



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DOTTORATO DI RICERCA IN ARCHITETTURA - CURRICULUM DESIGN - CICLO XXXII

Coordinatore Prof. Giuseppe De Luca

Futuro del patrimonio, patrimonio del futuro.

Un'esplorazione sul significato
del Cultural Heritage digitalizzato.

Settore Scientifico Disciplinare ICAR/13

Dottoranda: Margherita Tufarelli

Tutor: Prof. Elisabetta Cianfanelli

Co-Tutor: Prof. Paolo Giordano

Coordinatore del Curriculum: Prof. Giuseppe Lotti

Anni: 2016 - 2019

Indice

Abstract	7
PARTE 0 Introduzione	
0.1 Le ragioni della ricerca: una dovuta premessa	11
0.2 Il contesto della ricerca, ipotesi e domande	14
0.3 Design per/e/del Cultural Heritage	19
0.4 Obiettivi e risultati attesi	25
0.5 Metodologia e approccio alla ricerca	27
0.6 Struttura della tesi	31
PARTE 1 Un complesso patrimonio: memoria, identità e cultura	
Ante: da patrimonio a Heritage	45
1.1 Patrimonium come eredità familiare	47
1.2 Patrimonio da salvaguardare e da trasmettere	51
1.3 Patrimonio testimone di civiltà	54
1.4 Patrimonio dell'umanità	57
1.5 Patrimonio risorsa	63
1.6 Patrimonio totem	68
1.7 Patrimonio attivo	71
Post: da oggetti a processi	83
PARTE 2 Patrimonio Culturale Digitale	
Ante: patrimonio digitale o surrogato?	95
2.1 Un patrimonio anche digitale	97
2.2 Memorie di un futuro passato	103
2.3 Innovazione digitale e accessibilità dei contenuti	108
2.4 Nuovi linguaggi per la fruizione: Case Studies preliminari	111
[1] Tribuna degli Uffizi	113
[2] Sarcophagi	115
[3] Meet Vermeer	117
[4] Rynek Underground	119
2.5 Discussione dei Case Studies preliminari	121
2.6 Tecnologia camaleontica	125
2.7 Memoria digitale, obsolescenza e diritto all'oblio	130
Post: Il digitale come strumento di traduzione	135
PARTE 3 Il patrimonio degli archivi	
Ante: Archivi ovunque	145
3.1 La rivoluzione dell'archivio	149

3.2	The yellow Milkmaid: il caso della lattaia gialla	154
	[1] Rijksstudio	158
3.3	Open Heritage: scenari di cambiamento	164
3.4	Punti di contatto: la teoria del continuum	170
	Post: Deposito vs. attivazione	177
PARTE 4 Europeana: il caso studio		
	Ante: Aggregatore del patrimonio digitale europeo	187
4.1	L'aggregatore del patrimonio europeo	189
4.2	Dimensione plurale: i dati	197
	[1] Non è possibile digitalizzare tutto	198
	[2] L'Europeana Data Model	200
	[3] Le Application Programming Interfaces	201
	[4] Liberare i dati è sufficiente?	203
4.3	Dimensione contestuale: informazioni e conoscenza	205
	[1] Le interfacce	209
4.4	Dimensione esperienziale: gli utenti	212
	[1] Quanti e quali utenti per Europeana?	213
4.5	Oltre la prospettiva User-Centered	221
	[1] Design come sense-making	222
	[2] Un passo precedente	223
4.6	Una questione di impatto	227
4.7	Proposte per l'attivazione	227
	[1] Verso la ricerca di significato	234
	Post: Uno strumento di creazione?	245
PARTE 5 Da tecnologia della memoria a concetto generativo		
	Ante: Verificare quanto appreso, testare quanto immaginato	259
3.1	Dialoghi: Europeana Fashion	261
3.2	Indagine	275
3.3	Progettare con la memoria	286
3.4	Heritage al futuro	291
PARTE 6 Conclusioni		
6.1	Da conservazione ad interpretazione	303
6.2	Discussione dei risultati e contributo della ricerca	306
6.3	Criticità e limiti della ricerca	308
6.4	Futuro della ricerca	310
	Elenco dei prodotti della ricerca	323
	Immagini e tabelle	327
	Bibliografia generale	333

Abstract

La ricerca intende indagare il ruolo che gli archivi digitali del *Cultural Heritage* possono avere per il design, e comprendere la relazione inversa: come la cultura del design può favorire l'attivazione degli archivi al fine di stimolare i processi di produzione di nuove espressioni culturali da parte delle altre industrie creative. Lo studio è stato condotto con l'ausilio di un caso di studio specifico: la piattaforma Europea aggregatore multi-tematico del patrimonio culturale europeo.

Heritage è un termine dal significato esteso, il cui valore è principalmente radicato nell'uso e nella capacità che può avere di generare nuova cultura: la tutela, infatti, non è più identificabile nella protezione dell'oggetto in sé, ma del processo che ne permette la creazione. Ci troviamo quindi di fronte ad un'endiadi in cui consumo e produzione di cultura fanno parte dello stesso processo che è storicamente fluido.

L'avvento del digitale ha portato intensi cambiamenti nella scienza archivistica che si è trovata di fronte ad una mutazione sostanziale di funzioni e scopo: gli archivi non sono più luoghi di conservazione passiva, ma al contrario, hanno la possibilità di diventare contenitori di informazioni pronte ad essere attivate per supportare la creazione di nuove produzioni culturali.

Si intende quindi indagare la relazione e la contaminazione che è sempre esistita tra cultura del passato e creatività contemporanea, per esplorare il "futuro del patrimonio" e il "patrimonio del futuro".

PARTE 0

**Inquadramento
della ricerca**



► **Fig.1** Componente di ottone fotografato durante le attività di archiviazione del laboratorio congiunto.

0. Inquadramento della ricerca

0.1 Le ragioni della ricerca: una dovuta premessa

La scelta di intraprendere per questo percorso dottorale un'indagine sulla relazione tra gli archivi digitali del patrimonio culturale ed il design trova le sue radici in consolidate attività di ricerca sul campo condotte all'interno del laboratorio congiunto REM¹ e del DIDA lab REI², del Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze. Nello specifico tali attività sono state svolte nell'ambito di un laboratorio congiunto Università-impresa (2012-2015) dedicato alla digitalizzazione dell'archivio storico di imprese manifatturiere di artigianato artistico poste sul territorio toscano.

Grazie a queste esperienze di ricerca, infatti, è stato possibile conoscere, strutturare e definire un archivio digitale del patrimonio storico di un'impresa oltre a codificarne gli impatti ed il valore sui processi progettuali interni.

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 laboratori congiunti partivano dall'obiettivo di introdurre tecnologie digitali all'interno dei processi manifatturieri italiani per ottimizzare tempi e fasi salvaguardando e valorizzando l'artigianalità come maggiore fonte di successo per le PMI. Il Made in Italy, infatti, non è solo la spina dorsale della produzione italiana, ma è un sistema di eccellenza, un *know-how* e

¹ REM sta per Laboratorio di Reverse Engineering and Modeling. Istituito con l'azienda Baldi s.r.l., il laboratorio congiunto consente all'Università e a soggetti pubblici e privati di mettere in condivisione know-how e strutture di ricerca.

² REI sta per Laboratorio di Reverse Engineering e Interaction Design, è afferente ai DIDALabs del Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze.

una cultura della qualità della vita che sembra essere riconosciuta in tutto il mondo. Gli elementi essenziali della produzione italiana sono i distretti industriali, aree geografiche specifiche in cui nel tempo sono state create reti di aziende specializzate in processi produttivi tradizionali.

La cultura produttiva di queste aziende 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. 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 (Aiello, 2017).

Uno degli obiettivi raggiunti dai laboratori è stato quello di poter sperimentare metodi e strumenti propri del design per sviluppare una procedura codificata di digitalizzazione di prodotti, componenti e processi. 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 *design driven* sviluppati all'ambito delle opere d'arte conservate in contesti museali. Il trasferimento si è tradotto in due nuove attività di ricerca condotte dal laboratorio REI: il progetto Tribuna degli Uffizi di nuovo accessibile in forma di museo digitale (2014) e la mostra Sarcophagi (2015).

Il trasferimento di processi e competenze nella digitalizzazione, riproduzione ed archiviazione non hanno generato i risultati auspicati³. Quindi, sulla base di quanto emerso, e certamente adottando un approccio iterativo e di autovalutazione si è arrivati a porsi un nuovo interrogativo di ricerca: in che modo il design può contribuire a costruire il senso della digitalizzazione per il patrimonio storico e culturale? Dal quesito emerge la necessità 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, si è voluto affrontare questo percorso di ricerca dottorale con lo scopo di indagare se e come il patrimonio digitalizzato contenuto negli archivi consultabili pubblicamente può diventare una risorsa per il progetto e se la cultura del design può contribuire ad attivare il

³ Nello specifico, le attività di ricerca per i progetti *Tribuna degli Uffizi e Sarcophagi* in relazione ai risultati raggiunti e ai fallimenti sono stati pubblicati nel 2018 in atti di convegno della conferenza internazionale SGEM Social sciences and arts. Il contributo dal titolo "*Preserving the past to design the future: reading transferring and interpreting knowledge through archives*" è stato selezionato con votazione in sede di presentazione come meritevole del best paper award SGEM2018. Trattandosi quindi di attività di disseminazione della ricerca, il paper sarà allegato in appendice.

materiale digitale per incoraggiare la contaminazione creativa e la creazione di nuovo patrimonio. **Qual è quindi il ruolo del design per gli archivi e viceversa il ruolo degli archivi per il design?**

Al principio del percorso di ricerca, quindi, le domande sono state più per così dire ingenua: **Per quale motivo abbiamo digitalizzato? A che serve? Abbiamo digitalizzato tutto questo patrimonio, ma qual è lo scopo? Come una società può integrarlo nel suo funzionamento?**

0.2 Il contesto della ricerca, ipotesi e domande

Il ruolo della digitalizzazione per la salvaguardia e valorizzazione del patrimonio storico, artistico e culturale è ormai più che consolidato e si potrebbe affermare che ha assunto, nel suo emergere, i tratti di una sorta di invasione tutt'altro che graduale. La progressiva digitalizzazione ha arricchito enormemente gli archivi e, congiuntamente a importanti iniziative per l'*Open Access*⁴, ha reso liberamente disponibile *online* una grande mole di oggetti culturali digitalizzati. Tuttavia accade che gli archivi digitali non trovino sufficiente risposta nel pubblico in termini di consultazione e tanto meno di impiego; non solo, in molti casi i presunti destinatari del servizio non ne conoscono nemmeno l'esistenza.

La ricerca affronta quindi il tema degli archivi digitali del patrimonio culturale: alla luce della diffusione sempre più intensa della digitalizzazione, si indagano il ruolo e gli strumenti con i quali la ricerca nel campo del design può sviluppare proposte per la diffusione ed il riuso di tale materiale.

L'evoluzione tecnologica ha investito ogni aspetto della nostra vita, compreso le dinamiche del patrimonio; l'irruzione delle nuove tecnologie non è però da intendersi come la colonizzazione selvaggia dei territori dell'*heritage* (Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. 2012), quanto come il risultato di nuovi paradigmi culturali che hanno loro spianato la strada fino a rendere anche le riproduzioni parte integrante dell'*heritage*.

I musei e le istituzioni culturali, che ormai possono essere raccolti sotto l'acronimo di GLAMs (Galleries, Libraries, Archives and Museums), sono stati travolti da un ingente cambiamento già nel modo di intendere il patrimonio, accompagnato da un proficuo dibattito internazionale, che ha spostato l'attenzione da una tutela dei beni culturali in virtù della loro conservazione ad una visione di tutela destinata invece all'utilizzo. Con la Convenzione Faro (Commissione Europea, 2005) infatti, l'attenzione si sposta dall'oggetto -patrimonio culturale- al soggetto -i cittadini e le comunità- e si individua nella partecipazione la chiave per accrescere il valore del patrimonio. Si tratta di un valore che si esplicita principalmente

⁴ Si fa qui riferimento ai movimenti Open Knowledge, Open Culture e Open GLAMs di cui si approfondirà lo studio nel capitolo 3.2 Open Heritage :scenari di cambiamento

nell'uso e nella capacità che la società ha di integrarlo nel suo funzionamento e di immetterlo nei processi di creazione di nuova cultura. Grazie a questo documento, non ci chiediamo più come preservare il patrimonio, piuttosto perché e per chi conservarlo.

Inoltre, è ormai riconosciuto anche dalla Commissione Europea che il valore aggiunto prodotto dalla cultura nel suo insieme è paragonabile ad i più importanti settori economici europei (Sacco, 2017), principalmente grazie ai benefici aggiuntivi della partecipazione. Negli ultimi due decenni numerosi studi hanno indagato come la partecipazione attiva al patrimonio possa influenzare il comportamento e la capacità delle persone di rispondere a determinati stimoli, portando una risposta emotiva che tende a segmentarsi e produrre tutta una serie di effetti positivi legati al benessere dell'individuo e alla qualità della vita.

La Commissione europea è ora consapevole che il patrimonio culturale non comprende solo il turismo; ritiene anzi che possa essere inteso come uno strumento per aiutare a sviluppare società più coese, consapevoli della propria storia e quindi curiose ed aperte alla diversità. Per questo motivo, l'Anno Europeo del Patrimonio Culturale (EYCH) è stato annunciato per il 2018 e dal punto di vista concettuale si basa sulla Convenzione di Faro. Gli obiettivi di EYCH consolidano la visione di un patrimonio complesso e fluido, che viene perpetuamente costruito facendo parte di un processo continuo.

Patrimonio culturale è potenzialmente tutto ciò che l'umanità produce e con cui si relaziona, ne fanno parte anche le riproduzioni presenti negli archivi digitali (UNESCO, 2003) che, grazie alla continua digitalizzazione, risultano enormemente arricchiti per quantità e varietà di oggetti culturali conservati. Se quindi gli archivi digitali sono da considerarsi patrimonio, essi hanno la necessità di essere immessi in quel continuo processo di creazione di cui il patrimonio si fa veicolo ed interprete. Ci troviamo di fronte ad un patrimonio che per essere studiato necessita di essere circoscritto ad un unico aspetto, nel nostro caso il patrimonio digitalizzato contenuto negli archivi digitali, ma nella piena comprensione che in ognuna delle sue manifestazioni il patrimonio conserva la complessità sistemica e il legame con tutte le altre.

Gli oggetti culturali digitalizzati ed accessibili online rappresentano potenzialmente un “open ended knowledge system” (Sennett, 2008), ovvero un sistema di conoscenze ‘aperto’, composto da 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. È importante, in questo quadro, considerare che gli archivi permettono un accesso alle conoscenze di tipo sincronico e diacronico riducendo le distanze tra l’*heritage* e la *comunità di eredi*; queste riflessioni hanno condotto nel passato recente all’emergere di numerose iniziative di digitalizzazione da un lato e di sistematizzazione in aggregatori del materiale digitale dall’altro, dando vita a quelli che gli studiosi di archivistica hanno ribattezzato “archivi inventati”, che raccolgono sotto lo stesso portale materiale appartenente ad istituzioni diverse.

In questo percorso di ricerca si prende come principale caso studio la piattaforma Europea⁵ ed in particolare la sezione Europea Fashion⁶, un aggregatore multi-tematico del patrimonio culturale europeo nato nel 2008 che dichiara di rivolgersi agli studiosi, alle istituzioni culturali ed alle industrie culturali e creative (Europeana, 2015). Proprio in relazione a quest’ultima famiglia di destinatari, **la ricerca vuole indagare quale può essere il ruolo dell’aggregatore per le industrie creative, di cui il design fa parte, e considerare anche il rapporto inverso, ossia come la cultura del progetto può contribuire all’attivazione degli aggregatori.**

Nella contemporanea accezione di *heritage*, infatti, il patrimonio ed i beni culturali acquistano valore aggiunto se compresi, interpretati ed usati; per questa ragione anche le riproduzioni digitali acquisiscono significato solo se immessi nel processo patrimoniale di creazione e costruzione grazie ad un’azione progettuale.

Inoltre, i notevoli sforzi di raccolta di una mole di materiale che attualmente risulta quasi impressionante (circa 58 milioni di oggetti provenienti da tutta Europa) e le importanti iniziative in materia di *Open Access* e *Open Culture*, hanno consentito a gran parte di questo materiale di essere disponibile con licenze *Creative Commons 0 (CC0)*, o *Public Domain* -ossia liberamente

⁵ www.europeana.eu

⁶ <https://www.europeana.eu/portal/it/collections/fashion> oppure www.fashionheritage.eu

riutilizzabile per qualsiasi scopo ed essere anche rielaborato e trasformato, rappresentando una importante risorsa inespressa per il progetto. In questo contesto il design può agire sull'esperienza e sulle relazioni, rispettando il sapere prodotto da altre discipline utilizzandolo "come input di progetto, come base per sviluppare azioni di trasformazione organizzata del mondo che ci circonda"(Celaschi, 2008).

Questo studio si basa quindi sulla consapevolezza che la ricerca in design che voglia occuparsi di *Cultural Heritage*, che sia tangibile, intangibile o digitale, debba prima di tutto focalizzarsi sul suo utilizzo. Il patrimonio culturale digitalizzato conservato negli archivi ha la necessità di essere messo in relazione con una comunità di eredi per esistere e manifestarsi come identità culturale. In questo scenario il design si accosta alle dinamiche di partecipazione culturale per trovare nuovi significati nelle modalità utilizzo degli archivi digitali.

Se il patrimonio è da considerarsi come processo e risultato di una relazione con il passato e l'attribuirgli significati sociali e culturali nel presente (Smith 2006; Harrison 2013); e se gli oggetti contenuti negli archivi digitali sono da considerarsi patrimonio essi stessi (UNESCO, 2003), occorre impiegare notevoli sforzi di ricerca per l'elaborazione di proposte progettuali relative all'uso di tali oggetti. Le proposte dovrebbero riguardare l'uso del materiale digitale e la sua introduzione nei processi di creazione di ciò che diventerà il patrimonio del futuro.

Questo lavoro intende andare al di là dei luoghi comuni e delle autocelebrazioni spesso ricorrenti quando si tratta di studi sul patrimonio, per cercare di capire come e perché il patrimonio contenuto negli archivi può diventare una vera risorsa progettuale e di sviluppo.

Sulla base di queste osservazioni, la ricerca parte dall'ipotesi che tramite un'azione progettuale sull'archivio, che non si riduca esclusivamente ad un design delle interfacce ma coinvolga un progetto di tipo strategico⁷, del significato, dell'informazione e della relazione tra l'archivio ed i designer, questi aggregatori possano realmente emanciparsi e diventare strumento di progetto e di creazione del patrimonio del futuro. L'azione del design può generare impatti diversi migliorando la visibilità e l'engagement ma

⁷ "design strategico" che, secondo Francesco Zurlo (2010) "è un'attività di progettazione il cui oggetto è il sistema- prodotto, cioè l'insieme integrato di prodotti, servizi e comunicazione con cui un'impresa si presenta sul mercato e dà forma alla propria strategia"

anche mutando drasticamente il ruolo che l'archivio riveste oggi ed il suo significato estendendolo ad un uso non esclusivamente specialistico. Formalizzando quindi queste prime ipotesi emergono le seguenti domande di ricerca generali e specifiche:

D1 Qual è il ruolo del *Digital Cultural Heritage* contenuto negli archivi?

Cosa rappresentano gli archivi oggi e a cosa servono?

Da chi ed in che modo il materiale di archivio può essere accessibile, conosciuto e soprattutto usato?

D2 Cosa rappresentano gli archivi del patrimonio culturale per il design?

Quale può essere il ruolo del design per gli archivi del patrimonio digitalizzato?

Come può un archivio digitale diventare strumento di progetto?

D3 La cultura genera nuova cultura. Qual è il ruolo del design in questo processo?

Quale può essere il ruolo degli archivi digitali per la produzione di nuovo patrimonio?

I movimenti dell'*Open Knowledge* e dell'*Open Access* facilitano la relazione tra archivi e progetto?

0.3 Design per/e/del Cultural Heritage

In ambito non accademico il design si relaziona con il beni culturali da almeno due decenni, molto di più se consideriamo le esperienze relative al progetto del territorio e per il territorio. Alla nascita di questo rapporto 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, 2013).

Grazie alle esperienze dell’architettura, il mondo del progetto si è avvicinato al museo proprio con lo studio di allestimenti e ancor di 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, 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.

Un’altra questione che nel contesto italiano contribuisce certamente a rafforzare questo legame risiede nel rapporto ampiamente riconosciuto tra *Made in Italy* ed eredità culturale, il cui sedimento è alla base del contesto produttivo italiano e incide fortemente sul valore ed il vantaggio competitivo delle imprese manifatturiere (Cianfanelli, 2018, Goretti, 2016; Baia Curioni, 2005; Segre 2005).

L’avvicinarsi delle pratiche del design al mondo dei beni culturali inizialmente poteva avere “il gusto paradossale dell’ossimoro” (Irace, 2013). Secondo Fulvio Irace, questo progressivo avvicinamento trova legittimazione proprio nella nozione di *heritage* che assume “il ruolo di marcatore di identità in una società in continua trasformazione”. Si deve quindi ai profondi cambiamenti di cui sono stati investiti entrambi i domini nel corso della loro evoluzione recente il consolidarsi di una tendenza *design oriented*, in ambito però principalmente museale.

Anche il design infatti ha affrontato notevoli trasformazioni nel suo percorso verso il configurarsi come disciplina scientifica, da imputare agli impatti del progresso socio-tecnico. Elizabeth Sanders, infatti, nel 2013 scriveva

che il design si sta muovendo dal *making stuff* al *making something* ossia dal fare *cose*, al fare *qualcosa* per le persone e per le loro vite.

Così il design sposta i suoi domini disciplinari sullo scopo dell'attività progettuale più che sull'oggetto del progetto: si passa infatti da design di prodotto, design di interni, visual design, ecc al “design dell'esperienza”, “design dei servizi” ecc (Sanders & Stappers, 2008, 2013).

Design basato sul prodotto	Design basato sullo scopo
visual communication design	design for experiencing
interior space design	design for emotion
product design	design for interacting
information design	design for sustainability
architecture	design for serving
Planning	design for transforming

>**Tab. 1** I domini disciplinari del design, fonte Sanders, Stappers, 2008. Rielaborazione a cura dell'autore.

Tornando alla questione per noi centrale, il design entra in ambito museale “in punta di piedi” applicando le tradizionali competenze specifiche del progetto: comunicazione, allestimento, lighting design per poi iniziare ad interessarsi dei processi di valorizzazione. Per quanto riguarda le applicazioni per così dire “tradizionali” si potrebbe parlare di “**design e beni culturali**” considerando quindi questo rapporto come un semplice accostamento, una convivenza dei due mondi all'interno dell'ambiente museo.

Per quanto concerne invece la valorizzazione, 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). 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. Pensando quindi ad una valorizzazione *design oriented* è

importante considerarla «più che come un set di competenze e strumenti di design applicati ai beni culturali, come un insieme di processi di design» (Lupo, 2009). Per riassumere si potrebbe pertanto parlare di “**design per i beni culturali**” quando questo propone una visione sistemica in grado di “pensare strategicamente competenze aggregate” (Seassaro, 2003) con lo scopo di tradurre 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). In questo ambito il contributo del design può essere considerato consolidato, consente di ridurre uno dei maggiori rischi della valorizzazione del patrimonio culturale: la trasformazione dell’atto di valorizzazione in una celebrazione nostalgica che tende a rendere il nostro “glorioso passato” (Granelli, 2008) una sorta di rassicurante “patrimonio Totem”. In questo caso il passato diventa solo un feticcio da contemplare e non una radice viva da reinterpretare. L’antico deve diventare un ponte per la modernità: “essere stati è condizione per essere” scriveva lo storico Fernand Braudel nel 2002⁸.

Nel momento in cui si riconosce l’esigenza relazionale dell’*heritage*, la necessità che ha di essere in rapporto con le persone per essere interpretato e manifestare il proprio valore, ogni azione del design in questa direzione è un “progetto relazionale del patrimonio culturale” (Lupo 2007). Questo tipo di attività progettuale si riferisce al sistema patrimoniale nel suo complesso, alle relazioni tessute con il contesto e con la comunità. Le relazioni che possono essere progettate in questo quadro di “**design dei beni culturali**” non sono solo relative alla fruizione, infatti «il sistema di mediazione si estende sostanzialmente tra la relazione verticale tra bene, utente/comunità e contesto e la dimensione orizzontale tra bene e altri beni» (Lupo, 2009). In questo caso, infatti, l’azione del design è in grado di veicolare le relazioni dentro ed intorno al patrimonio innescando processi costruttivi e generativi di nuovo patrimonio allontanandosi dalla mera valorizzazione per raggiungere l’attivazione.

Il design dei beni culturali è da intendersi in una prospettiva di evoluzione e trasformazione che usa l’eredità culturale per produrre nuove forme,

⁸ Braudel apre così il libro “il Mediterraneo: lo spazio e la storia, gli uomini e la tradizione” riferendosi alla necessità di trovare “i legami tra le cose del mondo”

processi ed artefatti. Secondo Flaviano Celaschi, il design come disciplina si innesta a metà strada tra quattro sistemi di conoscenze che hanno tradizionalmente difficoltà a dialogare:

“le humanities e la tecnologia/ingegneria su un asse, e l’arte/creatività e l’economia e la gestione su un altro asse perpendicolare al primo. Il porsi a cerniera tra questi antichi e ricchi saperi specialistici strutturati, non in antitesi ma come catalizzatore di contenuti e sintetizzatore di effetti, fa del design un sapere di grande potenzialità contemporanea, pervasivo ed efficace, relazionante e mutante, e straordinariamente adeguato a pontificare la relazione tra teoria e prassi, tra possibile e realizzabile” (Celaschi, 2008).

Tenendo conto di questa riflessione, la capacità di tradurre la conoscenza in applicazioni utili alla società fa del design un elemento di grande rilevanza nell’attivazione degli archivi digitali del patrimonio culturale, dal momento che anche questi potrebbero essere considerati come l’intersezione tra arti, *humanities* e la tecnologia di riproduzione, di gestione e di organizzazione dei contenuti.

Nell’ambito di questa ricerca si proverà quindi a tracciare un quadro in cui il design è dei beni e insieme ai beni non solo per i beni culturali. Questo sostanzialmente avviene per lo sviluppo delle tecnologie di cui da sempre il design si fa veicolo. Siamo in un tempo in cui il design e il patrimonio culturale non si incontrano solo all’interno dei musei, pertanto l’area inesplorata che questa ricerca intende occupare riguarda proprio lo spazio di relazione al di fuori dei musei che, per questo motivo, verranno trattati solo marginalmente. **Ci si concentrerà sulla relazione che il design e beni culturali possono avere grazie agli archivi digitali, o nel contesto degli archivi digitali.**

Ancora secondo Viviana Trapani:

“il design non può operare sui beni culturali, come storicamente ha fatto sul prodotto/oggetto: non è sufficiente stabilire strumenti e obiettivi quantificabili (allargare le modalità e la fascia dei fruitori, raccogliere e comunicare gli

aspetti immateriali, sistematizzarne gli elementi nelle forme di catalogazione e archiviazione più contemporanee e pertinenti) ma deve anche nella sua azione aprire lo spazio al progetto di nuove produzioni culturali e a nuove competenze sempre più spiccatamente “relazionali”, interpretate dai designer, ma anche di altre figure progettuali e artistiche, costruendo il terreno per lo sviluppo di nuove visioni e nuove pratiche” (Trapani, 2013).

Se quindi in buona parte del XX secolo, il design nel contesto del patrimonio si occupava quasi esclusivamente di beni materiali, con l’avvento della società post industriale si registra un cambiamento (Vitta, 2012 in Irace, 2013) e dall’oggetto si passa alla mediazione culturale e progettuale. Il campo di applicazione del design ai territori dell’*heritage* oggi riguarda più l’aspetto relazionale e visuale che quello materiale e le tecnologie digitali propongono l’esplorazione di nuovi modelli interpretativi, anche nel contesto degli archivi.

Per concludere, questo più stretto rapporto tra la disciplina del design e il vasto ambito del *cultural heritage* si deve ad un doppio cambiamento di prospettive che ha investito entrambi i domini: da un lato l’evoluzione delle discussioni relative all’*heritage* lo hanno portato a diventare espressione di tutte le testimonianze del passato a cui una comunità attribuisce valore, dall’altro l’introduzione delle tecnologie nel patrimonio ha permesso al design di avvicinarsi ulteriormente 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 patrimonio è il suo valore d’uso, la capacità che una società ha di integrarlo nel suo funzionamento, allora potremmo facilmente sostenere che il design può avere 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 patrimonio mentre il prodotto⁹

⁹ Per prodotto in questo caso si intende il risultato dell’azione progettuale, quindi può essere riferito a prodotto fisico o intangibile, servizi ed esperienze.

del design, facendo parte delle industrie culturali e creative è esso stesso riconoscibile come patrimonio. Ne consegue che il design è sia un attore attivo che un risultato di questo processo di continua creazione che si identifica con patrimonio culturale; il design contribuisce a produrre il patrimonio culturale del futuro interpretando il presente ed il passato e contemporaneamente progetta le relazioni che possono permettere questa costruzione.

0.4 Obiettivi e risultati attesi

Obiettivo generale

Il presente lavoro di ricerca intende indagare le modalità con le quali il design può contribuire all'**accesso e all'attivazione del patrimonio culturale digitale** contenuto negli archivi. In particolare, si intende esplorare modi significativi per costruire il senso del materiale digitalizzato, metterlo in condizioni di essere impiegato incoraggiandone l'uso e il riuso. Si vuole comprendere **la relazione e la contaminazione che è sempre esistita tra la cultura del passato e la creatività contemporanea, per esplorare il "futuro del patrimonio" (Harrison et al. 2016) ed il "patrimonio del futuro"**.

Obiettivi specifici

Obiettivi specifici della ricerca sono:

- Ob1** **Indagare** il ruolo del *Digital Cultural Heritage* nella società contemporanea, ed in particolare le specificità della relazione che si instaura tra passato presente e futuro relativamente alla produzione di patrimonio dalla prospettiva del design.
- Ob2** **Analizzare** con l'ausilio di specifici casi, il rapporto tra design e e archivi digitali del patrimonio culturale, i quali prevalentemente sono territorio di competenza delle *digital humanities*, in rapporto alla tematica del riuso, alle dinamiche di creazione ed alla possibilità che ha l'archivio di diventare strumento di progetto.
- Ob3** **Definire** il ruolo del design nel processo continuo di creazione e costruzione patrimoniale e se questo rapporto può essere incrementato dagli impatti del movimento *Open Access*.
- Ob4** **Proporre** la lettura/interpretazione di questi fenomeni in funzione delle loro possibili ricadute sulle dinamiche del progetto; la promozione di una progettualità legata agli archivi anche attraverso la definizione di possibili scenari meta-progettuali.

Risultati attesi

La ricerca si inserisce all'interno di un dibattito variegato e attuale che riguarda il rapporto tra industrie culturali e creative ed il patrimonio culturale del passato; rapporto che non risulta affrontato di frequente dalla ricerca in design. Questo lavoro di ricerca intende pertanto contribuire all'avanzamento delle conoscenze relative all'ambito di indagine, ravvivare le discussioni a proposito del design per/e/dei beni culturali ed evidenziare le opportunità offerte dal rapporto tra design e archivi digitali per lo sviluppo di artefatti e sistemi che favoriscano il processo di creazione patrimoniale.

I risultati attesi pertanto risiedono nell'**individuare il contemporaneo ruolo del Digital Cultural Heritage nella società**, ed in particolare comprendere la relazione continua tra passato, presente e futuro relativamente alla produzione di patrimonio, dalla prospettiva del design.

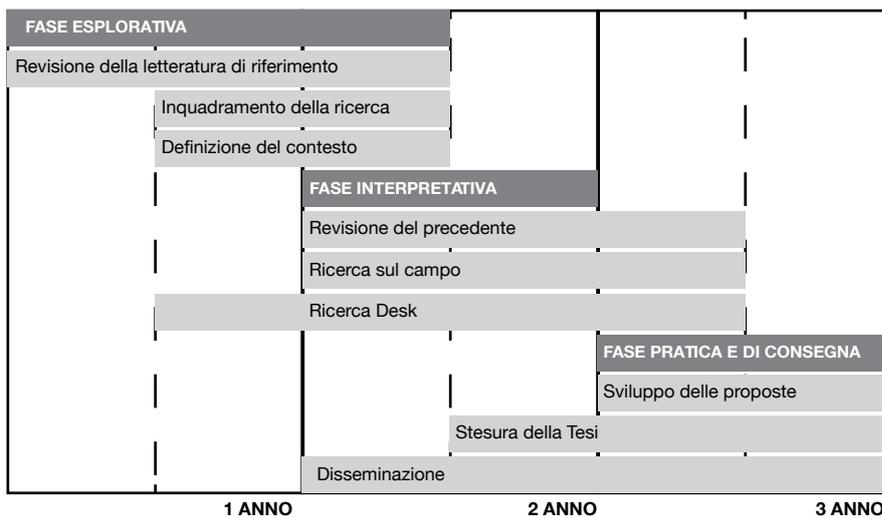
Definire, tramite l'ausilio di casi di studio, **il rapporto tra design e archivi digitali del patrimonio culturale**, con particolare attenzione in materia di utilizzo, alle dinamiche di creazione ed alla possibilità che ha l'archivio di diventare uno strumento di progetto.

La ricerca intende, inoltre, tramite l'analisi di uno specifico caso studio, **comprendere quale sia il ruolo del design nel processo continuo di creazione e costruzione patrimoniale** per giungere a proporre nuovi significati tramite la definizione di uno scenario meta-progettuale costituito da alcune proposte volte ad attivare gli archivi.

Infine si intende raggiungere la lettura/interpretazione dei contesti d'archivio in funzione delle loro possibili ricadute sulle dinamiche del progetto tramite la promozione di una progettualità legata agli archivi.

0.5 Metodologia e approccio alla ricerca

Il percorso di ricerca si orienta nell'arco di tre anni ed è stato strutturato in altrettante fasi principali: fase esplorativa, fase interpretativa e fase operativa. Nella figura è possibile osservare uno schema dettagliato delle fasi, suddivise per anno ed accompagnate da una breve descrizione delle attività svolte per ciascuna fase.



>Fig. 2 Le fasi della ricerca, elaborazione a cura dell'autore.

In particolare, la fase esplorativa si divide in due parti: **nella prima** si è affrontato il tema del patrimonio culturale da un punto di vista teorico, il suo ruolo ed il significato che ha assunto nel tempo. Grazie al supporto fornito dalla produzione normativa (in particolare quella del Novecento) si è riuscito a ricostruire l'andamento evolutivo che ha permesso di comprendere la natura processuale e sistemica di un patrimonio culturale non definibile che viene costantemente costruito. In questa fase, discussa nella parte 1 della tesi, si è adattato un approccio interdisciplinare che utilizza come principali riferimenti bibliografici fonti afferenti all'antropologia, all'economia, alla storia dell'arte e del restauro, alla sociologia e alla

produzione normativa internazionale. Si tratta di una parte divergente nella quale si è voluto esplorare e comprendere il contesto di indagine per poter affrontare lo studio di un tema così vasto in maniera consapevole, considerando quindi gli impatti del patrimonio e i nodi concettuali che hanno condotto alla sua odierna definizione di “tutto ciò che l’umanità produce e con cui si relaziona”. Nelle parti 2 e 3, la ricerca inizia ad avere un carattere convergente andando a definire in maniera più puntuale l’ambito di indagine: il patrimonio digitale contenuto negli archivi. In questa fase si conserva l’approccio interdisciplinare che anzi viene arricchito dalla comparsa di riferimenti filosofici ed archivistici, ma vengono qui introdotti e discussi casi studio riguardanti la produzione e l’uso delle riproduzioni digitali in ambito museale o “pseudo-museale”.

Nella seconda fase, l’obiettivo è stato interpretare gli esiti della fase esplorativa applicando le conoscenze apprese al caso studio principale, la piattaforma Europeana. Il focus della fase interpretativa risiede nella volontà di verificare ciò che era stato ipotizzato grazie alla ricerca desk della prima fase. È stata quindi elaborata un’intervista semi-strutturata sottoposta ad individui interni e/o esperti di Europeana. In seconda battuta, sempre con l’obiettivo di verificare le ipotesi di partenza, è stato sviluppato un questionario da diffondere ai designer ed ai creativi in generale per comprendere in che modo funziona il loro processo creativo e di che strumenti si avvalgono.

Successivamente, si è analizzato il modello attuale secondo cui la piattaforma si relaziona con i suoi utenti, prendendo in considerazione le importanti evoluzioni semantiche dei cataloghi (Bianchini 2015), che ambiscono al miglioramento degli archivi in rete ma, tuttavia, raramente sono rafforzate da studi sul comportamento e la soddisfazione degli utenti finali (Felicati, 2016).

Ne risulta che le attuali pratiche sono ancora strettamente concentrate sulla quantità dei contenuti digitalizzati con una visione di qualità legata esclusivamente agli attributi sintattici e semantici delle entità informative e del loro sistema di collegamenti (metadati). Risulta infatti una minore attenzione dedicata allo scopo ed alla modalità di accesso e di uso (ri-

uso) dei contenuti. In sintesi, la seconda fase mira ad interpretare l'esito della prima per poter avviare riflessioni riguardo alcune direzioni progettuali che siano in grado di accompagnare gli archivi verso l'attivazione, il riuso la loro introduzione nei processi progettuali.

L'ultima fase, quella operativa, si caratterizza come una fase pratica finalizzata alla consegna: comprende l'elaborazione di linee guida progettuali per l'attivazione dell'archivio digitale e la loro valutazione nonché l'analisi dei risultati per poter delineare sia le conclusioni della ricerca, sia i possibili sviluppi futuri.

Per poter affrontare in maniera il più possibile coerente e ragionata le domande di ricerca presentate precedentemente, si è deciso di adottare una metodologia combinata di ricerca sia teorica che qualitativa¹⁰ per poi convergere nell'analisi approfondita di un caso studio.

Questo lavoro adotta un approccio *Research Through Design* (Frayling, 1993), con lo scopo di esplorare i confini della disciplina per espandere la nostra conoscenza riguardo cosa può essere progettato e come (Binder, Redstrom, 2006). Si tratta di analizzare fenomeni che accadono fuori dal contesto del design, per poi riportarne i risultati all'interno delle pratiche del progetto, interpretandole come una domanda a cui il design può dare una risposta.

Le ragioni per intraprendere una "Ricerca attraverso il design" risiedono nella natura delle domande di ricerca che mirano ad esplorare e riconoscere il contesto degli archivi del *Digital Cultural Heritage*, attraverso il dominio disciplinare, cioè il design, per arrivare a proporre un nuovo modo di intendere l'archivio e la sua attivazione.

La ricerca Applicata, (Buchanan, 2001) o quella che Frayling definisce *Research Through Design*, è associata con la teoria prima che con la pratica progettuale su cui però mira a generare un forte impatto (Stolterman 2008). Secondo Jonas inoltre, si tratta dell'unico genuino paradigma di ricerca per il design perché genera nuova conoscenza tramite un approccio di azione e riflessione (Jonas, 2007), in questo tipo di approccio l'enfasi è sugli obiettivi della ricerca e non esclusivamente sulla soluzione progettuale. Potrebbe anche essere definita come *project-grounded research* o *research-oriented design* (Fallmann, 2003; Findeli, 1995; Jonas, 2007).

¹⁰ Secondo Denzin e Lincoln (2005) la ricerca qualitativa studia i fenomeni nel loro contesto naturale sforzandosi di costruirne il senso o di interpretarli sulla base del significato di cui lo investono le persone. La ricerca qualitativa può includere osservazione, interviste personali, focus groups ecc, è soggettiva perché si basa sulla descrizione e l'interpretazione delle esperienze vissute dalle persone, lette da persone coinvolte, si tratta di un approccio nel quale il numero del campione è irrilevante.

Come dimostrano alcuni interessanti studi che verranno descritti nella parte 1 di questa tesi, la vicinanza al patrimonio culturale - anche digitale - può avere un impatto notevole su molteplici ambiti della nostra vita. Per comprenderne tutto il potenziale si è ritenuto essenziale adottare un approccio anche olistico e non solo interdisciplinare, ossia un approccio che sfrutta i punti di forza di più discipline sostenuto da un'analisi globale per cercare di evidenziare adeguatamente il valore e l'impatto della relazione con il patrimonio.

È davvero esiguo il numero di studi sull'impatto del patrimonio che adottano un approccio interdisciplinare ed olistico (*Cultural Heritage Counts for Europe*, 2016), termine ormai quasi diventato *passpartout* ma in questo caso più che mai adatto.

Si manifesta quindi l'esigenza di promuovere e sostenere gruppi di lavoro interdisciplinari che studino il patrimonio culturale e il suo impatto. Quando si definisce l'"impatto" come un concetto che presuppone rapporti di causa e di effetto tra le azioni e i loro risultati, bisogna osservare che, in molti casi, le potenzialità del patrimonio culturale richiedono di essere attivate (Pendlebury et al., 2014). **In conclusione, questo percorso dottorale adotta un approccio che intende abolire le barriere disciplinari fra le dimensioni tangibile, intangibile e digitale del patrimonio. Stimola a guardare a creazione e conservazione come aspetti di un unico ciclo, di un unico processo. Prendersi cura del patrimonio culturale digitale significa anche promuoverne la rigenerazione, sostenendo la creatività contemporanea.**

0.6 Struttura della ricerca

la **prima parte** di questa Tesi intende esplorare il concetto di patrimonio culturale nelle sue numerose sfaccettature. Con l'obiettivo di ricostruire un percorso che si è articolato principalmente nell'ambito del ventesimo secolo e che ha prodotto una vasta letteratura ed una ampia produzione normativa sulla definizione e sul ruolo del patrimonio culturale nella società. Nella prima parte si intende quindi soffermarsi sulle tappe fondamentali che hanno portato alla odierna concezione del termine patrimonio culturale: da bene privato a bene collettivo, da oggetto materiale, protetto solo nella sua dimensione esteriore, a oggetto immateriale, da testimone del passato, tutore del ricordo ad espressione di identità e diversità collettiva, da monumento rassicurante a manifestazioni materiali o immateriali che hanno senso solo se usate ed inserite in un continuo processo di creazione. Il percorso evolutivo tracciato in questo capitolo ci porta a delineare il patrimonio culturale come qualcosa di non definibile, bensì individuabile, composto da una varietà di elementi tutti estremamente diversi per storia, tipologia e funzione. Patrimonio culturale diventa quindi 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.**

La ragione per cui si è scelto di partire dal concetto di patrimonio risiede nel fatto che l'argomento di studio si inserisce in una realtà complessa, composta da elementi che interagiscono e si influenzano fra loro, nei quali non è possibile individuare alcuna relazione causa-effetto (e non avrebbe senso cercarla). Una situazione complessa non può essere affrontata con l'euristica della scomposizione in fattori per trovare una soluzione univoca, ma necessita di essere compresa e considerata globalmente.

La **seconda parte** ha l'obiettivo di restringere il campo di ricerca sul patrimonio culturale digitale, focus di questa Tesi. In particolare, una volta evidenziata la natura, la funzione ed il ruolo del patrimonio, notiamo

come - trovandoci in un mondo “dominato” dalla cultura digitale - il patrimonio non può che esistere anche in formato digitale: sulla scia di questa riflessione è legittimo sostenere che anche il patrimonio digitale e digitalizzato hanno senso solo se utilizzati, se messi in condizione di essere fruiti. Il primo capitolo inizierà quindi con un riferimento alla parte precedente identificando e definendo il patrimonio digitalizzato; successivamente, ricordando quelle che sono state definite Memorie di un futuro passato da chi scrive, verranno riportati gli studi senz’altro profetici di Walter Benjamin e Paul Valery e le idee di André Malraux.

Con queste esperienze di studio si intende riflettere sul paradigma culturale che ha permesso l’esplorazione e l’applicazione della ricerca in design nel rapporto tra tecnologie e beni culturali. La progressiva digitalizzazione ha prodotto una grande mole di materiale digitalizzato, che a tutti gli effetti è riconosciuto come patrimonio culturale e che popola un vasto ecosistema di archivi digitali. A questo punto la ricerca restringerà ulteriormente il suo campo di azione all’archivio digitale del patrimonio culturale, e, **nella terza parte**, ne indagherà la natura, la struttura e lo scopo; valuterà gli utilizzi, le possibilità di interpretazione, partecipazione ed impatto. Per far ciò ci si servirà di uno studio sulla struttura degli archivi digitali e dei relativi aggregatori fino ad arrivare all’aggregatore europeo Europea.

Nella quarta parte si intende quindi verificare le ipotesi generate nella prima e nella seconda fase, tramite uno studio approfondito sulle attività, la struttura e le proposte degli archivi digitali, nello specifico della piattaforma Europea. Si confronterà, infatti la piattaforma con altri esempi e best practices internazionali che Europea ha coinvolto oppure influenzato.

La quinta parte è da intendersi come una verifica, coadiuvata da interviste, questionari ed indagini sul campo volte a interpretare e valutare il ruolo e l’impatto dell’aggregatore per il design e viceversa, del design per l’aggregatore.

Consci della grande mole di materiale digitalizzato di cui disponiamo, la ricerca si porrà ulteriori domande relative al suo utilizzo e al suo inserimento nel processo patrimoniale di costruzione di nuova cultura. **Verrà quindi analizzato e criticato il ruolo della piattaforma Europea in questo processo, non con l’intento di demolire in maniera sterile il lavoro**

di anni, ma valutarne opportunità e criticità per poter proporre un nuovo modo di intendere gli archivi che possa raggiungere risultati auspicabilmente più rilevanti e significativi.

Il ruolo del designer come mediatore è di accogliere le tecnologie ed i cambiamenti socio-economici, tradurli in prodotti e servizi non subendoli ma criticandoli costantemente. Per poterlo fare ha l'esigenza di instaurare un rapporto stretto con il patrimonio, la cui conoscenza gli permette di essere parte della sfera di produzione culturale contemporanea rielaborandolo continuamente se si riesce ad intendere il patrimonio non solo come una eredità, un ricordo delle produzioni culturali del passato.

Se si accoglie, quindi, la natura processuale e ciclica del patrimonio rappresentato dal nuovo paradigma del Novecento, questo diventa una risorsa che può essere oggetto della creatività e della produzione culturale contemporanea. Tutto ciò non significa distruggere il patrimonio culturale ma al contrario comprenderne le opportunità e consentire alla creatività e all'innovazione di incoraggiare la disciplina della conservazione e garantire che il patrimonio culturale possa essere integrato nella società contemporanea in modo significativo.

Da questo studio emergono i benefici che il patrimonio culturale può apportare all'economia, alla cultura, alla società e all'ambiente, ma anche la posizione che per massimizzare questi benefici non è sufficiente limitarsi alla salvaguardia e alla conservazione, o alla misurazione di impatti per così dire "casuali", ma bisogna promuovere la contaminazione creativa, nella creazione e rigenerazione del patrimonio.

È attribuita ad Albert Einstein la frase "Not everything that counts can be counted, and not everything that can be counted counts."

Bibliografia

Bibliografia della Parte 0

B

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.

Barca, F. (2017). L'Anno Europeo del Patrimonio Culturale e la visione europea della cultura. *DigitCult-Scientific Journal on Digital Cultures*, 2(3), 75-93.

Bianchini, C. (2015). Dai cataloghi alla navigazione semantica. Linked data per biblioteche, archivi e musei, a cura di Mauro Guerrini e Tiziana Possemato, 173-209.

Binder, T., & Redström, J. (2006). Exemplary design research.

Blake, J. (2006). Commentary on the UNESCO 2003 Convention on the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage.

Braudel, F., & Gatto, L. (2002). *Il Mediterraneo: lo spazio e la storia: gli uomini e la tradizione* (Vol. 129). Newton Compton.

Branzi, A., & Seassaro, A. (2003). *Verso una modernità debole e diffusa*. Poli. Design.

Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. *Design issues*, 17(4), 3-23.

Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. (2012). *Digital Humanities*. Mit Press.

C

Celaschi, F. (2004). La cultura del progetto per il sistema dei beni culturali. *Design & Beni culturali*. Milano: Edizioni POLI. design, 19-31.

Celaschi, F. (2008). Design mediatore tra bisogni. La cultura del progetto tra arte-scienza e problemi quotidiani: l'esempio dei beni culturali in Germak, C.(2008). Uomo al centro del progetto Design per un nuovo umanesimo, Torino: Umberto Allemandi & C.

Chase, S. E., Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2005). The Sage handbook of qualitative research. Narrative Inquiry. Multiple Lenses, Approaches, Voices, Denzin, N.

Cianfanelli, E., Goretti, G., & Tufarelli, M. (2018, July). Reverse engineering and digital archives as a Resource for Practical Craft-Based Manufacturing Process. In International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (pp. 280-289). Springer, Cham.

Council of Europe. (2005). Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society [Faro Convention.].

D

Dalsgaard, P. (2010). Research in and through design: an interaction design research approach. In Proceedings of the 22nd Conference of the Computer-Human Interaction Special Interest Group of Australia on Computer-Human Interaction (pp. 200-203). ACM.

Dalsgaard, P. (2014). Pragmatism and Design Thinking. International Journal of design, 8(1).

F

Fallman, D. (2003, April). Design-oriented human-computer interaction. In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems (pp. 225-232). ACM.

Feliciati, P. (2016). L'usabilità degli ambienti bibliotecari e archivistici digitali come requisito di qualità: contesto, modelli e strumenti di valutazione. JLIS. it, 7(1), 113-130.

Findeli, A. (1995). Design history and design studies: methodological, epistemological and pedagogical inquiry. Design Issues, 11(1), 43-65.

Frankel, L., & Racine, M. (2010). The complex field of research: For design, through design, and about design. In Proceedings of the Design Research Society (DRS) international conference (No. 043).

Frayling, C. (1993). Research in art and design.

G

Gaver, W. (2012). What should we expect from research through design?. In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems (pp. 937-946). ACM.

Goretti, G. (2018). Maestri Avanzata Advanced Craftsmanship–percorso di ricerca nella

manifattura moda Toscana. Aracne.

H

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., Bartolini, N., DeSilvey, C., Holtorf, C., Lyons, A., Macdonald, S., Penrose, S. (2016). *Heritage Futures*.

I

Irace, F. (2013). *Digitalization takes command*.

J

Jonas, W. (2007). Design Research and its Meaning to the Methodological Development of the Discipline. *Design research now*, 187-206.

L

Lupo, E. (2007). Intangible heritage valorisation: A new field for design research and practice. In *IASDR 07 Emerging trends in design research* (pp. 1-19). Hong Kong Polytechnic University.

Lupo, E. (2009). *Il design per i beni culturali. Pratiche e processi innovativi di valorizzazione*. FrancoAngeli.

Lupo, E. (2013). Design e beni culturali: creare sistemi di valore per connettere cultura, luoghi, conoscenza, comunità, impresa. *I+ Diseño: revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño*, 8(8), 29-38.

S

Sacco, P. L., & Teti, E. (2017). *Cultura 3.0: un nuovo paradigma di creazione del valore. Economia & management: la rivista della Scuola di Direzione Aziendale dell'Università L. Bocconi*, (1), 79-95.

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.

Segre, S. (2005). La moda: un'introduzione. GLF Ed. Laterza.

Sennett, R. (2008). The craftsman. Yale University Press.

Smith, L. (2006). Uses of heritage. Routledge.

Stolterman, E. (2008). The nature of design practice and implications for interaction design research. *International Journal of Design*, 2.

T

Trapani, V., & Daverio, P. (2013). IL DESIGN DEI BENI CULTURALI. CRISI TERRITORIO, IDENTITÀ (Vol. 1). Rizzoli.

Trapani, V. (2016). Design e cultura. Riflessioni e connessioni per un nuovo paradigma culturale (Vol. 1). LetteraVentidue

Z

Zimmerman, J., Stolterman, E., & Forlizzi, J. (2010, August). An analysis and critique of Research through Design: towards a formalization of a research approach. In proceedings of the 8th ACM conference on designing interactive systems (pp. 310-319). ACM.

Zurlo, F. (2010). Design strategico.

Zurlo, F. (2012). Le strategie del design. Disegnare il valore oltre il prodotto. Il Libraccio.

PARTE 1.

**Un complesso
patrimonio: memoria,
identità e cultura**

“Non
si tratta
di conservare
il passato,
ma di
realizzare
le sue
speranze”

M. HORKHEIMER, T. ADORNO, 1946

ANTE: DA PATRIMONIO A HERITAGE

Cultural Heritage è un'espressione che racchiude in sé la consistenza, materiale o immateriale, di un bene cioè di un patrimonio e la necessità di coltivarlo, trasmetterlo e metterlo in relazione con l'umanità. Dalle ipotesi e dagli obiettivi dichiarati nella Parte 0 si è ritenuto opportuno iniziare il percorso di ricerca dall'evoluzione del concetto di patrimonio culturale: da bene privato a bene collettivo, da testimone del passato, tutore del ricordo ad espressione di identità e diversità condivisa; evoluzione che ha condotto alla attuale accezione più ampia di *heritage*, eredità della convenzione Faro (2005).

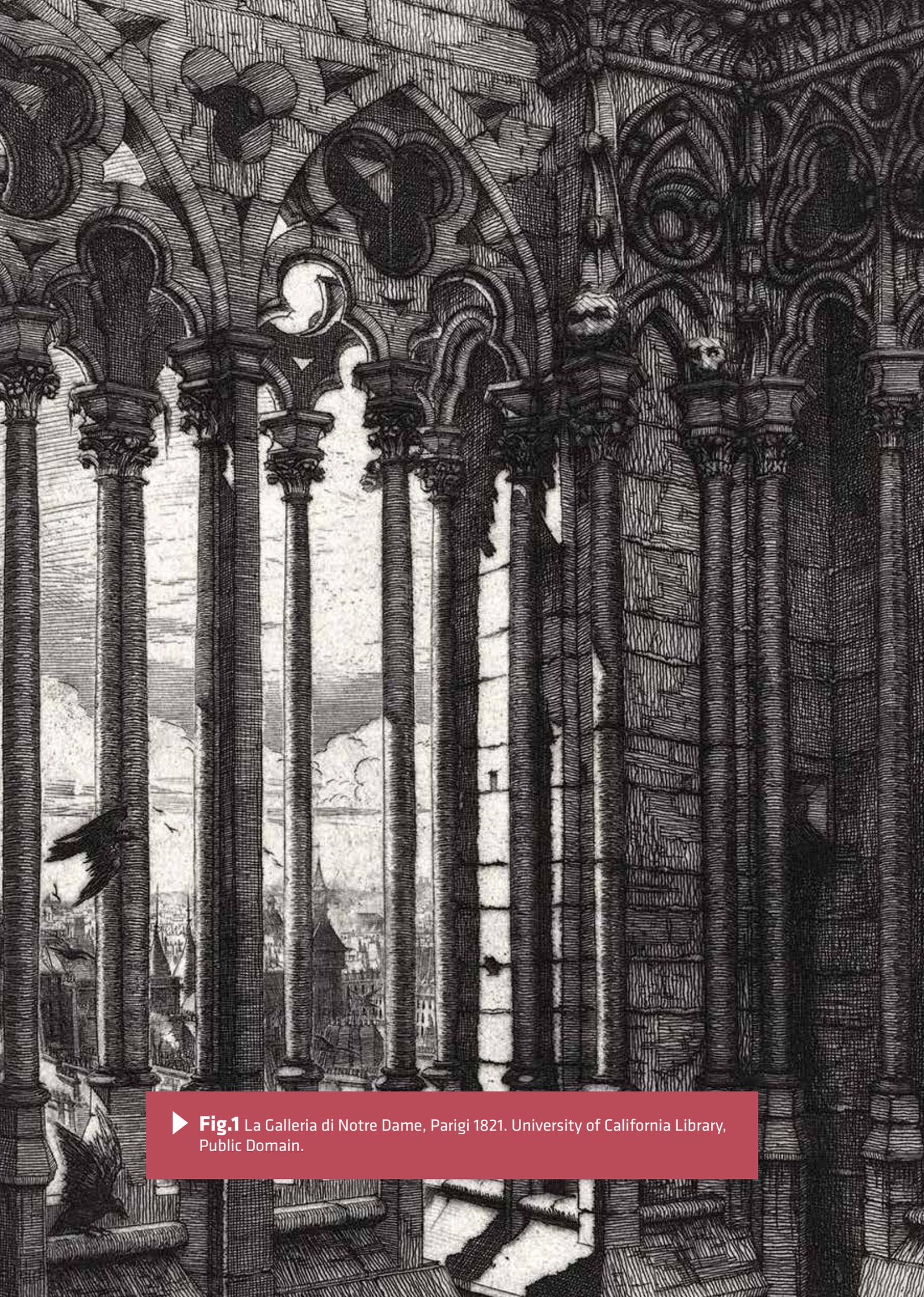
Questa prima parte va quindi interpretata come una fase divergente e di esplorazione, nella quale il ricercatore progettista si immerge nel contesto per comprendere il campo di indagine nella complessità di tutte le sue implicazioni. Il percorso è da intendersi come conoscitivo, infatti, ci porta a delineare il patrimonio culturale come qualcosa di non definibile, bensì individuabile, composto da una varietà di elementi tutti estremamente diversi per storia, tipologia e funzione. Si tratta dunque di una realtà complessa, formata da elementi che interagiscono e si influenzano fra loro in un ciclo continuo di fruizione e creazione. Ciò che è complesso non può essere scomposto o sbrogliato ma necessita di essere compreso e considerato globalmente consci che “né l'analisi né la scomposizione delle parti in unità indipendenti possono costituire metodi validi” (Pizzocaro, 2004).

La ricerca, condotta attraverso la lente del design, in questa fase intende comprendere il contemporaneo significato di *heritage*, espressione che è il punto di arrivo, non certo definitivo, di un percorso che si è articolato nell'ambito del ventesimo secolo producendo una vasta letteratura ed una ampia produzione normativa (leggi, norme, Carte) sulla definizione stessa e sul ruolo del patrimonio culturale nella società.

La scelta di riportare la produzione normativa, ed in particolare le direttive internazionali, come riferimento risiede nel fatto che quest'ultima non rappresenta mai un atto di avanguardia, ma presuppone un consenso già ampiamente diffuso e maturato nell'opinione pubblica, di cui la norma si fa interprete e, pertanto, risulta utile a ricostruire, per usare le parole di Gianpaolo Fabris, “il sistema ideologico prevalente” (Fabris, 2005).

Patrimonio culturale diventa quindi 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.

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 (Tramontana, 2007). Si tratta di un intreccio continuo, che rende evidente il fatto che la distinzione tra quello che oggi individuiamo come patrimonio “tangibile”, “intangibile” o “digitale” non è altro che una comodità disciplinare.



▶ **Fig.1** La Galleria di Notre Dame, Parigi 1821. University of California Library, Public Domain.

1. Un complesso patrimonio: memoria, identità e cultura

1.1 Patrimonium come eredità familiare

Nella sua accezione originaria e secondo il Diritto Romano, fondamento della cultura giuridica occidentale, il patrimonio è l'insieme dei beni di famiglia, considerati come averi da trasmettere all'erede, che quindi è un depositario più che un proprietario. Il termine "patrimonio" deriva dal latino "patrimonium"¹ e in particolare dall'unione di due lemmi *pater* (padre) e *munus* (compito, incarico); letteralmente il patrimonio è il "compito del padre" e rappresenta tutto ciò che egli **trasmette** alla propria discendenza. Passando dalla sfera privata a quella pubblica, i grandiosi monumenti² Romani, che avevano la funzione dichiarata di *publica utilitas*, inizialmente testimoniavano la grandezza di chi li aveva fatti erigere con fini propagandistici, per poi ben presto diventare espressione della grandezza dell'*Urbs*. La necessità di tutelare il patrimonio si formalizza in epoca antica, ma **molto a lungo l'oggetto di tale tutela è il singolo monumento da conservare per la sua dimensione esteriore**; ad eccezione quindi, della Roma repubblicana e di quella imperiale, nell'antichità classica non si nota (se non in maniera episodica) la presenza di specifici strumenti dedicati alla tutela del patrimonio inteso come bene pubblico o come espressione di valori collettivi.

Come scrive infatti Maurizio Carta

“possiamo sostenere che le politiche del patrimonio culturale siano evolute,

¹ Dizionario Etimologico online Treccani www.treccani.it alla voce "patrimonio"

² Dal latino monumentum «ricordo, monumento», ha radici propagandistiche in quanto deriva da monere «ricordare». Segno che fu posto e rimane a ricordo di una persona o di un avvenimento: porre, erigere, costruire un monumento. In particolare, opera di scultura, o di architettura decorativa, che si colloca nelle aree pubbliche a celebrazione di persone illustri o in memoria di avvenimenti gloriosi. Dizionario Etimologico online Treccani www.treccani.it

sia nella coscienza sociale che nelle azioni di governo, verso un carattere di ‘esteriorità’, con la conseguenza di una sottrazione del loro valore simbolico: le politiche di conservazione agiscono soltanto sulla materia dell’opera d’arte e non sul suo senso o sul suo valore informativo e comunicativo” (Carta, 1999)³.

E’importante però tenere presente, ai fini di questo studio, che il **“patrimonio” e il “monumento storico” sono un’invenzione tipicamente europea**, infatti, fino metà del XX secolo (come vedremo in seguito) i dibattiti e le elaborazioni normative relative alla tutela del patrimonio hanno riguardato solo l’Occidente. Quindi, in questa fase della nostra ricognizione, 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).

Successivamente, nel Medioevo, si assiste ad un impiego e ad una rielaborazione di elementi del mondo classico, che per alcuni⁴ “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**. Esempi significativi di questo riuso possono essere individuati nell’architettura di quel periodo, come la costruzione del Duomo di Firenze da parte di Arnolfo di Cambio che vede la presenza del passato sia sotto forma di citazione nella impostazione della planimetria ottagonale, sia come reimpiego dei materiali ricavati dalla precedente Chiesa di Santa Reparata su cui il Duomo è stato innestato.

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 con il culto delle rovine dell’Antichità** (Babelon, J.P., Chastel, A. 1980). Nel Quattrocento,

³ Carta, M. (1999). L’armatura culturale del territorio: il patrimonio culturale come matrice di identità e strumento di sviluppo, FrancoAngeli.

⁴ Si veda a tal proposito, De Lachenal, L. (1995). Spolia: uso e reimpiego dell’antico dal III al XIV secolo (Vol. 24). Longanesi; Esch, A. (2011). On the Reuse of Antiquity: The Perspectives of the Reuse Value: Spolia and Appropriation in Art and Architecture from Constantine to Sherrie Levine, 13; Bonelli, R., Bozzoni, C., & Pardo, V. F. (1997). Storia dell’architettura medioevale: l’Occidente europeo. Laterza.

infatti, si assiste alla riscoperta dei testi classici greci e latini e si consolida l'interpretazione delle rovine come simboli di un'epoca magnifica ormai remota in quanto, in quel momento storico, "Roma consisteva di enormi ruderi coperti di vegetazione e di malinconia nella loro decadenza, mentre piccoli, decrepiti tuguri rappresentavano tutta l'attività edilizia civile di un millennio"⁵. Nonostante la nascente ammirazione per le rovine, **il riutilizzo perdura anche nel Rinascimento** - come denuncerà anche Raffaello nella sua celebre lettera a Papa Leone X⁶ - rendendo progressivamente sempre più urgente la necessità di salvaguardare il patrimonio dell'antichità. Si dovrà però attendere la Rivoluzione Francese ed il formarsi degli stati nazionali per assistere "all'affermarsi di una coscienza collettiva", ad una nuova consapevolezza per cui il monumento, poiché il punto di vista "si sposta dalla famiglia alla nazione, [...] diventa un bene comune"⁷.

In Francia, infatti, dopo la Rivoluzione si assiste alla nascita del museo moderno, in un'epoca di aperta rottura con la società precedente. Si concretizza in questo periodo la futura separazione concettuale tra patrimonio materiale ed immateriale, quando il patrimonio 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)⁸.

La musealizzazione del patrimonio è avvenuta di fatto consacrando il passato ad una sorta di culto laico, neutralizzandone i portati ideologici⁹, simbolo di tutto ciò che fu l'*Ancient Régime*, per garantire che la tutela dei beni storico-artistici non venisse minacciata dall'ondata iconoclasta post-rivoluzionaria (Carta, 2002, Howard, Ashworth, 1999, Guillaume, 1980). Ma è solo nel XIX secolo, con la diffusione in Europa di regole e leggi per la tutela e la salvaguardia e sulla base di significative iniziative degli Stati Italiani preunitari (Settis, 2002), che emerge l'importanza sociale di quell'*insieme di cose* che prende il nome di patrimonio, che dovrà attendere ancora molto prima di essere riconosciuto come *oggetto di interesse culturale*.

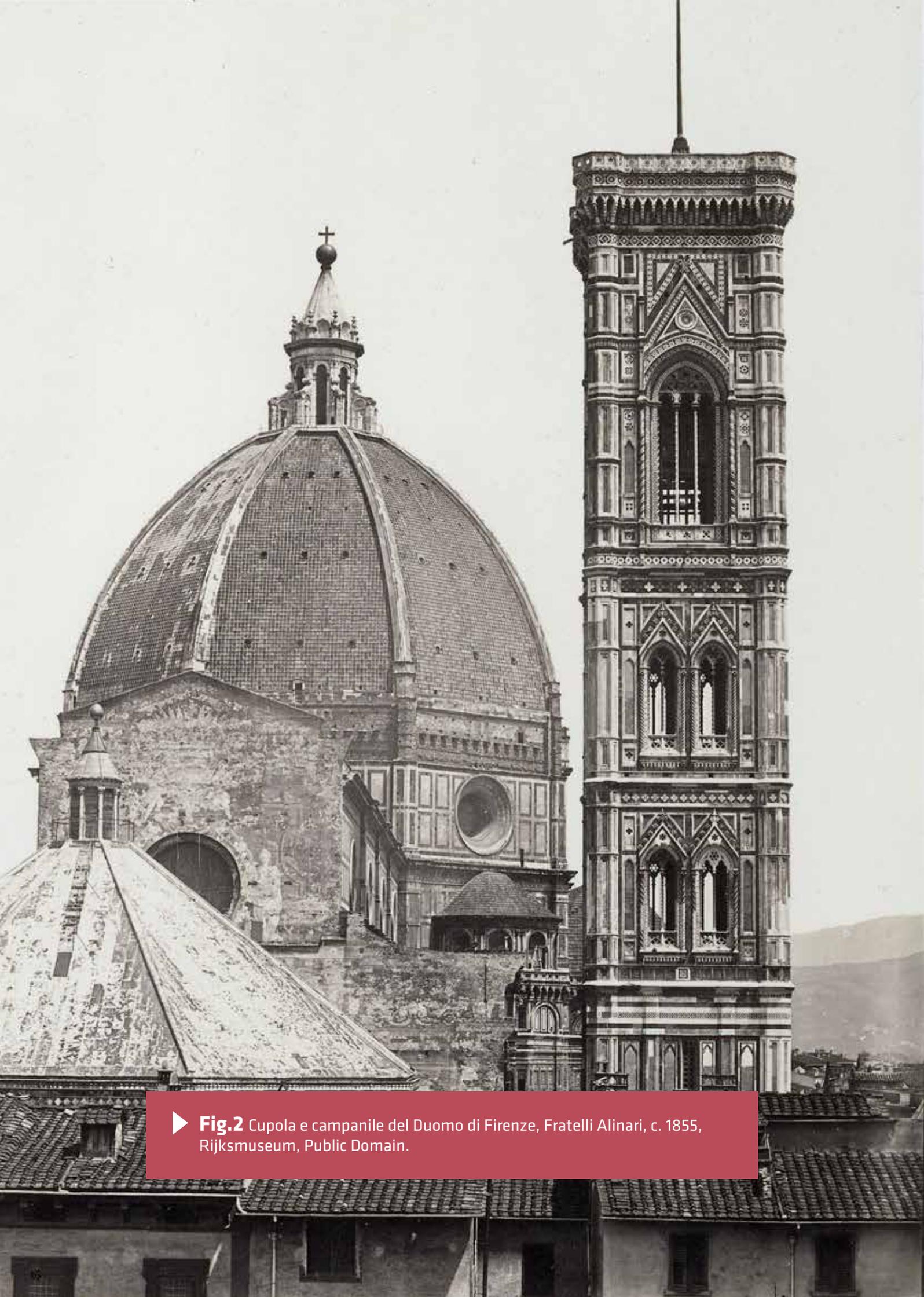
⁵ P. Murray, l'architettura del Rinascimento italiano, 1977.

⁶ Documento databile 1519. Si tratta di una importante testimonianza del crescente interesse verso l'antichità classica e rimanda ad una moderna consapevolezza della sua conservazione. La lettera si trova nella Bayerisches Staatsbibliothek, a Monaco di Baviera.

⁷ Vecco, M. (2007). L'evoluzione del concetto di patrimonio culturale (Vol. 153). FrancoAngeli.

⁸ Montella, M. (2009). Valore e valorizzazione del patrimonio culturale storico. Milano, Italy: Electa.

⁹ Infatti il termine "museo" deriva dal greco antico "mouseion", che significa "luogo consacrato alle Muse".



▶ **Fig.2** Cupola e campanile del Duomo di Firenze, Fratelli Alinari, c. 1855, Rijksmuseum, Public Domain.

1.2 Patrimonio da salvaguardare e trasmettere

La prima legge italiana di tutela del patrimonio è la legge Rosadi del 1909, approvata in continuità diretta alle regole di alcuni Stati preunitari¹⁰: essa sancì il primato dell'interesse pubblico sulla proprietà privata per tutti “i beni mobili e immobili dotati di interesse storico, archeologico, paleontologico e artistico” vietando la loro alienazione e incaricando della loro sorveglianza e conservazione il Ministero della Pubblica Istruzione.

Su questa linea si è orientata tutta la legislazione europea e mondiale dei principi del '900¹¹, cui fece seguito in Italia la legge elaborata nel 1922 da Benedetto Croce, allora ministro della Pubblica Istruzione, che fornì un utile modello per le due leggi successive elaborate da Bottai nel 1939.

Bottai infatti, intraprese una riforma organica e concepì due leggi parallele per la tutela del patrimonio e del paesaggio, imponendo il principio della “servitù di godimento pubblico”, già adottato dal Croce, che si basava sul primato dell'interesse pubblico sulla proprietà privata. Le due leggi sopravvissero alla guerra e alla caduta del fascismo e la Repubblica nata dalla Resistenza ne ha iscritto il nucleo originario tra i principi fondamentali dello Stato nella sua Costituzione.

L'articolo 9 della Costituzione Italiana (entrata in vigore il 1° gennaio 1948) recita così:

“La Repubblica promuove lo sviluppo della cultura e la ricerca scientifica e tecnica. Tutela il paesaggio e il patrimonio storico e artistico della Nazione”.

La tutela del patrimonio viene inserita in una complessa struttura di valori, quali “il pieno sviluppo della persona umana” (art. 3), la “solidarietà politica, economica e sociale” (art. 2), l'accessibilità a tutti “allo scopo di assicurarne la funzione sociale” (art. 42).

Con il termine patrimonio si indica così una realtà complessa, la cui funzione sociale emerge timidamente nella «servitù di godimento pubblico» e nei valori espressi nell'articolo 9; ma la tutela del paesaggio e del patrimonio storico e artistico è ancora circoscritta alla conservazione della ricchezza

¹⁰ Si pensi ad esempio all'ordinanza del Patrimonio Reale di Sicilia del 21 agosto 1745 che impose la conservazione delle antichità di Taormina e del Bosco di Carpineto. L'autore di questa misura fu Bartolomeo Corsini, nipote di Clemente XII, il papa cui dobbiamo importantissime regole di tutela (1733) e la creazione del Museo Capitolino. Il Viceré Corsini era anche fratello del cardinale Neri Corsini, l'ispiratore del Museum Florentinum e del «patto di famiglia» Medici-Lorena (1737) che ha assicurato il mantenimento perpetuo delle collezioni dei Medici a Firenze. (Salvatore Settis, 2002)

¹¹ Ibidem.

12 Audrerie D. (1997) la notion e la protection du patrimoine, Paris, PUF, p.3.

13 Introdotta da Euripide Foundoukidis, allora Segretario Generale dell'International Office of Museums (IOM) e dell'International Institute of Intellectual Cooperation (IIC)

14 la Carta di Atene rappresenta l'apoteosi di una visione di patrimonio eurocentrica di matrice ottocentesca. Si invita il mondo ad applicare linee guida costruite attorno al concetto e al significato di patrimonio codificato dall'Europa (Smith 2006).

15 Ministro della Cultura durante il governo De Gaulle, incarico che fu creato appositamente per lui dopo l'istituzione della Quinta Repubblica Francese nel 1958, usò questo termine nel decreto 59-889 del 24 luglio 1959.

16 Anche "Culturale" proviene dalla parola latina colère e si traduce con coltivare, nutrire inteso anche in senso spirituale.

