia, la riconoscibilità di un brand si fonda su una gamma complessiva di valori che ispirano prodotti, strategie e comunicazione; all'interno di questo scenario gli archivi aziendali –custodi del brand heritage– hanno assunto un ruolo prioritario nell'interazione tra eredità e creatività per preservare la memoria ed ispirare nuovi progetti (Vacca, 2014). Così con il diffondersi delle nuove tecnologie digitali nei campi della produzione, dell'organizzazione e della progettazione, nelle imprese si è andato costituendo un continuum tra la documentazione della memoria storica (in continua costruzione) registrata negli archivi, la trasmissione delle conoscenze, la fruizione e l'applicazione del sapere nelle attività quotidiane di progettazione, che diventano così knowledge centered (Lupo, 2019). Si tratta di traiettorie estremamente interessanti per questo percorso di ricerca, dal momento che utilizzano le

pre-esistenze conservate negli archivi, sotto forma di conoscenza operativa e manipolabile, ma che “proiettano le differenze distintive del Made in Italy in un contesto competitivo futuro” (Micelli & Rullani, 2014)

L'archivio in uso

Ecco che, complice anche la digitalizzazione come prima manifestazione diffusa dell'evoluzione tecnologica, le aziende di diversi settori hanno investito ingenti risorse nella costruzione del proprio archivio sia fisico che digitale, talvolta addirittura riacquistando prodotti, capi o accessori dal mercato del vintage e del second hand oppure attivando progetti di *Product Reverse Engineering* (Goretti et al, 2018 ; Cianfanelli, et al 2015) per digitalizzare gli oggetti d'archivio.

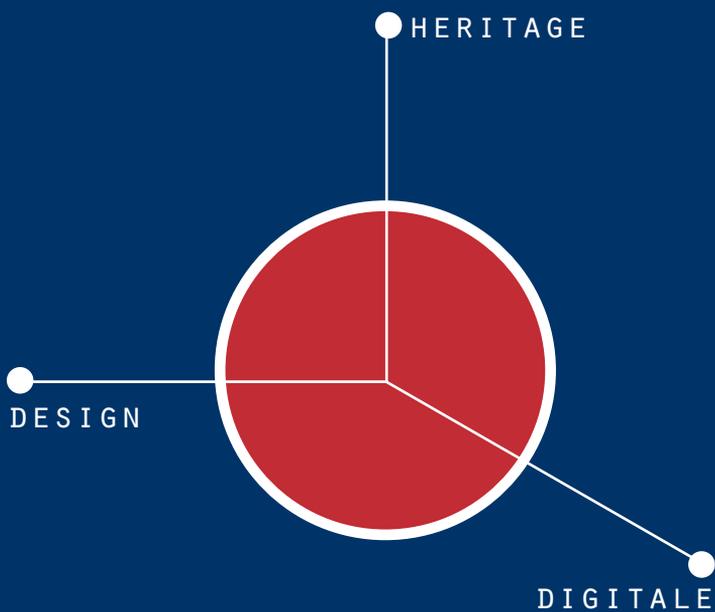


L'archivio in uso mette in atto una triangolazione tra tecnologie, eredità culturale e progetto.

Per effettivamente comprendere la mole di risorse impiegate nella costruzione e nel mantenimento di un archivio storico d'impresa, si ritiene utile portare nella discussione un esempio afferente al settore della moda, che come spesso accade interpreta tempestivamente le istanze del presente. L'archivio della *Maison Christian Dior* è stato creato in occasione della mostra organizzata per il Quarantesimo anniversario del brand che si tenne al Musée des Arts Decoratifs di Parigi nel 1987, in tempi quindi ben lontani da quella che oggi conosciamo come rivoluzione digitale. L'archivio del brand francese attualmente comprende un apposito sito web, ed un luogo fisico che conserva circa 4.000 capi, migliaia di accessori, bozzetti e altri tipi di materiale divulgativo e pubblicitario. Costruire l'archivio storico è stato e senza dubbio un investimento importante, così come il suo mantenimento: nell'archivio fisico di Dior si seguono rigide regole di conservazione che tengono gli oggetti conservati lontani dalla luce del giorno, con un'umidità compresa tra il 45 ed il 50% ed una temperatura tra i 18 e 20 Gradi.

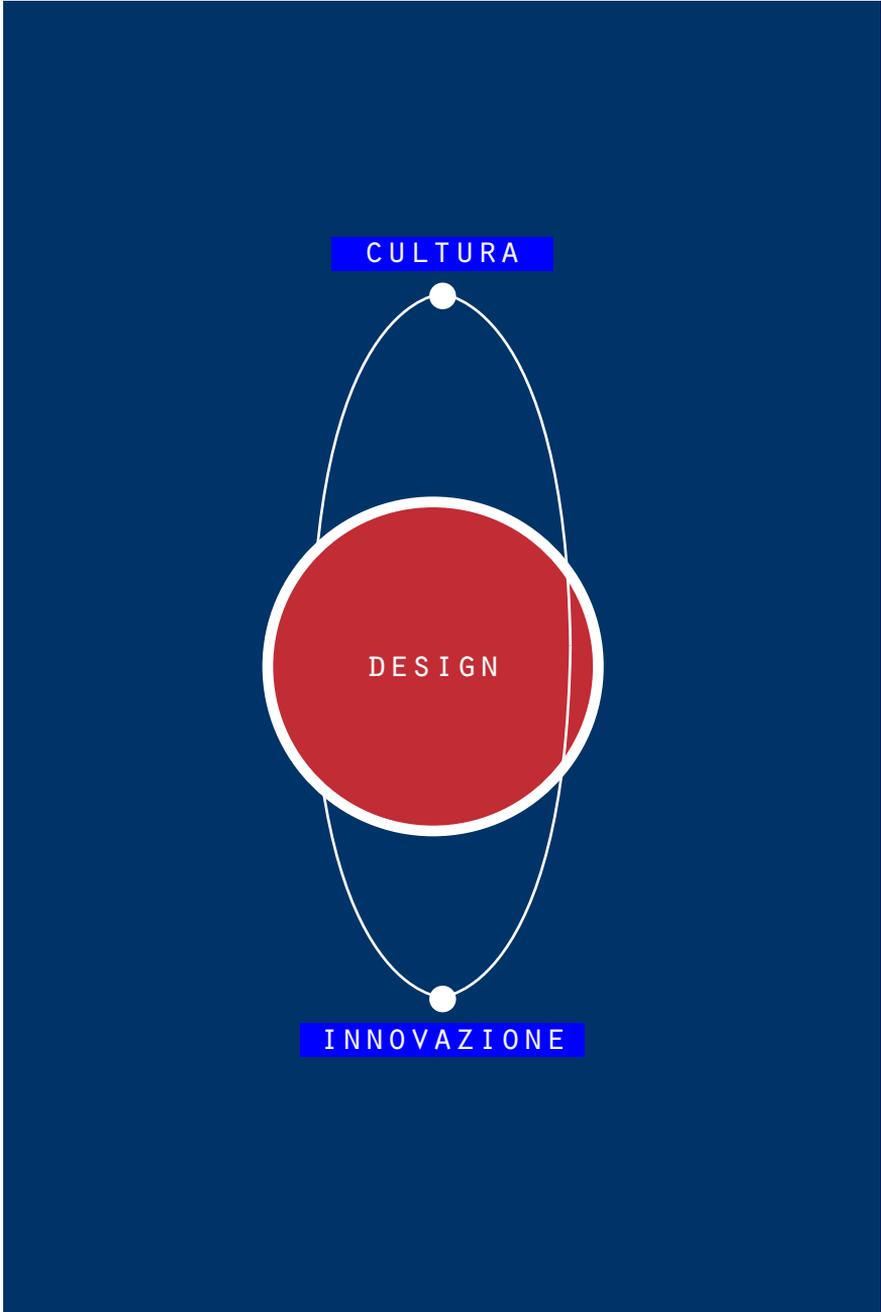
Con il sistema moda che ha aperto la strada, la costruzione degli archivi storici si è diffusa in tantissimi altri settori sostanzialmente per la comprovata importanza della conoscenza codificata, dei suoi sistemi di gestione e del ruolo che i databases assumono a supporto delle decisioni, delle pianificazioni e dei processi aziendali. Le risorse archiviate permettono, infatti, di attuare processi di ricontestualizzazione, identificazione ed estrazione di specifici elementi, modelli o porzioni di materiali che possono essere valutati ed adattati al nuovo problema o decisione (Corin Stig et al. 2015).

Interessante come già nel 1995 Duffy, Duffy & MacCallum (1995) scrivevano di “design by reuse” intendendo il processo di progettazione di qualcosa di nuovo applicando conoscenze precedenti, condivise da altri o archiviate in oggetti come documenti, software e





Il design si colloca nello spazio di intersezione tra identità culturale ed innovazione.



prototipi. In questo senso, le risorse della conoscenza codificata e condivisa in un archivio si rivelano utili a migliorare l'efficacia e l'efficienza dei processi, supportare le fasi di controllo e verifica, promuovere il pensiero creativo e combinatorio e prendere decisioni. Questo assume rilevanza maggiore – in termini operativi – in relazione alla rivoluzione apportata dai *computer aided systems*, software e piattaforme a supporto dei processi di filiera. L'archivio è per queste sue caratteristiche gradualmente diventato non solo utile, ma addirittura necessario e propedeutico per l'introduzione di tutti gli altri sistemi previsti dalla transizione digitale o del 4.0. In letteratura è infatti possibile trovare evidenza di come i designer usino gli archivi di brand, custodi del proprio heritage, quale fonte di ispirazione per la progettazione (Clarke & De La Haye, 2014; Riegels-Melchior e Svensson, 2014). Questo tipo di indagine derivata si trova ad incidere sulle scelte progettuali così come nelle tecnologie impiegate nell'esecuzione (Almond, 2020).

