

PRIN 2010-2011

Il design del patrimonio culturale fra storia memoria e conoscenza.

L'immateriale, il virtuale, l'interattivo come materia di progetto nel tempo della crisi

Position paper

A cura del coordinamento

10 maggio 2010

INDICE

1| TEMI E MOTIVAZIONI DELLA RICERCA

1.1 | Tensioni di ricerca

1.2 | Il design in tempo di crisi & la produzione/fruizione culturale come azione sostenibile

1.3 | L'immateriale come materia sostenibile di progetto (forma e contenuto)

1.4 | I temi delle sedi

2| PROGRAMMA OPERATIVO

2.1 | Struttura: fasi e obiettivi

2.2 | Avvio attività

1 | TEMI E MOTIVAZIONI DELLA RICERCA

1.1 | Tensioni di ricerca

Il presente documento vuole restituire, inquadrare ed aggiornare (rispetto a quanto pubblicato in sede di candidatura del progetto) i fondamenti e presupposti su cui si articolano gli interessi della ricerca PRIN *Il design del patrimonio culturale fra storia memoria e conoscenza. L'Immateriale, il Virtuale, l'Interattivo come materia di progetto nel tempo della crisi*. Questi interessi ruotano sostanzialmente intorno ad una lettura incrociata di alcune parole, in particolare quattro, che costituiscono i focus tematici della ricerca: ***design, patrimonio culturale, crisi, immateriale***.

Piuttosto che indirizzare l'attenzione sui singoli termini che sono stati esplorati e approfonditi durante importanti momenti di ricerca, passati e recenti, ad opera della comunità scientifica di design (ad esempio le questioni del design e della sua natura *multiversa* o la definizione di patrimonio culturale, inteso nella accezione più ampia e inclusiva di *heritage*, ossia di sistema culturale complesso di un territorio e di una comunità, che include dai tradizionali beni artistici, monumentali, demo-antropologici, archeologici e ambientali ai sistemi territoriali e urbani, al patrimonio culturale immateriale fino ai luoghi della cultura e agli eventi), **la ricerca si propone di indagare in termini "relazionali" le connessioni di senso e le implicazioni operative delle "tensioni" che si possono costruire, in forma di polarità, tra questi termini, ed in particolare assume tali tensioni come dimensioni "problematiche" e ambiti di indagine in cui articolare delle specifiche domande di ricerca.**

Questa *modalità relazionale* si fa portatrice di un *approccio sistemico alla conoscenza* che consenta di verificare le interrelazioni tra diversi elementi dal punto di vista di un "osservatore" (che in questo caso è il design) e dei suoi codici interpretativi e di rappresentazione (quindi concentrandosi sul *come*, oltre che sul *cosa*); di suggerire una visione processuale in cui oltre a identificare gli elementi è necessario individuare gli obiettivi e le dinamiche che vi insistono in una logica causale diacronica e situata di dipendenza da contesto, contenuto, percorsi precedenti.

Nello specifico le relazioni-tensioni individuate sono (alcune ci risultano più familiari e praticate, altre meno):

- design - patrimonio culturale;
- crisi - immateriale;
- design - crisi;
- design - immateriale;
- patrimonio culturale - crisi;
- patrimonio culturale - immateriale.

Queste relazioni verranno di seguito brevemente dettagliate come polarità specifiche (con domande di ricerca correlate): tale espediente retorico non deve essere inteso come una volontaria semplificazione o riduzione della complessità del tema, ma come un possibile percorso di avvicinamento a connessioni più articolate, in modo da giungere ad esplicitare anche alcune possibili "triangolazioni" tematiche virtuose.

La relazione ***design - patrimonio culturale***, che è il primo asse portante della ricerca, è quella che è stata già maggiormente esplorata e problematizzata (cfr. precedenti ricerche Prin citate nella presentazione dell'8 aprile scorso), sia in un verso (il ruolo, le competenze, i metodi, gli strumenti e i processi del design nel valorizzare la fruizione e progettare l'esperienza del patrimonio) che nell'altro (come le contaminazioni con le prassi valorizzanti trainate dal design hanno contribuito a plasmare un concetto di patrimonio dinamico e ampio, che si muove dalla scala dell'oggetto al territorio, dalla dimensione tangibile a quella immateriale, da quella storica a quella contemporanea, come ambiti tutti legittimamente suscettibili di interventi progettuali di valorizzazione), quindi viene assunta fondamentalmente come background teorico di riferimento e non oggetto di indagine estensiva quanto piuttosto aperto a ulteriori focalizzazioni e puntualizzazioni, passando da

una visione per competenze a una per processi che connettano progetto, luoghi (territorio), conoscenza (cultura), comunità e impresa:

- Quali processi culturali (*riconoscimento, appropriazione, attivazione, trasformazione, incorporazione delle forme, dei significati e delle funzioni*) è possibile disegnare intorno alle forme del patrimonio per integrare le sue diverse funzioni civili, sociali e di sviluppo?
- Come le prassi, le metodiche, gli strumenti e le tecniche del progetto possono convergere verso una valorizzazione del bene come sistema di offerta (esperienza) e sistema di gestione (efficienza)?

La relazione **crisi-immateriale** è l'altro asse portante della ricerca e costituisce invece il background di contesto in cui si situa il panorama contemporaneo di produzione e consumo di beni e servizi della cosiddetta società delle conoscenze, della comunicazione e dell'immateriale. Rifuggendo da una definizione di crisi puramente economica e politica, quanto in termini di opportunità di cambiamento critico, questa tensione ci invita a ripensare il *valore* come maggiore attenzione alle qualità immateriali e quindi in termini di continuo (e ciclico) disvelamento, attivazione e riproduzione del valore di scambio (legato all'uso e alla fruizione) di beni eminentemente relazionali (caratterizzati da identità, reciprocità, simultaneità, gratuità, Scitovsky, 1976).