17 Precedentemente alla Carta di Venezia si discuteva quasi esclusivamente della conservazione del patrimonio.

18 Carta Internazionale sulla conservazione ed il restauro di monumenti e siti, Venezia, 1964, preambolo

19 Ivi art. 1

patrimoniale ereditaria da preservare e trasferire alle generazioni future. In ambito europeo ed internazionale la nozione di patrimonio si presenta ancora come ambigua¹²; **siamo di fronte ad una quasi piena consapevolezza del valore di un bene, ma non si vede ancora un' accurata definizione di cosa sia un patrimonio.** Il percorso si presenta lungo ed elaborato e si snoda attraverso Direttive, Delibere e Carte di Applicazione Universale.

L'espressione "patrimonio artistico"¹³ compare per la prima volta nel 1931, in occasione della Conferenza internazionale per lo studio dei problemi relativi alla conservazione e alla protezione dei Monumenti dell'arte e della storia di Atene¹⁴, dove l'espressione viene usata ma non definita. André Malraux¹⁵ adotta il termine "patrimonio culturale"¹⁶, riferendosi però ancora solamente al patrimonio artistico e monumentale e a tutto ciò che si attribuisce alle "belle arti".

Il primo testo che invece dà una definizione di Patrimonio (artistico e monumentale) è la Carta Internazionale di Venezia sulla conservazione ed il restauro di monumenti e siti del 1964¹⁷: essa rappresenta un punto di riferimento per le Carte, le Convenzioni e i Documenti successivi. Il patrimonio viene così definito nel preambolo:

“[le opere monumentali] recanti un messaggio spirituale, del passato, rappresentano, nella vita attuale, la viva testimonianza delle loro tradizioni secolari. L'umanità che ogni giorno prende atto dei valori umani, le considera patrimonio comune, riconoscendosi responsabile della loro salvaguardia di fronte alle generazioni future. Essa si sente in dovere di trasmetterle nella loro completa autenticità”¹⁸.

Nell'articolo 1 si trova anche una prima definizione, molto ampia e particolareggiata, di monumento storico che è tale in quanto

“comprende tanto la creazione architettonica isolata che l'ambiente urbano o paesistico, che costituisca la testimonianza di una civiltà particolare, di un'evoluzione significativa o di un avvenimento storico. Questa nozione si

applica non solo alle grandi opere ma anche alle opere modeste che, con il tempo, abbiano acquistato un significato culturale”.¹⁸

Emergono dei temi di grande importanza che entreranno a pieno titolo nei futuri dibattiti internazionali sulla definizione del patrimonio, sul suo stretto legame con il territorio e su quali siano effettivamente i beni meritevoli di tutela. Il patrimonio materiale di carattere monumentale o ambientale inizia ad essere inteso non solo più come testimonianza del passato ma come **custode dei valori umani e bene comune da salvaguardare per le generazioni future in completa autenticità.**

Con le Normas di Quito (1968) il dibattito sulla tutela cessa di essere esclusivamente europeo aprendosi all'America Latina e ad una dimensione internazionale: sulla base delle idee espresse nella Carta di Venezia del '64 esse affermano che la tutela del patrimonio artistico e monumentale crea le condizioni per lo sviluppo economico e sociale di un paese individuando nei beni tutelati una possibilità d'uso per l'attività turistica.

Le attività di tutela del patrimonio artistico e monumentale cominciano ad essere **finalizzate allo sviluppo del territorio e al suo “significato culturale” in quanto testimonianza di civiltà da trasmettere nella sua completezza.**

Risulta spontaneo a questo punto domandarsi cosa sia il “significato culturale” acquisito con il tempo dal monumento storico a cui la definizione della Carta di Venezia fa riferimento: secondo un approccio sociologico, la cultura è un modello di significati, un sistema di concezioni ereditarie espresse in forme simboliche grazie al quale gli uomini comunicano; di conseguenza, **ogni oggetto culturale ha un significato comune e condivisibile da tutti i membri di una comunità** (Tramontana, 2007). Il senso e il significato della cultura si riferiscono alla capacità del monumento di suggerire o indicare qualcos'altro: non solo testimonia i valori di una civiltà in esso racchiuse, ma li comunica ad un'umanità sempre diversa che con essi si confronta e li rielabora.

Anche il tema dell'autenticità, come vedremo, acquisisce sempre più importanza nel dibattito internazionale passando da una dimensione relativa alla conservazione del monumento “così com'è”, ad una dimensione più estesa, che condensa in questo termine anche e soprattutto aspetti relativi all'identità.

1.3 Patrimonio testimone di civiltà

La Carta di Venezia del 1964 è stata un importante punto di riferimento per le successive azioni di tutela e salvaguardia del patrimonio artistico e monumentale d'Europa.

Obiettivo del documento era quello di trovare una linea comune per gli interventi di restauro e conservazione dopo l'ondata di ricostruzione massiva e senza controllo avvenuta negli anni successivi alla fine della guerra.

Molti edifici, monumenti e opere europee, infatti, soffrivano ancora della drastica interruzione delle attività internazionali di tutela del patrimonio monumentale (Carta di Atene 1931) e della distruzione avvenuta durante la Seconda Guerra Mondiale (1939-1945). Si trattava quindi di un problema comune che ciascuno Stato europeo si trovava ad affrontare localmente.

Per queste ragioni in Italia, nello stesso anno, su richiesta del Ministero della Pubblica Istruzione²⁰ fu istituita una Commissione per indagare “lo stato di grave e continuo deterioramento del patrimonio archeologico, storico, artistico e ambientale italiano”²¹, nota come Commissione Franceschini, che operò fino al 1967. **La commissione produsse un'indagine e un censimento dello stato del patrimonio del Paese, dichiarando che le ragioni del degrado derivavano dalla “insufficiente cognizione del patrimonio da proteggere” e dalla scarsa “coscienza del valore” da parte dell'opinione pubblica (Manfredi, 2017)**; la prima delle numerose dichiarazioni emanate (ben 84) introduceva l'espressione “beni culturali” da intendersi come **«tutto ciò che costituisce testimonianza materiale avente valore di civiltà»**.

In via generale le dichiarazioni contenevano una chiara denuncia nei confronti dello stato di abbandono e di incuria in cui versava il patrimonio artistico e monumentale italiano a causa di “un basilare difetto di impostazione del sistema stesso di tutela dei beni culturali, tale da esigere non miglioramenti o perfezionamenti, bensì rimedi di natura radicale”²². Questa dichiarazione anticipò di sette anni la costituzione, nel 1975 da parte del IV Governo Moro, del Ministero per i beni culturali e ambientali. Sempre nel 1975, assistiamo alla nascita del Fondo per l'Ambiente Italiano,

²⁰ con il d.l. 26 aprile 1964, n. 310.

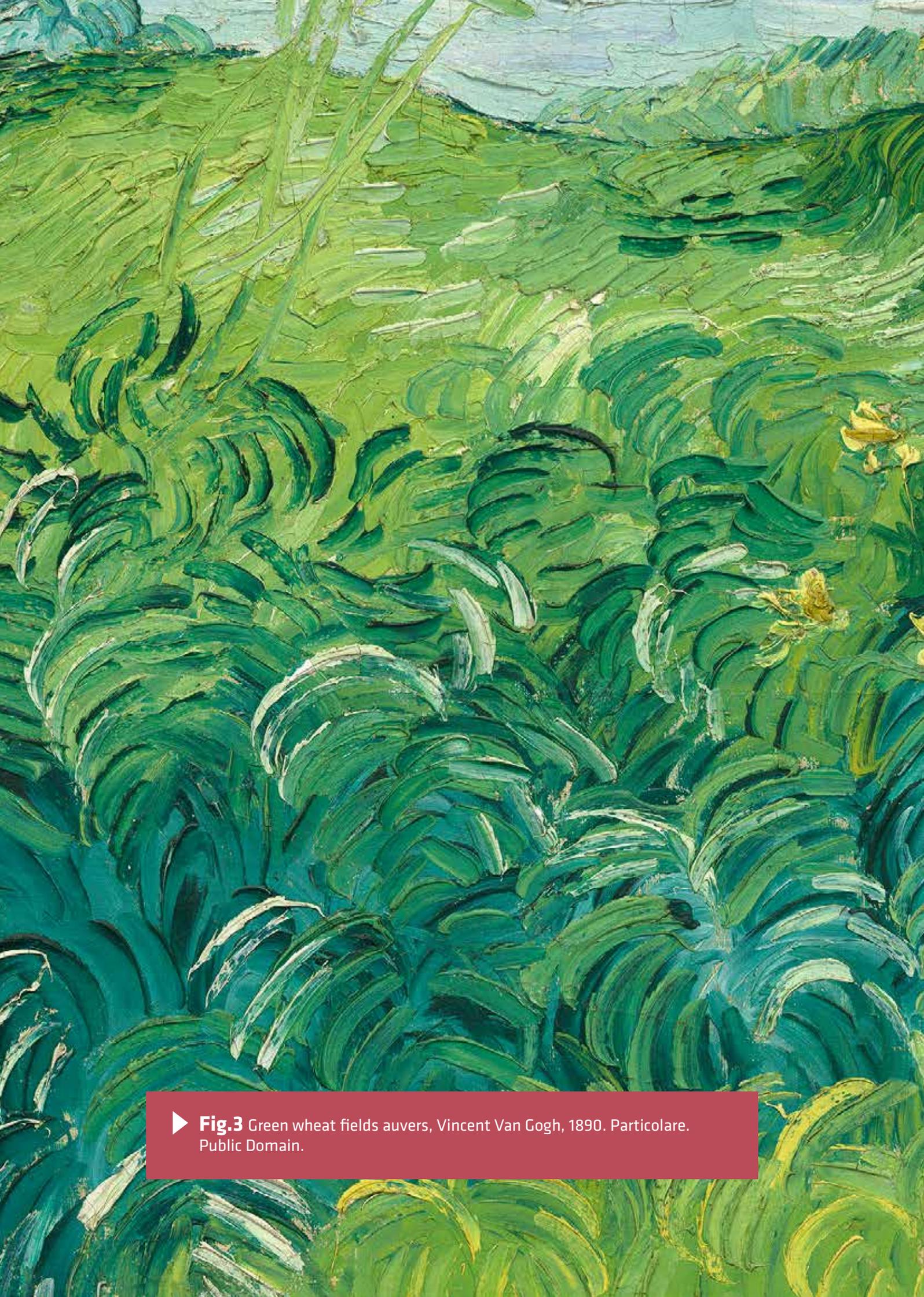
²¹ Relazione della Commissione di indagine, in *Per la salvezza dei beni culturali in Italia: atti e documenti della Commissione di indagine per la tutela e la valorizzazione del patrimonio storico, archeologico, artistico e del paesaggio*, Vol.I, Roma 1967, p.3.

²² *Ivi*, p.6

alla dichiarazione, da parte del Consiglio d'Europa, dell'Anno Europeo del Patrimonio Architettonico e alla redazione della Carta di Amsterdam la quale "sottolinea la necessità di integrare il restauro con l'opera di risanamento dei quartieri storici degradati, con un miglioramento delle condizioni di vita e l'avviamento a soluzione dei problemi sociali in una visione complessiva dei costi e dei benefici"²³.

Risulta evidente, quindi, quanto gli anni Settanta del secolo scorso siano stati decisivi per un cambiamento di paradigma rispetto alla tutela del patrimonio; grazie infatti alle esperienze di studio sul patrimonio culturale diffuso, sulla consapevolezza che anche i beni minori sono fondamentali in quanto tessuto connettivo del territorio e l'avvicinarsi di visioni più ampie, **si è aperta la strada all'applicazione di discipline fino a quel momento estranee, come ad esempio quelle economiche, al mondo dei beni culturali e a quelle attività che verranno ben presto codificate come di gestione e valorizzazione.** Proprio questo cambiamento di paradigma, infatti, ha permesso di passare da una prassi molto settoriale di gestione del patrimonio, orientata al passato, a una gestione che guarda al futuro.

²³ Bellini, A. (1990). Teorie del restauro e conservazione architettonica in A. Bellini (a cura di), "Tecniche della conservazione", Ex-Fabrizia Editore, Milano.



▶ **Fig.3** Green wheat fields auvers, Vincent Van Gogh, 1890. Particolare. Public Domain.

1.4 Patrimonio dell'umanità

Con la Convenzione per la Protezione del Patrimonio Mondiale Culturale e Naturale (adottata il 16 novembre 1972 dalla XVII Sessione della Conferenza Generale dell' UNESCO) si definisce il patrimonio artistico, monumentale e naturale come “inestimabile e insostituibile non solo per ogni nazione, ma per l'intera umanità”²⁴ e si introduce la *World heritage List*, il noto elenco di siti considerati patrimonio dell'umanità.

L'articolo 1 della Convenzione del 1972 definisce “patrimonio culturale”:

- monumenti: opere architettoniche, sculture e dipinti monumentali, elementi o strutture di natura archeologica, iscrizioni, abitazioni rupestri, di eccezionale valore universale sul piano storico e scientifico;
- i complessi che, per la loro architettura, omogeneità o posizione nel paesaggio, sono di eccezionale valore universale sul piano storico e scientifico;
- siti: opere umane, aree che includono siti archeologici di eccezionale valore universale sul piano estetico, storico, etnografico o antropologico.

L'articolo 2 individua, invece, come “patrimonio naturale”:

- elementi naturali consistenti in formazioni fisiche e biologiche, o gruppi di esse, di eccezionale valore universale sul piano estetico o scientifico;
- formazioni geologiche e fisiografiche ed aree ben delineate che costituiscono habitat di specie minacciate di animali e piante, di eccezionale valore universale sul piano scientifico o conservazionistico;
- siti naturali o aree perfettamente delineate di eccezionale valore universale sul piano scientifico, della conservazione e della bellezza naturale²⁵.

Dalle definizioni si evince che per **“inestimabile ed insostituibile valore” si intende il contributo che il sito offre da un punto di vista culturale, storico o scientifico**. Il riconoscimento di un *World Heritage Site* si basa sulla volontà di incoraggiare la conservazione di siti dotati di eccezionale valore universale, il cosiddetto “outstanding universal value”²⁶, un valore talmente eccezionale da essere considerato universale. Generalmente, nei

²⁴ Art. 4 delle Operational Guidelines della Convenzione per la Protezione del Patrimonio Mondiale Culturale e Naturale adottata a Parigi il 16 novembre 1972 dalla XVII Sessione della Conferenza Generale dell' UNESCO.

²⁵ Fonte, Ministero dell'Ambiente e della Tutela del Territorio e del Mare, www.minambiente.it
Questa definizione normativa di patrimonio si ritroverà anche nella Carta europea del patrimonio architettonico di Amsterdam (1975) per poi essere riprese ed estese nella Convenzione di Granada per la salvaguardia del patrimonio architettonico dell'Europa (1985) nella quale emerge l'aspetto sociale del patrimonio architettonico in quanto «esprime i valori particolari delle civiltà tradizionali» (Vecco, 2007)

²⁶ Disciplina regolata dagli art. 49 e successivi delle Operational Guidelines della Convenzione per la Protezione del Patrimonio Mondiale Culturale e Naturale.

documenti successivi si nota la tendenza ad estendere le tipologie di beni meritevoli di tutela attraverso «il rispetto dell'identità culturale» (Vecco, 2007) che verrà ulteriormente approfondito nella Carta di Burra (1982) nella quale si manifesta la volontà di salvaguardare il significato culturale di un sito e tutte le opere che suscitano nell'uomo il riconoscimento di determinati valori.

Conferendo al patrimonio culturale e naturale un'inestimabile ed insostituibile valore, lo si legittima come custode e supporto della memoria collettiva, come punto di riferimento per generare un senso di appartenenza dato dai luoghi che contribuisce alla formazione di un'identità culturale comune, oppure di una diversità culturale da rispettare e proteggere; per l'UNESCO, infatti, **il patrimonio culturale di ciascuno è utile a costruire il patrimonio culturale di tutti**. In anni recenti si diffonde in ambito internazionale la consapevolezza che le liste e gli elenchi dei beni patrimoniali non sono più sufficienti e che per il riconoscimento dell'inestimabile ed insostituibile valore di un "luogo" introdotto dalla *World Heritage List* è fondamentale soprattutto la capacità che ha di evocare valori. In quest'ottica, come accennato precedentemente, l'autenticità si estende da una dimensione esclusivamente fisica a quella immateriale basata principalmente sulla consapevolezza che la memoria collettiva dell'umanità non è custodita soltanto dai luoghi, ma da una complessa diversità di elementi.

Nel preambolo del Documento di Nara del 1994, infatti, si legge:

“In un mondo in preda alle forze della globalizzazione e della banalizzazione, in cui la rivendicazione dell'identità culturale si esprime talora attraverso un nazionalismo aggressivo e l'eliminazione delle culture minoritarie, il principale contributo della presa in conto dell'autenticità consiste, anche nella conservazione del patrimonio culturale, nel rispettare e mettere in luce tutte le diversità della memoria collettiva dell'umanità”.

Con la Carta di Nara emerge con forza la riflessione sul patrimonio culturale intangibile, tema cardine del dibattito relativo al patrimonio culturale negli anni Novanta del secolo scorso, a cui si rifanno le successive

Convenzioni per la Salvaguardia del Patrimonio Culturale Intangibile (2003) e per la Promozione e la Protezione della Diversità Culturale (2005) dell'UNESCO, che offriranno i relativi strumenti normativi di riferimento. Nella Carta di Cracovia (2000)²⁷ si afferma che **il patrimonio può essere concepito in tanti modi diversi determinati proprio dalla natura della società contemporanea; a causa della pluralità di valori e di criteri di riconoscimento non è possibile definire a priori il patrimonio ma soltanto il modo in cui poterlo identificare**; si afferma inoltre che ogni comunità è responsabile dell'identificazione e della salvaguardia del proprio patrimonio così come della sua gestione.

Nel 2003 si tenne a Parigi la Convenzione per la Salvaguardia del Patrimonio Culturale Intangibile²⁸, che **riconosce, nel variegato panorama dell'identità culturale dei popoli, le espressioni considerate più vulnerabili e si propone di rafforzare il loro sistema di protezione**: le tradizioni, l'insieme dei saperi e delle espressioni linguistiche in diversi ambiti, la musica e il teatro, l'artigianato, le celebrazioni ed i riti dichiarandoli appartenenti a pieno titolo al patrimonio intangibile. Ed ecco che il patrimonio culturale estende il suo significato ad ambiti diversi ed assume la caratteristica di un termine "ombrello" al di sotto del quale troviamo un insieme di espressioni dell'identità culturale dei popoli che si manifestano in oggetti materiali, riti, tradizioni o *know how* tutti strettamente connessi uno all'altro; infatti dal preambolo della Convenzione possiamo leggere:

“[...]considerando la profonda interdipendenza fra il patrimonio culturale immateriale e il patrimonio culturale materiale e i beni naturali,[...]”

Riconoscere questa interdipendenza è un passo fondamentale in questo percorso di comprensione in quanto si supera la concezione di patrimonio come rappresentante di un'eredità culturale circoscritta e conclusa, ma al contrario **la si legittima in un concetto storicamente fluido che viene costantemente ricreato e che funziona come processo**: patrimonio culturale materiale ed immateriale sono intimamente connessi e si alimentano a vicenda.

²⁷ Carta di Cracovia sui principi per la conservazione ed il restauro del patrimonio costruito, Cracovia, 2000

²⁸ Entrata in vigore nel 2006 e ratificata dall'Italia il 10 ottobre 2007 con la legge n.167

Nella convenzione si definisce inoltre il patrimonio culturale immateriale:

“Le prassi, le rappresentazioni, le espressioni, le conoscenze, il know-how – come pure gli strumenti, gli oggetti, i manufatti e gli spazi culturali associati agli stessi – che le comunità, i gruppi e in alcuni casi gli individui riconoscono in quanto parte del loro patrimonio culturale. Questo patrimonio culturale immateriale, trasmesso di generazione in generazione, è costantemente ricreato dalle comunità e dai gruppi in risposta al loro ambiente, alla loro interazione con la natura e alla loro storia e dà loro un senso d’identità e di continuità, promuovendo in tal modo il rispetto per la diversità culturale e la creatività umana”.²⁹

La Convenzione quadro del Consiglio d’Europa, ovvero quella più recente (Faro 2005), sul valore del patrimonio culturale per la società, entrata in vigore nel 2011 e accolta in Italia nel 2013, sostiene che la conoscenza e l’uso dell’eredità culturale rappresentano uno dei diritti dell’individuo a partecipare liberamente alla vita culturale della comunità e a godere delle arti, così come sancito nella Dichiarazione Universale dei Diritti dell’uomo (Parigi 1948). Nella Convenzione Faro troviamo le radici della attuale “definizione” europea di patrimonio culturale che, come vediamo, è strettamente legata all’identificazione:

“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. [...] Riconoscendo la necessità di mettere la persona e i valori umani al centro di un’idea ampia e interdisciplinare di patrimonio culturale [...] [siamo] convinti della necessità di coinvolgere ogni individuo nel processo continuo di definizione e di gestione del patrimonio culturale”³⁰.

Il patrimonio culturale con la Convenzione di Faro assume il ruolo di risorsa ereditata dal passato, vastissima ed eterogenea, che va in primo luogo tutelata per conservarne la memoria e la testimonianza alle generazioni future; al tempo stesso, però, deve essere adeguatamente valorizzata per

²⁹ Art. 2 della Convenzione di Parigi del 2003

³⁰ Convenzione quadro del Consiglio d’Europa, Faro 2005

far sì che la sua identificazione e fruizione diventino abitudine di molti. Come sempre accade nei contesti normativi, la produzione di leggi e convenzioni non rappresenta mai un atto di avanguardia, ma permette di comprendere, come scriveva Giampaolo Fabris “il sistema ideologico prevalente” (Fabris, 1995); **la Convenzione Faro, infatti, chiarisce un processo evolutivo decennale che, consolidato ormai nell’opinione pubblica internazionale, porta ad identificare il patrimonio culturale come risorsa “di inestimabile ed insostituibile valore” per tornare alla terminologia del 1972 di UNESCO.**

La Convenzione integra gli strumenti normativi internazionali, invita gli Stati membri a promuovere processi di valorizzazione dell’eredità culturale e le popolazioni ad avere un ruolo attivo nel riconoscimento di quei valori. Sono trascorsi quattordici anni eppure questo documento rappresenta ancora una pietra miliare per lo studio del ruolo del patrimonio culturale per la società. Infatti, la Convenzione Faro, partendo dall’idea che **la conoscenza e l’uso dell’eredità culturale rientrano fra i diritti dell’individuo, sposta l’attenzione dall’oggetto - patrimonio culturale - al soggetto - i cittadini e le comunità - individuando nella partecipazione la chiave per accrescere la consapevolezza del valore del patrimonio ed il suo contributo al benessere e alla qualità della vita.**



► **Fig.4** Karl Heinrich Lämmel Due donne sul confano della Ford V8, Germania 1930. in Copyright.

1.5 Patrimonio risorsa

Il patrimonio culturale è ormai identificato come un processo, una successione di fatti e fenomeni fortemente interdipendenti o, come sembrerebbe più opportuno visto il carattere di eterogeneità dei beni cui si fa riferimento, un sistema di processi in continua trasformazione.

A questo proposito, la Convenzione Faro rappresenta un vero e proprio punto di svolta: il patrimonio culturale viene riconosciuto come una risorsa ereditata dal passato che comprende tutte le testimonianze umane; **si delinea quindi un patrimonio che non ha più un carattere esclusivamente eccezionale, ma anche quotidiano, ordinario o addirittura “degradato” in quanto sempre risultato dell’interazione tra l’umanità e i luoghi.**

La Convenzione dà una definizione aperta di patrimonio culturale che

“non enumera, non definisce, non connota, ma si estende ad un patrimonio che non è solo storico, che non è solo bello, che non è solo tante cose. E’ patrimonio: nel suo essere storico, nel suo essere presente e nel suo consegnarsi al futuro” (Di Macco, 2015).

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 italiano con patrimonio culturale, quando in realtà ha un significato legato all’eredità. **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.**

L’eredità culturale è quindi sia un patrimonio da custodire, con le attività di tutela, che una risorsa da coltivare, con quelle di valorizzazione; chi è incaricato del riconoscimento, della tutela e della valorizzazione sono le comunità di eredi, quelle che nella Convenzione Faro vengono definite come *Heritage Communities*, ossia le persone. Infatti, come sottolinea Gregory J. Ashworth, c’è una evidente e profonda differenza tra *monument* (monumento) ed *Heritage*; il *monument* ha bisogno di protezione, di tutela quindi, 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 o immateriali, che sono comunque sottoposti a cambiamenti profondi; infinite ed inesauribili risorse che cambiano di significato in base alla percezione di chi ne fruisce (Ashworth, 1999).

Nel preambolo della Convenzione leggiamo che il patrimonio 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 patrimonio si alimenta di memoria e al tempo stesso produce la memoria del futuro, pronta a essere utilizzata nei processi di progettazione sociale (Poli, 2015). Di fronte alla ricerca sul patrimonio culturale, ci troviamo ad avere a che fare con una endiadi che riguarda, da un lato, il consumo di cultura, e dall’altro, la produzione di nuova cultura (Santagata, 2007) sia attraverso la fruizione che le attività delle industrie culturali e creative.

Tornando invece al rapporto tra tutela e valorizzazione, al riguardo Pietro Petrarola riassume in una frase questa posizione che sostanzialmente ci fa “passare da un’idea di tutela centrata sul bene culturale inteso come oggetto di possesso di un individuo, ad una diversa, che pone al centro il tema della comunità” (Petrarola, 2015).

Se nel contesto italiano, la distinzione tra la funzione di tutela e quella di valorizzazione era stata già introdotta dalla Commissione Franceschini, negli anni Ottanta alcune precise scelte politiche ed orientamenti ideologici hanno fatto sì che la valorizzazione dei beni culturali tendesse più verso la loro monetizzazione che non verso l’utilizzo (Settis, 2002). Un esempio significativo si ha nel 1986 quando, l’allora Ministro del lavoro Gianni De Michelis coniò l’espressione “Giacimenti culturali”³¹, dando il via ad una sempre più pressante insistenza governativa sullo sfruttamento economico del patrimonio. A tal proposito, infatti, Salvatore Settis scrive:

“L’insistenza sul valore venale del patrimonio (a scapito del suo significato istituzionale e civile) ha insomma prodotto nel tempo effetti perversi, opposti a quelli previsti all’inizio. Questa deriva graduale, questo allontanarsi dalla

³¹ Attraverso la quale promosse, con il coinvolgimento marginale del Ministero dei Beni culturali, una iniziativa di catalogazione informatica del patrimonio artistico e monumentale del Paese.



▶ **Fig.5** Piet Mondrian, the red tree, 1908-1910 - particolare.
CC-BY Gemeentemuseum Den Haag

32 Salvatore Settis, 2002, Italia s.p.a. Assalto al patrimonio culturale, p.39

33 In particolare, si fa riferimento a 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, p.13-36.

34 La risorsa per Lévy (2003) è “una realtà che entra in un processo di produzione e che è incorporata nel risultato finale di questa produzione”. Una risorsa, che sia essa materiale o immateriale è tale quando ha subito un processo di trasformazione che la porta diventare una realtà utile per qualche scopo ulteriore.

35 Un valore che in relazione ai beni culturali Fusco Girard (1986) definisce come complesso

36 Fondamentale per la tematica è il contributo di Huges De Varine, che nel suo volume *Le radici del futuro*. Il patrimonio culturale al servizio dello sviluppo locale (2005) esamina in maniera approfondita la capacità del patrimonio di essere risorsa per le persone e per lo sviluppo del territorio.

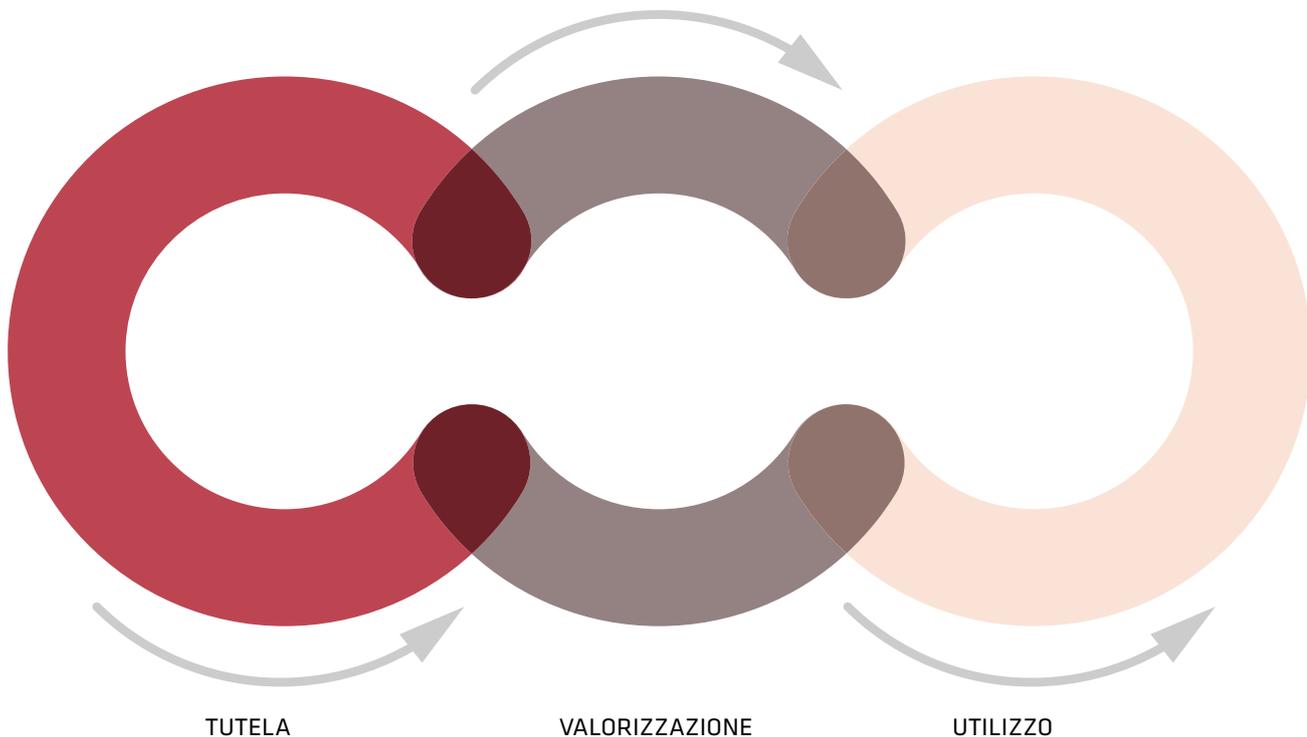
cultura istituzionale che tanto a lungo aveva governato il discorso politico sul patrimonio culturale, non ebbe né un autore né un regista [...]. I beni culturali, da patrimonio su cui investire sono diventati una risorsa da spremere e da sfruttare per altri scopi (per esempio, per ricavare denaro per nuove opere pubbliche). In questo senso, dagli ormai antichi “giacimenti culturali” del 1986 alle misure volute da Tremonti nel 2002 corre una linea di sviluppo ben riconoscibile”.³²

Settis si riferisce ad una tendenza, da lui ritenuta pericolosa, a concentrarsi esclusivamente sul valore monetario ricavabile dallo sfruttamento del patrimonio culturale italiano; egli infatti si concentra anche sulla metafora di De Michelis sostenendo che con questo rimando concettuale ad una miniera di “risorse da sfruttare” si consolida un approccio senza “autore né regista”.

Nelle discussioni³³ a seguito della Convenzione Faro, tutela e valorizzazione vengono quindi riproposte in un’ottica più consapevole: la tutela non è da intendersi come una funzione volta ad imporre o proibire alcune modalità di uso dei beni, ma al contrario diventa, secondo una felice espressione di Pietro Petrarroia “un abaco dei valori da tutelare, un disciplinare che enuncia essenzialmente il quadro delle compatibilità d’uso del bene”, ovvero la “sua capacità di portata rispetto alle capacità d’uso”(Petrarroia 2014). La valorizzazione, invece, consiste nell’attribuire un valore alla risorsa³⁴ che sia economico, simbolico oppure cognitivo³⁵. Un valore che non è più solo di esistenza ma che, se privato della capacità di uso dei beni da parte dei cittadini e delle comunità, perde tutto il suo senso.

Le attività di tutela e valorizzazione sono strettamente legate, come scriveva Salvatore Settis “sono due facce della stessa medaglia”, dal momento che la valorizzazione rappresenta le ragioni e le radici stesse della tutela se la si intende come una funzione legata strettamente all’uso dei beni. A questo punto si potrebbe individuare una relazione ciclica: il bene viene valorizzato per permetterne l’utilizzo, viene tutelato per far sì che il valore percepito e la possibilità di utilizzo perdurino nel tempo e siano trasmessi alle generazioni future³⁶.

Per intendere il patrimonio come una risorsa occorre quindi comprendere il



>Fig. 6 Grafico della relazione ciclica tra tutela, valorizzazione ed utilizzo di un bene culturale. Elaborazione a cura dell'autore

cambiamento di prospettiva indicato dalla Convenzione Faro; parafrasando le parole di Massimo Montella, **si passa dal valore in sé (di esistenza), al valore d'uso (di relazione), dal "diritto del patrimonio culturale" al "diritto al patrimonio culturale", ovvero al diritto, individuale e collettivo, di trarne beneficio** (Montella, 2016).

Giovanni Urbani scriveva riguardo alla comune opinione che la prima condizione della sopravvivenza del patrimonio stia nel puro e semplice riconoscimento del suo valore ideale, non accompagnato da nessuna azione intesa a integrare questo valore "nei nostri modi di vita" ha portato a "quella particolare forma di spreco che fin qui abbiamo fatto del patrimonio storico culturale, confinandolo nel suo ruolo metafisico di bene o valore ideale e così in realtà consegnandolo ad una pura e semplice vicenda di decadenza materiale per incuria e abbandono"³⁷.

Condizione che, purtroppo, in alcuni casi persiste tuttora contribuendo ad **accentuare le distanze tra i cittadini ed una sorta di patrimonio totem.**

³⁷ Giovanni Urbani, 2000, intorno al restauro.

1.6 Patrimonio totem

Il patrimonio in sé non ha significato. Potrebbe sembrare un'affermazione scioccante ma, a questo punto della nostra ricognizione, si rivela estremamente calzante; **ormai risulta infatti assodato che il patrimonio per esistere e manifestarsi come identità culturale abbia la necessità di essere in primo luogo identificato, poi costantemente tenuto in vita da parte della comunità.** Il senso del patrimonio esiste quindi solo in relazione alla capacità che la società ha di integrarlo nella sua vita.

Purtroppo fino ad anni recenti si è potuta individuare una tendenza, in cui la valorizzazione ha assunto un significato esclusivamente monetario, provocando perplessità riguardo all'applicazione delle pratiche economiche al mondo della cultura. In realtà si tratta di una visione distorta ampiamente contrastata da autorevoli economisti della cultura come ad esempio Walter Santagata³⁸ e Pier Luigi Sacco³⁹; in particolare, anche se con qualche differenza, entrambi hanno avuto l'intenzione di precisare che la dimensione economica della cultura non risiede nello "sfruttare come una miniera" il patrimonio culturale, quanto invece in una serie di economie di scala che possono essere innescate dalla tutela e valorizzazione (nel suo significato più puro) che **generano valore economico e sociale attivando processi cognitivi ed indentitari che portano alla produzione di nuova cultura**⁴⁰.

La percezione del patrimonio culturale come un "tesoro" da scavare e da sfruttare si esplicita nella metafora dei "giacimenti culturali" di cui parlava Gianni De Michelis, in cui Salvatore Settis individua una "metafora stracciona"(Settis, 2002), è una visione che sopravvive accompagnata dalla ormai celebre frase "con la cultura non si mangia".

Sulla stessa linea polemica di Settis, Pierluigi Sacco e Christian Caliandro hanno scritto nel 2011 un interessante volume dal titolo *Italia Reloaded. Crescere con la cultura*. Gli autori sostengono come questa visione economicistica della valorizzazione abbia portato a delle conseguenze per certi versi disastrose. L'esempio di Venezia è calzante in questo senso: i gondolieri cantano *that's amore* perché i turisti americani si aspettano che lo facciano a causa dello stereotipo dell'Italia proposto dai film americani.

³⁸ Nei volumi *Economia della Cultura e la fabbrica della cultura*.

³⁹ Nei volumi *Italia Reloaded e Italia Revolution*.

⁴⁰ Pierluigi Sacco, *Italia Reloaded*, p.8.

Si costruisce così una sorta di cultura locale posticcia di un luogo che diventa solo lo “sfondo di foto ricordo”(Caliandro, Sacco, 2011), si arriva all'estremo con l'applicazione di tornelli sul Ponte dei Sospiri per ordinare il flusso di turisti. Il rischio di operazioni di questo tipo, secondo Sacco, è la creazione di pseudo-culture locali a scapito di quelle autentiche che rischiano di svanire.

“Se il patrimonio è un tesoro, la cultura un giacimento di petrolio e le città d'arte, i musei e le chiese sono altrettanti scrigni ciò presuppone una concezione passiva e sterile della fruizione culturale, con una distanza incolmabile tra lo spettatore e l'oggetto culturale. Lo scrigno è diventato dunque da tempo, e di fatto, una tomba” (Caliandro, Sacco, 2011).

Palese questa tendenza anche nella pubblicistica di cui se ne riporta qualche esempio:

“L'idea di fondo è chiara: la cultura va intesa come giacimento di ricchezze - artistiche, paesaggistiche, storiche, architettoniche, intellettuali, enogastronomiche - che l'Italia deve cominciare a sfruttare per avere la speranza di una rinascita economica”.⁴¹

“Nonostante la nostra cecità cronica noi italiani non possiamo non capire come siamo seduti sul petrolio. Il nostro petrolio si chiama cultura, si chiama arte”.⁴²

“La Cultura è benzina e motore, è petrolio e patrimonio: c'è chi si affretta a trasformare il proprio patrimonio in petrolio, come Pistoia, e chi deve trovare il modo di trasformare il proprio petrolio in patrimonio”.⁴³

Questo tipo di atteggiamento ha portato a considerare il patrimonio culturale italiano solo in termini di monetizzazione o per usare un termine di Petrarola (2016) di “cosificazione”. Decine se non centinaia di articoli e comunicazioni divulgative sostengono il condivisibile principio secondo il quale il Paese debba investire maggiormente in cultura, ma riferendosi ad esempi puramente economici come: “solo il museo del Louvre ha incassato come tutti i musei italiani”, “ogni euro speso in cultura dalla Francia si trasforma in 21 euro di

⁴¹ (31/10/2013 - <http://www.mangialibri.com/news/cultura-petrolio-ditalia>)

⁴² Arturo Brachetti in un'intervista di Ferruccio Gattuso per il Giornale, 17/03/2015

⁴³ Alessandra De Paola, Assessore al Turismo Comune di Montecatini Terme, 2017 editoriale, discoverpistoia.it

⁴⁴ Rapporto Federculture del febbraio 2014 “cultura e turismo locomotiva del paese”

⁴⁵ a questo proposito si rimanda ancora una volta a Pierluigi Sacco e precisamente alla Lectio Magistralis tenuta a Firenze nel 2018. Sacco ci aiuta a comprendere come dichiarazioni di questo tipo si avvicinino all'assurdo perchè, data la vastità del concetto di patrimonio, è praticamente impossibile determinare quanto vale in termini percentuali un quadro rispetto ad un palazzo o ad un intero centro storico oppure una danza popolare o una tradizione artigiana.

⁴⁶ essere al quale, in molte popolazioni tribali, si attribuisce il ruolo di mitico capostipite

incassi”⁴⁴, oppure dichiarazioni che sfiorano l'assurdo come “l'Italia possiede il maggior numero di musei al mondo” o addirittura “l'Italia possiede l'80% del patrimonio culturale mondiale”⁴⁵. Questa visione di patrimonio come una condizione italiana privilegiata, oggettiva, completamente slegata dalla capacità dei cittadini di riconoscerlo e di renderlo tale, rafforza un atteggiamento passivo che vede il patrimonio culturale italiano e i beni che ne fanno parte solo come un capitale da cui trarre principalmente effetti economici. **Se si persegue l'obiettivo di trasformare il patrimonio in una sorta di fabbrica di impatti economici, c'è il rischio di strumentalizzare la nostra capacità di percepirne il valore con il risultato di avere “le città parco a tema” o comunque “versioni caricaturali” del nostro patrimonio (Sacco, 2018).** La soluzione opposta sta nel non preoccuparsi primariamente dell'impatto economico quanto della capacità che le persone hanno di fare proprio ed apprezzare soggettivamente i contenuti ed i valori storici ed estetici, per non rischiare di arrivare ad avere una società incapace di riconoscere la propria cultura. Solo una comunità capace di riconoscerla, infatti, potrà poi veramente valorizzarla.

Continuando sulla linea di Sacco bisogna quindi “smontare ogni intento celebrativo”(Sacco, 2018) e concentrarci invece su un'idea di **patrimonio inteso come esito di una costruzione più che una ricchezza da gestire**, oppure da sfruttare. La retorica del patrimonio come risorsa grezza, può solo accrescere la distanza tra la comunità e quello che diventa un patrimonio totem⁴⁶, un mitico capostipite immobile, che emette continuamente segnali rassicuranti per la nostra identità.

La domanda da porsi dovrebbe quindi essere: come una società può integrare il patrimonio nel suo funzionamento? Sembra che **le pratiche di valorizzazione non contribuiscano a dare una risposta esaustiva al quesito: il dato importante non riguarda quanto si guadagna dal patrimonio in termini di denaro. Quello che è più opportuno conoscere è invece il tasso di partecipazione culturale. Non si tratta quindi di valorizzazione quanto di “attivazione”.**

1.7 Patrimonio attivo

L'obiettivo di usare il patrimonio culturale per lo sviluppo non può ridursi quindi ad una mera valorizzazione finalizzata alla bigliettazione o ad un ritorno economico di alcun tipo; piuttosto occorre focalizzarsi sugli impatti provocati dall'esperienza del patrimonio, che prima di essere economici sono culturali, sociali, e ambientali come in una sorta di *butterfly effect*⁴⁷. Sulla scia, infatti, della profonda impressione prodotta dal Rapporto KEA del 2006, 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, 2015) 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 al patrimonio 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 una vasta gamma di effetti.

Innovazione

Secondo alcuni interessanti studi, la partecipazione culturale attiva incide sulla capacità innovativa dei Paesi: abitua (e abilita) 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, McVittie e Simmie 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 2002; Boschma 2005).

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, Bygren e Johansson

⁴⁷ In matematica e fisica l'effetto farfalla è una locuzione, coniata per primo da Edward Lorenz nel 1962, che racchiude in sé la nozione maggiormente tecnica di dipendenza sensibile alle condizioni iniziali, presente nella teoria del caos. L'idea è che piccole variazioni nelle condizioni iniziali producano grandi variazioni nel comportamento a lungo termine di un sistema.

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).

Coesione sociale

Studi dimostrano che una maggiore partecipazione alle attività culturali provoca una riduzione o anche prevenzione della delinquenza giovanile (Hollinger 2006; Washington e Beecher 2010), o comunque favorisce un certo orientamento vocazionale per soggetti socialmente a rischio e la risoluzione situazioni conflittuali (Buendia 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.

Nuovi modelli imprenditoriali

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

Identità locale

La partecipazione attiva inoltre consolida il senso di appartenenza della comunità al luogo (Evans 2009), guidandola 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, Miles e Stark 2004).

Il patrimonio culturale, ovviamente, non rappresenta soltanto valori ed identità positive simbolo di comunità e di unione, ma esiste un tipo

di patrimonio della guerra, del conflitto e della violenza che fa parte del nostro passato ed è dotato di esternalità che potremmo definire negative. In particolare 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, se prendiamo a riferimento il patrimonio fisico (ma lo stesso ovviamente vale anche per il patrimonio immateriale) tanti esempi di beni che invece di custodire un senso di unione sottolineano enormi differenze.

E' evidente a questo punto che il senso del patrimonio, e le sue numerose possibili esternalità 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 rendono il patrimonio (Lupo, 2013):

Un sistema cognitivo

Rappresentato dalla conoscenza che si produce e si sedimenta attorno al patrimonio culturale.

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 patrimonio 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.

Sociali

La consapevolezza del proprio passato è una importante risorsa in termini di formazione dell'individuo, della propria identità.

Civili

E' uno strumento di riconoscimento e di identificazione di luoghi, ma anche di costruzione di identità comuni e partecipazione collettiva. Conoscere ed usare il patrimonio permette inoltre una maggiore comprensione ed apertura verso l'alterità.

Di sviluppo

Soltanto se il patrimonio viene visto nella sua complessità potrà generare impatti patrimoniali, sociali e civili in un'ottica di sviluppo sostenibile e rappresentare quindi le radici del futuro ⁴⁸.

In ambito europeo si discute da diversi anni sul ruolo che il patrimonio culturale potrà avere nella società del futuro. In particolare, sono state recentemente lanciate numerose iniziative⁴⁹ volte ad accrescere la consapevolezza di un patrimonio culturale comune e da intendere come un'importante risorsa di sviluppo. Si fa riferimento, a tale proposito al 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 europeo riguardo l'impatto del patrimonio 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.

⁴⁸ De Varine Le radici del futuro. Il patrimonio culturale a servizio dello sviluppo locale

⁴⁹ tra cui tra cui Unesco, Consiglio d'Europa, ICCROM, ICOMOS, Europa Nostra, Culture Action Europe e la rete dei musei NE-MO che parteciperanno con attività ed eventi volti alla valorizzazione e divulgazione del patrimonio culturale europeo.

Dal report emergono 10 principali risultati:

1	Il patrimonio culturale è una componente chiave per l'attrattiva delle regioni europee.
2	Il patrimonio culturale offre ai paesi e alle regioni un'identità unica che fornisce le basi per strategie di marketing efficaci volte a sviluppare il turismo culturale e ad attrarre investimenti.
3	Il patrimonio culturale è un importante creatore di posti di lavoro in tutta Europa per una vasta gamma di competenze: edilizia legata alla conservazione, turismo culturale, piccole e medie imprese e start-up, spesso nelle industrie culturali e creative.
4	Il patrimonio culturale è un'importante fonte di creatività e innovazione, genera nuove idee e soluzioni, crea servizi innovativi con l'obiettivo di interpretare gli ambienti e gli edifici storici e renderli accessibili ai cittadini e ai visitatori.
5	Il patrimonio culturale ha una comprovata esperienza nel fornire un buon ritorno sugli investimenti.
6	Il patrimonio culturale è un catalizzatore per la rigenerazione sostenibile.
7	Il patrimonio culturale è una parte della soluzione alle sfide del cambiamento climatico in Europa, ad esempio attraverso la protezione e la rivitalizzazione di edifici storici.
8	Il patrimonio culturale contribuisce alla qualità della vita.
9	Il patrimonio culturale fornisce uno stimolo essenziale all'educazione e all'apprendimento permanente, compresa una migliore comprensione della storia, nonché sentimenti di appartenenza e favorisce la cooperazione e lo sviluppo personale.
10	Il patrimonio culturale combina molti degli impatti positivi sopra menzionati per costruire il capitale sociale e contribuisce alla coesione sociale nelle comunità di tutta Europa, fornendo un quadro per la partecipazione e l'impegno e promuovendo l'integrazione.

>Tab. 1 Risultati dell'indagine *Cultural Heritage Counts for Europe* (2015)



>Fig. 7 I diversi sotto-ambiti identificati negli studi raccolti. Fonte: report Cultural Heritage Counts for Europe

Il report intendeva raccogliere ed analizzare ricerche “che si basano su evidenze concrete, esistenti e accessibili” (CHCFE, 2015), nonché su casi di studio riguardanti gli impatti economici, sociali, culturali e ambientali del patrimonio culturale con l’obiettivo di consolidarne il valore di “risorsa strategica per un’Europa sostenibile” riconosciuta dal Consiglio dei Ministri UE nel 2014.

In particolare, il report fa riferimento al contesto concettuale e politico (di cui abbiamo discusso nei capitoli precedenti) che ha portato ad una trasformazione fondamentale nell’idea di patrimonio: da un concetto basato sulla conservazione a un approccio guidato dal valore del patrimonio. Più recentemente, infatti, è avvenuto un crescente riconoscimento, non solo in Europa ma anche nel resto del mondo, **del continuum dell’ambiente**

storico, dove i beni culturali materiali e immateriali non sono più percepiti come separati l'uno dall'altro.

I risultati dell'indagine confermano la linea politica che l'Unione Europea ha avviato, dimostrando il potenziale di un patrimonio culturale inteso come risorsa strategica per un'Europa più sostenibile e prospera. Sulla base degli elementi raccolti attraverso il progetto, CHCFE presenta quindi le seguenti raccomandazioni strategiche (CHCFH, 2015):

1. Promuovere un approccio olistico

Per la raccolta, la gestione e l'interpretazione dei dati, sia quantitativi che qualitativi, in grado di dimostrare l'impatto del patrimonio sull'economia, la società, la cultura e l'ambiente in Europa.

2. Misurare gli impatti

Le istituzioni dell'Unione Europea potrebbero svolgere un ruolo fondamentale nel garantire che l'impatto risultante dal patrimonio culturale venga misurato in modo sistematico e olistico da parte di tutti gli stakeholders e gli operatori.

3. Monitorare le Tendenze

La Commissione Europea dovrebbe attivamente supportare il monitoraggio delle tendenze relative al patrimonio culturale nell'arco di un periodo di tempo lungo al fine di informarne i responsabili politici a tutti i livelli.

4. Condividere e diffondere i dati

La raccolta continua dei dati e la loro mappatura è un lavoro cruciale per elaborare le scelte politiche del futuro.

5. Massimizzare l'impatto

In linea con i documenti politici più recenti adottati a livello Europeo da parte del Consiglio dei Ministri dell'UE e dalla Commissione Europea.

Visti i risultati dell'indagine *Cultural Heritage Counts for Europe*, la Commissione Europea ha istituito per il 2018 l'Anno Europeo del Patrimonio Culturale 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.”**

A questo anno tematico partecipano tutte le principali organizzazioni internazionali in materia di patrimonio culturale⁵⁰. Da un punto di vista concettuale l'Anno Europeo del Patrimonio Culturale poggia le sue fondamenta sulla Convenzione Faro (2005); consci ormai che parlare di patrimonio culturale 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 patrimonio 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 patrimonio culturale 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. Anche per l'Europa, quindi, il patrimonio culturale si presenta in varie forme strettamente collegate tra loro che per comodità disciplinare possono essere suddivise in quattro categorie:

⁵⁰ L'Europa cerca la partecipazione attiva di tutti gli interessati tramite una call chiamata Europa Creativa; sempre in sostegno alle attività dell'anno sono state aggiunte risorse nell'ambito di altri programmi UE quali Horizon 2020, Europe for Citizens ed Erasmus+.

TANGIBILE

Ad esempio edifici, monumenti, artefatti, abbigliamento, opere d'arte, libri, macchine, città storiche, siti archeologici

INTANGIBILE

Pratiche, rappresentazioni, espressioni, conoscenze, competenze, e i relativi strumenti, oggetti e spazi culturali, cui le persone attribuiscono

valore. Ciò comprende la lingua e le tradizioni orali, le arti dello spettacolo, le pratiche sociali e l'artigianato tradizionale.

NATURALE

Paesaggi, flora e fauna.

DIGITALE

Risorse create in forma digitale (ad esempio opere d'arte digitali e animazione) o che sono state digitalizzate in modo da garantirne la conservazione.

Con l'obiettivo di tradurre le iniziative dell'anno tematico in una eredità normativa solida e duratura, l'Europa ha stabilito dieci iniziative che si protrarranno oltre il 2018 che verranno di seguito raggruppate secondo quattro distinti obiettivi di riferimento (Tab.2).

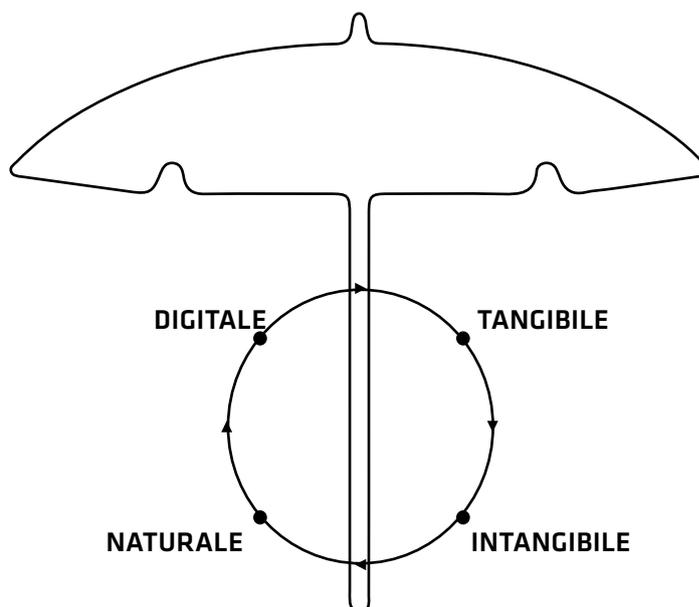
Proprio a proposito del nono punto *All for heritage - fostering social innovation and people's and communities participation*, il 15 giugno 2018 l'Unione Europea ha promosso un'iniziativa chiamata *the Faro way* con l'obiettivo di divulgare i principi alla base della convenzione Faro del 2005, che ha introdotto i concetti di "eredità culturale" (Cultural Heritage) e di "comunità culturali" (Cultural Communities).

Nella attuale concezione di patrimonio culturale, quindi, non si intende un insieme di elementi materiali o immateriali statici e cristallizzati in un tempo immobile, ma un patrimonio attivo che ereditiamo, creiamo, trasformiamo e trasmettiamo; come scrisse infatti De Varine (2005), "il patrimonio culturale è tutto ciò che per noi ha un senso è il tessuto della nostra stessa vita; la cultura non è qualcosa cui occorre 'accedere' ma è già dentro di noi e ci circonda".

Riconoscere i valori civili ed identitari di cui il patrimonio si fa custode, lo rende una risorsa inestimabile per la società ed i luoghi; risorsa che purtroppo troppo spesso è stata intesa solo in senso monetario. Ciò ha condotto ad un'idea di valorizzazione economica che ha contribuito a rafforzare l'immagine di un patrimonio totem, distaccato dai cittadini e dalle comunità di eredi a vantaggio di un'attività turistica intensiva. Di

recente ci si è però resi conto, e le iniziative della Commissione Europea ne sono il riflesso, che il vantaggio economico deve essere inteso come una conseguenza e non come obiettivo poiché il primo valore del patrimonio è nel suo valore d'uso: l'utilizzo continuo e la partecipazione attiva sono in grado di innescare impatti ed esternalità sia positive che negative. E' chiaro, quindi, che patrimonio culturale è diventato un termine ombrello che indica non solo i monumenti e le opere d'arte ma tutte le testimonianze della civiltà umana; non solo, il patrimonio è stato identificato 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 o digitale si tratta di patrimonio nel suo essere passato che si consegna al futuro per farne parte attivamente e per contribuire a costruirlo



>Fig. 8 Le tipologie di patrimonio. Elaborazione a cura dell'autore

The faro way, le 10 iniziative:

COINVOLGIMENTO	
1. Patrimonio Condiviso	appartiene a tutti noi
2. Patrimonio a Scuola	i bambini alla scoperta dei tesori più preziosi d'Europa e delle sue tradizioni
3. I giovani per il Patrimonio	le nuove generazioni portano nuova vita al patrimonio
SOSTENIBILITÀ	
4. Patrimonio in Transizione	ridisegnare i siti e i paesaggi industriali, religiosi e militari
5. Turismo e Patrimonio	turismo responsabile e sostenibile per il patrimonio culturale
PROTEZIONE/PREVENZIONE	
6. Patrimonio da curare	sviluppare standard qualitativi per gli interventi sul patrimonio culturale
7. Patrimonio a rischio	combattere il traffico illecito e gestire correttamente i fattori di rischio
INNOVAZIONE	
8. Abilità legate al patrimonio	miglior istruzione e formazione per le professioni tradizionali e nuove
9. Patrimonio per tutti	promuovere l'innovazione sociale e la partecipazione delle comunità
10. Scienza	ricerca, innovazione, scienza e tecnologia a favore del patrimonio

>**Tab. 2** Le iniziative della Commissione Europea che si protrarranno oltre l'Anno Tematico del Patrimonio del 2018.

“In gioco
c’è la nostra
capacità
di cambiare
il mondo.”

T. MONTANARI, 2017

POST: DA OGGETTI A PROCESSI

Nei capitoli precedenti, grazie al supporto fornito dalla produzione normativa internazionale e la revisione della letteratura di riferimento, si è sostenuto che 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 con questa prima parte è lo spostamento progressivo che ha visto le espressioni culturali essere considerate non più come oggetti ma come processi (Bortolotto, 2007), avvalorando (Convenzione Faro, 2005; Unesco, 2003) la necessità che hanno di essere interpretate in termini di utilizzo non finalizzato ad una esclusiva contemplazione estetica.

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. In quest'ottica l'*heritage* non è solo simbolico ma è vivo e ha bisogno che le comunità di eredi se ne appropriino, lo usino per avere davvero un significato.

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).

Proprio in questo cambiamento di prospettiva, nel riconoscimento della sua natura processuale, può essere rintracciata l'origine dell'interesse del design alle dinamiche di un patrimonio che per esistere e manifestarsi come identità culturale necessita di essere messo in contatto con le persone, compreso ma soprattutto usato.

L'utilizzo continuo e la partecipazione attiva al patrimonio sono infatti in grado di innescare una vasta gamma di impatti ed esternalità sia positive che negative (Sacco, 2018). E' chiaro, quindi, che *heritage* si identifica come un insieme di processi sociali e culturali reciprocamente interconnessi e interagenti tra loro e con l'ambiente esterno, che reagisce ed evolve come un tutto, insomma come un sistema.

Non si può ignorare la difficoltà nell'approccio allo studio di un campo così vasto e multidisciplinare che crea la necessità di focalizzarsi su un singolo aspetto specifico, ma con la piena comprensione che, in ogni sua manifestazione, il patrimonio conserva il legame indissolubile con tutte le altre. Nella parte successiva, infatti, vedremo come le risorse digitali sono entrate a far parte a tutti gli effetti del patrimonio culturale (come accennato nel capitolo 1.7) accendendo la curiosità dei ricercatori di tante aree disciplinari sull'utilizzo e l'impatto (economico, sociale e civile) di tali risorse sulla società contemporanea. Materiale, immateriale o digitale si tratta di patrimonio nel suo essere passato che si consegna al futuro per farne parte attivamente e per contribuire a costruirlo.

Bibliografia della Parte 1

A

- Alibrandi, T., & Ferri, P. (1985). I beni culturali e ambientali.
- Ahmad, Y. (2006). The scope and definitions of heritage: from tangible to intangible. *International journal of heritage studies*, 12(3), 292-300.
- Amin, A. (2002). Ethnicity and the multicultural city: living with diversity. *Environment and planning A*, 34(6), 959-980.
- Appadurai, A. (Ed.). (1988). *The social life of things: Commodities in cultural perspective*. Cambridge University Press.
- Audrerie D. (1997). *La notion et la protection du patrimoine*, Paris, PUF.

B

- Bailey C, Miles S, Stark P (2004), Culture-led urban regeneration and the revitalization of identities in Newcastle, Gateshead and the North East of England, *International Journal of Cultural Policy* 10, 47-65.
- Bakhshi, H., McVittie, E., & Simmie, J. (2008). *Creating Innovation: Do the creative industries support innovation in the wider economy?*. London: Nesta.
- Bendix, R., & Hafstein, V. (2009). Culture and property. *Ethnologia Europaea*, 39(2), 5-10.
- Blake, J. (2008). UNESCO's 2003 Convention on Intangible Cultural Heritage: The implications of community involvement in 'safeguarding'. In *Intangible heritage* (pp. 59-87). Routledge.
- Bo, S. (2009). *Kavanagh: un osservatorio urbano sulla modernità: proposta per la conservazione di un simbolo del passato moderno di Buenos Aires* (Doctoral dissertation, Politecnico di Torino).
- Bortolotto, C. (2011). *Patrimonio immateriale e autenticità: una relazione indissolubile. La ricerca folklorica*, 7-17.
- 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.

C

- Cacciatore, S. (2018). Conoscere il pubblico della cultura in Italia. Analisi e metodi per l'innovazione. *Economia della Cultura*, 28(3), 377-390.
- Carlsson B, Jacobsson S, Holmén M, Rickne A (2002), *Innovation systems: Analytical and*

methodological issues, *Research Policy* 31, 233-245.

Carta, M. (1999). *L'armatura culturale del territorio: il patrimonio culturale come matrice di identità e strumento di sviluppo* (Vol. 51). FrancoAngeli.

Cartei, G. F. (2008). *Codice dei beni culturali e del paesaggio e Convenzione europea: un raffronto*. Aedon.

Consiglio d'Europa, C. (2005). *Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società*.

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.

D

Dal Maso, A. (2016). *Culture in danger-Culture as a danger. Cultural heritage at the frontline of recent worldwide conflicts*. *Economia della Cultura*, 26(2), 285-300.

De Martino, S. C. (2008). *Verso una storia del restauro: dall'età classica al primo Ottocento* (Vol. 1). Alinea Editrice.

De Varine, H. (2005). *Le radici del futuro: il patrimonio culturale al servizio dello sviluppo locale*.

Drost, A. (1996). *Developing sustainable tourism for world heritage sites*. *Annals of tourism research*, 23(2), 479-484.

Duranti, C., Sacco, P. L., & Zarri, L. (2007). *Definire il profilo del consumatore di cultura in Italia*. *Economia della Cultura*, 17(3), 351-364.

E

Erder, C. (1977). *The Venice Charter under Review*. *Journal of Faculty of Architecture, METU, Ankara*, 25.

Evans G (2009), *Creative cities, creative spaces and urban policy*, *Urban Studies* 46, 1003-1040.

Eikhof DR, Haunschild A (2006), *Lifestyle meets market: Bohemian entrepreneurs in creative industries*, *Creativity and Innovation Management* 15, 234-241.

European Commission, (2015) *Cultural Heritage Counts for Europe, final report*.

F

Faeta, F. (2009). *Avere una tradizione. Beni immateriali, politiche culturali, campo*

antropologico. Ballacchino K.(a cura di), *La Festa. Patrimonio immateriale e processi culturali*, Nola, L'Arcael'arco.

Frey, B. S., & Pommerehne, W. W. (1989). *Muses and Markets: Explorations in the Economics of the Arts*. Blackwell.

Fusco Girard, L. (1986). The complex social value of the architectural heritage. *Icomos Information*, 1, 19-22.

G

Garlandini, A. (2010). *Ecomusei e musei per la valorizzazione del patrimonio culturale immateriale. Ecomuseo-logie. Pratiche e Interpretazioni del patrimonio locale*, Rimini: Guaraldi.

Grossi E, Sacco PL, Tavano Blessi G, 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*, in press.

Grossi E, Tavano Blessi G, Sacco PL, 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*, in press.

Grossi, E. (2017). Evidenze cliniche dei rapporti tra cultura e salute. *Economia della cultura*, 27(2), 175-188.

Gruenfeld, E. (2010), Thinking creatively is thinking critically, *New Directions for Youth Development* 125, 71-83.

Gurrieri, F. (1983). *Dal restauro dei monumenti al restauro del territorio*.

H

Hollinger, D.M. (2006), *Instrument of social reform: A case study of the Venezuelan system of youth orchestras*, PhD dissertation, Arizona State University.

Howard, P., & Ashworth, G. J. (Eds.). (1999). *European heritage, planning and management*. Intellect Books.

I

Icomos, A. (2000). *The Burra Charter: The Australia ICOMOS charter for places of cultural significance 1999: with associated guidelines and code on the ethics of co-existence*. Australia ICOMOS.

J

Jallà, D., di Macco, M., Volpe, G., Cioffi, R., Petrarola, P., Montella, M., & Manacorda, D. (2016). Dibattito seguito alla sessione: La Convenzione di Faro e la tradizione culturale italiana/The discussion about the session: The Faro Convention and the Italian cultural tradition. *IL CAPITALE CULTURALE. Studies on the Value of Cultural Heritage*, 37-54.

K

KEA (2006), *The economy of culture in Europe*, KEA European Affairs, Bruxelles.

KEA (2009), *The impact of culture on creativity*, KEA European Affairs, Bruxelles.

Kurin, R. (2004). Safeguarding Intangible Cultural Heritage in the 2003 UNESCO Convention: a critical appraisal. *Museum international*, 66-77.

Koonlaan BB, Bygren LO, Johansson SE (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, 174-178.

Kurin, R. (2007). Safeguarding intangible cultural heritage: Key factors in implementing the 2003 Convention. *International Journal of Intangible Heritage*, 2(8), 9-20.

L

Lazzeretti, L. (2012). *Cluster creativi per i beni culturali. L'esperienza toscana delle tecnologie per la conservazione e la valorizzazione* (Vol. 121). Firenze University Press.

M

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, 1304-1318

Manzini, E., & Bertola, P. (Eds.). (2004). *Design Multiverso. Appunti di fenomenologia del design*. edizioni polidesign..

Mason M (2008), *The pirate's dilemma: How youth culture is reinventing capitalism*, The Free Press, New York.

Matarasso, F. (2006). La storia sfigurata: la creazione del patrimonio culturale nell'Europa contemporanea. S. Bodo and MR Cifarelli, eds, 50-62.

McElroy, M.W. (2001), Social innovation capital, *Journal of Intellectual Capital* 3, 30-39

Montella, M. (2009). *Valore e valorizzazione del patrimonio culturale storico*. Milano, Italy: Electa.

Murray, P., & Fragnito, G. (1977). *L'architettura del Rinascimento italiano*. Laterza.

Musgrave, R. (1959) *The Theory of Public Finance*, McGraw-Hill, New York

P

Pizzocaro, S. (2004). *Design e complessità. Design Multiverso: Appunti di fenomenologia del design*.

Plaza B (2008) On some challenges and conditions for the Guggenheim Museum Bilbao to be an effective economic re-activator, *International Journal of Urban and Regional Research* 32, 506-517.

S

Santagata, W. (2007). *La fabbrica della cultura*. Il Mulino, Bologna, 128.

Settis, S. (2002). *Italia SpA: l'assalto al patrimonio culturale (Vol. 554)*. Torino: Einaudi.

Settis, S. (2003). *Futuro del classico*

Settis, S. (2005). *Battaglie senza eroi*. Electa.

Sacco, P. L. (2009). *Il denaro nella cultura*. *il Mulino*, 58(4), 656-662.

Sacco, P. L., & Segre, G. (2009). *Creativity, cultural investment and local development: a new theoretical framework for endogenous growth*. In *Growth and innovation of competitive regions* (pp. 281-294). Springer, Berlin, Heidelberg.

Sacco, P. L. (2011). *Culture 3.0: A new perspective for the EU 2014-2020 structural funds programming*. OMC Working Group on Cultural and Creative Industries.

Schmidt L., Gil Nave J, 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, 181-198.

Scott, A.J., (2006), *Entrepreneurship, innovation, and industrial development: Geography and the creative field revisited*, *Small Business Economics* 26, 1-24

Stovel, H. (2008). *Origins and Influence of the Nara document on authenticity*. *APT Bulletin*,

T

Tamiozzo, R. (2009). *La legislazione dei beni culturali e paesaggistici: guida ragionata (Vol. 80)*. Giuffrè Editore.

Teller, J., & Bond, A. (2002). *Review of present European environmental policies and legislation involving cultural heritage*. *Environmental Impact Assessment Review*, 611-632.

Throsby (2001), *Economics and Culture*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

Titchen, S. M. (1996). On the construction of 'outstanding universal value': Some comments on the implementation of the 1972 UNESCO World Heritage Convention. *Conservation and management of archaeological sites*, 1(4), 235-242.

Trimarchi, M. (1993), *Economia e cultura. Organizzazione e finanziamento delle istituzioni culturali*. Milano: Franco Angeli, 1993.

Troilo, G (2002), *Postmodernità, consumo e marketing dei beni artistici e culturali*. «Micro e Macro Marketing», (2002), n. 1, pp. 9-31.

U

Urbani G. (1981), *Le risorse culturali*, inedito, ora in Urbani G. (2000), *Intorno al restauro*, a cura di B. Zanardi, Milano: Skira, pp. 49-55, p. 50.

V

Vecco, M. (2007). *L'evoluzione del concetto di patrimonio culturale* (Vol. 153). FrancoAngeli.

W

Washington DM, Beecher DG (2010), *Music as social medicine: Two perspectives on the West-Eastern Divan Orchestra*, *New Directions for Youth Development* 125, 127-140.

PARTE 2.

Patrimonio

culturale digitale

“Non è
solo un modo
differente
di mostrare
gli stessi
oggetti”

D. MANGANO, 2014

ANTE: PATRIMONIO DIGITALE O SURROGATO?

Il patrimonio digitale comprende sia le testimonianze di civiltà nate su supporto digitale (*born digital*) che quelle riprodotte (*digital surrogates*) per ragioni di conservazione, catalogazione e archiviazione. La seconda parte dello studio ha l'obiettivo di restringere il campo di ricerca sul *Digital Cultural Heritage*, focus di questa Tesi. In particolare è evidente che trovandoci in un mondo "dominato" dalla cultura digitale, il patrimonio non può che esistere anche in formato digitale. Sulla base di questo assunto è legittimo sostenere che anche il patrimonio digitale e digitalizzato ha senso solo se utilizzato, se messo in condizioni di essere fruito. Il primo capitolo di questa seconda parte inizierà quindi collegandosi alla precedente per identificare e definire il patrimonio digitalizzato; successivamente, verranno riportati gli studi senz'altro profetici di Walter Benjamin e Paul Valery e le idee di André Malraux.

Con le esperienze di studio descritte si intende approfondire la riflessione sul paradigma culturale che ha permesso sia l'esplorazione che l'applicazione della ricerca in design nella relazione tra tecnologie e beni culturali; il design con le sue competenze ha infatti contribuito a migliorare l'accessibilità delle collezioni dei GLAMs e permesso di costruire relazioni fruttuose con il pubblico a diversi livelli di conoscenza.

In questa seconda parte si discute l'aspetto anche critico, camaleontico, dell'introduzione della tecnologia nell'esperienza del patrimonio dal momento che l'emozione, l'affezione e la sensazione in contesti culturali sono elementi essenziali di questo rapporto tra informazioni, contenuti e la loro veicolazione. Molto spesso infatti, le tecnologie che riproducono il patrimonio culturale -per quanto evolute o sofisticate- non sono intese come uno strumento il cui inserimento va adeguatamente progettato; si tratta di un veicolo di informazioni che se non permette a chi ne usufruisce di raggiungere il significato veicolato, non ha senso, è un involucro senza funzione.

A supporto del ragionamento si descriveranno 4 *case studies* preliminari, due dei quali esito di progetti a cui ha partecipato chi scrive; i casi verranno quindi discussi e confrontati con altre due esperienze selezionate: *Meet Vermeer* a cura del *Google Cultural Institute* e il museo *Rynek Underground* di Cracovia.

Nei capitoli che seguiranno si intende sostenere che le tecnologie non rappresentano mai una soluzione *tout-court* a tutti i possibili problemi di diffusione del patrimonio ma, al contrario, per non rischiare un effetto "lost in translation" devono essere accuratamente selezionate e progettate.

Quindi, consci della grande mole di materiale digitalizzato di cui disponiamo- riconosciuto a tutti gli effetti come patrimonio culturale (UNESCO, 2003) - la ricerca si porrà ulteriori domande relative al suo utilizzo e al suo inserimento nel processo patrimoniale di costruzione di nuova cultura.



▶ **Fig.1** Anonimo Romano Satiro Danzante. Elaborazione a cura dell'autore.
Tribuna degli Uffizi, Galleria degli Uffizi, Firenze.

2. Patrimonio Culturale Digitale

2.1 Un patrimonio anche digitale

Patrimonio culturale è un termine dal significato esteso, la cui ibrida definizione¹ potrebbe essere suddivisa in due principali aree: la prima prevede una nozione di patrimonio culturale “umanistica” che si riferisce alle manifestazioni culturali come l’arte, la musica, la letteratura; la seconda, invece, è una concezione antropologica che vede come patrimonio culturale le manifestazioni della cultura nel suo complesso. Secondo quest’ultima interpretazione, più vicina a quella proposta dalla Convenzione Faro, ogni manifestazione umana potrebbe di diritto essere parte del patrimonio culturale. La Convenzione, infatti, sottolineando “il valore ed il potenziale di un’eredità culturale usata saggiamente come risorsa per lo sviluppo sostenibile e per la qualità della vita”, intende restituire “un’idea ampliata e interdisciplinare di eredità culturale” e incoraggia ognuno a prendere parte nel processo di identificazione, studio, interpretazione, protezione, conservazione e comunicazione (Bonacini, 2018).

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).