Inoltre, da alcune ricerche emerge che molte delle conoscenze specifiche maturate da un'impresa provengono dall'esperienza acquisita nell'ambito dello sviluppo del prodotto (Blessing & Wallace 2000) o di qualsiasi sia l'output. È dunque anche utile considerare che la conoscenza acquisita, se interfacciata con un archivio digitale, potrebbe essere trasmissibile ed avere valore al di fuori del contesto specifico che l'ha generata (Radeka, 2015). È importante, pertanto, sottolineare che l'archivio aziendale non nasce con un intento commemorativo o esclusivamente legato alla comunicazione ed al consolidamento dell'immagine aziendale, ma come risorsa attiva – e altamente operativa – da utilizzare continuamente integrandola nella quotidiana gestione, nella costruzione della brand identity e nello sviluppo di nuovi prodotti.

L'uso dell'archivio si trova ad intervenire a diversi stadi delle dinamiche aziendali, non solo quelle creative e produttive. Infatti, da alcune ricerche emerge che l'uso degli archivi può migliorare le prestazioni strategiche (Bazerman, 2012) e che l'impiego attivo della conoscenza storica di impresa si rivela uno strumento efficace anche al livello decisionale e di governance (Kroeze & Keulen, 2013) per definire l'identità del brand, obiettivi ed aspettative per il futuro (Godfrey et al., 2016; Suddaby et al., 2010). Ancora, di recente Vim van Lent e Andrew D. Smith, si sono dedicati a costruire in ambito manageriale le basi teoriche per una connessione tra gli archivi aziendali, il sense-making e il rinnovamento strategico (van Lent & Smith, 2019), rintracciando nel ragionamento basato sull'analogia le basi per l'utilizzo della memoria storica nei processi di sense-making. Per gli autori, la valutazione dell'importanza strategica dell'analisi storica deve iniziare con una solida base empirica: l'archivio aziendale (van Lent, Smith, 2019). In effetti, la memoria registrata consente in primo luogo di approcciare alla storia d'impresa come un processo continuo in cui gli



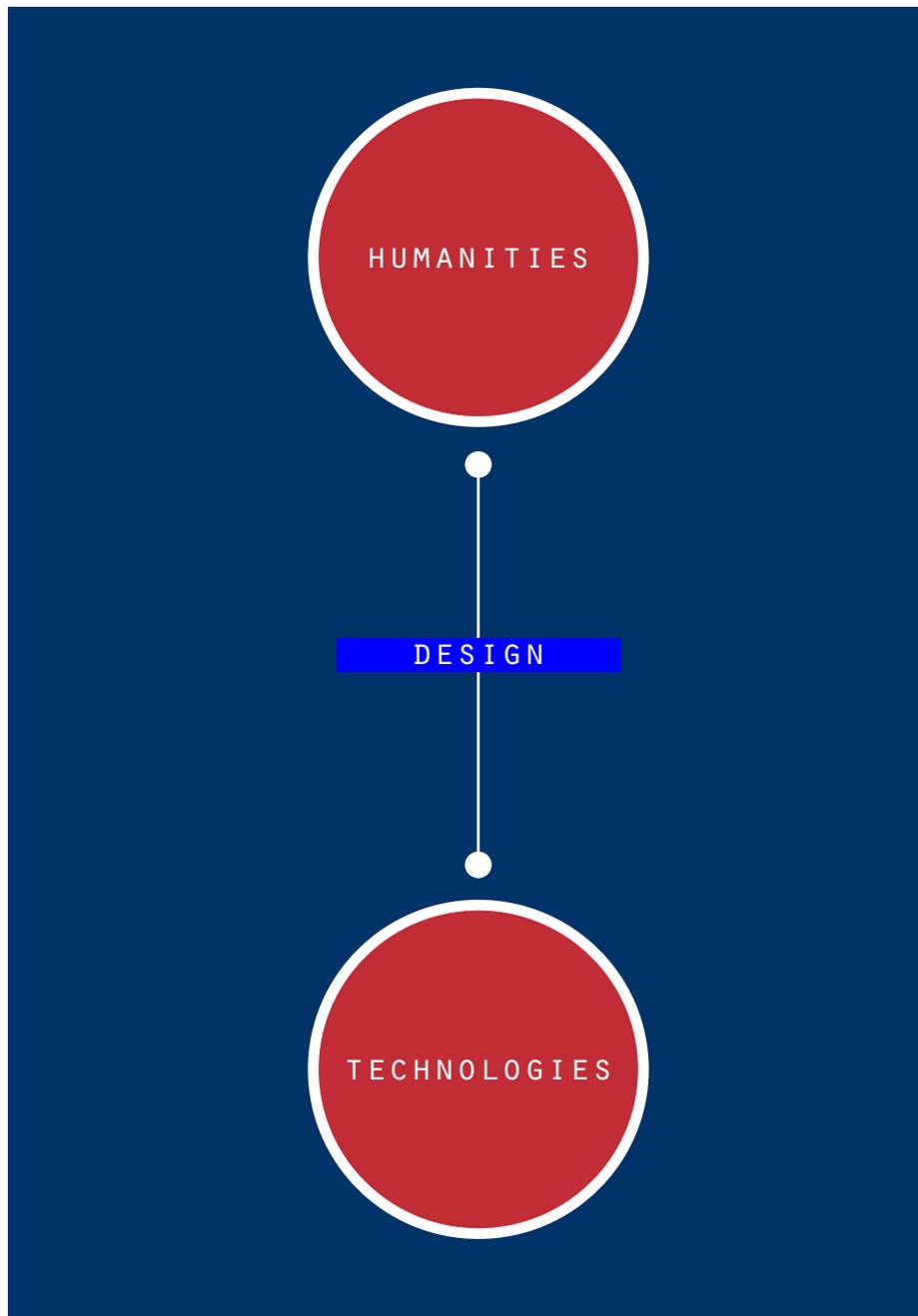
Il design si pone all'intersezione tra Humanities e Technologies

eventi ed i risultati di tali eventi possono essere interpretati secondo la lente del presente. Ovviamente, affinché un archivio possa diventare uno strumento utile e consultabile – e non solo una raccolta dei contenuti più disparati – è necessario che questo sia creato organizzato secondo delle precise regole che lo tengono insieme secondo dei criteri sensati e coerenti che permettono la scoperta e la produzione di conoscenza. La costruzione di un archivio è quindi anche in azienda basata su un insieme di scelte metodologiche che dipendono fortemente dal materiale conservato e dal tipo di uso che se ne deve fare. È evidente, dunque, che non esistono delle regole organizzative univoche per tutti i contesti di applicazione e di azione, dal momento che gli oggetti parte di un archivio aziendale possono comprendere una vasta gamma di artefatti: documenti, immagini, modelli tridimensionali, disegni, prototipi, campioni, ecc., la cui conservazione è stata estremamente facilitata dal digitale.

Nei capitoli precedenti di questo volume, però, abbiamo visto come la digitalizzazione abbia anche comportato una comprensione allargata, inclusiva e pluralista dell'archivio, che oggi può essere inteso come un *multiverso* nel quale le fasi di creazione, gestione ed uso possono essere intesi come parte di un unico ecosistema (McKemmish & Piggott, 2013). Ed è infatti proprio grazie a questo slittamento, dovuto all'*Archival Turn*, che gli archivi oggi possono essere parte della produzione, della narrazione e della costruzione della cultura aziendale. Sono diventati uno strumento di dialogo interno – dunque tra i reparti aziendali – ed esterno, tra l'impresa e la società.

La ricerca di Vim van Lent e Andrew D. Smith (2019), pur restando in ambito strategico e manageriale si avvale della letteratura afferente all'area disciplinare delle *Behavioural Economics* per sostenere che l'archivio aziendale innesca un tipo di ragionamento basato sull'analogia. Permettendo un accesso alla conoscenza di tipo sincronico, ma anche diacronico, gli archivi si configurano come strumenti che consentono un'elaborazione controllata delle informazioni anche in domini che apparentemente risultano lontani (Martins et al., 2015). Sul ragionamento basato sull'analogia e l'apprendimento torneremo nel paragrafo successivo, per confrontare come i benefici dell'analogia sono dimostrabili come validi anche per i processi progettuali e come le conoscenze pregresse e accumulate si inseriscono in questo framework.

Per concludere, la memoria d'impresa ha dimostrato di essere una leva strategica rilevante, fonte di vantaggio competitivo durevole e difficilmente imitabile, oltre che uno strumento culturale essenziale. La sua organizzazione e restituzione tramite un archivio permettono alle imprese di raggiungere benefici a diversi livelli: in primo luogo, conoscere la propria storia aiuta e abilita l'elaborazione di scelte future coerenti ed





Il design agisce quasi come una tara nei confronti del peso crescente delle technologies nella trasformazione digitale.

efficaci; permette di poter accedere ad una grande mole di materiale da restituire come meglio si crede o si vuole (mostre, libri, pubblicità ecc); si rivela un riferimento utile per i designer per la comprensione dei contesti di intervento, consente di avere accesso e poter riutilizzare il materiale che ha contribuito a costruire il DNA dell'impresa.