- Quali sono dunque le dinamiche di persistenza e innovazione del valore in tempo di crisi?
- Come le forme dell'immateriale possono diventare fattori che permettano di passare da cicli di produzione e riproduzione del valore storicizzati a cicli "progettati", attraverso il paradigma della dimensione temporale?

Ovviamente in questo contesto si inserisce il discorso sulla **sostenibilità della cultura**, come bene relazionale per eccellenza, dotata di un *plusvalore intangibile* che si accresce tanto più viene riconosciuto, socializzato e incorporato come conoscenza nella coscienza collettiva di una comunità, quindi "praticato". Passando quindi alla relazione tra **crisi - patrimonio culturale**, piuttosto che dibattere sulla sostenibilità economica del patrimonio, in questa sede si preferisce richiamare l'attenzione sulla intrinseca sostenibilità della cultura come produzione in tempo di crisi. In questa dimensione viene indagato il tema del **consumo della cultura, proposto in termini di fruizione e non di depauperamento del valore**. Si assiste ad un'evoluzione del significato del patrimonio culturale da beni di appartenenza o di merito (di cui viene colto il valore in sé, secondo una concezione tipicamente patrimoniale) a beni di fruizione (di cui viene riconosciuto un primario valore d'uso) (Montella, 2003; Salvemini, 2005). «Ciò che si consuma non è tanto il bene culturale quanto il piacere di partecipare alla vicinanza ad esso» (Purini, 2002).

- Come è possibile quindi usare la cultura come veicolo di processi di produzione e consumo intrinsecamente sostenibili?
- Come le logiche della appropriazione collettiva di cultura possono costituire modelli virtuosi e sostenibili di comunità di pratica e ri-produzione di forme, significati e processi, trasferibili ad altre dimensioni e settori del sistema contemporaneo?

La riflessione proposta ci porta ad affrontare la relazione **design-crisi**, come capacità della cultura del progetto di porsi il tema della crisi in chiave ampia, ossia come opportunità di trasformazione (piuttosto che come crisi economica tout-court). Il progetto cerca di dare delle risposte a domande esplicite di *sostenibilità* economica, ambientale e sociale, ma contemporaneamente assume una posizione di responsabilità etica in termini di proposte e visioni rispetto a domande latenti e non esplicite, in questo modificando la sua stessa natura e i suoi ambiti di applicazione, cercando alleanze con altri saperi, ridisegnando non solo prodotti, ma anche processi e comportamenti e progressivamente staccandosi da una dimensione esclusivamente materiale della forma, portando innovazione in termini di significati, scenari d'uso e consumo, in virtù della quale ha avvicinato anche le strategie che sottendono il mondo della cultura e del patrimonio culturale.

- Come il ridisegno di prodotti, processi e life pattern ha affinato le capacità di visione strategica del design e la sua sensibilità rispetto ai significati e i comportamenti di

consumo dei beni, suggerendone nuove interpretazioni e procedure in relazione al sistema della cultura e della conoscenza?

Quest'ultimo passaggio ci porta immediatamente a esplorare la relazione *design-immateriale* come dimensione e forma di progetto. Dalla dimensione immateriale del sistema prodotto (servizio, comunicazione, strategia) alle diverse forme della comunicazione in termini di identità visiva, immagine coordinata e progettazione di eventi, il design si confronta con un processo di *in-formazione* (Flusser, 2003) in cui la forma ha una natura immateriale (forma-funzione, forma-significato, forma-processo) e in questo senso diventa esso stesso un *atto culturale* (Celaschi, 2004) di produzione delle forme del contemporaneo. Ad esempio, le tecniche allestitive e le tecnologie digitali e multimediali si sono specializzate in linguaggi, metalinguaggi e medialoghi per la cultura, che diventano piattaforme (luoghi fisici e spazi immateriali) ovvero "momenti" di fruizione del patrimonio, essendo sia contenitori che veicoli di contenuti.

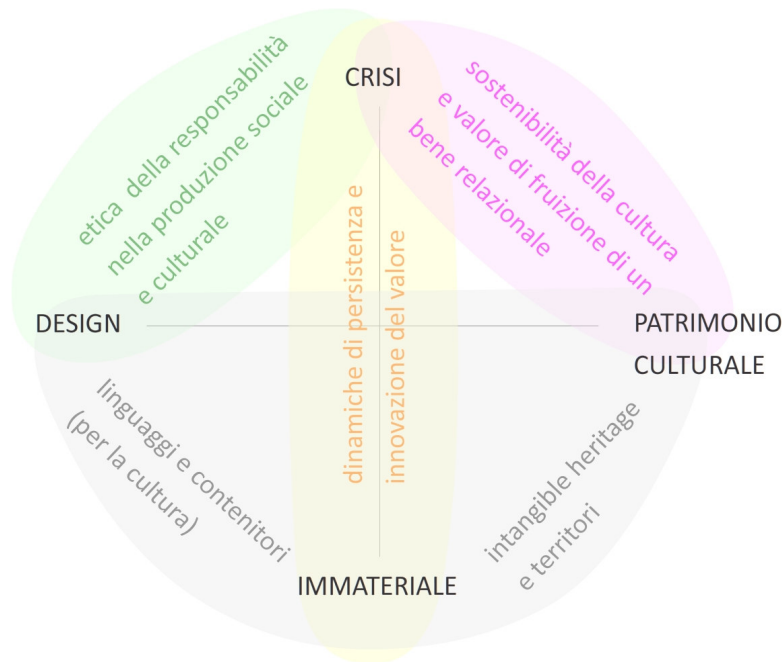
- Quali logiche e tecniche di narrazione e legittimazione culturale sottendono i linguaggi, mezzi espressivi, modelli e dispositivi di comunicazione che il design contemporaneo progetta?
- In che modo i rapporti tra forme del progetto, scienze del linguaggio, tecniche e strategie dell'immateriale conformano artefatti comunicativi (allestimenti, eventi, strumenti digitali, banche dati e *repository on line*) in grado di fungere da accesso e media tra utenti e contenuti culturali?

