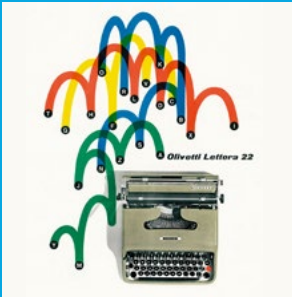


MD Journal
[8] 2019



IL DESIGN COME BENE CULTURALE

DESIGN AS CULTURAL HERITAGE

MEDIA MD



IL DESIGN COME
BENE CULTURALE
DESIGN AS
CULTURAL HERITAGE

Editoriale

Emanuela Bonini Lessing,
Alessandra Bosco, Fiorella Bulegato,
Dario Scodeller

Issue editors

Essays

Alessandra Bosco, Lucilla Calogero,
Maria D'Uonno, Elena Dellapiana,
Elena Formia, Federica Guidi,
Tommaso Listo, Viktor Malakuczi,
Nello Alfonso Marotta, Alfonso Morone,
Susanna Parlato, Dina Riccò,
Federico Rita, Dario Scodeller,
Laura Succini, Carlo Vinti



Le immagini utilizzate nella rivista rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo 70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica, insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.

MD Journal

Rivista scientifica di design in Open Access

Numero 8, Luglio 2019 Anno IV

Periodicità semestrale

Direzione scientifica

Alfonso Acocella *Direttore*

Veronica Dal Buono *Vicedirettore*

Dario Scodeller *Vicedirettore*

Comitato scientifico

Alberto Campo Baeza, Flaviano Celaschi, Matali Crasset,
Claudio D'Amato, Alessandro Deserti, Max Dudler, Hugo Dworzak,
Claudio Germak, Fabio Gramazio, Massimo Iosa Ghini, Hans Kollhoff,
Kengo Kuma, Manuel Aires Mateus, Caterina Napoleone,
Werner Oechslin, José Carlos Palacios Gonzalo, Tonino Paris,
Vincenzo Pavan, Gilles Perraudin, Christian Pongratz, Kuno Prey,
Patrizia Ranzo, Marlies Rohmer, Cristina Tonelli, Michela Toni,
Benedetta Spadolini, Maria Chiara Torricelli, Francesca Tosi

Comitato editoriale

Alessandra Acocella, Chiara Alessi, Luigi Alini, Angelo Bertolazzi,
Valeria Buchetti, Rossana Carullo, Vincenzo Cristallo,
Federica Dal Falco, Vanessa De Luca, Barbara Del Curto,
Giuseppe Fallacara, Anna Maria Ferrari, Emanuela Ferretti,
Lorenzo Imbesi, Alessandro Ippoliti, Carla Langella, Alex Lobos,
Giuseppe Lotti, Carlo Martino, Giuseppe Mincoelli, Kelly M. Murdoch-
Kitt, Pier Paolo Peruccio, Lucia Pietroni, Domenico Potenza,
Gianni Sinni, Sarah Thompson, Vita Maria Trapani, Eleonora Trivellin,
Gulname Turan, Davide Turrini, Carlo Vannicola, Rosana Vasqu ez,
Alessandro Vicari, Stefano Zagnoni, Michele Zannoni, Stefano Zerbi

Procedura di revisione

Double blind peer review

Redazione

Giulia Pellegrini *Art direction*, Annalisa Di Roma, Fabrizio Galli,
Monica Pastore, Eleonora Trivellin

Promotore

Laboratorio Material Design, Media MD

Dipartimento di Architettura, Universit  di Ferrara

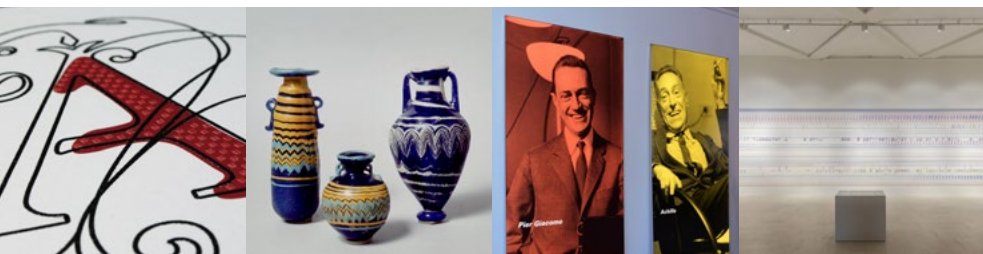
Via della Ghiara 36, 44121 Ferrara

www.materialdesign.it

Rivista fondata da Alfonso Acocella, 2016

ISSN 2531-9477 [online]

ISBN 978-88-85885-05-9 [print]



In copertina
Giovanni Pintori, *Olivetti Lettera 22*,
manifesto, 1953 (Museum of Modern
Art, NY)

IL DESIGN COME BENE CULTURALE

DESIGN AS CULTURAL HERITAGE

- 6 Editoriale
Il design come bene culturale
Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco,
Fiorella Bulegato, Dario Scodeller
- Essays
- 16 Monadi e/o sistemi
Elena Dellapiana
- 28 Ramificazioni digitali del design come bene culturale
Tommaso Listo
- 40 Antico-Contemporaneo
Elena Formia, Federica Guidi, Viktor Malakucz, Laura Succini
- 52 Progettare l'esperienza
Alessandra Bosco
- 70 Archivio come giacimento attivo e allestimento come interpretazione
Dario Scodeller
- 90 Il design contemporaneo in mostra, narrato attraverso i dati
Lucilla Calogero
- 100 L'identità come bene culturale tra sfruttamento e appartenenza
Alfonso Morone, Susanna Parlato
- 116 Il design grafico come patrimonio
Carlo Vinti
- 130 Tracce dal passato
Maria D'Uonno, Nello Alfonso Marotta, Federico Rita
- 142 Libri e Booktrailer accessibili
Dina Riccò