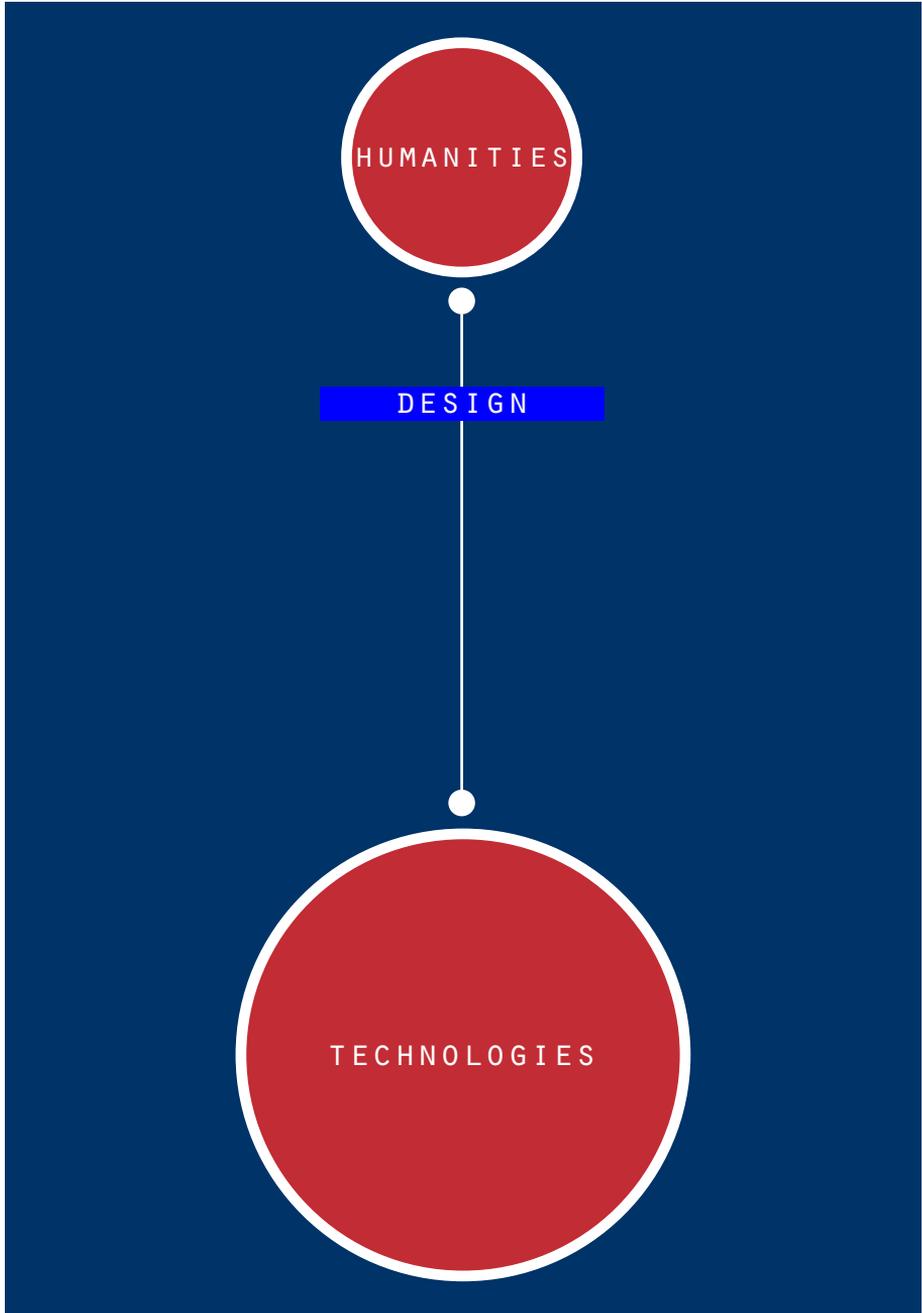
Dal momento in cui l'archivio estende il suo dominio di pertinenza, non si trova più solo nelle istituzioni culturali, ma all'interno dei processi operativi delle imprese manifatturiere e non solo, come si approfondirà nel prossimo paragrafo, anche in contesti di progettazione più ampi. Nella cultura digitale l'archivio diventa infatti distribuito, si estende ad una presenza totale che ritroviamo nelle produzioni culturali e creative conservate ed organizzate sul web: sono emersi infatti tipi diversi d'archivio che trovano manifestazione nelle innumerevoli risose che un progettista può trovare online e di cui può avvalersi per modificare, manipolare ed integrare nei propri progetti, centinaia di migliaia di databases dai quali prendere, rielaborare e ricostruire idee, immagini, elementi da impiegare in nuove proposte e nuovi progetti.

Emergono così delle tematiche, certamente non nuove per il design, ma che nel contesto digitale crescono di importanza: il ruolo della conoscenza, sia essa pregressa ma anche organizzata e codificata, l'esperienza nella progettazione, l'analogia che permetteranno, nei paragrafi successivi di comprendere ancora meglio come si rafforza la relazione tra design ed Heritage nel continuum della cultura -anche digitale- grazie agli archivi.

Design poroso nell'archivio distribuito

Il design, in quanto disciplina specificatamente "aspecifica" (Riccini, 2020), si dimostra di non avere autonomia, ma di essere fortemente influenzata dal contesto in cui interviene, influenzandolo a sua volta attraverso ciò che *produce* che si trova a ridisegnare il mondo.

Con una competenza che potrebbe dunque definirsi orizzontale, eteronoma per natura, che non indaga in profondità le particolarità disciplinari di ciascuno, ma le collega attraverso la "costruzione di ponti tra le discipline" (Celaschi, 2008), il design opera attraverso una riattuazione della cultura ed un adattamento della conoscenza, tramite la ricostruzione e riformulazione dei saperi (Oxman, 1990). Nel suo crescere come *interfaccia interpretativa* tra l'umanità ed il mondo delle cose fatte dall'uomo, così come delle cose tra di loro, il design innesca processi dinamici di adattamento e trasformazione della conoscenza, applicata e traslata alle contingenze del presente, rendendo le esperienze pregresse di importanza fondamentale per il *design reasoning*.



Dunque, la conoscenza pregressa – sia essa specifica di discipline diverse, oppure maturata in altri contesti progettuali – aiuterebbe il design ad orientarsi di volta in volta grazie ad un tipo di pensiero proprio e caratterizzante basato sull’analogia. Si potrebbe così sostenere che la creazione di nuova conoscenza da parte del design inglobi sempre una certa quantità di conoscenza pregressa, che funge da ispirazione, strumento interpretativo e misura di valutazione.

Queste riflessioni sono già rintracciabili nella storia disciplinare ed hanno certamente contribuito a comprendere il design come un impegno di tipo riflessivo basato sull’esperienza, sulla relazione quindi tra *sapere* e *fare*. Da Maldonado (1974), con la sua definizione di un design che, sebbene connotato tecnicamente non può prescindere dal sistema culturale che “integra e coordina” nella “forma del prodotto”; alla *reflection-in-action* di Schon (1987, 1991 [1983]) che vede il design rispondere alle situazioni progettuali innescando un ragionamento di tipo dialogico con le *condizioni* del contesto di intervento. Sulla stessa scia anche Friedman (2002) discute su come il processo di progettazione debba operare un’integrazione tra le conoscenze specifiche del campo con una più ampia comprensione delle circostanze sociali e del contesto umano in cui si svolge l’atto del design ed in cui gli artefatti progettati esisteranno.

Ecco quindi che, se come scriveva Cross, il design riguarda la sintesi e non l’analisi, questo si configura come una conoscenza adattiva ma soprattutto porosa per la quale le *designerly way of knowing* (Cross, 1982, 2001, 2011) si riferiscono a degli specifici modi in cui il design esplora il campo di intervento attuando una contaminazione tra le conoscenze precedentemente acquisite e altri tipi di conoscenze organizzate che utilizza come concetti tipologici per trovare corrispondenze tra i *tipi di situazione* e i *tipi di soluzione* (Oxman, 1990; 2006). L’enfasi sui tipi di situazione permette di intendere il design come un’attività profondamente situata, in cui il contesto non si riferisce esclusivamente ad un ambiente d’uso, ma ad un insieme complesso di fattori che coinvolgono le pre-esistenze – ossia le dinamiche sociali e culturali in cui il progetto si innesta, gli altri artefatti progettati precedentemente che abitano quel contesto – provando a traslarle in un ambiente preferibile. Secondo questa prospettiva, ci sono sempre delle pre-esistenze da considerare nel processo di progettazione di qualsiasi tipo di artefatto: con Tony Fry, Il design esiste in un ambiente di cose progettate precedentemente (Fry, 2014).

La rivoluzione documediale (Ferraris, 2021) in ambito digitale aggiunge ulteriori elementi di complessità al campo di indagine, proponendo un’enormità di materiale registrato che costituisce la conoscenza pregressa derivante da informazioni strutturate. Tali informazioni strutturate si rivelano centrali per il design che si trova sempre più spesso

ad intervenire in situazioni in cui saperi e processi informativo-computazionali si fondono, innescando dinamiche multi-dimensionali nelle quali le tracce continuamente prodotte e registrate intervengono sui processi progettuali e sulla stessa genesi del valore. In un contesto di continuità tra il mondo fisico e quello digitale, la conoscenza che deriva dall'interazione tra creatività e cultura sembra quindi assumere un ruolo primario nella gestione della relazione tra persone e cose.