Infine la relazione *patrimonio culturale - immateriale* si focalizza ovviamente sia sulla dimensione territoriale diffusa del patrimonio e i suoi aspetti intangibili, come il paesaggio, le pratiche, le espressioni, i rituali e i saperi propri di una comunità e dei suoi beni culturali viventi (*tesori umani viventi* per l'UNESCO), che sui contenuti culturali (immateriali) di forme tangibili, ovvero storie, tecniche e processi incorporati da un artefatto (di qualunque scala), nei suoi cicli di produzione e socializzazione. Entrambi questi aspetti si sostanziano come materia immateriale e contenuto di progetto, ma tale processo di valorizzazione è particolarmente delicato poiché per loro natura gli aspetti immateriali necessitano di essere continuamente ricreati e performati per essere trasmessi e ciò pone in discussione sia le strategie conservative di tipo esclusivamente museale, che la possibilità utopica di riproduzione in maniera non situata, cioè isolata e non interagente col contesto. La natura processuale del patrimonio immateriale richiede una sensibilità a rispetto alle conoscenze legate a performance e contesto, che vanno salvaguardate nella loro identità ma in una prospettiva evolutivo-trasformativa, capace di rielaborare e rendere comprensibile e ri-attivabile il loro valore (Lupo 2009).

- Come è possibile attuare processi di "traduzione" in grado di attualizzare e attivare la riproduzione sostenibile del patrimonio immateriale?
- Quali relazioni con altri beni e con la comunità (*territorializzazione*) o con un contesto d'origine e destinazione (*contestualizzazione e ri-contestualizzazione*) è necessario ricostruire o progettare affinché essi rigenerino e siano in grado di rappresentare o rielaborare continuamente il loro senso e valore?

Tutte queste relazioni possono essere collegate tra loro in un modello più articolato, in cui a seconda del punto di vista assunto si genera una tensione mediata da alcuni elementi di contesto e causalità. Ad esempio, se si parte dal design si evidenzia come l'interesse verso il patrimonio culturale è motivato da una attenzione verso dinamiche sostenibili di produzione di valori immateriali dettata dalla crisi; viceversa il patrimonio culturale trova nel design un interlocutore efficace nell'enfatizzare gli aspetti di produzione (immateriale) di cultura e conoscenza praticabili in tempo di crisi. Se si adotta invece una visione "crisi-centrica", la tensione verso le dinamiche dell'immateriale e della condivisione della conoscenza e dell'informazione passano attraverso la cultura e il design come fornitori di contenitori e contenuti. In una visione che adotta l'immateriale come punto di vista principale è il tema del

cambiamento a rendere necessaria una riflessione disciplinare ed operativa per una significativa ri-definizione e legittimazione delle nuove forme intangibili del progetto e del patrimonio culturale.



In particolare, una possibile “triangolazione virtuosa” potenzialmente circoscrivibile dai presupposti della ricerca, è quella che vede una *liaison* tra design, patrimonio culturale e dimensione immateriale. In questo ambito infatti si posizionano tutti i modelli e processi, nonché i dispositivi di valorizzazione del patrimonio culturale progettati dal design facendo leva sulla componente immateriale di forme e contenuti culturali (eventi, linguaggi, tecnologie multimediali, performances, luoghi della cultura) e in particolare quei contenuti culturali “intangibili” (patrimoni delle comunità e contenuti processuali di beni materiali) che le forme del progetto sono in grado di rendere “visibili” come esperienziabili, fruibili, trasmissibili e riproducibili.

A seguire intendiamo quindi focalizzare l’attenzione su questo ambito tematico di riflessione e sperimentazione per la ricerca.

1.2 | Il design in tempo di crisi & la produzione/fruizione culturale come azione sostenibile

La ricerca intende focalizzarsi sulla **cultura come momento paradigmatico di produzione sostenibile in tempo di crisi**: la produzione e il consumo di cultura sono individuati come ambiti privilegiati di ricerca e sperimentazione di design per interconnettere i temi dell’immaterialità e della materialità con le dinamiche di produzione di nuova conoscenza e valore in tempo di crisi.

Il tema della “crisi” è inteso in maniera ampia, come opportunità critica di rivedere il cambiamento dei rapporti di produzione e consumo della società post-industriale, caratterizzata dallo sconfinamento di modelli pervasivi non facilmente circoscrivibili, ma tra cui è possibile ascrivere la filiera dei rapporti tra fabbrica, produzione e territorio, la nuova coscienza e centralità del consumatore *consumattore* e *consumautore*, la creatività e il design

thinking come processi sociali e diffusi, le nuove forme della distribuzione etc. etc.

Questa prospettiva ha ridisegnato il valore del progetto in termini di forme e processi in grado di confrontarsi con le tematiche dello sviluppo attraverso i concetti di sostenibilità ambientale ed economica prima, ma poi anche e soprattutto culturale e sociale. La cultura, in questo quadro, si caratterizza come *bene di prima necessità* intrinsecamente sostenibile, strumento di benessere, integrazione e coesione sociale e il progetto assume una prospettiva di *empowerment* culturale nelle politiche di sviluppo, basandosi quindi su modelli di produzione e fruizione *culture oriented* (Lupo, 2009).

Nelle forme e nei modelli innovativi propri della neonata economia della conoscenza, quei Paesi depositari di un patrimonio culturale stratificato storicamente e consolidato socialmente, sono infatti in possesso di una risorsa strategica. In quest'ottica la cultura è una risorsa in sé speciale: rinnovabile, implementabile, infinitamente ricombinabile/riarticolabile, essa tende ad aumentare quanto più venga consumata, ovvero coinvolta e condivisa in processi di riproduzione sociale allargata, e di produzione di senso e valore collettivo e pubblico, processi che si sostanziano in sistemi di patrimoni tangibili ed intangibili.