Se quindi il patrimonio culturale è tutto ciò che l’umanità produce e con cui si relaziona, ne consegue che trovandoci nel pieno della cultura

¹ Ampiamente esplorata nella Parte 1 di questa Tesi

digitale, non possiamo che produrre anche patrimonio digitale, dotato di tutte le caratteristiche e peculiarità indagate approfonditamente nei capitoli precedenti. Questa effimera forma di patrimonio inizia ad essere inclusa nei dibattiti internazionali con la Carta dell'UNESCO del 2003 sulla conservazione del patrimonio digitale, 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).

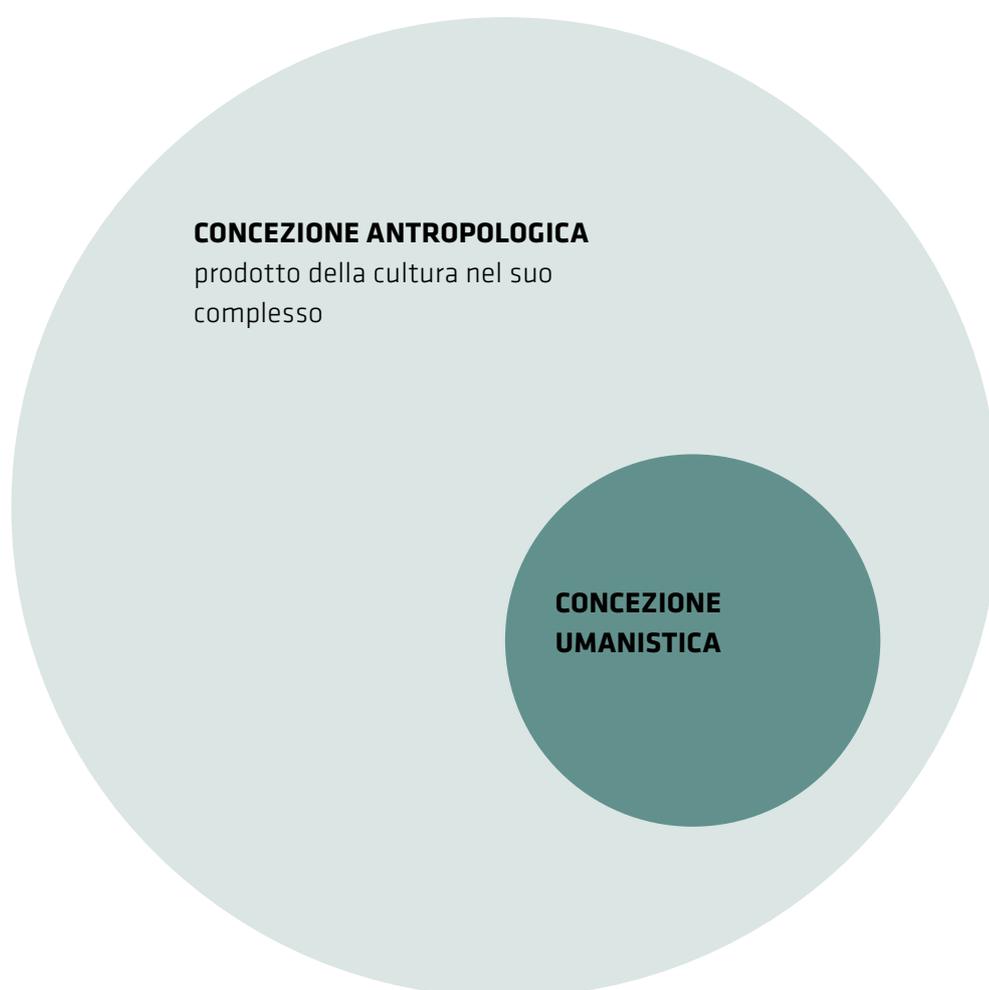
Circa dieci anni dopo, con le conclusioni del Consiglio d'Europa del 21 maggio 2014 su "patrimonio culturale come risorsa strategica per un'Europa sostenibile", ci troviamo di fronte ad un'ulteriore estensione di un concetto già estremamente vasto:

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.

Si può notare come includere le risorse di ogni forma e aspetto, comprese le *born digital*² o *digitized*³ conferisca un ulteriore carattere di eterogeneità. Il patrimonio culturale digitale quindi, in quanto manifestazione umana, è meritevole di tutte le attività di tutela, conservazione, valorizzazione e attivazione al pari di una tela rinascimentale, di un monumento o qualsiasi altro elemento che più facilmente identifichiamo come "eredità culturale" ed è parte di quella continua costruzione di cui il patrimonio si fa veicolo. Appare chiaro a questo punto che per approcciarsi ad un percorso di ricerca sul patrimonio culturale, comprendere cosa sia e come si identifichi è doveroso, ma data la vastità e la complessità dell'argomento è necessario restringere il campo. Ci troviamo di fronte ad un patrimonio che per essere studiato necessita di essere circoscritto ad un unico aspetto, che nel nostro caso sarà il patrimonio digitalizzato, ma nella piena comprensione che in

² Quasi tutte le forme di mass media, televisione, musica registrata, film sono ormai prodotti e distribuiti digitalmente (Gere, 2009), così come le informazioni e i dati di ogni natura o scopo come le informazioni socio-sanitarie. Fanno parte di questa categoria anche i giornali online, i blog ed i portali tematici.

³ La classificazione è di UNESCO, nella conferenza per la salvaguardia del patrimonio digitale del 2003.

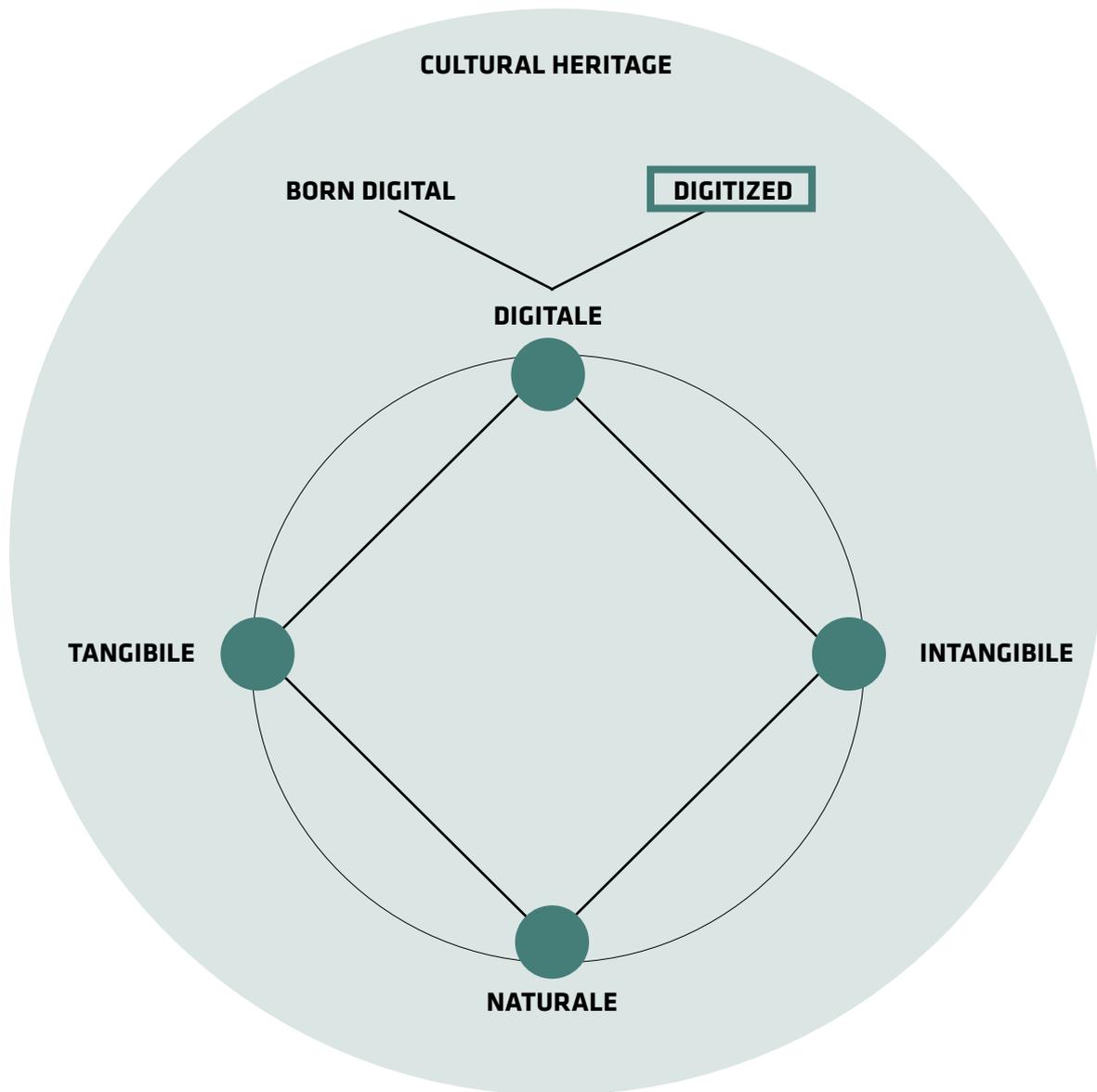


>**Fig. 2** Cosa cambia nel modo di intendere il patrimonio, elaborazione a cura dell'autore.

ognuno dei suoi molteplici aspetti il patrimonio conserva la complessità sistemica e il legame con tutti gli altri.

Questo lavoro sarà da ora in poi dedicato ad esplorare il patrimonio culturale “digitized” e gli archivi in cui esso è contenuto da una prospettiva di design. Si è scelto di affrontare il tema in modo graduale nella fase di inquadramento discutendo sul patrimonio culturale in generale, per dare enfasi all’idea, che farà da sfondo a questa Tesi, della natura multidimensionale del patrimonio culturale che nella sua forma digitalizzata è a tutti gli effetti un’eredità da tutelare e da immettere nel continuo processo di creazione di cui si è dibattuto nel capitolo precedente. La digitalizzazione, cioè “la conversione di un segnale analogico in uno digitale” (Lee, 2002), rappresenta ormai un fattore comune per moltissime istituzioni culturali dal momento che le rappresentazioni digitali di oggetti culturali sono continuamente create e somministrate agli utenti, sia *online* che *onsite*.

L’avvento del digitale ha fatto nascere nuove discipline (come le *digital humanities*), oltre a permettere ad altre di avvicinarsi agli studi sul patrimonio. 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, 2008), grazie alle 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 dei patrimoni culturali (Spampinato, 2018) rendendole effettivamente aree da progettare.**



>Fig. 3 Le tipologie di patrimonio secondo le distinzioni disciplinari, elaborazione a cura dell'autore.



▶ **Fig.4** Jeff Koons, Pluto and Proserpina, 1995

2.2 Memorie di un futuro passato

Parrebbe fin troppo ovvio sottolineare come, nell'ambito del patrimonio digitalizzato, l'incontro con l'oggetto culturale avvenga in realtà con la sua riproduzione tecnico-digitale. Un riferimento bibliografico essenziale per il "confronto con il riprodotto" è il fondamentale saggio di *Walter Benjamin L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Scritto in anni ben anteriori all'avvento dell'informatica, il saggio si riferisce alla fotografia e al cinema ma resta comunque una base teorica solida su cui costruire le future considerazioni.

Nel saggio di Benjamin emergono forti critiche ma anche fondamentali aperture nei confronti dell'opera riprodotta:

“anche nel caso di una riproduzione altamente perfezionata, manca un elemento: l'hic et nunc dell'opera d'arte, la sua esistenza unica e irripetibile nel luogo in cui si trova”.

La perdita dell'aura, la mancanza del qui ed ora⁴, contribuisce alla perdita di unicità ma rappresenta comunque per Benjamin una condizione essenziale per raggiungere una resa estetica più elevata della stessa opera d'arte. Infatti,

“L'attuale decadenza dell'aura [...] si fonda su due circostanze, entrambe connesse con la sempre maggior importanza delle masse nella vita attuale. E cioè: rendere le cose, spazialmente e umanamente, più vicine è per le masse attuali un'esigenza vivissima, quanto la tendenza al superamento dell'unicità di qualunque dato mediante la ricezione della sua riproduzione”.

Le riflessioni di Benjamin si rifanno ad un testo di Paul Valéry nel quale si può leggere che 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

⁴ Inteso sia come collocazione fisica e temporale che esecuzione dell'opera d'arte (aspetto essenziale in alcune arti, come la musica).

bello” (P. Valéry, 1926). Nonostante queste riflessioni siano sicuramente afferenti al passato, esse rappresentano ancora un riferimento essenziale per comprendere il rapporto patrimonio-tecnologia visti i numerosi punti di contatto che ancora oggi possiamo trovare con il contesto attuale.

Benjamin ci segnala un processo secondo cui “la tecnica della riproduzione [...] sottrae il riprodotto all’ambito della tradizione”, ma sottolinea come la riproducibilità

“con l’aiuto di certi procedimenti, come l’ingrandimento o la ripresa a rallentatore, può cogliere immagini che si sottraggono interamente all’ottica naturale [...] essa può inoltre introdurre la riproduzione dell’originale in situazioni che all’originale stesso non sono accessibili. [...] Moltiplicando la riproduzione, essa pone al posto di un evento unico una serie quantitativa di eventi. E permettendo alla riproduzione di venire incontro a colui che ne fruisce nella sua particolare situazione, attualizza il riprodotto” (Benjamin, 1935).

Con questo saggio l’autore identifica quella che si consoliderà come la principale caratteristica delle opere riprodotte digitalmente: la democratizzazione, ossia **la possibilità che ha una riproduzione tecnico-digitale di emancipare i limiti fisici di persone ed oggetti per raggiungere potenzialmente chiunque, dovunque ed in qualunque momento.**

Ulteriore profetica intuizione: nel passaggio alla tecnica di riproduzione, l’opera d’arte assume il valore di esponibilità, cioè la possibilità di essere vista in altri contesti, tramite la riproduzione fotografica che ha la funzione “di attualizzare il riprodotto”.

“l’opera d’arte diventa una formazione con funzioni completamente nuove, delle quali quella di cui siamo consapevoli, cioè quella artistica, si profila come quella che in futuro potrà venir riconosciuta marginale”⁵.

Le riflessioni di Walter Benjamin hanno ispirato ed influenzato André Malraux che, usandole come punto di partenza, prova a metterle in pratica rilanciando la nozione di “museo universale”⁶ sulla base di un’idea di museo senza frontiere, internazionale, basato sugli strumenti tecnologici

5 La funzione artistica che si profila come marginale potrebbe essere rintracciata nel dibattito istituzionale e normativo del Novecento che si conclude con le indicazioni della Convenzione Faro, si veda la parte 1 di questo scritto.

6 Nata insieme ai processi di formazione delle identità nazionali

come mezzo per goderne. Malraux inventa così il Museo Immaginario nel 1947, il “museo dei musei” è quello che oggi chiameremmo museo virtuale che, sotto forma di libro, **utilizza la tecnologia di riproduzione che quel periodo storico permetteva (la fotografia) per raccogliere opere che, altrimenti, non sarebbero mai venute a contatto l’una con l’altra**. L’intuizione di Malraux potrebbe senza dubbio essere considerata un’anticipazione di ciò che nel contemporaneo è diventata normalità.

André Malraux introduceva così la seconda edizione di *Le Musée Imaginaire*:

“Un crocifisso romanico non era prima di tutto una scultura, la Madonna di Cimabue non era prima di tutto un quadro, l’Atena di Fidia non era prima di tutto una statua” (Malraux,1947).

La comprensione di queste opere è strettamente legata al contesto simbolico che le ha prodotte e cioè quell’insieme di idee, azioni e significati senza i quali non sarebbero potute esistere. Se infatti, per Malraux, il museo libera l’arte dal suo contesto, la riproduzione fotografica su cui il museo immaginario si basa, libera l’arte da se stessa attraverso l’infinita possibilità di manipolazione che la riproduzione fotografica permette. Malraux individua quindi nella riproduzione fotografica la possibilità di rendere visibile tutta l’arte mondiale in un unico contesto, trasformando la storia dell’arte nella storia di tutto quanto è riproducibile, portandone a compimento l’emancipazione. Con le moderne tecnologie informatiche di riproduzione, la utopica visione di Malraux si è in un certo senso realizzata: l’arte è riuscita ad affermare se stessa lontano dal suo contesto, talvolta negando la realtà che l’ha originata.

Da queste profetiche intuizioni è più semplice comprendere 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). Infatti, nella prefazione al saggio di Benjamin, Massimo Cacciari scrive: “Non è la tecnica che produce la rivoluzione, la rivoluzione tecnica matura perché lo ‘spirituale nell’arte’ finisce con l’esigerla”, comprendere questo aspetto significa comprendere che l’irruzione delle nuove tecnologie non è



>Fig.5 André Malraux al lavoro sul Museo Immaginario (1947)

la colonizzazione selvaggia dei territori dell'heritage (Burdick, A., 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*. Benjamin insiste, a ragione, che l'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità muta profondamente le sue modalità di comunicazione e percezione. Si può notare infatti in questo saggio una prima opinione che rimanda alla distinzione, precedentemente descritta, in nuce al patrimonio digitale: il *born digital* e il *digitize*. Se facciamo uno sforzo per contestualizzare nel presente le intuizioni del passato **potremmo sostenere che il digitale ha rivoluzionato le forme della comunicazione e percezione dell'arte, mentre per quanto riguarda le forme di patrimonio native digitali: "l'opera d'arte tecnicamente concepita è problema infinitamente più complesso di quello di un'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica"**(Benjamin, 1935).

Una volta venuta meno l'aura viene meno la distanza percepita con l'opera, infatti Benjamin scrive:

“L'autenticità di una cosa è la quintessenza di tutto ciò che, fin dall'origine



di essa, può venir tramandato, dalla sua durata materiale alla sua virtù di testimonianza storica. [...] Ciò che così prende a vacillare è precisamente l'autorità della cosa. Ciò che vien meno è insomma quanto può essere riassunto con la nozione di 'aura'; e si può dire: ciò che vien meno nell'epoca della riproducibilità tecnica è 'l'aura' dell'opera d'arte".

L'aura assicurava distanza, con la perdita dell'aura si guadagna di conseguenza vicinanza, si perde l'effetto contemplativo e ci si avvicina al concetto di accesso. Infatti proprio guidati dalla parola "accesso", negli ultimi decenni⁷ i musei e le istituzioni culturali hanno progressivamente digitalizzato le loro collezioni, depositi e cataloghi, anche se spesso le attività sono ancora in corso, con i mezzi tecnologici di cui disponevano.

⁷ In Italia a partire dai "Giacimenti Culturali" di De Michelis del 1986

2.3 Innovazione digitale ed accessibilità dei contenuti

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 del patrimonio culturale, 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 confrontano sempre di più con le ICT e **sfruttano 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 instaurando 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, come vedremo oltre, 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.

Questa sorta di invasione è stata tutt'altro che graduale, i musei e

le istituzioni culturali si sono trovati all'interno di un rapporto con le tecnologie digitali che inizialmente è stato più subito che promosso, ma l'enorme e rapido sviluppo delle tecnologie di riproduzione non ha consentito neanche ai più restii di esimersi da un'introduzione seppur minima di soluzioni digitali.

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 come scrive Stuart D. Lee "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, p. 160).

Per una rapida ricostruzione di questa evoluzione potremmo soffermarci sul fatto che i custodi della maggior parte dei contenuti culturali e scientifici come le biblioteche, gli archivi ed i musei, sono generalmente organizzazioni senza scopo di lucro guidate dal comune obiettivo di fornire accesso alle collezioni in modo da facilitare e guidare la creazione di conoscenza (Bakhshi, Throsby, 2012).

Dagli anni '90, la Commissione Europea ha finanziato una serie di progetti per mettere a sistema e dare accesso al patrimonio culturale al fine di stimolare la nascita e la crescita di una nuova società dell'informazione. Dall'inizio degli anni 2000, la digitalizzazione delle collezioni del patrimonio è entrata a far parte delle strategie chiave che avrebbero contribuito all'economia della conoscenza grazie all'accesso digitale illimitato, sostenibile e affidabile, alle conoscenze culturali e scientifiche dell'Europa (Navarrete, 2014). E' infatti nella digitalizzazione che risiede l'aspetto necessario e propedeutico a proporre le più vaste possibilità di fruizione e diffusione del patrimonio culturale, che quindi nascono dall'archiviazione e ad essa ritornano.

Se quindi, le soluzioni tecnologiche sono state inizialmente utilizzate a scopo di catalogazione e conservazione, non ci è voluto molto perché esse abbiano fornito un grosso contributo alle dinamiche del patrimonio, sia per quanto riguarda gli specialisti che i fruitori: le tecnologie digitali

sono diventate un mezzo potenziante e di emancipazione (Alsina, 2010) dei limiti fisici e naturali, dell'opera e dei suoi fruitori.

L'introduzione delle riproduzioni digitali ha reso le istituzioni culturali fortemente interconnesse, con una notevole quantità di dati da gestire ed estremamente dinamiche; ha permesso di ampliare le loro modalità di fruizione trasformandole in spazi proiettati verso l'esterno, creativi ed educativi. 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. Le applicazioni tecnologiche hanno permesso alla ricerca e 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 e intrattenimento.

Tuttavia dai dati dell'Osservatorio sull'Innovazione Digitale dei Beni Culturali del Politecnico di Milano emerge che in Italia ancora una grossa fetta di istituzioni culturali (tra il 60 ed il 70%) non investe in alcun piano strategico per l'innovazione digitale e non ha incluso nell'organico alcuna figura professionale con competenze legate al digitale. Si tratta di un panorama articolato con palesi differenze in quanto vede, da un lato istituzioni e musei pionieri, forse anche grazie ad un maggiore accesso a finanziamenti pubblici o privati e dall'altro, molte istituzioni museali che ancora arrancano verso una reale evoluzione digitale. **Non si tratta quindi di un problema tecnologico, in quanto la tecnologia è ormai matura ma non ancora ampiamente inserita in questi contesti culturali, malgrado un certo numero di soluzioni tecnologiche siano diventate simultaneamente facili da usare, con supporti economicamente vantaggiosi, ampiamente diffuse e potenzialmente combinabili tra loro.** La progressiva digitalizzazione del patrimonio culturale ha prodotto una grande mole di materiale digitalizzato proveniente dai GLAMs (Galleries, Libraries, Archives, Museums) ed ha permesso il superamento delle barriere fisiche e geografiche, potenzialmente rendendo il materiale culturale a disposizione di tutti. Infatti "la disponibilità sul web, che prima faceva la differenza, ora è un fattore comune. Il confronto si sposta verso le modalità di fruizione" (Bragagnolo, 2016).

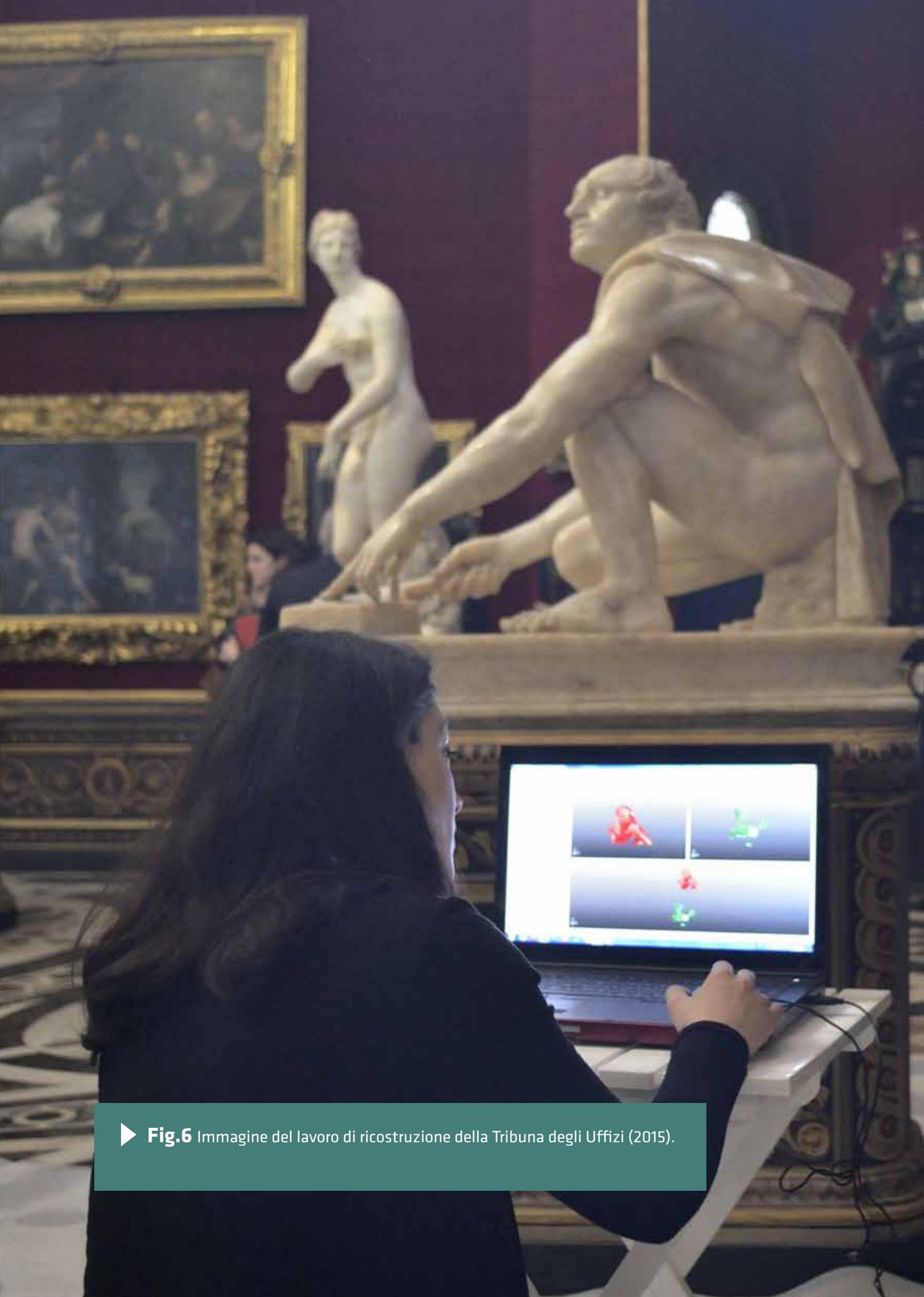
2.4 Nuovi linguaggi per la fruizione

Gli strumenti digitali permettono di dare una risposta concreta al problema della tutela del bene che convive, a volte forzatamente, con la sua necessità di essere conosciuto, accessibile ed usato. In questa sezione verranno descritti quattro casi, con l'obiettivo di identificare diverse modalità attraverso le quali le riproduzioni digitali possono offrire nuovi linguaggi per la fruizione. In particolare si discuteranno in maniera critica due esperienze cui ha partecipato chi scrive: il progetto *Tribuna degli Uffizi di nuovo accessibile in forma di museo digitale* che ha visto la digitalizzazione dello spazio appartenente alla Galleria degli Uffizi e la possibilità di “mettere in mostra” il restauro di due sarcofagi egizi appartenenti al museo di Bruxelles. I due casi saranno confrontati con la mostra virtuale *Meet Vermeer* a cura del Google Cultural Institute e con l'intero allestimento del Museo Rynek Underground di Cracovia.

Si cercherà quindi di mettere in luce come l'applicazione delle tecnologie ai contesti culturali non rappresenta mai una soluzione *tout-court* a tutti i possibili problemi di fruizione, ma anzi in quanto strumento, il suo inserimento deve essere correttamente progettato.

Un approccio *technology driven* in ambito culturale non conduce a risultati concreti, quanto piuttosto a fallimenti nel raggiungimento degli obiettivi prefissati forse proprio a causa del grandissimo valore simbolico ed identitario degli oggetti veicolati; bisogna quindi che ci sia a monte un lavoro di progettazione dei significati di quello che si va ad offrire per generare proposte che contribuiscano alla circolazione e diffusione della conoscenza. Si possono verificare invece casi in cui questo non succede.

Di fronte quindi alla enormità di tecnologie disponibili il ruolo del design non è quello di elaborare modalità di utilizzo del digitale in contesti culturali, piuttosto quello di comprendere cosa ha senso fare e come.



► **Fig.6** Immagine del lavoro di ricostruzione della Tribuna degli Uffizi (2015).

Case Studies preliminari

[CS1] Tribuna degli Uffizi (2015)

Di nuovo accessibile sotto forma di museo digitale

La Tribuna è una sala situata all'interno delle Gallerie degli Uffizi che, in seguito al restauro completato nel 2012, è stata chiusa al pubblico per motivi di conservazione. Attualmente, infatti, i visitatori possono ammirarla solo affacciandosi da uno dei tre ingressi.

Nel 2014 il Museo - in collaborazione con l'Università di Firenze Design Campus e la società Parallelo s.a.s. - ha intrapreso un percorso di digitalizzazione con lo scopo di offrire al pubblico l'opportunità di visitare la Tribuna ed il suo contenuto da un punto di vista inedito. La riproduzione in digitale intendeva consentire ai visitatori un approccio virtuale alle opere laddove non è fisicamente possibile godere di tutti i dettagli, osservare le opere e l'ambiente che le contiene tramite uno schermo interattivo installato nella Galleria appena fuori dalla Tribuna: in questo modo i visitatori avrebbero potuto esplorare l'ambiente senza pregiudicarne il necessario stato di conservazione. Nello specifico - per poter ottenere una riproduzione digitale realistica e di qualità - sono state combinate le metodologie di rilievo architettonico tradizionale con quelle di acquisizione delle sculture tramite scanner 3D per poter combinare le esigenze di leggerezza (in termini di *megabyte*) con quelle di realismo. Obiettivo della digitalizzazione era quindi una ricostruzione virtuale, come di solito viene fatto in questi casi, prendendo in prestito tecniche di *game design*. È stato installato un ampio touch screen per consentire ai visitatori di navigare all'interno del modello tridimensionale estremamente realistico e dettagliato. **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.

TECNOLOGIA/OGGETTO

technology driven: pretesa che una riproduzione da vicino sia meglio di un originale da lontano



▶ **Fig.7** Immagine del lavoro di riproduzione e simulazione durante la mostra Sarcophagi (2016).

[CS2] Sarcophagi (2016)

Musee Royaux d'Art et Historia di Bruxelles

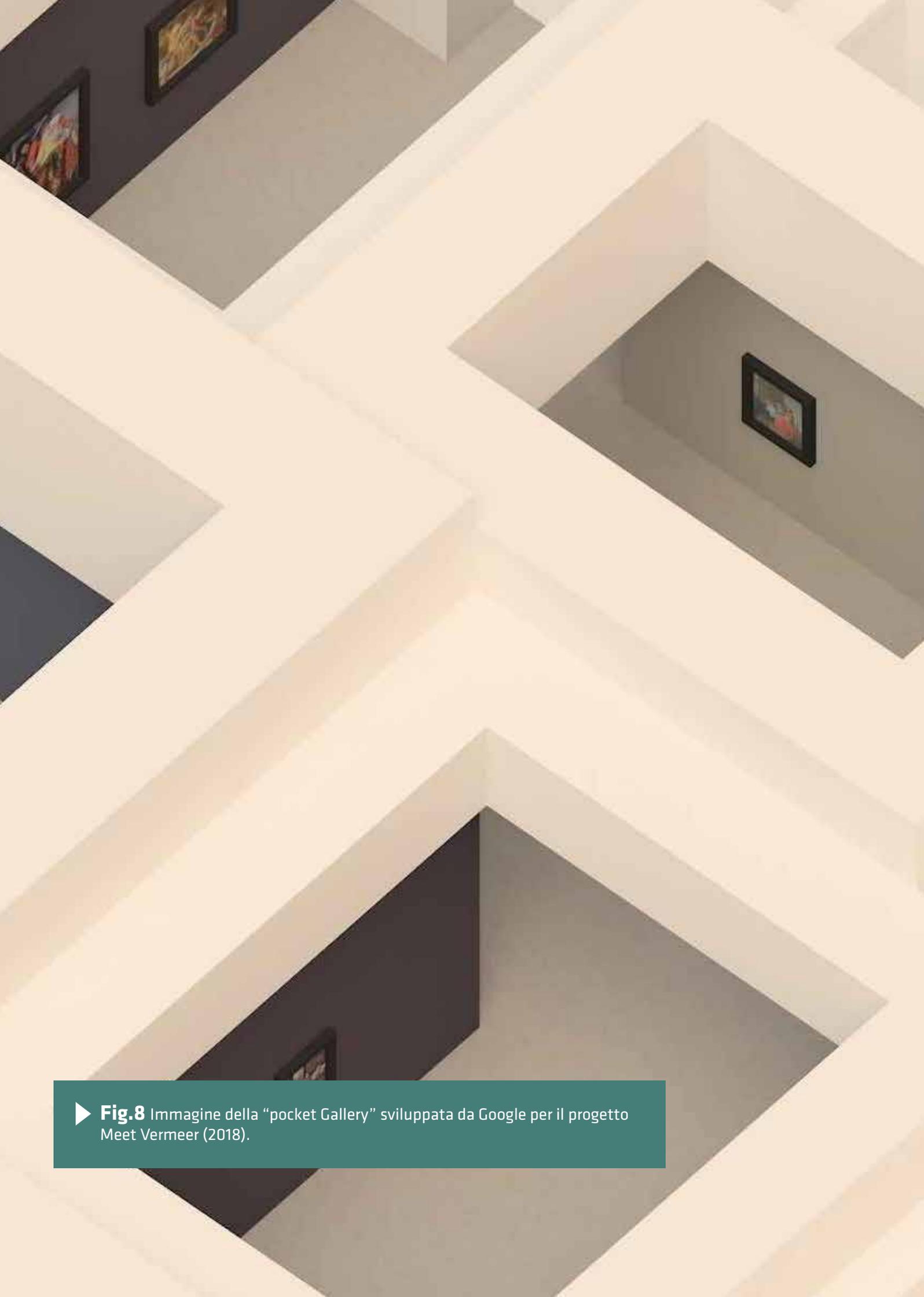
In occasione della mostra Sarcophagi presso il Musees Royaux d'Art et d'Histoire di Bruxelles (15/10/2015-30/04/2016), l'Istituto Europeo del Restauro dell'isola d'Ischia ha promosso un tipo di mostra che ha permesso al pubblico di seguire in tempo reale le operazioni di restauro di due sarcofagi egizi della XXI dinastia, che sono stati "esposti" insieme ai restauratori invece di essere temporaneamente rimossi dal percorso museale e restaurati altrove.

All'interno della mostra è stata quindi costruita una capsula di vetro con l'obiettivo di ospitare i restauratori al lavoro sui sarcofagi; in questa occasione è stato applicato lo stesso processo di scansione 3D utilizzato per la Tribuna, questa volta integrato con l'acquisizione del colore. È stato così possibile rilevare la superficie lignea con tutte le sue caratteristiche e irregolarità, insieme al rivestimento policromo dei sarcofagi. 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 generalmente riservata**, comprendendo le scelte, i processi e le scoperte dei restauratori. Utilizzando i modelli 3D elaborati è stato possibile confrontare le opere prima e dopo l'intervento, simulare il restauro, informare il pubblico sulle scoperte durante il processo e descrivere i sarcofagi da un punto di vista storico e costruttivo.

Le riproduzioni digitali mostravano in quali parti era necessario fissare il rivestimento policromo, quali aree della cassa o del coperchio del sarcofago avevano subito modifiche durante i precedenti restauri, oppure, ad esempio, quali parti erano state completamente ricostruite. Il principale risultato risiede nella possibilità condividere le competenze dei restauratori e la conoscenza storica attraverso media digitali e modelli 3D su cui è possibile intervenire per simulare, tagliare, ecc. **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.

TECNOLOGIA/NARRAZIONE

Espongo cose che non esistono



▶ **Fig.8** Immagine della “pocket Gallery” sviluppata da Google per il progetto Meet Vermeer (2018).

[CS3] Meet Vermeer (2018) **Google Cultural Institute**

Il progetto a cura del Mauritshuis Museum all'Aia e Google Arts & Culture riunisce per la prima volta in un unico spazio virtuale tutti i 36 dipinti giunti fino ad oggi del pittore Olandese Jan Vermeer, i cui originali sono custoditi in ben 18 musei e numerose collezioni private internazionali.

La retrospettiva online rende possibile una visita virtuale grazie alla Pocket Gallery: un'applicazione di realtà aumentata sviluppata da Google che dà vita ad un "museo" che contiene tutte le opere digitalizzate di Vermeer di cui non esiste un originale fisico. La riproduzione digitale, in questo caso, permette di esporre anche opere perdute: infatti, fa parte di *Meet Vermeer* anche il dipinto *The Concert* (1664), che fu trafugato dall'Isabella Stewart Gardner Museum di Boston nel 1990 e mai più ritrovato.

Se volessimo ammirare tutte le opere conosciute di Vermeer, attualmente dovremmo visitare 18 musei viaggiando in 7 nazioni diverse. Con questo esempio è facile quindi comprendere come la collocazione di tutte le opere in un contesto virtuale abbatta i limiti fisici, geografici e umani e riesca per la prima volta a raccogliere in un unico contesto tutti i dipinti dell'artista. Il museo virtuale è composto da 7 stanze alle cui pareti possiamo trovare tutti i quadri del celebre pittore corredati di schede ed approfondimenti; ciò rappresenta un'opportunità straordinaria che ci mostra come **i contenuti culturali possono essere esposti sia in modalità verticale, quindi riunendo tutte le opere di un artista sotto lo stesso cappello digitale, sia in orizzontale, creando paralleli e approfondimenti che spaziano all'interno di altre aree di studio.** Su questo aspetto, infatti, Google ha inserito tanti piccoli aneddoti e curiosità che ci permettono di andare oltre le opere stesse di Vermeer: esplorando nuovi dettagli dei suoi dipinti e della sua vita e osservando gli effetti della sua arte nella cultura contemporanea.

OGGETTO/SIGNIFICATO

Metto in contatto oggetti che altrimenti non si incontrerebbero



▶ **Fig.9** Immagine dell'ingresso al Museo Rynek Underground (2010).

[CS4] Rynek Underground (2010) Cracovia, Polonia

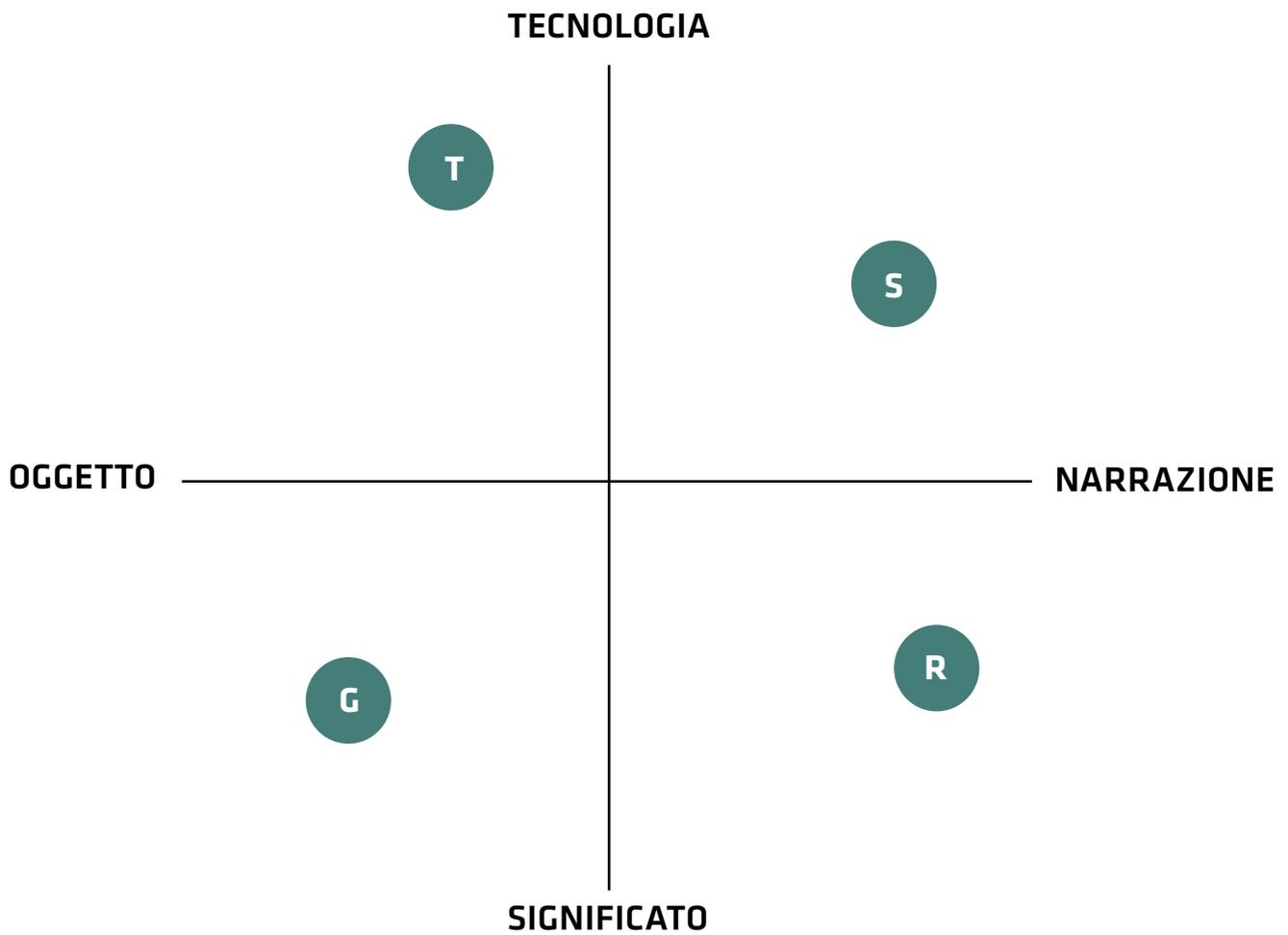
È frequente nella città di Cracovia imbattersi in musei che non conservano quasi alcun oggetto, ma sono bensì dedicati a raccontare una storia con l'ausilio delle tecnologie e delle ricostruzioni fisiche. Un esempio su tutti che ha ispirato la creazione di musei dello stesso genere è Rynek Underground, il museo sotterraneo della città che sorge sotto la piazza del mercato, luogo da sempre protagonista della vita locale. In riferimento a Rynek Underground l'analisi si basa su valutazioni personali dell'autore in seguito ad una visita al museo e sulle considerazioni di Monika Stobiecka che ha di recente scritto un articolo al riguardo (Stobiecka, 2019).

Il progetto del museo è stato affiancato da strategie di *crowdsourcing* e sebbene sia stato ai suoi inizi (2010) ampiamente criticato dagli esperti - che lo hanno paragonato ad "una sorta di disneyland" (Stobiecka, 2019)- è stato notevolmente apprezzato dagli utenti non esperti. Il museo non concentra la sua esposizione sui reperti, infatti i pochi oggetti presenti sono spesso privi di descrizioni e didascalie rendendo evidente che l'interesse sia invece rivolto al racconto complessivo della vita della città di Cracovia in periodo medievale. Attraverso paragoni con le altre città europee nello stesso periodo storico, Rynek è a tutti gli effetti un museo "della città". Un aspetto molto interessante che ha colpito particolarmente chi scrive risiede in uno schermo nel quale si può vedere l'evoluzione architettonica della Basilica di Santa Maria che venne eretta nel secondo decennio del XIII secolo, per poi subire numerose modifiche dallo stile gotico fino all'Art Nouveau. Il percorso temporale ed il processo di cambiamento che ha investito la Basilica sono descritti da un'animazione tridimensionale alla quale vengono aggiunte o rimosse parti per simulare lo stratificarsi degli stili architettonici.

Nel caso di Rynek Underground, scrive Monika Stobiecka, "virtuality is certainly the best invitation to explore the past and to popularize chapters of local archaeology that might not have been so interesting without the help of the digital toolbox" (2019).

SIGNIFICATO/NARRAZIONE

Oggetti cui la narrazione veicolata dal digitale conferisce un valore aggiunto



- T** = Tribuna degli Uffizi
- S** = Sarcophagi
- G** = Meet Vermeer (Google)
- R** = Rynek Underground

>**Fig. 10** Collocazione dei casi studio all'interno di un diagramma cartesiano.
Elaborazione a cura dell'autore.

2.5 Discussione dei case studies preliminari

Sebbene siano innumerevoli gli esempi di soluzioni tecnologiche destinate alla riproduzione applicata a contesti museali, per questa valutazione i quattro casi sono stati selezionati proprio in virtù della diversità di approcci che li contraddistinguono. Se infatti collochiamo i casi studio all'interno di un grafico a quadranti nel quale si stabiliscono in contrapposizione tecnologia/significato per intendere approcci *technology driven* o guidati dai significati (Verganti, 2009) e oggetto/narrazione per identificare invece il focus dei progetti, risulta evidente che i casi possono essere collocati ciascuno in un quadrante, rappresentando quindi un campione eterogeneo.

Nello specifico, il caso della Tribuna degli Uffizi (T) si colloca nel primo quadrante sinistro che vede un approccio alla riproduzione *technology driven* focalizzato sull'oggetto: infatti, l'obiettivo del progetto risiedeva nella volontà di emancipare i limiti fisici dell'ambiente tramite una riproduzione in digitale che avrebbe dovuto permettere una fruizione più agevolata. Sebbene il risultato in termini di qualità fosse estremamente realistico, è interessante sottolineare che l'installazione dopo tre anni è stata dismessa dimostrando che, in sede museale, **il visitatore preferisce osservare un originale da lontano piuttosto che una riproduzione ravvicinata**. Probabilmente la ragione del fallimento risiede proprio in questo aspetto e cioè nel considerare che una riproduzione fine a se stessa non rende al fruitore un'esperienza che sia immersiva, partecipativa, aumentata o sensoriale e pertanto risulta una conoscenza esclusivamente trasmessa e non costruita (Arvanitis, 2005). **La riproduzione non conserva necessariamente i significati di cui è densa l'opera o l'ambiente originale.**

Relativamente al progetto "Sarcophagi" (S) invece, l'applicazione della riproduzione tecnologica aveva l'obiettivo di **trovare un contatto con il visitatore per definire nuovi livelli di conoscenza e di partecipazione del pubblico in un'attività che generalmente gli è preclusa**. Se quindi, nel caso della Tribuna, i metodi del design sono entrati nel museo "in punta di piedi" manifestandosi più come competenze pratiche nella

capacità di ricostruire e gestire un modello tridimensionale complesso studiando le sue migliori condizioni di visibilità, nel caso dei Sarcophagi, un approccio sempre *technology driven*, ma focalizzato sulla narrazione ha potuto garantire un maggiore successo. La narrazione infatti, ha permesso di costruire un legame empatico con il visitatore, rendendo il progetto connettore ed interprete di conoscenze avvicinandosi al design dell'esperienza (Manzini, Jegou, 2004) nel quale "l'oggetto del progetto non è più il prodotto ma lo scenario in sé".

Riguardo il progetto di *Google Cultural Institute* (G) "Meet Vermeer" possiamo notare come questo si collochi nel quadrante in basso a sinistra: quello oggetto/significato. La forza di questo progetto risiede infatti nel raccogliere in uno stesso luogo virtuale dipinti che altrimenti, per motivi di conservazione, non sarebbero mai venuti in contatto, permettendo per la prima volta una visione complessiva di tutto il lavoro conosciuto del pittore. Interessanti sono anche i parallelismi ed i richiami alla cultura *POP* e alla *Street Art* che dimostrano come nessuna opera sia fine a se stessa, ma contribuisce alla creazione del patrimonio del futuro. Sebbene anche il progetto di Google Cultural Institute si focalizzi sull'oggetto, ossia su tutta l'opera di Vermeer, **lo fa dandogli un livello di lettura ulteriore che fornisce significati diversi**. È inoltre interessante sottolineare che tra le infinite modalità di rappresentazione delle riproduzioni, Google ha scelto proprio di simulare un museo reale e di inserire nella Pocket Gallery elementi che nel contesto virtuale potrebbero risultare superflui come pareti, soffitti, pavimenti, illuminazione tramite faretto; tutti elementi che probabilmente contribuiscono ad ottenere un effetto rassicurante nel visitatore.

Infine, Rynek Underground (R) si colloca nell'ultimo quadrante, quello individuato nel rapporto tra significato e narrazione. Si ritiene infatti che progetti come Rynek Underground intervengano notevolmente sul **significato di un museo che non conserva e non espone pressoché nulla ma - tramite le sue riproduzioni - innesca riflessioni, paragoni e curiosità, manifestando scopi riflessivi ben definiti e situati nel contesto sociale ed interpretativo dell'oggetto che riproduce** (Berggren et al. 2015, 435). Rynek diventa infatti un luogo in cui scoprire, conoscere

ed amare la città di Cracovia raccontandola da molteplici punti di vista e con l'ausilio di tecnologie immersive, ricostruzioni e riproduzioni.

La domanda che ha guidato il confronto di questi casi studio è: **qual è il senso delle riproduzioni digitali?** In particolare, ci troviamo di fronte a tecnologie di riproduzione che, se accuratamente progettate nel loro inserimento, sono capaci di offrire un tipo di apprendimento informale, naturale e multidirezionale proprio perchè impostate su logiche di partecipazione di esperienza. **Non basta quindi digitalizzare, ma è necessario concentrarsi sull'effettivo contributo che l'azione di digitalizzazione offre e sull'eventuale ulteriore significato che fornisce e la forza delle relazioni che riesce a costruire, mettendo in contatto il patrimonio con le persone.**



► **Fig.11** Installazione interattiva alla Tate Modern (2018).

2.6 Tecnologia camaleontica

Le riproduzioni digitali sono sempre più presenti nel campo del patrimonio culturale con l'obiettivo di ricostruire, simulare o mostrare parti inaccessibili, distrutte o semplicemente per aggiungere livelli informativi ad un oggetto, ad un ambiente e ad un contesto. Risulta però necessario considerare che **le tecnologie “abilitanti” non sono mai neutrali: esse hanno un forte impatto sia sulla percezione dell'utente che sulle informazioni che trasmettono rendendo fondamentale soffermarsi non solo su cosa viene rappresentato ma anche sul come.**

Ricordando infatti la famosa espressione di Marshall McLuhan *medium is the message*, (McLuhan, 1964) le tecnologie che riproducono il patrimonio culturale, per quanto evolute o sofisticate, rappresentano sempre e comunque un veicolo di informazioni che se non permette a chi ne usufruisce di raggiungere il significato veicolato, non ha senso, è un involucro senza funzione.

Sulle tracce delle riflessioni di Dario Mangano (2014) un contenuto culturale ha certamente la possibilità di essere veicolato tramite mezzi digitali

“salvo poi interrogarsi sulla sua efficacia, su quello che in questo passaggio si è guadagnato e su ciò che, invece, risulta perduto. L'adattamento non è semplicemente un modo differente di mostrare gli stessi oggetti, ma una vera e propria traduzione, il cui obiettivo è tenere quanto più possibile fisso un certo significato cambiando il linguaggio nel quale esso viene espresso”.
(Mangano, 2014)

Mangano osserva come si possa facilmente ottenere una sorta di effetto “lost in translations”, che rischia di mutare fortemente i significati veicolati dal *medium* digitale; per comprendere meglio questo aspetto potremmo fare riferimento alle riflessioni di Salvatore Settis in *Italia s.p.a. L'assalto al patrimonio culturale* (2002) dove l'applicazione delle tecnologie digitali in contesti culturali viene definita “l'illusione dei beni digitali”.

Settis sostiene che la fretta di realizzare progetti di digitalizzazione spesso è stata supportata da un sentirsi in ritardo rispetto agli altri paesi del mondo ed ha prodotto un sistema che spinge a varare qualsiasi progetto che comprenda soluzioni digitali, anche quelli che ben presto diventeranno “obsoleti, arcaici e nati morti” (Settis, 2002). L’autore individua fenomeni che definisce “illusioni ottiche”: la prima rivede nella “corsa a colmare il ritardo” la produzione di iniziative puntiformi e prive di una visione, di una strategia di lungo periodo; la seconda illusione invece riguarda il “dare per scontato perché e per chi vanno utilizzate le tecnologie informatiche nel campo dei beni culturali”, non operare quindi a monte una riflessione sul chi e come fruirà i contenuti digitali ma soprattutto del perché.

Spesso accade, come abbiamo potuto evincere dalla descrizione del progetto Tribuna degli Uffizi, che si dia per scontato che una riproduzione veicolata tramite tecnologie informatiche rappresenti un’opportunità di emancipazione e conduca automaticamente alla partecipazione attiva dell’utente, quando invece si rivela essere un’iniziativa priva di visione non per la natura della tecnologia utilizzata, ma per una mancata comprensione delle modalità con cui veicolare le informazioni. Nel volume *Critica della Ragione Informatica* (1997) Thomas Maldonado scrive infatti che:

“il problema non è tanto cercare di stabilire quale dispositivo tecnico favorisca, in astratto, la passività e quale l’attività, quanto piuttosto capire quali siano le ragioni di fondo che, in uno specifico contesto, fanno preferire ai soggetti sociali la passività all’attività” (Maldonado, 1997).

Infatti, sempre per usare le parole di Maldonado, “Una cosa è la possibilità di un libero accesso all’informazione, tutt’altra è la probabilità che i cittadini possano farne uso”. (Maldonado, 1997)

Nel caso delle riproduzioni digitalizzate, argomento centrale per noi,

“Si insiste di solito sull’informazione, e molto meno sui processi di conoscenza; ma l’informazione è passiva, la conoscenza è attiva [...]

Parlando di dati si rischia di credere che il dato sia neutro, mentre non lo è affatto, e il modo come crea (o non crea) conoscenza dipende da come è strutturato e da come è presentato” (Settis, 2002).

Se quindi, la struttura dell’informazione influenza fortemente il suo contenuto e la sua interpretazione da parte di chi ne fruisce, **un ruolo fondamentale lo giocano anche le scelte culturali degli operatori dedicati alla digitalizzazione ed alla fornitura dei dati che determinano fortemente contenuti e struttura e andrebbero perciò non solo evidenziate ma anche adeguatamente progettate**, dal momento che

“uno degli aspetti più rivoluzionari, forse il più rivoluzionario, della rivoluzione tecnologica in atto è che nell’informazione canalizzata entro e secondo le nuove tecnologie i contenuti sono inseparabili dal modo in cui sono strutturati” (Settis, 2002).

In altre parole le infrastrutture tecnologiche determinano la trasmissibilità dei contenuti, in ambito digitale “l’informazione stessa si converte in prodotto” (Castells, 2000).

Per tutte queste ragioni si discute l’aspetto anche critico, camaleontico, dell’introduzione della tecnologia nell’esperienza del patrimonio. Infatti, l’emozione, l’affezione e la sensazione sono parti essenziali di questo rapporto tra informazione, contenuti e la loro veicolazione.

Per quanto riguarda le soluzioni tecnologiche *onsite*, l’approccio “informazione prima del contenuto” ha portato a situazioni sicuramente contrastanti con l’intento iniziale di fornire informazioni approfondite e supportare diversi stili di apprendimento. In effetti, come è facile evincere dalle discussioni dei *case studies* del capitolo precedente, spesso capita che il contenuto - per quanto sia stato preparato con cura - raramente viene goduto integralmente: i giochi interattivi sono spesso dedicati all’uso di un singolo utente mentre gli altri aspettano in fila, l’esperienza di visita in compagnia spesso diventa una mera condivisione degli auricolari dell’audioguida, uno per ciascuno.

I modelli digitali possono ricreare e contestualizzare le esposizioni democratizzandole, ma ciò può contribuire a diminuire il valore percepito dell'originale. Le tecnologie interattive possono offrire un'esperienza eccezionale per l'utente, ma spesso gli schermi e le app creano nuove barriere che distraggono e allontanano i visitatori dai contenuti reali in esposizione. Oppure, al contrario, i contenuti reali distraggono e allontanano l'utente dall'esperienza interattiva come nel caso della Tribuna degli Uffizi.

Un altro aspetto fortemente critico risiede nel fatto che le aziende che sviluppano software e applicazioni per le istituzioni culturali mirano a vendere la stessa soluzione a luoghi diversi, il che spesso porta ad un'esperienza non convincente per chi ne fruisce poiché troppo generica. Al contrario, le proposte tecnologiche realizzate in modo coerente ed ottimale risultano spesso molto costose, richiedono tempo per essere sviluppate e sono difficilmente trasportabili in altri contesti. A livello pratico, inoltre, il rischio tangibile è che le istituzioni culturali diventino dipendenti da queste aziende non solo per la creazione, ma anche per la manutenzione delle installazioni e l'aggiornamento dei contenuti (Petrelli et al., 2013).



>**Fig. 12** Mona Lisa: Beyond the Glass. Mostra interattiva sviluppata da Emissive in collaborazione con il Museo del Louvre (4 ottobre 2019 - 24 febbraio 2020).

Per quanto riguarda le riproduzioni digitali proposte *online* invece, ci dedicheremo in maniera sicuramente più approfondita nella parte successiva, la terza di questa Tesi. In effetti, guidati dal comune obiettivo di proporre accesso al patrimonio culturale e nuovi stili di apprendimento, i GLAMs offrono sempre più frequentemente la consultazione *online* delle proprie collezioni ma tutto questo materiale appare scarsamente consultato o utilizzato e quasi per nulla conosciuto. **Cosa provoca questo fenomeno? Come mai il materiale culturale digitale, che potenzialmente dovrebbe democratizzare la cultura e offrire accesso senza limiti fisici o geografici, in effetti non risulta sufficientemente usato e conosciuto?**

A tale proposito, e per concludere, possiamo sostenere che la dimensione digitale delle istituzioni culturali ha acquisito una sua autonomia di linguaggio, di organizzazione e, in parte, anche di contenuti, **che la rendono qualcosa di molto più complesso di una sorta di sottoprodotto del museo tangibile**. Siamo di fronte ad un problema diverso: non si tratta più di accesso all'informazione ma di orientamento nella "babele informativa" (Negri, 2016) ed inoltre, il vero punto debole di questa dimensione digitale resta quello della rapida obsolescenza congiuntamente agli aspetti relativi all'utilizzo del materiale digitale.



2.7 Memoria digitale, obsolescenza e diritto all'oblio

L'oblio è quel processo di filtraggio costruttivo delle informazioni che opera la mente umana. Qualsiasi memoria artificiale ha da sempre il ruolo di sopperire a questa mancanza, fornire una "stabilità dei ricordi" (Salarelli, 2014) e soprattutto di renderli esternabili; proprio questa esternalità permette alla memoria registrata di essere accessibile, consultabile e interpretabile anche da altri soggetti. 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 e non dimenticare"** (Mayer-Schönberger, 2010). Secondo Mayer-Schönberger, infatti, la quantità enorme di informazioni del nostro passato potrebbe impedirci di agire liberamente nella costruzione di un futuro che è estremamente condizionato dalle tracce lasciate alle nostre spalle.

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, decidere e scegliere cosa merita di avere valore, cos'è che deve rappresentare la cultura. Con l'avvento del digitale abbiamo la possibilità di conservare tutto, **la naturale selezione di ciò che l'umanità identifica come patrimonio sembra venire meno: questi processi sono aumentati esponenzialmente** al punto che, come scrive Dominique Poulot, ci troviamo di fronte ad "un'esplosione del patrimonio". 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). Con queste riflessioni non si intende mettere in ombra i vantaggi della digitalizzazione, quanto piuttosto affrontare lo studio in maniera obiettiva e far emergere 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. E’ 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).

Gli archivisti ed i bibliotecari, in quanto custodi istituzionali della memoria sociale, hanno da tempo sollevato due fondamentali questioni relative alla digitalizzazione delle collezioni e degli archivi: L’obsolescenza dei supporti e la trovabilità del materiale digitale.

Ad ogni modo, le problematiche relative agli archivi digitali sono numerose, non solo di natura tecnica ma anche - e forse soprattutto- concettuale. 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 archiviato 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 contenuto negli archivi si confronta quindi con l’obsolescenza dei supporti, ulteriormente complicata dal fatto che ciascuna istituzione ha provveduto a digitalizzare secondo criteri propri. **La diversità organica dei procedimenti di digitalizzazione ha prodotto dati e metadati di diverso tipo, diverso formato e diversa qualità**, problema al quale gli aggregatori hanno provveduto a far fronte

attraverso l'elaborazione di modelli il più possibile universali. Tramite l'elaborazione di standard procedurali di archiviazione, descrizione analitica dei documenti, e raccomandazioni convergenti per la conservazione del materiale digitale, si cerca quindi di dare interoperabilità ai dati per una corrispondenza univoca degli archivi digitali.

Tutte queste sono tematiche intorno alle quali da anni si concentra il lavoro di appositi centri e archivi nazionali e internazionali, nonché di programmi europei di ricerca che gravitano intorno al *network* di Europeaana.

Non sembra dubbio che le scelte di carattere spiccatamente tecnologico, quali ad esempio le modalità di acquisizione, i formati dei *file*, il loro grado di compressione, i cosiddetti metadati da associare alle immagini, costituiscano questioni molto importanti per ogni progetto di raccolta e riproduzione digitale di qualsivoglia oggetto. **Per quanto riguarda invece i problemi di carattere concettuale, si tratta di vere e proprie sfide progettuali, di politica culturale e di strategia volte definire quali documenti e quali archivi digitalizzare e come presentare al pubblico gli “archivi digitali” che di tali progetti sono l'esito.** Infatti, grazie alla digitalizzazione gli archivi hanno vissuto un importante cambiamento: la comparsa dell' “utente remoto”. Precedentemente alla massiccia digitalizzazione e conseguente pubblicazione online, infatti, il materiale d'archivio veniva studiato e consultato solamente da “addetti ai lavori”, storici o altri studiosi operanti comunque quasi sempre in contesti accademici.



► **Fig.13** Immagine di un archivio di documenti cartacei.
Scatto di Myrfa, su pixabay.com.

“L’informazione
è passiva
mentre
la conoscenza
è attiva”

S. SETTIS, 2002

POST: IL DIGITALE COME STRUMENTO DI TRADUZIONE

Nella seconda parte di questo percorso di ricerca si intende quindi sostenere che il *digital cultural heritage* (DCH) è a tutti gli effetti da concepirsi come patrimonio e pertanto ha le stesse esigenze relazionali di tutte le sue altre manifestazioni. Anche il DCH, infatti necessita di essere attivato e non esclusivamente contemplato come una sorta di “feticcio dei gloriosi tempi andati” (Granelli, 2008). L’invasione delle tecnologie digitali in contesti culturali ha generato scenari di profondo cambiamento che nel campo dei musei ha frammentato il pubblico, lo ha reso utente visitante prima in loco e poi in remoto; non più quindi un passivo spettatore ma l’utente di un servizio: il contesto museale è diventato così partecipativo (Simon, 2010).

Per quanto concerne le riproduzioni digitali invece, da un primo approccio teso ad imitare il museo tradizionale e, complici anche i cambiamenti che questo stava subendo, ci si è resi conto che le potenzialità erano ben più estese. Infatti le riproduzioni digitali non vanno intese esclusivamente come un sottoprodotto del museo tangibile, hanno invece un ruolo differente che risiede nelle capacità che offrono di emancipazione dei limiti naturali sia delle opere che delle persone. Per limiti naturali si intendono ostacoli fisici come la lontananza/vicinanza, l’impossibilità di osservare alcuni dettagli, la possibilità di osservare delle ricostruzioni o simulazioni di oggetti lontani, danneggiati o distrutti. Le tecnologie permettono di intervenire anche sui limiti della memoria umana, dal momento che con il digitale possiamo potenzialmente ricordare tutto, e sui limiti temporali come è evidente dal caso *Meet Vermeer* a cura del *Google Cultural Institute* in cui sono esposte le eredità che il pittore fiammingo ha trasferito ad esempio alla *street art* e alla moda.

Con l’avvento del digitale e di internet le differenze tra le istituzioni dei GLAMs si sono sfumate fino a diventare quasi impercettibili e quindi, consci della grande mole di materiale digitale e digitalizzato di cui disponiamo e dopo averne analizzato anche i limiti, ci si pone ulteriori domande relative a quale sia il senso della digitalizzazione del patrimonio.

In particolare ci si chiede se il patrimonio digitalizzato conservato negli archivi è in grado, tramite un’azione progettuale, di attivarsi per contribuire a generare nuovo patrimonio. Pertanto in questa parte 2 si evince lo spazio che si è venuto a creare per il design come portatore di senso, ruolo che nel contesto delle riproduzioni digitali sembra crescere di importanza. Infatti non si tratta di quali soluzioni tecnologiche possano offrire una migliore esperienza di fruizione, ma di riportare il discorso progettuale dalla sfera del *problem-solving* a quella del *problem-setting*.

Bibliografia della Parte 2

A

- Alsina, P. (2010). De la digitalización de la cultura a la cultura digital. *Digithum*, (12), 1-2.
- Arvanitis, S. (2005). Computerization, workplace organization, skilled labour and firm productivity: Evidence for the Swiss business sector. *Economics of innovation and new technology*, 14(4), 225-249.
- Ashworth, G. J., & Tunbridge, J. E. (1999) Old cities, new pasts: heritage planning in some cities of Central Europe. *Geojournal*, , 49 – 69.

B

- Benjamin, W. (2013, or. 1936) *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Einaudi.
- Berggren, Å., Dell'Unto, N., Forte, M., Haddow, S., Hodder, I., Issavi, J., ... & Taylor, J. S. (2015). Revisiting reflexive archaeology at Çatalhöyük: integrating digital and 3D technologies at the trowel's edge. *Antiquity*, 89(344), 433-448.
- Bitelli, G. (2002, November). Moderne tecniche e strumentazioni per il rilievo dei Beni Culturali. In *Atti della 6 Conferenza Nazionale ASITA, Perugia (5-8 novembre) (Vol. 1, pp. 9-24)*.
- Bonacini, E. (2011). *Nuove tecnologie per la fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale*. Aracne.
- Bonacini, E. (2018) Partecipazione e co-creazione di valore culturale. *iziTRAVELSicilia ei principi della Convenzione di Faro/Participation and co-creation of cultural value. IL CAPITALE CULTURALE. Studies on the Value of Cultural Heritage*, 2018, 17: 227-273.
- Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. (2012). *Digital Humanities*. Mit Press.
- Bragagnolo, C., Malhado, A. C., Jepson, P., & Ladle, R. J. (2016). Modelling local attitudes to protected areas in developing countries. *Conservation and Society*, 14(3), 163.

C

- Cameron, F., & Kenderdine, S. (2007). *Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse*.
- Castells, M. (1996). *1996: The rise of the network society*. Oxford: Blackwell.
- Castells, M. (2000). Materials for an exploratory theory of the network society 1. *The British journal of sociology*, 51(1), 5-24.

Cataldo, L., & Paraventi, M. (2007). *Il museo oggi. Linee guida per una museologia contemporanea*, Milano: Hoepli.

Chen, S. S. (2001). The paradox of digital preservation. *Computer*, 34(3), 24-28.

D

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.

E

Eco, U. (2011). *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*. Giunti.

Europa, Consiglio di, (2014) documento conclusivo sul ruolo del patrimonio culturale per la società

G

Gere, C. (2009). *Digital culture*. Reaktion Books.

Guercio, M. (2008). Gli archivi come depositi di memorie digitali. *DigItalia*, 2, 37-52.

H

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., Bartolini, N., DeSilvey, C., Holtorf, C., Lyons, A., Macdonald, S., ... & Penrose, S. (2016). *Heritage Futures*.

Hedstrom, M. (1997). Digital preservation: a time bomb for digital libraries. *Computers and the Humanities*, 31(3), 189.

Howard, P. (2003). *Heritage: management, interpretation, identity*. A&C Black.

I

Ippoliti, E. (2011). Media digitali per il godimento dei beni culturali. *DisegnareCon*, 4(8), 2-13.

Irace, F., & Ciagà, G. L. (2013). *Design & Cultural Heritage*. Archivio animato.

J

Jeffrey, S., Hale, A., Jones, C., Jones, S., & Maxwell, M. (2015). The ACCORD project: archaeological community co-production of research resources. In 42nd Annual Conference on Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology, CAA2014 (pp. 289-295). Archaeopress.

Jones, S. (2017). Wrestling with the social value of heritage: Problems, dilemmas and opportunities. *Journal of Community Archaeology & Heritage*, 4(1), 21-37.

Jones, S., Jeffrey, S., Maxwell, M., Hale, A., & Jones, C. (2018). 3D heritage visualisation and the negotiation of authenticity: the ACCORD project. *International Journal of Heritage Studies*, 24(4), 333-353.

K

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.

L

Lazzeretti, L. (2012). Cluster creativi per i beni culturali. L'esperienza toscana delle tecnologie per la conservazione e la valorizzazione (Vol. 121). Firenze University Press.

Lee, S. (2002). *Digital Imaging, a Practical Handbook* (London, Facet Publishing).

Lowenthal, D. (1996) *Possessed by the past. The heritage crusade and the spoils of history*, New York-

M

MacDonald, L. (2006). *Digital Heritage*. Routledge.

Maldonado, T. (1997). *Critica della ragione informatica* (Vol. 221). Feltrinelli Editore.

Manzini, E., & Jégou, F. (2004). Design degli scenari. *Design multiverso: appunti di fenomenologia del design*. Milão: Edizioni POLI. design, 189-207.

Mayer-Schönberger, V. (2010). *Delete: die Tugend des Vergessens in digitalen Zeiten*. Berlin University Press.

McLuhan, M., & Fiore, Q. (1967). *The medium is the message*. New York, 123, 126-128.

N

Navarrete, T. (2014). Becoming digital: A Dutch heritage perspective. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 44(3), 153-168.

P

Petrelli, D., Ciolfi, L., van Dijk, D., Hornecker, E., Not, E., & Schmidt, A. (2013). Integrating material and digital: a new way for cultural heritage, *interactions*, v. 20 n. 4. July+ August.

Poria, Y. e G. Ashworth (2009) Heritage Tourism-Current Resource for Conflict. *Annals of tourism research*, 36, 3.

Pok, W. S. W., & Wei-hsin, D. H. (Eds.). (2014). *Digital heritage and culture: strategy and implementation*. World Scientific.

Poulot, D. (2006). De la raison patrimoniale aux mondes du patrimoine. *Socio-anthropologie*, (19).

R

Ragone, G. (2011). Digital Heritage: Memoria, cultura, tecnologia e istituzioni ibride. *I cantieri della memoria*, Napoli: Liguori, 3-68.

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.

A Report to the Council on Library and Information Resources. Council on Library and Information Resources, 1755 Massachusetts Ave., NW, Washington, DC 20036.

S

Salarelli, A. (2014). Diritto all'oblio e archivi online dei quotidiani: alcune considerazioni sulla memoria sociale ai nostri tempi. *JLIS. it*, 5(1), 1-20.

Schnapp, J. T. (2015). *Digital humanities*. EGEA spa.

Settis, S. (2002). *Italia spa. L'assalto al patrimonio culturale*.

Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0. Smith, LauraJane (2006), *The Uses of Heritage*, Taylor and Francis.

Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge.

Spagnoli, A. (2013). Istituzioni culturali e digital cultural heritage. Nuovi paradigmi di acquisizione, conservazione e valorizzazione nel contesto della cultura digitale. In *Design e Cultural heritage, progetto e memoria del temporaneo*, a cura di Lupo E. e Trocchianesi, R.

Stobiecka, M. (2018). Digital Escapism. How Do Objects Become Deprived of Matter?. *Journal of Contemporary Archaeology*, 5, 1-19.

Spampinato, D. (2018). AIUCD2018-Book of Abstracts.

Strocker, N., & Vogels, R. (2014). Survey report on digitization in European cultural heritage institutions (pp. 1-54).

T

Terras, M. (2010). Digital curiosities: resource creation via amateur digitization. *Literary and linguistic computing*, 25(4), 425-438.

Troilo, S. (2005) *La patria e la memoria. Tutela e patrimonio culturale nell'Italia unita*, Milano, Electa Mondadori.

Tunbridge J.E, Ashworth G.J, (1996) *Dissonant heritage: the Management of the Past as a Resource in Conflict*, Chichester, J.Wiley.

U

UNESCO, (novembre 1972) *Convention concernant la protection du patrimoine mondial, culturel et naturel*, Paris.

UNESCO, Centre du patrimoine mondial (2008) *Orientations devant guider la mise en œuvre de la Convention du patrimoine mondial*, Paris.

UNESCO (2003) *Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel*, Paris, 17 ottobre.

V

Verganti, R. (2009). *Design driven innovation: changing the rules of competition by radically innovating what things mean*. Harvard Business Press.

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.

PARTE 3.

**Il patrimonio
degli archivi**

“Si aspettano
la possibilità
di discutere,
condividere e
remixare ciò che
consumano”

N. SIMON, 2010

ANTE: ARCHIVI OVUNQUE

Le tecnologie digitali hanno avuto un notevole impatto sui GLAMs spingendoli a dover ripensare completamente il loro ruolo e le loro funzioni. Il raggruppamento delle istituzioni culturali sotto un acronimo, infatti, suggerisce delle differenze quasi impercettibili e confini sfumati.

Come nel caso dei musei, il patrimonio in formato digitale conduce anche gli archivi verso un cambiamento sostanziale di funzioni e scopo: da statico deposito di risorse documentali assumono il ruolo di contenitori di informazioni pronte ad essere impiegate ai fini sociali, civili, di sviluppo e come supporto alla creazione di nuove produzioni culturali.