La transizione genera una crescente complessità sia delle aree di intervento sia dei fenomeni che le sottendono, portando l'attenzione progettuale dalla sfera del problem-solving a quella del problem-finding e problem-setting, o per dirla con Schön (1979) di *naming e framing*. Di fronte, infatti, a dei problemi che non sono fissi, non sono certi e sono anche difficilmente individuabili in quanto dimostrano di essere dei costrutti umani (Schön, 1979) il ragionamento per analogia risulta essere una pratica importante perché permette l'impiego di una conoscenza codificata contenuta in un dominio conosciuto e familiare (il dominio "sorgente") traslata in un nuovo dominio di attività (il dominio "target"), configurandosi come un ragionamento dinamico che utilizza la memoria in modo generativo. Si tratta dunque di applicare qualcosa di "noto" per la comprensione di qualcosa che non lo è attraverso un processo cognitivo che permette di affrontare nuovi fenomeni concependoli come se fossero conosciuti, dotandoli così di struttura e significato. È in questo quadro che si inserisce la conoscenza trasformativa proveniente dall'azione progettuale che permette di esplorare e provocare un cambiamento intenzionale.

Così il ruolo delle pre-esistenze sembrerebbe acquisire un valore sempre maggiore nella complessità contemporanea in cui la figura del designer si avvicina sempre di più a quella del bricoleur (Strauss, 2001), che (ri)usa le risorse intorno a sè (ri)adattandole ai propri scopi, "li rifunzionalizza, adattando costantemente il progetto" (Strauss, 2001). Questa visione del design è stata confermata di recente anche da Manzini che lo articola come un sofisticato pragmatismo (Tonkinwise, 2019) che consiste nell'usare qualsiasi risorsa disponibile per ottenere l'obiettivo definito: "by reassembling pre-existing objects [and] modifying their meaning," un approccio che, secondo Manzini "is the most applicable for operating in a world where we have to accept the complexity, whether we like it or not" (Manzini, 2019).

Non si tratta dunque solamente di un *collage consapevole* ma di una continua ri-modulazione della conoscenza che è particolarmente evidente nelle prassi progettuali sia di analisi che di sintesi: le fasi preliminari di analisi si avvalgono di frequente dell'ausilio di casi di studio, così come della composizione di best practices, dalle quali far emergere degli input per la nuova progettazione. D'altra parte l'aspetto operativo dell'archivio in uso descritto nel

paragrafo precedente rafforza questa idea trovandone applicazione anche nelle fasi convergenti di sintesi progettuale.

Risulta in questo senso interessante la teoria della culture-in-action proposta da Ann Swidler (1986) secondo la quale la cultura si trova a modellare le capacità che gli umani usano per agire nel mondo. La cultura, sostiene Swidler, è composta da un insieme di strumenti simbolici e pratiche sociali che consentono agli individui di sviluppare le capacità necessarie per costruire modi di agire. In questo senso, in un'epoca di transito come quella attuale, è nella cultura e nella conoscenza codificata che risiede la possibilità di orientare gli approcci e le scelte volte al futuro ed è negli archivi che è possibile rintracciare il veicolo della cultura in azione che si esplicita con il design.

Queste riflessioni consolidano la visione del design come disciplina “parassita” (Riccini, 2020), nel senso che si nutre delle conoscenze organizzate e strutturate elaborate da altre discipline – costituenti delle vere e proprie culture – digerendole. Nel processo di digestione, il design restituisce nuove conoscenze, che diventano proprie del corpus disciplinare andando a loro volta a costituire le basi della Design Culture (Julier, 2013; 2019). L'azione del design è quindi simile a quella di un enzima che mette in atto un processo di (ri)interpretazione in grado di generare nuova materia entrando a pieno diritto nel continuum della cultura.

Bibliografia

Da patrimonio a Heritage, da oggetti a processi

Ashworth, G. J. (2013). From history to heritage—from heritage to identity. Building a new heritage: Tourism, culture and identity in the new Europe, 13-30.

Amin, A. (2002). Ethnicity and the multicultural city: living with diversity. *Environment and planning A*, 34(6), 959-980.

Antonelli, P., Hall, P., Aldersey-Williams, H., & Roberts, R. (2008). Design and the elastic mind. *The Museum of Modern Art*.

Babelon, J., & Chastel, A. (1980). The idea of patrimony.

Bailey, C., Miles, S., & Stark, P. (2004). Culture-led urban regeneration and the revitalisation of identities in Newcastle, Gateshead and the North East of England. *International journal of cultural policy*, 10(1), 47-65.

Bakhshi, H., McVittie, E., & Simmie, J. (2008). *Creating Innovation: Do the creative industries support innovation in the wider economy?*. London: Nesta.

Benjamin, W. (1935). L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, 1-200.

Bennett, T., Cameron, F., Dias, N., Dibley, B., Harrison, R., Jacknis, I., & McCarthy, C. (2017). *Collecting, ordering, governing: anthropology, museums, and liberal government*. Duke University Press.

Bonacini, E. (2018). Partecipazione e co-creazione di valore culturale. # iziTRAVELSicilia ei principi della Convenzione di Faro/Participation and co-creation of cultural value. # iziTRAVEL-Sicilia and the principles of the Faro Convention. *IL CAPITALE CULTURALE. Studies on the Value of Cultural Heritage*, (17), 227-273.

Bortolotto, C. (2007). From Objects to Processes: UNESCO'S'Intangible Cultural Heritage'. *Journal of Museum Ethnography*, (19), 21-33.

Boschma, R. (2005). Rethinking regional innovation policy. In *Rethinking regional innovation and change* (pp. 249-271). Springer, New York, NY.

Buendía, F. C. (2010). More carrots than sticks: Antanas Mockus's civic culture policy in Bogotá. *New directions for youth development*, 2010(125), 19-32.

- Caliandro, C., & Sacco, P. L. (2011). *Italia reloaded: ripartire con la cultura. Il mulino.*
- Carlsson, B., Jacobsson, S., Holmén, M., & Rickne, A. (2002). Innovation systems: analytical and methodological issues. *Research policy*, 31(2), 233-245.
- Carta, M. (2002). *L'armatura culturale del territorio: il patrimonio culturale come matrice di identità e strumento di sviluppo* (Vol. 51). FrancoAngeli.
- Carta di Cracovia (2000). Editorial Marsilio. Roma. ISBN, 88-3178.
- Casiello, S. (2008). *Authenticity and Restoration: The Role of the Scuola Napoletana. Authenticity and Restoration, 1000-1004.*
- Consiglio d'Europa, Convenzione Faro (2005). *Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società.*
- Crutzen, P. J. (2006). The "anthropocene". In *Earth system science in the anthropocene* (pp. 13-18). Springer, Berlin, Heidelberg.
- CSES. (2010). *Study on the contribution of culture to local and regional development – Evidence from the structural funds, final report.* Centre for Strategy and Evaluation Services, Kent.
- De Lusenet, Y. (2007). Tending the garden or harvesting the fields: Digital preservation and the UNESCO charter on the preservation of the digital heritage. *Library Trends*, 56(1), 164-182.
- De Varine, H. (2005). *Le radici del futuro: il patrimonio culturale al servizio dello sviluppo locale.*
- Edwards, E. (2012). Three. Unblushing Realism Practices of Evidence, Style, and Archive. In *The Camera as Historian* (pp. 79-122). Duke University Press.
- Eikhof, D. R., & Haunschild, A. (2006). Lifestyle meets market: Bohemian entrepreneurs in creative industries. *Creativity and innovation management*, 15(3), 234-241.
- Evans, G. (2009). Creative cities, creative spaces and urban policy. *Urban studies*, 46(5-6), 1003-1040.
- Fabris, G. (2005). *Il consumo come esperienza. Il consumo come esperienza, 1000-1006.*
- Grossi, E., Blessi, G. T., Sacco, P. L., & Buscema, M. (2012). The interaction between culture, health and psychological well-being: Data mining from the Italian culture and well-being project. *Journal of Happiness Studies*, 13(1), 129-148.
- Grossi, E., Sacco, P. L., Blessi, G. T., & Cerutti, R. (2011). The impact of culture on the individual subjective well-being of the Italian population: an exploratory study. *Applied research in quality of life*, 6(4), 387-410.
- Gruenfeld, E. (2010). Thinking creatively is thinking critically. *New directions for youth development*, 2010(125), 71-83.
- Harrison, R. (2020). *Heritage futures: comparative approaches to natural and cultural heritage practices.* UCL press.