Parallelamente, i luoghi della cultura e della conoscenza sono caratterizzati da grandi cambiamenti: la liquidità ed estensibilità delle piattaforme della conoscenza richiedono il progetto di nuove forme, configurazioni, modalità d'uso e di condivisione. «Il passaggio dal moderno alla surmodernità della rivoluzione informatica sancisce un grande spostamento delle categorie del visibile, della materialità, della permanenza a quelle della trasparenza, della leggerezza, della sottrazione e della virtualità, date in un contesto di provvisoria fluidità. Le nuove tecnologie informatiche tendono ad affermare l'emergenza dell'acorporale, della smaterializzazione, dell'apparenza come epifania di quella "estetica della sparizione" teorizzata da P. Virilio, sia a scala informatica che all'interno delle nuove famiglie di oggetti tecnologici» (Altarelli, p. 216, 2006).

In questo contesto equilibrio, disequilibrio, materiale ed immateriale, precarietà diventano chiavi di lettura ed interpretazione dei nuovi fenomeni del contemporaneo-estemporaneo e potenzialità di trasformazione in cui l'economia finanziaria, l'economia della conoscenza e quella della felicità (De Biase, 2007) ridisegnano nuove geografie dei comportamenti sociali.

Parlare di quantità, nella crisi, significa considerare la quantità di oggetti ma anche di materia. Nelle merci la qualità entra in gioco con la materia, mentre nel prodotto culturale è la componente immateriale che ne costituisce il valore.

Nel sistema delle merci il fattore qualitativo è legato prevalentemente alla performance prestazionale, concetto che il design aveva fatto proprio dal momento che c'è sempre stata una parte della cultura del progetto che ha dato forma ad oggetti "antiperformativi" (Munari, Stark, Mari) e che si fanno carico di un valore estetico-simbolico che accentua la differenza tra oggetti estetici ed oggetti funzionali, là dove l'oggetto estetico ha natura artistica mentre quello funzionale non gode della caratteristica di fungibilità.

Parlando di fattori immateriali del valore (e dei beni culturali) non si possono trascurare i caratteri della materialità o matericità fisica; anzi, molti dei fattori distintivi della materialità sono percepiti come particolarmente importanti nella percezione finale del prodotto (sia esso una merce o un bene culturale).

«Discontinuità, pluralità, disordine, ambiguità, paradosso, molteplicità delle verità, fluidità, libertà definiscono la condizione postmoderna in cui opera il consumatore di oggi.» (Fabris, 2003, p. 38)

Il termine "consumo" stesso si ridefinisce in relazione al rapporto tra consumo di cultura vs il consumo delle merci. Dove il consumo delle merci denota il degrado o il depauperamento, il consumo di cultura denota più semplicemente l'uso, e la fruizione.

L'uso" implica la replicabilità e la "fruizione" presuppone la progettualità della relazione

tra bene ed utente: entrambi implicano la produzione di valore (in termini sociali, ambientali e progettuali).

In quest'ottica termini quali “decrescita”, “lusso”, “valore” assumono nuove accezioni, i cui significati concorrono ad indagare la complessità delle merci in relazione alla cultura. Ad un minor consumo di merci corrisponde un maggior consumo di cultura secondo una complessa dinamica d'interferenze. La natura delle merci ne presuppone il consumo mentre il valore del bene culturale è rinnovabile, ed è proprio l'investimento (economico e progettuale) su queste risorse rinnovabili il tema da indagare. ...

Tale concetto si esprime anche attraverso il parallelismo tra il “disvalore” di un oggetto (merce) che, attraverso l'uso, deperisce ed il “plusvalore” di un bene culturale che, attraverso la fruizione (e quindi la valorizzazione) moltiplica il consenso collettivo e la conoscenza.

Questo passaggio va affiancato ad altri concetti fondamentali quali il “bene di consumo”, il “bene durevole”, il “capitale strutturale” ed il “bene fungibile”, quest'ultimo di particolare interesse in quanto, con l'accezione di “sostituibile”, apre a nuove visioni sulla fruizione contemporanea e sul “valore di scambio” di un “bene relazionale”. ...

La progettazione design oriented del patrimonio culturale contribuisce dunque a promuovere questo processo di creazione di valore immune all'usura del tempo e responsabile di una maggiore consapevolezza identitaria.

La moltiplicazione dei canali e delle modalità di comunicazione implica la concezione di nuove forme degli “spazi” della memoria (“economia della memoria”), ad esempio la tendenza di articolare sempre di più l'offerta culturale specie in termini di temporaneità, con paradigmi di fruizione, codici e linguaggi che richiedono una complessa gestione degli elementi comunicativi e la costruzione di canali e piattaforme non convenzionali.

1.3 | L'Immateriale come materia sostenibile di progetto (forma e contenuto)

Le dinamiche di **progettazione del plusvalore della cultura**, che si accresce tanto più essa viene socializzata e praticata, passano attraverso le sue **componenti immateriali**, che sono intese come materia sostenibile di progetto, da una parte come forma e dall'altra come contenuto.

Quando parliamo di ‘forma immateriale sostenibile’ intendiamo tutte le forme immateriali di valorizzazione che ricadono nella progettazione di eventi, linguaggi multimediali e interattivi, web repository, spazi virtuali e digitali atti a potenziare l'accessibilità, conoscenza, fruizione, promozione del patrimonio culturale. In questo ambito la ricerca considera le potenzialità del Virtuale come campo esplorativo nel creare nuovi spazi di cultura e museali, nuovi percorsi di fruizione nella dimensione immateriale del web e, simmetricamente, l'applicazione di strumenti e linguaggi multimediali in spazi reali (i luoghi virtuali della cultura vs fruizioni multimediali-immateriali nei luoghi tradizionali della cultura). Tra i luoghi virtuali della cultura si focalizza l'attenzione sugli Archivi e Musei Virtuali come campi d'indagine ed applicazione e luoghi paradigmatici per verificare le potenzialità del design in termini di valorizzazione del patrimonio culturale e in termini di definizione di nuovi scenari “immateriali” di fruizione (dalla materialità deperibile dell'oggetto reale all'immaterialità permanente dell'oggetto virtualizzato).