La mutazione offerta dal digitale, dunque, mette in crisi non solo le tradizionali modalità con cui gli archivisti gestiscono il materiale, ma soprattutto come questo si rapporta con il pubblico: anche nell'ambito degli archivi, infatti, osserviamo la trasformazione del pubblico in utente, non necessariamente in loco e non necessariamente esperto.

Progressivamente i GLAMs hanno digitalizzato le proprie collezioni e molte istituzioni hanno compiuto la scelta di renderle disponibili online, non sotto forma di surrogato del museo fisico, ma come archivio digitale consultabile ovunque. Il materiale digitalizzato è stato quindi impiegato sia per sfruttare le nuove modalità di fruizione museale - di cui si è discusso nella parte precedente (2)- sia per essere vissuto fuori dalle istituzioni, raccolto in aggregatori, tematici o nazionali e messo a disposizione degli utenti in remoto.

L'archivio assume quindi un ruolo attivo nel presente e fa parte di ogni istituzione culturale, estendendo il proprio significato: non più un'istituzione dedita esclusivamente alla conservazione e catalogazione di materiale documentario desueto, fuori dall'uso comune, ma potenzialmente dedita all'attivazione.

Anche nel campo degli archivi assistiamo quindi ad uno spostamento concettuale, in questo caso da ruolo di custode a motore nel processo di costruzione della memoria.

Inoltre, con l'aumento esponenziale del materiale digitale, e la possibilità di diffonderlo tramite il web, molte istituzioni culturali hanno iniziato a domandarsi se internet potesse diventare uno strumento di diffusione delle testimonianze di conoscenza conservata.

In questo nuovo scenario alcune pionieristiche istituzioni aderiscono ai movimenti *Open Access* e *Creative Commons* e "liberano" le proprie collezioni rinunciando ai diritti di riproduzione; si inizia così a percepire una consapevolezza maturata di un patrimonio d'archivio che deve essere messo in circolo, usato e ri-usato, azioni finalmente possibili grazie alla nuova dimensione, quella digitale.

[GLOSSARIO]

Archivio

“L’archivio è l’insieme di documenti di ogni tipo, prodotti e ricevuti da una persona fisica o morale, da un organismo nell’ambito della sua attività, e conservati”

(Definizione del Consiglio Internazionale degli Archivi)

1. Archivio come complesso documentale:

Una raccolta organizzata e sistematica di documenti di diversa natura prodotti e/o acquisiti da soggetti pubblici o privati, custoditi in funzione del loro valore di attestazione e di tutela di un determinato interesse. L’interesse potrà essere di varia natura: politico-sociale (amministrativo, giudiziario, scientifico, militare, religioso...) o patrimoniale (Natale, 1976).

Archivio digitale: raccolta organizzata e sistematica di documenti in formato digitale.

2. Archivio come istituzione:

Con “archivio” si intende anche l’istituzione che ha il compito di tutelare e valorizzare un insieme di documenti (es. Archivio di Stato).

3. Archivio come luogo di conservazione:

Un luogo fisico o digitale dedicato alla conservazione e organizzazione dei documenti.

Archivio digitale: le definizioni 2 e 3 in ambiente digitale si fondono ed identificano nel portale dell’istituzione volta alla tutela, conservazione e valorizzazione dei documenti reso accessibile in formato digitale. Può essere *online* quando è reso accessibile via internet, *offline* quando il *medium* digitale è usato come strumento di consultazione in sede dell’istituzione.

Aggregatore

Riunisce archivi diversi, una sorta di archivio di archivi. Reso possibile dalla digitalizzazione, raccoglie materiale proveniente da vari luoghi, contesti e collezioni può essere tematico, nazionale o internazionale.

Archivio come inteso per la ricerca

In questa ricerca il termine archivio verrà utilizzato secondo una dimensione omnicomprensiva sia di complesso documentale che di luogo di conservazione, organizzazione ed accesso. Ci si riferisce esclusivamente a manifestazioni del *Cultural Heritage* trasferite su supporto digitale in formato visivo (immagine, modello 3D o video) e accessibili *online*, indipendentemente dalla natura dell’originale o dalla istituzione di provenienza.

Le ragioni di tale scelta terminologica risiedono in:

1. Il digitale ha sfumato i confini tra le istituzioni culturali fino a renderli quasi impercettibili per funzioni e scopo (GLAMs) rispettivamente alla loro presenza *online*.
2. Gli obiettivi della ricerca non intendono definire pattern o procedure di archiviazione, ma studiare lo scenario di diffusione del materiale culturale digitale, indagare se e come il design può contribuire alla sua attivazione e che ruolo possono avere questi oggetti nella cultura del progetto.

Dato

Descrizione elementare e codificata di un'informazione cui - se ben strutturato - può condurre. Atomo informativo.

Es. Nome: Margherita

Documento / Record

Documento è qualsiasi mezzo che provi l'esistenza di un fatto, nel nostro caso di un dato. Record è una serie di dati strutturati e contestualizzati.

es. Dato1, Nome: Margherita; Dato2,

Cognome: Tufarelli > Record: [Nome:

Margherita Cognome: Tufarelli]

Recordkeeping

Attività volte ad organizzare e conservare i documenti/record

Creative Commons



ATTRIBUTION
OTHERS CAN COPY, DISTRIBUTE, DISPLAY, PERFORM AND REMIX THE WORK IF THEY CREDIT THE CREATOR'S NAME AS REQUESTED BY THE CREATOR.



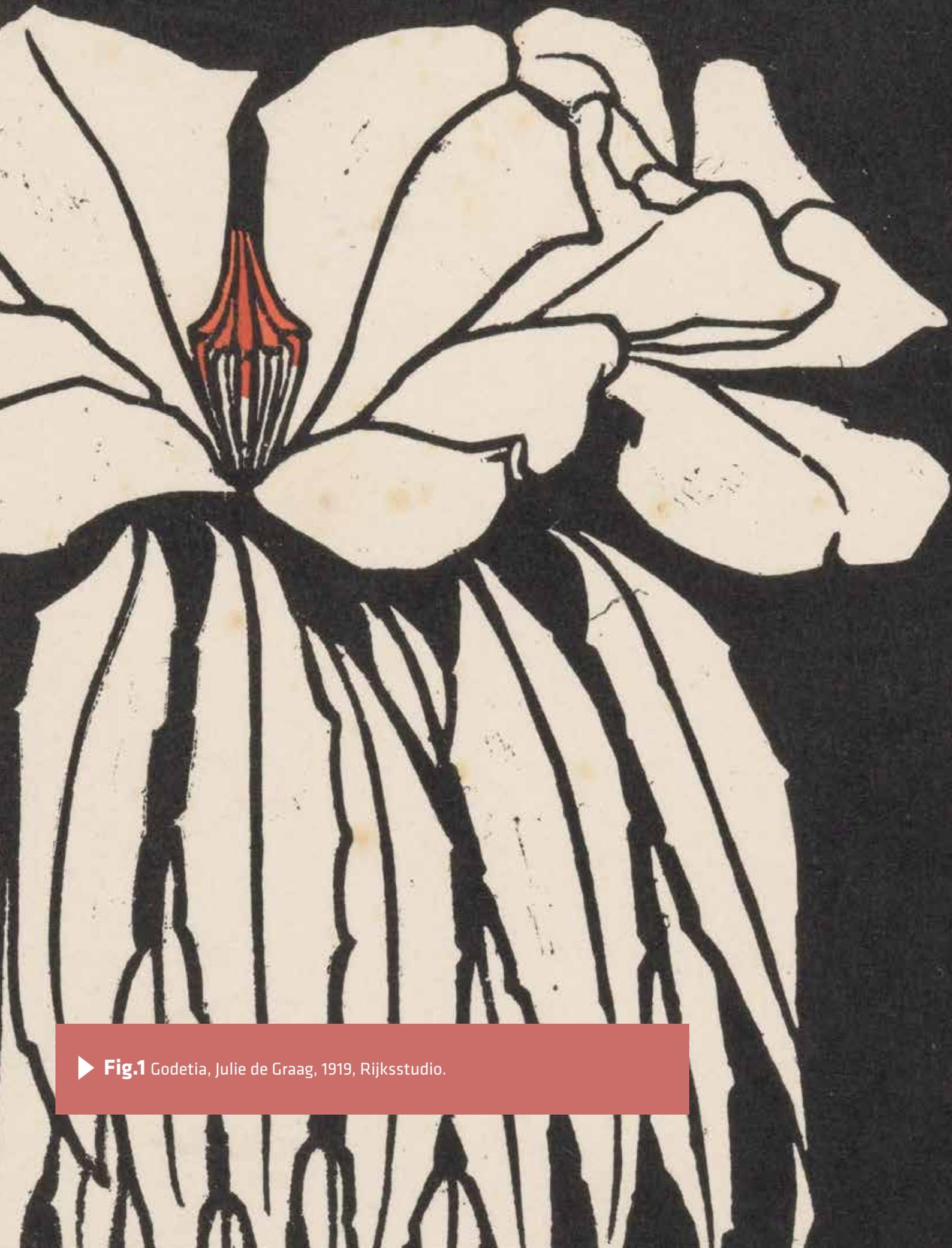
NO DERIVATIVE WORKS
OTHERS CAN ONLY COPY, DISTRIBUTE, DISPLAY, OR PERFORM VERBATIM COPIES OF THE CREATOR'S WORK.



SHARE ALIKE
OTHERS CAN DISTRIBUTE THE CREATOR'S WORK ONLY UNDER A LICENSE IDENTICAL TO THE ONE THE CREATOR HAS CHOSEN FOR THEIR WORK.



NON COMMERCIAL
OTHERS CAN COPY, DISTRIBUTE, DISPLAY, PERFORM AND REMIX THE CREATOR'S WORK BUT FOR NON-COMMERICAL PURPOSES ONLY.



▶ **Fig.1** Godetia, Julie de Graag, 1919, Rijksstudio.

3. Il patrimonio degli archivi

3.1 La rivoluzione dell'archivio

Le tecnologie digitali hanno avuto un notevole impatto su musei, biblioteche ed archivi spingendoli a dover ripensare completamente il loro ruolo e le loro funzioni. Secondo Ian Ruthven e Gobinda Chowdhury (2015), le tecnologie “hanno offerto nuove opportunità per la creazione di riproduzioni digitali il cui accesso è possibile da qualsiasi parte del mondo e senza causare alcun danno fisico”; i musei e le istituzioni culturali dedite alla conservazione del materiale documentario hanno infatti investito notevoli risorse nella digitalizzazione e, forse proprio grazie al cambiamento di prospettiva che ha investito tutto il vasto campo del *Cultural Heritage*, nella divulgazione del materiale digitalizzato. Sono infatti comparsi negli ultimi due decenni, contestualmente alla nascita ed alla diffusione di internet, moltissimi contenuti digitali accessibili online -liberamente o a pagamento- presenti sia in portali di specifica proprietà del museo o dell'istituzione di riferimento, sia in piattaforme di aggregazione di archivi diversi. Se quindi, la digitalizzazione delle proprie collezioni rappresenta un'attività propedeutica all'utilizzo di soluzioni tecnologiche dedicate alla fruizione, questa arricchisce gli archivi digitali¹ ossia il “luogo” dove questi oggetti culturali digitali sono custoditi.

Si individua a questo punto la necessità di chiarire cosa sia un archivio: la parola si è nel tempo consolidata in una triplice accezione, quella di

¹ Per chiarimenti sull'utilizzo del termine si veda il Glossario posizionato all'inizio della Parte 3.

² Gli archivi sono tradizionalmente il terreno metodologico della storia, più recentemente sono diventati lo sfondo concettuale ed analitico di una serie di discipline rendendo i termini "archivio" e "archivi" notevolmente elastici. Ora sono delle parole chiave utilizzate 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" al di fuori del campo della storia in letteratura si identifica in "Archival Turn" (American Historical Association, 2015)

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, oggetti e/o informazioni opportunamente catalogati e strutturati in maniera tale da permetterne l'accesso.

Le tecnologie informatiche hanno provocato intensi cambiamenti anche nella scienza archivistica che potrebbero essere sintetizzati nel concetto di *Archival Turn*² di cui gli studiosi di settore dibattono da circa trent'anni (Bearman, 1991, 1994, 1999; Cook, 1994; Duranti, 1997, 2001).

Nel 1994, ad esempio, Terry 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 delle collezioni conservate dai GLAMs ha consolidato la loro missione di divulgazione estendendone la presenza online e così, in Italia, ed in tanti altri paesi in particolare europei, si è puntato alla costruzione di sistemi archivistici complessi. Come risultato si è ottenuto un **variegato ecosistema di archivi** che hanno l'intenzione di essere multidimensionali, dinamici, aperti, 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: l'utente remoto.

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 pubblicazione online ha 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 quantitativa, 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 è squisitamente culturale, dal momento che poter consultare gli archivi per via digitale 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.** Sulla scia quindi della grande attenzione all'accesso e all'utilizzo al patrimonio culturale di cui abbiamo discusso nella parte 1, 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. **Progressivamente sono stati costruiti sistemi archivistici territoriali e nazionali, consultabili on line, alcuni dei quali permettono ricerche trasversali sulla documentazione, a prescindere dall'archivio, istituto o soggetto privato che la conserva.**

Successivamente, precisamente nel primo decennio degli anni Duemila, sono nati progetti significativi relativi alle "reti di archivi" o a quelli

che molti studiosi di archivistica definiscono “archivi inventati”³: gli aggregatori. Si tratta di una sorta di raccolta di materiale proveniente da diversi archivi sotto un unico portale, talvolta tematico⁴ (EFHA) o legato ad un contesto territoriale⁵ (Culturaitalia), talvolta multi-tematici come ad esempio Europea⁶, esperienze delle quali approfondiremo lo studio nella parte successiva.

Ma qual è il significato degli archivi? 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 ricerca 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**. L’archivio non è un luogo di conservazione e accumulazione, ma di 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).

³ La definizione coniata da Roy Rosenzweig è stata fatta propria da molti autori, in molteplici circostanze

⁴ European Fashion Heritage Association è un aggregatore tematico per la moda storica Europea. www.fashionheritage.eu

⁵ Culturaitalia è l’aggregatore nazionale del patrimonio culturale italiano. www.culturaitalia.it

⁶ Europea è l’aggregatore multi-tematico del patrimonio culturale europeo. www.europeana.eu

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

3.2 The Yellow Milkmaid: il caso della Lattaia gialla

La reperibilità online di immagini relative al *Cultural Heritage* ha causato il comune fenomeno della difformità tra le riproduzioni digitali disponibili online, sia sui siti web appartenenti ai GLAMs, sia su siti non istituzionali⁷. Talvolta accade che sugli stessi portali dei GLAMs ci siano riproduzioni digitali della stessa opera con sostanziali differenze cromatiche, molte delle quali sono segnalate sul blog *the yellow milkmaid syndrome*⁸. Quella che in letteratura è identificata come “la sindrome della lattaia gialla” fa quindi riferimento all’evidenza aneddotica delle differenze tra le immagini disponibili online, che possono spingere chi le osserva ad avere dubbi su quale sia la versione originale.

La problematica ha origine proprio dalla Lattaia di Vermeer da cui prende il nome: durante una indagine interna il Rijksmuseum scoprì che ben diecimila siti web proponevano l’immagine della Lattaia, la maggior parte delle quali era sorprendentemente gialla rispetto all’originale (Verwayen et al, 2011). La presenza così diffusa dell’immagine gialla portò i visitatori del Rijksmuseum a mettere in dubbio l’autenticità di quella riportata sui prodotti in vendita presso lo *shop* del museo:

“people simply didn’t believe the postcards in our museum shop were showing the original painting. This was the trigger for us to put high-resolution images of the original work with open metadata on the web ourselves. Opening up our data is our best defence against the ‘yellow Milkmaid’.” (Dibbits, 2011)

Il caso della lattaia gialla è particolarmente significativo per aver spinto il museo olandese ad adottare ingenti cambiamenti nelle proprie politiche di gestione; il Rijksmuseum infatti è stata la prima istituzione culturale europea (Verwayen et al, 2011) a cambiare radicalmente le sue politiche digitali. Durante il lungo periodo di chiusura per ristrutturazione (2005-2013), il museo ha infatti digitalizzato tutta la collezione e nel 2013 ha deciso di pubblicare online, con licenza *CC0-public domain*⁹, più di 200 mila immagini ad alta risoluzione tramite un portale denominato *Rijksstudio*, di fatto rappresentando una *best practice* di riferimento internazionale¹⁰.

⁷ Spesso infatti succede che una persona pubblica online contenuti propri e, non trovando disponibili le immagini fornite dalle istituzioni culturali, le cerca su siti terzi, oppure le scansiona da libri, le fotografa autonomamente durante la visita ad un museo per poi editarle in un secondo momento.

⁸ <https://yellowmilkmaidsyndrome.tumblr.com>

⁹ Segal, Nina 2013. “Masterworks for One and All.” The New York Times, May 28. <http://www.nytimes.com/2013/05/29/arts/design/museums-mull-public-use-of-online-art-images.html>

¹⁰ *The problem of the yellow Milkmaid* è il titolo del secondo White Paper rilasciato da Europeaana per diffondere l’iniziativa dell’*Open Access*. (Verwayen et al, 2011).

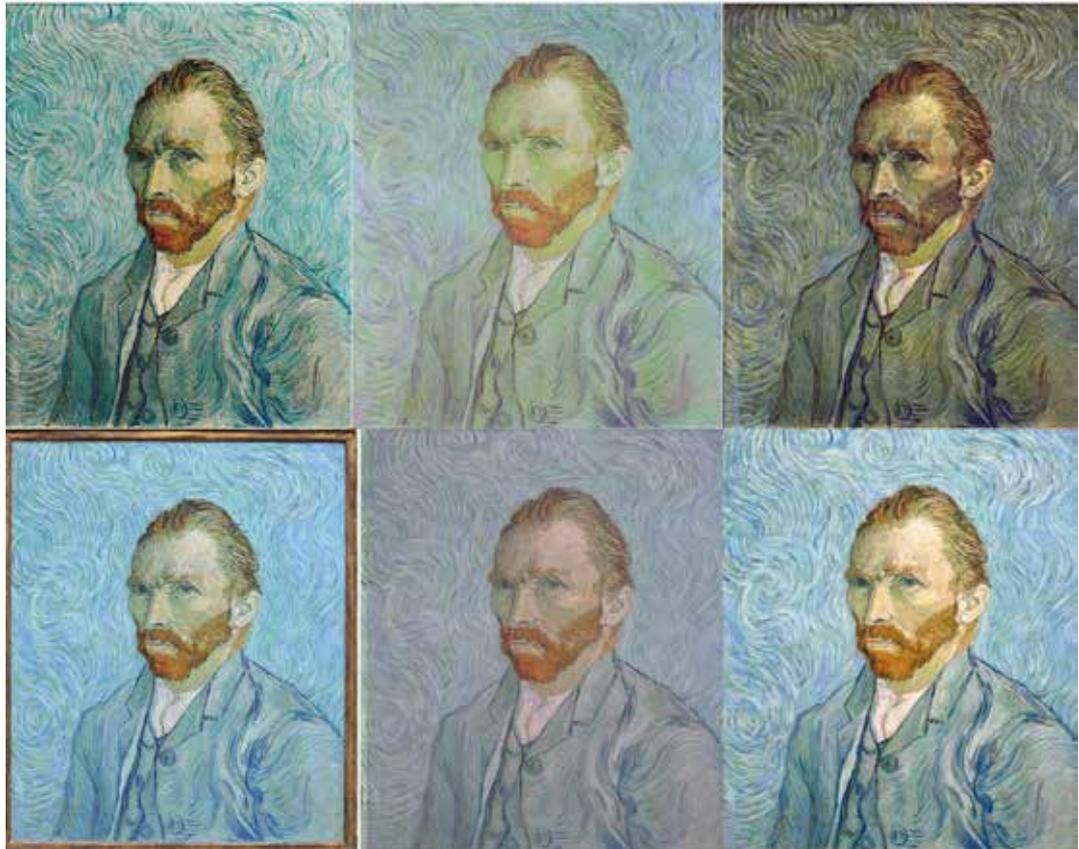
Sarah Stierch, attiva sostenitrice del movimento *Open Culture*, ha dato vita al blog *The Yellow Milkmaid Syndrome* dove sono sia individuate che confrontate le varietà di versioni di una stessa opera che possono essere reperite online. Ciò a cui mira il blog è sostenere che quando una istituzione culturale non pubblica online le sue collezioni, oppure quando le riproduzioni sono di scarsa qualità in termini di risoluzione, è probabile che altre versioni dell'opera possano essere trovate altrove nel web. In questo scenario l'istituzione non ha alcun controllo sull'utilizzo dell'immagine. La strategia migliore per combattere il fenomeno, secondo la Stierch, è proprio quella adottata dal Rijksmuseum, ossia non “nascondere” le collezioni ma prenderne il controllo e pubblicare in *Open Access*, immagini di alta qualità. Quello che in questo quadro emerge è un problema relativo all'autenticità e all'autorevolezza dei contenuti veicolati tramite canali web.

La radice della scelta di molte istituzioni di mettere in *Open Access* le proprie collezioni, di “liberarle” risiede infatti nella volontà di offrire un contenuto autorevole e autentico.



>**Fig. 2** Esempi delle diverse immagini reperibili online della Lattaia di Vermeer.

Fonte: The Yellow Milkmaid Syndrome.



>**Fig. 3** Sei differenti versioni dell'Autoritratto di Vincent Van Gogh (1889). L'Originale è conservato nel Musée d'Orsay. Public Domain.



>**Fig. 4** Due differenti versioni di Autoritratto con in mano ritratto di sorella. Rosalba Carrera, 1717 pastello su carta. Originale conservato alla Galleria degli Uffizi, Firenze, Italia. In Copyright.



>**Fig. 5** Due differenti versioni di Composizione IX di Vassily Kandinsky (1936). L'Originale è conservato al Centre Pompidou, Public Domain.

Rijksstudio

Rijksstudio¹¹ è il portale attraverso il quale il Rijksmuseum mostra online le immagini in alta risoluzione della collezione digitalizzata. Il sito rappresenta una *best practice* internazionale per gli archivi e gli aggregatori di istituzioni appartenenti ai GLAMs. L’iniziativa del Rijksmuseum è diventata un baluardo del movimento Open Glams e citato come caso esemplare da tutte quelle istituzioni che hanno compiuto una scelta simile successivamente¹².

Nel 2011 il museo ha pubblicato tutta la collezione online, con licenza CC-By SA ossia la licenza che ne permette il riuso ma con attribuzione. Nel 2013 la collezione del Rijksmuseum diventa di dominio pubblico e quindi ogni immagine può essere non solo scaricata ma anche rielaborata e utilizzata per qualsiasi scopo (anche commerciale) senza nessuna attribuzione. Rijksstudio nasce proprio con l’intenzione di permettere agli utenti di creare i “propri capolavori”(Rijksmuseum, 2013) tramite il riutilizzo di immagini ad alta risoluzione messe a disposizione dal museo. La decisione, guidata dal caso della Lattaia gialla (Europeana white paper n.2, 2011), si fonda sulla convinzione che i materiali custoditi dai musei, quando non sono più protetti da copyright diventano *cultural commons*¹³; appartengono quindi a tutti e tutti hanno il diritto di accedervi e usarli come meglio credono. Inoltre, questo tipo di strategia è stata adottata anche con l’obiettivo di riprendere il controllo della propria collezione tramite la sua condivisione e non la protezione¹⁴.

La nuova presenza digitale del museo si incentra su una visione di pubblico che ora vive una vita digitale: contenuti generati dagli utenti, interoperabilità e facilità di accesso digitale alle informazioni (Engberg, 2016).

Il Rijksstudio mira quindi a costruire un luogo d’incontro tra il museo ed i suoi visitatori anche in remoto, permette di registrarsi sulla piattaforma con un profilo personale e dare forma al proprio “studio” partendo dal materiale del museo. Nello specifico, le collezioni personali degli utenti possono essere create raccogliendo non solo le immagini delle opere conservate, ma anche selezionandone delle porzioni. Questo tipo di contenuti *user generated* ha riscosso un grande successo in termini di utilizzo (Gorgoles, 2017). Osservando la piattaforma, infatti, notiamo subito che il ruolo di

¹¹ <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio>

¹² Ad esempio sia lo Statens Museum for Kunst di Copenhagen che il Metropolitan Museum di New York nominano Rijksstudio quando annunciano la decisione di pubblicare le proprie collezioni in Open Access. <https://medium.com/smk-open/open-access-can-never-be-bad-news-d33336aad382>

¹³ Il *Cultural Commons* si riferisce a culture situate nel tempo e nello spazio - sia fisiche che virtuali - condivise ed espresse da una comunità. Un sistema di risorse intellettuali disponibili in una determinata area geografica o virtuale (Santagata et al. 2015)

¹⁴ Quando si condivide un oggetto materiale non lo si possiede più e non lo si può tutelare mentre invece in ambito digitale la condivisione crea un numero infinito di duplicati sempre condivisibili.

protagonista è attribuito all'immagine - o alla sua porzione - che l'utente può quindi scaricare (download), apporre su una serie di prodotti gadget che è libero di acquistare online dalla stessa piattaforma (cover per smartphone, borse shopper con stampa, poster, mousepad ecc).

L'aspetto più interessante però, al di là dei gadget, risiede nelle collezioni *user-generated* che con azioni diacroniche raccolgono porzioni di opere e legano materiale di epoche e contesti diversi, trovandone un filo conduttore. Ogni utente può quindi stabilire i suoi propri percorsi, costruire la propria narrazione secondo un portale che non è costruito per trasmettere conoscenza ma per invece costruirla spingendo all'esplorazione, alla scoperta.

In una pubblicazione del 2018 Peter Gorgles espone quelli che dopo cinque anni di presenza online sono i risultati qualitativi e quantitativi di Rijksstudio.

Quantitativi:

- Immagini ad alta risoluzione pubblicate online	383.646
- Numero di utenti di Rijksstudio	374.219
- RegISTRAZIONI con account Facebook	95.037
- RegISTRAZIONI con indirizzo email	279.182
- Numero totale di collezioni user-generated	302.872
- Download di immagini ad alta risoluzione:	5.255.658

Qualitativi:

- Il motivo che spinge gli utenti a sfogliare Rijksstudio spesso non ha nulla a che fare con l'arte o la storia dell'arte (Gorgles, 2018).
- Rijksstudio promuove la creatività ed il riuso fornendo gratuitamente opere d'arte digitali sia per uso privato che commerciale.
- La gamma di applicazioni è molto ampia: dai gadget, agli hotel, alla *Street Art* (Gorgles, 2018).

Oltre ai risultati espressi da Gorgles, ai fini della nostra ricerca tre sono le iniziative finalizzate al riuso che riteniamo importanti segnalare:

1) Collaborazione con Droog Design

Nel 2014 Rijksstudio avvia una collaborazione con lo studio di design Olandese Droog. Ne sono risultati una serie di prodotti ispirati da oggetti selezionati dalle collezioni del museo: i bicchieri di vetro AA, anelli porta tovaglioli stampati in 3D e una tovaglia in gomma. Ancora la serie *The New Original*, ispirata ai prodotti iconici cinesi, come le lampade a lampione e il tè per una e due teiere di Richard Hutten.

I risultati di questa collaborazione sono stati presentati nel 2014 in uno spazio in via San Gregorio durante il Salone del Mobile di Milano.

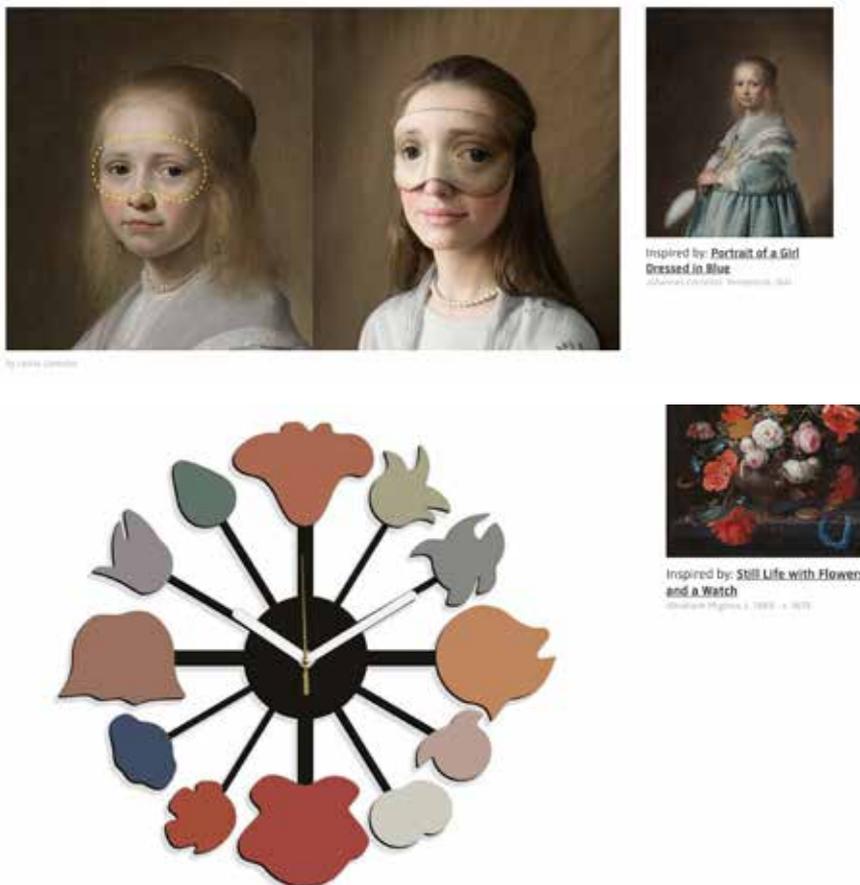


>Fig. 6 Alcuni dei prodotti risultato della collaborazione tra Rijksmuseum e Droog Design.

2)Rijkstudio Award

Lanciato per la prima volta nel 2014, è stato organizzato con cadenza annuale per tre anni, fino al 2017. Una giuria di esperti tra designer e curatori seleziona la migliore idea di riuso delle collezioni del Rijksmuseum.

L'edizione del 2017 è stata lanciata al livello mondiale con presentazione a Berlino (Blogfabrik), Londra (Design week) e New York (MOMA) ricevendo più di 2,600 candidature da 62 nazioni.



>Fig. 7 Alcune dei concept proposti per il Rijkstudio Award. In alto l'idea vincitrice del 2017 "Masterpieces Never Sleep" di Lesha Limonov, in basso un'altra candidatura di Taya Zhabinsky.

3) Collaborazione con Etsy

Etsy è un noto *marketplace* statunitense dedicato alla vendita di prodotti artigianali, in piccola serie o autoproduzioni. Comprende migliaia di singoli negozi appartenenti ad artigiani, designers e makers di tutto il mondo.

Sempre nel 2014, la collaborazione con il Rijksstudio ha visto la selezione da parte del *marketplace* di alcuni negozianti (secondo la terminologia usata da Etsy) scelti per reinterpretare, nei loro prodotti le opere del Rijksmuseum.

Dopo tre mesi dal lancio di Rijksstudio:

- 32 mila raccolte Rijksstudio;
- 112 mila *download*;
- 34% visitatori in più sul sito;
- La durata media di una sessione aumenta da 3 a 10 minuti;
- Su iPad il tempo medio di sessione è di 19 minuti. (Gorgoles, 2013)



3.3 Open heritage: scenari di cambiamento

Nella parte 1 di questo studio si è approfondito come il processo sociale di identificazione e selezione del patrimonio trae la sua essenza vitale, ma soprattutto la sua motivazione, dal presente e coinvolge tradizione, memoria e identità (Troilo 2005). Ogni generazione, ogni società si identifica negli oggetti culturali del passato che seleziona per tramandarli ai posteri. Secondo questa visione dinamica, infatti, ogni generazione attiva nuovamente il processo di produzione, identificazione e selezione del patrimonio. Secondo Tunbridge e Ashworth (1996):

“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 patrimonio culturale 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”.

In un quadro di sempre più diffusa digitalizzazione, che grazie ai progressi dei GLAMs è diventata quasi sistematica, si assiste ad una forte crescita delle riproduzioni digitali fornite dalle istituzioni culturali attraverso i propri siti web. Infatti

“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, p.4).

I numeri degli oggetti digitali disponibili online sono cresciuti notevolmente negli ultimi anni: il Metropolitan Museum di New York propone una collezione di oltre 500 mila immagini, oltre 600 mila quelle proposte invece dal Rijksmuseum di Amsterdam tramite Rijksstudio, mentre l'aggregatore Europea attualmente ne conta 58 milioni. Così è accaduto che insieme al rapido sviluppo delle ICT, le istituzioni hanno iniziato a domandarsi se internet potesse diventare uno strumento di diffusione e democratizzazione per i GLAMs e di conseguenza, ad interrogarsi sull'opportunità di offrire, quando possibile, i propri archivi digitali in *Open Access*.

Con il diffondersi di internet e dei *social media*, infatti, è avvenuta la "rivoluzione degli archivi" che 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). Con la comparsa dell'utente remoto assistiamo ad uno spostamento da pubblico ad utente, ciò sottende non solo una più specifica segmentazione di bisogni e desideri rispetto ad un pubblico visitante, non caratterizzato, al quale sottoporre contenuti culturali. Quello che in effetti suggerisce è un cambiamento sostanziale di approccio: dalla passività all'attività. Il pubblico assiste ad una rappresentazione, una messa in scena, uno spettacolo; l'utente usa un servizio, partecipa, ne fa parte. L'utente non è soddisfatto dal ricevere passivamente informazioni e contenuti culturali ma desidera essere attivo, produrre la sua stessa conoscenza, costruire opinioni proprie ed esprimere la propria creatività (Sarendhoff, 2013).

"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).

Quindi se il patrimonio per esistere e manifestarsi come identità culturale

15 *Open Knowledge* è una fondazione globale focalizzata sulla realizzazione del valore dei dati aperti per la società, mira ad essere un supporto per la società civile ad accedere e utilizzare i dati per agire sui problemi sociali, creare e condividere conoscenze. www.okfn.org

16 *Open Culture* propone media culturali ed educativi disponibili sul web in *public domain*. Corsi online, audiolibri, film, lezioni di lingua, lezioni tematiche e libri. www.openculture.com

17 *Open GLAM* è un movimento della Open Knowledge foundation sostenuto da un network globale di persone ed istituzioni che lavorano per aprire dati e contenuti custoditi dai GLAMs. www.openglam.org

18 www.opendefinition.org

ha la necessità di essere messo in circolo ed usato, e se le riproduzioni digitali hanno il diritto di essere identificate come heritage, anche queste per avere senso devono essere vissute e soprattutto usate.

Potrebbe a questo proposito risultare adeguato un rimando alle “cinque leggi della biblioteconomia” (1931) di S.R. Ranganathan, nelle quali l’autore sostiene che i libri devono essere usati se vogliamo che svolgano un ruolo attivo nella nostra comunità. Estendendo il concetto, lo stesso principio potrebbe considerarsi fondato per le risorse digitali, emerge quindi la necessità di guardare gli archivi digitali secondo nuove prospettive, quelle dell’utilizzo.

In materia di utilizzo delle risorse digitali ha avuto un ruolo molto importante la tendenza *Open* segmentata nei diversi settori merceologici o concettuali, in particolare, nel nostro campo di indagine ci si riferisce ai movimenti *Open Knowledge*¹⁵, *Open Culture*¹⁶ e *Open GLAM*¹⁷. I contenuti digitali o i dati sono “aperti” quando sono allineati con la *Open Definition* ossia:

“A piece of data or content is open 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.”¹⁸

Sostanzialmente, dal momento che grazie ad internet e 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. I GLAMs conservano una enorme quantità di immagini non protette dal diritto d’autore, sia perché prodotte in tempi precedenti alle odierne leggi sul copyright, sia perché molto spesso tali diritti sono scaduti (Smith 2013).

La questione del copyright è attuale quanto controversa dal momento che di frequente le istituzioni vendono i diritti di utilizzo delle immagini degli oggetti che conservano detenendo i diritti di non dell'opera originale bensì della sua riproduzione fotografica.

Alcune istituzioni infatti, hanno espresso preoccupazioni sul dare accesso libero alle proprie collezioni, anche in merito alla possibilità di un presunto utilizzo illegittimo ed improprio delle immagini. Dall'altro lato però c'è chi sostiene che il libero accesso alle immagini sul web è caratteristica irrinunciabile al giorno d'oggi oltre che una intrinseca manifestazione della cultura contemporanea (Barranha, 2018).

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 grazie all'avvento del movimento *Open GLAMs* e soprattutto grazie a pionieristiche iniziative come quella del Rijksmuseum. In tempi recenti, infatti, 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 delle opere per qualsiasi scopo”.
(Sarendhoff, 2013)

Sintesi dei 5 principi del movimento OpenGLAM:

1. Rilasciare le informazioni digitali sugli artefatti (metadati) di dominio pubblico utilizzando uno strumento legale appropriato come la licenza Creative Commons Zero (CC0).

Ciò consente di promuovere il massimo riutilizzo possibile dei dati e permette alle risorse di diventare più rilevanti garantendo al contempo la conformità con i principali aggregatori di dati culturali come Europeana e Digital Public Library of America.

2. Non appropriarsi di diritti di riproduzione sulle rappresentazioni digitali delle opere per le quali il copyright è scaduto e quindi di dominio pubblico.

3. Quando si pubblicano dati, dichiarare esplicitamente i propri desideri e aspettative in merito al riutilizzo dei contenuti e delle descrizioni, dell'intera raccolta di dati e dei suoi sottoinsiemi.

4. Quando si pubblicano dati, utilizzare formati di file aperti leggibili automaticamente.

Se le informazioni vengono rilasciate in un formato file chiuso, ciò può causare ostacoli significativi al riutilizzo delle informazioni codificate, costringendo coloro che desiderano utilizzare le informazioni ad acquistare il software necessario. La struttura e i possibili usi dei dati dovrebbero essere ben documentati, ad esempio in un database o in una pagina web.

5. Dovrebbero essere perseguite le opportunità di coinvolgere il pubblico in modi nuovi sul web.

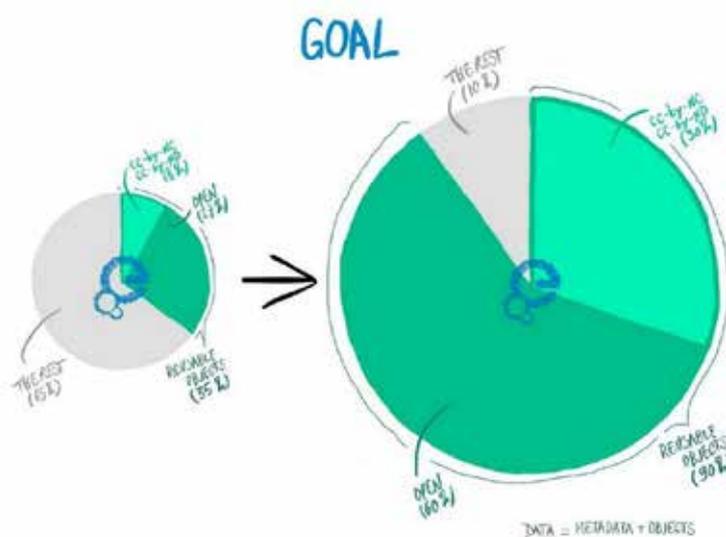
Documentare chiaramente i dati, i contenuti e i servizi che si offrono in modo che altri possano facilmente riutilizzare, sviluppare e migliorare ciò che si è reso disponibile.

fonte www.openglam.org

Sulla scia del successo della scelta pionieristica del Rijksmuseum, molte altre istituzioni culturali hanno liberato le proprie collezioni pubblicandole online, quando possibile in *public domain*, ciò è accaduto in contemporanea con lo svolgersi di questo studio. In particolare nel 2016 il SMK Museum di Copenhagen ha pubblicato la propria collezione in Open Access (Sarendhoff, 2016), nel 2017 la stessa scelta è stata compiuta dal Metropolitan Museum di New York (MET) e nel 2018 anche dalla Finnish National Gallery.

Douglas McCarthy e Andrea Wallace hanno raccolto in un unico documento, in continuo aggiornamento, tutte le istituzioni culturali mondiali che hanno adottato la politica dell'*Open Access*: “Survey of GLAM open access policy and practice” (Douglas 2018 to present).

Un ruolo molto importante nella battaglia del *public domain* lo ha avuto anche la piattaforma Europea, che con la *Public Domain Charter* (2010) mira a spingere le istituzioni il cui materiale digitale aggrega ad aumentare il numero di oggetti in CC0. Attualmente, infatti sui 58 milioni di oggetti digitali circa il 20% è in *public domain* (Europeana, 2018), considerati i numeri è certamente un buon risultato.



>Fig. 8 Obiettivo di Europeanana riguardo i contenuti Open.

Fonte European Strategic Plan 2015-2020

3.4 Punti di contatto: la teoria del continuum

Finora abbiamo indagato la “rivoluzione degli archivi” da un punto di vista esclusivamente teorico e concettuale, 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 dovute alla sostituzione del *lifecycle record 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 questa Tesi.

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.

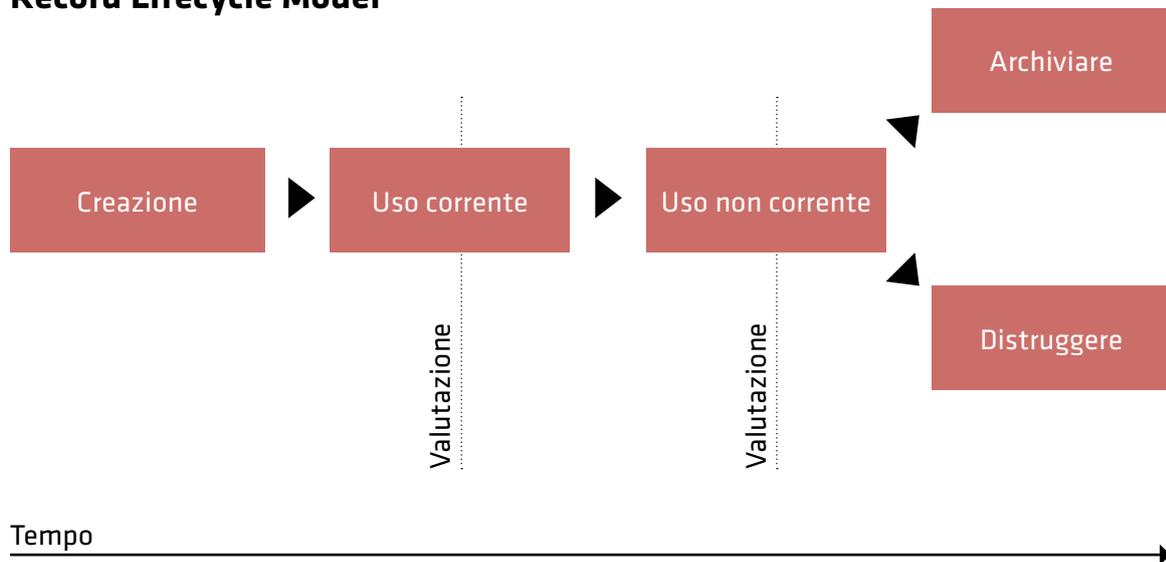
La teoria del *continuum* applicata al mondo degli archivi digitali ha origine in Australia¹⁹ con il lavoro di Frank Upward che, nel 1996, pubblica un articolo dal titolo *Structuring the Record Continuum Model: part one post-custodial principle and practices*²⁰. Il modello di Upward propone una rivisitazione del precedente *lifecycle model* (Schellenberg, 1965) che vede la vita del documento d’archivio simile a quella degli organismi viventi: una nascita nella creazione, una vita e poi inevitabilmente una morte ad eccezione di quei documenti considerati meritevoli di essere scelti per “sopravvivere” negli archivi storici.

Secondo il *Record Lifecycle Model* ci sono delle fasi chiaramente definibili e distinguibili (McKemmish, 1997) nelle procedure di *Recordkeeping* che creano una netta distinzione tra ciò che è “attuale” e ciò che invece è “storico”.

¹⁹ Nasce da un lavoro di ricerca di Frank Upward alla Monash University di Melbourne, le ulteriori indagini ed elaborazioni sono oggi affrontate all’interno del *Records Continuum Research Group (RCRG)*.

²⁰ Post-custodia, è un termine coniato da Gerald Ham (1981), indica l’era in cui la teoria e la pratica archivistica subisce un profondo cambiamento dovuto all’emergere dei computer e dalle tecnologie dell’informazione. Il concetto di Ham va contro la “propensione introspettiva” in cui gli archivisti si consideravano collezionisti passivi e “custodi” dei materiali fisici e ignari del “più ampio panorama storico e sociale che ci circondava” (Ham, 1981).

Record Lifecycle Model



>Fig. 9 Schema del *Record Lifecycle Model* ipotizzato da Schellenberg, 1965.

Rielaborazione a cura dell'autore.

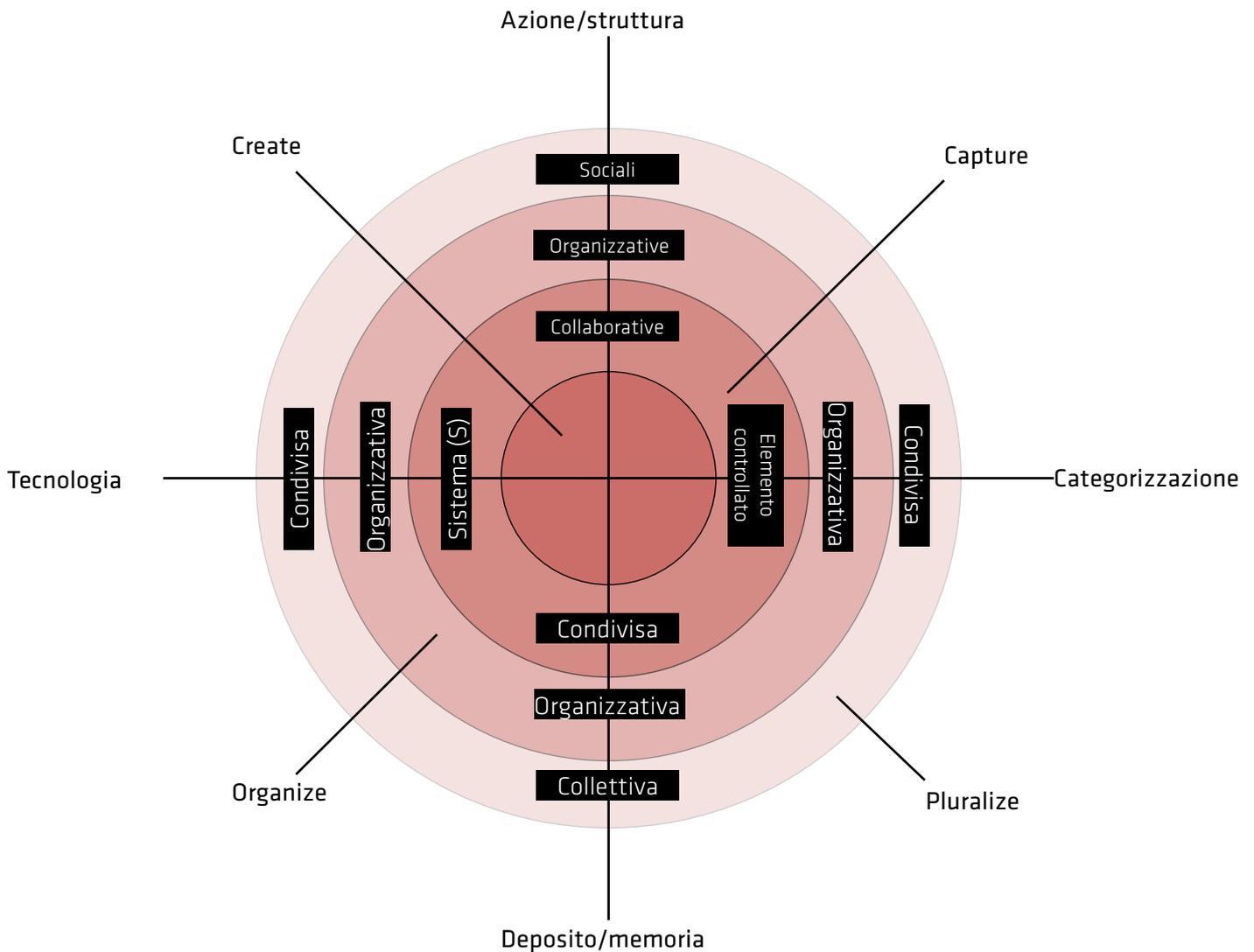
Il *Record Continuum Model* (RCM) nasce proprio dall'*archival turn* che ha introdotto nei dibattiti di settore un nuovo modo di pensare all'integrazione dei processi archivistici, sollevato dall'avvento del digitale, tale da mettere in dubbio questo modello lineare (fig.4): si tratta di un approccio 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 per quanto concerne:

- come concettualizzare contenuti e formati;
- come preservare il contenuto;
- come renderlo accessibile in un modo significativo.

Nel campo degli archivi del patrimonio culturale però, sorge un altro interrogativo fondamentale:

- come progettare processi per supportare la creazione, la selezione e la gestione di un archivio del patrimonio culturale? (Niu, 2012; Toyoda & Kitsuregawa, 2012).



>Fig. 10 Schema del *Record Continuum Model* teorizzato da Upward, 1996.
Rielaborazione a cura dell'autore.

Questi nuovi interrogativi 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 la digitalizzazione dell'archivio e la sua conseguente pubblicazione online, infatti, la tradizionale distinzione tra "archivio corrente", "archivio di deposito" e "archivio storico" perde di significato. Gli oggetti digitali archiviati si inseriscono in un processo continuo e fluido in cui è difficile individuarne un inizio e una fine.

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” (McKimmish, 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 (McKimmish, 1997). Il “processo particolare” di Sue Mc Kimmish potrebbe apparire come un concetto vago. È necessario però sottolineare 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 (Fig.5) 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 su quanto discusso nella parte 1 di questa tesi, in particolare quando si è sostenuto che **il patrimonio culturale può essere identificato in un processo di continua creazione che si autoalimenta e ed evolve come un tutto**. Secondo questa affermazione infatti, è possibile individuare un collegamento concettuale con il modello di Upward ulteriormente confermato dall'inclusione del patrimonio digitale e digitalizzato contenuto negli archivi nel *Cultural Heritage*.

Se poi consideriamo quanto sostenuto nella parte 2, l'archivio diventa un *medium* delle informazioni relative al patrimonio facendo emergere la necessità di sviluppare archivi che si rivelino davvero “attivi” e quindi focalizzati su come il materiale può essere (ri) usato o prodotto.

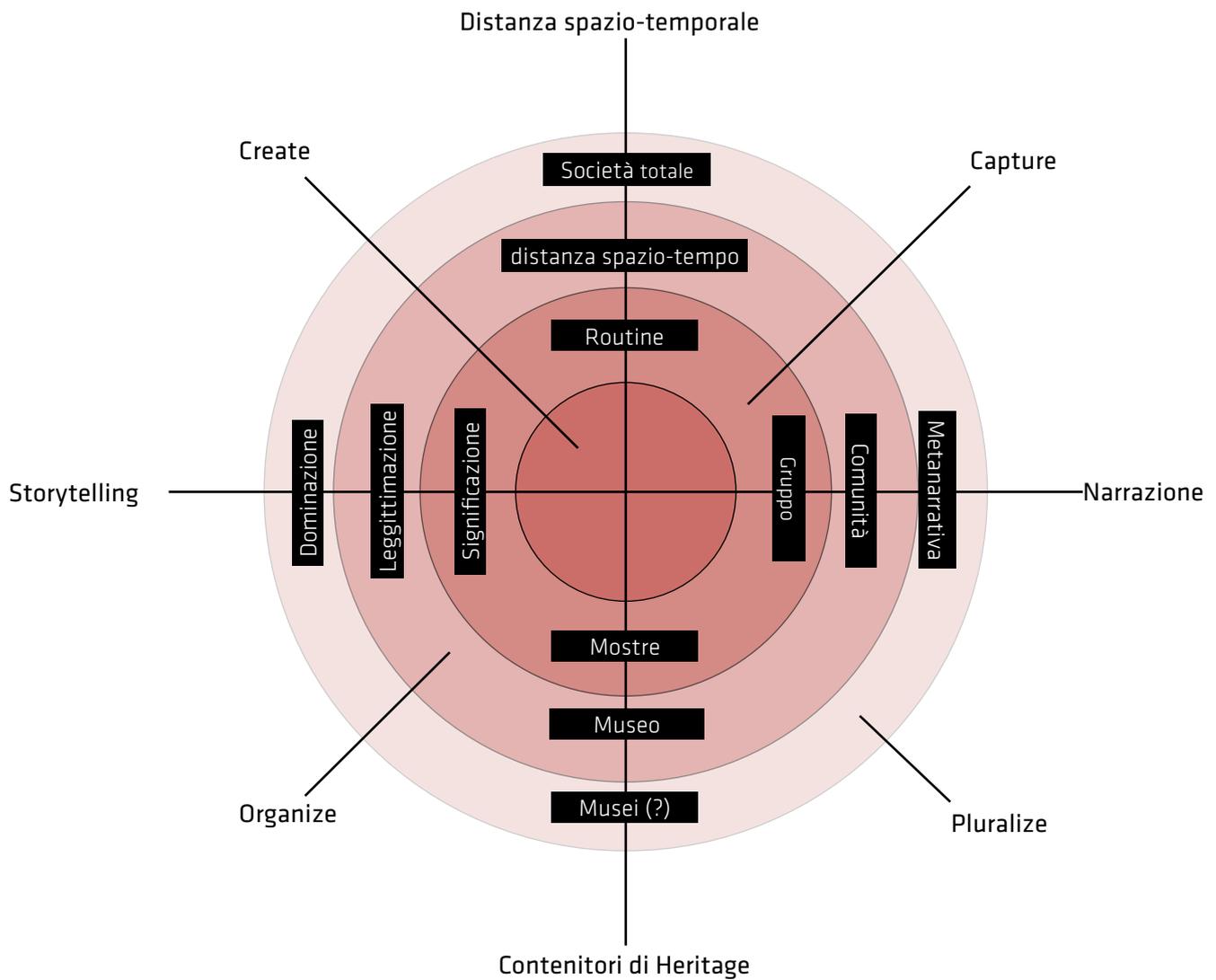
Dunque ai fini della ricerca è interessante notare, la sovrapposizione che si viene a configurare tra il continuo processo patrimoniale e il *Record Continuum*. A conferma, lo stesso Upward in un lavoro molto più recente

(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 sul patrimonio per comprenderne il ritmo persistente di “creazione, acquisizione, organizzazione e pluralizzazione”.

Istituzioni dedite alla memoria, come i GLAMs, 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, McKemmish, White, Lu, & Lau, 2008; Upward, 2005). **La creazione di memoria 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 & McKemmish, 2004). Ne è risultato un rafforzamento della disciplina archivistica negli ultimi 20 anni e l’esplosione della ricerca concernente la costruzione dell’archivio e dei *record* (Gilliland & McKemmish, 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 (Barnet, 2001).



>Fig.11 Schema del *Heritage Continuum Model* (Upward et al., 2018).

Rielaborazione a cura dell'autore.

“Un patrimonio culturale che vive solo come deposito, nei magazzini e nei server, non è un patrimonio culturale vivo”

J. SCHNAPP, 2013

POST: DEPOSITO vs. ATTIVAZIONE

Lo scenario ricostruito ci mostra la mutazione intrinseca 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. I processi sia patrimoniali, che relativi all'archivio nel contesto digitale stringono una relazione talmente stretta da risultare a volte sovrapposti (Gibbons, 2014): strati e contesti, presupposti e relazioni rendono il patrimonio culturale e l'archivio fortemente integrati.

Tuttavia, quando si tratta della relazione con le tecnologie e con l'informatica, la formazione tradizionale dell'archivista presenta ancora alcune lacune e fa emergere la necessità di profonde collaborazioni interdisciplinari (Hölling, 2015). Spesso, infatti, gli archivi digitali non riescono ad esplicitarsi in questo nuovo ruolo che gli è stato offerto dalla rivoluzione tecnologica, 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.

In altre parole, è una domanda di design della conoscenza (Shnapp, 2013) ma anche di progettazione strategica come dimostra il caso di Rijkssudio preso in esame.

L'archivio oggi ha il potenziale di permettere la 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 come strumento per la creazione di nuovo patrimonio.

La parte 4 è dedicata all'analisi della piattaforma Europea, caso studio principale di questo percorso di ricerca e aggregatore di archivi digitali del patrimonio europeo. Infatti, sulla scia delle riflessioni di Jeffrey Shnapp, cosa succede quando ci spostiamo da una collezione selezionata verso l'immenso? Cioè da decine o centinaia di oggetti culturali a centinaia di migliaia e decine di milioni? "Come navighiamo, descriviamo, analizziamo", ma soprattutto interpretiamo il patrimonio culturale "con, su e attraverso tali aggregati enormi?" (Shnapp, 2013). È proprio qui, nella relazione e nella mediazione che il design può e deve entrare in azione.

Bibliografia della Parte 3

A

Anderson, S., & Allen, R. (2009). Envisioning the archival commons. *The American Archivist*, 72(2), 383-400.

B

Barranha, H. (2018). Derivative Narratives: The Multiple Lives of a Masterpiece on the Internet. *Museum International*, 70(1-2), 22-33.

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. *Archives & Museum Informatics*.

Bearman, D., Miller, E., Rust, G., Trant, J., & Weibel, S. (1999). A common model to support interoperable metadata. *D-Lib magazine*, 5(1), 1082-9873.

C

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*, 22(2), 300.

COUSINS, J., POOLE, N., & RACINE, B. (2015). *Europeana Strategy 2015-2020*. Europeana Professional Website [en línea].

D

Derrida, J. (1995). *Archive fever: A Freudian impression*. University of Chicago Press.

Duranti, L. (1997). The archival bond. *Archives and Museum Informatics*, 11(3-4), 213-218.

Duranti, L. (2001). The impact of digital technology on archival science. *Archival science*, 1(1), 39-55.

E

Engberg, M. (2016). Digital Archives, the Museum and the Culture Snacker. *POLITICS PRACTICES POETICS*, 14.

Europeana Public Domain charter, (Aprile, 2010), si trova qui
http://proeuropeana.eu/c/document_library/get_file?uuid=d542819d-d169-4240-9247-f96749113eaa&groupId=10602

G

Gibbons, L. (2009). Testing the continuum: user-generated cultural heritage on YouTube. *Archives and Manuscripts*, 37(2), 89.

Gibbons, L. (2014). Culture in the continuum: YouTube, small stories and memory-making. Monash University Faculty of Information Technology Caulfield School of Information Technology.

Gilliland, A., & McKemmish, S. (2004). Building an infrastructure for archival research. *Archival science*, 4(3-4), 149-197.

Gilliland-Swetland, A. J., & McKemmish, S. M. (2006). *Archival Science: International Journal on Recorded Information*.

Gorgels, P., *Rijksstudio: Make Your Own Masterpiece!*. In *Museums and the Web 2013*, N. Proctor & R. Cherry (eds). Silver Spring, MD: Museums and the Web. Published January 28, 2013.

Gorgels, Peter. "Rijksmuseum mobile first: Rijksstudio Redesign and the new Rijksmuseum app." *MW18: MW 2018*. Published January 14, 2018.

H

Ham, F. (1981). Archival strategies for the post-custodial era. *The American Archivist*, 44(3), 207-216.

Holling, H. B. (2015). *Archival Turn*. RIXC and Liepaja's University Art Research Lab. I

M

McKemmish, S. (1997, April). Yesterday, today and tomorrow: a continuum of responsibility. In *Proceedings of the Records Management Association of Australia 14th National Convention*, 15-17 Sept 1997.

McKemmish, S., & Gilliland, A. (2013). Archival and recordkeeping research: Past, present and future. *Research methods: information systems, and contexts*, 79-112.

N

Niu, J. (2012). Functionalities of web archives. *D-Lib Magazine*, 18(3/4).

R

- Ranganathan, S. R. (1931). *The five laws of library science*. Madras Library Association (Madras, India) and Edward Goldston (London, UK).
- Ruthven, I., & Chowdhury, G. G. (Eds.). (2015). *Cultural heritage information: Access and management* (Vol. 1). Facet Publishing.

S

- Sanderhoff, M. (2013). Open images. Risk or opportunity for art collections in the digital age?. *Nordisk Museologi*, (2), 131.
- Sanderhoff, M. (Ed.). (2014). *Sharing is caring: openness and sharing in the cultural heritage sector*. Statens Museum for Kunst.
- Sanderhoff, M. (2015). This belongs to you. In *Reprogram* (pp. 86-112).
- 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.
- Schellenberg, T. R. (1965). *The management of archives*. Natl Archives Trust Fund Board.
- Smith, L., & Waterton, E. (2013). *Heritage, communities and archaeology*. A&C Black.
- Stevens, S. S. (1946). *On the theory of scales of measurement*.

T

- Timothy, D. J., & Boyd, S. W. (2006). Heritage tourism in the 21st century: Valued traditions and new perspectives. *Journal of heritage tourism*, 1(1), 1-16.
- Toyoda, M., & Kitsuregawa, M. (2012). The history of web archiving. *Proceedings of the IEEE*, 100(Special Centennial Issue), 1441-1443.
- Troilo, S. (2005). *La patria e la memoria. Tutela e patrimonio culturale nell'Italia unita*. Mondadori Electa.
- Tunbridge, J. E., Ashworth, G. J., & Graham, B. J. (2013). Decennial reflections on *A Geography of Heritage* (2000). *International Journal of Heritage Studies*, 19(4), 365-372.

U

- 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. (2005). Continuum mechanics and memory banks [Series of two parts] Part 2: The making of culture. *Archives and manuscripts*, 33(2), 18.

Upward, F., Reed, B., Oliver, G., & Evans, J. (2018). Recordkeeping informatics for a networked age. Monash University Publishing.

V

Verwayen, H., Arnoldus, M., & Kaufman, P. B. (2011). The problem of the yellow milkmaid: a business model perspective on open metadata. *Europeana White Paper*, 2. Verwayen, H. (2017). *Business Plan 2017: 'Spreading the Word'*. Europeana Foundation.

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.

Y

Yusof, Z. M., & Chell, R. W. (2000). The records life cycle: an inadequate concept for technology-generated records. *Information Development*, 16(3), 135-141.

Z

Zuliani, S. (2014). «Là dove le cose cominciano». *Archivi e musei del tempo presente*.

PARTE 4.
Europeana:
il caso studio

**“Trasformiamo
il mondo con la
cultura”**

EUROPEANA

ANTE: AGGREGATORE DEL PATRIMONIO DIGITALE EUROPEO

Nella Parte 4 di questa tesi si analizza la piattaforma Europeana: l'aggregatore del patrimonio culturale europeo. In particolare, una volta descritto lo scenario di cambiamento che ha investito il dominio dell'*Heritage* (parte 1), la comparsa del patrimonio digitale (parte 2) e la trasformazione degli archivi digitali (parte 3), si ritiene opportuno approfondire l'analisi con un ulteriore caso di studio.

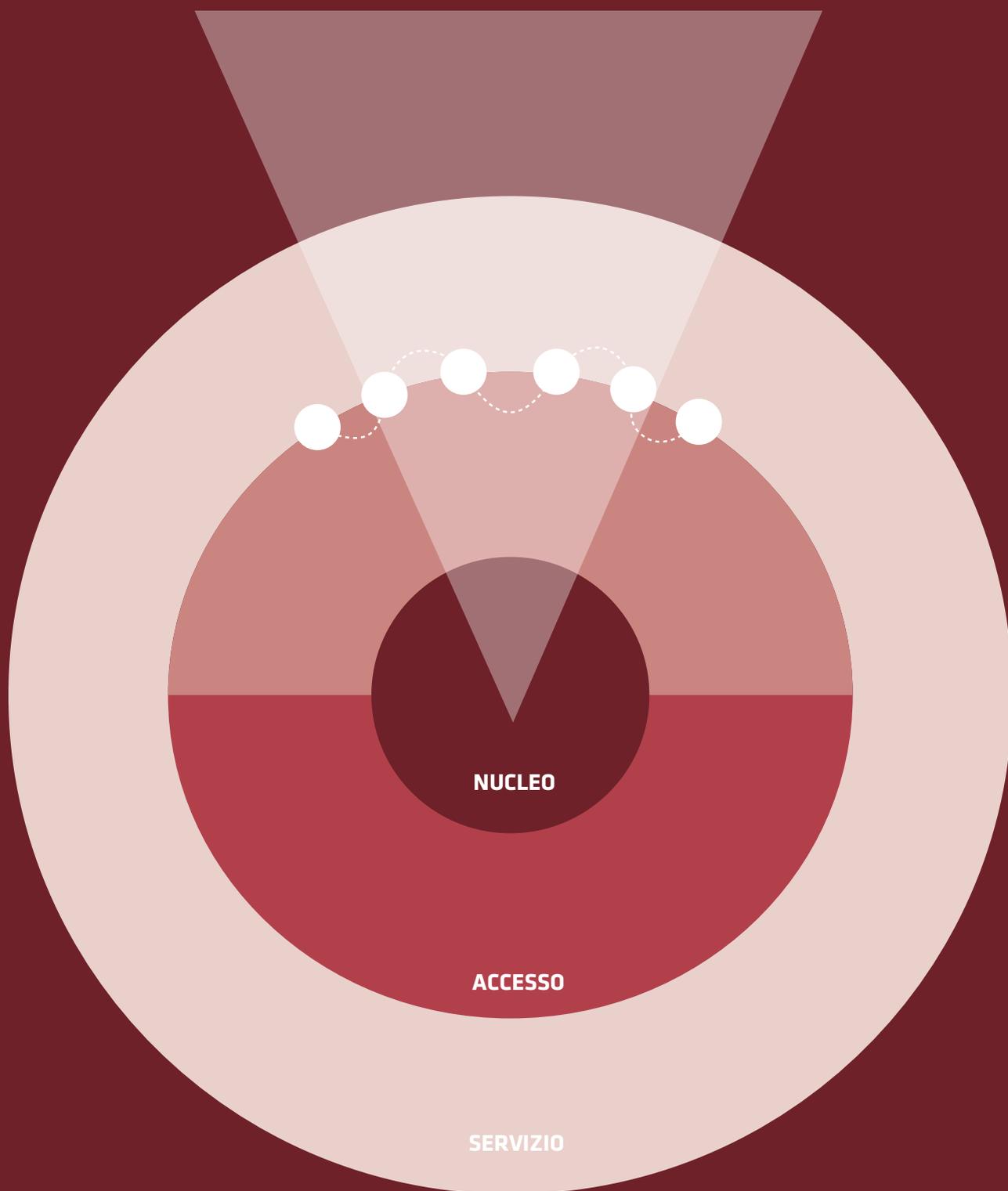
Europeana mira ad essere “una piattaforma e un innovatore culturale che riunisce persone e aziende che desiderano visualizzare, utilizzare e riutilizzare il patrimonio con persone e organizzazioni che hanno un patrimonio da condividere” (Europeana, 2014). L'analisi del caso è condotta attraverso una ricerca desk e viene qui suddivisa in tre aree: un nucleo che riguarda la sua dimensione plurale, il ruolo della piattaforma come punto di accesso unico ad archivi diversi, le modalità e le strategie impiegate a supporto delle attività di standardizzazione e raccolta di materiale estremamente differente.

Il livello di accesso viene analizzato nella sua dimensione contestuale e cioè nel comprendere come un documento digitale o un dato può diventare informazione significativa in un contesto per condurre quindi alla conoscenza. Per farlo ci si avvale dell'aiuto di discipline come *information e knowledge management* per ricostruire il percorso che i dati affrontano una volta raccolti e strutturati secondo lo standard. Per ultimo si analizza il livello del servizio e che tipo di esperienze la piattaforma propone per i gruppi target che ha individuato nei ricercatori, industrie creative ed “utente remoto”. Dall'analisi emergono una serie di criticità concettuali oltre che tecniche, nonostante si rilevi sempre una maggiore attenzione verso la risoluzione di quelle di natura tecnica tecnologica.

Successivamente si proverà a ricostruire le motivazioni e le nuove strategie che il design può offrire all'aggregatore per trovare un nuovo significato che miri al raggiungimento un ulteriore valore: il valore d'uso.

La Parte 4 termina con la proposta di un differente approccio, per compiere degli sforzi progettuali e di ricerca volti a comprendere il significato del materiale digitale contenuto in Europeana, sulla base della recente attenzione al riutilizzo da parte delle industrie creative.

Si presentano qui alcune proposte per l'attivazione finalizzata al riuso, proposte che si fondano sull'idea di allontanarsi dagli obiettivi quantitativi per mirare ad offrire materiale significativo e di qualità per quanto riguarda le immagini, le relazioni tra esse ed i contesti che le legano per renderle così pronte ad essere immesse nel processo di creazione di quello che sarà il patrimonio culturale del futuro.



► **Fig.1** Schema della modalità in cui è stata condotta l'analisi.
Elaborazione a cura dell'autore.

4. Europeana

4.1 L'aggregatore del patrimonio europeo

Di fronte a questa grande quantità di materiale digitalizzato, **gli archivi mutano la loro natura, passando da passivo deposito della memoria a contenitori di informazioni da attivare ai fini culturali sociali e civili.** Europeana è un progetto ambizioso che nasce con l'obiettivo di aggregare il patrimonio culturale europeo in formato digitale sotto un unico portale online, mira quindi a fornire un punto di accesso comune agli oggetti digitali appartenenti ad archivi di istituzioni europee dei GLAMs.

“La mission di Europeana è consentire alle persone di esplorare le risorse digitali dei musei, delle biblioteche, degli archivi e delle raccolte audiovisive d'Europa” (Purday, 2009).

Il portale fu ufficialmente lanciato il 20 novembre 2008 ed al suo esordio contava circa 3,5 milioni di oggetti digitali provenienti da 90 istituzioni europee, al momento della sua comparsa online fu recepito in modo eccezionale: 10 milioni di accessi all'ora (Spinelli, 2008a) ciò lo costrinse a chiudere per alcune settimane in modo da potersi organizzare a supportare un tale volume di visite (Spinelli, 2008b). Europeana oggi raccoglie immagini di dipinti e disegni, ma anche fotografie di oggetti esposti nei musei, testi, quotidiani, documenti d'archivio, registrazioni musicali e di

trasmissioni radio. Interroga simultaneamente le banche dati di diverse istituzioni e le risorse di moltissimi musei europei.

Europeana non è un vero e proprio archivio, almeno non nel senso letterale, ma **un aggregatore, un archivio di archivi, quindi un network, un punto di accesso unico** che nel primo decennio di attività è cresciuto esponenzialmente rispetto al materiale digitale che aggrega. Attualmente conta circa 58 milioni di oggetti provenienti da 3500 istituzioni culturali europee, di aree tematiche diverse e suddivise in 13 categorie quali ad esempio la moda, le mappe, la musica, la storia, l'arte e l'architettura conservati ed organizzati in numerosi formati.

La volontà, anche e soprattutto governativa, di raccogliere il materiale digitalizzato sotto un unico portale europeo emerge dalla lettera scritta nel 2005 da parte di sei capi di Stato e di governo indirizzata all'allora Presidente del Consiglio Europeo Jean-Claude Juncker e al Presidente della Commissione Europea José Manuel Durao Barroso, della quale se ne riporta una parte:

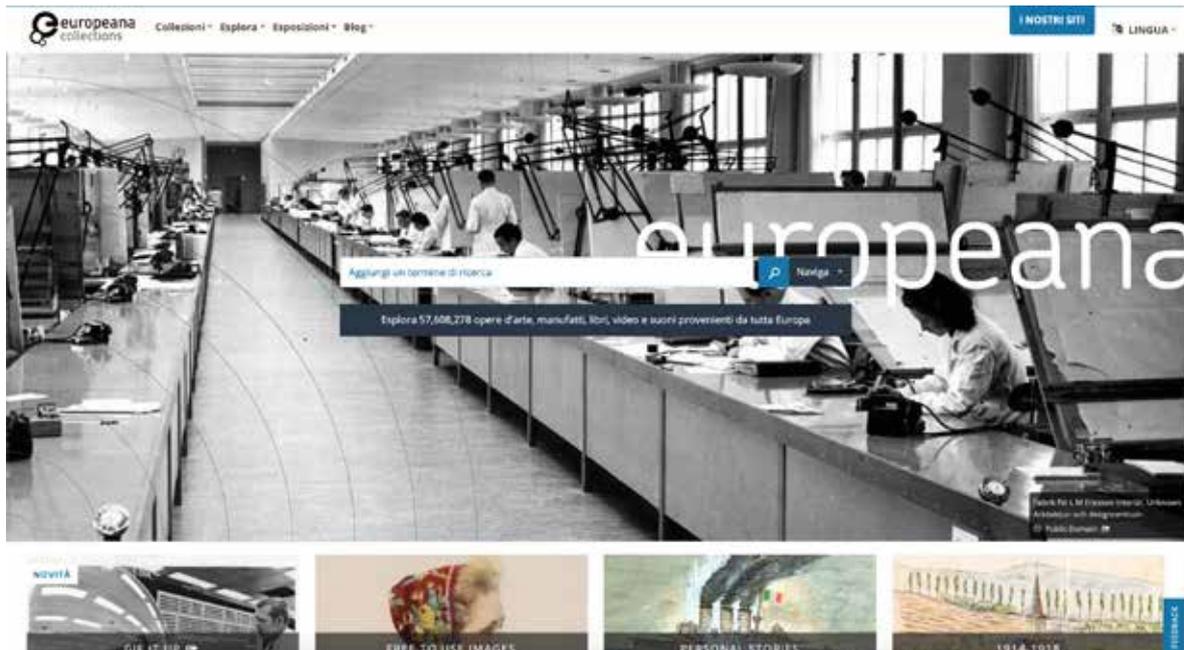
“Signor Presidente,

il patrimonio delle biblioteche europee è di una ricchezza e una varietà senza pari. Esso esprime l'universalità di un continente che, nel corso di tutta la sua storia, ha dialogato con il mondo. Tuttavia se non digitalizzato e reso accessibile in linea, questo patrimonio potrebbe un domani non occupare il posto che gli spetta nella futura geografia della conoscenza.