- Harrison, R. (2013). Forgetting to remember, remembering to forget: late modern heritage practices, sustainability and the 'crisis' of accumulation of the past. *International Journal of Heritage Studies*, 19(6), 579-595.
- Harrison, R. (2010). What is heritage. *Understanding the politics of heritage*, 9.
- Harrison, R., Bartolini, N., DeSilvey, C., Holtorf, C., Lyons, A., Macdonald, S., Penrose, S. (2016). Heritage futures. *Archaeology International*, 19, 68-72.
- Hollinger, D.M. (2006). Instrument of social reform: A case study of the Venezuelan system of youth orchestras. PhD dissertation, Arizona State University.
- Irace, F. (2013a). Digitalization takes command. *Design & Cultural Heritage*. Vol 3, Immateriale, virtuale, interattivo.
- Jagodzinska, K., Sanetra-Szeliga, J., Purchla, J., Van Balen, K., Thys, C., Vandesande, A., & Van der Auwera, S. (2015). Cultural Heritage Counts for Europe: full report.
- Konlaan, B. B., Bygren, L. O., & Johansson, S. E. (2000). Visiting the cinema, concerts, museums or art exhibitions as determinant of survival: a Swedish fourteen-year cohort follow-up. *Scandinavian journal of public health*, 28(3), 174-178.
- Latour, B. (1987). *Science in action: How to follow scientists and engineers through society*. Harvard university press.
- Lowenthal, D. (1996). *Possessed by the past: The heritage crusade and the spoils of history*.
- Lupo, E. (2019a). Design e Cultural driven innovation. i+ Diseño. *Revista científico-académica internacional de innovación, investigación y desarrollo en Diseño*, 14, 120-132.
- Madon, S., Jussim, L., Keiper, S., Eccles, J., Smith, A., & Palumbo, P. (1998). The accuracy and power of sex, social class, and ethnic stereotypes: A naturalistic study in person perception. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 24(12), 1304-1318.
- Mason, M. (2008). *The Pirate's Dilemma, How Youth Culture is Reinventing Capitalism*. The Free Press.
- Matarasso, F. (2006). La storia sfigurata: la creazione del patrimonio culturale nell'Europa contemporanea. S. Bodo and MR Cifarelli, eds, 50-62.
- Montella, M., Petrarroia, P., Manacorda, D., & di Macco, M. (2016). La Convenzione di Faro e la tradizione culturale italiana/The Faro Convention and the Italian cultural tradition. *IL CAPITALE CULTURALE*. Studies on the Value of Cultural Heritage, 13-36.
- Montella, M. (2009). *Valore e valorizzazione del patrimonio culturale storico*. Milano, Italy: Electa.
- McCann, A., Early, J., Horowitz, A., Kurin, R., Prosterman, L., Seeger, A., & Seite, P. (2001). The 1989 Recommendation Ten Years On: Toward a Critical Analysis, 57-61. Accessed online at <https://folklife.si.edu/resources/unesco/mccann.htm>
- McElroy, M. W. (2002). Social innovation capital. *Journal of intellectual capital*.

- Plaza, B. (2008). On some challenges and conditions for the Guggenheim Museum Bilbao to be an effective economic reactivator. *International Journal of Urban and Regional Research*, 32(2), 506-517.
- Poli, D. (2015). Il patrimonio territoriale fra capitale e risorsa nei processi di patrimonializzazione proattiva. *Aree interne e progetti d'area*, 123-140.
- Riccini, R. (2017a). Il design, opera aperta. *Arte e arti del Bel Paese*. In Collina, C. (2017). *ER/DESIGN* Estetica del quotidiano negli istituti culturali dell'Emilia-Romagna.
- Santagata, W. (2014). Il governo della cultura: promuovere sviluppo e qualità sociale. Il mulino.
- Schmidt, L., Nave, J. G., & Guerra, J. (2006). Who's afraid of Local Agenda 21? Top-down and bottom-up perspectives on local sustainability. *International Journal of Environment and Sustainable Development*, 5(2), 181-198.
- Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge.
- Spampinato, D. (2018). *AIUCD2018-Book of Abstracts*.
- Sonkoly, G., Vahtikari, T. (2018). *Innovation in Cultural Heritage research. For An integrated European research policy*. Brussels: European Commission Directorate-General for Research and Innovation.
- Scott, A. J. (2006). Entrepreneurship, innovation and industrial development: geography and the creative field revisited. *Small business economics*, 26(1), 1-24.
- UNESCO (1994) Information Note: Nara Document on Authenticity. Experts meeting, (1–6 November) World Heritage Committee – Eighteenth Session, (12–17 December 1994). WHC-94/CONF.003/INF.008. Disponibile a <http://whc.unesco.org/archive/nara94.htm>
- Valéry, P. (1926). *La conquête de l'ubiquité* (p. 4). J.-M. Tremblay.
- Vecco, M. (2007). *L'evoluzione del concetto di patrimonio culturale* (Vol. 153). FrancoAngeli.
- Venice Charter (1964). *International charter for the conservation and restoration of monuments and sites*. Venice, Italy.
- Washington, D. M., & Beecher, D. G. (2010). Music as social medicine: Two perspectives on the West Eastern Divan Orchestra. *New directions for youth development*, 2010(125), 127-140.

Design per/e/del Cultural Heritage

- Anheier, H. K., & Isar, Y. R. (Eds.). (2008). *Cultures and globalization: The cultural economy*. Sage.
- Baia Curioni, S. (2005). Imprenditorialità e patrimonio culturale: contributi dalla teoria della social corporate responsibility. In *Beni Culturali nel bilancio sociale di impresa*. Scuola Normale Superiore di Pisa.

- Binder, T., & Redström, J. (2006). Exemplary design research.
- Bonacini, E. (2018). Partecipazione e co-creazione di valore culturale. # iziTRAVEL Sicilia e i principi della Convenzione di Faro/Participation and co-creation of cultural value. # iziTRAVEL-Sicilia and the principles of the Faro Convention. *IL CAPITALE CULTURALE. Studies on the Value of Cultural Heritage*, (17), 227-273.
- Bonsiepe, G. (1995). The chain of innovation science· technology· design. *Design Issues*, 33-36.
- Branzi, A., & Seassarò, A. (2003). Verso una modernità debole e diffusa. *Poli. Design*.
- Burgess, J. (2006). Hearing ordinary voices: Cultural studies, vernacular creativity and digital storytelling. *Continuum*, 20(2), 201-214.
- Calcagno, M. (2014). Reimagining the design in the middle earth: From design driven innovation to design boosted.
- Castells, M. (2006). La nascita della società in rete. EGEA spa.
- Celaschi, F., & Vai, E. (2021). Design Processes in Cultural and Creative Industries' Oriented Development: A Regional Case. *diid — disegno industriale industrial design*, (73), 12-12.
- Celaschi, F. (2017). Advanced design-driven approaches for an Industry 4.0 framework: The human-centred dimension of the digital industrial revolution. *Strategic design research journal*, 10(2), 97-104.
- Celaschi, F. (2004). La cultura del progetto per il sistema dei beni culturali. *Design & Beni culturali*. Milano: Edizioni POLI. design, 19-31.
- Cianfanelli, E. (2019). Un nuovo orizzonte nella cultura progettuale, Firenze, DIDAPress Ciuccarelli, P., & Innocenti, P. (2006). Sistemi conoscitivi per il design: una proposta metodologica.
- Del Gobbo, G., Torlone, F., & Galeotti, G. (2018). Le valenze educative del patrimonio culturale. *Riflessioni teorico-metodologiche tra ricerca evidence based e azione educativa nei musei*.
- Deserti, A., & Rizzo, F. (2019). Embedding design in the organizational culture: Challenges and perspectives. *Design Culture Objects and Approaches*.
- Deserti, A., & Rizzo, F. (2014). Design and the Cultures of Enterprises. *Design Issues*, 30(1), 36-56.
- Drucker, P. F. (1993). The rise of the knowledge society. *The Wilson Quarterly*, 17(2), 52-72.
- Eco, U. (1984). *Apocalittici e integrati* (Vol. 27). T. Bompiani.
- European Commission (2018). *New European Agenda for Culture*. <https://ec.europa.eu/culture/document/new-european-agenda-culture-swd2018-267-final>
- European Commission (2018). *Creative Europe Programme 2021-2027* <https://www.consilium.europa.eu/it/policies/creative-europe-2021-2027/>
- Fällan, K. (2019). Design culturing. Making design history matter. In Julier, G., Folkmann, M. N., Skou, N. P., Jensen, H. C., & Munch, A. V. (Eds.). (2019). *Design Culture: objects and approaches*. Bloomsbury Publishing.

- Fallan, K. (2013). De-tooling Design History: To What Purpose and for Whom Do We Write?. *Design and Culture*, 5(1), 13-19.
- Flew, T. (2002). Beyond ad hocery: defining creative industries. In *Cultural Sites, Cultural Theory, Cultural Policy, The Second International Conference on Cultural Policy Research*.
- Flew, T., & Cunningham, S. (2013). Creative industries after the first decade of debate. In *Creative industries and urban development* (pp. 76-86). Routledge.
- Foster, H. (2004). An archival impulse. *October*, (110), 3-22.
- Foster, H. (2003). *Design and crime: and other diatribes*. Verso.
- Frosio, G. (2021). The Origins and History of Remix in Creative Culture. *THE HANDBOOK OF REMIX STUDIES AND DIGITAL HUMANITIES* (Eduardo Navas, Owen Gallagher and Xine Burrough eds., Routledge, forthcoming 2021).
- Fry, T. (2014). The Origin of the Work of Design: Thoughts based on a Reading of Martin Heidegger's "The Origin of the Work of Art". *Design Philosophy Papers*, 12(1), 11-22.
- Fry, T. (2009). *Design futuring*. University of New South Wales Press, Sydney, 71-77.
- Gere, C. (2009). *Digital culture*. Reaktion Books.
- Germak, C., Bistagnino, L., & Celaschi, F. (2008). Uomo al centro del progetto—Design per un nuovo umanesimo| Man at the Centre of the Project—Design for a New Humanism. Umberto Allemandi & C., Torino.
- Goretti, G. (2018). *Maestri Avanzata Advanced Craftsmanship—percorso di ricerca nella manifattura moda Toscana*. Aracne.
- Goretti, G., Cianfanelli, E., Baccolini, R., Aiello, R. (2015) *RED4MART: Reverse Engineering for Manufacturing Digital Archive to Enhance Advanced Craftsmanship Know-How and High-End Manufacturing Traceability*
- Halbwachs, M. (1992). *On collective memory*. University of Chicago Press.
- Harrison, R., Bartolini, N., DeSilvey, C., Holtorf, C., Lyons, A., Macdonald, S., Penrose, S. (2016). Heritage futures. *Archaeology International*, 19, 68-72.
- Highmore, B. (2009). *The design culture reader*. London.
- Holt, M. (2016). Baudrillard and the Bauhaus: The Political Economy of Design. *Design Issues*, 32(3), 55-66.
- Irace, F. (2013a). Digitalization takes command. *Design & Cultural Heritage*. Vol 3, Immateriale, virtuale, interattivo.
- Irace, F. (2013b). *L'Archivio animato*. In Irace, F., & Ciagà, G. L. (2013). *Design & Cultural Heritage*. Vol 2, Archivio animato.
- Irvine, M. (2014). Remix and the dialogic engine of culture: A model for generative combinatoriality. In *The Routledge companion to remix studies* (pp. 39-66). Routledge.
- Julier, G. (2006). From visual culture to design culture. *Design issues*, 22(1), 64-76.