Quando parliamo di ‘contenuto immateriale sostenibile’ ci riferiamo invece espressamente a quel dominio di *intangibile heritage* definito dall'UNESCO come “*practices, representations, expressions, knowledge, skills – as well as the instruments, objects, artefacts and cultural spaces associated therewith – that communities, groups and, in some cases, individuals recognize as part of their cultural heritage*”, che rappresenta la matrice culturale generativa e di sviluppo di un territorio e della sua comunità, perché in esso sono presenti e

localizzati. Su questo piano la ricerca intende sperimentare modalità di appropriazione collettiva, trasmissione e attivazione nel contesto contemporaneo di saperi produttivi (forme e processi dell'artigianato e della produzione tipica), riproduttivi (espressioni sociali) e relazionali (ritualità performative), nonché dei detentori di tali saperi e dei luoghi ove si riproducono.

Contenuto e forma immateriale possono anche intrecciarsi in modelli virtuosi di linguaggi/repository per la valorizzazione di contenuti culturali immateriali.

1.4 | I temi delle sedi

Il tema generale della ricerca è indagare le dinamiche sostenibili di fruizione e produzione culturale *design driven*, partendo dal contenuto culturale di oggetti e beni culturali e valorizzare tramite il design tale contenuto estetico e culturale. Il design si fa interprete del contemporaneo e strumento d'innovazione progettuale, diventando il territorio di confronto e di sperimentazione per approdare a nuove forme di generazione e fruizione del valore del patrimonio culturale.

Il contenuto di “conoscenza” intrinseco al design ora si estrinseca diventando azione centrale della pratica di progetto per la valorizzazione dei beni culturali: in termini di ricerca e visualizzazione di scenari innovativi che nel metaprogetto trovano un'appropriata forma di elaborazione sperimentale ed in termini più propriamente progettuali nella messa a punto di strumenti, linguaggi, modalità e forme d'uso atte a rispondere ad un sistema di spazi ed artefatti sempre più complesso ed articolato. In questo contesto il fattore “tempo” è una variabile progettuale fondamentale per gestire alcune fasi di lavoro che determinano azioni ex-ante ed ex-post quali momenti di previsione o valorizzazione della conoscenza nell'ottica della costruzione, comunicazione e valorizzazione di patrimoni culturali spesso aventi caratteristiche di immaterialità.

Esaminare l'interazione tra il bene sociale a dimensione culturale ed il sistema design rende possibile esplorare, nel quadro generale di competenze e saperi comuni a questa relazione, i potenziali sviluppi della disciplina nell'ottica della valorizzazione.

In questo frame work, ogni sede ha perimetrato alcuni specifici temi d'indagine.

Milano | Design del prodotto culturale tra spazi, linguaggi, storie ed estetica dell'Immateriale. Musei e archivi virtuali come forme e luoghi di conoscenza, produzione e fruizione.

Il focus della unità di ricerca di Milano è indagare il contenuto del patrimonio culturale attraverso processi di trasferimento di valore da bene economico a bene culturale ovvero indagando le modalità con cui il bene culturale può trasformarsi in “prodotto di design” attraverso la sua componente immateriale. S'intende approdare a modelli innovativi di valorizzazione trasferendo i processi tecnologici che investono il sistema delle merci al sistema dei beni culturali. Nello specifico, all'interno del sistema dei beni culturali, la fruizione del patrimonio culturale è appropriazione di conoscenza e quest'ultima, a sua volta, è fattore di produzione.

Le pratiche del design, quale strumento che interpreta il contemporaneo attraverso l'elaborazione di scenari innovativi, danno forma a nuovi modelli di fruizione del patrimonio culturale mettendo a fuoco alcuni nodi della ricerca ed obiettivi strategici:

- la messa a punto di nuovi metalinguaggi e linguaggi comunicativi e fruitivi che, a partire da un'indagine semiotica dei nuovi caratteri identitari dei codici del contemporaneo, approdano ad innovative forme di interazione tra utente e bene culturale;

- l'esplicitazione dell'azione del design in una nuova "estetica e cultura dei servizi" che permetta il passaggio da essere a ben-essere non solo a partire dal valore economico del bene quanto dalla qualità che il design può consentirne;

- l'Intangible Heritage come sistema culturale di pratiche e processi di design "community centred" nel senso di potenziale di attivazione e attualizzazione di saperi e processi tradizionali trasferibili a processi progettuali contemporanei, in un modello in cui il sapere tipico (espressione, tecnica, performance, valori) diventa un repertorio tangibile di conoscenza intangibile (forme e significati) per il fare, attraverso la sua traduzione e incorporazione e ri-uso. Questo tema si afferma specie a fronte di un accumulo tendenzialmente infinito della memoria storica e della consapevolezza che questa è la radice su cui si basa ogni futuro, la valorizzazione infatti non può affidarsi soltanto al museo, ma investe diversi luoghi e tipologie di fruizione in un'ottica pervasiva a partire dalle recenti direttive dell'ICOM che hanno dettagliato le tipologie museali portando a nove tipologie di Casa-Museo che tengono conto non soltanto della struttura architettonica ma anche della memoria di avvenimenti, fatti storici, classi sociali e stili di vita, nonché della cultura da esse rappresentata saldando la memoria e la valorizzazione di beni materiali a quella di beni immateriali;

- lo studio delle tradizioni religiose, tramandate spesso per via orale, per le quali il design propone nuovi modelli di valorizzazione in un momento in cui c'è un insospettato bisogno di spiritualità diffusa;

- la costruzione di piattaforme comunicative, materiali-immateriali-virtuali su cui testare il contributo del design per strategie di valorizzazione, di sviluppo autonomo radicate sulle unicità dei contesti;

- le potenzialità del Virtuale come campo esplorativo nel creare nuovi spazi di cultura e museali, nuovi percorsi di fruizione nella dimensione immateriale del web e, simmetricamente, l'applicazione di strumenti e linguaggi multimediali in spazi reali (i luoghi virtuali della cultura da un lato e dall'altro fruizioni multimediali-immateriali nei luoghi reali della cultura).