È per tale ragione che vorremmo far leva sulle attività di digitalizzazione già avviate da numerose biblioteche europee per metterle a sistema e costituire così quella che potremmo chiamare una biblioteca digitale europea, vale a dire un'azione concertata che comporti la messa a disposizione in modo massivo e organizzato del nostro patrimonio culturale e scientifico nelle reti informative mondiali»¹.

Proprio l'obiettivo governativo di mettere a sistema le attività di digitalizzazione portate avanti individualmente dai GLAMs ha fatto sì che l'Unione Europea finanziasse ripetutamente la Fondazione Europeana, sottolineando **il collegamento tra politiche nazionali degli stati membri**

¹ 28 aprile 2005.
I presidenti erano: J Chirac (Francia), A. Kwasniewski (Polonia), G. Schroeder (Lussemburgo), S. Berlusconi (Italia), J. L. R. Zapatero (Spagna) E F. Gyurcsany (Ungheria).
La lettera per intero è reperibile qui <https://www.elysee.fr/jacques-chirac/2005/04/28/message-de-mm-jacques-chirac-president-de-la-republique-aleksander-kwasniewski-gerhard-schroeder-silvio-berlusconi-jose-luis-rodriguez-zapatero-et-ferenc-gyurcsany-adresse-a-mm-jean-claude-juncker-president-en-exercice-du-conseil-europeen-et-jos>; consultato il 23.10.2019



>Fig. 2 Screenshot della homepage della piattaforma Europeana (8 ottobre 2019)

in materia di digitalizzazione del patrimonio culturale e lo sviluppo della piattaforma stessa. Nelle Conclusioni del Consiglio Europeo del 10 maggio 2012 sulla digitalizzazione e l'accessibilità in rete dei materiali culturali e sulla conservazione digitale, infatti, si invitano tutti gli Stati Membri a **impegnarsi per permettere l'accesso al patrimonio digitalizzato e ai relativi metadati² tramite Europeana, nel pieno rispetto dei diritti di proprietà intellettuale³.**

Europeana ha quindi fin dalla sua nascita avuto non solo il supporto economico e politico, ma anche una importante spinta propulsiva da parte della Commissione Europea. Nelle prime fasi di attività si è dedicata alla raccolta, organizzazione e pubblicazione di contenuti digitali provenienti da portali istituzionali⁴ e di servizio, ossia portali risultato di progetti europei dedicati all'aggregazione di contenuti attorno ad uno specifico tema (es. la moda, la biodiversità) o settore di competenza (es. archivi nazionali, specifici musei)⁵.

La piattaforma ha lavorato principalmente sul raggiungimento dei suoi obiettivi quantitativi, quindi sull'aumentare il numero di oggetti culturali aggregati, per poi in tempi recentissimi (2017) iniziare a porsi domande sull'effettivo impatto delle proprie attività. Proprio in relazione al tema dell'impatto infatti, l'attenzione emerge come un'esigenza nell'ultimo report del 2018, anche se ancora la maggior parte delle iniziative che gli Stati Membri impiegano per incoraggiare le istituzioni a contribuire a Europeana sembrano privilegiare la quantità rispetto alla qualità.

² Con il termine metadati ci si riferisce all'insieme delle informazioni strutturate relative ai dati. I metadati sono legati al ciclo di vita di una risorsa digitale, per questo motivo il lemma è diffuso prevalentemente nell'ambito informatico.

³ La Commissione Europea, attraverso le continue implementazioni della raccomandazione del 27 ottobre 2011 sulla digitalizzazione e l'accessibilità online di materiale culturale e conservazione digitale (2011/711 / UE), monitora i progressi degli stati membri in materia di digitalizzazione, accesso online e conservazione digitale.

⁴ rispondenti a criteri istituzionali di promozione della cultura e accesso libero al patrimonio culturale di ogni settore.

⁵ Questo genere di progetti nasce proprio con l'intento di fornire materiale ad Europeana, infatti solo a volte le attività conducono allo sviluppo di un portale tematico indipendente.

Europeana impiega la strategia del *Beta perpetuo*⁶ offrendo ai suoi utenti una piattaforma in continua ridefinizione, mai definitiva. Nel 2016, complice la sempre crescente attenzione al comportamento dell'utente in relazione agli aggregatori e agli archivi digitali, la piattaforma ha commissionato un'indagine sui propri utilizzatori. Dai risultati di questa indagine, che approfondiremo più nel dettaglio successivamente, **Europeana ha individuato tre categorie di utenti tipo a cui rivolgersi per le quali ha proposto una piattaforma *multi-sided*.**

Nonostante il carattere imponente di un progetto di questo tipo, nel suo primo decennio di attività Europeana ha raggiunto notevoli ed indiscutibili successi, ma molte sono ancora le opportunità inesplorate rilevabili da un'analisi accurata, che con questo studio si intende attuare.

Il grande cambiamento offerto dalla digitalizzazione “ha messo in evidenza il potere dell'archivio, la sua capacità di comunicare e custodire (costruire) il senso della storia [...] l'archivio oggi è chiamato a mettersi in mostra presentandosi con tutte le caratteristiche di un progetto” (Irace, 2013). Ecco che **dare voce agli oggetti conservati è diventato un obiettivo ormai diffuso per i GLAMs, rendendo crescente il ruolo non solo di un portale come Europeana, ma soprattutto di tutte quelle attività di mediazione che possono esistere grazie ad esso.** Chi, come il design, ha la possibilità di occuparsi di questa mediazione ormai ha maturato le competenze per intervenire non solo sull'elaborazione dei contenuti che l'aggregatore offre, ma anche e soprattutto sulla loro trasmissione. Proprio per la natura della mediazione tra gli archivi e le persone si individua infatti nel design la competenza adeguata a fronteggiare questo tipo di sfida.

Secondo Pier Luigi Sacco (2018), inoltre, lo scenario globale di ubiquità delle tecnologie digitali rende il patrimonio culturale una area di studio e sperimentazione molto interessante; la conferma di questa idea anche nel campo del design può essere rintracciata in primo luogo nell'applicazione di tecnologie di realtà virtuale ed aumentata, ricostruzioni 3d e tanto altro, di cui si sono riportati alcuni esempi nella discussione dei *case studies* preliminari della parte 2. **L'idea di un patrimonio culturale come terreno di sperimentazione per una mediazione guidata dal design risulta**

⁶ Il termine Perpetual Beta, coniato da Tim O'Reilly (2005) indica una strategia molto usata nell'ambito di sviluppo di software open source con un aggiornamento pressoché continuo che porta ad abbandonare la distinzione tra versione di test e di produzione.

valida nel poter trasmettere idee, oggetti e risorse, nel renderle pronte ad essere impiegate nello stimolo alla produzione di nuova cultura che nasce da “una rivisitazione intelligente e visionaria degli archivi” (Sacco, 2018). Questa seconda famiglia di applicazioni finalizza lo studio sul patrimonio non ad un tipo di innovazione puramente tecnologica, ma ad una invece che mira ai significati (Verganti, 2009), di cui l'*heritage* è denso e grazie ai quali il può diventare una fonte straordinaria di energie di cambiamento.

Da qualche anno Europeana mira ad offrire servizi più che contenuti (Europeana, 2016), per farlo ha organizzato la piattaforma in tre aree: *Europeana*, *Europeana pro* ed *Europeana lab*, ciascuna delle quali potrebbe essere definita come un portale a sé stante. Nelle intenzioni originali **ogni sezione vorrebbe rispondere alle esigenze di un gruppo di utenti quali rispettivamente: l'utente finale, il professionista del *Cultural Heritage* (a sua volta suddiviso in istituzioni, ricercatori ed educatori) e le industrie creative.**

Nel documento strategico per il periodo 2015-2020 Europeana si definisce infatti come “una piattaforma e un innovatore culturale che riunisce persone e aziende che desiderano visualizzare, utilizzare e riutilizzare il patrimonio e persone e organizzazioni che hanno un patrimonio da condividere”. Europeana ha quindi dato vita ad una piattaforma strutturata secondo tre livelli:

1. Nucleo:

dati raccolti, contenuti e tecnologia;

2. Livello di accesso:

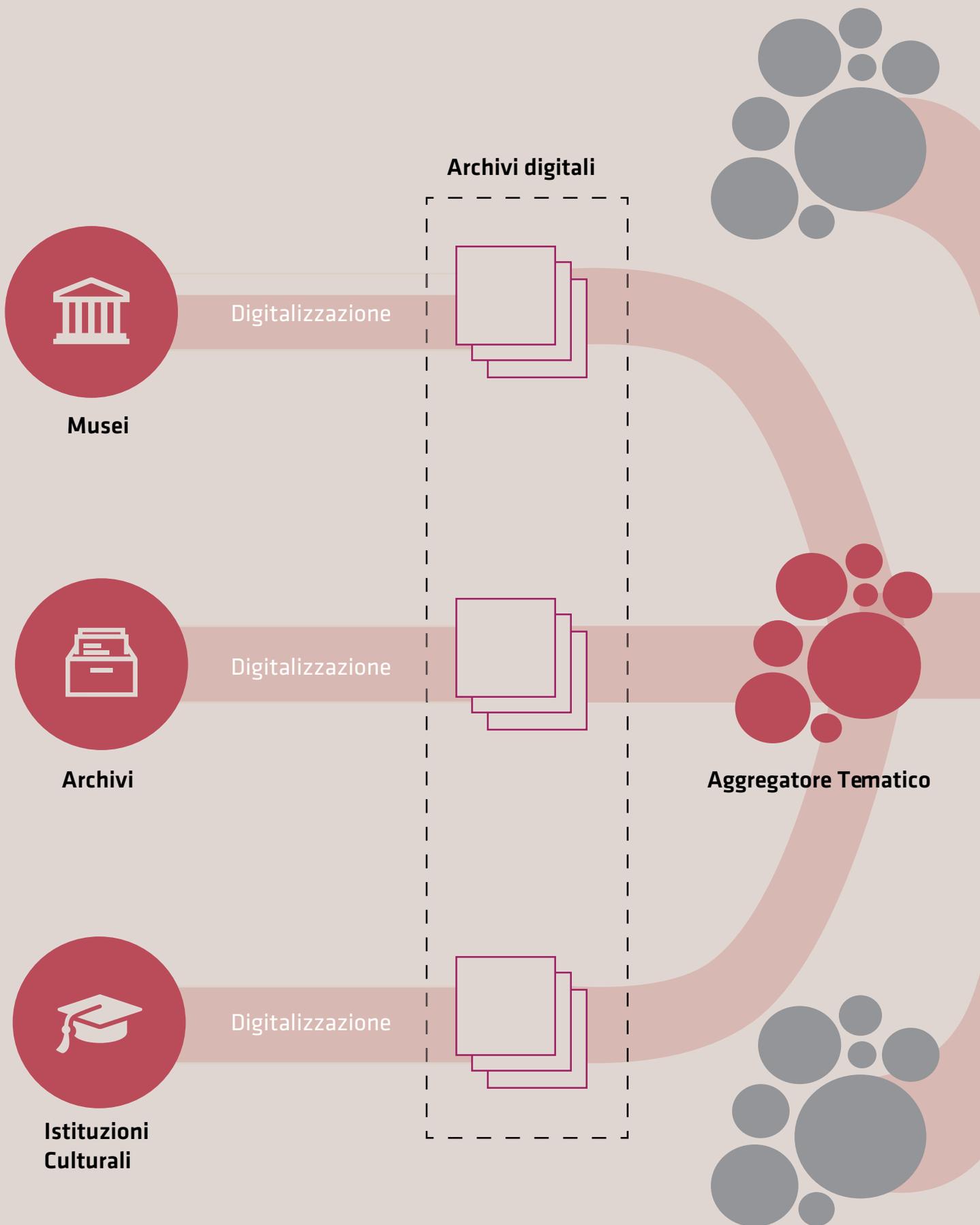
definisce le regole di ingaggio e fornisce le interfacce per l'accesso;

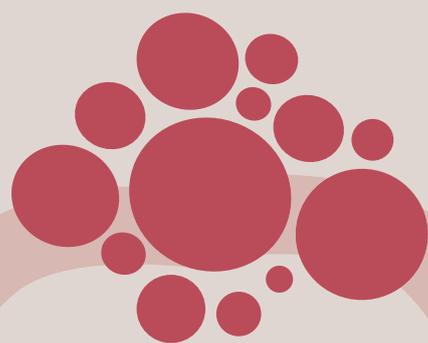
3. Livello di servizio:

sviluppo di esperienze utente su misura per 3 gruppi target.

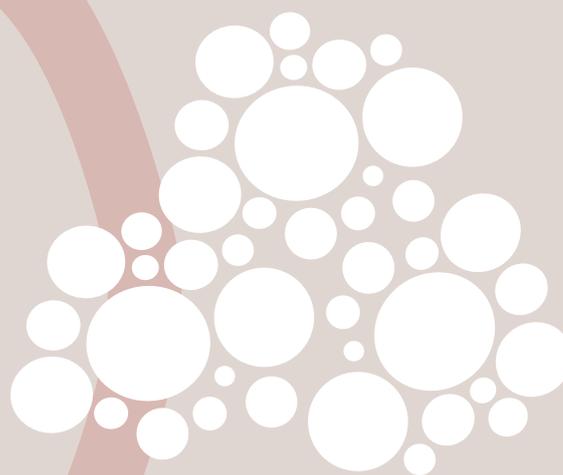
Sulla base di questi tre livelli, dunque, si condurrà l'analisi della piattaforma; nello specifico il nucleo verrà analizzato nella sua dimensione plurale, considerando le attività del network di Europeana dedicate alla struttura vera e propria della piattaforma e l'organizzazione dei dati che

IL PROCESSO DI RACCOLTA DI EUROPEANA

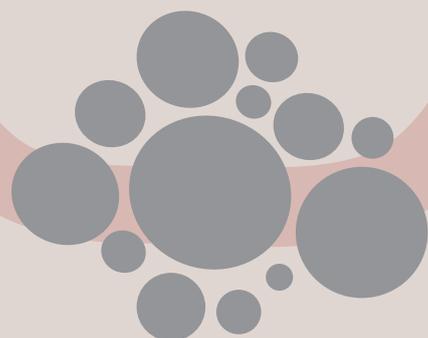




**Aggregatore Tematico
internazionale (EFHA)**



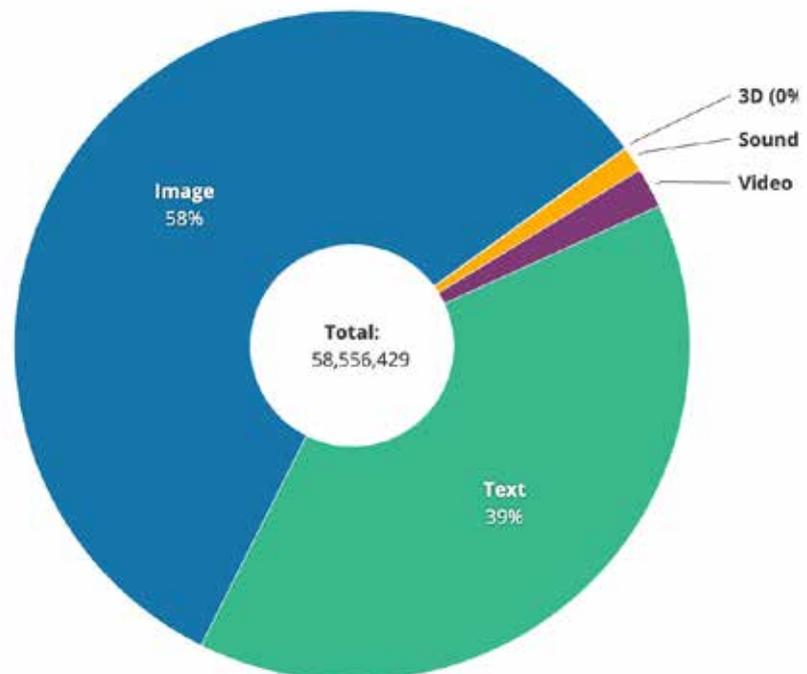
**Aggregatore Internazionale
(Europeana)**



>Fig. 3 Schema dell'aggregazione di archivi digitali. Elaborazione a cura dell'autore.

aggrega. Successivamente si esplorerà la dimensione contestuale, cioè quella relativa all'accesso e alla ricerca dei contenuti tramite l'interfaccia del portale ed infine si studierà la dimensione esperienziale ossia il livello del servizio, cosa il portale offre e come. Al termine dell'analisi, la ricerca intende sviluppare delle proposte per l'attivazione che mirano, dal punto di vista del design, a definire dei possibili percorsi verso un aggregatore che rappresenti un effettivo supporto per le industrie creative.

Europeana content by type



>Fig. 4 I contenuti di Europeana suddivisi per tipologia.
Fonte Europeana Strategic Plan 2015-2020.

4.2 Dimensione plurale: i dati

Il lavoro sulla digitalizzazione delle collezioni dei GLAMs e la conseguente aggregazione nelle *Digital Libraries* si è principalmente focalizzato sulla quantità di dati da raccogliere e sugli aspetti tecnologici relativi alla loro struttura informatica. Le pratiche, infatti, sono ancora oggi prevalentemente concentrate sulla qualità dei *record*, dei dati e dei contenuti in relazione agli attributi sintattici e semantici e al loro sistema di collegamenti. **Maggiore attenzione viene quindi dedicata all'input degli archivi rispetto all'output**, cioè alla restituzione dei contenuti, a quanto effettivamente vengano usati e alla efficacia di accesso e fruizione da parte degli utenti finali (Scheir, 2005). A questo proposito nel 2002 Margaret Hedstrom scriveva infatti che:

“Nella ricerca e nella pratica, gli archivisti si sono concentrati sul ruolo della tecnologia informatica nella creazione di record, la loro acquisizione e memorizzazione e gli standard, i processi e le procedure necessari per conseguire l'immutabilità, l'integrità, l'autenticità e la permanenza dei documenti e proteggere il loro status di prova. In seguito, atti di contestualizzazione, rappresentazione o uso di archivi digitali ricevono scarsa attenzione” (Hedstrom, 2002).

La segnalazione di Margaret Hedstrom potrebbe considerarsi datata, ma in parte conserva tuttora una sua validità. La questione squisitamente tecnica della struttura e della qualità dei *record* è senz'altro da considerarsi necessaria ad una corretta fruizione degli archivi, ma **si individua una minore attenzione dedicata all'utilizzo di tali contenuti**. Proprio in relazione a questo si descriveranno le azioni di Europeana in merito alla qualità e all'uniformità dei dati che aggrega con l'obiettivo di discuterne gli impatti in maniera obiettiva, valutando i criteri e le motivazioni per le quali alcune attività hanno effettivamente prodotto risultati, mentre altre decisamente meno.

Il lavoro intrapreso sulla struttura e sull'organizzazione dei metadati è da

considerarsi uno dei principali successi della piattaforma, ma le indicazioni proposte non sono da considerarsi né perfette né definitive.

L'attenzione quasi esclusiva rivolta più spesso alla quantità sempre maggiore dei dati, rispetto alla loro qualità, ci porta a credere che la piattaforma ha preferito raccogliere tanto materiale prima ancora di domandarsi cosa farne e, quindi, interrogarci sulla sua effettiva capacità di permettere una “rivisitazione intelligente e visionaria”(Sacco, 2018) di uno sterminato materiale altrimenti inutilizzabile.

Non è possibile digitalizzare tutto

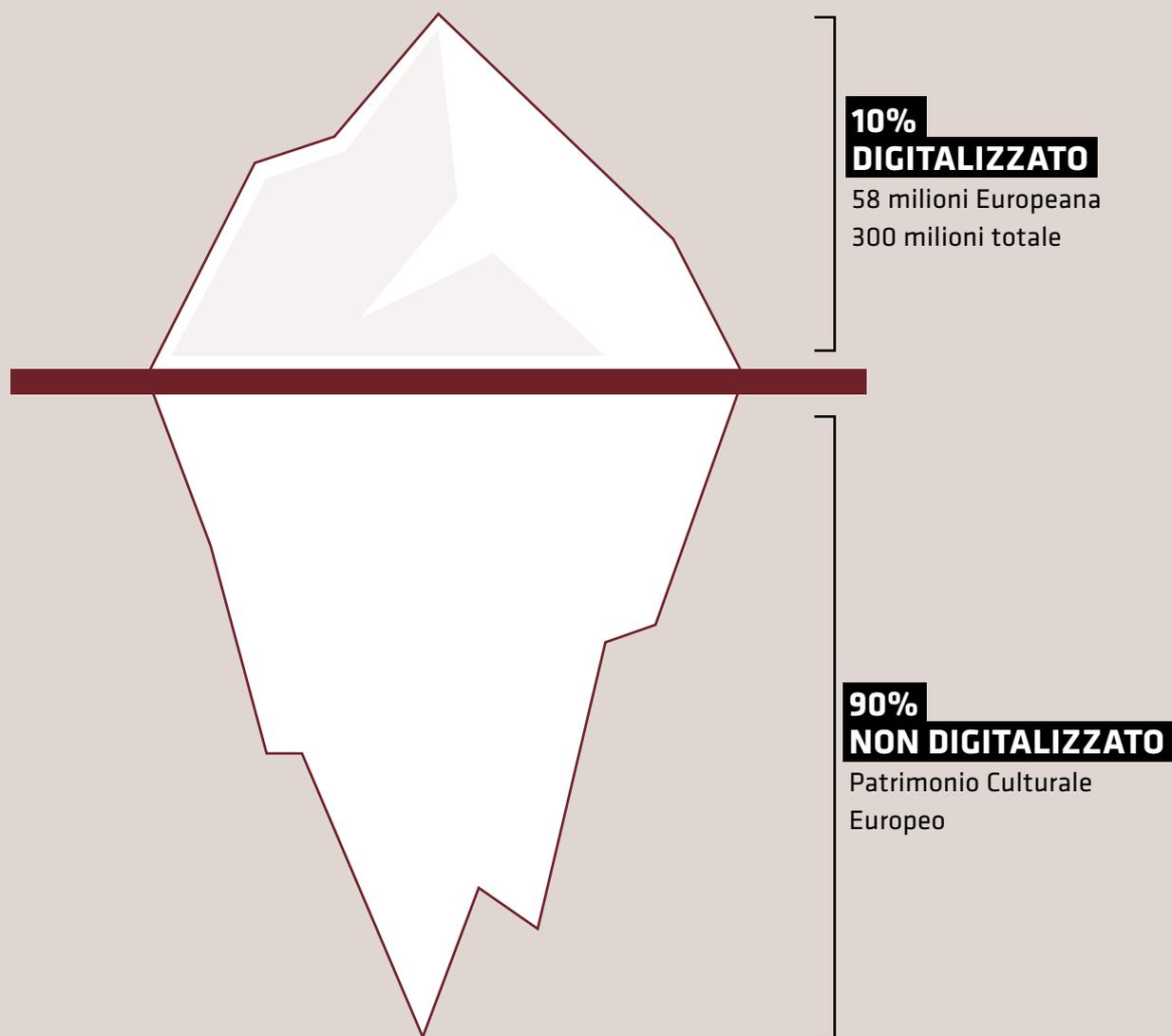
Contemporaneamente al percorso di questa ricerca dottorale, la piattaforma ha iniziato a manifestare interesse anche nei confronti dell'utilizzo del materiale digitale e quindi a rimodulare la propria *mission*, probabilmente conscia del fatto che non sarà mai possibile digitalizzare tutto il patrimonio culturale europeo.

Ciò risulta evidente, soprattutto in virtù del fatto che il patrimonio culturale continua ad estendersi nelle sue manifestazioni rendendo sempre più numerosi gli oggetti valutabili come patrimonio (processi di patrimonializzazione) e quindi rendendo impossibile la loro misurazione. Inoltre, se consideriamo solo il patrimonio custodito dai GLAMs, l'obsolescenza dei supporti che conservano il già digitalizzato è sempre più incalzante e attualmente⁷ pare 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, solo se si considera il materiale presente sulla piattaforma Europea, contribuisce a suggerire che il percorso verso una digitalizzazione totale rappresenta un'impresa senza fine. **Ma è davvero così importante continuare a digitalizzare ed aggregare senza adottare sforzi progettuali sull'utilizzo di tale materiale? Ha senso raccoglierlo se non viene consultato, vissuto ed usato?**

⁷ Rapporto Enumerate 2017, indipendente commissionato dalla Commissione Europea sullo stato della digitalizzazione nei paesi dell'Unione.

DIGITIZATION ICEBERG



>Fig. 5 Fonte rapporto Enumerate 2017, rielaborazione a cura dell'autore.

L'Europeana Data Model

Il primo grande risultato dell'intero progetto Europeana è lo sviluppo di un modello uniformato per i dati: l'Europeana Data Model. Il raccogliere sotto un unico portale materiale differente non solo per provenienza, caratteristiche e formato, ma anche per struttura informatica ha ben presto reso evidente l'esigenza di sviluppare un modello di standardizzazione dei dati, per così renderli tutti unificati. Europeana Data Model (EDM) nasce quindi con l'intento di rappresentare un *medium* di integrazione per raccogliere, connettere e arricchire le descrizioni fornite dai *content provider* di Europeana. **In quanto strumento di standardizzazione non include qualsiasi elemento compreso nella descrizione del contenuto da parte del fornitore, ma funge da filtro**, serve a prevenire sovrabbondanza e lacune per garantire che tutti i dati inseriti in Europeana abbiano lo stesso grado di informazione allegata.

Lo sviluppo di un sistema standardizzato per la gestione dei dati permette alla piattaforma di assumere un ruolo molto importante nella *digital preservation*: se tutto il materiale cui attinge Europeana è dotato della stessa struttura, questo sarà di conseguenza più facile da gestire, conservare e convertire in altri formati.

Sempre in merito all'EDM, il 2012 è stato un anno molto importante per il Digital Cultural Heritage: Europeana ha rilasciato tutti i metadati sotto la licenza di *Creative Commons 0 (CC0)*.

Permettere libero accesso ai metadati significa consentire a chiunque di riutilizzare la struttura dei dati sia per scopi commerciali che non, rappresenta una risorsa a grandissimo potenziale per diffondere un modello standardizzato di gestione del *digital cultural heritage* archiviato. Diffondere l'EDM, infatti, ha consentito ad Europeana di espandersi in maniera notevole, arricchendo i propri contenuti con quelli di sempre più numerose istituzioni i cui dati seguono lo standard. Tuttavia, di fronte ad un tale aumento dei dati raccolti e la loro eterogeneità, si ritiene che la standardizzazione possa rappresentare anche una criticità per il rischio concreto di perdere di specificità. **Infatti "costringere" tipologie così diverse di patrimonio in un unico schema concettuale è impresa sicuramente ardua e potrebbe conferire agli oggetti informazioni e caratteristiche approssimative o**

comunque generaliste. Inoltre, dallo *user survey* condotto nel 2016, emerge che i *content provider* non sono sempre del tutto soddisfatti delle modalità attraverso le quali fornire dati. Infatti, i risultati dell'indagine mostrano che i servizi di Europeana sono considerati rilevanti dalle istituzioni culturali, per l'accessibilità e la diffusione online del patrimonio culturale europeo, anche se ci sono **aspetti che devono essere migliorati, come il complesso processo di invio dei contenuti, il lungo intervallo di tempo trascorso dalla presentazione dei dati alla loro pubblicazione e l'ampia portata dei gruppi target di Europeana⁸.**

Le Application Programming Interfaces

Un altro rilevante risultato è rappresentato dal rilascio, sempre con licenza CC0, delle *Application Programming Interface* (API). Si tratta di rilasciare le interfacce di programmazione delle applicazioni, ossia semplificare lo sviluppo di applicazioni e software permettendogli di attingere ai contenuti di Europeana. Ciò consente a chi si occupa di progettazione e sviluppo di servizi basati su contenuti di *digital cultural heritage*, di accedere ai *record* di Europeana ed ai relativi metadati, immagini e informazioni relative (provenienza, anno, autore ecc.).

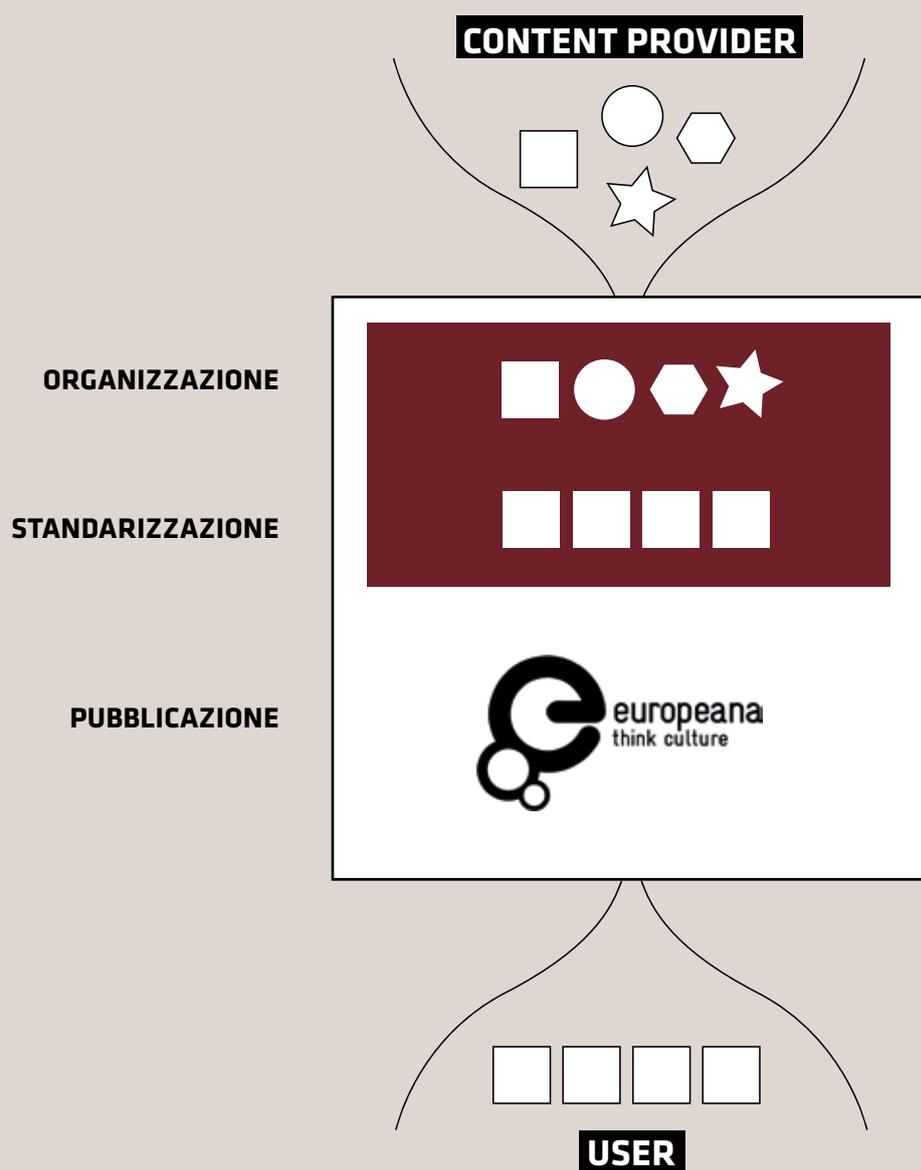
Grazie quindi ai *Linked Open Data* (LOD), Europeana intende offrire ai GLAMs strumenti già sviluppati e testati nella loro efficacia per continuare a digitalizzare e introdurre nella piattaforma una quantità sempre maggiore di dati. Il libero accesso alle API standardizzate consente inoltre ai professionisti di sviluppare prodotti e servizi grazie ad Europeana che diventa quindi uno snodo importante per l'utilizzo del patrimonio digitale offrendo da un lato, una struttura dei dati funzionale e dall'altro, accesso ai dati che aggrega. Il mettere a disposizione di tutti EDM e API aveva lo scopo di fornire un vero e proprio "carburante per nuovi business e pensatori creativi per raggiungere crescita ed innovazione" (Cousins, 2012).

Purtroppo anche in questo caso i risultati dello *user survey* del 2016 rivelano che se i servizi B2B sono percepiti come utili per gli sviluppatori, tuttavia il 73% degli intervistati non ha mai utilizzato le API per accedere e utilizzare materiale nei propri database⁹.

⁸ Relazione finale 21 di 306 Valutazione di Europeana e orientamenti per il suo sviluppo futuro, in seguito all'adozione delle conclusioni del Consiglio da parte del Consiglio EYCS il 31/05/2016

⁹ Ivi.

DATA INGESTION E DATA RELEASE



>Fig. 6 Fonte rapporto Enumerate 2017, rielaborazione a cura dell'autore.

Liberare i dati è sufficiente?

Il grande impegno da parte della fondazione Europeana nella divulgazione dei propri risultati e la campagna nella diffusione di dati aperti è in linea con i principi dell'*Open Access* (Europeana Public Domain Charter, 2010). Chiunque ha quindi la possibilità di accedere e usare le strutture organizzative sviluppate da Europeana, ma in effetti nessuno lo fa realmente, dal momento che la piattaforma non gode della notorietà che merita. Dal report indipendente di valutazione complessiva della piattaforma Europeana rilasciato nel 2018¹⁰, infatti, emerge che **l'intero progetto presenta ancora criticità significative che non riguardano solo l'aspetto tecnico-tecnologico ma principalmente la conoscenza e l'uso del portale da parte dei principali destinatari e stakeholders.**

In particolare il report segnala che le problematiche relative ai metadati sono da considerarsi una delle primarie cause della mancata conoscenza e diffusione della piattaforma soprattutto perché compromette la reperibilità dei materiali in Europeana e quindi di conseguenza anche il loro ri-utilizzo. I risultati delle ricerche infatti spesso non appaiono significativi per gli utilizzatori in termini di rilevanza e per **problemi di multilinguismo¹¹ dovuti alla mancata traduzione dei metadati in tutte le lingue del portale.** Ulteriori criticità diverse dalla qualità dei dati si individuano nei dispositivi di ricerca e filtraggio sul portale e nell'interfaccia del portale stesso.

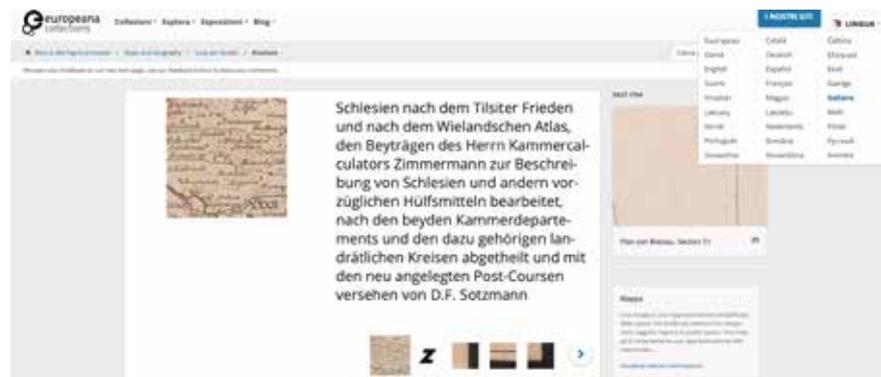
In effetti, il rapporto Enumerate mostra che oltre il 50% degli intervistati non si considera soddisfatto dei risultati della ricerca tramite Europeana per quanto riguarda la pertinenza e l'accuratezza dei risultati. Inoltre più della metà degli intervistati ammette di visitare la piattaforma per la prima volta o di visitarla una volta ogni tanto. Considerando che il report rilascia i risultati di un'indagine condotta tramite questionario veicolato attraverso il sito www.europeana.eu, e che quindi hanno potuto avere la possibilità di rispondere solo quei soggetti che sono già a conoscenza del portale, **si individua una probabile criticità relativa alla conoscenza, al coinvolgimento e alla partecipazione.**

Ora che Europeana ha raggiunto una collezione considerevole in quanto a numeri, è chiaro che ci sono ancora molte sfide da affrontare. Il problema

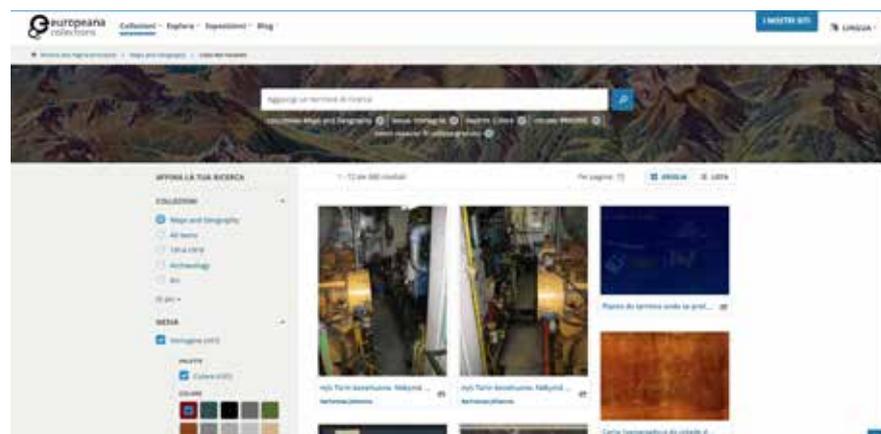
¹⁰ che segue la relazione 2016 della Commissione europea sul ruolo di Europeana per l'accesso digitale, la visibilità e l'uso del patrimonio culturale europeo. European Commission 2016 report on the role of Europeana for the digital access, visibility and use of European cultural heritage

¹¹ I risultati di una ricerca cambiano a seconda della lingua ed inoltre molti records non sono stati tradotti. Ne deriva che alcuni oggetti sono trovabili solo ad esempio digitando una parola chiave in lingua olandese e scompaiono se la stessa parola chiave viene inserita in lingua inglese o italiana.

principale per le istituzioni che contribuiscono a Europeana è la vastità del database: con oltre 50 milioni di oggetti, infatti, la possibilità che un utente trovi una delle immagini semplicemente effettuando una ricerca per parole chiave è molto bassa anche a causa delle differenze immense tra le tipologie di oggetti aggregati. Se aggiungiamo a questo i problemi generali di reperibilità in Europeana quando si utilizza la casella di ricerca, è evidente che ci troviamo di fronte ad una situazione abbastanza problematica.



>**Fig. 7** Esempio di errori di multilinguismo: la lingua selezionata è italiano ma la descrizione del contenuto resta in lingua tedesca. Screenshot dell'autore in data 11.09.2019.



>**Fig. 8** Esempio di risultati che non corrispondono agli input di ricerca: impostata una ricerca per colore nella categoria Maps & Geography i primi risultati sono immagini di una sala motori (?). Screenshot dell'autore in data 11.09.2019.

4.3 Dimensione contestuale: informazioni e conoscenza

Risulta ancora un po' difficile chiarire le potenzialità, la funzione e lo scopo della piattaforma Europeana se ci concentriamo sulla sua descrizione in termini puramente quantitativi, immaginandola come una mera aggregazione di grandissimi volumi di rappresentazioni digitali di oggetti culturali senza sottolineare sufficientemente gli aspetti concettuali di questo sforzo.

Europeana va considerata come qualcosa di ben più importante di un dispositivo programmato per accumulare meccanicamente oggetti digitali, non è un magazzino tecnologico così come non lo è un archivio, la prima delle sue caratteristiche, quindi, è che dovrebbe **permettere la generazione di nuove conoscenze relative ai manufatti culturali e promuoverne la diffusione per generare nuovo patrimonio**. Le tecnologie digitali applicate agli archivi, infatti, consentono di raccogliere e accedere a grandi quantità di informazioni oltre a permettere la modifica o l'aggiornamento dinamico dei contenuti. Se ben veicolato, questo potrebbe stimolare le persone a combinare i contenuti in modo diverso e crearne di nuovi.

“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", Faber & Faber 1934)

Nel capitolo precedente abbiamo accennato all'importanza sempre crescente dei dati che la piattaforma Europeana ha rilasciato nella loro struttura ed aggregazione (*Open Data*) mettendo a disposizione di molti uno strumento sicuramente utile a generare nuovi prodotti, nuovi archivi e nuove applicazioni. Ma cosa sono i dati? I dati, non sono altro che il materiale sotto forma di *bytes* (Tera o Giga bytes per l'esattezza) risultato della digitalizzazione da parte delle istituzioni. Per poterli rendere consultabili è necessario trasformare la enorme mole di *bytes* prodotti e archiviati in informazioni strutturate, leggibili ed utilizzabili. Tradurre quindi i dati

complessi, non organizzati, in informazioni preziose e significative.

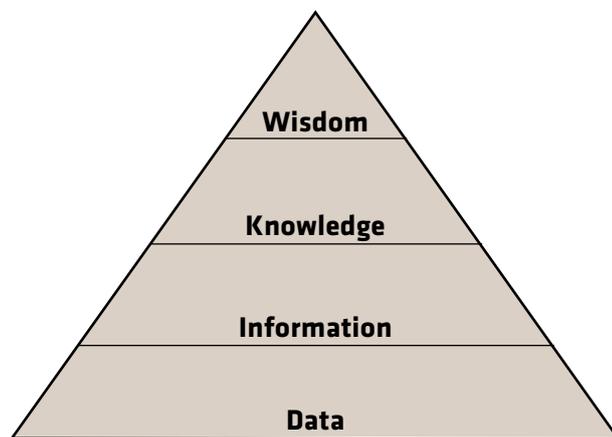
Un documento, infatti, non è composto solo da dati e dai legami che intercorrono fra loro, ma anche da quelle **caratteristiche progettuali aggiuntive che tengono questi dati uniti in un insieme sensato e coerente** (Salarelli, 2014), in definitiva non solo dalla loro struttura ma dai contesti e dai legami che si vanno a costruire.

Il processo di organizzazione dei dati all'interno di un database viene definito dall'acronimo KDD (*Knowledge Discovery in Databases*) che indica tutti quei procedimenti di gestione ed organizzazione dei dati per renderli a tutti gli effetti delle informazioni la cui interpretazione conduce alla conoscenza. **Il ciclo della conoscenza non può quindi fermarsi alla trasmissione di dati e informazioni ma in quanto flusso gerarchico necessita di un continuo filtraggio, riduzione e trasformazione** (Bernstein, 2009).

Per comprendere meglio questo concetto potrebbe essere utile soffermarci sullo schema della gerarchia piramidale del *Knowledge Management* introdotto per primo da Russell Lincoln Ackoff nel 1988. Il concetto, che può essere sintetizzato nell'acronimo DIKW (*Data, Information, Knowledge, Wisdom*), vede i dati trasformarsi in informazioni e le informazioni condurre alla conoscenza; questa gerarchia concettuale ha fornito un modello di ontologia e struttura, diventando un canone largamente diffuso nel campo dell'organizzazione della conoscenza.

Secondo la gerarchia DIKW quindi, **il dato 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 i dati 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.

Anche la successione dei quattro elementi è generalmente considerata come un *continuum* (si veda capitolo 3.4), cioè priva di alcuna transizione chiara da uno stadio all'altro, infatti la differenza tra dati ed informazioni è di natura funzionale e non strutturale e il dato anche quando è stato aggregato non ha nessun significato in sè.



>Fig. 9 La gerarchia piramidale della conoscenza di Ackoff (1988). Elaborazione a cura dell'autore.

La conoscenza, quindi, non è altro che informazione inserita in un contesto specifico, all'interno del quale non solo si rivela utile, ma si relaziona a ad altre informazioni, **i processi di contestualizzazione si basano sia sulla costruzione di significati sia appunto delle relazioni tra informazioni.**

Per quanto riguarda la saggezza infine, Bates la sostituisce con il pensiero rendendo la DIKW DIKT Data - Information - Knowledge - Thinking (Bates, 2005): si tratta di **un pensiero critico e combinatorio che è in grado di elaborare la conoscenza acquisita e trasformarla in nuova conoscenza.**

A questo punto dovrebbe essere chiaro che intendere Europeana come un enorme agglomerato di dati sarebbe terribilmente inappropriato; tuttavia,

considerarla solo come un vastissimo archivio di informazioni sarebbe quasi altrettanto inadeguato dal momento che è evidente la necessità di **compiere sforzi di contestualizzazione e di costruzione delle relazioni tra le informazioni per poter permettere di generare conoscenza.**

Si evidenzia quindi la necessità di attivare processi di *sense-making*, dal momento che il dato è solo un elemento grezzo, un insieme di dati genera informazioni e la conoscenza può essere raggiunta tramite l'elaborazione di più informazioni da parte però del soggetto comunicatore.

Come l'informazione viene elaborata è quindi un aspetto cruciale che consente o meno di condurre alla "saggezza" o al pensiero combinatorio che permette alla conoscenza di produrre nuova conoscenza. Appare quindi che una piattaforma come Europea possa assumere un ruolo simile a quello del museo fisico, ossia di tutelare gli oggetti che conserva ma anche di incoraggiare la trasmissione e la condivisione delle conoscenze (Hooper-Greenhill, 1994) e se queste conoscenze sono trasmesse e veicolate in modo da avere un senso, possono essere in grado di condurre alla saggezza o al pensiero critico e combinatorio di Bates. La responsabilità eccede quindi da una semplice conservazione e trasmissione. Come scrisse Hal Foster (2004) "il riordino digitale può trasformare gli artefatti in informazione".

Le interfacce

In questo quadro il progetto delle interfacce assume una importanza notevole, dal momento che riguarda proprio le modalità di accesso alle informazioni e quindi il modo in cui esse sono percepite. Dal momento che progetti come Europeana, o come tutte quelle “esperienze di contorno” che mirano a fornire contenuti ad Europeana, sono per la maggior parte **risultati di programmi di finanziamento, spesso potrebbero non avere accesso alle competenze di progettazione adeguate** e quindi progettano da sé le interfacce senza averne le competenze. Il risultato di questa tendenza provoca potenziali problemi soprattutto per i possibili utenti.

In realtà fin dal principio della pubblicazione online dei cataloghi dei GLAMs gli studiosi di archivistica digitale, di *digital library* e *digital humanities* hanno iniziato a discutere di interfacce e di usabilità.

Il primo approccio alla tematica vedeva il suggerimento rivolto agli archivisti di dedicarsi alla progettazione delle interfacce (Hedstrom, 2002), nonostante sia diffusa anche in contesti archivistici la consapevolezza che coloro che progettano le interfacce, siano esse strutture fisiche o creazioni virtuali, esercitano un grande potere su chi può usare un sistema e su cosa può farne (Hedstrom, 2002). **L’interfaccia è infatti il punto di contatto tra il sistema e l’utente, ma dal momento che i gruppi target sono così vasti, quale utente?**

Un settore di indagine che può senz’altro venirci in aiuto in questa analisi è l’*Information seeking behavior* che “analizza il comportamento degli utenti nella ricerca dell’informazione” (Mandelli et al. 2011). Secondo questi studi l’approccio alla ricerca si suddivide in due grandi categorie: la *know item seeking*, messa in atto da chi sa esattamente cosa cercare e con quali strumenti e la *exploratory seeking*, effettuata da chi non ha precisi obiettivi di ricerca o non è in grado di descriverli (Spencer, 2006); a quest’ultima categoria appartengono la maggior parte nei navigatori digitali, anche culturali. Se quindi la gran parte di chi cerca non ha idee precise su cosa intende trovare è interessante segnalare l’approccio, di cui Mitchell Whitelaw (2009) si fa portavoce, che reputa la barra di ricerca inadeguata come interfaccia dominante per le nostre collezioni culturali. L’autore conia il termine “Generous Interfaces” per indicare un metodo

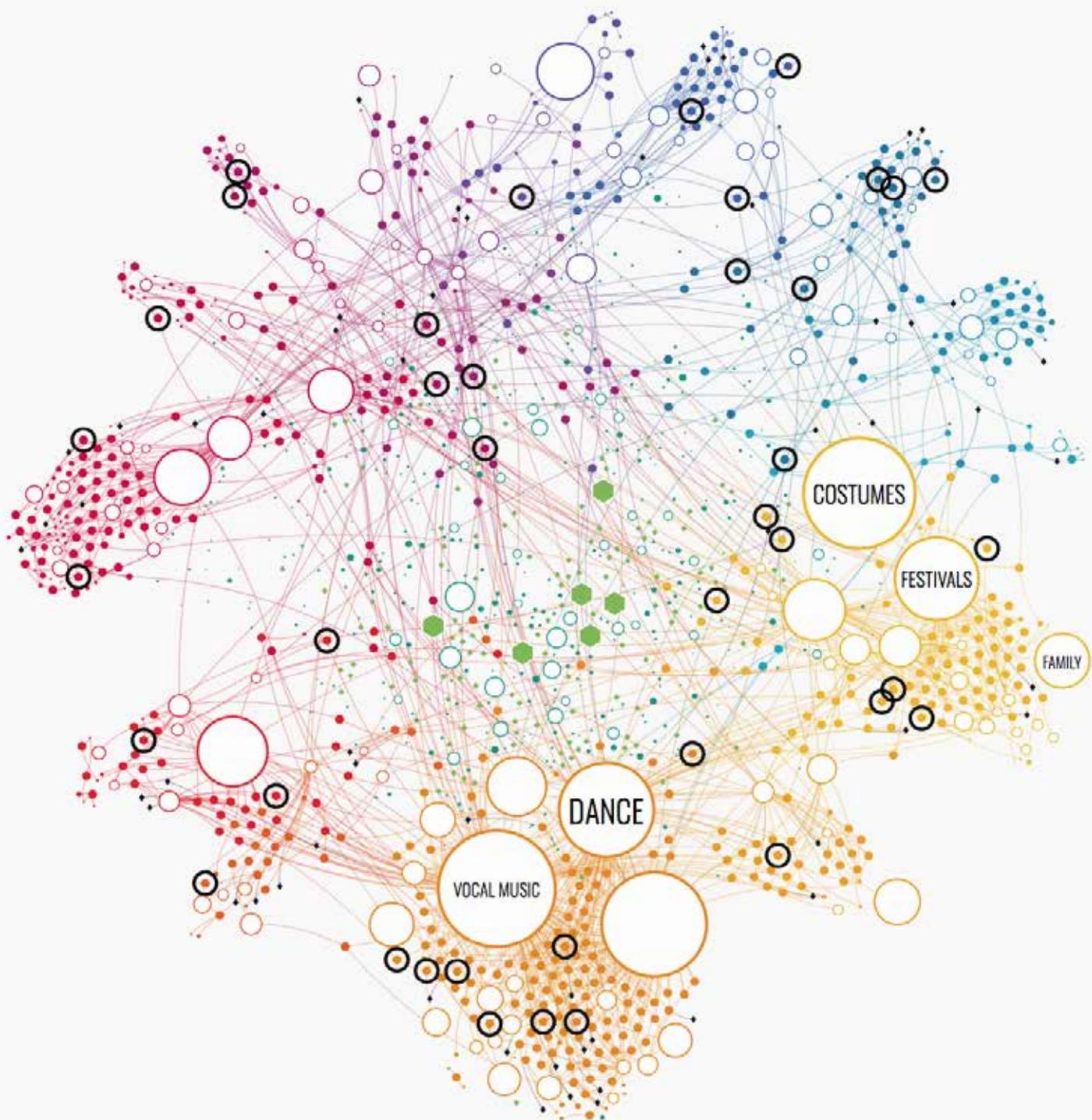
differente di disposizione dei contenuti, che ne incoraggia maggiormente l'esplorazione; egli sostiene che le interfacce generose si adattano meglio sia alla natura del materiale raccolto dalle istituzioni, sia all'etica che sottende il rendere disponibile il materiale online, sia alle opportunità di navigazione offerte dalla rete contemporanea.

“Le interfacce generose forniscono rappresentazioni ricche e navigabili di grandi raccolte digitali; invitano all'esplorazione e supportano la navigazione, usando panoramiche per stabilire il contesto e mantenere l'orientamento rivelando i dettagli su più scale” (Whitelaw, 2015).

Un esempio significativo di interfaccia generosa è quella del Rijksstudio, come dimostrato infatti dai risultati quantitativi (Gorgoles, 2018) e da uno studio comparativo con altri siti (Speakman et al., 2018) questo tipo di interfaccia si rivela funzionale per l'utente inesperto nell'accesso a grandi raccolte di dati. Le interfacce generose si concentrano principalmente sulla navigazione e la visualizzazione per creare esperienze più significative (Bates, 2007), preferite dagli utenti non esperti (Lopatovska et al. 2013; Walsh et al. 2017).

Il fatto che il progetto delle interfacce sia spesso il risultato di un'improvvisazione rende ancora più evidente l'attenzione rivolta al contenuto prima che all'uso che se ne può fare, probabilmente influenzando la buona riuscita dei progetti, se non altro da un punto di vista di diffusione nell'utilizzo.

Nel nostro caso però, sulla scia di quanto sostiene Letizia Bollini, è il caso di guardare al di là delle interfacce intese esclusivamente come oggetto materiale e visibile **per dirigere la nostra attenzione progettuale all'intero dispositivo multimediale** (Bollini, 2017).



>Fig. 10 Esempio di interfaccia generosa: Unesco *Dive into Intangible Cultural Heritage*, 2018 <https://ich.unesco.org/en/dive&display=biome>

4.4 Dimensione esperienziale: gli utenti

Sulla base del modello gerarchico DIKW descritto nel capitolo precedente Europea, così come tutti gli archivi digitali disponibili online hanno un potenziale enorme ma un'altrettanto grande responsabilità che risiede in un lavoro di mediazione e di contestualizzazione volto a conferire rilevanza a progetti di questo tipo.

Il materiale culturale viene quindi prima di tutto digitalizzato, poi raccolto e organizzato, **ma ciò che accade a tali risorse da un punto di vista dell'utilizzo dopo il completamento è molto poco chiaro** (Warwick, 1999). Verrebbe da chiedersi come mai alcuni progetti di archiviazione o aggregazione sono più noti di altri, ma soprattutto interrogarsi sulla causa per la quale anche i più noti in realtà non lo sono poi così tanto, in particolare al di fuori delle comunità di esperti di riferimento. Infatti, sembra che chi consulta gli archivi digitali o gli aggregatori è chi lo avrebbe fatto comunque e non si nota, se non in maniera episodica, il verificarsi di quella possibilità eccezionale di emancipazione dei limiti naturali di persone e patrimonio di cui si è discusso nella parte 2.

In relazione all'attuale meccanismo di aggregazione di Europea (Wallis et al., 2017), infatti, emergono le prime discussioni sull'applicazione di intelligenza artificiale o l'utilizzo di big data (Alonso Gaona García et al., 2014; Kiourt et al. 2017, Anagnostopoulos et al., 2016), ma non si nota altrettanta attenzione all'impiego dei dati fino ad anni recentissimi, in cui emerge e si consolida l'attenzione verso l'uso del materiale fin ora raccolto¹².

Quello che in effetti si nota è che la rinata attenzione è principalmente nei confronti dell'usabilità degli ambienti bibliotecari e archivistici digitali come requisito di qualità (Felicati, 2016; Marchitelli e Frigimelica 2012; Verheul et al. 2010; Tsakonas 2012; Dobрева et al. 2012). Tuttavia, nonostante la comparsa dei primi studi sugli utenti, **Europea appare ancora come un sistema basato principalmente sul contenuto** di dati e informazioni che organizza e a cui fornisce l'accesso, e non come un sistema incentrato sulla persona che mira a fornire esperienze interessanti, nuove, personalizzate e soprattutto significative.

¹² Per onestà si ritiene necessario sottolineare che per i bibliotecari, gli archivisti, gli studiosi di digital humanities, coloro che quindi sono interessati al modello di dati, alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e ai nuovi sviluppi come quelli menzionati, Europea è un passo avanti molto importante. Ma è come se avessimo dimenticato gli altri utenti, quelli possibili.

Quanti e quali utenti per Europeana?

Fin dal 2011, Europeana svolge indagini triennali sugli utenti che accedono al portale, **per esigenze di confronto si farà pertanto riferimento agli ultimi tre report disponibili del 2011, 2014 e 2017. Per studi precedenti, invece si fa riferimento ad indagini non specifiche del portale Europeana ma dedicate a studiare accesso ed utilizzo delle digital repositories.**

Una delle prime esperienze di studio in questo senso può essere rintracciata nel progetto LAIRAH del 2007¹³ a cura della School of Library Archive and Information Studies della UCL. Si tratta di uno studio durato quindici mesi volto a scoprire cos'è che influenza la sostenibilità delle piattaforme e l'utilizzo a lungo termine delle risorse digitali attraverso la loro analisi e valutazione durante l'utilizzo in tempo reale. Un altro studio precedente che ha fornito solide basi al progetto LAIRAH può essere individuato in Adams e Blandford (2002) la cui ricerca ha dimostrato che di frequente **coloro che non usano le risorse digitali non sono consapevoli della loro esistenza, ma, una volta conosciute possono esprimere soddisfazione e desiderarle**¹⁴. La principale criticità rilevata da entrambi gli studi risiede nel fatto che, durante la navigazione in un archivio digitale, l'utente spesso prova una sensazione di smarrimento quando, ad esempio, il titolo di una risorsa non la descrive accuratamente, arrivando a confondersi, scoraggiarsi e non esplorare ulteriormente.

Dal progetto LAIRAH è emerso inoltre che, sebbene il 54% degli utenti visualizzi solo una pagina e non vada oltre nell'esplorazione, gli studiosi accademici (e quindi utenti esperti) sono quelli che hanno sessioni più lunghe; **Il 31% ha avuto sessioni della durata di oltre 3 minuti rispetto al 21% degli altri, è evidente già da questo studio che anche prima del lancio di Europeana i numeri erano davvero scoraggianti.**

Per approcciarci a questa indagine si ha la fortuna di poter comparare gli studi sugli utenti condotti in un arco temporale sufficientemente lungo, infatti è possibile far riferimento a studi dal 2002 fino al 2017. Purtroppo dalla comparazione di questi studi emerge quasi immediatamente che la situazione non ha subito molti cambiamenti in questi 15 anni e anzi si ritiene opportuno ai fini della ricerca provare a verificare questa ipotesi sottoponendo un'ulteriore indagine nel 2019.

13 Il team del progetto era composto da Claire Warwick, Melissa Terras e Paul Huntington, si è svolto tra il 2005 ed il 2006 ed il report finale delle attività, cui si fa riferimento, pubblicato nel 2007.

14 Questo studio, svolto in collaborazione tra diverse aree disciplinari della University of London (Humanities, Computing and Business) intendeva indagare gli impatti sociali e organizzativi delle Digital Libraries. Ne emerge che la scarsa accessibilità è dovuta alle strategie di implementazione, meccanismi di accesso, supporto alla ricerca e usabilità DL inappropriati che riducono la possibilità di utilizzo di queste risorse.



>**Fig. 11** Rapporto Enumerate 2017 mostra come la partecipazione dei GLAMs per settore sia in calo. Screenshot in data 02.10.2019 dalla sezione statistics di Europeana Pro.

Per quanto riguarda sia gli studi commissionati da Europeana ad attori terzi, che le indagini sugli utenti condotte autonomamente, dai risultati emergono le stesse problematiche. Ad esempio, nell'Europeana *User Survey Report* del 2014 possiamo leggere **un'alta proporzione di utenti alla prima visita, dato che paragonato ai risultati del 2011 non varia quasi di alcun punto percentuale** (Europeana User Survey, 2011). Inoltre molti utenti dichiarano di non scaricare il materiale da Europeana (anche in questo caso il dato percentuale varia in modo quasi impercettibile tra il 2011 ed il 2014) (Europeana User Survey, 2011; 2014).

Nell'introduzione allo studio sugli utenti del 2017 invece, si dichiara apertamente **l'intenzione di scoprire quali e quante cose gli utenti cercano in Europeana e soprattutto chi sono questi utenti** (Clough et al., 2017). Anche in questo caso il questionario è stato sottoposto tramite finestra pop-up sul portale Europeana ed ha ottenuto 240 risposte da 48 paesi diversi nell'arco di due settimane (Clough et al., 2017). Dai risultati del 2017 emerge, nuovamente, che **la maggioranza degli utenti visitava il portale per la prima volta o lo aveva visitato solo in un'altra occasione** e soprattutto, anche nel 2017, la maggioranza dei rispondenti si definisce come "academic" (Clough et al., 2017).

Dunque non si rilevano profondi cambiamenti nell'utilizzo degli aggregatori da parte di utenti non esperti tra i risultati dell'indagine LAIRAH e lo user survey di Europeana del 2017, nonostante sia trascorso circa un decennio. Infatti, non solo lo scenario non cambia, ma si potrebbe sospettare, dalla dimensione del campione in analisi, una correlazione tra la motivazione che spinge gli intervistati a contribuire allo sviluppo della piattaforma e l'effettivo numero di accessi. Si passa, infatti, da più di 10 milioni di utenti l'ora nella prima settimana nel 2008 (anno di lancio), a 240 utenti disponibili a rispondere al questionario in due settimane. **Anche quindi, se non sono disponibili dati in chiaro sul numero di accessi alla piattaforma, si potrebbe sospettare un calo nelle visite anche solo osservando la differenza tra 10 milioni di accessi in un'ora e 240 risposte in due settimane.**

A confermare questa ipotesi troviamo la sezione dedicata alle statistiche di *Europeana pro* sull'utilizzo del portale relative al 2017 suddivise in trimestri. È possibile rilevare che il tempo medio di una sessione è 2,5 minuti, tempo molto ridotto¹⁵ secondo chi scrive che suggerisce un accesso al portale mirato oppure non soddisfatto; di certo non indica una ricerca di tipo esplorativo. Inoltre sempre dalle statistiche sugli accessi si può osservare come solo il 21% degli utenti sia un *returning user*, ossia un utilizzatore fidelizzato, che usa il portale più di una volta.

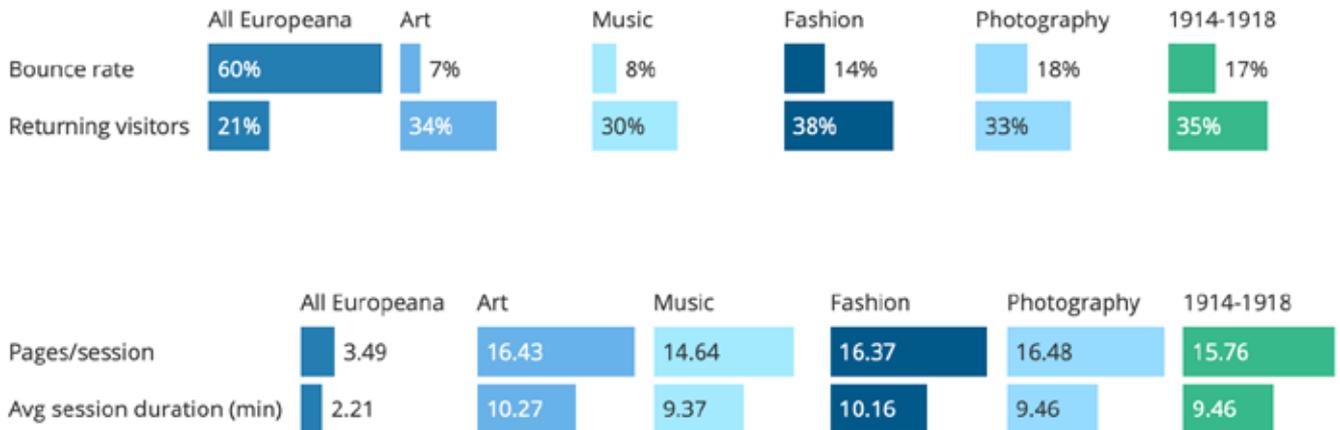
Tutti questi dati confermano l'ipotesi espressa nella parte 0 che Europeana, rispetto alle opportunità di cui dispone, non è sufficientemente conosciuta e soprattutto usata.

Si può quindi osservare come nel 2017 tutto sia in calo: le impressioni sui social media, le ricerche su google, il numero di accessi, il traffico ed i download. **Tutte queste informazioni sono utili per rafforzare quanto sostenuto precedentemente e cioè che la piattaforma si è principalmente concentrata sui suoi obiettivi quantitativi e di raccolta perché, obiettivamente, non si registra alcun cambiamento significativo nell'utilizzo e nella notorietà del portale negli ultimi dieci anni.**

Sia dal progetto LAIRAH preso in esame, che dai riferimenti bibliografici

¹⁵ Paragonato, ad esempio, al tempo medio di sessione misurato dal rijksstudio di circa 19 minuti da ipad. Si veda parte 3 di questa tesi.

Engagement on Europeana & Europeana Thematic Collections



> **Fig. 12** Rapporto Enumerate 2017 mostra la partecipazione e l’engagement degli utenti su Europeana relativo all’ultimo periodo Q4 2017. Qui si nota come la durata media di una sessione sia 2,21 minuti e solo il 21% sia un returning user. <https://pro.europeana.eu/resources/statistics/europeana-usage-statistics>

citati, si nota che quello del coinvolgimento degli utenti è una questione di vecchia data che è lungi dall’essere risolta; **il problema legato alla qualità d’uso infatti persiste se leggiamo il report del 2016 di Europeana sulla soddisfazione degli utenti** (Enumerate, 2016). Eppure gli archivisti discutono da tempo dei cambiamenti intercorsi nella disciplina e nelle sue pratiche dalla comparsa del web e la conseguente introduzione dell’utente remoto: Andrea Johnson, nel 2008 scriveva “sbloccare il potenziale dell’archivio è indissolubilmente legato allo sfruttamento del potenziale degli utenti” (Johnson, 2008) ed ancora “Se gli archivisti vogliono espandere e diversificare le loro basi di utenti, devono iniziare a pensare a nuovi modi di interagire con le persone” (Baxter 2011). Allo stesso modo Theimer (2011) ritrae gli Archivi 2.0 come caratterizzati da uno spostamento verso la pratica centrata sull’utente (piuttosto che sui records), portandoli al di fuori dell’istituzione in spazi familiari all’utente (Sherratt 2009), come ad esempio i social network Flickr, YouTube, Facebook ed Instagram.

Si ritiene importante sottolineare che le categorie di utenti espresse dalla piattaforma sono estremamente vaghe e che se si intende adottare un approccio centrato sull’utente, come appare nella relazione (Europeana

2015, p16), sarebbe opportuno immergersi nelle abitudini, nelle preferenze e nelle esigenze degli utenti (Norman & Draper, 1986) spingendoli a partecipare anche ai processi di concezione e valutazione. **L'approccio user-centered, infatti, è caratterizzato da un metodo di ricerca iterativo di solito basato sull'osservazione, seguito da una fase di ideazione, prototipazione e test.** Ogni ripetizione del processo è costruita sulla base delle informazioni apprese durante la precedente e il percorso termina quando i risultati sono considerati appropriati oppure quando il tempo prefissato finisce. Il processo di continuo controllo conduce ad un tipo di miglioramento incrementale (Norman, Verganti, 2014). che però non è rilevabile, sulla base dei risultati delle statistiche di Europeana.

Sebbene la ricerca sull'accesso e gli utenti degli archivi sia stata sicuramente in aumento (Anderson 2004; Huvila 2008; Yeo 2005), questi studi si sono concentrati principalmente **sul comportamento e sulle aspettative degli utenti nella ricerca di materiale archivistico**, e non sul modo in cui le fonti sono scoperte comprese o interpretate post-scoperta (Duff et al. 2012; Huvila 2008); Inoltre si ritiene che tali studi siano raramente, se non mai, **stati condotti attraverso un reale approccio user-centered e pertanto di frequente si riducano ad una pura descrizione demografica** che non tiene conto di desideri, comportamenti, aspirazioni ed aspettative.

Tutte le indagini citate, infatti, si avvalgono di classificazioni non adeguate ad una corretta comprensione dei bisogni dell'utente quali "informazioni demografiche, età, genere nazionalità o titolo di studio, considerate poco efficaci dal punto di vista della progettazione di ambienti per la cultura" (Spagnoli, 2013). Come scriveva Deshpande, infatti, "the best way to meet the audience's needs is to allow for the tailoring of content based on what they do and/or want, rather than who they are" (Deshpande et al. 2007). Non sorprende, ma gran parte dell'interesse è stato rivolto ai comportamenti di ricerca di storici, in particolare storici accademici (I. G. Anderson 2004; Chassanoff 2013; Duff et al. 2004; Duff & Johnson 2002; Rutner & Sconfeld 2012).

Dagli studi emerge quindi che gli attuali utenti hanno la tendenza ad

essere relativamente esperti nel loro campo (Duff & Johnson 2003; Yakel & Torres 2007). Di conseguenza, c'è ancora qualcosa che non funziona, è come se si partisse dall'ipotesi implicita che le persone che arrivano in un archivio sappiano ciò che vogliono, siano abbastanza informate da essere in grado di esprimere i loro bisogni in termini archivistici e, ancor meglio, siano in grado di cercare e trovare ciò che hanno chiaro in mente (Huvila, 2008), non si considera la navigazione e la scoperta. Ancora una volta, ci si concentra sulla ricerca e non sull'esplorazione, **focalizzati su tipologie di utenti esperti e quindi già consolidati nell'utilizzo degli archivi fisici. Non si esplorano le caratteristiche ed i desideri di quell'utente remoto ed "inesperto" che si potrebbe raggiungere.**

Ecco quindi che quello che dovrebbe rappresentare lo scopo principale, l'accesso ai dati, nonostante il grande lavoro di digitalizzazione, di standardizzazione e di organizzazione, risulta ancora non raggiunto (Rodríguez-Yunta, 2014) e probabilmente minacciato da queste importanti carenze concettuali, o per meglio dire progettuali.

È quindi spontaneo a questo punto domandarsi lo scopo della digitalizzazione ed emerge una questione relativa alla rilevanza. Lo scopo della digitalizzazione è solo nella conservazione di una memoria che altrimenti subirebbe un normale processo di filtro e selezione? Oppure è invece per permetterne un più facile contatto con le persone e quindi il riuso?

“Millions of paintings, sculptures, texts, pieces of music, and other artworks can be reached with only a few clicks – at least in theory. Though they can be reached by the general public, they often are not” (Mayr et al., 2016).

EUROPEANA TARGET GROUPS

0. GLAMs

Si indica come 0 perchè appare essere il gruppo target principale di riferimento per Europeana, l'area con cui interfacciarsi per raggiungere gli altri tre gruppi target individuati.

1. EDUCATION

Si riferisce all'utilizzo del materiale digitale da parte di soggetti ed istituzioni dediti alla formazione scolastica. Per utilizzo si intende sia l'impiego dei contenuti a supporto delle attività didattiche, sia l'accesso ai dati tramite API per lo sviluppo di applicazioni, risorse o piattaforme per e-learning.