- Julier, G. (2013). *The culture of design*. Sage.
- Julier, G., Folkmann, M. N., Skou, N. P., Jensen, H. C., & Munch, A. V. (Eds.). (2020). *Design Culture: objects and approaches*. Bloomsbury Publishing.
- Kalay, Y., Kvan, T., & Affleck, J. (Eds.). (2007). *New heritage: New media and cultural heritage*. Routledge.
- KEA European Affairs. (2006). *The Economy of culture in Europe: A study prepared for the European Commission (Directorate-General for Education and Culture)*. EC.
- KEA & PPMI (2019), *Research for CULT Committee – Culture and creative sectors in the European Union- key future developments, challenges and opportunities*, European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels.
- KEA European Affairs. (2021). *The Economy of culture in Europe: A study prepared for the European Commission (Directorate-General for Education and Culture)*. EC.
- Kendall, S. (2014). *Positioning Design Studies: An Institutional Challenge*. *Design and Culture*.
- Krippendorff, K. (1989). *On the essential contexts of artifacts or on the proposition that” design is making sense (of things)”*. *Design issues*, 5(2), 9-39.
- Krippendorff, K. (2005). *The semantic turn: A new foundation for design*. crc Press.
- Kubler, G., Previtali, G., & Casatello, G. (1976). *La forma del tempo: considerazioni sulla storia delle cose*. Einaudi.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press, Oxford.
- Lee, J. S. (2002). *The Korean language in America: The role of cultural identity in heritage language learning*. *Language culture and curriculum*, 15(2), 117-133.
- Lessig, L. (2008). *Remix*. Bloomsbury Academic.
- Lupo, E. (2014). *Beyond social innovation: design as cultures active-action*. In *A matter of design. Making society through sciences and technology*. 5° STS Italia Conference (pp. 137-154). STS Italia Publishing.
- Lupo, E. (2008). *Progettare luoghi, territori, contesti. Una esperienza formativa e progettuale di meta-brand del territorio*.
- Maldonado, T. (2003)[1961]. *Disegno industriale: un riesame (Vol. 142)*. Feltrinelli Editore.
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT press.
- Margolin, V. (2015). *World history of design (Vol. 2)*. Bloomsbury Publishing.
- Martino, C. (2012). *Design: verso una riscoperta della cultura materiale*. Op cit: *selezione della critica d'arte contemporanea*, (143), 27.
- Mason, M. & Vavoula, G., (2021) *Digital Cultural Heritage Design Practice: A Conceptual Framework*, *The Design Journal*, 24:3, 405-424.

- Negri, M. (2016). *La grande rivoluzione dei musei europei: Museum Proms*. Marsilio.
- Paraventi, M., & Cataldo, L. (2007). *Il museo oggi: linee guida per una museologia contemporanea. Il museo oggi*, 1-320.
- Parente, M., Lupo, E., & Sedini, C. (2017). *Tangibile/Intangibile. Dialoghi sul Design per i Territori 02*.
- Penati, A. (2013). *È il design una narrazione?: design e narrazioni. È il design una narrazione?*, 1-106.
- Pratt, A. C. (2009). *Policy transfer and the field of the cultural and creative industries: What can be learned from Europe?*. In *Creative economies, creative cities* (pp. 9-23). Springer, Dordrecht.
- Riccini, R. (Eds.). (2017b). *Fare Ricerca In Design. Forum nazionale dei dottorati di ricerca in design seconda edizione. Il Poligrafo*.
- Melchior, M. R., & Svensson, B. (Eds.). (2014). *Fashion and museums: theory and practice*. A&C Black.
- Rullani, E. (2008). *Lavoro immateriale e società della conoscenza. PARADIGMI*. Sacco, P. L., & Teti, E. (2017). *Cultura 3.0: un nuovo paradigma di creazione del valore. Economia & Management*, 1(2017), 79-96.
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. (2013). *Convivial Toolbox: generative design research for the fuzzy front end*.
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design. Co-design*, 4(1), 5-18.
- Santagata, W. (2009). *Libro bianco sulla creatività: per un modello italiano di sviluppo*. EGEA.
- Segre, S. (2005). *La moda: un'introduzione*. GLF Ed. Laterza.
- Sennett, R. (2008). *The craftsman*. Yale University Press.
- Settis, S. (2004). *Futuro del "classico"*. G. Einaudi.
- Simon, N. (2010). *The participatory museum. Museum 2.0*.
- Simon, H. A. (1969). *The sciences of the artificial*. MIT press.
- Spampinato, D. (2018). *AIUCD2018-Book of Abstracts*.
- Symbola, I. Q. (2020). *Io sono Cultura 2020. L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi*.
- Throsby, D. (2008). *The concentric circles model of the cultural industries. Cultural trends*, 17(3), 147-164.
- Throsby, D. (2006). *An artistic production function: Theory and an application to Australian visual artists. Journal of Cultural Economics*, 30(1), 1-14.
- Van Dijk, J. (2020). *The network society*. Sage.
- Webster, F. (2014). *Theories of the information society*. Routledge.

Memoria digitale

- Ackoff, R. L. (1989). From data to wisdom. *Journal of applied systems analysis*, 16(1), 3-9.
- Accoto, C. (2018). *Il mondo dato: cinque brevi lezioni di filosofia digitale*. EGEA spa.
- Anderson, S. (2009). Envisioning the archival commons. *The American Archivist*, 72(2).
- Bantin, P. C. (1998). Strategies for managing electronic records: a new archival paradigm? An affirmation of our archival traditions?. *Archival issues*, 17-34.
- Barranha, H. (2018). Derivative narratives: the multiple lives of a masterpiece on the internet. *Museum International*, 70(1-2), 22-33.
- Bates, M. J. (2005). Information and knowledge: An evolutionary framework for information science. *Information Research: an international electronic journal*, 10(4), n4.
- Battesti, J. (a cura di). (2012). *Que reste-t-il du present? Collecter le contemporain dans les musées de société*. Bordeaux: Le Festin.
- Bazerman, C. (2012). The orders of documents, the orders of activity, and the orders of information. *Archival Science*, 12(4), 377-388.
- Bearman, D. (1991). An indefensible bastion: archives as repositories in the electronic age. *Archival management of electronic records*, 14-24.
- Bearman, D. (1994). Electronic evidence: strategies for managing records in contemporary organizations (No. 19). *Archives & Museums Informatics*.
- Bearman, D. (1999). Reality and chimeras in the preservation of electronic records. Corporation for National Research Initiatives.
- Beer, D., & Burrows, R. (2013). Popular culture, digital archives and the new social life of data. *Theory, culture & society*, 30(4), 47-71.
- Bernstein, J. H. (2009). The data-information-knowledge-wisdom hierarchy and its antithesis.
- Broy, M. (Ed.). (2011). *Cyber-physical systems: Innovation durch softwareintensive eingebettete Systeme*. Springer-Verlag.
- Castellani, P., & Rossato, C. (2014). On the communication value of the company museum and archives. *Journal of Communication Management*.
- Cook, T. (1994). Electronic records, paper minds: the revolution in information management and archives in the post/custodial and post/modernist era. [Based on a presentation delivered by the author during his November 1993 Australian tour.]. *Archives and Manuscripts*.
- Derrida, J. (1995). *Archive fever: A Freudian impression*. University of Chicago Press.
- Drysdale, K. (2019). Everyday Archives. In *Intimate Investments in Drag King Cultures* (pp. 157-184). Palgrave Macmillan, Cham.
- Duranti, L. (2001). The impact of digital technology on archival science. *Archival science*, 1(1), 39-55.
- Duranti, L. (1997). The archival bond. *Archives and Museum Informatics*, 11(3-4), 213-218.
- ENUMERATE. (2017) "ENUMERATE Core Survey