Bologna | La semiotica per il design dei beni culturali: i nuovi linguaggi dei media interattivi per il progetto di forme innovative di comunicazione dei beni culturali

Il progetto dell'unità di ricerca di Bologna si focalizza sui fenomeni di produzione e consumo di beni culturali, e ha l'obiettivo di innovare il campo della valorizzazione e della promozione di tali beni; sulla messa a punto di nuovi strumenti e strategie comunicative più efficaci per promuovere lo sviluppo del consumo culturale.

I presupposti risiedono nella crescente globalizzazione dei consumi culturali e nella complementare necessaria affermazione delle peculiarità culturali dei territori. Hanno a che fare con l'estensione a scala planetaria della produzione e del consumo di comunicazione e di beni culturali; con la crescente mobilità delle persone attraverso il pianeta e con la crescente propensione al consumo di beni immateriali. E dalla globalizzazione deriva infine il cambiamento di scala dei pubblici e dei mercati con la conseguente necessità di tradurre e adeguare le strategie e i codici culturali ai bacini di destinazione.

L'unità propone dunque una ricerca che approfondisca le implicazioni e le conseguenze di queste trasformazioni.

Articolazione:

1. Analisi degli strumenti digitali, in genere telematici e multimediali, che sono attualmente utilizzati per la rappresentazione dei beni culturali e la loro promozione.

2. Ideazione di strategie di rappresentazione dei beni culturali in un'ottica compiutamente interattiva, dove si approfondirà la dimensione progettuale, gli aspetti tecnologici, le dinamiche interpretative. Nello specifico, la semiotica può dare un contributo originale sfruttando alcuni ambiti portanti della sua tradizione di studi: dall'analisi delle forme di

narrazione all'idea di enciclopedia come modello di memorizzazione e condivisione del sapere, dall'intertestualità alle forme di conversazione e dialogicità.

3. Proposta di strategie comunicative e di promozione - dal marketing al progetto di eventi e di applicazioni progettuali digitali e di concept strategici - affinché il valore di un luogo, di un'opera, di un evento e di pratiche culturali possano affermarsi e rendersi riconoscibili in mezzo ad altri nell'ambiente telematico e nel mondo della comunicazione mediatica.

Genova | La dimensione dell'evento come pratica temporanea-estemporanea di valorizzazione dei beni culturali.

L'influenza che gli eventi progettati possono apportare alla valorizzazione dei beni culturali, intesi come oggetti, ambienti, luoghi, territori, memorie ed azioni ad essi correlati, nei confronti dei quali è ormai matura la consapevolezza sulla necessità di promuovere la loro diffusione, sopravvivenza e salvaguardia, impone riflessioni sulle motivazioni generanti e sulla loro reale efficacia nel diffondere cultura in cambio di ritorni sia di sviluppo locale sia di identità visiva territoriale.

S'intende esaminare e ad approfondire il ruolo e le specificità che possono assumere gli "eventi" e le competenze che si rendono necessarie quando sono progettati per la valorizzazione dei beni culturali intendendo tali azioni, attività progettate per attuare esperienze dirette, cognitive ed emotive da parte dei fruitori, con il fine di diffondere cultura e promuovere opportunità di sviluppo locale, favorendo il potenziamento dell'identità territoriale.

Tra le finalità del lavoro si colloca l'esigenza di dimostrare come il concetto di evento nel passare da una struttura spontanea, tipica della festa (da qualcuno in ogni caso organizzata), all'idea di spettacolo, fiera, festival e infine di evento di massa, possa essere declinato nel caso della valorizzazione dei beni culturali secondo più livelli progettuali, in ragione di motivazioni e scopi che vanno dalla semplice diffusione del bene a vere e proprie pratiche di studio.

La ricerca, nel suo complesso, si propone di evidenziare l'importanza strategica che gli eventi hanno assunto nella comunicazione e valorizzazione dei beni culturali e il conseguente sviluppo di nuove professionalità, in cui aspetti culturali, strategici, economici, psicologici, sociali, progettuali si compenetrano necessariamente in molto più serrato che in altri campi.

Palermo | Design per la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali in Sicilia

"Il progetto lavora sul quotidiano, sulle trasformazioni antropologiche delle gente comune per riuscire ad innescare processi innovativi, durevoli nel contesto. Riteniamo che nel Sud tale ruolo promozionale propulsivo debba spettare ad una delle poche strutture di elaborazione culturale organizzata ed organizzabile come è l'Università" (Fundarò 1982).

Una migliore qualità della vita, un equipaggiamento sempre più sofisticato per affrontare i disagi dell'esistere, uno smisurato aprirsi delle possibilità di comunicare e apprendere, una enorme potenzialità di scelte, e una quantità sempre maggiore di tempo per pensare comportano l'amplificarsi della partecipazione creativa alla trasformazione del mondo.

Il dispiegamento delle potenzialità, espresso attraverso l'evolversi della tecnologia, consente a sempre più larghe fette di umanità di essere artefici del proprio intorno, di essere cioè sempre più coinvolti nel processo di trasformazione e di essere protagonisti attivi.

In epoca di globalizzazione di mercati e di produzione senza identità si può ipotizzare la possibilità di ridare senso alle specificità; l'operazione ha indubbiamente funzionato quando l'imprenditoria italiana ha saputo coniugare tradizione e modernità e tradurre in forme nuove

l'esperienza produttiva; non altrettanto è avvenuto quando la tradizione si è arroccata sui metodi tradizionali, senza tenere in alcun conto la contemporaneità.

Tra gli interventi oculati si possono senz'altro annoverare quelli volti a sviluppare, o piuttosto volti a non fare scomparire del tutto, risorse umane e materiali legati alle tradizionali attività svolte nel territorio; ad aiutare, cioè, a venire alla luce le produzioni che rischiano di non essere più praticate, sebbene possiedano un potenziale notevole per essere reinserite in senso moderno nel mercato.