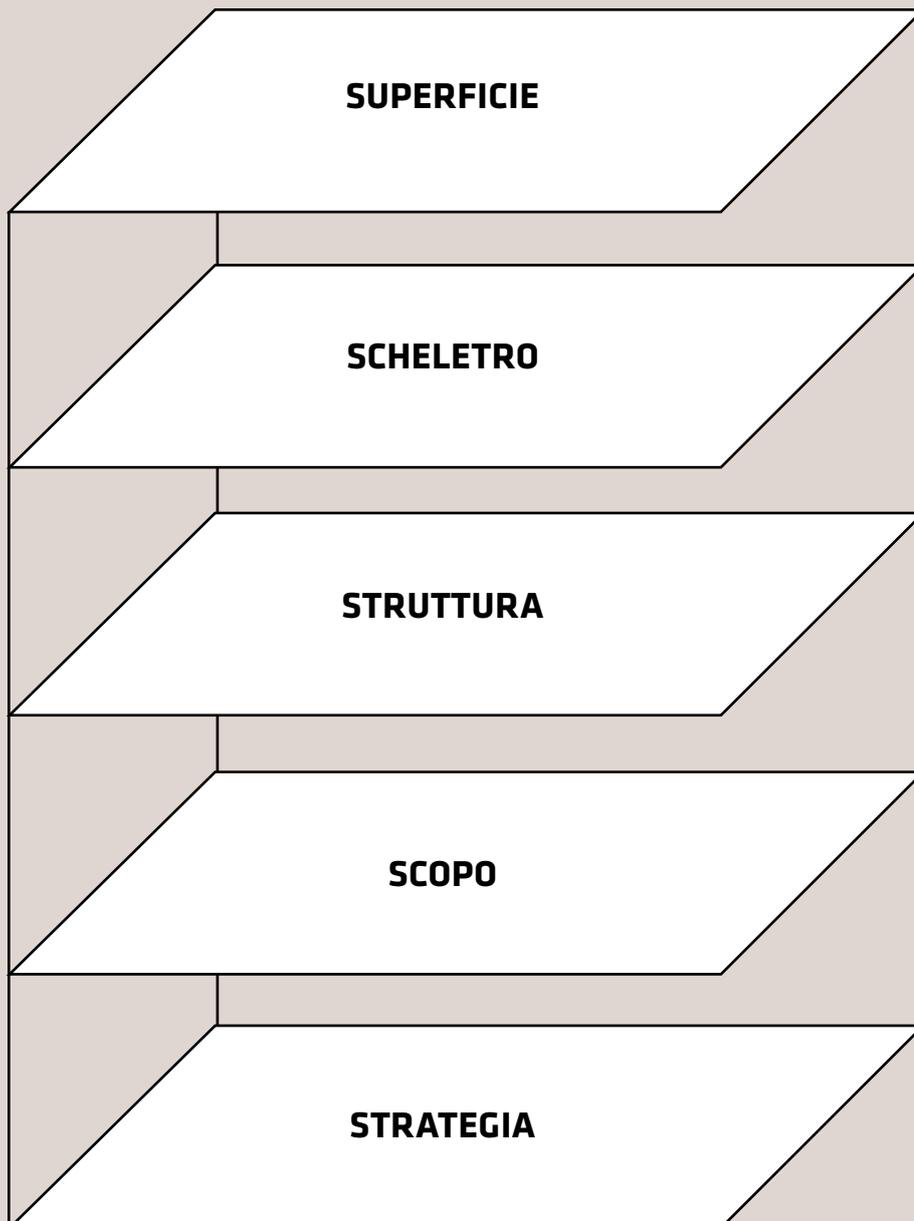
2. RESEARCH

La ricerca accademica è principalmente focalizzata sulle *digital humanities* tramite la partecipazione a progetti di ricerca che prevedono lo sviluppo di network ed infrastrutture come DARIAH, CLARIN. Questo tipo di progetti dà un contributo significativo alla diffusione del materiale archiviato ai fini di ricerca accademica principalmente storica.

3. CREATIVE INDUSTRIES

Di questo gruppo fanno parte designer, sviluppatori, direttori creativi, studenti di design, moda e materie artistiche che hanno interesse nell'utilizzo e ri-utilizzo del materiale digitale nei loro progetti.

Fonte: Europeana Pro blog, post del 21.03.2018



> **Fig. 13** Rielaborazione a cura dell'autore del modello di Jesse James Garrett (2010)
The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond.

4.5 Oltre la prospettiva user-centered

In questo capitolo il termine “oltre” è stato utilizzato nel suo significato modale di “più” e non è quindi da intendere come un superamento bensì come un’aggiunta. Quello che si intende infatti proporre è un passo precedente: **soffermarsi sul significato delle attività della piattaforma Europeana, significato che, sulla base dei dati raccolti, appare avere la necessità di essere riprogettato.**

La riflessione nasce successivamente all’analisi degli studi condotti in questi anni sugli utenti di Europeana, di frequente classificati in modi troppo generici. Le misurazioni, infatti, hanno principalmente riguardato lo studio degli utenti da un punto di vista esclusivamente demografico e l’analisi dei comportamenti durante la visita al portale, di fatto consolidando l’ipotesi che Europeana non soddisfi nessuna delle categorie di utenti evidenziate (Europeana, 2016). L’obiettivo dichiarato (Purday, 2009) di diventare un punto di riferimento per tante realtà diverse ed utenti estremamente differenziati, purtroppo ha condotto a non raggiungere, se non parzialmente, gli obiettivi che esulano dalla quantità di materiale raccolto (Enumerate survey, 2017).

Inoltre, il dichiarato (Europeana, 2016) approccio user-centered - stando ai risultati dell’ultima indagine sugli utenti- non ha condotto ad alcun miglioramento incrementale del servizio, almeno non misurabile in termini di conoscenza ed utilizzo. Sorge spontaneo - a questo punto della ricerca - domandarsi se un approccio differente potrebbe condurre ad un risultato più concreto, o più precisamente, se sia opportuno sospendere questo “incompleto” approccio user-centered per riflettere sul senso delle proprie attività.

Anche qui, infatti, come per il progetto delle interfacce, si nota la tendenza, dovuta probabilmente al fatto che questo tipo di progetti si sostenta sulla base di programmi di finanziamento pubblici, a non avere la possibilità di coinvolgere le competenze adeguate.

Il design centrato sull’uomo o sull’utente non è un insieme preciso di metodi, ma un approccio e pertanto non è riducibile all’applicazione di una *check-list*: una lista di compiti che se portati a termine conducono *alla soluzione* per un problema qualsiasi.

Anche se “Designers need to be critical towards any theory or model of a design process” (Hegeman, 2008), l’user-centered design tende a presumere che il percorso verso l’innovazione debba iniziare dall’osservazione degli utenti e degli *stakeholders*, in tal modo garantendo che le loro esigenze siano soddisfatte e che il prodotto risultante sia utilizzabile e comprensibile (Norman, 2014; Verganti, Norman, 2014).

Come appare dall’analisi effettuata nel capitolo precedente, gli obiettivi di European sono cambiati in corso d’opera, si ritiene quindi opportuno ragionare *in primis* **sulla sfera del *problem setting* e poi successivamente su quella del *problem solving*** dal momento che, se facciamo riferimento allo schema a livelli di Garrett (2010), sembra che la piattaforma si concentri solo su due: scheletro e struttura.

Design come sense-making

Il design è da intendersi come il processo di “dare un senso alle cose” (Klippendorf, 1989). Anche Ezio Manzini, in un testo più recente (2015) infatti scrive “design is concerned with making sense of things - how they ought to be in order to create new meaningful entities” (Manzini, 2015). Secondo queste interpretazioni, rafforzate da Manzini con la capacità attribuita al design di creare “nuove entità significative” ci si ricollega concettualmente a ciò che sottolinea Mark Hassenzahl (2013), e cioè che l’essenza del significato per noi persone oltre che utenti è la nostra esperienza. Infatti, Hassenzahl e Tractinsky (2006) descrivono la *user experience* come influenzata da:

- lo stato interno dell’utente (predisposizione, aspettative, umore);
- le caratteristiche del sistema progettato (complessità, scopo, funzionalità);
- Il contesto in cui avviene l’interazione (aspetti sociali, significatività dell’attività).

Un’esperienza per essere significativa, quindi, non può basare la sua progettazione su uno studio demografico degli utenti attuali, ma è necessario ragionare sullo scopo e sul significato.

Tornando quindi nello specifico dell'indagine sulla piattaforma Europea, **si ritiene che per un aggregatore del patrimonio culturale, un sistema ben costruito da un punto di vista informatico rappresenti un mezzo, non il fine. Il fine sono le esperienze cui queste attività conducono e i processi di generazione che innescano.**

Gli stimoli sperimentati nei luoghi di contatto con il prodotto o il servizio, nel nostro caso la piattaforma Europea, influenzano la percezione dell'utente a tal punto che "la progettazione dell'atmosfera" è stata definita da molti autori come uno dei primi fattori di successo di una attività (Bitner, 1990). L'ormai consolidata economia dell'esperienza (Pine, 1998; Gilmore, 1999; Shmitt, 1999), infatti, individua in quest'ultima un ruolo strategico nella progettazione del *come* e del *quando* si stabilisce una relazione.

Sulla base delle riflessioni fin ora condotte, si intende proporre un tipo di approccio differente, quello basato sui significati. Secondo Roberto Verganti (2009), per *design driven innovation* si intende un approccio basato sull'idea che chi utilizza prodotti o servizi ne cerca il "significato"; **le esigenze degli utenti non sono quindi soddisfatte solo dalla forma e dalla funzione dell'artefatto, ma anche e soprattutto attraverso l'esperienza fornita (significato).** Si tratta quindi di interpretare, comprendere e anche influenzare il "modo in cui le persone danno significato alle cose" (Verganti, 2009). Per farlo ci si avvale della critica¹⁶ come strumento utile a sfidare il nostro quadro cognitivo, "per sbarazzarci di un passato che potrebbe non essere più significativo" (Verganti, 2017).

Un passo precedente

La proposta che si avanza in questa tesi pone le sue fondamenta teoriche su una pubblicazione di Donald Norman e Roberto Verganti (2014), nella quale gli autori confrontano l'approccio all'innovazione human o user-centered (HCD) e quello basato sui significati, con l'obiettivo di meglio comprendere la ricerca progettuale e l'innovazione del design e come queste siano collegate (Norman, Verganti, 2014).

Mentre un'innovazione radicale potrebbe essere sempre ricondotta sia all'avvento di nuove tecnologie, sia a cambiamenti di significato e a nuovi modi di intendere l'uso di tecnologie esistenti, Donald Norman

16 Il termine critica infatti etimologicamente significa giudicare, valutare. Anche se oggi questa parola porta con sé un senso negativo in realtà indica la pratica di andare più a fondo quando si interpreta qualcosa. Fonte: dizionario etimologico Treccani.

(2010) afferma che lo HCD è adatto principalmente ad innovazioni di tipo incrementale. **Una volta che l'innovazione radicale è già stata sviluppata, l'HCD si rivela come un approccio fondamentale per migliorare l'oggetto del progetto e le interazioni con esso.** Se quindi si prendono in esame i due tipi di approccio all'innovazione per prodotti e servizi, sulla base di quanto sostenuto da Verganti e Norman:

- Innovazione incrementale: miglioramenti all'interno di una cornice di soluzioni date (es. "fare meglio di quello che già facciamo");

- Innovazione Radicale: un cambio di cornice (es. "fare quello che non facevamo prima").

(Norman, Verganti, 2014)

Entrambi gli approcci sono ritenuti necessari dagli autori: l'innovazione di tipo radicale porta nuovi domini e nuovi paradigmi e crea un potenziale per i grandi cambiamenti; quella di tipo incrementale è il modo in cui il valore di tale potenziale viene effettivamente colto (Norman, Verganti, 2014). **Senza innovazione radicale, l'innovazione incrementale raggiunge il suo limite; senza innovazione incrementale, il potenziale abilitato dal cambiamento radicale non viene catturato.**

“Tuttavia, [...] [l'UCD], per sua stessa natura, si concentra su cose che la gente già conosce. I risultati chiariscono le difficoltà e i problemi dei prodotti esistenti. Queste difficoltà e problemi sono importanti da rilevare, ma affrontarli porta a miglioramenti incrementali. Non solo gli utenti dei prodotti hanno difficoltà a immaginare nuovi significati radicali a causa della loro totale immersione nel contesto attuale e nel paradigma culturale, ma più i ricercatori di design si immergono nel contesto esistente, più essi rischiano di rimanere inrapollati nei paradigmi correnti” (Verganti, Norman, 2014).

Quello che quindi si intende proporre è di individuare non un nuovo *come* soddisfare gli utenti, ma un nuovo *perché* (Verganti, 2017) ed un nuovo *in che modo*: nuove ragioni per cui le persone potrebbero usare il

patrimonio contenuto negli archivi. **Sembra quindi che in riferimento ad Europea un lavoro sul significato sia la risorsa chiave per la creazione di valore. Infatti, le soluzioni non mancano, in particolare quelle tecnologiche, ciò che appare come mancante è la capacità di dare un significato a tutte queste riproduzioni digitali.** L'idea pertanto è di andare oltre l'accessibilità e l'usabilità della piattaforma, non perchè non siano rilevanti, ma perchè si individua la necessità di **esplorare prima i possibili significati** e modi di intendere l'aggregatore come un fulcro per la produzione di cultura contemporanea **per poi, successivamente, lavorare ad un miglioramento incrementale.** Si ritiene che con questo tipo di approccio l'archivio o l'aggregatore possa essere inteso non solo come una raccolta di metadati, un *thesaurus*, una *Wunderkammer* digitale, ma come un supporto ai processi selettivi attraverso i quali una cultura produce il suo patrimonio.



4.6 Una questione di impatto

Fin dal momento del lancio, Europeana ha lavorato incessantemente per sviluppare l'infrastruttura informatica che avrebbe permesso al *Cultural Heritage* di entrare nel mondo digitale. L'idea di fondo era che sviluppando l'infrastruttura, la fondazione avrebbe contribuito a creare delle opportunità e queste a loro volta avrebbero generato valore (Fallon, 2018).

Tuttavia, nonostante la grande mole di materiale digitale raccolto, lo sviluppo di sistemi di standardizzazione per la raccolta e per la gestione dei dati, stando al report del 2016, e come confermato dalla analisi effettuata nei capitoli precedenti, ancora non riesce a raggiungere le persone che desidera e soprattutto non nel modo in cui desidera.

Julia Fallon, *Senior Policy Advisor* di *Europeana Foundation*, in un post del 2018 sul suo blog Medium scrive infatti che:

“It's that this number, and all the other numbers we use to describe our pan european success are just too big and vague for the person in the street to relate to, too vast and unobtainable for cultural heritage institutes to really feel a part of, and for the policy makers, it's simply not enough” (Fallon, 2018).

Fallon dichiara che sia le attività della fondazione, che i metodi utilizzati per misurarle, non sono risultati significativi per gli *stakeholders*: gli “utenti finali” percepiscono il portale troppo grande e troppo vago, Europeana è un network troppo vasto perché le istituzioni culturali si sentano davvero parte di esso e per i *policy makers*, semplicemente non è abbastanza.

La fondazione, nel 2018 assume quindi la consapevolezza di aver lavorato per la costruzione di una raccolta immensa di dati che ora risulta “troppo”: troppo grande, troppo vaga, troppo generalista, troppo poco specifica. Ha quindi **iniziato a domandarsi cosa effettivamente avesse senso misurare, a chiedersi che impatto hanno avuto le attività svolte da Europeana in questi anni e, soprattutto, come il futuro della piattaforma potrà essere indirizzato sulla base di queste valutazioni.**

Dalle statistiche del portale infatti, si riesce facilmente a risalire al numero

17 Società di consulenza olandese che offre supporto allo sviluppo di strategie volte a misurare gli impatti sociali di aziende, fondazioni ed istituzioni. <https://www.sinzer.org>

18 Basati in Olanda e Specializzati in Visual Storytelling e nell'aiutare le organizzazioni a diventare più innovative attraverso strumenti visivi. <http://www.thirty-x.com>

19 Gruppo Spagnolo di designer che facilita i processi agili di cooperazione e innovazione sociale attraverso dinamiche, metodologie, strumenti digitali e seminari per introdurre cambiamenti culturali in organizzazioni come ONG, istituzioni, cooperative o imprese sociali. <http://platoniq.net>

20 Designer di Thirty-x che ha partecipato allo sviluppo del playbook.

21 Questi tools sono sempre più diffusi, i più noti sono quelli DIY Development, Impact and you sviluppati da NESTA <https://diytoolkit.org> o quelli Human Center Tools sviluppati da IDEO. <https://www.ideo.com/post/design-kit>

di visite o di *download*, ma quello che non è possibile evincere da questi dati è la risposta alle domande: **come queste risorse sono percepite da chi le usa? Chi sono esattamente gli utenti? In che modo useranno queste risorse? E ancora più cruciale, che impatto avrà usare queste risorse nelle loro vite?** (Tanner, 2016).

Emerge così l'esigenza per Europeana di valutare l'impatto delle proprie attività, e di conseguenza di trovare metodi e strumenti adatti a tale scopo. L'impatto e la sua valutazione hanno definizioni diverse a seconda del contesto di riferimento, Europeana si avvale della definizione offerta dal "Balanced Value Impact Model" di Simon Tanner che definisce l'impatto come "i risultati misurabili derivanti dall'esistenza di una risorsa digitale che dimostrano un cambiamento nella vita o nelle opportunità di vita della comunità a cui la risorsa è destinata" (Tanner 2012).

L'attenzione sull'impatto cresce, e così quasi improvvisamente, lo scenario cambia: **il design entra nella fondazione Europea, e nelle istituzioni che fanno parte del suo network, almeno con i suoi tools.**

Nel 2017, infatti, Europeana pubblica la prima parte dell' **Impact Playbook** (Verwayen et al. 2017): il primo di quattro serie di *tools* dedicati alle istituzioni culturali volti a valutare l'impatto (sociale, economico, ambientale, ecc.) delle proprie attività.

Il Playbook rielabora il *Balanced Value Impact Model* traducendolo in una serie di strumenti concreti sviluppati in collaborazione con Sinzer¹⁷, alcuni designer di ThirtyX¹⁸ e Platoniq¹⁹, SimonTanner e una squadra selezionata di soggetti che lavorano nel settore dei GLAMs.

Dal punto di vista di un ricercatore nel campo del design è interessante notare prima di tutto che **l'Impact Playbook si rivolge alle istituzioni culturali, facendo emergere l'idea che probabilmente siano proprio i GLAMs gli utenti a cui europea intende primariamente rivolgersi.** Inoltre, l'insieme di strumenti dell'Impact Playbook, si basa su un testo il cui autore è Erik van der Pluijm²⁰, dal titolo *Design for a better business* che raccoglie una serie di tools familiari all'approccio UCD e spesso usati nei processi di co-progettazione e in molti altri casi: Empathy map, Change pathway, Value lenses ecc²¹.

La serie di strumenti che compone l'Impact Playbook è stata testata



> **Fig. 14** Pagine estratte dall’Impact Playbook di Europeana. Disponibile qui in seguito ad una registrazione: <https://pro.europeana.eu/what-we-do/impact>

Phase E: Design > Step 3: Change Pathway Workshop 31

Empathy Map

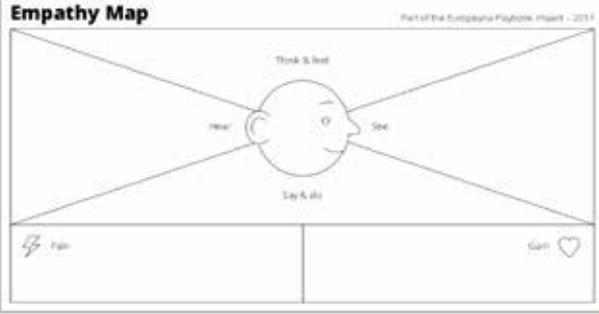
An Empathy Map is a collaborative tool that you can use to gain a deeper insight into your stakeholders. Much like a user persona, an Empathy Map can represent a group of users, such as a customer segment.

The Empathy Map is typically developed collaboratively by a diverse team by placing sticky notes on a wall. The Canvas is divided into several sections, each meant to help you empathize with your stakeholder.

Tip: Make sure the groups do not get too specific and spend too much time imagining what the stakeholder likes and doesn't like. Your primary job is to find out what this stakeholder experiences as pains and how your work can help relieve that pain (gains).

An Empathy Map is used to help in the discussion about the needs a person has. Using it allows you to focus on what was observed, and what can be inferred about your different stakeholder groups' beliefs, habits and emotions. Developing a better understanding of the person for whom you are designing your activities helps you synthesize observations and draw out unexpected insights.

Empathy Map Part of the Europeana Playbook Report - 2017



<p>Hear</p> <p>What is the stakeholder hearing from friends, colleagues or others (being close activities)?</p>	<p>Say & do</p> <p>What is the stakeholder saying and doing when engaging in the activities you discuss?</p>	<p>Pain</p> <p>What are the difficulties? Areas, frustrations and obstacles - the stakeholder wants to overcome?</p>	<p>Gain</p> <p>What are the stakeholders trying to achieve? What are their wants, needs, hopes and dreams?</p>
<p>Think & feel</p> <p>What is the stakeholder thinking and feeling?</p>	<p>See</p> <p>What does the stakeholder see in the marketplace or your own environment?</p>		

[Download this tool](#) 

all'interno della stessa Europeaana (Europeana Impact Playbook, 2017) prima di essere rilasciata; suggerisce alle istituzioni di dare vita a sessioni di co-progettazione che - tramite gli strumenti dati e la successione delle 4 fasi - condurranno ad una valutazione dell'impatto delle proprie attività. Nello specifico, l'Impact Plybook è quindi suddiviso in 4 fasi: *Impact Design Brief* (1), *Data Collected* (2), *Data assessed and narrated* (3), *Plans for Increasing Impact* (4) di cui attualmente (2019) è stata rilasciata solo la prima il cui scopo è:

“During Phase I, we figure out what kind of informationis valuable for us to capture and how.” (Europeana Impact Playbook, 2017)

Ai fini di questa ricerca è interessante notare una certa **apertura nei confronti di processi creativi informali e nelle sessioni di co-progettazione, nonchè la comparsa di designer all'interno del team di sviluppo del Playbook, non solo con finalità “cosmetiche”, ma strategiche e valutative.**



> **Fig. 15** Processo e fasi dell'Impact Playbook di Europeaana. Disponibile qui in seguito ad una registrazione: <https://pro.europeana.eu/what-we-do/impact>

Il primo test degli strumenti ha riguardato la stessa piattaforma Europeana, tuttavia, è stato condotto tramite l'organizzazione di workshop "facilitati" dagli stessi gruppi di designer che li hanno sviluppati, in particolare Platoniq e ThirtyX (Europeana Impact Playbook, 2017).

Per quanto riguarda quindi la scalabilità dell'utilizzo di questi strumenti per la valutazione dell'impatto da parte dei GLAMs, si ritiene che coinvolgere gruppi di esperti che possano facilitare le sessioni di workshop per la valutazione dell'impatto possa rappresentare talvolta un limite, ma si individuano dei rischi non trascurabili nel rilasciare questi strumenti "pronti all'uso" da parte delle istituzioni culturali dei GLAMs, nello specifico due:

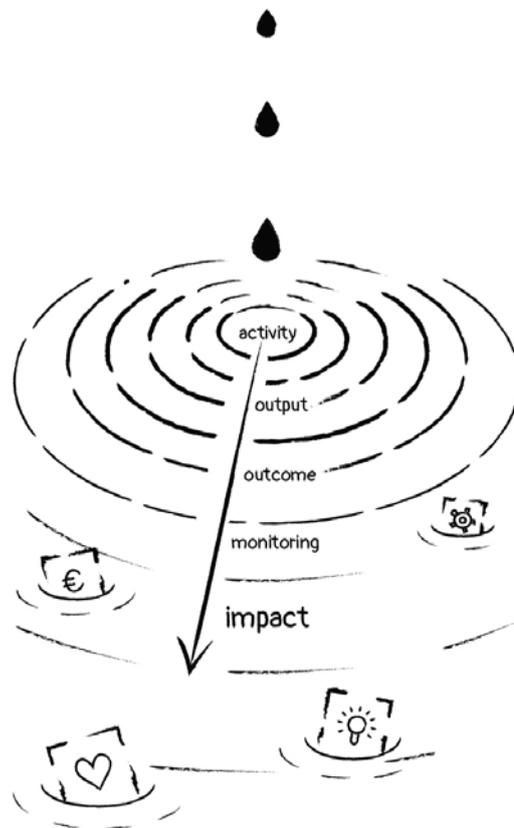
1. Risultati disonesti

Si tratta di strumenti che spesso richiedono una certa competenza e familiarità con il metodo, fattore che si ritiene rischioso dare per scontato dal momento che i risultati emersi dai workshop, se condotti secondo una metodologia fraintendibile, potrebbero non rappresentare dei veri risultati. Inoltre affrontare tutto in solitudine, senza la guida e il supporto di un designer esperto (Manzini, 2015) che possa agire da "facilitatore" potrebbe condurre ad un uso incompleto o errato degli strumenti forniti. Il ruolo del facilitatore infatti è proprio quello di indirizzare la discussione (senza influenzarla) per far sì che non si perda il focus del progetto; egli ha un ruolo fondamentale nella buona riuscita della sessione.

2 Da strumento a checklist

Fornire degli strumenti che mirano ad essere un "moderno libro di ricette" "We like to think of it as a modern cookbook: don't follow every instruction meticulously but let the recipes and pictures inspire you to create a great dish"(Europeana Impact Playbook, 2017 p.3) ha come implicito messaggio che seguendo le istruzioni si raggiungerà un risultato. Non si prende in considerazione la chiara distinzione tra avere delle idee e la capacità, oltre che la competenza, di tradurle in una delle migliaia di possibili implementazioni di queste idee (Manzini, 2015). Infatti quello che i designer esperti possono

e devono fare, secondo Manzini non è solo partecipare alle sessioni di co-progettazione con le proprie idee ma “portare le idee ad incontrare la loro possibile implementazione” (Manzini, 2015).



> **Fig. 16** Immagine descrittiva dell’impatto, rielaborata dall’Impact Playbook di Europeana. Disponibile qui in seguito ad una registrazione: <https://pro.europeana.eu/what-we-do/impact>

4.7 Proposte per l'attivazione

Sulla base di quanto emerso dall'analisi della piattaforma Europeana, in questa fase la ricerca intende definire delle linee guida per raggiungere la costruzione di significato e quindi una potenziale attivazione degli archivi e degli aggregatori.

Si divideranno pertanto le riflessioni in tre gruppi così come è stata condotta l'analisi: il primo gruppo riguarda il nucleo dei contenuti, il secondo il livello di accesso ed il terzo, ed ultimo, il livello di servizio.

Per strutturare le proposte si è ritenuto opportuno effettuare una sintesi dei risultati dell'indagine per ogni gruppo di riferimento.

1. Nucleo.

Contenuti di qualità

Il progetto di Europeana si è focalizzato al principio sul raccogliere un numero considerevole di materiale digitale, senza tuttavia preoccuparsi di come questo sia stato digitalizzato e sistematizzato dalle istituzioni di provenienza. Ciò ha portato a moltissimo materiale pubblicato online che di fatto non è accessibile: ci sono problemi di tag, metadati, multilinguismo ecc. Inoltre, spesso i materiali raccolti non appaiono sufficientemente di qualità per quanto concerne lo scatto, la definizione dell'immagine, l'inquadratura ecc.

Il problema dei metadati è notevole e probabilmente dovuto, oltre che al porsi obiettivi puramente quantitativi e di raccolta, al fatto che la standardizzazione dei dati nell'EDM ha condotto ad una generalizzazione non solo dei contenuti ma soprattutto delle loro strutture.

Suggerimento: proporre contenuti selezionati e di qualità. Strutturare raccolte curate e composte da contenuti qualitativamente rilevanti corredate con le opportune descrizioni, parole chiave e tag, accuratamente selezionate ed implementate, sia dal gruppo di lavoro interno, umano o automatizzato che tramite programmi di *crowd sourcing*.

2. Livello di accesso.

Come i dati possono diventare informazioni?

Affinchè i dati possano diventare informazioni che conducono alla conoscenza, si ritiene che questi dovrebbero essere proposti tramite attività di tipo curatoriale e progettuale. Come nel museo tradizionale infatti, il modo in cui i contenuti sono veicolati può effettivamente rappresentare il mezzo con cui raggiungere la conoscenza.

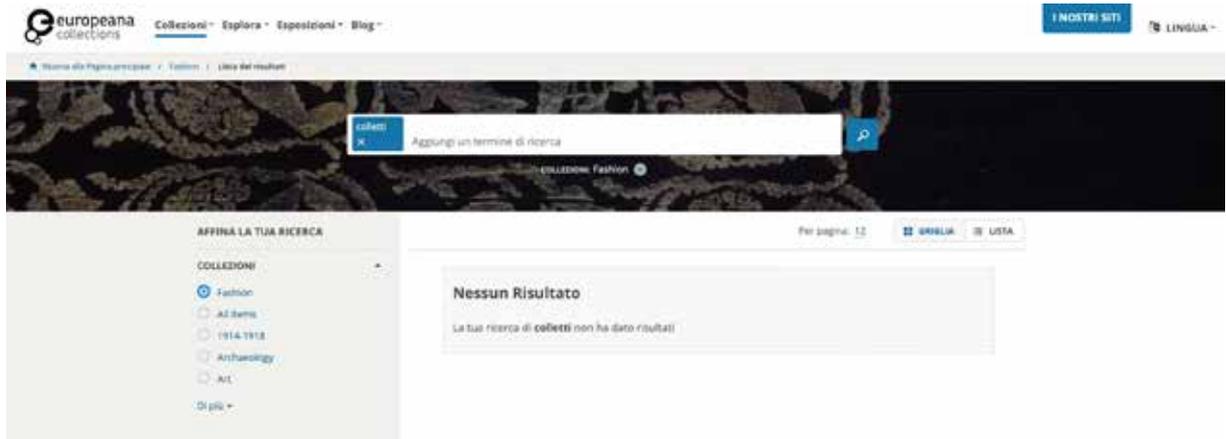
Dall'analisi si individuano criticità anche nell'interfaccia di Europeana che sembra dare troppa importanza ai dati rispetto al contenuto. Confrontandola, infatti, con quella del Rijksstudio è possibile notare come nel secondo caso l'immagine sia protagonista e tutto quello che riguarda dati e metadati sia accessibile solo in un secondo momento, cliccando su un apposito tasto. Il caso di Rijksstudio presentato nella parte 3, infatti, dimostra come sia tutta una questione di progetto: se lo scopo è essere d'ispirazione per le persone non esperte allora l'interfaccia dovrebbe essere esplorabile, comprensibile dai non esperti e i contenuti utilizzabili e personalizzabili.

Senza sapere esattamente quello che si cerca è estremamente difficile, con l'attuale interfaccia e gestione delle informazioni, trovare qualcosa di rilevante e significativo. Inoltre, anche quando si ha esattamente in mente cosa si vuole trovare spesso non lo si trova a causa dell'effetto generalizzante dell'EDM. Di seguito si proverà a fare un esempio di ricerca:

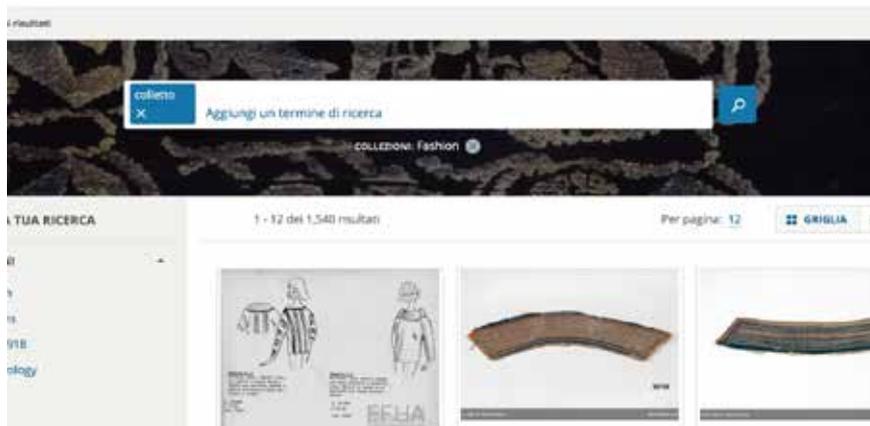
1- Uno studente di moda intende, per un suo progetto, cercare ispirazione sui colletti nella sezione Europeana Fashion.



> Fig. 17 Simulazione di una ricerca su Europeana. Screenshot dell'autore in data 04.10.2019



> **Fig. 18** Simulazione di una ricerca su Europeana. Screenshot dell'autore in data 04.10.2019
Digiterà pertanto “colletti” nella barra di ricerca e imposterà il filtro sulla collezione di Europeana Fashion.



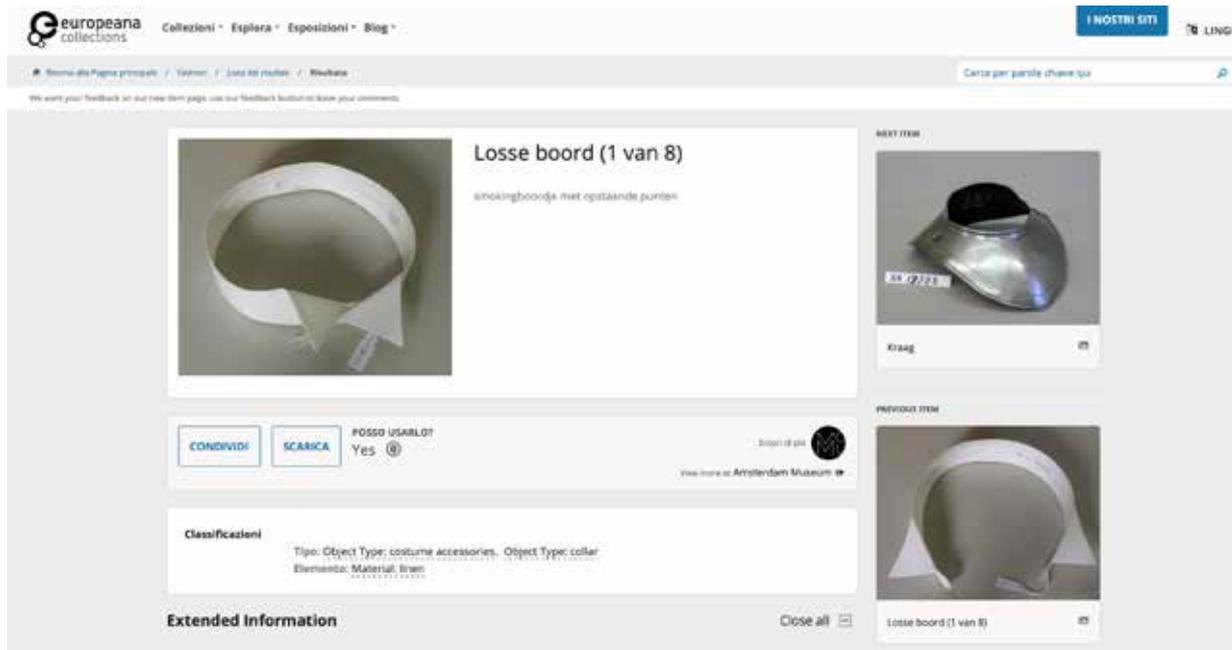
> **Fig. 19** Simulazione di una ricerca su Europeana. Screenshot dell'autore in data 04.10.2019

La ricerca non produce alcun risultato. Se invece la parola chiave inserita è al singolare, quindi “colletto”, i risultati sono circa 1500.

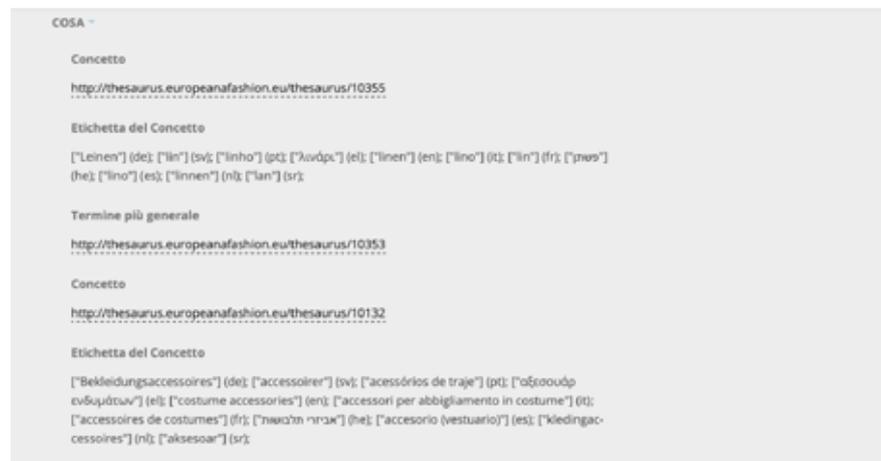
Questo accade per qualsiasi altro termine di ricerca specifico: es. camicia, mocassino.

Se poi si prova ad esplorare un *record* in particolare è possibile notare che l'immagine ha un ruolo secondario nell'interfaccia, mentre centrali appaiono tutte le informazioni, incomprensibili ad un non esperto, sulla metadateazione dell'immagine. Nel record preso in esame nessuna informazione è rilevabile per quanto concerne l'immagine stessa: quando? chi l'ha fatto? cos'è?

Suggerimento: anche in questo caso si ritiene opportuno che la piattaforma operi una selezione tra i milioni di immagini di cui dispone per proporre contenuti curati e rilevanti, che oltre al dato forniscano informazioni, non un'immagine fine a se stessa scura, e svincolata da ogni contesto.



> Fig. 20 Simulazione di una ricerca su Europeana. Screenshot dell'autore in data 04.10.2019



Al momento cercare e trovare materiale rilevante risulta essere un compito articolato ed arduo. Come scrive Melissa Terras, infatti “No wonder much of the content isn’t used or even viewed: people simply cant find it, or they walk away from horrible interfaces before finding that digitisation diamond” (Terras, 2015).

3. Livello di servizio. Come il materiale può essere usato?

Europeana non è sufficientemente conosciuta al di fuori delle comunità di esperti e dei GLAMs probabilmente a causa del fatto che il materiale non risulta consultabile e tantomeno rilevante. Considerati i problemi attuali sui metadati e la standardizzazione dell’EDM, che ha condotto ad una piattaforma fortemente generalista, ci si continua a chiedere se abbia

effettivamente senso proporre così tanto materiale se poi questo non è trovabile, nè rintracciabile.

Se poi si intende concentrarsi su un riuso creativo, è facile notare immediatamente quanto questo sia pressochè impossibile: il filtro colore non filtra correttamente, così come i filtri tematici. Inoltre, spesso il riuso è ostacolato dalla presenza di *watermark* imposti o addirittura dalla scarsissima risoluzione delle immagini. Si trovano di frequente immagini riutilizzabili con licenza CC0 che hanno una dimensione di 256×256 a 72 dpi: un'immagine con questa dimensione non può essere usata in alcun modo diverso dalla pubblicazione su un altro sito web. La dimensione e la risoluzione non ne consentono l'utilizzo nemmeno per una presentazione ai fini di ricerca o di didattica. Qual è quindi il senso di porre in *public domain* immagini di così scarsa qualità?



Suggerimento: se si intende incoraggiare il riuso, sarebbe opportuno fornire immagini ad almeno 300 dpi, come del resto fa Rijksstudio. Si ritiene necessario assicurarsi che la qualità dell'immagine sia sufficiente prima di metterla online e magari permettere anche di selezionarne porzioni.

Per incoraggiare il riuso si potrebbero inoltre creare delle raccolte di contenuti validi che le persone possano davvero riutilizzare, eventualmente presentandoli in gruppi tematici scaricabili con relativa documentazione comprensibile sui diritti di utilizzo.

Verso la ricerca di significato

Le mutevoli aspettative sui ruoli dell'archivio nel XXI° secolo, come affrontato nella Parte 3, risiedono nella irrilevanza sempre crescente dei vincoli di luogo, di tempo e di mezzo nell'era dell'accesso (Rifkin, 2000), resa possibile ed esplicitata dalle moderne tecnologie dell'informazione e della comunicazione. L'oggetto dell'attenzione, sia per quanto concerne la metodologia che la pratica archivistica, e anche degli studi sul patrimonio nell'era digitale non è più nel prodotto culturale-archivio ma nel processo di creazione-archivio.

Se quindi Europeana mira offrire servizi più che contenuti (Europeana, 2016), assume rilevanza costruire il valore e la natura delle relazioni che si instaurano “between people and other people, between people and things, between people and organisations, and between organisations of different kinds” (Stickdorn, Schneider, 2010).

Come suggerisce Roberto Verganti, un modo utile per trovare un nuovo significato ad un prodotto o ad un servizio è esprimerne anche il vecchio, per così formalizzare in maniera concreta la natura del cambiamento proposto (Verganti, 2017):

Vecchio significato - Catalogo, raccolta informatica degli archivi digitali del *Cultural Heritage* europeo. Conosciuto e accessibile solo dagli “addetti ai lavori”.

Nuovo significato - Risorsa di immagini, musica e testi che le persone possono utilizzare per il proprio apprendimento informale e soprattutto possono riutilizzare per nuove produzioni creative e/o culturali.

Come raggiungere il nuovo significato?

Sebbene un progetto di *service design* di successo debba avvalersi di una profonda conoscenza degli stakeholders ed il loro coinvolgimento nel processo di sviluppo del progetto il prima possibile (Stickdorn, Schneider, 2010), in un percorso di ricerca del significato di un servizio (che qui è da intendersi come precedente e non sostituivo), si ritiene utile adottare un approccio *inside-out* (Verganti, 2017). Una riflessione quindi interna, volta

ad interpretare cosa le persone potrebbero desiderare dal servizio proposto. In questo contesto, si ritiene che sia la ricerca che la pratica del design interessate all'attivazione dell'archivio o dell'aggregatore avrebbero molte strade su cui intervenire oltre alla analisi degli utenti e degli stakeholders. L'aspetto infatti primario in ambito di progettazione di servizi risiede proprio nello studio del ruolo del servizio proposto, il contributo che intende offrire (Stickdorn, Schneider, 2010). Di seguito si descriveranno alcune azioni con le quali il design potrebbe contribuire all'attivazione di una piattaforma di aggregazione come Europeana:

Livello 1 - Nucleo

Design strategico e di sistema: un progetto finalizzato ad attivare un agire strategico dentro strutture organizzate (Zurlo, 2010), la strategia, infatti è strettamente legata ad un processo di creazione del senso in cui l'abilità del design è riconosciuta (Zingale 2009). Si tratta quindi di proporre azioni concrete mirate al coinvolgimento e alla motivazione degli attori esperti nella metadattazione, o anche di sfruttare il contributo di attori meno esperti tramite progetti collaborativi e di *crowd-sourcing*.

Il design di sistema, invece, si inserisce nello scenario dei dati, metadati e i relativi problemi da un punto di vista metodologico per la capacità di "delineare e programmare il flusso di materia che scorre da un sistema ad un altro in una metabolizzazione continua" (Bistagnino, 2011). Rivedere quindi l'intero sistema di ingestione, rilascio e miglioria dei dati - da un punto di vista non esclusivamente tecnico - potrebbe contribuire a rendere la piattaforma più efficace. "Il risultato di un progetto basato sul Design Sistemico è dunque un sistema complesso, in cui le relazioni tra le parti acquistano forza e coesione, tali da generarsi autonomamente e dar vita a un sistema aperto autopoietico"(Barbero, 2012).

Queste sono solo alcune proposte su come il design potrebbe contribuire ad elaborare delle modalità efficaci con cui ottenere materiale digitale di qualità in tutte le fasi del processo: dalla digitalizzazione, al coinvolgimento alla sistematizzazione. Se quindi da un lato, un lavoro di standardizzazione dei dati è necessario, dall'altra è altrettanto necessario che la standardizzazione non diventi generalizzazione. Una possibilità potrebbe risiedere

nell'elaborazione di strategie e standard differenziati per ogni sezione o categoria, basati sullo stesso modello ma con le differenziazioni opportune a rendere gli oggetti digitali trovabili secondo le terminologie di settore più adatte.

Livello 2 - Accesso

Design dell'informazione e Graphic Design: l'aspetto visivo assume un ruolo primario per esplicitare le influenze del trasferimento di informazioni tra chi fornisce il servizio (Europeana) e chi ne fa uso. *L'information design* può intervenire sul bisogno di orientamento e fiducia necessari per l'effettivo sviluppo della piattaforma. Inoltre, il progetto dell'informazione crea le condizioni per un effettivo scambio fruttuoso tra i *content provider* (i GLAMs), Europeana, e chi ne fa uso per la costruzione del valore che si intende proporre. Questa attività, condotta dai designer non richiede necessariamente uno studio sugli utenti attuali quanto una proposta costruita su precise scelte progettuali per selezionare *cosa ed in che modo* comunicare *quali* contenuti tra tutti quelli disponibili.

L'aspetto visivo ha quindi un ruolo centrale nel rendere il servizio utilizzabile e permettere di raggiungere esperienze positive: la necessità è sapere esattamente cosa si vuole offrire da un punto di vista visivo, quali emozioni si intende sollevare in quali aree e soprattutto come spiegare a chi userà il portale cosa deve o può fare in quel contesto (Schneider, 2010).

Non si tratta pertanto di studiare chi e come usa il portale Europeana attualmente, quanto piuttosto di riflettere sul quali azioni potrebbero spingere chi non lo fa ad usarlo.

“It is necessary to accommodate this mind set. How authentic is a cleaning service whose visual presentation is itself messy? [...]How much trust is warranted for an online tool that appears inconsistent with the Internet's visual language, or uses web aesthetics that are ten years old?” (Schneider, 2010)

Livello 3 - Servizio

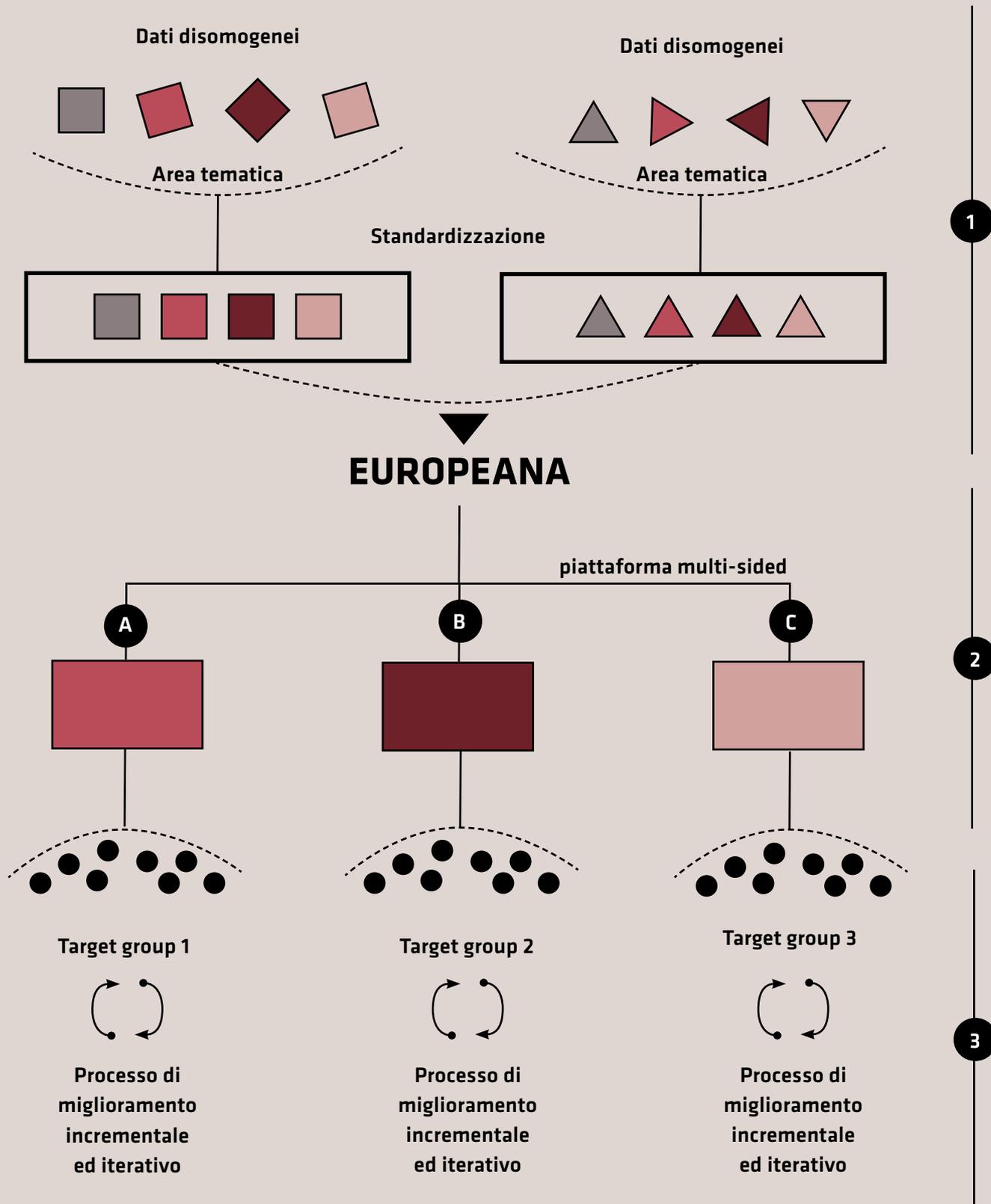
Utilità, deve funzionare: la desiderabilità di un servizio dipende in primo

luogo dai benefici funzionali che offre infatti, “Utility is about what your service does” (Clatworthy, 2010). Un portale come Europeana dovrebbe essere strutturato per soddisfare le aspettative inesprese di chi lo userà e le aspettative non sono uguali per tutti. Un ricercatore avrà bisogno di informazioni approfondite e di fonti documentali, un insegnante potrebbe apprezzare collegamenti tematici e approfondimenti non troppo specialistici da poter usare per le proprie lezioni, chi visita il sito per riusare le immagini nei propri progetti creativi probabilmente necessiterà di essere ispirato. Per tutti questi scenari i contesti sono diversi e i contenuti andrebbero strutturati in modo diverso. L'utilità non è usabilità, quella è successiva: l'utilità risiede nel chiedersi se si sta effettivamente proponendo un servizio utile per qualcuno ed in cosa consiste il servizio.

Pertanto potrebbe rivelarsi utile valutare l'ipotesi di portali tematici o specifici per il tipo di utilizzo che consentono un accesso differenziato; incoraggiare la collaborazione con e tra esperti, introdurre l'uso dell'archivio nelle scuole e nelle Università sia per quanto riguarda la diffusione del materiale come supporto alla didattica, sia nella sistemazione informatica, che nelle strategie volte al riuso.

Inoltre, promuovere una digitalizzazione di qualità, per aree tematiche, potrebbe consentire una più puntuale elaborazione delle necessità e requisiti specifici per ogni categoria. Per quanto concerne invece le attività volte a migliorare il materiale fin ora raccolto, si ritiene che queste procedure andrebbero svolte *offline* o “*offsite*”.

PROPOSTE PER L'ATTIVAZIONE



1

Livello 1 Nucleo: dati e metadati

- Migliorati tramite lavoro interno e iniziative di crowdsourcing, ad esempio per raccogliere nuove parole chiave e nuovi tag all'interno di gruppi selezionati.
- Promuovere una digitalizzazione di qualità per area tematica e per ciascuna di esse elaborare degli standard in modo da evitare una eccessiva generalizzazione.

2

Livello 2 Accesso: da dati ad informazioni utili

Se il fine è il riuso, si ritiene inutile fornire immagini in bassa risoluzione; così come se il fine è fornire supporto ai ricercatori, non ha senso che i contenuti siano privi di alcuna informazione testuale.

In base ai requisiti elaborati nella fase precedente, scartare dalla piattaforma (temporaneamente) ciò che non corrisponde.

3

Livello 3 Servizio: proporre qualcosa di utile per qualcuno

A questo punto si potrà lavorare su un miglioramento incrementale del servizio proposto secondo una prospettiva *User-Centered*, studiando il comportamento, i bisogni e i desideri degli utenti e quindi elaborare soluzioni ai problemi individuati seguendo un processo di cambiamento incrementale.

Sulla base del *Cultural Heritage Continuum Model* e del *Record Continuum Model*, descritti nella parte 3, le piattaforme digitali dedite all'*heritage* digitalizzato potrebbero comprendere ed accogliere il modello sferico *create-capture-organize-pluralize* e dare agli utenti la possibilità di condividere e riutilizzare a loro volta ciò che producono a partire dal DCH dando vita a gallerie per i creativi e per gli educatori oppure a spazi dedicati al prodotto della ricerca. Questo spirito di condivisione in parte già presente nell'Europeana blog e nelle sezioni Europeana pro e lab ma non è attualmente codificato come un processo organizzato e sistematico.

**“Una cosa è il
libero accesso
all’informazione,
tutt’altra è la
possibilità che i
cittadini possano
farne uso”**

T. MALDONADO, 1997

POST: UNO STRUMENTO DI CREAZIONE?

La piattaforma Europea si rivela come uno strumento dalle opportunità potenzialmente estese, ma a causa della maggiore attenzione rivolta all'aspetto quantitativo della raccolta di un sempre maggior numero di *records*, rispetto alla diffusione, alla conoscenza e all'incoraggiamento di iniziative volte al riuso, presenta ancora criticità concettuali significative. A fronte di quanto analizzato, infatti, è emerso che lo sviluppo di Europea è stato radicato nell'idea che costruendo l'infrastruttura, la piattaforma avrebbe contribuito a creare delle opportunità e queste a loro volta avrebbero generato valore (Fallon, 2018). Tuttavia, in tempi recenti la Fondazione ha notato di aver raggiunto il "troppo": troppo materiale, troppo generico, troppi *records* da migliorare, troppo vasto il target di riferimento ecc.

Nonostante la grande mole di materiale digitale raccolto, lo sviluppo di sistemi di standardizzazione per la raccolta e per la gestione dei dati, Europea non riesce ancora a raggiungere le persone che desidera e soprattutto non nel modo in cui desidera. Si ritiene a questo proposito che la struttura informatica dovrebbe essere considerata come un mezzo, non come il fine: il fine sono le esperienze, le conoscenze e le azioni combinatorie che l'aggregatore può generare.

In questa parte 4, a fronte dell'analisi effettuata, si individua quindi una mancanza di *focus* nel cambiamento progressivo degli obiettivi che non ha condotto ad un'evoluzione delle strategie, quanto piuttosto di volta in volta ad un adattamento. Effettivamente, trattandosi di un progetto immenso ed esito di programmi di finanziamento, ci si rende subito conto di quanto sia arduo operare cambiamenti sostanziali in contesti così complessi.

Eppure si individua nel design la capacità di connettere, di operare da agente catalizzante per condurre al cambiamento auspicato che vede il materiale contenuto nell'aggregatore entrare davvero a far parte del processo patrimoniale di creazione e costruzione. Per farlo, il design necessita di inserirsi con le sue capacità e competenze nei progetti interdisciplinari che si occupano della organizzazione ed attivazione degli archivi, oltre che degli studi sull'impatto. Quello che quindi emerge è che il design può iniziare ad occuparsi di questi contesti archivistici prima di tutto lavorando sul senso: sul perché le persone potrebbero usare l'archivio e per quali scopi.

Attraverso le sue diverse competenze, la cultura del design potrebbe avviare progetti finalizzati ad un agire strategico dentro strutture organizzate (Zurlo, 2010): per quanto concerne il nucleo, potrebbe applicare le metodologie del design di sistema per delineare e programmare il flusso di dati e la trasformazione che possono subire per diventare conoscenza grazie al progetto dell'informazione. Inoltre, l'aspetto visivo assume un ruolo primario per esplicitare le influenze del trasferimento di informazioni tra chi fornisce il servizio (Europeana) e chi ne fa uso.

Non si propone quindi di studiare chi e come usa il portale Europea attualmente, quanto piuttosto di riflettere sul quali azioni potrebbero spingere chi non lo fa ad usarlo. In conclusione, il design potrebbe iniziare ad occuparsi delle dinamiche patrimoniali di creazione che possono essere innescate grazie agli archivi offrendo la propria competenza, a più livelli ed in più fasi.

Bibliografia della Parte 4

A

Ackoff, R. L. (1988). A theory of practice in the social systems sciences. *Systems Research*, 5(3), 241-246.

Ackoff, R. L. (1989). From data to wisdom. *Journal of applied systems analysis*, 16(1), 3-9

Adams, A., & Blandford, A. (2002, December). Digital libraries in academia: challenges and changes. In *International Conference on Asian Digital Libraries* (pp. 392-403). Springer, Berlin, Heidelberg..

Alonso Gaona García, P., Martín-Moncunill, D., Sánchez-Alonso, S., & Feroso García, A. (2014). A usability study of taxonomy visualisation user interfaces in digital repositories. *Online Information Review*, 38(2), 284-304.

Anagnostopoulos, I., Zeadally, S., & Exposito, E. (2016). Handling big data: research challenges and future directions. *The Journal of Supercomputing*, 72(4), 1494-1516.

Anderson, IG (2004) Are You Being Served? Historians and the Search for Primary Sources. *Archivaria* 58:81-129.

B

Barbero, S. (2012) Systemic Design: Beyond Ecodesign Proceedings of 18th Annual International Sustainable Development Research Conference

Bates, M. J. (2005). Information and knowledge: An evolutionary framework for information science. *Information Research: An international electronic journal*, 10(4), n4.

Bates 2007 Bates, M. "What is browsing — really? A model drawing from behavioural science research." *Information Research* 12(4) (2007). Available at: <http://informationr.net/ir/124/paper330.html>

Bates, M. (2015). The information professions: knowledge, memory, heritage. *Information Research: An International Electronic Journal*, 20(1), n1.

Bernstein, J. H. (2009). The data-information-knowledge-wisdom hierarchy and its antithesis.

Birrell, D., Dobрева, M., Ünal, Y., & Feliciati, P. (2010, June). Constituencies of Use: Representative Usage Scenarios in International Digital Library User Studies, a Case Study on Europeana. In *ELPUB* (pp. 245-257).

Bitner, M. J. (1990). Evaluating service encounters: the effects of physical surroundings and employee responses. *Journal of marketing*, 54(2), 69-82.

Bistagnino, L. (2011). *Design Sistemico/Systemic Design*.

Bollini, L. (2017). Beautiful interfaces. From user experience to user interface design. *The Design Journal*, 20(sup1), S89-S101.

C

Ceccarelli, D., Gordea, S., Lucchese, C., Nardini, F. M., & Tolomei, G. (2011, September). Improving Europeana search experience using query logs. In *International Conference on Theory and Practice of Digital Libraries* (pp. 384-395). Springer, Berlin, Heidelberg.

Choi, Y., & Rasmussen, E. M. (2003). Searching for images: the analysis of users' queries for image retrieval in American history. *Journal of the American society for information science and technology*, 54(6), 498-511.

Concordia, C., Gradmann, S., & Siebinga, S. (2010). Not just another portal, not just another digital library: A portrait of Europeana as an application program interface. *IFLA journal*, 36(1), 61-69.

Cousins, J. (2012). The cultural heritage of Europe: building the value proposition for Europeana. *Serials*, 24(1).

Clough, P., Hill, T., Paramita, M. L., & Goodale, P. (2017, September). Europeana: What users search for and why. In *International Conference on Theory and Practice of Digital Libraries* (pp. 207-219). Springer, Cham.

D

Deshpande, A., Ives, Z., & Raman, V. (2007). Adaptive query processing. *Foundations and Trends® in Databases*, 1(1), 1-140.

Dobрева, M., & Chowdhury, S. (2010, June). A user-centric evaluation of the Europeana digital library. In *International Conference on Asian Digital Libraries* (pp. 148-157). Springer, Berlin, Heidelberg.

Dobрева, M., McCulloch, E., Birrell, D., Ünal, Y., & Feliciati, P. (2010, September). Digital natives and specialised digital libraries: A study of Europeana users. In *International Symposium on Information Management in a Changing World* (pp. 45-60). Springer, Berlin, Heidelberg.

Dobрева, M., & Feliciati, P. (2011). User-centric Evaluation of Digital Libraries: Three Case Studies. *Review of the National Center for Digitization*, 18, 1-15.

Dobрева, M., O'Dwyer, A., & Feliciati, P. (Eds.). (2012). *User studies for digital library development*. Facet Publishing.

Duff, W. M., & Johnson, C. A. (2002). Accidentally found on purpose: Information-seeking behavior of historians in archives. *The Library Quarterly*, 72(4), 472-496.

Duff, W., Craig, B., Cherry, J. (2004) Finding and Using Archival Resources: A Cross-Canada Survey of Historians Studying Canadian History. *Archivaria* 58:51- 80.

Duff, W. M., Monks-Leeson, E., & Galey, A. (2012). Contexts built and found: a pilot study on the process of archival meaning-making. *Archival Science*, 12(1), 69-92.

E

Eliot, T. S. (1936). *Collected poems, 1909-1935*. London, Faber.

Europea, C. (2011). *Europeana strategic plan: 2011-2015*.

Europea, C. (2015). *Europeana strategic plan: 2015-2020*.

Europea, C. (2016) *Europeana Evaluation*

Europeana (2010) *Public domain Charter*

Europeana (2016) *User survey report*, disponibile a www.pro.europeana.eu

Europeana (2014), *Enumerate Observatory*. <http://pro.europeana.eu/enumerate/>

Europeana (2017), *Enumerate Observatory*. <http://pro.europeana.eu/enumerate/>

Europeana (2018), *Enumerate Observatory*. <http://pro.europeana.eu/enumerate/>

F

Feliciati, P. (2016). L'usabilità degli ambienti bibliotecari e archivistici digitali come requisito di qualità: contesto, modelli e strumenti di valutazione. *JLIS, it*, 7(1), 113-130.

Foster, H. (2004). *An archival impulse*. October, 3-22.

G

Garrett, J. J. (2010). *The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond*. Pearson Education. Geiger, T., Moore, N., & Savage, M. (2010). *The archive in question*.

Gorgels, Peter. "Rijksmuseum mobile first: Rijksstudio Redesign and the new Rijksmuseum app." *MW18: MW 2018*. Published January 14, 2018.

Gradmann, S. (2010). *Knowledge= Informatio in Conyext: on the Importance of Semantic Contextualisation*. In *Europeana White Paper, Location: Leuven (Vol. 1)*. Berlin School of Library und Information/Humboldt Universitat zu Berlin; europeana think culture.

Gruen, D., Rauch, T., Redpath, S., & Ruettinger, S. (2002). The use of stories in user experience design. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 14(3-4),

Guercio, M. (2008). Gli archivi come depositi di memorie digitali. *DigItalia*, 2, 37-52.

H

Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience-a research agenda. *Behaviour & information technology*, 25(2), 91-97.

Hassenzahl, M. (2013). User experience and experience design. *The encyclopedia of human-computer interaction*, 2.

Hedstrom, M. (2002). Archives, memory, and interfaces with the past. *Archival Science*, 2(1-2), 21-43.

Hooper-Greenhill, E. (1994). Audiences: A curatorial dilemma. *The educational role of the museum*, 262-263.

Hooper-Greenhill, E. (2004). *Museums and the interpretation of visual culture*.

Huvila, I. (2008). Participatory archive: towards decentralised curation, radical user orientation, and broader contextualisation of records management. *Archival Science*, 8(1).

I

Irace, F., & Ciagà, G. L. (2013). *Design & Cultural Heritage*. Archivio animato.

J

Johnson A (2008) Users, use and context: supporting interaction between users and digital archive. In: Craven L (ed) *What are archives? Cultural and theoretical perspectives: a reader*. Ashgate, Aldershot, pp 154–155

K

Ketelaar, E. (2001). Archives in the digital age: new uses for an old science. *Archivaria*, 52, 1-25.

Kitchin, R. (2014). *The data revolution: Big data, open data, data infrastructures and their consequences*. Sage.

Krippendorff, K. (1989). On the Essential Contexts of Artifacts or on the Proposition That “Design Is Making Sense (Of Things)”. *Design Issues*, 5(2), pp. 9-39.

L

Laine, A., Davies, J., Buchanan, K., Warren, K., & Turtinen, J. (2019). *Heritage Research Matters: case studies of research impact contributing to sustainable development*.

Lopatovska,I.,Bierlein,I.,Lember,H.&Meyer,E.”Exploring requirements for online art collections.” Proceedings of the American Society for Information Science and Technology, 50(1), pp.1–4.

M

Manguinhas, H., Freire, N., Isaac, A., Stiller, J., Charles, V., Soroa, A., ... & Alexiev, V. (2016, September). Exploring comparative evaluation of semantic enrichment tools for cultural heritage metadata. In *International Conference on Theory and Practice of Digital Libraries* (pp. 266-278). Springer, Cham.

Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT press.

Marchitelli, A., & Frigimelica, G. (2012). *OPAC*. Associazione italiana biblioteche.

Mayr, E., Federico, P., Miksch, S., Schreder, G., Smuc, M., & Windhager, F. (2016). Visualization of cultural heritage data for casual users. In *IEEE VIS Workshop on Visualization for the Digital Humanities*.

N

Nauta, G. J., & van den Heuvel, W. (2015). Survey report on digitisation in european cultural heritage institutions 2015. Mode of access http://www.den.nl/art/uploads/files/Publicaties/ENUMERATE_Report_Core_Survey_3_2015.pdf. [In English], 2013-2015.

Nicholas, D., Clark, D., Rowlands, I., & Jamali, H. R. (2013). Information on the go: A case study of Europeana mobile users. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 64(7), 1311-1322.

Norman, D. A., & Draper, S. W. (1986). *User centered system design: New perspectives on human-computer interaction*. CRC Press.

Norman, D. A. (2010). Technology first, needs last: the research-product gulf. *interactions*, 17(2), 38-42.

Norman, D. A., & Verganti, R. (2014). Incremental and radical innovation: Design research vs. technology and meaning change. *Design issues*, 30(1), 78-96.

P

Palmer, J. (2009). Archives 2.0: if we build it, will they come?. *Ariadne*, 60, 1-6.

Paramita, M., Clough, P., & Hill, T. (2017). Europeana DSI 2–Access to Digital Resources of European Heritage.

Petras, V., & Stiller, J. (2017, September). A Decade of Evaluating Europeana-Constructs, Contexts, Methods & Criteria. In *International Conference on Theory and Practice of Digital Libraries* (pp. 233-245). Springer, Cham.

Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1998). Welcome to the experience economy. *Harvard business review*, 76, 97-105.

Poort, J., van der Noll, R., Ponds, R., Rougoor, W., & Weda, J. N. T. (2013). The value of Europeana: the welfare effects of better access to digital cultural heritage. *SEO economisch onderzoek*.

Purday, J. (2009). Think culture: Europeana. eu from concept to construction. *Bibliothek Forschung und Praxis*, 33(2), 170-180.

Purday, J. (2012). *Europeana: Digital access to Europe's cultural heritage*. Alexandria.

R

Rifkin, J. (2000). *The age of access: how the shift from ownership to access is transforming modern life* (p. 30). London: Penguin.

Rodríguez Yunta, L. (2014). Usabilidad y recuperación en Europeana: comparación con otras bibliotecas digitales y portales. Ramos Simón, LF; Arquero Avilés, R., coord. *Europeana: la plataforma del patrimonio cultural europeo*, 177-200.

S

Sacco, P., (2018), *Il patrimonio culturale come presente e futuro dell'Europa*, introduzione a *Cartaditalia*, numero speciale 2018 vol. 1

Salarelli, A. (2014). Sul perché, anche nel mondo dei Linked Data, non possiamo rinunciare al concetto di documento. *AIB studi*, 54(2/3).

Salarelli, A. (2014). Diritto all'oblio e archivi online dei quotidiani: alcune considerazioni sulla memoria sociale ai nostri tempi. *JLIS. it*, 5(1), 1-20.

Sanderhoff, M., Fallon, J., & Verwayen, H. (2017). *Impact Playbook for Museums, Libraries, Archives, and Galleries: PHASE I: Impact Design*. In *Impact Playbook for Museums, Libraries, Archives, and Galleries* (pp. 17-52). Europeana Foundation.

Schmitt, B., (1999). *Experiential Marketing: How to get Customers to Sense, Feel, Think, Act and Relate to your Company and Brands*, The Free Press: New York, USA.

Schneider, J. (2010) *Graphic Design: providing visual explanation*. in Stickdorn, M., & Schneider, J. (2010). *This is Service Design Thinking: Basics. Tools, Cases*.

Sherratt, T. (2009). *Emerging technologies for the provision of access to archives: Issues, challenges and ideas*.

- Shiri, A. (2013). Linked data meets big data: A knowledge organization systems perspective. *Advances in Classification Research Online*, 24(1), 16-20.
- Speakman, R., Hall, M. M., & Walsh, D. (2018, September). User Engagement with Generous Interfaces for Digital Cultural Heritage. In *International Conference on Theory and Practice of Digital Libraries* (pp. 186-191). Springer, Cham.
- Spagnoli, A. (2013) Digital Exhibition. esperienze, modelli e formati per la valorizzazione e fruizione online di allestimenti digitali/digitalizzati. in Lupo, E., Trocchianesi, R.. (2013). *Design & Cultural Heritage. Progetto e memoria del temporaneo*.
- Spinelli, L. (2008 a) Europeana, cultura europea in un click, Punto informatico, disponibile al link: <https://www.punto-informatico.it/europeana-cultura-europea-in-un-click/>
- Spinelli, L. (2008 b) Europeana è crollata. Luca Spinelli.com disponibile al link: <https://lucaspinelli.com/attualita/europeana-e-crollata-313>
- Stickdorn, M., & Schneider, J. (2010). *This is Service Design Thinking: Basics. Tools, Cases*.
- Stroeker, N., & Vogels, R. (2012). Survey report on digitisation in European cultural heritage institutions 2012. Brussels: ENUMERATE Thematic Network, available online at <http://www.enumerate.eu/fileadmin/ENUMERATE/documents/ENUMERATE-Digitisation-Survey-2012.pdf>

T

- Tanner, S. (2012). *Measuring the Impact of Digital Resources*. London: King's College.
- Tanner, S. (2016). Using impact as a strategic tool for developing the digital library via the Balanced Value Impact Model. *Library Leadership & Management*, 30(4).
- Theimer, K. (2011). What is the Meaning of Archives 2.0?. *The American Archivist*, 74(1).
- Terras, M. (2015). So you want to reuse digital heritage content in a creative context? Good luck with that. *Art Libraries Journal*, 40(4), 33-37.
- Trocchianesi, R., Lupo, E., Parrino, L., Pedrazzini, N., & Spagnoli, A. (2016). Digital Archive of Temporary Exhibitions. Enhancing the Design Culture. In *5th International Conference on Heritage Sustainable Development* (pp. 1013-1022). Green Line Institute.
- Tsakonas, A., & Gabrys, B. (2012). GRADIANT: Grammar-driven genetic programming framework for building multi-component, hierarchical predictive systems. *Expert Systems with Applications*, 39(18), 13253-13266.

V

Verganti, R. (2009). *Design-Driven Innovation–Cambiare le regole della competizione innovando radicalmente il significato dei prodotti e dei servizi*. Etas, Milano.

Verganti, R. (2017). *Overcrowded: Designing meaningful products in a world awash with ideas*. MIT Press.

Verheul, I., Tammaro, A. M., & Witt, S. (Eds.). (2010). *Digital Library Futures: User perspectives and institutional strategies* (Vol. 146). Walter de Gruyter.

Verwayen, H., Fallon, J., Schellenberg, J., Kyrou, P., Daley, B., Verheijke, E., ... & de Niet, M. (2017). *Impact Playbook for Museums, Libraries, Archives and Galleries*.

W

Walsh, D., Hall, M., Clough, P., & Foster, J. (2017, September). *The ghost in the museum website: investigating the general public's interactions with museum websites*. In *International Conference on Theory and Practice of Digital Libraries* (pp. 434-445). Springer, Cham.

Warwick, C. (1999, June). *English literature, electronic text and computer analysis: An impossible combination?*. In *Joint ACH-ALLC Conference*.

Warwick, C., Terras, M., Huntington, P., and Pappa, N. (2008). *'If you build it will they come? The LAIRAH study: Quantifying the use of online resources in the arts and humanities through statistical analysis of user log data.'* *Literary and Linguistic Computing* 23, no. 1 (2008): 85-102.

Whitelaw, M. (2009). *Visualising archival collections: The visible archive project*. *Archives and Manuscripts*, 37(2), 22.

Whitelaw, M.: *Generous interfaces for digital cultural collections*. *Digital Humanities Quarterly* 9(1) (2015)

Y

Yakel, E (2002) *Listening to Users*. *Archival Issues* 26(2):111-127.

Yakel, E., & Torres, D. (2007). *Genealogists as a "Community of Records"*. *The American Archivist*, 70(1), 93-113.

Z

Zurlo, F. (2010). *Design strategico*

Zingale, S. (2009). *Gioco, dialogo, design. Una ricerca semiotica* (pp. 1-200). ATi editore..

PARTE 5.

**Da tecnologia
della memoria
a concetto generativo**

“It’s you.
Researchers.
Teachers. Learners.
Designers.
Creatives. Data nerds.
Art lovers.
We work with
each other.
For each other.”

ANTE: VERIFICARE QUANTO APPRESO, TESTARE QUANTO IMMAGINATO

Sulla base della ricerca teorica e delle ipotesi finora espresse, anche in relazione all'analisi sul caso di studio, risulta evidente che ci troviamo di fronte ad un quadro complesso quando si intende indagare il ruolo del patrimonio culturale digitale nella società e come questo ruolo può essere emancipato tramite un'azione progettuale sugli archivi.

Le indagini desk sul caso studio Europea hanno condotto alle prime proposte per l'attivazione volte ad indagare il significato del materiale digitale contenuto nell'aggregatore: in questa parte 5 si intende quindi operare una verifica delle informazioni acquisite e delle proposte individuate. Per farlo ci si avvarrà di due tipi di indagine applicate: la prima, qualitativa intende tramite una intervista semi-strutturata, comprendere se e quanto le informazioni raccolte siano corrette ed intende inoltre verificare le strategie di intervento proposte nella loro effettiva fattibilità e coerenza. L'intervista mira inoltre a costruire un rapporto diretto con l'aggregatore in modo da dare forma ad un terreno di ulteriori sperimentazioni e approfondimenti. Il dialogo è stato strutturato secondo tre sezioni, per così affrontare la tematica degli aggregatori in generale, approfondirne le dinamiche e le attuali strategie volte ad incentivarne l'utilizzo ed in ultimo ad indagare le ragioni che hanno spinto al rilascio del *Playbook*, le fasi di sviluppo ed i risultati preliminari ottenuti dalle fasi di test.