- Ferraris, M. (2021). *Documanità: Filosofia del mondo nuovo*. Gius. Laterza & Figli Spa.
- Foster, H. (2004). *An archival impulse*. October, (110), 3-22.
- Følstad, A., Kvale, K., & Halvorsrud, R. (2013). *SINTEF Customer journey measures-State of the art research and best practices*.
- Gibbons, L. (2016). *Exploring social complexity: Continuum Theory and a research design model for archival research*. *Research in the Archival Multiverse*, 762-788.
- Gibbons, L. (2014). *Culture in the continuum: YouTube, small stories and memory-making*. Monash University Faculty of Information Technology Caulfield School of Information Technology.
- Giannachi, G. (2016). *Archive Everything: mapping the everyday*. Mit Press.
- Gilliland, A. J., Lau, A. J., & McKemmish, S. (2021). *Pluralizing the archive*. In *Archives for Maintaining Community and Society in the Digital Age* (pp. 61-70). Springer, Singapore.
- Gilliland, A. J., McKemmish, S., White, K., Lu, Y., & Lau, A. (2008). *Pluralizing the archival paradigm: Can archival education in pacific rim communities address the challenge?*. *The American Archivist*, 71(1), 87-117.
- Gilliland, A. J., & McKemmish, S. (2006). *Archival Science: International Journal on Recorded Information*.
- Gilliland, A. J., & McKemmish, S. (2004). *Building an infrastructure for archival research*. *Archival science*, 4(3-4), 149-197.
- Gradmann, S. (2010). *Knowledge= Informatio in Conyext: on the Importance of Semantic Contextualisation*. In *Europeana White Paper, Location: Leuven* (Vol. 1, pp. 1-19). Berlin School of Library und Information/Humboldt Universitat zu Berlin; europena think culture.
- Halbwachs, M. (1992). *On collective memory*. University of Chicago Press.
- Hedstrom, M. (1997). *Digital preservation: a time bomb for digital libraries*. *Computers and the Humanities*, 31(3), 189-202.
- Hilbert, M., & López, P. (2011). *The world's technological capacity to store, communicate, and compute information*. *science*, 332(6025), 60-65.
- Holling, H. B. (2015). *Archival Turn*. RIXC and Liepaja's University Art Research Lab.
- Ketelaar, E. (2001). *Archives in the digital age: new uses for an old science*. *Archivaria*, 52, 1-25.
- Kuny, T. (1998). *The digital dark ages? Challenges in the preservation of electronic information*. *International preservation news*, 17, 8-13.
- Lindley, S. E., Marshall, C. C., Banks, R., Sellen, A., & Regan, T. (2013). *Rethinking the web as a personal archive*. In *Proceedings of the 22nd international conference on World Wide Web* (pp. 749-760).

- Lowenthal, D. (1996). *Possessed by the past: The heritage crusade and the spoils of history*.
- Maldonado, T. (2010). *Memoria e conoscenza*. Feltrinelli Editore.
- Maldonado, T. (2005). *Reale e virtuale*. Feltrinelli Editore. Mayer-Schönberger, V. (2011). *Delete: The virtue of forgetting in the digital age*. Princeton University Press.
- Manning, J. (2017). Unusable archives: Everyday play and the everyplay archives. In *Fans and Videogames* (pp. 197-212). Routledge.
- McKemmish, S. (1997). Today, Today and Tomorrow: A Continuum of Responsibility. *Proceedings of the Records management Association of Australia*, 14.
- McKemmish, S., & Piggott, M. (2013). Toward the archival multiverse: challenging the binary opposition of the personal and corporate archive in modern archival theory and practice. *Archivaria*, 111-114.
- McKemmish, S., Piggott, M., Reed, B., & Upward, F. (2005). *Archives: recordkeeping in society*. Elsevier.
- McKemmish, S., Upward, F. H., & Reed, B. (2010). Records continuum model. *Encyclopedia of library and information sciences*.
- O'Carroll, C. (2015). Digital pathways: Questions of digital curation for archives of everyday experience. *Béaloideas*, 34-52.
- Poulot, D. (2006). De la raison patrimoniale aux mondes du patrimoine. *Socio-anthropologie*, (19).
- Rifkin, J. (2000). The age of access: how the shift from ownership to access is transforming modern life (p. 30). London: Penguin.
- Rothenberg, J. (1999). *Avoiding Technological Quicksand: Finding a Viable Technical Foundation for Digital Preservation*. A Report to the Council on Library and Information Resources. Council on Library and Information Resources, 1755 Massachusetts Ave., NW, Washington, DC 20036.
- Salarelli, A. (2014a). Diritto all'oblio e archivi online dei quotidiani: alcune considerazioni sulla memoria sociale ai nostri tempi. *JLIS. it: Italian Journal of Library, Archives and Information Science. Rivista italiana di biblioteconomia, archivistica e scienza dell'informazione*, 5(1), 1-20.
- Salarelli, A. (2014b). Sul perché, anche nel mondo dei Linked Data, non possiamo rinunciare al concetto di documento. *AIB studi*, 54(2/3).
- Sanderhoff, M. (2013). Open Images. Risk or opportunity for art collections in the digital age?. *Nordisk museologi*, (2), 131-131.
- Schellenberg, T. R. (1998). *The management of archives*.
- Schnapp, J. (2013). Archivio animato. In Irace, F., & Ciagà, G. L. (2013). *Design & Cultural Heritage*. Archivio animato.
- Simon, N. (2010). The participatory museum. *Museum 2.0*.

- Tunbridge, J. E., & Ashworth, G. J. (1996). Dissonant heritage. *The Management of the Past as a Resource in Conflict*.
- Troilo, G. (2015). *Marketing in creative industries: value, experience and creativity*. Macmillan International Higher Education.
- Thylstrup, N. B. (2018). Cultural memory in the digital age. In *Transnationalizing Radio Research* (pp. 183-196). transcript-Verlag.
- Upward, F. (2005). Continuum mechanics and memory banks [Series of two parts] Part 2: The making of culture. *Archives and manuscripts*, 33(2), 18.
- Upward, F. (1996). Structuring the records continuum (Series of two parts) Part 1: post custodial principles and properties. *Archives and manuscripts*, 24(2), 268.
- Upward, F., Reed, B., Oliver, G., & Evans, J. (2018). *Recordkeeping informatics for a networked age*. Monash University Publishing.
- Verwayen, H., Fallon, J., Schellenberg, J., Kyrou, P., Daley, B., Verheijke, E.,... & Truyen, F. (2017). *Impact Playbook for Museums, Libraries, Archives and Galleries*.
- Vitali, S. (2011). Vent'anni dopo: come il computer e la rete hanno cambiato gli archivi: un bilancio critico. In *Les historiens et l'informatique* (pp. 45-71). École française de Rome.
- Young, S. (2008). *Cultural memory studies: An international and interdisciplinary handbook*. Walter de Gruyter.
- Yusof, Z. M., & Chell, R. W. (2000). The records life cycle: an inadequate concept for technology-generated records. *Information Development*, 16(3), 135-141.
- Zuliani, S. (2014). «Là dove le cose cominciano». *Archivi e musei del tempo presente*.

Da luogo di conservazione a strumento di progetto

- Almond, K. (2020). Disrupting the Fashion Archive: The Serendipity of Manufacturing Mistakes. *Fashion Practice*, 12(1), 78-101.
- Arrighetti, A., & Ninni, A. (2014). *La trasformazione 'silenziosa'. Cambiamento strutturale e strategie d'impresa nell'industria italiana*. Dipartimento di economia università di Parma, Collana di Economia Industriale e Applicata.
- Battesti, J. (a cura di). (2012). *Que reste-t-il du present ? Collecter le contemporain dans les musées de sociétés*. Bordeaux: Le Festin
- Boling, E. (2021). The nature and use of precedent in designing. *Design for Learning*.
- Brown, T., & Katz, B. (2011). Change by design. *Journal of product innovation management*, 28(3), 381-383.
- Branzi, A. (2007). *L'architettura non è l'arte del costruire. L'architettura è una disciplina molto complessa che interpreta la storia e le tecnologie e i cambiamenti della società*. Edizioni Museo Alessi e Corraini.

- Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. (2012). *Digital_Humanities*. MIT Press.
- Castells, M. (1996). 1996: The rise of the network society. Oxford: Blackwell.
- Cianfanelli, E. (2019). *Un nuovo orizzonte nella cultura progettuale*, Firenze, DIDApress
- Cross, N. (1982). Designerly ways of knowing. *Design studies*, 3(4), 221-227.
- Cross, N. (2001). Designerly ways of knowing: Design discipline versus design science. *Design issues*, 17(3), 49-55.
- Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg.
- Davari, A., Iyer, P., & Guzmán, F. (2017). Determinants of brand resurrection movements: Why consumers want dead brands back?. *European Journal of Marketing*.
- Duffy, S. M., Duffy, A. H. B., & MacCallum, K. J. (1995). A design reuse model.
- Escobar, A. (2012). Notes on the Ontology of Design. Retrieved July, 3, 2014.
- Fabre, D. (2013). Il duro desiderio di durare. *Parolechiave*, 21(1), 31-52.
- Fionda, A. M., & Moore, C. M. (2009). The anatomy of the luxury fashion brand. *Journal of brand Management*, 16(5), 347-363.
- Friedman, K. (2002). Towards an integrative design discipline. Creating breakthrough ideas: the collaboration of anthropologists and designers in the product development industry, 200-214.
- Godfrey, P. C., Hassard, J., O'Connor, E. S., Rowlinson, M., & Ruef, M. (2016). What is organizational history? Toward a creative synthesis of history and organization studies. *Academy of Management Review*, 41(4), 590-608.
- Goretti, G., Cianfanelli, E., & Tufarelli, M. (2018) Digital Archive as a Creative Booster. Connecting Design Processes to Logistics and PLM Platforms.
- Gunn, W., Otto, T., & Smith, R. C. (Eds.). (2013). *Design anthropology: theory and practice*. Taylor & Francis.
- Hakala, U., Lätti, S., & Sandberg, B. (2011). Operationalising brand heritage and cultural heritage. *Journal of Product & Brand Management*.
- Huang, S., Carulli, M., Hekkert, P., Schifferstein, R. N. J., & Bordegoni, M. (2020). Designing product metaphor to promote sustainable behaviour: A proposed method. In *Proceedings of the Design Society: DESIGN Conference (Vol. 1, pp. 1921-1930)*. Cambridge University Press.
- Icomos (2002). *International Cultural Tourism Charter. Principles And Guidelines For Managing Tourism At Places Of Cultural And Heritage Significance*. ICOMOS International Cultural Tourism Committee.
- Ingold, T., & Hallam, E. (2021). *Creativity and cultural improvisation: An introduction* (pp. 1-24). Routledge.
- Kroeze, R., & Keulen, S. (2013). Leading a multinational is history in practice: The use of invented traditions and narratives at AkzoNobel, Shell, Philips and ABN AMRO. *Business History*, 55(8), 1265-1287.