“Resta la possibilità intravista da Benjamin, che sia la tecnica a permettere un riscatto estetico di tutta l'esistenza quotidiana. A questo ideale sono ispirate, per esempio le tante teorie del design, che hanno perseguito la possibilità di conferire caratteri di bellezza alla vita e all'ambiente quotidiano” (Vattimo 2002).

Fermo restando che occorre introdurre sistemi innovativi per la gestione dei musei, vale la pena soffermarsi sul concetto di innovazione nel caso dei servizi di pubblica utilità:

- l'idea di circoscrivere al solo management il rinnovamento della struttura culturale è un'idea destinata a dare scarsi frutti sotto l'aspetto della attrattività, utile solo per evitare sprechi di risorse e gestione oculata del personale;

- il museo del futuro è chiamato ad assolvere una funzione sociale come una speciale impresa produttiva e si deve porre dunque il problema della sua contemporaneità e della sua efficacia dal punto di vista del miglioramento della qualità della vita.

In sostanza è un problema che il progetto affronta giornalmente per essere competitivo non soltanto dal punto di vista economico ma soprattutto da quello sociale.

Progetto significa capacità di immaginare un mondo migliore, tensione etica verso obiettivi che non siano solo di profitto e dunque creatività al servizio di un settore che lavora nella direzione indicata.

2 | PROGRAMMA OPERATIVO

2.1 | Struttura: fasi e obiettivi

La struttura del progetto si articola in 5 macrofasi di lavoro: inquadramento teorico, casi studio, problematiche e scenari, project work, modelli interpretativi e linee guida, valorizzazione dei risultati.

Ogni fase prevede momenti di elaborazione tematica “desk”; almeno un laboratorio seminariale che coinvolga tutte le sedi per due giorni in modo da agevolare ed incentivare attività di produzione di contenuti nella formula “estemporanea” del workshop (anche con eventuali ospiti esterni); ed un momento di sistematizzazione dei contenuti in dossier o altri artefatti comunicativi atti a garantire continuità nella produzione dei risultati.

Si prevede che i laboratori seminariali siano organizzati alternatamente dalle varie sedi.

Nello schema che riporta il cronoprogramma (GANTT) viene evidenziata una campitura che inizia con l’avvio della ricerca e finisce a cinque mesi dalla chiusura della stessa, si tratta di una attività che abbiamo chiamato “attività teorica ed elaborazione del tema” che necessariamente avrà una maggiore “densità” all’inizio del nostro percorso ma che si svilupperà costantemente anche dopo la prima fase.

1° fase

Inquadramento teorico

marzo-metà luglio 2010

In questa prima fase si posiziona il tema di ricerca e si approfondiscono alcune “emergenze” tematiche e problematiche. E’ l’occasione, da parte dei gruppi di lavoro, non solo di perimetrare l’ampio spettro enunciato nel progetto presentato un anno fa, ma anche di individuare linee di lavoro parallele con evidenti punti d’intersezione, di mettere a punto l’apparato bibliografico di riferimento e di elaborare il glossario.

A giugno si prevede un laboratorio concettuale di 2 giorni.

Obiettivi e risultati attesi:

- documento di posizionamento della ricerca (position paper)
- definizione linee di lavoro
- glossario
- bibliografia di riferimento
- laboratorio concettuale
- dossier interpretativo

2° fase

Casi studio, problematiche e scenari

metà luglio-dicembre 2010

In questa seconda fase s’incentra l’attenzione sulla mappatura ed elaborazione di casi studio particolarmente significativi per le linee di lavoro precedentemente individuate e sull’elaborazione di scenari progettuali che possano costituire strumento utile per l’avvio della fase successiva. La fase prevede un primo momento di elaborazione desk (da parte delle varie sedi) di casi studio; un secondo momento di laboratorio seminariale intersele in cui, a partire dai casi studiati e dall’individuazione di nuovi, si impostano gli scenari di progetto; ed un terzo momento di elaborazione e sistematizzazione dei contenuti.

Obiettivi e risultati attesi:

- laboratorio seminariale
- dossier casi studio
- scenari progettuali
- dossier interpretativo

3° fase

Project work

gennaio-metà settembre 2011

La terza fase si concentra sullo sviluppo dei pw iniziando con il lancio delle tematiche e l'adesione dei vari partecipanti (l'ideale sarebbe che ad ogni pw partecipassero soggetti di tutte le sedi), proseguendo con la messa a punto dei vari pw anche attraverso due laboratori progettuali intersede, proseguendo ancora con una fase di postproduzione dei materiali elaborati (arricchita da saggi teorici) e terminando con un momento seminariale atto a comunicare i risultati dei temi di progetto.

Obiettivi e risultati attesi:

- lancio dei temi di progetto
- 2 laboratori progettuali (sviluppo progetti)
- elaborazione dei risultati del pw + saggi teorici (sviluppo progetti)
- 1 seminario di presentazione dei progetti
- dossier progetti

4° fase

Modelli interpretativi e linee guida

metà settembre-dicembre 2011

La quarta fase è focalizzata su un'azione interpretativa dei risultati ottenuti in modo da estrapolare dai passaggi precedenti modelli di lavoro e linee guida relative alla pratica progettuale tema della ricerca. Anche in questo caso un primo momento di studio desk è seguito da un laboratorio seminariale in cui elaborare e mettere a punto i contenuti ed un successivo momento di sistematizzazione e rilettura critica dei risultati.

Obiettivi e risultati attesi:

- laboratorio seminariale
- definizione modelli interpretativi e linee guida progettuali
- rilettura scenari progettuali
- dossier interpretativo

5° fase

Valorizzazione dei risultati - dissemination

novembre 2011-marzo 2012

L'ultima fase, di valorizzazione dei risultati, è vero in parte che inizia a soli cinque mesi dal termine della ricerca, infatti alcune azioni di dissemination (sia in termini seminariali che di editing) sono spalmate in tutto l'arco di sviluppo del lavoro, specie per alcuni output del processo (ad es. i pw, ma non solo).