La seconda indagine invece, riguarda la sottomissione di un questionario ad un campione di soggetti parte delle industrie creative. In particolare il questionario è stato sottoposto a studenti del Corso di Laurea in Disegno Industriale e a studenti del Corso di Laurea Magistrale in Design ed in Fashion System Design dell'Università di Firenze con l'intenzione di registrare se ed in che modo si avvalgono di risorse digitali per i processi creativi, di ispirazione e progettuali, quanto abitualmente rielaborano tali risorse e la loro conoscenza, ed eventualmente utilizzo, del portale Europea. Dal questionario emergono conferme ma anche ulteriori criticità che non erano state in principio individuate, in particolare in merito alla conoscenza del campione sui diritti di utilizzo delle immagini e delle altre risorse reperibili sul web.

Successivamente, si è svolta una fase di test sull'utilizzo del materiale contenuto nell'aggregatore come risorsa per il progetto. Il test ha riguardato la strutturazione e lo svolgimento di un workshop della durata di 16 ore volto ad esplorare le modalità attraverso le quali le risorse digitali, laddove permesso per i diritti di utilizzo e di proprietà intellettuale, possono diventare una risorsa da rielaborare ai fini progettuali. Si intende quindi verificare se - come espresso nella fase di ipotesi (parte 0) - tali oggetti digitali possono rappresentare una risorsa utile per i processi progettuali in particolare durante i percorsi di formazione dei giovani designer.

Quello che in effetti emerge è che, sebbene in contesti di imprese private l'archivio sia diventato un'importante risorsa per i processi interni di progettazione e comunicazione nel settore manifatturiero e della moda (Pistilli, 2018), e come del resto emerge anche dalle attività di ricerca pregresse di chi scrive (affrontate nella parte 0), l'archivio pubblico presenta delle criticità maggiori, ma può emanciparsi a fronte di un impegno collettivo di introduzione all'interno delle comunità di interessati. Tali comunità di interessati - in relazione al riuso del patrimonio culturale digitale nei processi creativi - si ritiene siano in primo luogo da rintracciare negli istituti dediti alla formazione e nella relazione che questi possono costruire con gli aggregatori e con le imprese.



▶ **Fig.1** Cappello da donna, 1950 circa. Amsterdam Museum, Public Domain
Fonte: Europeana Fashion.

5. Da tecnologia della memoria a concetto generativo

5.1 Dialoghi con Europeana Fashion

Obiettivo: verificare le informazioni in possesso e procurarne di nuove; coinvolgere l'interlocutore nel percorso di ricerca; definire e costruire meglio la proposta.

European Fashion Heritage Association

European Fashion Heritage Association (EFHA) nasce nel 2014, come prosecuzione di un progetto denominato *Europeana Fashion*, cofinanziato dalla Commissione Europea, in cui archivi e musei di tutta Europa, sia pubblici che privati, si sono associati per condividere *online* il loro ricco patrimonio di moda composto da abiti e accessori storici e contemporanei, fotografie di sfilate, disegni, schizzi, riviste, cataloghi e video. EFHA continua ancora oggi a contribuire, in qualità di aggregatore per il settore moda, ad Europeana.

L'associazione nasce quindi da una delle esperienze di contorno al *network* di Europeana a cui abbiamo accennato precedentemente, ossia da uno di tanti progetti finanziati dalla commissione Europea che mirava a raccogliere, gestire ed organizzare il patrimonio culturale europeo appartenente ad una specifica categoria (in questo caso la moda) da poi immettere nel portale Europeana. L'associazione nasce quindi come prosieguo di una lunga esperienza come *content provider* della sezione Europeana Fashion.

Dal momento in cui si è costituita come associazione, EFHA è cresciuta sino a contare più di quaranta diverse istituzioni europee della moda, unite dal comune obiettivo di aprire e dare libero accesso al vastissimo patrimonio della moda europea. EFHA ritiene che la costruzione di una rete di istituzioni sia in grado di rafforzare la comprensione delle identità nazionali e internazionali e aiuti a trovare una definizione della nostra identità europea. Il principale obiettivo dell'Associazione, infatti, è "liberare" e condividere tutto il potenziale del patrimonio della moda con gli operatori del settore, gli studiosi e gli appassionati.

Dal 2015 ad oggi l'Associazione ha collaborato alle 4 fasi del progetto Europeaana *Digital System Infrastructure* coordinato dalla Fondazione Europeaana, che gestisce, in Olanda, il portale della Biblioteca Digitale Europea (www.europeana.eu).

In questo ambito l'associazione si è occupata di incrementare l'acquisizione di nuove collezioni digitali per la parte dell'archivio digitale dedicata alla moda, passando dai circa 700.000 *record* dell'inizio del 2015 al milione attualmente presente nel *repository* dell'Associazione e che viene condiviso tramite il portale Europeaana.

L'associazione ha svolto una funzione chiave nel miglioramento della qualità dei contenuti delle collezioni digitali che ospita, lavorando per incrementare la qualità dei metadati descrittivi degli oggetti digitali, realizzando un sostanziale miglioramento della mappatura dei metadati originali insieme ad una più efficace normalizzazione di date, nomi e luoghi.

Dialogo con Marco Rendina

Data: 19/03/2019

Sezione 1 - presentazione

Mi chiamo Margherita e sono dottoranda in Architettura, curriculum Design presso l'Università di Firenze. Sono interessata a comprendere il significato del patrimonio digitale contenuto negli archivi e negli aggregatori per le discipline del progetto; in particolare intendo individuare delle direzioni strategiche per attivare il materiale digitalizzato in relazione al suo riuso ed immissione nel processo di generazione di nuova cultura. Nello specifico sto lavorando allo sviluppo di linee guida e modalità attraverso le quali un aggregatore di archivi del patrimonio culturale digitale può diventare uno strumento di creazione, un ambiente in cui nuova conoscenza viene prodotta, costruita e disseminata.

MT Qual è il suo ruolo in Europeaana?

MR Io sono un matematico, provengo dagli archivi audiovisivi. In Europeaana mi occupo della parte operativa che riguarda la struttura dei dati all'interno della piattaforma; ho contribuito a comporre la sezione di Europeaana Fashion.

MT E in European Fashion Heritage Association?

MR Sono socio fondatore dell'Associazione che è stata creata nel 2014, come prosecuzione del progetto Europeaana Fashion.

MT Qual è, secondo lei lo scopo di queste piattaforme di aggregazione?

MR Lo scopo principale è conservare ed organizzare il materiale digitale. Ad esempio Europeaana conserva ed organizza più di cinquanta milioni di record provenienti da tutti i domini possibili e immaginabili, sul sito ci sono 13 sezioni che spaziano dalla moda, ai manoscritti, alle mappe, alla collezione tematica 1915-1918.

MT: Quali potrebbero essere secondo lei i destinatari del materiale digitalizzato di Europeana?

Dal sito di Europeana si può vedere che il portale dichiara tre obiettivi:

- 1- essere un supporto per la ricerca scientifica
- 2- essere supporto per l'utente finale (generico)
- 3- essere usato da industrie culturali e creative

MR In realtà la Fondazione li definisce market, e sono 4: ricerca, *creative industries*, utente generico; quello che in realtà la commissione vuole che sia il market principale sono i GLAMs, chi detiene questo materiale.

D'ora in poi saranno le istituzioni culturali il cliente principale di Europeana, gli altri sono da intendersi come derivati di questo rapporto che rappresenta l'obiettivo prioritario per la piattaforma: fornire alle *cultural heritage institutions* gli strumenti per condividere al meglio gli oggetti digitali che detengono, sensibilizzarli sull'*open access* e sul riuso delle loro risorse. Una volta raggiunto questo obiettivo e supportati da una piattaforma progettata per consentire un riuso facile ed ottimale, tutto il resto è secondario.

MT E' stato chiaro fin dall'inizio oppure si è evoluto nel tempo?

MR Per quanto riguarda Europeana la situazione si è certamente evoluta nel tempo. In particolare la Commissione Europea in qualità di finanziatore è quasi come una sorta di committente: definiva di volta in volta gli obiettivi di Europeana. Al principio le finalità erano quasi esclusivamente di carattere quantitativo: raccogliere il più possibile, per poi accorgersi che la scarsa qualità del materiale raccolto non ne consentiva la consultazione o l'impiego. Ecco che la Commissione ha quindi richiesto di migliorare la qualità del materiale raccolto e ha iniziato a domandarsi a cosa sarebbe potuto servire, iniziando quindi a dibattere sul riuso. Da qui tutte le iniziative successive come ad esempio le indagini sistematiche sugli utenti della piattaforma, dai cui risultati si è compiuta la decisione di suddividere la piattaforma in tre aree principali indipendenti: Europeana, Europeana Pro ed Europeana Lab.

MT Mi rendo conto delle difficoltà a strutturare informazioni così diverse...

MR Esattamente. È proprio per questo motivo che un aggregatore come Europeana tende ad un approccio generalista e rischia di diventare poco funzionale per gli specialisti. Pertanto abbiamo deciso, come associazione, di aprire un portale indipendente e tematico per il materiale relativo agli archivi della moda. Attualmente stiamo proprio lavorando al sito.

MT Secondo lei il problema della qualità dei dati è dovuto proprio a queste differenze?

MR Certamente, ed inoltre la metadattazione influisce anche sull'accessibilità, nel senso che se i metadati sono buoni allora i contenuti possono essere trovati e quindi accessibili ed usati; se le cose non si trovano, è chiaro che non possono essere usate. Nel caso di una piattaforma generalista come Europeana diventa impossibile adottare il vocabolario specifico di ogni categoria e, di conseguenza, alcuni tipi di ricerche non potranno essere soddisfatte.

MT Quali saranno le caratteristiche del nuovo portale di EFHA?

MR Il nuovo portale di EFHA sarà, si spera, un po' più adatto a far confluire i nostri contenuti; intendevamo provare a risolvere la criticità maggiore cui ci siamo trovati davanti durante il progetto Europeana Fashion: creare una struttura funzionale a dati così eterogenei. Questo è necessario perché il portale mira ad organizzare oggetti così diversi tra di loro per i quali è impossibile includerli in gerarchie concettuali di un unico database senza filtrare qualche informazione. Abbiamo lavorato tanto alla struttura dei dati del *fashion heritage*, sono abbastanza soddisfatto della qualità di dati e metadati che aggregiamo.

MT Immagino che la costruzione del portale sulla base dell'organizzazione dei contenuti e dei metadati sia una procedura lunga che si confronta con problemi sempre differenti.

MR Purtroppo dobbiamo fare affidamento sui finanziamenti europei e questo è un bene ma talvolta comporta dei limiti. Ovviamente i fondi percepiti con

un finanziamento poi devono esser usati per lo sviluppo del progetto stesso ed alle volte lo scopo del progetto non è esattamente al 100% allineato con gli scopi dell'Associazione. Però questo tipo di approccio ci ha consentito di crescere negli ultimi cinque anni, di andare avanti e fare cose sempre nuove.

Sezione 2 - conoscenza e utilizzo delle piattaforme

MT L'Associazione è focalizzata principalmente sull'utilizzo dei beni digitali?

MR Assolutamente. Infatti con Europeana abbiamo partecipato, come Associazione e non come aggregatore, al workshop tenuto al Rijksmuseum circa tre anni fa. Abbiamo organizzato un workshop insieme a Platoniq, un gruppo spagnolo che si occupa di *participatory culture e co-creation*. Obiettivo del workshop era di mettere insieme non solo gli archivi ed i curatori, ma anche programmatori e designer. Il workshop è stato organizzato formando gruppi misti che hanno lavorato insieme in un giorno e mezzo per provare ad avere idee nuove che usassero il nostro materiale digitale.

MT Dall'indagine condotta in questa ricerca emerge che la diffusione e la conoscenza dell'esistenza di entrambi i portali risulta estremamente limitata per tutti i gruppi di utenza a cui si rivolgono. In relazione ai quattro gruppi target, quindi, non crede che siano troppo diversi per poter essere tutti soddisfatti della stessa piattaforma?

MR Certo, mi viene il dubbio che in realtà questi quattro gruppi, comprese quindi le istituzioni culturali, hanno bisogno di linguaggi differenti, quindi risulta difficile rivolgersi contemporaneamente a tutti indistintamente. Infatti, quasi nessuno conosce Europeana.

MT Come mai secondo lei in tanti anni di presenza online, Europeana è ancora così poco conosciuta?

MR Probabilmente a causa di una confusione iniziale che ci ha spinto

a raccogliere più materiale possibile e poi a conti fatti ci sono i numeri ma la qualità è molto scarsa. Adesso ci troviamo in un momento in cui bisognerebbe puntare sulla qualità, migliorare quelle che abbiamo per poi concentrarci sul riuso da parte delle industrie creative. Inizialmente Europea Foundation credeva di poter strutturare un tipo di contenuti cui le persone avrebbero pagato per accedere, rendendo così il portale auto-sostenibile. Quindi secondo me hai ragione quando dici che purtroppo costruendosi su questa mancanza di focus, Europea non ha creato visibilità nel suo complesso.

MT Se aveste accesso a risorse illimitate, Quali azioni secondo lei potrebbe contribuire ad attivare gli archivi?

MR Io credo che innanzitutto si potrebbero creare delle piattaforme diverse a seconda dell'utilizzo, come nel caso di EFHA; ad esempio siamo in contatto con un gruppo spagnolo di appassionati di vettorializzazione. Il gruppo vorrebbe vettorializzare i nostri pattern e poi renderli scaricabili gratuitamente come una risorsa effettiva per i creativi.

Se non avessimo limiti, cercherei inoltre di acquisire più partner e guidarli verso una digitalizzazione ed una organizzazione meno approssimativa. Molti musei ad esempio non hanno iniziato ancora a digitalizzare -può sembrare strano ma è così- o hanno digitalizzato male. Darei quindi supporto alle istituzioni volte al fashion, che non sono milioni ma centinaia, per ottenere una digitalizzazione di qualità. Contestualmente continuerei a migliorare costantemente il materiale già raccolto, cosa in cui già poniamo un grande impegno, ma con più risorse lo faremmo sicuramente più velocemente e meglio.

MT Quali iniziative dell'associazione lei crede sia opportuno segnalare in merito alla divulgazione dei risultati e al coinvolgimento degli utenti?

MR È importante sottolineare la continua azione di promozione e comunicazione sui social media, pubblicando con regolarità post sul blog dell'Associazione. Il lavoro è particolarmente apprezzato da un pubblico specializzato, composto da accademici e curatori di archivi e musei, nonché da docenti e allievi di scuole di moda.

Inoltre, l'attività di promozione delle tematiche legate agli archivi digitali della moda si è concretizzata in diversi convegni europei su queste tematiche: a Lisbona nel 2015 presso il MUDE, ad Amsterdam nel 2016 presso il Rijksmuseum, a Venezia nel 2017 presso lo IUAV, a Parigi nel 2018 presso il Musée des Arts Decoratifs (MAD).

MT: Può parlarmi di altre iniziative che lei ritiene significative?

MR La conferenza annuale dell'Associazione che organizziamo, ad esempio quella del 2018 si è tenuta a Parigi e quella del 2019 si terrà a Londra a Novembre.

MT E invece per quanto riguarda iniziative specificatamente volte al riuso?

MR Abbiamo organizzato diversi workshop: il primo è stato tre anni fa al Rijksmuseum insieme a Platoniq che ha avuto dei risultati a mio avviso molto interessanti. Poi, in una collaborazione con il Corso di Intellectual Property (IP) Law dell'Università Bocconi, abbiamo organizzato un altro workshop, gestito interamente da loro, in cui hanno diviso gli studenti in gruppi e ciascuno ha presentato una propria idea di riuso.

MT Quali sono invece le iniziative di Europeaana volte al riuso?

MR La bandiera di Europeaana, il suo cavallo di battaglia, è stato proprio l'Open Access, quindi incoraggiare le istituzioni a privarsi dei diritti di riproduzione delle immagini, quando possibile, al fine di renderle riutilizzabili. Questo è stato un motore importante nell'ambito dei GLAMs per smuovere un po' le acque e sensibilizzare ad usare licenze aperte. Oggi, dei 50 milioni di oggetti su Europeaana, circa il 20% hanno licenze open.

MT Quali sono invece a suo avviso gli ostacoli per il riuso del materiale digitale?

MR Sicuramente le risorse economiche, ma onestamente nel campo del fashion la questione del riuso è un po' più complessa, in particolare quando si tratta di contemporary fashion. Gli ultimi settant'anni sono infatti coperti da copyright; questa penso sia una questione molto interessante e

certamente attuale anche per gli studenti di design, perché sono tematiche con cui avranno a che fare nel loro futuro.

MT EFHA si rivolge alle stesse tipologie di utenti?

MR in generale sì, quello su cui miriamo a differenziarci come portale è la specificità dei contenuti. In particolare, costruendo un portale tematico crediamo di ovviare alla generalizzazione - di cui purtroppo è vittima Europea - conservando materiale così diverso per tipologia, provenienza, categoria e formato.

MT Secondo lei gli aggregatori tematici come EFHA hanno un ruolo differente da quello di Europea?

MR Il nostro scopo come Associazione è quello di divulgare il Fashion Heritage, quindi i beni culturali della moda a livello europeo, ed inoltre quello di eventualmente offrire ai membri dell'Associazione non solo la possibilità di imparare nuove modalità di sfruttamento di beni digitali, ma anche di coinvolgerli nell'utilizzo di metodologie nuove come la co-creation.

La sfida maggiore cui ci troviamo davanti è mettere insieme gli archivi di prima 19 e poi 40 istituzioni con standard diversi di catalogazione, di struttura dei metadati e qualità diverse degli oggetti digitali. Si tratta di una sfida sicuramente molto ambiziosa.

Sezione 3 - Impact Playbook

Ora vorrei farle alcune domande sul *tool* per valutare l'impatto delle istituzioni che Europea ha rilasciato lo scorso anno (e di cui lei è anche co-autore).

MT Che tipo di impatto intende valutare questo strumento?

MR Lo strumento intende essere un supporto per le istituzioni che vogliono misurare il loro impatto non solo economico ma anche sociale: si tratta di una valutazione che si basa su metriche decisamente differenti dal numero di visitatori, non facilmente misurabili. Infatti, alcune attività dei GLAMs

possono essere rilevanti come progetti con le scuole ad esempio, oppure tutte quelle tipologie di impatti sociali e culturali cui può condurre la partecipazione al patrimonio di cui parla Pierluigi Sacco.

MT Impact Playbook è una raccolta di strumenti per valutare l'impatto che utilizza un processo di co-progettazione. Mi incuriosisce sapere come mai avete scelto questi strumenti e quali erano i vostri obiettivi?

MR Questo è il primo di 4 playbook e in effetti siamo un po' in ritardo con gli altri tre. L'obiettivo è fornire alle istituzioni gli strumenti per valutare autonomamente l'impatto socio-culturale ed economico delle loro attività di digitalizzazione. Il playbook è stato sviluppato in collaborazione con uno dei membri di Platoniq, infatti la metodologia promossa è simile a quella con cui abbiamo condotto i workshop sul riuso. Per approfondire la metodologia ti rimando agli scritti di Simon Tanner, e al testo di Patrik Van Der Pijl (et al., 2016) *Design a Better Business*, è da lì che tutto ha avuto inizio.

MT: Cosa ne pensa del fatto che chi guida la sessione (il facilitatore) sia una persona interna al gruppo di lavoro? Non crede che in qualche modo possa condizionarne l'andamento?

MR Sì, infatti questa metodologia ha senso in un contesto di workshop, ora bisognerebbe capire anche sulla base delle risorse economiche, le possibilità organizzative e la scalabilità. Si dovrebbero organizzare centinaia di workshop all'anno per ottenere un risultato significativo nell'ambito dei beni culturali. Però capisco che effettivamente questi strumenti non sono facilissimi da usare, ma in qualche modo almeno possono dare la possibilità alle istituzioni di comprendere che esistono anche altre possibilità.

MT Uno dei rischi in questo tipo di sessioni è proprio nel credere che basti seguire una checklist per raggiungere un risultato significativo, sia in termini di valutazione, che di progettazione delle attività. Un altro rischio di questi processi è che chi conduce (che fa da facilitatore) non deve condizionare le idee degli altri ma invece raccogliere e

sistematizzarle; non è un compito banale. Inoltre alcuni tool hanno bisogno di una certa esperienza per essere utilizzati correttamente.

MR Si è vero, purtroppo la checklist era proprio quello che avevamo in mente per facilitare il più possibile il processo alle istituzioni. Io mi metto nei panni dell'operatore di bene culturali medio, in qualche modo si avvicina a queste tematiche con l'idea di avere una sorta di manuale, che dalla A alla Z gli indica come fare per produrre un rapporto finale.

MT Nello specifico, visto che ho la fortuna di parlare con lei che ha contribuito alla redazione degli strumenti offerti da Europeana, ma fa anche parte degli stakeholder in quanto fornitore di dati con EFHA, avete testato i tools in European Fashion Heritage Association?

MR In verità lo abbiamo fatto non come associazione, ma come aggregatore Europeana Fashion. Siamo stati il primo *test case* dell'impact playbook insieme ad Europeana Photography, che è un altro aggregatore tematico di Europeana. Abbiamo provato ad usarlo per misurare l'impatto degli aggregatori, ma a mio avviso è stato poco convincente. La valutazione è stata condotta dalla fondazione Europeana e ritengo sia stata un po' troppo formale, ed inoltre credo sia difficile valutare delle attività dall'interno. Per quanto riguarda il risultato, condivido le tue considerazioni precedenti e penso che in qualche modo si sia influenzato l'andamento della sessione nella nostra fase di test.

MT Tornando al workshop condotto con Platoniq, mi sa dire se ha trovato delle differenze tra il lavorare insieme a loro e in autonomia utilizzando gli stessi strumenti?

MR Ovviamente! E ti posso garantire che ad esempio rispetto a quello condotto in Bocconi la differenza si è vista eccome.

Sono d'accordo con te sui rischi, ma penso che se un'istituzione si interessa a questo tipo di processi dovrà organizzare internamente delle sessioni con il supporto di gruppi competenti. Ti ripeto, l'obiettivo è mostrare che ci sono altre strade.



▶ **Fig.2** Cappello da donna,1880 circa Nordiska Museet Public Domain
Fonte: Europeana Fashion.

Considerazioni

Il dialogo con Marco Rendina ha dimostrato la validità delle informazioni raccolte tramite la ricerca desk; in particolare per quanto riguarda la criticità individuata nella mancanza di *focus* di Europeana, la problematica dei metadati e la proposta di mirare ad ottenere una minore generalizzazione con portali tematici indipendenti.

Dalla conversazione emerge, come conferma, il fatto che nell'ambito degli aggregatori la questione relativa al riuso è attuale e presente. Infatti si diffonde la volontà di definire il significato, così come l'impatto, delle proprie attività di fronte ad una scarsa risposta ottenuta in questi anni in termini di consultazione e di impiego del materiale.

Il lavoro condotto da *European Fashion Heritage Association* in autonomia dimostra che un portale specifico per il *fashion heritage* può potenzialmente raggiungere risultati inespresi, benchè attesi, dalla piattaforma generalista. Infatti, un portale tematico permette una più puntuale categorizzazione del materiale secondo lo specifico linguaggio di settore e, pertanto, consente ai metadati creati e gestiti in questi contesti di essere molto meno generalisti conducendo a ricerche sicuramente più efficaci. Il portale tematico permette anche di costruire una comunità di portatori di interesse definita, allontanandosi dall'"utente generico" cui fa riferimento Europeana. Quello che tuttavia non permette è una associazione diacronica di oggetti appartenenti a contesti diversi.

Un altro aspetto confermato dal dialogo risiede nelle riflessioni condotte sul Playbook e sui *tool* volti alla valutazione dell'impatto: le grandi differenze nei risultati segnalate tra il workshop condotto al Rijksmuseum da Platoniq ed il test condotto su Europeana Fashion ed Europeana Photography. Infatti, Platoniq è un gruppo di designer esperti in processi di co-creazione, nell'utilizzo dei *tool* e nella facilitazione e conduzione di workshop, mentre il test, condotto in autonomia, ha avuto un approccio forse troppo formale, stando alle impressioni di Marco Rendina. Ulteriore conferma è rappresentata dai dubbi riguardo la effettiva capacità di un'organizzazione di autovalutarsi tramite dei *tool* con cui non ha familiarità.

Il dialogo è stato estremamente utile per la ricerca ai fini della comprensione

dello stato dell'arte dell' aggregatore in generale, anche se le notizie riguardano principalmente Europea Fashion e l'associazione che ne è risultata. Tuttavia, aver avuto la possibilità di interfacciarsi con un soggetto che opera sia nell'aggregatore tematico, che all'interno della stessa Europea, ha permesso di ottenere una visione globale del contesto di riferimento e ha condotto all'emergere di alcuni spunti per l'attivazione.

5.2 Risorse online per il progetto

Sulla base del dialogo, il passo successivo che si intende intraprendere per la validazione delle proposte per l'attivazione risiede in un questionario - condotto da chi scrive - agli studenti del Corso di Laurea in Disegno Industriale, Corso di Laurea Magistrale in Design e Corso di Laurea Magistrale in Fashion System Design dell'Università di Firenze.

Obiettivo del questionario è comprendere quanto effettivamente i giovani designer utilizzano le risorse digitali nei loro progetti, se sono a conoscenza degli aggregatori del patrimonio culturale, e se questi possono rappresentare strumenti utili ai loro processi progettuali ed elaborazioni creative. In relazione ai risultati del questionario si potrà quindi condurre una riflessione ulteriore sul se e come Europeana può rappresentare davvero una risorsa per il progetto.

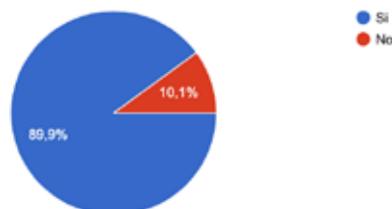
Il questionario è stato elaborato tramite moduli Google, veicolato tramite gruppi su Facebook riservati agli studenti iscritti ottenendo 109 risposte. Ciò non lo rende certamente una indagine quantitativa, ma mira invece a ricostruire lo scenario di utilizzo e le tendenze di una parte dei desiderati utenti di un portale come Europeana.

Di seguito verranno quindi esposti e commentati i risultati del questionario.

[D01] Generalmente come cerchi ispirazione per i tuoi progetti?

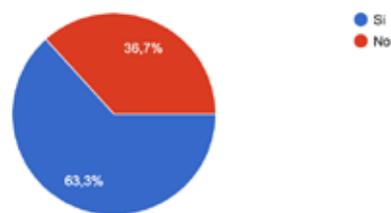
Usi Pinterest?

109 risposte



Usi Google Immagini?

109 risposte



Molti degli intervistati dichiarano di avvalersi di risorse digitali reperibili online: circa il 90% utilizza abitualmente Pinterest, mentre il 43% utilizza lo strumento di Google immagini. Pinterest è un social network visuale che consente con la sua interfaccia di esplorare i “pin” degli altri utenti così come di crearne dei propri: ciascuno può comporre delle bacheche da riempire con immagini provenienti da qualsiasi sito web, caricarle autonomamente o raccogliere pin già creati da altri utenti. Rappresenta una forte fonte di ispirazione per il continuo susseguirsi di immagini proposte dall’interfaccia generosa, dal momento che ogni pin è corredato di una serie quasi infinita di pin coerenti con l’immagine o con la ricerca. Si avvale di avanzati sistemi di *image recognition* e *machine learning* (Jing et al., 2015). Tuttavia, Pinterest non offre alcuna informazione riguardo i diritti di utilizzo delle immagini.

[D02]Usi altri siti? se si, quali?

In questa sezione sono stati nominati sia siti dove si trovano immagini da poter scaricare gratuitamente, spesso libere per utilizzo anche commerciale - come ad esempio *Pixabay* e *Unsplash* - oppure siti che propongono immagini e illustrazioni in formato vettoriale come *freepik*, di frequente regolate da licenze CC-BY.

Questi siti, sono banche dati di risorse specificamente intese per il riuso eppure nel caso di *freepik*, segnalato ben 22 volte, il materiale non è in

public domain ma necessita di attribuzione.

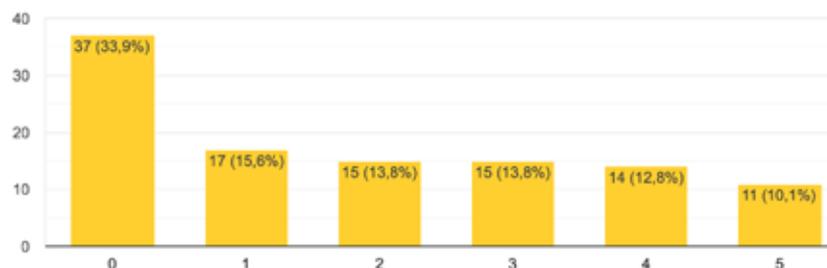
Tra i segnalati appaiono anche siti non esplicitamente volti ad essere una banca dati di risorse per i creativi, come ad esempio lo stesso social network Instagram (che circa il 20% dichiara di usarlo come fonte di ispirazione). Per quanto riguarda l'utilizzo di risorse appartenenti agli aggregatori del *Cultural Heritage*, solo due soggetti ammettono di utilizzarle: uno i materiali forniti dalla *British Library*, l'altro quelli che convergono in *Wikimedia Commons*.

[D03] Quanto spesso rielabori immagini trovate sul web?

Per quanto concerne il rielaborare immagini trovate sul web, la maggioranza degli intervistati (37) dichiara di non farlo; per le altre risposte la situazione è piuttosto equa. La domanda è basata su una scala Likert a 6 punti: 1) mai; 2) quasi mai; 3) raramente; 4) abbastanza spesso; 5) spesso; 6) sempre. Pertanto, i soggetti che generalmente non rielabora le risorse è 69 risposte, mentre chi di solito lo fa è 40 risposte.

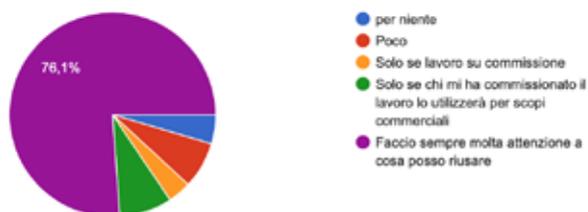
Quanto spesso rielabori immagini trovate sul web?

109 risposte



Quanto fai attenzione ai diritti di utilizzo?

109 risposte

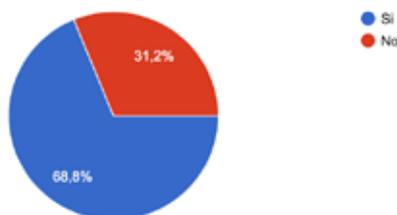


[D04] Quanto presti attenzione ai diritti di utilizzo?

Interessante che il 76% dei soggetti dichiara di porre molta attenzione ai diritti di utilizzo, ciò conferma la maggioranza delle risposte negative alla D03. Per quanto riguarda gli altri soggetti, 9 sostengono di prestare attenzione ai diritti di utilizzo solo se il loro progetto avrà scopi commerciali; 4 solo se lavorano su commissione, 8 ammettono di fare poca attenzione, 5 per niente attenzione.

Sei a conoscenza dell'esistenza di librerie online contenenti immagini da poter riutilizzare liberamente?

109 risposte



[D05] Sei a conoscenza dell'esistenza di librerie online contenenti immagini da poter riusare liberamente?

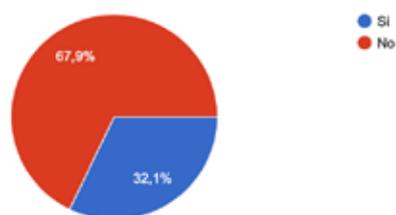
[D06] Puoi fare qualche esempio?

La maggior parte dei soggetti (68,8%) sostiene di esserne a conoscenza, gli esempi però riguardano ancora siti *repository* su modello di *Pixabay*, *Unsplash* e *Freepik* in cui spesso le immagini proposte non sono in *public domain*, ma i cui diritti sono sempre chiaramente esplicitati secondo le diciture previste dalle *Creative Commons licences* e, aspetto molto rilevante per il riuso, offrono materiali in alta risoluzione o vettoriali.

Questo non dimostra alcunchè visto anche il numero non statisticamente significativo di risposte, ma senz'altro suggerisce che i siti finalizzati al riuso hanno come requisito l'offrire contenuti riutilizzabili, con o senza attribuzione con scopi commerciali o meno.

Quando ti imbatti in un materiale in Creative Commons (CC) Sai cosa si intende?

109 risposte



[D07] Quando ti imbatti in materiale in Creative Commons (CC) sai cosa si intende?

Il 67,9% ammette di non sapere cosa si intende per *Creative Commons Licences*, facendo sorgere un interrogativo quasi banale: come è possibile essere attenti ai diritti di utilizzo se non si è a conoscenza delle licenze che li regolano? Andando infatti ad osservare le risposte singolarmente, molti soggetti che dichiarano di rielaborare spesso le immagini trovate sul web, sostengono di porre attenzione ai diritti di utilizzo, ma non sanno

che si intende per Creative Commons. Eppure tutti i siti nominati nelle precedenti risposte si avvalgono di quel tipo di regolamentazione.

[D08]Puoi spiegarlo in poche parole?

A chi ha risposto in maniera affermativa (39) alla D07, è stato chiesto di spiegare cosa sono le licenze Creative Commons, il risultato è interessante in quanto dimostra che, almeno nel campione in esame,

Prova a spiegarlo in poche parole

39 risposte

Non so cosa sia

Mai sentito dire

Licenze dei diritti di autore

Materiale tutelato dal diritto d'autore

Una licenza che permette fuso e la manipolazione del materiale,

organizzazione che ti offre la possibilità di condividere opere in modo legale

Contenuti web di libero uso

Sono diversi tipi di licenze sui diritti di autore messa a disposizione del pubblico seguendo comunque le autorizzazioni degli autori, alcune sono libera da ogni diritto altre hanno diversi vincoli richiesti dagli stessi autori

È una licenza che garantisce il diritto d'autore ma che permette la divulgazione di materiale (ma non per fini commerciali)

Dovrebbe essere un contenuto che è possibile condividere o riutilizzare a seconda delle restrizioni che l'autore ha impostato

è la licenza d'uso

liberatoria rilasciata per poter utilizzare parte o tutto il materiale che viene divulgato

Si credo di saperlo, sono licenze per poter usare in un certo modo il materiale che si trova online

Che è libero in parte o del tutto dei diritti d'autore

Sono licenze messe a disposizione del pubblico

Che non ha tutti i diritti riservati, ma solo alcuni, che variano da caso a caso

Si intende che quel materiale può essere utilizzato, ma non a scopi commerciali e citandone l'autore

Licenze creative

licenza diritti d'autore

Che è registrato con una licenza gratuita

Materiali protetti da diritti

È un copyright più elastico

Prova a spiegarlo in poche parole

39 risposte

Una via di mezzo tra copyright completo e public domain dove l'autore sceglie cosa dare

Sono dei materiali soggetti a licenze di diritti d'autore

Che sono foto con licenza libera

Creative Commons garantisce alcuni diritti riservati per i creativi che usufruiscono delle sue licenze

sono materiali che libieri da diritto d'autore che posso essere utilizzati e ricondivisi secondo diverse regole stabilite appunto dai CC

Non conosco il significato

So che sono licenze per i diritti d'autore

Non saprei

È il diritto di autore

È una sorta di copyright che tutela rendendo al contempo utilizzabili i contenuti

che è messo a disposizione degli utenti

Sono materiali che si avvalgono di alcune licenze che specificano come possono essere riutilizzati/distribuiti.

che è free, ma bisogna verificare se è commercializzabile

Credo siano file liberi

Significa che viene rilasciato sotto una licenza, ma ci sono molte licenze CC, alcune sono a libero utilizzo (sia per scopi personali che commerciali), altre no.

Livelli di autorizzazione d'uso (riproduzione, materiali derivati, commercializzazione)

L'autore permette di utilizzare liberamente la propria opera citandone la fonte

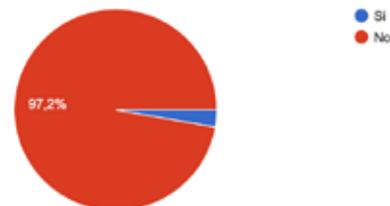
la regolamentazione non è conosciuta e compresa, se non in alcuni rari casi che qui si è voluto evidenziare. I risultati di questa domanda fanno emergere una criticità che, precedentemente, non era stata sufficientemente considerata da chi scrive: **i diritti di utilizzo non sono chiari per la maggior parte delle persone prese in esame; spesso non conoscono e non distinguono le licenze Creative Commons CC0, CC-BY ecc.**

[D09] Conosci Europea?

L'ultima sezione del questionario è stata strutturata come una sezione specifica di Europea, era pertanto possibile accedere alle relative domande solo rispondendo in modo affermativo alla prima: **Conosci Europea? Di 109 intervistati, solamente 2 conoscono il portale.** Quello che quindi sarà mostrato di seguito non ha alcun valore statistico, ma è comunque interessante ai fini della ricerca notare che meno del 2% del campione è a conoscenza di un portale che mira ad essere una risorsa per le industrie culturali e creative (di cui il design fa parte), che è attivo e *online* da circa 10 anni.

Conosci Europea?

109 risposte



[D10] Quanto spesso lo visiti?

Sempre senza alcun valore statistico, quanto piuttosto aneddótico, le uniche due persone che hanno risposto di conoscere Europea hanno visitato il portale solo una volta. Anche in questa domanda, infatti, posta tramite scala Likert, il valore 1 indica solo una volta.

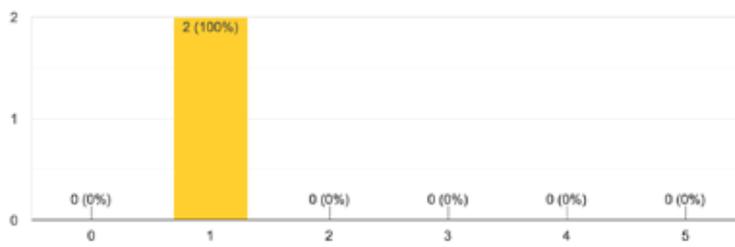
[D11] Trovi il sito semplice da navigare?

[D12] Riesci a localizzare le informazioni che cerchi?

Entrambi i soggetti non trovano il sito semplice da navigare, non riescono facilmente a localizzare le informazioni o le immagini che cercano e non si dichiarano soddisfatti dai risultati delle loro ricerche. Entrambi ritengono che le modalità di ricerca per parole chiave potrebbe essere migliorata così come il filtro colore, le descrizioni e le informazioni testuali così come qualità e dimensione delle immagini.

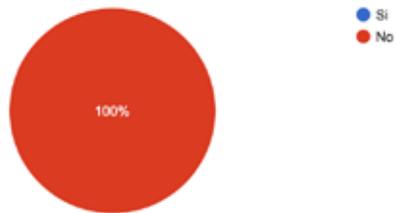
Quanto spesso lo visiti?

2 risposte



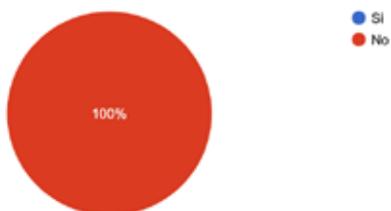
Trovi il sito semplice da navigare?

2 risposte



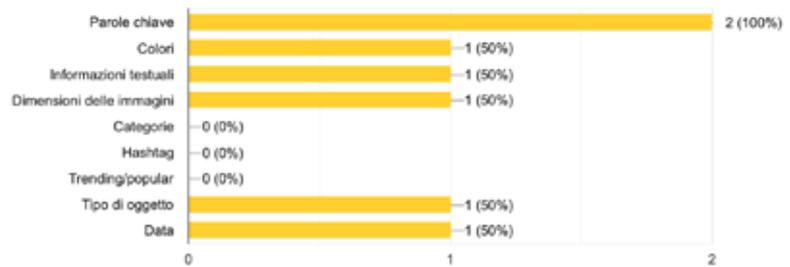
Riesci a localizzare le informazioni che cerchi?

2 risposte



Che tipo di strumenti di ricerca ti piacerebbe che fossero inclusi o migliorati?

2 risposte

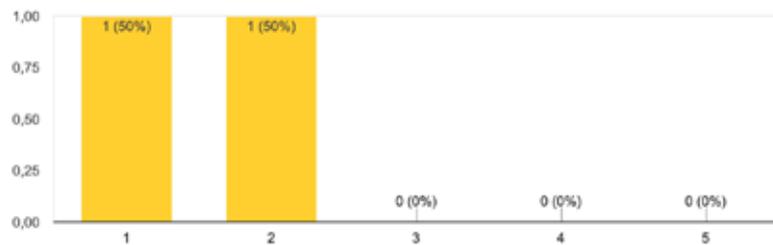


**[D13] Quanto trovi soddisfacenti i risultati del motore di ricerca?
[D14] Quanto reputi complete le informazioni fornite dal sito?**

Per entrambe queste domande l'estremamente esiguo campione è diviso nella D13 tra “per niente” e “molto poco”, mentre nella D14 tra “per niente” e “né si, né no”.

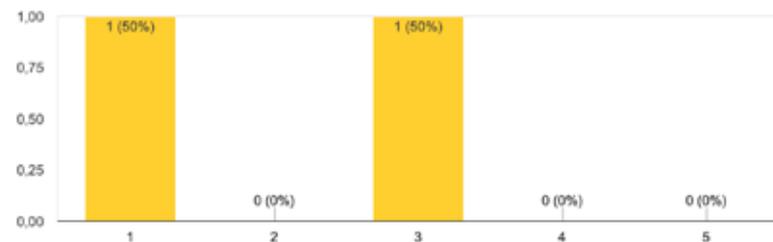
Quanto trovi soddisfacenti i risultati del motore di ricerca?

2 risposte



Quanto reputi complete le informazioni fornite dal sito?

2 risposte



[D15] Secondo te qual è lo scopo di questo portale?

le risposte suggeriscono come per i due soggetti l'obiettivo di European non sia del tutto percepito ed inoltre, la seconda risposta conferma ancora una volta la confusione sui diritti di utilizzo: "Fornire documenti e informazioni che possano essere usati gratis"..

Secondo te qual è l'obiettivo di questo portale?

2 risposte

diffondere e disseminare conoscenza

fornire documenti e informazioni che possano essere usati gratis

5.3 Progettare con la memoria

Per favorire la conoscenza e l'uso dei materiali digitali contenuti nell'aggregatore Europea attraverso azioni concrete e progettate, si è svolto un test di introduzione nei processi di formazione dei giovani designer. L'esperienza di formazione ha avuto il carattere di workshop, condotto da chi scrive, a cui hanno partecipato 22 studenti di Fashion Design. Il workshop ha avuto la durata di 16 ore non consecutive suddivise in tre giorni: 4 ore primo e terzo giorno, 8 ore il secondo.

Giorno 1

Gli studenti hanno partecipato ad una lezione introduttiva sugli archivi digitali ed il ruolo che possono avere nei processi di progettazione all'interno di un'impresa attraverso la descrizione di case history e precedenti progetti di ricerca cui ha partecipato chi scrive. La lezione introduttiva frontale aveva lo scopo di fornire agli studenti gli strumenti concettuali specifici per affrontare la seconda fase, quella di progettazione. Attraverso la descrizione di una serie di casi, infatti, si è voluto rappresentare l'archivio secondo l'interpretazione di processo e di risorsa per la creazione del nuovo, con un focus quindi sull'archivio come strumento di progetto.

Un progetto, infatti, è sempre legato ad un contesto (Verganti, 2009) e l'archivio digitale ne permette la costruzione e la trasmissione dal momento che rappresenta uno strumento di conoscenza aperto a molteplici usi, riusi e re-interpretazioni (Sennett, 2008). Un ulteriore scopo era quello di mettere a conoscenza gli studenti degli strumenti per "costruire il nuovo" a partire dal passato, con la consapevolezza che le conoscenze custodite dagli archivi possono diventare un potente strumento anche per le strategie di comunicazione di un brand.

Giorno 2

Agli studenti è stato chiesto di sviluppare un concept per una *capsule collection* composta da 5 capi attraverso una simulazione di committenza. Gli studenti, suddivisi in gruppi, sono stati guidati a scegliere un tema



> **Fig. 3** Il gruppo di studenti che hanno partecipato al workshop.

dalle collezioni fornite dal portale Europeana e quindi un brand di riferimento tra quelli proposti dalla sezione Europeana Fashion.

Esplorare le collezioni di Europeana Fashion non ha rivelato alcuna criticità dal momento che l'esperienza non era finalizzata al riuso quanto alla esplorazione e alla scoperta. Infatti sebbene la maggior parte dei contenuti sia protetto da copyright, tramite l'utilizzo degli appositi filtri gli studenti hanno potuto "isolare" le immagini di sfilate del brand scelto, bozzetti, immagini su riviste ecc. In questa fase hanno potuto immergersi nel contesto della progettazione e percepirne le suggestioni.

Per quanto riguarda invece l'esplorazione delle collezioni di Europeana, il portale non si è rivelato di facile consultazione nelle fasi di preparazione del workshop e pertanto si è ritenuto opportuno operare una pre-scelta delle categorie con la selezione di circa 10 immagini per ciascuna di esse. Nello specifico le immagini sono state selezionate per poterne permettere il riuso sia in termini di diritti che in termini di qualità dell'immagine. Quindi, concentrandosi sull'identità del Brand in esame e grazie all'enorme presenza di collezioni passate nell'archivio, hanno rielaborato le immagini ed i contenuti per generare le proprie idee in una capsule collection. Tutte le attività di sviluppo dei concept sono state svolte in aula durante le 8 ore del giorno 2.



> **Fig. 4** Il gruppo di studenti che hanno partecipato al workshop durante le fasi di generazione delle idee e sviluppo dei concept.

Le associazioni:

Floral Ornaments - Valentino

Art Nouveau Glass - Ghivenchy

Mappa Mundi - Missoni

Bestiario - Salvatore Ferragamo

Book of hours - Yves Saint Laurent

Giorno 3

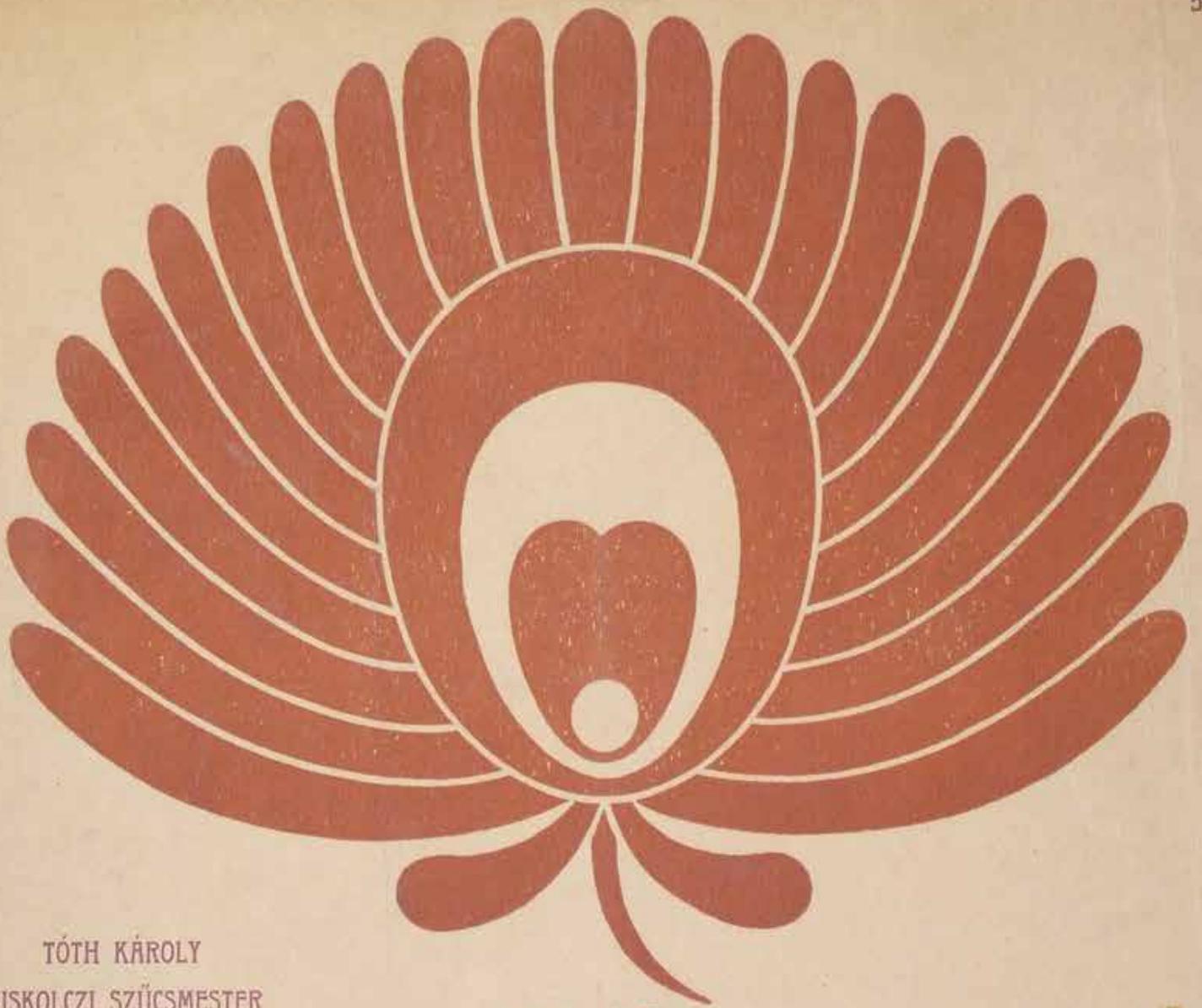
Al termine del workshop, gli studenti sono stati invitati a presentare i propri elaborati alla classe, le loro suggestioni, riflessioni ed elaborazioni. Successivamente gli è stato richiesto di valutare la loro esperienza di sviluppo di concept tramite l'achivio. I risultati della valutazione sono stati promettenti in quanto tutti gli studenti hanno dichiarato di aver trovato questo tipo di esercizio non solo molto utile, ma anche estremamente interessante. Inoltre, avrebbero apprezzato l'opportunità di entrare in contatto con gli archivi anche in fasi precedenti della loro formazione, dal momento che hanno trovato in Europeana uno strumento utile per



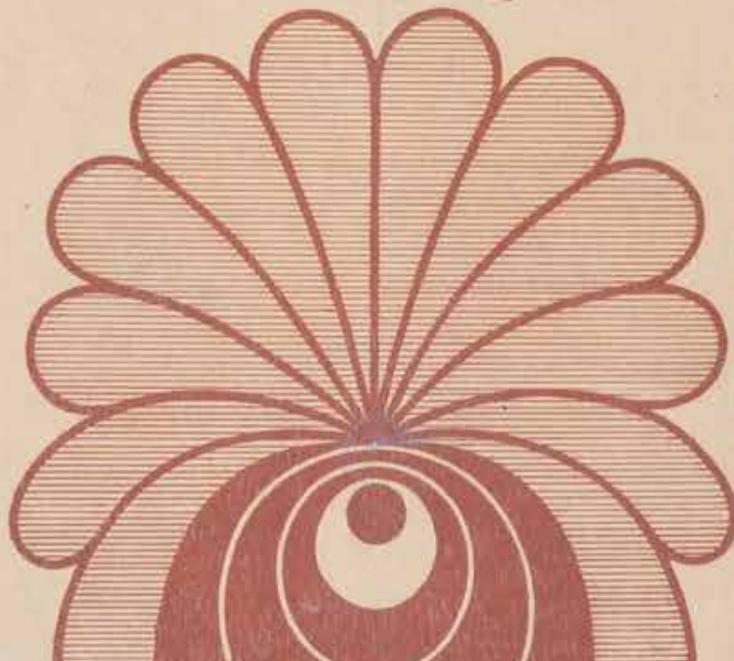
> **Fig. 5** Schizzi e figurini di una studentessa durante le fasi di generazione delle idee e sviluppo dei concept.

imparare a progettare in base al contesto. Su una scala da 1 a 10 i voti sono stati tutti superiori all'8, il che ha fornito un grande incoraggiamento per organizzare nuovamente questo tipo di attività. Per il progettista, l'archivio dimostra di essere uno strumento privilegiato, un serbatoio di esperienza e storie, immagini e valori, di know-how a cui attingere a diversi livelli d'uso, a più livelli semantici.

“Heritage è un patrimonio di creazione. Heritage è uno strumento di lavoro, una fonte di creatività per i designer per la produzione di nuovo patrimonio”(Pistilli, 2018).



TÓTH KÁROLY
MISKOLCZI SZÜCSMESTER
RAJZA.



MEZŐKÖVESDI
HIMZÉS.

► **Fig.6** Una delle immagini selezionate dal portale Europeana per il workshop.
Dalla collezione tematica "Floral ornaments"

5.4 Heritage al futuro

Negli ultimi anni, il tema del rapporto tra le industrie culturali e creative (ICC) ed il patrimonio culturale ha assunto grande rilevanza nel dibattito teorico internazionale (Flew, 2002; Pratt, 2009; Flew, Cunningham, 2013) per la necessità emersa di definire nuovi percorsi e nuove direzioni per le politiche pubbliche “rivolte allo sviluppo locale basate sulla valorizzazione della dotazione storico-artistica presente su un territorio”(Sacco, 2018).

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.

Il quadro cui siamo di fronte, a questo punto della ricerca, riguarda 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 patrimonio culturale digitale e la sua introduzione nelle produzioni creative contemporanee? Le piattaforme digitali come Europeana, che sono dedite a ciò che si definisce “arte” e “cultura”, possono rappresentare un supporto alle pratiche di chi forma la cultura del presente e del futuro? Quello che qui si propone, quindi, è di considerare le possibilità di interazione e soprattutto di sperimentazione che possono essere costruite grazie all’aggregatore e per mezzo di esso.

Il Rapporto UE/KEA del 2006, volto a valutare l’impatto economico complessivo delle industrie culturali e creative (ICC) in Europa, evidenzia la precisa relazione strumentale tra le industrie culturali e quelle creative, facendo emergere la necessità di individuare (KEA, 2006), 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.

Il rapporto strumentale si esplicita nella caratteristica principale delle industrie creative, e quindi anche del design, 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, 2015).

Per quanto riguarda l’industria creativa, quindi, è necessario considerare

che il patrimonio culturale ha un ruolo essenziale da svolgere: 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 scriveva 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.

Per questa ragione il rapporto KEA (2006) ha indagato l'impatto delle industrie culturali e creative basandosi sulla nozione di *culture-based creativity*:

“creativity does not happen inside people’s heads, but in the interaction between a person’s thoughts and a socio- cultural context. It is a systemic rather than an individual phenomenon” (KEA,2006)

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 scultoree 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 riassemblaggio di corpi, tecnologie, materiali, valori, temporalità e significati (Harrison, 2016).

Il materiale digitale contenuto negli archivi rappresenta una importante risorsa per le industrie creative come il design e la moda così come per gli artisti contemporanei: sono tra gli ambiti che più possono beneficiare del *Digital Cultural Heritage* per immetterlo in nuovi processi di creazione di quella che sarà la cultura del futuro.

D’altro canto, se come emerge dal rapporto KEA la creatività è un fenomeno sistemico e non individuale, allora la cultura del design può agire su questo sistema con l’obiettivo di rendere anche gli archivi del *Digital Culturale Heritage* parte integrante del processo di creazione e costruzione dell’*Heritage*.

Bibliografia Parte 5

F

- Flew, T. (2002). Beyond ad hocery: defining creative industries.
- Flew, T., & Cunningham, S. (2013). Creative industries after the first decade of debate. In *Creative Industries and Urban Development* (pp. 76-86). Routledge.

G

- Goretti, G. (2018). *Maestri Avanzata Advanced Craftsmanship—percorso di ricerca nella manifattura moda Toscana*. Aracne.

H

- Harrison, R. (2015). Heritage and globalization. In *The Palgrave handbook of contemporary heritage research* (pp. 297-312). Palgrave Macmillan, London.
- Harrison, R., Bartolini, N., DeSilvey, C., Holtorf, C., Lyons, A., Macdonald, S., ... & Penrose, S. (2016). *Heritage Futures*.

J

- Jing, Y., Liu, D., Kislyuk, D., Zhai, A., Xu, J., Donahue, J., & Tavel, S. (2015, August). Visual search at pinterest. In *Proceedings of the 21th ACM SIGKDD International Conference on Knowledge Discovery and Data Mining* (pp. 1889-1898). ACM.

K

- KEA European Affairs. (2006). *The Economy of Culture in Europe: A Study Prepared for the European Commission (Directorate-General for Education and Culture)*. EC.
- Kern, P., & Runge, J. (2009). 12. KEA briefing: towards a European creativity index. *Measuring Creativity*, 191.

P

- 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.
- Pratt, A., 2009. Policy transfer and the field of cultural and creative industries: what can be learned from Europe? In: L. Kong and J. O'Connor, eds. *Creative economies, creative cities: Asian-European perspectives*. Dordrecht: Springer Press, 9-24.

S

Sacco, P., & Teti, (2015) E. *Cultura 3.0: un nuovo paradigma di creazione del valore*.

Sacco, P., (2018), *Il patrimonio culturale come presente e futuro dell'Europa*, introduzione a *Cartaditalia*, numero speciale 2018 vol. 1

Sennett, R. (2008). *The craftsman*. Yale University Press.

Settis, S. (2004). *Futuro del "classico"*. G. Einaudi.

V

Verganti, R. (2009). *Design driven innovation: changing the rules of competition by radically innovating what things mean*. Harvard Business Press.

Verwayen, H., Fallon, J., Schellenberg, J., Kyrou, P., Daley, B., Verheijke, E., ... & de Niet, M. (2017). *Impact Playbook for Museums, Libraries, Archives and Galleries*.

PARTE 6.

Conclusioni



▶ **Fig.1** Una delle immagini selezionate dal portale Europeana per il workshop.
Dalla collezione tematica "Bestiario"

6. Conclusioni

6.1 Da conservazione ad interpretazione

L'avvento delle tecnologie in ambito culturale ha favorito l'emergere di nuove modalità di fruizione dei beni culturali, permettendo alla ricerca e alla pratica del design di avvicinarsi al mondo del patrimonio. Grazie infatti all'evoluzione tecnologica, il design ha potuto accostarsi al *Cultural Heritage*, da un primo momento esclusivamente con le sue *technical skills* per poi applicare a questo nuovo terreno di sperimentazione anche le proprie competenze registiche e di mediazione¹ (Celaschi, 2008).

La continua digitalizzazione ha arricchito enormemente gli archivi digitali delle istituzioni culturali, apportando profondi cambiamenti anche in seno alla stessa disciplina archivistica, che si è trovata a dover affrontare l'*archival turn*: la svolta dell'archivio che muta profondamente la sua natura e diventa diffuso e pervasivo².

Il cambiamento sostanziale provocato dal digitale vede l'archivio non più frequentato da esperti che sanno esattamente cosa cercare, dotati di una conoscenza della tematica sufficientemente alta da esprimere la propria richiesta in termini archivistici (Huvila, 2008), ma potenzialmente frequentati da chiunque con qualunque livello di conoscenza: compare così l'utente remoto ed emerge l'esigenza di un cambiamento di linguaggio.

Se quindi tradizionalmente gli utenti di un archivio potevano essere rintracciati nei ricercatori, principalmente appartenenti al campo delle

¹ Per approfondimenti si veda la parte 0 di questa ricerca ed in particolare 0.2 Il contesto della ricerca: ipotesi e domande e 0.3 Design e/per/ del Cultural Heritage.

² Per approfondimenti si veda la parte 3 di questa ricerca ed in particolare 3.1 La rivoluzione degli archivi e 3.4 Punti di contatto: la teoria del continuum.

scienze sociali (Adams 2007) oggi invece, cresce sensibilmente il numero di persone che nell'archivio potrebbe cercare informazioni e non più esclusivamente dati. In questo passaggio al digitale assume ancor più rilevanza ciò che sosteneva Ketelaar (1992), ossia che gli archivi e le informazioni in essi custoditi appartengono alle persone, provengono dalle persone e sono essenzialmente per le persone. **Lo scopo di un archivio nel mondo digitale quindi cambia, non è più dedicato alla conservazione di materiale documentario, ma assume le potenzialità di diventare uno strumento di interpretazione del materiale digitale che conserva.**

La continua digitalizzazione - insieme allo spirito di flessibilità ed apertura che pervade la disciplina archivistica (Theimer, 2011) - conduce negli ultimi vent'anni alla creazione di archivi digitali immensi, disponibili liberamente per la consultazione online, che convergono in aggregatori tematici o multi tematici come Europeana, il caso studio principale di questa tesi³.

Parallelamente, l'evoluzione del concetto di patrimonio culturale ha portato ad una interpretazione di *Heritage* come processo continuo di creazione e costruzione. Attualmente si individua infatti nell'*Heritage* un valore che si esplicita principalmente nell'uso e nella capacità che la società ha di integrarlo nel suo funzionamento e di immetterlo nei processi di creazione di nuova cultura (Convenzione Faro, 2005)⁴.

Se quindi gli archivi digitali sono da considerarsi patrimonio, essi hanno la necessità di essere immessi in quel continuo processo di creazione di cui l'*Heritage* si fa veicolo ed interprete: diventa così centrale la questione dell'utilizzo del materiale digitale conservato.

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 patrimonio, 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.

Questo percorso di ricerca ha avuto l'obiettivo di indagare il ruolo del design per l'attivazione degli archivi digitali per il quale ha proposto azioni progettuali volte al miglioramento dell'archivio da un punto di vista funzionale e di servizio⁵. Le proposte sono principalmente relative all'uso

3 Per approfondimenti si veda la parte 4 di questa ricerca.

4 Per approfondimenti si veda la parte 1 di questa ricerca.

5 Per approfondimenti si veda la parte 4 di questa ricerca ed in particolare 5.7 Proposte per l'attivazione.

del materiale digitale e la sua introduzione nei processi di creazione di ciò che diventerà il patrimonio del futuro. L'azione progettuale sull'archivio che si propone coinvolge un progetto di tipo strategico, del significato, dell'informazione e della relazione tra l'archivio ed i designer.

Dalla ricerca emerge che l'aggregatore Europea ha una concreta possibilità di emanciparsi e diventare strumento di progetto e di creazione del patrimonio del futuro. L'azione del design può quindi contribuire a migliorare la visibilità e l'*engagement* ma anche mutare drasticamente il ruolo che l'archivio riveste oggi ed il suo significato estendendolo ad un uso non esclusivamente specialistico.

Le industrie creative operano attraverso un processo secondo il quale le risorse culturali disponibili in qualsiasi supporto vengono ricombinate in modi nuovi (Burgess, 2006). Il design, in quanto industria creativa lavora ricombinando e digerendo ciò che il mondo culturale offre attraverso i suoi stimoli, di cui "va continuamente nutrendosi e che funzionano proprio come enzimi" (Ciuccarelli, 2006).

Secondo questa interpretazione la ricerca si è nutrita degli avanzamenti teorici delle altre discipline indagate riunendoli, dal punto di vista del design per giungere ad evidenziare l'aspetto processuale nella relazione tra il patrimonio del passato, la creatività contemporanea e la creazione di quello che sarà il patrimonio del futuro. In base a quanto emerso, dalla ricerca e dalla fase di test sull'utilizzo degli archivi in percorsi formativi, infatti, gli stimoli per la creazione del nuovo possono essere trovati nel materiale d'archivio, e ancora di più nella connessione, nella combinazione e nella interpretazione di elementi diversi.

Si ritiene importante sostenere questi comportamenti connettivi che l'archivio permette tramite un processo di innovazione, guidato dal design, degli archivi digitali e degli aggregatori che potrebbe essere avviato grazie a un uso proattivo del patrimonio culturale che contengono. Non si tratta però solo di ricombinare "opere secolari reinterpretate in forme, funzioni, tecniche e materiali contemporanei" (Ramakers, Jaworska, 2014). L'effetto aggiuntivo che la ricerca intende raggiungere risiede nell'incentivare la relazione e la connessione tra le istituzioni dedite alla conservazione del materiale digitale e le persone che potrebbero usare tale materiale.

6.2 Risultati e contributo della ricerca

Giunti al termine del percorso di ricerca dottorale, emerge la necessità di affrontare i risultati raggiunti in relazione a quelli attesi in merito agli obiettivi dell'indagine: trovare modi significativi in cui il design può contribuire alla attivazione degli archivi del *Digital Cultural Heritage*.

Sulla base quindi, delle proposte per l'attivazione elaborate; dei risultati dell'intervista qualitativa a Marco Rendina, membro di Europeana Fashion; delle fasi di verifica che risiedono nella somministrazione del questionario volto ad indagare come ed in che misura gli studenti di design si avvalgono delle risorse digitali nei propri progetti; e a fronte del risultato ottenuto nella fase di test in un percorso formativo orientato alla progettazione nel campo della moda, emerge un duplice ruolo del design nel contesto degli archivi del *Digital Cultural Heritage*.

In primo luogo, il design potrebbe applicare le proprie competenze progettuali strategiche e comunicative, orientate anche al progetto dell'esperienza, per la risoluzione delle problematiche funzionali e di servizio. Ovviamente, le criticità rilevate, proprio per la loro natura complessa e interdisciplinare necessitano dell'intervento di molte e diverse aree di ricerca, tecniche e specifiche che il design potrebbe connettere.

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.

Sulla base di quanto emerso la ricerca ha quindi indagato il ruolo del *Digital Cultural Heritage* nella società contemporanea, ed in particolare le specificità della relazione che si instaura tra passato presente e futuro, relativamente alla produzione di patrimonio, dalla prospettiva del design.

Ne è emerso il **rapporto di continuità processuale e sistemica che coinvolge il patrimonio del passato come fonte inesauribile per la costruzione del nuovo**, rendendo in questo quadro, il *Digital Cultural Heritage* una risorsa importante da impiegare nei processi di generazione

di nuovi beni e di nuova cultura. Successivamente la ricerca ha analizzato, con l'ausilio di uno specifico caso di studio sulla piattaforma Europea, il rapporto tra design e e archivi digitali del patrimonio culturale, i quali prevalentemente sono territorio di competenza delle Digital Humanities, in rapporto alla tematica del riuso, alle dinamiche di creazione ed alla possibilità che ha l'archivio di diventare uno strumento di progetto. **Ne è emerso che anche l'archivio pubblico, può rappresentare una risorsa per il progetto, ma necessita di notevoli sforzi applicativi e concettuali per promuovere una progettualità legata agli archivi** anche attraverso la definizione di possibili scenari metaprogettuali, come le proposte per l'attivazione emerse da questa tesi.

Nella parte 2, inoltre, abbiamo visto come le soluzioni tecnologiche non sono mai neutrali, assumono un aspetto diverso in relazione alle scelte tecniche, funzionali e concettuali di chi le offre. Il design che si interessa all'attivazione degli archivi del *Digital Cultural Heritage* potrebbe quindi contribuire a contrastare lo sbilanciamento verso il "culto" esclusivo dei dati che ha riguardato il mondo degli aggregatori fino a questo momento. Tornando all'aspetto interdisciplinare del campo d'indagine, nello studio sono stati affrontati temi relativi alla scienza archivistica, all'informatica ma anche alla storia e all'antropologia e accennate le problematiche relative al copyright e al diritto della proprietà intellettuale, in particolare quando si tratta di oggetti culturali del XX Secolo. Quello che ne emerge, è che tutte le discipline che operano nel vasto campo del *Cultural Heritage* digitalizzato agiscono nelle proprie sfere, spesso senza interagire le une con le altre, così ogni campo si sviluppa ed avanza in isolamento.

Il design, con la sua capacità di connettere ed integrare, riesce ad interpretare tante discipline come una singola, estesa e multiforme. Ciò che **quindi si ritiene importante incoraggiare, è la partecipazione della ricerca in design a progetti di ricerca interdisciplinari volti ad attivare gli archivi e ad incentivarne l'utilizzo ed il ri-utilizzo.**

Si ritiene inoltre significativo introdurre il materiale d'archivio nei processi creativi, in particolare durante le fasi di formazione per le quali l'archivio ben costruito può fornire sia un supporto didattico che diventare uno strumento di creazione.

6.3 Criticità e limiti della ricerca

La tesi di ricerca dottorale indaga il ruolo degli archivi digitali del *Digital Cultural Heritage* come strumento di progetto per i quali mira ad elaborare delle proposte per l'attivazione del materiale digitale che custodiscono.

La ricerca presenta dei limiti dovuti alla vastità ed alla complessità del campo d'indagine che non hanno consentito lo sviluppo concreto delle proposte per l'attivazione, ma un notevole sforzo è stato adoperato per costruire le relazioni che ne consentiranno lo sviluppo nel prossimo futuro. Tuttavia, si ritiene che questo possa essere considerato un limite relativo, dal momento che come dichiarato nella parte 0, il percorso di ricerca adotta un approccio *Research Through Design*, mira quindi ad esplorare e conoscere il contesto degli archivi del Digital Cultural Heritage, attraverso il dominio disciplinare, cioè il design, per arrivare a proporre un nuovo modo di intendere l'archivio e la sua attivazione.

Per *Research Through Design* o ricerca Applicata (Buchanan, 2001) si intende infatti l'analisi di fenomeni che accadono fuori dal contesto del design, per riportarne i risultati all'interno delle pratiche del progetto, interpretandole come una domanda a cui il design può dare una risposta. Lo scopo di questo lavoro è stato quindi esplorare i confini della disciplina per comprendere cosa nell'ambito degli archivi del *Cultural Heritage* digitalizzato può essere progettato e come (Binder, Redstrom, 2006).

Quello che viene a delinearsi è un quadro vagamente paradossale, che sarebbe interessante approfondire ulteriormente, nel quale l'azione del design si fa strada nell'elaborazione delle proposte volte ad attivare l'archivio ed avvicinare le persone al patrimonio, mentre il risultato del design - facendo parte delle industrie culturali e creative - è esso stesso riconoscibile come patrimonio.

Dal momento che la ricerca dottorale ha la durata di tre anni, tempo nel quale il ricercatore "in erba" è chiamato a studiare un fenomeno, una realtà o un contesto, si ritiene importante sottolineare che il fermento dovuto al recente interesse della comunità scientifica sull'argomento ha fatto sì che il contesto di indagine cambiasse sostanzialmente e si evolvesse nell'arco dei tre anni. Infatti, le prime proposte embrionali che il ricercatore progettista

può aver sviluppato all'inizio del percorso sono state realizzate o sono state registrate come in corso di attuazione nell'anno 2018 e 2019, come ad esempio può suggerire l'applicazione dei processi del design alle strategie decisionali e valutative come è avvenuto con l'Impact Playbook.

Questo inizialmente ha rappresentato fonte di dubbio per poi ben presto diventare conferma che la strada intrapresa poteva essere considerata valida se, in fin dei conti, giungeva a conclusioni coerenti con quelle di gruppi di ricerca ben più eterogenei ed interdisciplinari, composti da ricercatori sicuramente più esperti di chi scrive, nell'ambito di programmi di finanziamento internazionali.

Un'altra criticità infatti potrebbe essere individuata nel fatto che gli archivi del *Digital Cultural Heritage*, così come lo stesso caso di studio Europea, sono spesso esito di programmi di finanziamento e pertanto legati, nello sviluppo, alle tematiche proposte dei bandi nazionali ed internazionali. Quando il finanziamento è continuo sulla base di programmi diversi, si potrebbe incorrere nel rischio che gli obiettivi dei progetti non si allineino esattamente con gli obiettivi o le esigenze reali delle piattaforme stesse.

Inoltre è necessario valutare i costi sicuramente elevati di azioni di questo tipo, ragione per la quale gli aggregatori sono per la maggior parte esito di programmi di finanziamento pubblici.

Da questo percorso di ricerca emerge che l'archivio pubblico può rappresentare una risorsa per il progetto, ma per esplicitarsi in questo nuovo ruolo necessita di ulteriori e notevoli sforzi applicativi, concettuali e di ricerca.

6.4 Futuro della ricerca

Durante il terzo anno di questo percorso dottorale, molti sforzi sono stati indirizzati verso la disseminazione dei risultati e la costruzione di una rete di soggetti interessati. Le attività di disseminazione hanno in primo luogo riguardato la partecipazione a conferenze scientifiche internazionali, in modo da stimolare il percorso di ricerca tramite il confronto con altri ricercatori che si occupano della tematica.

In secondo luogo, grande attenzione è stata rivolta alla generazione di un punto di contatto tra la ricerca scientifica, le attività di formazione e la condivisione dei risultati della ricerca con il mondo dei professionisti. Accanto quindi ai due primari obiettivi dell'Università che riguardano la formazione e la ricerca, si mira al raggiungimento della terza missione: favorire l'applicazione diretta, la valorizzazione ed in particolare l'impiego della conoscenza acquisita al contesto di interesse.