- Julier, G. (2013). *The culture of design*. Sage.
- Julier, G., Folkmann, M. N., Skou, N. P., Jensen, H. C., & Munch, A. V. (Eds.). (2020). *Design Culture: objects and approaches*. Bloomsbury Publishing.
- Lupo, E. (2019b). *Forme del craft, forme del progetto. Oltre le retoriche: per una innovazione Cultural driven*.
- Maldonado, T. (1971). *La speranza progettuale*. Feltrinelli Editore.
- Manzini, E. (2019). *Politics of the Everyday (Designing in Dark Times)*.
- Martins, L. L., Rindova, V. P., & Greenbaum, B. E. (2015). Unlocking the hidden value of concepts: A cognitive approach to business model innovation. *Strategic Entrepreneurship Journal*, 9(1), 99-117.
- Micelli, S., & Rullani, E. (2014). Idee motrici, intelligenza personale, spazio metropolitano: tre proposte per il nuovo Made in Italy nell'economia globale di oggi. *Sinergie Italian Journal of Management*, (84), 127-156.
- Morley, J., & McMahon, K. (2011). Innovation, interaction, and inclusion: heritage luxury brands in collusion with the consumer. In *Fashion & Luxury: Between Heritage & Innovation: the 13th Annual Conference for the International Foundation of Fashion Technology Institutes*.
- Mosca, F. (2017). *Heritage di prodotto e di marca. Modelli teorici e strumenti operative di marketing per le imprese nei mercati globali del lusso*.
- Otto, T., & Smith, R. C. (2020). *Design anthropology: A distinct style of knowing*. In *Design Anthropology* (pp. 1-29). Routledge.
- Oxman, R. (2006). Theory and design in the first digital age. *Design studies*, 27(3), 229-265.
- Oxman, R. (1990). Prior knowledge in design: a dynamic knowledge-based model of design and creativity. *Design studies*, 11(1), 17-28.
- Pistilli, O. K. (2018). *The Heritage-Creativity Interplay. How fashion designers are reinventing heritage as modern design: the French case*. *ZoneModa Journal*, 8(1), 77-95.
- Riccini, R. (2020) What "knowledge" is design?, *diid N°70/20 Design 2030: Knowledge*
- Riviezzo, A., Garofano, A., & Napolitano, M. R. (2016). "Il tempo è lo specchio dell'eternità". *Strategie e strumenti di heritage marketing nelle imprese longeve italiane* "Il tempo è lo specchio dell'eternità" (Time is the mirror of eternity). *Heritage marketing strategies and tools In Italian long-lived firms. IL CAPITALE CULTURALE. Studies on the Value of Cultural Heritage*, (13), 497-523.
- Saffer, D. (2005). *The role of metaphor in interaction design*. *Information Architecture Summit*, 6.
- Schön, D. A. (1979). *Generative metaphor: A perspective on problem-setting in social policy. Metaphor and thought*, 254, 283.

- Schön, D. A. (1987). *Educating the reflective practitioner: Toward a new design for teaching and learning in the professions*. Jossey-Bass.
- Schön, D. A. (Ed.). (1991). *The reflective turn: Case studies in and on educational practice* (Vol. 131). New York: Teachers College Press.
- Smith, R. C., & Otto, T. (2020). *Cultures of the future: Emergence and intervention in design anthropology*. In *Design anthropological futures* (pp. 19-36). Routledge.
- Stevens, S. S. (1946). *On the theory of scales of measurement*.
- Stig, D. C. (2015). *Technology platforms: Organizing and assessing technological knowledge to support its reuse in new applications*. Chalmers Tekniska Högskola (Sweden).
- Suddaby, R., Foster, W. M., & Trank, C. Q. (2010). *Rhetorical history as a source of competitive advantage*. In J. A. C. Baum & J. Lampel (Eds.), *Globalization of strategy research* (Vol. 27, pp. 147–173). London: Emerald.
- Swidler, A. (1986). *Culture in action: Symbols and strategies*. *American sociological review*, 273-286.
- Tonkinwise, C. (2019). *Research For Designing After Ownership*. In *Integrative Design* (pp. 44-56). Birkhäuser.
- Urde, M., Greyser, S. A., & Balmer, J. M. (2007). *Corporate brands with a heritage*. *Journal of Brand Management*, 15(1), 4-19.
- Vacca, F. (2014). *Knowledge in memory: Corporate and museum archives*. *Fashion Practice*, 6(2), 273-288.
- Van den Boomen, M. V. (2014). *Transcoding the digital: how metaphors matter in new media*. Institute of Network Cultures.
- Van Lent, W., & Smith, A. D. (2019). *Perceiving the Present by Means of the Past: Theorizing the Strategic Importance of Corporate Archives*. In *Strategic Responsiveness and Adaptive Organizations: New Research Frontiers in International Strategic Management*. Emerald Publishing Limited.
- Wang, H. H., & Liao, W. J. (2009). *Applications of metaphor theory to product design*. *Proceedings of International Association of Societies of Design Research*.
- Wiedmann, K. P., Hennigs, N., Schmidt, S., & Wuestefeld, T. (2011). *Drivers and outcomes of brand heritage: consumers' perception of heritage brands in the automotive industry*. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 19(2), 205-220.

Published Books

1. Alessandro Brodini, *Lo Iuav ai Tolentini: Carlo Scarpa e gli altri. Storia e documenti*, 2020
2. Letizia Dipasquale, *Understanding Chefchaouen. Traditional knowledge for a sustainable habitat*, 2020
3. Vito Getuli, *Ontologies for Knowledge modeling in construction planning. Theory and Application*, 2020
4. Lamia Hadda, *Médina. Espace de la Méditerranée*, 2021
5. Letizia Dipasquale, Saverio Mecca, Mariana Correia (eds.), *From Vernacular to World Heritage*, 2020
6. Sarah Robinson, Juhani Pallasmaa (a cura di), traduzione e cura dell'edizione italiana di Matteo Zambelli, *La mente in architettura. Neuroscienze, incarnazione e il futuro del design*, 2021
7. Magda Minguzzi, *The Spirit of Water. Practices of cultural reappropriation. Indigenous heritage sites along the coast of the Eastern Cape-South Africa*, 2021
8. Rita Panattoni, *I mercati coperti di Giuseppe Mengoni. Architettura, ingegneria e urbanistica per Firenze Capitale*, 2021
9. Stefano Follesa, *Il progetto memore. La rielaborazione dell'identità dall'oggetto allo spazio*, 2021
10. Monica Bietti, Emanuela Ferretti (a cura di), *Il granduca Cosimo I de' Medici e il programma politico dinastico nel complesso di San Lorenzo a Firenze*, 2021
11. Giovanni Minutoli, *Rocca San Silvestro. Restauro per l'archeologia*, 2021
12. Juhani Pallasmaa, (a cura di), traduzione e cura dell'edizione italiana di Matteo Zambelli, *L'architettura degli animali*, 2021
13. Giada Cerri, *Shaking Heritage Museum Collections between Seismic Vulnerability and Museum Design*, 2021



Finito di stampare da
Officine Grafiche Francesco Giannini & Figli s.p.a. | Napoli
per conto di FUP
Università degli Studi di Firenze
2022

Con la trasformazione digitale, l'aumento esponenziale degli strumenti e delle tipologie di supporto con cui le espressioni umane possono essere create e trasmesse porta con sé nuovi paradigmi culturali che alimentano le produzioni creative e viceversa, facendo emergere nuove domande in merito a come l'Heritage “funziona”, cosa “fa” e a che “serve”. In questo quadro generale si innesta il percorso di ricerca oggetto del volume, ed in particolare nella convergenza che si è venuta a creare nel tempo tra tecnologie, eredità culturale e progetto, che oggi sembrano mettere in atto una triangolazione nella quale ciascun vertice favorisca la relazione tra gli altri due, aprendo nuove prospettive di ricerca interessanti da esplorare.

Margherita Tufarelli, dottoressa di ricerca in Design e ricercatrice presso l'Università degli Studi di Firenze, DIDA (Dipartimento di Architettura), sezione Design Campus. I suoi interessi di ricerca affrontano l'interazione tra patrimonio culturale e tecnologie digitali attraverso le lenti della cultura progettuale.