Oltre ad una pubblicazione che raccolta la ricchezza dell'intera ricerca si propone anche una mostra che valorizzi i risultati teorici e progettuali in concomitanza ad un convegno.

Un ulteriore, ambizioso obiettivo sarebbe quello di costituire un osservatorio dinamico sul tema in oggetto in modo da non concludere l'esperienza di ricerca ma rilanciarla.

Obiettivi e risultati attesi:

- pubblicazione
- progetto e realizzazione mostra
- convegno
- (osservatorio dinamico?)

2.2 | Avvio attività: laboratorio concettuale

La prima attività che coinvolge tutti i ricercatori (a livelli diversi attraverso ruoli legati alla organizzazione, progettazione e partecipazione) è il "**laboratorio concettuale**" costituito da tavoli di lavoro. Si tratta di un momento collettivo e partecipato di inquadramento teorico e di

riflessione critica sui temi e tensioni della ricerca, così come individuate e proposte all'inizio del presente documento.

I tavoli concettuali-laboratoriali sono un processo spalmato nel tempo che fa perno su un concentrato momento laboratoriale di 1 o 2 giornate (preferibilmente 2). Di fatto costituiscono dei *think tank*¹ tematici attorno a cui si aggregano, volontariamente, i singoli ricercatori, per assumere un tema di indagine specifico comune, affrontarlo collegialmente e produrre collettivamente, sotto la responsabilità di un coordinatore e con l'aiuto e il supporto dei formati forniti dal coordinamento, un dossier finale a più voci, dotato di coerenza e unitarietà interna.

Si prevede di organizzare almeno 4 tavoli (sulla base delle tematiche pervenute, rif. *call for themes* a seguire).

Obiettivi&output

L'obiettivo principale dei tavoli è **problematizzare e socializzare** in modo sistematico i nodi tematici della ricerca e le loro diverse articolazioni attraverso la discussione collettiva, nonché **elaborare ed argomentare** gli stessi temi in modo strutturato, attraverso la redazione di *working paper* e *glosse* di parole chiave.

L'output previsto è la produzione di primi documenti teorici della ricerca, costituiti da:

- *working paper* e mappe di posizionamento;
- glosse.

Gli **obiettivi specifici della giornata seminariale** sono l'elaborazione iniziale dei contenuti e dei primi strumenti e metodi di condivisione e presentazione degli stessi (ad esempio, mappe, schemi, parole chiave, case histories, problematicità, brevi note etc.), attraverso una presentazione *power point*, o altro media.

Inoltre nella presentazione dovrebbe essere inserita una dichiarazione di intenti, ossia una ipotesi di indice del dossier che si va a elaborare con contenuti ed autori previsti.

Durante lo svolgimento del tavolo il coordinatore sarà supportato da un "visualizer" per facilitare la elaborazione di mappe e schemi e da un segretario verbalizzante, per tenere traccia della discussione.

L'**obiettivo in fase di post-produzione** è la redazione, a cura dei singoli ricercatori, di *working paper* e glosse e il confezionamento a cura del/dei coordinatori di tavolo del dossier finale, da inviare al coordinamento. Nella fase di post-produzione il coordinatore/curatore del dossier sarà supportato da un assistente operativo in grado di facilitare la raccolta dei documenti da parte di tutti i membri del tavolo e di assicurare il rispetto delle tempistiche.

Processo organizzativo &tempistiche

11-17 maggio | *call for themes* aperta a tutti (da parte del coordinamento generale PRIN): un momento di raccolta stimoli generali (i temi che si intende proporre vanno redatti secondo il form a seguire)

17 maggio | Clusterizzazione dei temi e definizione dei tavoli, assegnazione dei ruoli di coordinatore e visualizer di tavolo (ruoli assegnati su autocandidatura o, in mancanza di questa, da parte del coordinamento generale PRIN).

25 maggio | *Call* definitiva (da parte del coordinatore di tavolo) del tavolo tematico con breve presentazione del tema e sue possibili articolazioni, socializzazione dei tavoli con tutta la comunità di ricerca in modo da sollecitare adesioni (per articolare la *call* del tavolo verrà possibilmente fornito un formato)

27 maggio-21 giugno | istruttoria dei tavoli (da parte dei coordinatori di tavoli e loro collaboratori, questa fase può essere più o meno strutturata a discrezione del coordinatore di tavolo)

¹ letteralmente "serbatoio di pensiero".

11 giugno | Formale adesione ai tavoli da parte dei ricercatori (su base volontaria, ma possibilmente per ogni tavolo rappresentanti di ogni unità)
11- 21 giugno | preparazione contributi per i tavoli (da parte dei ricercatori coinvolti, questa fase può essere più o meno strutturata a discrezione del coordinatore di tavolo)
2 gg da definire tra il 22 e il 25 giugno | “Laboratorio concettuale”: svolgimento tavoli laboratoriali e presentazione collettiva lavori
15 luglio | post-produzione (redazione working paper, glosse e confezionamento dossier, da parte di tutti i ricercatori coinvolti e a cura del coordinatore di tavolo)
fine luglio | consegna dossier

Prime ipotesi di temi/tavoli cluster

Nel proporre e articolare i temi di discussione i ricercatori faranno riferimento alle tensioni di ricerca individuate (cfr. 1.1.) ed espliciteranno quale intendono adottare come possibile filtro interpretativo, punto di vista e coordinate di riferimento e posizionamento della riflessione.

Di seguito riportiamo i possibili temi dei tavoli di lavoro che possono essere integrati con ulteriori proposte:

- patrimonio immateriale-intangibile
- archivi/musei
- nuovi linguaggi per la fruizione
- design/valore dei bbcc

Call for themes

Format per segnalare i temi che si intende proporre portare ai tavoli:

- *titolo*
- *tensione di ricerca predominante*
- *2 o 3 domande problematiche (research questions)*
- *2 o 3 parole chiave*
- *breve descrizione (circa 300 parole)*

inviare entro il 17 maggio via mail a entrambi gli indirizzi: dechprin@libero.it
alessandra.spagnoli@mail.polimi.it