Le attività volte alla costruzione di una rete, nello specifico, possono essere suddivise in tre macro aree definibili con altrettante parole chiave: collaborazione, ricerca e condivisione.

Collaborazione

Per quanto riguarda la collaborazione, le attività hanno riguardato la formalizzazione, tramite convenzione, del rapporto di collaborazione tra il Corso di Laurea Magistrale in Fashion System Design ed European Fashion Heritage Association. La convenzione condurrà nel prossimo futuro all'attivazione di percorsi di formazione su, con e tramite l'utilizzo dell'archivio. Inoltre, grazie alle relazioni costruite con l'Associazione il DIDA Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze ne è diventato membro sostenitore e quindi per statuto, parteciperà negli aspetti strategici e decisionali riguardanti le future attività dell'Associazione stessa. Un'ulteriore azione volta alla collaborazione risiede nella costruzione di una rete di esperti ed interessati nella tematica dell'utilizzo del materiale custodito negli archivi digitali appartenenti ad altri dipartimenti dell'Università di Firenze, nello specifico il Dipartimento di Scienze Giuridiche DSG e il Dipartimento di Matematica e Informatica Ulisse Dini.

Ricerca

Le collaborazioni con EFHA e gli altri Dipartimenti Universitari hanno condotto alla redazione di 2 nuovi progetti di ricerca, nazionali ed internazionali, volti ad attivare l'archivio: Archivio Vivo e Fabric. Entrambi i nuovi progetti di ricerca si basano su un approccio interdisciplinare alla tematica dell'attivazione dell'archivio digitale del Fashion Heritage in funzione del suo utilizzo e ri-utilizzo anche a fronte delle criticità legate al copyright e ai diritti della proprietà intellettuale. In progetti sono attualmente in fase di valutazione ed in attesa di delibera.

1- Archivio Vivo. Nuove modalità di diffusione e riuso del patrimonio culturale della moda

Progetto della durata di 24 mesi presentato per POR FSE 2014-2020 Asse A, in un Bando di finanziamento per Assegni di ricerca in ambito culturale proposto dalla Regione Toscana. Vede la partecipazione di una rete di partner eterogenea composta da: 4 imprese storiche del settore moda, L'Università di Firenze nei Dipartimenti di Architettura DIDA e di Scienze Giuridiche DSG, il Comune di Prato con il Museo del Tessuto, la European Fashion Heritage Association, e la collezione dei documenti relativi al tessile, alla moda ed al costume della biblioteca del PIN Polo Universitario Città di Prato.

Il progetto si propone di indagare le modalità di tutela e di riuso degli archivi digitali tessili e di moda tramite l'elaborazione di soluzioni applicative dedicate alla diffusione dei contenuti ed al loro impiego nei contesti progettuali. L'obiettivo generale è che le collezioni digitali contenute negli archivi moda siano condivise, utilizzate e riutilizzate nel rispetto del diritto degli autori e di altri titolari di diritti.

2- Fabric - Fashion Archives Builds Rich Identities in the Community

Progetto presentato per JPI *Cultural Heritage Conservation, Protection and Use* finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma di ricerca e innovazione Horizon 2020. Il progetto prevede un consorzio di 3 partner accademici internazionali composto da: Universitat de València, Queen Mary University di Londra, Università di Firenze nei dipartimenti

di Scienze Giuridiche (DSG) e di Architettura (DIDA). Prevede inoltre il coinvolgimento di 16 partner tra imprese, associazioni di imprese ed istituzioni culturali appartenenti al mondo dei GLAMs.

FABRIC mira a costruire un “patrimonio vivente” che consentirà di condividere ed utilizzare in modo collaborativo gli oggetti d’archivio. Intende sviluppare strumenti incentrati sui problemi e le soluzioni derivanti dall’accesso, condivisione, uso e riutilizzo degli archivi di moda. Intende inoltre suggerire modi per superare le attuali limitazioni cui devono far fronte le istituzioni archivistiche, gli archivi fisici in attesa di digitalizzazione, gli archivi trascurati e in pericolo e gli archivi in divenire.

Condivisione

Le azioni volte alla condivisione riguardano in primo luogo il coinvolgimento della ricerca nelle dinamiche evolutive della stessa piattaforma Europea. Tale coinvolgimento riguarda in particolare l’entrare a far parte della comunità di esperti di riferimento di Europea per quanto concerne la tematica del riuso in modo da offrire anche la competenza e la prospettiva del design allo sviluppo della piattaforma.

Un’altra attività volta alla condivisione è l’organizzazione di un evento sul *Digital Fashion Heritage* con la volontà di esplorare il suo ruolo attuale e possibile nei processi creativi, di formazione, di comunicazione e di produzione in contesti d’impresa. L’evento è attualmente in fase di selezione dalla stessa Europea a cui si è avanzata una richiesta di patrocinio, si terrà dal 12 al 14 maggio 2020 presso la sede del DIDA Dipartimento di Architettura dell’Università di Firenze.

Digital Fashion Heritage in the Making

Si tratta di un evento che mira a esplorare, da punti di vista differenti, il ruolo attuale e potenziale del *Digital Fashion Heritage* (DFH) all'interno dei processi creativi, di comunicazione e di produzione nel settore moda.

Il patrimonio della moda è un complesso campo di studio che richiede il coinvolgimento di diverse aree disciplinari, in grado di esaminare le molteplici questioni relative all'uso ed al riuso che coinvolgono sia enti pubblici che soggetti privati, ognuno con i propri obiettivi, priorità e criticità in merito al riutilizzo di materiale digitale. Pertanto, il valore principale che questo evento intende proporre è riunire ricercatori accademici in vari campi, professionisti, designer, studenti, *content provider*, GLAMs e archivi di brand che offriranno la loro esperienza acquisita, capacità e competenza al fine di favorire il riutilizzo dei contenuti digitali e l'applicazione diretta a processi creativi e produttivi condividendone i risultati con il network di Europeana.

Il progetto vedrà il sostegno di European Fashion Heritage Association, l'aggregatore accreditato da Europeana per il patrimonio della moda, che fornirà l'accesso specialistico ai contenuti digitali e la propria rete settoriale di relazioni attraverso cui diffonderà inoltre l'iniziativa e i suoi risultati.

L'evento si concentra su tre aspetti concorrenti nel *Digital Fashion Heritage*:

- l'organizzazione funzionale dei contenuti digitali;
- la gestione e la protezione dei diritti;
- l'uso degli archivi digitali nei processi creativi e produttivi.

L'evento si svolgerà presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze, coinvolgendo la partecipazione di circa 200 persone tra relatori e uditori, ed è diviso in due parti principali:

1 - Seminario di un giorno, finalizzato all'esplorazione degli aspetti legati all'utilizzo del *Digital Fashion Heritage* nei processi di ricerca, progettuali e di business: coinvolge approcci diversi al tema forniti da studiosi, professionisti e creativi. Il seminario mira a diffondere una riflessione comune sul potenziale e le prospettive di riutilizzo dei contenuti digitali.

2 - Workshop della durata di due giorni, finalizzato a coinvolgere un numero significativo di studenti nello sviluppo di progetti partendo dal materiale di *Digital Fashion Heritage*. L'obiettivo è ricombinare le risorse esistenti per creare nuovi oggetti, funzioni e significati. Gli studenti saranno invitati a riunirsi in piccoli gruppi e sviluppare progetti originali riutilizzando, remixando e ispirandosi ai materiali digitali disponibili attraverso Europeana e le sue collezioni tematiche.

Il materiale sarà selezionato in base alle licenze d'uso e i risultati dei progetti saranno poi valutati da una giuria di esperti, il vincitore riceverà quindi un premio.

L'evento mira a promuovere una comune riflessione sui temi relativi agli archivi digitali e il loro valore creativo e produttivo nel campo dell'istruzione e della formazione. Mira inoltre a diffondere la conoscenza e l'uso dell'aggregatore come risorsa creativa e di ricerca, inserendola nei processi di progettazione attuali e sensibilizzando giovani progettisti sul riutilizzo delle licenze e dell'attribuzione.

L'insieme dei progetti sviluppati durante il seminario, nonché la descrizione di tutte le attività, saranno quindi pubblicati in uno spazio web, liberamente disponibile per un uso totale o parziale (CC0, CC-BY, CC-BY-SA). Si mira inoltre a conferire all'evento una periodicità annuale.

Dunque abbiamo digitalizzato il Cultural Heritage, lo abbiamo fatto perché ne abbiamo intravisto le possibilità di emancipazione del patrimonio. Abbiamo digitalizzato per conservare più efficacemente e per raccogliere, perché gli studiosi da ogni parte del mondo potessero accedere al materiale di qualsiasi archivio. Abbiamo digitalizzato perché siamo ormai consapevoli che la cultura produce continuamente le sue manifestazioni costruendole sulla rielaborazione delle precedenti, ora abbiamo il dovere ed il diritto di permettere, ma soprattutto incoraggiare, i processi e le dinamiche dell'*Heritage* con un azione progettuale volta ad attivare aggregatori e gli archivi.

Digital Fashion Heritage in the Making

12 -13 -14 MAY 2020

TRACK 1

Fashion Heritage and Digital Archives

The functional organization of digital content

TRACK 2

Digital Fashion Heritage Protection

The management and protection of rights

TRACK 3

Digital Fashion Heritage Uses

The use of digital archives in design processes

RESEARCHERS, PROFESSIONALS, STUDENTS, CONTENT HOLDERS, GLAM INSTITUTIONS, AND BRAND ARCHIVES

DAY-1

WORKSHOP/CONTEST

Re-use of Europeana Fashion materials

40 participants

9.30 - 10.30 | Presentation of the topic and objectives

10.30 -11.00 | Division of participants into groups and assignment of themes

11.00-13.00 | Design

14.00 -14.30 | Project development checkpoint

lunch break

14.30 - 17.30 | Design

17.30 -18.30 | Project development checkpoint

9.30 - 13.00 | Finalization of projects

next day

15.00 | Presentation of the projects to a jury of experts
conclusions and awarding of the winning project

DAY-2, 3

Bibliografia della Parte 6

A

Adams, M. O. N. (2007). Analyzing archives and finding facts: use and users of digital data records. *Archival Science*, 7(1), 21-36.

B

Binder, T., & Redström, J. (2006). Exemplary design research. In Design Research Society Wonderground International Conference 2006, 1-4 Nov 2006, Lisbon, Portugal.

Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. *Design issues*, 17(4), 3-23.

Burgess, J. (2006). Hearing ordinary voices: Cultural studies, vernacular creativity and digital storytelling. *Continuum*, 20(2), 201-214.

C

Celaschi, F., & Deserti, A. (2007). Design e innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata. Roma: Carocci.

Ciuccarelli, P., & Innocenti, P. (2006). Sistemi conoscitivi per il design: una proposta metodologica.

Council of Europe (2005) Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society, European Treaty Series 199.

F

Frayling, C. (1993). Research in art and design.

Friedman, K. (2008). Research into, by and for design. *Journal of Visual Art Practice*, 7(2), 153-160.

K

ketelaar, E. (2001). Tacit narratives: the meanings of archives. *Archival science*, 1(2), 131-141.

Ketelaar, E. (2002). Archival temples, archival prisons: Modes of power and protection. *Archival science*, 2(3-4), 221-238.

H

Huvila, I. (2008). Participatory archive: towards decentralised curation, radical user orientation, and broader contextualisation of records management. *Archival Science*, 8(1), 15-36.

L

Labrador, A. M., & Chilton, E. S. (2009). Re-locating meaning in heritage archives: a call for participatory heritage databases. *Proceedings of computer applications to archaeology 2009*, 1-9.

T

Theimer, K. (2011). What is the Meaning of Archives 2.0?. *The American Archivist*, 74(1), 58-68.

R

Ramakers, R., Jaworska, A. (2014), *Here there everywhere*, Droog, Amsterdam.

V

Verwayen, H., Fallon, J., Schellenberg, J., Kyrou, P., Daley, B., Verheijke, E., ... & de Niet, M. (2017). *Impact Playbook for Museums, Libraries, Archives and Galleries*.

Elenco dei prodotti della ricerca

Pubblicazioni durante il percorso dottorale

Elisabetta Cianfanelli, Margherita Tufarelli (2019) Interaction design for the dissemination and sharing of knowledge. In Proceedings of the 2nd International Conference on Human Systems Engineering and Design (IHSED2019): Future Trends and Applications, September 16-18, 2019, Universität der Bundeswehr München, Munich, Germany pp.3-7.

Margherita Tufarelli, Elisabetta Cianfanelli (2019) Design for Digital Cultural Heritage. Archives as a driving force for innovation. In Proceedings of the XVII International Conference on World Heritage and Legacy; Napoli, Capri 7-9 Giugno 2019.

Margherita Tufarelli (2019). Tecnologie, conoscenza, valore. In: Elisabetta Cianfanelli. Un nuovo orizzonte nella cultura progettuale. p. 69-79, Firenze:Dida Press, ISBN: 978-88-3338-070-4.

Elisabetta Cianfanelli, Gabriele Goretti, Margherita Tufarelli (2018). Digital Archive as a Creative Booster.Connecting Design Processes to Logistics and PLM Platforms. In: (a cura di): Cumulus International Association of Universities and Colleges of Art Design and Media Aalto University School of Arts Design and Architecture PO Box 31000 FI-00076 Aalto Finland, Comulus Conference Proceedings Wuxi 2018/ Diffused Transition & Design Opportunities. p. 651-661, School of

Design Jiangnan University, Aalto University School of Art, ISBN: 978-952-60-0091-6

Elisabetta Cianfanelli, Gabriele Goretti, Margherita Tufarelli (2018). Reverse engineering and digital archives as a resource for practical craft-based manufacturing process. In: Advances in Ergonomics of Manufacturing: Managing the Enterprise of the Future. p. 280-289, Springer, ISBN: 978-3-319-94195-0.

Margherita Tufarelli, Elisabetta Cianfanelli (2018). Preserving the past to design the future. Reading, interpreting and transferring knowledge through archives. In: SgEM International Conference on Social Science and Arts 2018 proceedings. p. 712-722, SGEM international committee.

Elisabetta Cianfanelli, Margherita Tufarelli (2018). ADA - Art Digital Archive: design driven digital tools for Cultural Heritage. In: The 16th International Conference of Asia Digital Art and Design, 22-24 November 2018, Tainan, Taiwan.. p. 7-12, Asia Digital Art and Design.

E. Cianfanelli, M. Tufarelli, G. Goretti, R. Aiello (2016). Involucri digitali del Patrimonio Culturale. MD JOURNAL, p. 1-12, ISSN: 2531-9477

Immagini e tabelle

Indice delle immagini e delle tabelle

Parte 0

Fig.1 Componente di ottone fotografato durante le attività di archiviazione del laboratorio congiunto.

Tab. 1 I domini disciplinari del design, fonte Sanders, Stappers, 2008. Rielaborazione a cura dell'autore.

Fig. 2 Le fasi della ricerca, elaborazione a cura dell'autore.

Parte 1

Fig.1 La Galleria di Notre Dame, Parigi 1821. University of California Library, Public Domain. Fonte: Europeana

Fig.2 Cupola e campanile del Duomo di Firenze, Fratelli Alinari, c. 1855, Rijksmuseum, Public Domain. Fonte: Rijksstudio

Fig.3 Green wheat fields auvers, Vincent Van Gogh, 1890.Particolare. Public Domain. Fonte: Rijksstudio

Fig.4 Karl Heinrich Lämmel Due donne sul confano della Ford V8, Germania 1930. in Copyright. Fonte: Europeana

Fig.5 Piet Mondrian, the red tree, 1908-1910 - particolare. CC-BY Gemeentemuseum Den Haag. Fonte: Rijksstudio

Fig. 6 Grafico della relazione ciclica tra tutela, valorizzazione ed utilizzo di un bene culturale. Elaborazione a cura dell'autore

Tab. 1 Risultati dell'indagine Cultural Heritage Counts for Europe (2015). Fonte: report Cultural Heritage Counts for Europe, a cura della Commissione Europea, 2015.

Fig. 7 I diversi sotto-ambiti identificati negli studi raccolti. Fonte: report Cultural Heritage Counts for Europe

Fig. 8 Le tipologie di patrimonio. Elaborazione a cura dell'autore

Tab. 2 Le iniziative della Commissione Europea che si protrarranno oltre l'Anno Tematico del Patrimonio del 2018.

Parte 2

Fig.1 Anonimo Romano Satiro Danzante. Scatto ed elaborazione a cura dell'autore. Tribuna degli Uffizi, Galleria degli Uffizi, Firenze.

Fig. 2 Cosa cambia nel modo di intendere il patrimonio, elaborazione a cura dell'autore.

Fig. 3 Le tipologie di patrimonio secondo le distinzioni disciplinari, elaborazione a cura dell'autore.

Fig.4 Jeff Koons, Pluto and Proserpina, 1955. <http://www.jeffkoons.com/artwork/antiquity/pluto-and-proserpina>.

Fig.5 André Malraux al lavoro sul Museo Immaginario (1947) <https://neatlyart.wordpress.com/2013/05/30/andre-malraux-chez-lui-maurice-jarnoux-over-the-last/>

Fig.6 Immagine del lavoro di ricostruzione della Tribuna degli Uffizi (2015). Scatto personale.

Fig.7 Immagine del lavoro di riproduzione e simulazione durante la mostra Sarcophagi (2016). Scatto personale.

Fig.8 Immagine della "pocket Gallery" sviluppata da Google per il progetto Meet Vermeer (2018). <https://artsandculture.google.com/project/vermeer>

Fig.9 Immagine dell'ingresso al Museo Rynek Underground (2010).

Fig. 10 Collocazione dei casi studio all'interno di un diagramma cartesiano. Elaborazione a cura dell'autore.

Fig.11 Installazione interattiva alla Tate Modern (2018). tate.org.uk

Fig. 12 Mona Lisa: Beyond the Glass. Mostra interattiva sviluppata da Emissive in collaborazione con il Museo del Louvre che si terrà dal 24 ottobre 2019 al 24 febbraio 2020. <https://news.artnet.com/art-world/>

louvre-leonardo-da-vinci-virtual-reality-1575859

Fig.13 Immagine di un archivio di documenti cartacei. Scatto di Myrfa, su pixabay.com.

Parte 3

Fig.1 Godetia, Julie de Graag, 1919, fonte Rijksstudio.

Fig. 2 Esempi delle diverse immagini reperibili online della Lattaia di Vermeer. Fonte: Tumblr The Yellow Milkmaid Syndrome. <https://yellowmilkmaidsyndrome.tumblr.com>

Fig. 3 Sei differenti versioni dell'Autoritratto di Vincent Van Gogh (1889). L'Originale è conservato nel Musée d'Orsay. Public Domain. Tumblr The Yellow Milkmaid Syndrome. <https://yellowmilkmaidsyndrome.tumblr.com>

Fig. 4 Due differenti versioni di Autoritratto con in mano ritratto di sorella. Rosalba Carrera, 1717 pastello su carta. Originale conservato alla Galleria degli Uffizi, Firenze, Italia. In Copyright. Tumblr The Yellow Milkmaid Syndrome. <https://yellowmilkmaidsyndrome.tumblr.com>

Fig. 5 Due differenti versioni di Composizione IX di Vassily Kandinsky (1936). L'Originale è conservato al Centre Pompidou, Public Domain. Tumblr The Yellow Milkmaid Syndrome. <https://yellowmilkmaidsyndrome.tumblr.com>

Fig. 6 Alcuni dei prodotti risultato della collaborazione tra Rijksmuseum e Droog Design. Fonte Rijksstudio

Fig. 7 Alcune dei concept proposti per il Rijksstudio Award. In alto l'idea vincitrice del 2017 "Masterpieces Never Sleep" di Lesha Limonov, in basso un'altra candidatura di Taya Zhabinsky. Rijksstudio

Fig. 8 Obiettivo di Europeana riguardo i contenuti Open. Fonte Europeana Strategic Plan 2015-2020

Fig. 9 Schema del Record Lyfecycle Model ipotizzato da Schellenberg, 1965. Rielaborazione a cura dell'autore.

Fig. 10 Schema del Record Continuum Model teorizzato da Upward, 1996. Rielaborazione a cura dell'autore.

Fig.11 Schema del Heritage Continuum Model (Upward et al., 2018). Rielaborazione a cura dell'autore.

Parte 4

Fig.1 Schema della modalità in cui è stata condotta l'analisi.

Elaborazione a cura dell'autore.

Fig. 2 Screenshot della homepage della piattaforma Europea in data 8 ottobre 2019.

Fig. 3 Schema dell'aggregazione di archivi digitali. Elaborazione a cura dell'autore.

Fig. 4 I contenuti di Europea suddivisi per tipologia. Fonte Europea Strategic Plan 2015-2020.

Fig. 5 Digitization iceberg Fonte rapporto Enumerate 2017, rielaborazione a cura dell'autore.

Fig. 6 data ingestion e data release Fonte rapporto Enumerate 2017, rielaborazione a cura dell'autore.

Fig. 7 Esempio di errori di multilinguismo: la lingua selezionata è italiano ma la descrizione del contenuto resta in lingua tedesca. Screenshot dell'autore in data 11.09.2019.

Fig. 8 Esempio di risultati che non corrispondono agli input di ricerca. Screenshot dell'autore in data 11.09.2019.

Fig. 9 La gerarchia piramidale della conoscenza di Ackoff (1988). Elaborazione a cura dell'autore.

Fig. 10 Esempio di interfaccia generosa: Unesco Dive into Intangible Cultural Heritage, 2018 <https://ich.unesco.org/en/dive&display=biome>

Fig. 11 Rapporto Enumerate 2017 mostra come la partecipazione dei GLAMs per settore sia in calo. Screenshot in data 02.10.2019 dalla sezione statistics di Europea Pro. <https://pro.europeana.eu/resources/statistics/europeana-usage-statistics>

Fig. 12 Rapporto Enumerate 2017 mostra la partecipazione e l'engagement degli utenti su Europea relativo all'ultimo periodo Q4 2017. <https://pro.europeana.eu/resources/statistics/europeana-usage-statistics>

Fig. 13 Rielaborazione a cura dell'autore del modello di Jesse James Garrett (2010) The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond.

Fig. 14 Pagine estratte dall'Impact Playbook di Europea. Disponibile

qui in seguito ad una registrazione: <https://pro.europeana.eu/what-we-do/impact>

Fig. 15 Processo e fasi dell'Impact Playbook di Europeana. Disponibile qui in seguito ad una registrazione: <https://pro.europeana.eu/what-we-do/impact>

Fig. 16 Immagine descrittiva dell'impatto, rielaborata dall'Impact Playbook di Europeana. Disponibile qui in seguito ad una registrazione: <https://pro.europeana.eu/what-we-do/impact>

Fig. 17 Simulazione di una ricerca su Europeana. Screenshot dell'autore in data 04.10.2019

Fig. 18 Simulazione di una ricerca su Europeana. Screenshot dell'autore in data 04.10.2019

Fig. 19 Simulazione di una ricerca su Europeana. Screenshot dell'autore in data 04.10.2019

Fig. 20 Simulazione di una ricerca su Europeana. Screenshot dell'autore in data 04.10.2019

Parte 5

Fig.1 Cappello da donna, 1950 circa. Amsterdam Museum, Public Domain Fonte: Europeana Fashion.

Fig.2 Cappello da donna, 1880 circa Nordiska Museet Public Domain Fonte: Europeana Fashion.

Fig. 3 Il gruppo di studenti che hanno partecipato al workshop.

Fig. 4 Il gruppo di studenti che hanno partecipato al workshop durante le fasi di generazione delle idee e sviluppo dei concept.

Fig. 5 Schizzi e figurini di una studentessa durante le fasi di generazione delle idee e sviluppo dei concept.

Fig.6 Una delle immagini selezionate dal portale Europeana per il workshop. Dalla collezione tematica "Floral ornaments"

Parte 6

Fig.1 Una delle immagini selezionate dal portale Europeana per il workshop. Dalla collezione tematica "Bestiario"

Bibliografia generale

Bibliografia della Tesi

Parte 0

B

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.

Barca, F. (2017). L'Anno Europeo del Patrimonio Culturale e la visione europea della cultura. *DigitCult-Scientific Journal on Digital Cultures*, 2(3), 75-93.

Bianchini, C. (2015). Dai cataloghi alla navigazione semantica. Linked data per biblioteche, archivi e musei, a cura di Mauro Guerrini e Tiziana Possemato, 173-209.

Binder, T., & Redström, J. (2006). Exemplary design research.

Blake, J. (2006). Commentary on the UNESCO 2003 Convention on the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage.

Braudel, F., & Gatto, L. (2002). *Il Mediterraneo: lo spazio e la storia: gli uomini e la tradizione* (Vol. 129). Newton Compton.

Branzi, A., & Seassaro, A. (2003). Verso una modernità debole e diffusa. *Poli. Design*.

Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. *Design issues*, 17(4), 3-23.

Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. (2012). *Digital Humanities*. Mit Press.

C

Celaschi, F. (2004). La cultura del progetto per il sistema dei beni culturali. *Design & Beni culturali*. Milano: Edizioni POLI. design, 19-31.

Celaschi, F. (2008). Design mediatore tra bisogni. La cultura del progetto tra arte-scienza e problemi quotidiani: l'esempio dei beni culturali in Germak, C.(2008). Uomo al centro del progetto Design per un nuovo umanesimo, Torino: Umberto Allemandi & C.

Chase, S. E., Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2005). *The Sage handbook of qualitative research. Narrative Inquiry. Multiple Lenses, Approaches, Voices*, Denzin, N.

Cianfanelli, E., Goretti, G., & Tufarelli, M. (2018, July). Reverse engineering and digital archives as a Resource for Practical Craft-Based Manufacturing Process. In *International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics* (pp. 280-289). Springer, Cham.

Council of Europe. (2005). *Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society [Faro Convention.]*.

D

Dalsgaard, P. (2010). Research in and through design: an interaction design research approach. In *Proceedings of the 22nd Conference of the Computer-Human Interaction Special Interest Group of Australia on Computer-Human Interaction* (pp. 200-203). ACM.

Dalsgaard, P. (2014). Pragmatism and Design Thinking. *International Journal of design*, 8(1).

F

Fallman, D. (2003, April). Design-oriented human-computer interaction. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems* (pp. 225-232). ACM.

Feliciati, P. (2016). L'usabilità degli ambienti bibliotecari e archivistici digitali come requisito di qualità: contesto, modelli e strumenti di valutazione. *JLIS. it*, 7(1), 113-130.

Findeli, A. (1995). Design history and design studies: methodological, epistemological and pedagogical inquiry. *Design Issues*, 11(1), 43-65.

Frankel, L., & Racine, M. (2010). The complex field of research: For design, through design, and about design. In *Proceedings of the Design Research Society (DRS) international conference* (No. 043).

Frayling, C. (1993). *Research in art and design*.

G

Gaver, W. (2012). What should we expect from research through design?. In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems (pp. 937-946). ACM.

Goretti, G. (2018). *Maestri Avanzata Advanced Craftmanship–percorso di ricerca nella manifattura moda Toscana*. Aracne.

H

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., Bartolini, N., DeSilvey, C., Holtorf, C., Lyons, A., Macdonald, S., Penrose, S. (2016). *Heritage Futures*.

I

Irace, F. (2013). *Digitalization takes command*.

J

Jonas, W. (2007). Design Research and its Meaning to the Methodological Development of the Discipline. *Design research now*, 187-206.

L

Lupo, E. (2007). Intangible heritage valorisation: A new field for design research and practice. In *IASDR 07 Emerging trends in design research* (pp. 1-19). Hong Kong Polytechnic University.

Lupo, E. (2009). *Il design per i beni culturali. Pratiche e processi innovativi di valorizzazione*. FrancoAngeli.

Lupo, E. (2013). Design e beni culturali: creare sistemi di valore per connettere cultura, luoghi, conoscenza, comunità, impresa. *I+ Diseño: revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño*, 8(8), 29-38.

S

Sacco, P. L., & Teti, E. (2017). *Cultura 3.0: un nuovo paradigma di creazione del valore*. *Economia & management: la rivista della Scuola di Direzione Aziendale dell’Università L. Bocconi*, (1), 79-95.

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.

Segre, S. (2005). *La moda: un'introduzione*. GLF Ed. Laterza.

Sennett, R. (2008). *The craftsman*. Yale University Press.

Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge.

Stolterman, E. (2008). The nature of design practice and implications for interaction design research. *International Journal of Design*, 2.

T

Trapani, V., & Daverio, P. (2013). *IL DESIGN DEI BENI CULTURALI. CRISI TERRITORIO, IDENTITÀ* (Vol. 1). Rizzoli.

Trapani, V. (2016). *Design e cultura. Riflessioni e connessioni per un nuovo paradigma culturale* (Vol. 1). LetteraVentidue

Z

Zimmerman, J., Stolterman, E., & Forlizzi, J. (2010, August). An analysis and critique of Research through Design: towards a formalization of a research approach. In proceedings of the 8th ACM conference on designing interactive systems (pp. 310-319). ACM.

Zurlo, F. (2010). *Design strategico*.

Zurlo, F. (2012). *Le strategie del design. Disegnare il valore oltre il prodotto*. Il Libraccio.

Parte 1

A

Alibrandi, T., & Ferri, P. (1985). *I beni culturali e ambientali*.

Ahmad, Y. (2006). The scope and definitions of heritage: from tangible to intangible. *International journal of heritage studies*, 12(3), 292-300.

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

Appadurai, A. (Ed.). (1988). *The social life of things: Commodities in cultural perspective*. Cambridge University Press.

Audrerie D. (1997). *La notion et la protection du patrimoine*, Paris, PUF.

B

Bailey C, Miles S, Stark P (2004), Culture-led urban regeneration and the revitalization of identities in Newcastle, Gateshead and the North East of England, *International Journal of Cultural Policy* 10, 47-65.

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

Bendix, R., & Hafstein, V. (2009). Culture and property. *Ethnologia Europaea*, 39(2), 5-10.

Blake, J. (2008). UNESCO's 2003 Convention on Intangible Cultural Heritage: The implications of community involvement in 'safeguarding'. In *Intangible heritage* (pp. 59-87). Routledge.

Bo, S. (2009). *Kavanagh: un osservatorio urbano sulla modernità: proposta per la conservazione di un simbolo del passato moderno di Buenos Aires* (Doctoral dissertation, Politecnico di Torino).

Bortolotto, C. (2011). Patrimonio immateriale e autenticità: una relazione indissolubile. *La ricerca folklorica*, 7-17.

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.

C

Cacciatore, S. (2018). Conoscere il pubblico della cultura in Italia. *Analisi e metodi per l'innovazione. Economia della Cultura*, 28(3), 377-390.

Carlsson B, Jacobsson S, Holmén M, Rickne A (2002), Innovation systems: Analytical and methodological issues, *Research Policy* 31, 233-245.

Carta, M. (1999). *L'armatura culturale del territorio: il patrimonio culturale come matrice di identità e strumento di sviluppo* (Vol. 51). FrancoAngeli.

Cartei, G. F. (2008). *Codice dei beni culturali e del paesaggio e Convenzione europea: un raffronto*. Aedon.

Consiglio d'Europa, C. (2005). *Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società*.

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.

D

Dal Maso, A. (2016). Culture in danger-Culture as a danger. Cultural heritage at the frontline of recent worldwide conflicts. *Economia della Cultura*, 26(2), 285-300.

De Martino, S. C. (2008). Verso una storia del restauro: dall'età classica al primo Ottocento (Vol. 1). Alinea Editrice.

De Varine, H. (2005). Le radici del futuro: il patrimonio culturale al servizio dello sviluppo locale.

Drost, A. (1996). Developing sustainable tourism for world heritage sites. *Annals of tourism research*, 23(2), 479-484.

Duranti, C., Sacco, P. L., & Zarri, L. (2007). Definire il profilo del consumatore di cultura in Italia. *Economia della Cultura*, 17(3), 351-364.

E

Erder, C. (1977). The Venice Charter under Review. *Journal of Faculty of Architecture, METU, Ankara*, 25.

Evans G (2009), Creative cities, creative spaces and urban policy, *Urban Studies* 46, 1003-1040.

Eikhof DR, Haunschild A (2006), Lifestyle meets market: Bohemian entrepreneurs in creative industries, *Creativity and Innovation Management* 15, 234-241.

European Commission, (2015) Cultural Heritage Counts for Europe, final report.

F

Faeta, F. (2009). *Avere una tradizione. Beni immateriali, politiche culturali, campo antropologico*. Ballacchino K.(a cura di), *La Festa. Patrimonio immateriale e processi culturali*, Nola, L'Arcael'arco.

Frey, B. S., & Pommerehne, W. W. (1989). *Muses and Markets: Explorations in the Economics of the Arts*. Blackwell.

Fusco Girard, L. (1986). The complex social value of the architectural heritage. *Icomos Information*, 1, 19-22.

G

Garlandini, A. (2010). *Ecomusei e musei per la valorizzazione del patrimonio culturale immateriale. Ecomuseo-logie. Pratiche e Interpretazioni del patrimonio locale*, Rimini: Guaraldi.

Grossi E, Sacco PL, Tavano Blessi G, 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*, in press.

Grossi E, Tavano Blessi G, Sacco PL, 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*, in press.

Grossi, E. (2017). Evidenze cliniche dei rapporti tra cultura e salute. *Economia della cultura*, 27(2), 175-188.

Gruenfeld, E. (2010), Thinking creatively is thinking critically, *New Directions for Youth Development* 125, 71-83.

Gurrieri, F. (1983). Dal restauro dei monumenti al restauro del territorio.

H

Hollinger, D.M. (2006), Instrument of social reform: A case study of the Venezuelan system of youth orchestras, PhD dissertation, Arizona State University.

Howard, P., & Ashworth, G. J. (Eds.). (1999). *European heritage, planning and management*. Intellect Books.

I

Icomos, A. (2000). *The Burra Charter: The Australia ICOMOS charter for places of cultural significance 1999: with associated guidelines and code on the ethics of co-existence*. Australia ICOMOS.

J

Jallà, D., di Macco, M., Volpe, G., Cioffi, R., Petraroia, P., Montella, M., & Manacorda, D. (2016). Dibattito seguito alla sessione: La Convenzione di Faro e la tradizione culturale italiana/The discussion about the session: The Faro Convention and the Italian cultural tradition. *IL CAPITALE CULTURALE. Studies on the Value of Cultural Heritage*, 37-54.

K

KEA (2006), *The economy of culture in Europe*, KEA European Affairs, Bruxelles.

KEA (2009), *The impact of culture on creativity*, KEA European Affairs, Bruxelles.

Kurin, R. (2004). Safeguarding Intangible Cultural Heritage in the 2003 UNESCO Convention: a critical appraisal. *Museum international*, 66-77.

Koonlaan BB, Bygren LO, Johansson SE (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, 174-178.

Kurin, R. (2007). Safeguarding intangible cultural heritage: Key factors in implementing the 2003 Convention. *International Journal of Intangible Heritage*, 2(8), 9-20.

L

Lazzeretti, L. (2012). Cluster creativi per i beni culturali. L'esperienza toscana delle tecnologie per la conservazione e la valorizzazione (Vol. 121). Firenze University Press.

M

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, 1304-1318

Manzini, E., & Bertola, P. (Eds.). (2004). *Design Multiverso. Appunti di fenomenologia del design.* edizioni polidesign..

Mason M (2008), *The pirate's dilemma: How youth culture is reinventing capitalism*, The Free Press, New York.

Matarasso, F. (2006). La storia sfigurata: la creazione del patrimonio culturale nell'Europa contemporanea. S. Bodo and MR Cifarelli, eds, 50-62.

McElroy, M.W. (2001), Social innovation capital, *Journal of Intellectual Capital* 3, 30-39

Montella, M. (2009). *Valore e valorizzazione del patrimonio culturale storico.* Milano, Italy: Electa.

Murray, P., & Fragnito, G. (1977). *L'architettura del Rinascimento italiano.* Laterza.

Musgrave, R. (1959) *The Theory of Public Finance*, McGraw-Hill, New York

P

Pizzocaro, S. (2004). Design e complessità. *Design Multiverso: Appunti di fenomenologia del design.*

Plaza B (2008) On some challenges and conditions for the Guggenheim Museum Bilbao to be an effective economic re-activator, *International Journal of Urban and Regional Research* 32, 506-517.

S

- Santagata, W. (2007). *La fabbrica della cultura*. Il Mulino, Bologna, 128.
- Settis, S. (2002). *Italia SpA: l'assalto al patrimonio culturale* (Vol. 554). Torino: Einaudi.
- Settis, S. (2003). *Futuro del classico*
- Settis, S. (2005). *Battaglie senza eroi*. Electa.
- Sacco, P. L. (2009). *Il denaro nella cultura*. *il Mulino*, 58(4), 656-662.
- Sacco, P. L., & Segre, G. (2009). *Creativity, cultural investment and local development: a new theoretical framework for endogenous growth*. In *Growth and innovation of competitive regions* (pp. 281-294). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Sacco, P. L. (2011). *Culture 3.0: A new perspective for the EU 2014-2020 structural funds programming*. OMC Working Group on Cultural and Creative Industries.
- Schmidt L., Gil Nave J, 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, 181-198.
- Scott, A.J., (2006), *Entrepreneurship, innovation, and industrial development: Geography and the creative field revisited*, *Small Business Economics* 26, 1-24
- Stovel, H. (2008). *Origins and Influence of the Nara document on authenticity*. *APT Bulletin*,

T

- Tamiozzo, R. (2009). *La legislazione dei beni culturali e paesaggistici: guida ragionata* (Vol. 80). Giuffrè Editore.
- Teller, J., & Bond, A. (2002). *Review of present European environmental policies and legislation involving cultural heritage*. *Environmental Impact Assessment Review*, 611-632.
- Throsby (2001), *Economics and Culture*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
- Titchen, S. M. (1996). *On the construction of 'outstanding universal value': Some comments on the implementation of the 1972 UNESCO World Heritage Convention*. *Conservation and management of archaeological sites*, 1(4), 235-242.
- Trimarchi, M. (1993), *Economia e cultura. Organizzazione e finanziamento delle istituzioni culturali*. Milano: Franco Angeli, 1993.
- Troilo, G (2002), *Postmodernità, consumo e marketing dei beni artistici e culturali*. «*Micro e Macro Marketing*», (2002), n. 1, pp. 9-31.

U

- Urbani G. (1981), *Le risorse culturali*, inedito, ora in Urbani G. (2000), *Intorno al restauro*,

a cura di B. Zanardi, Milano: Skira, pp. 49-55, p. 50.

V

Vecco, M. (2007). *L'evoluzione del concetto di patrimonio culturale* (Vol. 153). FrancoAngeli.

W

Washington DM, Beecher DG (2010), Music as social medicine: Two perspectives on the West-Eastern Divan Orchestra, *New Directions for Youth Development* 125, 127-140.

Parte 2

A

Alsina, P. (2010). De la digitalización de la cultura a la cultura digital. *Digitum*, (12), 1-2.

Arvanitis, S. (2005). Computerization, workplace organization, skilled labour and firm productivity: Evidence for the Swiss business sector. *Economics of innovation and new technology*, 14(4), 225-249.

Ashworth, G. J., & Tunbridge, J. E. (1999) Old cities, new pasts: heritage planning in some cities of Central Europe. *Geojournal*, , 49 – 69.

B

Benjamin, W. (2013, or. 1936) *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Einaudi.

Berggren, Å., Dell'Unto, N., Forte, M., Haddow, S., Hodder, I., Issavi, J., ... & Taylor, J. S. (2015). Revisiting reflexive archaeology at Çatalhöyük: integrating digital and 3D technologies at the trowel's edge. *Antiquity*, 89(344), 433-448.

Bitelli, G. (2002, November). Moderne tecniche e strumentazioni per il rilievo dei Beni Culturali. In *Atti della 6 Conferenza Nazionale ASITA, Perugia (5-8 novembre)* (Vol. 1, pp. 9-24).

Bonacini, E. (2011). *Nuove tecnologie per la fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale*. Aracne.

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

Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. (2012). *Digital Humanities*. Mit Press.

Bragagnolo, C., Malhado, A. C., Jepson, P., & Ladle, R. J. (2016). Modelling local attitudes to protected areas in developing countries. *Conservation and Society*, 14(3), 163.

C

Cameron, F., & Kenderdine, S. (2007). *Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse*.

Castells, M. (1996). 1996: The rise of the network society. Oxford: Blackwell.

Castells, M. (2000). Materials for an exploratory theory of the network society1. *The British journal of sociology*, 51(1), 5-24.

Cataldo, L., & Paraventi, M. (2007). *Il museo oggi. Linee guida per una museologia contemporanea*, Milano: Hoepli.

Chen, S. S. (2001). The paradox of digital preservation. *Computer*, 34(3), 24-28.

D

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.

E

Eco, U. (2011). *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*. Giunti.

Europa, Consiglio di, (2014) documento conclusivo sul ruolo del patrimonio culturale per la società

G

Gere, C. (2009). *Digital culture*. Reaktion Books.

Guercio, M. (2008). Gli archivi come depositi di memorie digitali. *DigItalia*, 2, 37-52.

H

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., Bartolini, N., DeSilvey, C., Holtorf, C., Lyons, A., Macdonald, S., ... & Penrose, S. (2016). *Heritage Futures*.

Hedstrom, M. (1997). Digital preservation: a time bomb for digital libraries. *Computers and the Humanities*, 31(3), 189.

Howard, P. (2003). *Heritage: management, interpretation, identity*. A&C Black.

I

Ippoliti, E. (2011). Media digitali per il godimento dei beni culturali. *DisegnareCon*, 4(8), 2-13.

Irace, F., & Ciagà, G. L. (2013). *Design & Cultural Heritage*. Archivio animato.

J

Jeffrey, S., Hale, A., Jones, C., Jones, S., & Maxwell, M. (2015). The ACCORD project: archaeological community co-production of research resources. In *42nd Annual Conference on Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology, CAA2014* (pp. 289-295). Archaeopress.

Jones, S. (2017). Wrestling with the social value of heritage: Problems, dilemmas and opportunities. *Journal of Community Archaeology & Heritage*, 4(1), 21-37.

Jones, S., Jeffrey, S., Maxwell, M., Hale, A., & Jones, C. (2018). 3D heritage visualisation and the negotiation of authenticity: the ACCORD project. *International Journal of Heritage Studies*, 24(4), 333-353.

K

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.

L

Lazzeretti, L. (2012). *Cluster creativi per i beni culturali. L'esperienza toscana delle tecnologie per la conservazione e la valorizzazione* (Vol. 121). Firenze University Press.

Lee, S. (2002). *Digital Imaging, a Practical Handbook* (London, Facet Publishing).

Lowenthal, D. (1996) *Possessed by the past. The heritage crusade and the spoils of history*, New York-

M

- MacDonald, L. (2006). *Digital Heritage*. Routledge.
- Maldonado, T. (1997). *Critica della ragione informatica* (Vol. 221). Feltrinelli Editore.
- Manzini, E., & Jégou, F. (2004). Design degli scenari. *Design multiverso: appunti di fenomenologia del design*. Milão: Edizioni POLI. design, 189-207.
- Mayer-Schönberger, V. (2010). *Delete: die Tugend des Vergessens in digitalen Zeiten*. Berlin University Press.
- McLuhan, M., & Fiore, Q. (1967). *The medium is the message*. New York, 123, 126-128.

N

- Navarrete, T. (2014). Becoming digital: A Dutch heritage perspective. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 44(3), 153-168.

P

- Pirelli, D., Ciolfi, L., van Dijk, D., Hornecker, E., Not, E., & Schmidt, A. (2013). Integrating material and digital: a new way for cultural heritage, interactions, v. 20 n. 4. July+ August.
- Poria, Y. e G. Ashworth (2009) *Heritage Tourism-Current Resource for Conflict*. *Annals of tourism research*, 36, 3.
- Pok, W. S. W., & Wei-hsin, D. H. (Eds.). (2014). *Digital heritage and culture: strategy and implementation*. World Scientific.
- Poulot, D. (2006). De la raison patrimoniale aux mondes du patrimoine. *Socio-anthropologie*, (19).

R

- Ragone, G. (2011). *Digital Heritage: Memoria, cultura, tecnologie e istituzioni ibride*. I cantieri della memoria, Napoli: Liguori, 3-68.
- 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.

S

- Salarelli, A. (2014). *Diritto all'oblio e archivi online dei quotidiani: alcune considerazioni*

sulla memoria sociale ai nostri tempi. *JLIS. it*, 5(1), 1-20. Schnapp, J. T. (2015). *Digital humanities*. EGEA spa.

Settis, S. (2002). *Italia spa. L'assalto al patrimonio culturale*.

Simon, N. (2010). *The participatory museum. Museum 2.0*. Smith, LauraJane (2006), *The Uses of Heritage*, Taylor and Francis.

Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge.

Spagnoli, A. (2013). *Istituzioni culturali e digital cultural heritage. Nuovi paradigmi di acquisizione, conservazione e valorizzazione nel contesto della cultura digitale*. In *Design e Cultural heritage, progetto e memoria del temporaneo*, a cura di Lupo E. e Trocchianesi, R.

Stobiecka, M. (2018). *Digital Escapism. How Do Objects Become Deprived of Matter?*. *Journal of Contemporary Archaeology*, 5, 1-19.

Spampinato, D. (2018). *AIUCD2018-Book of Abstracts*.

Stroecker, N., & Vogels, R. (2014). *Survey report on digitization in European cultural heritage institutions* (pp. 1–54).

T

Terras, M. (2010). *Digital curiosities: resource creation via amateur digitization*. *Literary and linguistic computing*, 25(4), 425-438.

Troilo, S. (2005) *La patria e la memoria. Tutela e patrimonio culturale nell'Italia unita*, Milano, Electa Mondadori.

Tunbridge J.E, Ashworth G.J, (1996) *Dissonant heritage: the Manegement of the Past as a Resource in Conflict*, Chichester, J.Wiley.

U

UNESCO, (novembre 1972) *Convention concernant la protection du patrimoine mondial, culturel et naturel*, Paris.

UNESCO, Centre du patrimoine mondial (2008) *Orientations devant guider la mise en œuvre de la Convention du patrimoine mondial*, Paris.

UNESCO (2003) *Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel*, Paris, 17 ottobre.

V

Verganti, R. (2009). *Design driven innovation: changing the rules of competition by radically innovating what things mean*. Harvard Business Press.

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.

Parte 3

A

Anderson, S., & Allen, R. (2009). Envisioning the archival commons. *The American Archivist*, 72(2), 383-400.

B

Barranha, H. (2018). Derivative Narratives: The Multiple Lives of a Masterpiece on the Internet. *Museum International*, 70(1-2), 22-33.

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. *Archives & Museum Informatics*.

Bearman, D., Miller, E., Rust, G., Trant, J., & Weibel, S. (1999). A common model to support interoperable metadata. *D-Lib magazine*, 5(1), 1082-9873.

C

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*, 22(2), 300.

COUSINS, J., POOLE, N., & RACINE, B. (2015). *Europeana Strategy 2015-2020*. Europeana Professional Website [en línea].

D

Derrida, J. (1995). *Archive fever: A Freudian impression*. University of Chicago Press.

Duranti, L. (1997). The archival bond. *Archives and Museum Informatics*, 11(3-4), 213-218.

Duranti, L. (2001). The impact of digital technology on archival science. *Archival science*, 1(1), 39-55.

E

Engberg, M. (2016). *Digital Archives, the Museum and the Culture Snacker*. POLITICS

PRACTICES POETICS, 14.

Europeana Public Domain charter, (Aprile, 2010), si trova qui

http://proeuropeana.eu/c/document_library/get_file?uuid=d542819d-d169-4240-9247-f96749113caa&groupId=10602

G

Gibbons, L. (2009). Testing the continuum: user-generated cultural heritage on YouTube. *Archives and Manuscripts*, 37(2), 89.

Gibbons, L. (2014). Culture in the continuum: YouTube, small stories and memory-making. Monash University Faculty of Information Technology Caulfield School of Information Technology.

Gilliland, A., & McKemish, S. (2004). Building an infrastructure for archival research. *Archival science*, 4(3-4), 149-197.

Gilliland-Swetland, A. J., & McKemish, S. M. (2006). *Archival Science: International Journal on Recorded Information*.

Gorgels, P., *Rijksstudio: Make Your Own Masterpiece!*. In *Museums and the Web 2013*, N. Proctor & R. Cherry (eds). Silver Spring, MD: Museums and the Web. Published January 28, 2013.

Gorgels, Peter. "Rijksmuseum mobile first: Rijksstudio Redesign and the new Rijksmuseum app." *MW18: MW 2018*. Published January 14, 2018.

H

Ham, F. (1981). Archival strategies for the post-custodial era. *The American Archivist*, 44(3), 207-216.

Holling, H. B. (2015). *Archival Turn*. RIXC and Liepaja's University Art Research Lab. I

M

McKemish, S. (1997, April). Yesterday, today and tomorrow: a continuum of responsibility. In *Proceedings of the Records Management Association of Australia 14th National Convention*, 15-17 Sept 1997.

McKemish, S., & Gilliland, A. (2013). Archival and recordkeeping research: Past, present and future. *Research methods: information systems, and contexts*, 79-112.

N

Niu, J. (2012). Functionalities of web archives. *D-Lib Magazine*, 18(3/4).

R

Ranganathan, S. R. (1931). *The five laws of library science*. Madras Library Association (Madras, India) and Edward Goldston (London, UK).

Ruthven, I., & Chowdhury, G. G. (Eds.). (2015). *Cultural heritage information: Access and management* (Vol. 1). Facet Publishing.

S

Sanderhoff, M. (2013). Open images. Risk or opportunity for art collections in the digital age?. *Nordisk Museologi*, (2), 131.

Sanderhoff, M. (Ed.). (2014). *Sharing is caring: openness and sharing in the cultural heritage sector*. Statens Museum for Kunst.

Sanderhoff, M. (2015). This belongs to you. In *Reprogram* (pp. 86-112).

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.

Schellenberg, T. R. (1965). *The management of archives*. Natl Archives Trust Fund Board.

Smith, L., & Waterton, E. (2013). *Heritage, communities and archaeology*. A&C Black.

Stevens, S. S. (1946). *On the theory of scales of measurement*.

T

Timothy, D. J., & Boyd, S. W. (2006). Heritage tourism in the 21st century: Valued traditions and new perspectives. *Journal of heritage tourism*, 1(1), 1-16.

Toyoda, M., & Kitsuregawa, M. (2012). The history of web archiving. *Proceedings of the IEEE*, 100(Special Centennial Issue), 1441-1443.

Troilo, S. (2005). *La patria e la memoria. Tutela e patrimonio culturale nell'Italia unita*. Mondadori Electa.

Tunbridge, J. E., Ashworth, G. J., & Graham, B. J. (2013). Decennial reflections on A Geography of Heritage (2000). *International Journal of Heritage Studies*, 19(4), 365-372.

U

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. (2005). Continuum mechanics and memory banks [Series of two parts] Part 2:

The making of culture. *Archives and manuscripts*, 33(2), 18.

Upward, F., Reed, B., Oliver, G., & Evans, J. (2018). *Recordkeeping informatics for a networked age*. Monash University Publishing.

V

Verwayen, H., Arnoldus, M., & Kaufman, P. B. (2011). The problem of the yellow milkmaid: a business model perspective on open metadata. *Europeana White Paper*, 2. Verwayen, H. (2017). *Business Plan 2017: 'Spreading the Word'*. Europeana Foundation.

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.

Y

Yusof, Z. M., & Chell, R. W. (2000). The records life cycle: an inadequate concept for technology-generated records. *Information Development*, 16(3), 135-141.

Z

Zuliani, S. (2014). «Là dove le cose cominciano». *Archivi e musei del tempo presente*.

Parte 4

A

Ackoff, R. L. (1988). A theory of practice in the social systems sciences. *Systems Research*, 5(3), 241-246.

Ackoff, R. L. (1989). From data to wisdom. *Journal of applied systems analysis*, 16(1), 3-9

Adams, A., & Blandford, A. (2002, December). Digital libraries in academia: challenges and changes. In *International Conference on Asian Digital Libraries* (pp. 392-403). Springer, Berlin, Heidelberg..

Alonso Gaona García, P., Martín-Moncunill, D., Sánchez-Alonso, S., & Feroso García, A. (2014). A usability study of taxonomy visualisation user interfaces in digital repositories. *Online Information Review*, 38(2), 284-304.

Anagnostopoulos, I., Zeadally, S., & Exposito, E. (2016). Handling big data: research challenges and future directions. *The Journal of Supercomputing*, 72(4), 1494-1516.

Anderson, IG (2004) Are You Being Served? Historians and the Search for Primary Sources. *Archivaria* 58:81-129.

B

Barbero, S. (2012) *Systemic Design: Beyond Ecodesign Proceedings of 18th Annual International Sustainable Development Research Conference*

Bates, M. J. (2005). *Information and knowledge: An evolutionary framework for information science*. *Information Research: An international electronic journal*, 10(4), n4.

Bates 2007 Bates, M. "What is browsing — really? A model drawing from behavioural science research." *Information Research* 12(4) (2007). Available at: <http://informationr.net/ir/124/paper330.html>

Bates, M. (2015). *The information professions: knowledge, memory, heritage*. *Information Research: An International Electronic Journal*, 20(1), n1.

Bernstein, J. H. (2009). *The data-information-knowledge-wisdom hierarchy and its antithesis*.

Birrell, D., Dobрева, M., Ünal, Y., & Feliciati, P. (2010, June). *Constituencies of Use: Representative Usage Scenarios in International Digital Library User Studies, a Case Study on Europeana*. In *ELPUB* (pp. 245-257).

Bitner, M. J. (1990). *Evaluating service encounters: the effects of physical surroundings and employee responses*. *Journal of marketing*, 54(2), 69-82.

Bistagnino, L. (2011). *Design Sistemico/Systemic Design*.

Bollini, L. (2017). *Beautiful interfaces. From user experience to user interface design*. *The Design Journal*, 20(sup1), S89-S101.

C

Ceccarelli, D., Gordea, S., Lucchese, C., Nardini, F. M., & Tolomei, G. (2011, September). *Improving Europeana search experience using query logs*. In *International Conference on Theory and Practice of Digital Libraries* (pp. 384-395). Springer, Berlin, Heidelberg.

Choi, Y., & Rasmussen, E. M. (2003). *Searching for images: the analysis of users' queries for image retrieval in American history*. *Journal of the American society for information science and technology*, 54(6), 498-511.

Concordia, C., Gradmann, S., & Siebinga, S. (2010). *Not just another portal, not just another digital library: A portrait of Europeana as an application program interface*. *IFLA journal*, 36(1), 61-69.

Cousins, J. (2012). *The cultural heritage of Europe: building the value proposition for Europeana*. *Serials*, 24(1).

Clough, P., Hill, T., Paramita, M. L., & Goodale, P. (2017, September). *Europeana: What*

users search for and why. In International Conference on Theory and Practice of Digital Libraries (pp. 207-219). Springer, Cham.

D

Deshpande, A., Ives, Z., & Raman, V. (2007). Adaptive query processing. *Foundations and Trends® in Databases*, 1(1), 1-140.

Dobрева, M., & Chowdhury, S. (2010, June). A user-centric evaluation of the Europeana digital library. In *International Conference on Asian Digital Libraries* (pp. 148-157). Springer, Berlin, Heidelberg.

Dobрева, M., McCulloch, E., Birrell, D., Ünal, Y., & Feliciati, P. (2010, September). Digital natives and specialised digital libraries: A study of Europeana users. In *International Symposium on Information Management in a Changing World* (pp. 45-60). Springer, Berlin, Heidelberg.

Dobрева, M., & Feliciati, P. (2011). User-centric Evaluation of Digital Libraries: Three Case Studies. *Review of the National Center for Digitization*, 18, 1-15.

Dobрева, M., O'Dwyer, A., & Feliciati, P. (Eds.). (2012). *User studies for digital library development*. Facet Publishing.

Duff, W. M., & Johnson, C. A. (2002). Accidentally found on purpose: Information-seeking behavior of historians in archives. *The Library Quarterly*, 72(4), 472-496.

Duff, W, Craig, B, Cherry, J (2004) Finding and Using Archival Resources: A Cross-Canada Survey of Historians Studying Canadian History. *Archivaria* 58:51- 80.

Duff, W. M., Monks-Leeson, E., & Galey, A. (2012). Contexts built and found: a pilot study on the process of archival meaning-making. *Archival Science*, 12(1), 69-92.

E

Eliot, T. S. (1936). *Collected poems, 1909-1935*. London, Faber.

Europea, C. (2011). *Europeana strategic plan: 2011-2015*.

Europea, C. (2015). *Europeana strategic plan: 2015-2020*.

Europea, C. (2016) *Europeana Evaluation*

Europeana (2010) *Public domain Charter*

Europeana (2016) *User survey report, disponibile a [www. pro.europeana.eu](http://www.pro.europeana.eu)*

Europeana (2014), *Enumerate Observatory*. <http://pro.europeana.eu/enumerate/>

Europeana (2017), *Enumerate Observatory*. <http://pro.europeana.eu/enumerate/>

Europeana (2018), *Enumerate Observatory*. <http://pro.europeana.eu/enumerate/>

F

- Feliciati, P. (2016). L'usabilità degli ambienti bibliotecari e archivistici digitali come requisito di qualità: contesto, modelli e strumenti di valutazione. *JLIS. it*, 7(1), 113-130.
- Foster, H. (2004). *An archival impulse*. October, 3-22.

G

- Garrett, J. J. (2010). *The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond*. Pearson Education.
- Geiger, T., Moore, N., & Savage, M. (2010). *The archive in question*.
- Gorgels, Peter. "Rijksmuseum mobile first: Rijksstudio Redesign and the new Rijksmuseum app." *MW18: MW 2018*. Published January 14, 2018.
- Gradmann, S. (2010). Knowledge= Informatio in Conyext: on the Importance of Semantic Contextualisation. In *Europeana White Paper*, Location: Leuven (Vol. 1). Berlin School of Library und Information/Humboldt Universitat zu Berlin; europa think culture.
- Gruen, D., Rauch, T., Redpath, S., & Ruettinger, S. (2002). The use of stories in user experience design. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 14(3-4),
- Guercio, M. (2008). Gli archivi come depositi di memorie digitali. *DigItalia*, 2, 37-52.

H

- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience-a research agenda. *Behaviour & information technology*, 25(2), 91-97.
- Hassenzahl, M. (2013). User experience and experience design. *The encyclopedia of human-computer interaction*, 2.
- Hedstrom, M. (2002). Archives, memory, and interfaces with the past. *Archival Science*, 2(1-2), 21-43.
- Hooper-Greenhill, E. (1994). Audiences: A curatorial dilemma. *The educational role of the museum*, 262-263.
- Hooper-Greenhill, E. (2004). *Museums and the interpretation of visual culture*.
- Huvila, I. (2008). Participatory archive: towards decentralised curation, radical user orientation, and broader contextualisation of records management. *Archival Science*, 8(1).

I

- Irace, F., & Ciagà, G. L. (2013). *Design & Cultural Heritage*. Archivio animato.

J

Johnson A (2008) Users, use and context: supporting interaction between users and digital archive. In: Craven L (ed) What are archives? Cultural and theoretical perspectives: a reader. Ashgate, Aldershot, pp 154–155

K

Ketelaar, E. (2001). Archives in the digital age: new uses for an old science. *Archivaria*, 52, 1-25.

Kitchin, R. (2014). *The data revolution: Big data, open data, data infrastructures and their consequences*. Sage.

Krippendorff, K. (1989). On the Essential Contexts of Artifacts or on the Proposition That “Design Is Making Sense (Of Things)”. *Design Issues*, 5(2), pp. 9-39.

L

Laine, A., Davies, J., Buchanan, K., Warren, K., & Turtinen, J. (2019). *Heritage Research Matters: case studies of research impact contributing to sustainable development*.

Lopatovska, I., Bierlein, I., Lember, H., & Meyer, E. "Exploring requirements for online art collections." *Proceedings of the American Society for Information Science and Technology*, 50(1), pp.1–4.

M

Manguinhas, H., Freire, N., Isaac, A., Stiller, J., Charles, V., Soroa, A., ... & Alexiev, V. (2016, September). Exploring comparative evaluation of semantic enrichment tools for cultural heritage metadata. In *International Conference on Theory and Practice of Digital Libraries* (pp. 266-278). Springer, Cham.

Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT press.

Marchitelli, A., & Frigimelica, G. (2012). *OPAC*. Associazione italiana biblioteche.

Mayr, E., Federico, P., Miksch, S., Schreder, G., Smuc, M., & Windhager, F. (2016). Visualization of cultural heritage data for casual users. In *IEEE VIS Workshop on Visualization for the Digital Humanities*.

N

- Nauta, G. J., & van den Heuvel, W. (2015). Survey report on digitisation in european cultural heritage institutions 2015. Mode of access [http://www. den. nl/art/uploads/files/Publicaties/ENUMERATE_Report_Core_Survey_3_2015. pdf](http://www.den.nl/art/uploads/files/Publicaties/ENUMERATE_Report_Core_Survey_3_2015.pdf). [In English], 2013-2015.
- Nicholas, D., Clark, D., Rowlands, I., & Jamali, H. R. (2013). Information on the go: A case study of European mobile users. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 64(7), 1311-1322.
- Norman, D. A., & Draper, S. W. (1986). *User centered system design: New perspectives on human-computer interaction*. CRC Press.
- Norman, D. A. (2010). Technology first, needs last: the research-product gulf. *interactions*, 17(2), 38-42.
- Norman, D. A., & Verganti, R. (2014). Incremental and radical innovation: Design research vs. technology and meaning change. *Design issues*, 30(1), 78-96.

P

- Palmer, J. (2009). Archives 2.0: if we build it, will they come?. *Ariadne*, 60, 1-6.
- Paramita, M., Clough, P., & Hill, T. (2017). European DSI 2—Access to Digital Resources of European Heritage.
- Petras, V., & Stiller, J. (2017, September). A Decade of Evaluating European-Constructs, Contexts, Methods & Criteria. In *International Conference on Theory and Practice of Digital Libraries* (pp. 233-245). Springer, Cham.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1998). Welcome to the experience economy. *Harvard business review*, 76, 97-105.
- Poort, J., van der Noll, R., Ponds, R., Rougoor, W., & Weda, J. N. T. (2013). The value of European: the welfare effects of better access to digital cultural heritage. *SEO economisch onderzoek*.
- Purday, J. (2009). Think culture: European. eu from concept to construction. *Bibliothek Forschung und Praxis*, 33(2), 170-180.
- Purday, J. (2012). *European: Digital access to Europe's cultural heritage*. Alexandria.

R

- Rifkin, J. (2000). *The age of access: how the shift from ownership to access is transforming modern life* (p. 30). London: Penguin.
- Rodríguez Yunta, L. (2014). Usabilidad y recuperación en European: comparación con otras

bibliotecas digitales y portales. Ramos Simón, LF; Arquero Avilés, R., coord. *Europeana: la plataforma del patrimonio cultural europeo*, 177-200.

S

Sacco, P., (2018), *Il patrimonio culturale come presente e futuro dell'Europa*, introduzione a *Cartaditalia*, numero speciale 2018 vol. 1

Salarelli, A. (2014). Sul perché, anche nel mondo dei Linked Data, non possiamo rinunciare al concetto di documento. *AIB studi*, 54(2/3).

Salarelli, A. (2014). Diritto all'oblio e archivi online dei quotidiani: alcune considerazioni sulla memoria sociale ai nostri tempi. *JLIS. it*, 5(1), 1-20.

Sanderhoff, M., Fallon, J., & Verwayen, H. (2017). *Impact Playbook for Museums, Libraries, Archives, and Galleries: PHASE I: Impact Design*. In *Impact Playbook for Museums, Libraries, Archives, and Galleries* (pp. 17-52). Europeana Foundation.

Schmitt, B., (1999). *Experiential Marketing: How to get Customers to Sense, Feel, Think, Act and Relate to your Company and Brands*, The Free Press: New York, USA.

Schneider, J. (2010) *Graphic Design: providing visual explanation*. in Stickdorn, M., & Schneider, J. (2010). *This is Service Design Thinking: Basics. Tools, Cases*.

Sherratt, T. (2009). *Emerging technologies for the provision of access to archives: Issues, challenges and ideas*.

Shiri, A. (2013). *Linked data meets big data: A knowledge organization systems perspective*. *Advances in Classification Research Online*, 24(1), 16-20.

Speakman, R., Hall, M. M., & Walsh, D. (2018, September). *User Engagement with Generous Interfaces for Digital Cultural Heritage*. In *International Conference on Theory and Practice of Digital Libraries* (pp. 186-191). Springer, Cham.

Spagnoli, A. (2013) *Digital Exhibition. esperienze, modelli e formati per la valorizzazione e fruizione online di allestimenti digitali/digitalizzati*. in Lupo, E., Trocchianesi, R.. (2013). *Design & Cultural Heritage. Progetto e memoria del temporaneo*.

Spinelli, L. (2008 a) *Europeana, cultura europea in un click*, Punto informatico, disponibile al link: <https://www.punto-informatico.it/europeana-cultura-europea-in-un-click/>

Spinelli, L. (2008 b) *Europeana è crollata*. Luca Spinelli.com disponibile al link: <https://lucaspinelli.com/attualita/europeana-e-crollata-313>

Stickdorn, M., & Schneider, J. (2010). *This is Service Design Thinking: Basics. Tools, Cases*.

Stroeker, N., & Vogels, R. (2012). *Survey report on digitisation in European cultural heritage*

institutions 2012. Brussels: ENUMERATE Thematic Network, available online at <http://www.enumerate.eu/fileadmin/ENUMERATE/documents/ENUMERATE-Digitisation-Survey-2012.pdf>

T

Tanner, S. (2012). *Measuring the Impact of Digital Resources*. London: King's College.

Tanner, S. (2016). Using impact as a strategic tool for developing the digital library via the Balanced Value Impact Model. *Library Leadership & Management*, 30(4).

Theimer, K. (2011). What is the Meaning of Archives 2.0?. *The American Archivist*, 74(1).

Terras, M. (2015). So you want to reuse digital heritage content in a creative context? Good luck with that. *Art Libraries Journal*, 40(4), 33-37.

Trocchianesi, R., Lupo, E., Parrino, L., Pedrazzini, N., & Spagnoli, A. (2016). Digital Archive of Temporary Exhibitions. Enhancing the Design Culture. In 5th International Conference on Heritage Sustainable Development (pp. 1013-1022). Green Line Institute.

Tsakonas, A., & Gabrys, B. (2012). GRADIENT: Grammar-driven genetic programming framework for building multi-component, hierarchical predictive systems. *Expert Systems with Applications*, 39(18), 13253-13266.

V

Verganti, R. (2009). *Design-Driven Innovation—Cambiare le regole della competizione innovando radicalmente il significato dei prodotti e dei servizi*. Etas, Milano.

Verganti, R. (2017). *Overcrowded: Designing meaningful products in a world awash with ideas*. MIT Press.

Verheul, I., Tamaro, A. M., & Witt, S. (Eds.). (2010). *Digital Library Futures: User perspectives and institutional strategies* (Vol. 146). Walter de Gruyter.

Verwayen, H., Fallon, J., Schellenberg, J., Kyrou, P., Daley, B., Verheijke, E., ... & de Niet, M. (2017). *Impact Playbook for Museums, Libraries, Archives and Galleries*.

W

Walsh, D., Hall, M., Clough, P., & Foster, J. (2017, September). The ghost in the museum website: investigating the general public's interactions with museum websites. In *International Conference on Theory and Practice of Digital Libraries* (pp. 434-445). Springer, Cham.

Warwick, C. (1999, June). *English literature, electronic text and computer analysis: An*

impossible combination?. In Joint ACH-ALLC Conference.

Warwick, C., Terras, M., Huntington, P., and Pappa, N.(2008). ‘If you build it will they come? The LAIRAH study: Quantifying the use of online resources in the arts and humanities through statistical analysis of user log data.’ *Literary and Linguistic Computing* 23, no. 1 (2008): 85-102.

Whitelaw, M. (2009). Visualising archival collections: The visible archive project. *Archives and Manuscripts*, 37(2), 22.

Whitelaw, M.: Generous interfaces for digital cultural collections. *Digital Humanities Quarterly* 9(1) (2015)

Y

Yakel, E (2002) Listening to Users. *Archival Issues* 26(2):111-127.

Yakel, E., & Torres, D. (2007). Genealogists as a “Community of Records”. *The American Archivist*, 70(1), 93-113.

Z

Zurlo, F. (2010). *Design strategico*

Zingale, S. (2009). *Gioco, dialogo, design. Una ricerca semiotica* (pp. 1-200). ATi editore..

Parte 5

F

Flew, T. (2002). Beyond ad hocery: defining creative industries.

Flew, T., & Cunningham, S. (2013). Creative industries after the first decade of debate. In *Creative Industries and Urban Development* (pp. 76-86). Routledge.

G

Goretti, G. (2018). *Maestri Avanzata Advanced Craftsmanship–percorso di ricerca nella manifattura moda Toscana*. Aracne.

H

Harrison, R. (2015). Heritage and globalization. In *The Palgrave handbook of contemporary heritage research* (pp. 297-312). Palgrave Macmillan, London.

Harrison, R., Bartolini, N., DeSilvey, C., Holtorf, C., Lyons, A., Macdonald, S., ... & Penrose, S. (2016). *Heritage Futures*.

J

Jing, Y., Liu, D., Kislyuk, D., Zhai, A., Xu, J., Donahue, J., & Tavel, S. (2015, August). Visual search at pinterest. In Proceedings of the 21th ACM SIGKDD International Conference on Knowledge Discovery and Data Mining (pp. 1889-1898). ACM.

K

KEA European Affairs. (2006). The Economy of Culture in Europe: A Study Prepared for the European Commission (Directorate-General for Education and Culture). EC.

Kern, P., & Runge, J. (2009). 12. KEA briefing: towards a European creativity index. *Measuring Creativity*, 191.

P

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.

Pratt, A., 2009. Policy transfer and the field of cultural and creative industries: what can be learned from Europe? In: L. Kong and J. O'Connor, eds. *Creative economies, creative cities: Asian-European perspectives*. Dordrecht: Springer Press, 9–24.

S

Sacco, P., & Teti, (2015) E. *Cultura 3.0: un nuovo paradigma di creazione del valore*.

Sacco, P., (2018), *Il patrimonio culturale come presente e futuro dell'Europa, introduzione a Cartaditalia, numero speciale 2018 vol. 1*

Sennett, R. (2008). *The craftsman*. Yale University Press.

Settis, S. (2004). *Futuro del "classico"*. G. Einaudi.

V

Verganti, R. (2009). *Design driven innovation: changing the rules of competition by radically innovating what things mean*. Harvard Business Press.

Verwayen, H., Fallon, J., Schellenberg, J., Kyrou, P., Daley, B., Verheijke, E., ... & de Niet, M. (2017). *Impact Playbook for Museums, Libraries, Archives and Galleries*.

Parte 6**A**

Adams, M. O. N. (2007). *Analyzing archives and finding facts: use and users of digital data*

records. *Archival Science*, 7(1), 21-36.

B

Binder, T., & Redström, J. (2006). Exemplary design research. In Design Research Society Wonderground International Conference 2006, 1-4 Nov 2006, Lisbon, Portugal.

Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. *Design issues*, 17(4), 3-23.

Burgess, J. (2006). Hearing ordinary voices: Cultural studies, vernacular creativity and digital storytelling. *Continuum*, 20(2), 201-214.

C

Celaschi, F., & Deserti, A. (2007). *Design e innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata*. Roma: Carocci.

Ciuccarelli, P., & Innocenti, P. (2006). *Sistemi conoscitivi per il design: una proposta metodologica*.

Council of Europe (2005) *Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*, European Treaty Series 199.

F

Frayling, C. (1993). *Research in art and design*.

Friedman, K. (2008). Research into, by and for design. *Journal of Visual Art Practice*, 7(2), 153-160.

K

ketelaar, E. (2001). Tacit narratives: the meanings of archives. *Archival science*, 1(2), 131-141.

Ketelaar, E. (2002). Archival temples, archival prisons: Modes of power and protection. *Archival science*, 2(3-4), 221-238.

H

Huvila, I. (2008). Participatory archive: towards decentralised curation, radical user orientation, and broader contextualisation of records management. *Archival Science*, 8(1), 15-36.

L

Labrador, A. M., & Chilton, E. S. (2009). Re-locating meaning in heritage archives: a call for participatory heritage databases. *Proceedings of computer applications to archaeology 2009*, 1-9.

T

Theimer, K. (2011). What is the Meaning of Archives 2.0?. *The American Archivist*, 74(1), 58-68.

R

Ramakers, R., Jaworska, A. (2014), *Here there everywhere*, Droog, Amsterdam.

V

Verwayen, H., Fallon, J., Schellenberg, J., Kyrou, P., Daley, B., Verheijke, E., ... & de Niet, M. (2017). *Impact Playbook for Museums, Libraries, Archives and Galleries*.