IL DESIGN COME BENE CULTURALE

Emanuela Bonini Lessing Università Iuav di Venezia, Dipartimento di Culture del progetto
ebonini@iuav.it

Alessandra Bosco Università degli Studi della Repubblica di San Marino,
Dipartimento di Economia Scienza Diritto *alessandra.bosco@unirms.sm*

Fiorella Bulegato Università Iuav di Venezia, Dipartimento di Culture del progetto
bulegato@iuav.it

Dario Scodeller Università degli Studi di Ferrara, Dipartimento di Architettura
dario.scodeller@unife.it

«Da tutte queste cose emerge una forma del tempo,
si delinea un tratto visibile dell'identità collettiva,
sia essa tribù, classe o nazione. Questo autoritratto
riflesso nelle cose serve al gruppo come guida e punto
di riferimento per il futuro e diviene finalmente
il ritratto tramandato ai posteri».

George Kubler,

La forma del tempo (Kubler, [1962] 1976, p.17)

Il design e, più in generale, le arti applicate e la cultura materiale – intesi come beni culturali – e il ruolo del progetto nella loro tutela, valorizzazione e fruizione, costituiscono il campo tematico di cui si occupa il numero 8 di *MD Journal*.

La volontà di isolare l'argomento all'interno della più vasta riflessione sul *design for cultural heritage* nasce dal desiderio di mettere a fuoco alcune linee d'indagine che, riconoscendo al design autonomia disciplinare e alle sue produzioni una adeguata collocazione nell'ambito della cultura materiale, possano considerarli sia come oggetto privilegiato di studio, sia come un vasto giacimento culturale dotato di una specifica identità.

All'interno della duplice prospettiva di ricerca del design *come* bene culturale e del design *per* beni culturali (Irace, 2013), emerge come denominatore comune la relazione fra tali beni e i loro fruitori, ossia il tema della "ricezione culturale".

Si tratta infatti sia di chiarire il contributo dei documenti e delle testimonianze materiali del progetto alla compren-

E. Bonini Lessing Orcid 0000-0002-2254-9585

A. Bosco Orcid 0000-0001-5079-3481

F. Bulegato Orcid 0000-0003-0455-4425

D. Scodeller Orcid 0000-0001-8711-389X

ISSN 2531-9477 [online], ISBN 978-88-85885-05-9 [print]

sione della cultura del design – ovvero all’interpretazione nel tempo della società che ha pensato, prodotto, consumato e attribuito valori ai suoi artefatti (industriali, d’arti applicate, di artigianato artistico o strumenti di lavoro) – sia di individuare le modalità e le forme con cui il design può migliorare le esperienze di “mediazione” con tali patrimoni, ossia quale ruolo riveste oggi il progetto nella costruzione di strumenti e sistemi, fisici o digitali, di tutela, valorizzazione e fruizione di questi beni culturali.

Il concetto di tutela dei beni culturali del design

Alla tutela dei beni del design sarebbe affidato, in questa prospettiva, il ruolo di promuovere la conoscenza e la comprensione di uno tra i fenomeni più originali del XX secolo, fertile d’intrecci con i più diversi campi della vita sociale e generatore, in quanto “autoritratto riflesso nelle cose” (Kubler, [1962] 1976, p. 17), di valori in cui la collettività si identifica.

Il processo di valorizzazione che sta alla base del concetto di *cultural heritage* è necessariamente caratterizzato da una doppia natura: una di tipo economico e l’altra culturale. Sa un lato è necessario considerare come termini quali *bene*, *patrimonio*, *valore*, *valorizzazione* (e, in definitiva, anche *giacimento*) facciano evidentemente riferimento più alle discipline dell’economia che agli ambiti della cultura, dall’altro è innegabile che il passaggio dalla concezione di “cose” da tutelare (e conservare) a quella di “bene” abbia favorito la presa di coscienza collettiva sulla corrispondenza fra questi “beni” e i “valori” identitari in cui la società intera si rispecchia e di cui è chiamata a farsi carico. Salvatore Settis richiamando i modi con cui si è affermato storicamente in Italia il principio di priorità del pubblico interesse ha chiarito ulteriormente: «Secondo tale principio – scrive – in quello che chiamiamo “patrimonio culturale” convivono due distinte componenti patrimoniali, perché due sono le utilità che esso genera: una si riferisce alla proprietà del singolo bene, che può essere privata o pubblica; l’altra ai valori storici, etici e culturali, sempre e comunque di pertinenza pubblica, cioè della comunità dei cittadini. In questa prospettiva, la stessa espressione “patrimonio culturale” assume un significato particolare, che è l’opposto di ogni individualismo proprietario, e si rifà invece a valori collettivi, a quei legami e responsabilità sociali che proprio e solo mediante il riferimento a un comune retaggio di cultura e di memoria prendono la forma del patto di cittadinanza, rendono possibile la “pubblica utilità”, e dunque ogni comunità organizzata, dal comune allo Stato» (Settis, 2011, sp).

Questa consapevolezza è cresciuta in modo rilevante nel periodo che ha visto svolgersi i lavori della *Commissione d'indagine per la tutela e la valorizzazione del patrimonio storico, archeologico, artistico e del paesaggio* presieduta da Francesco Franceschini e attiva dal 1964 al 1968, proprio nell'arco temporale caratterizzato da un mutamento culturale e da una nuova attenzione degli studiosi nei confronti delle testimonianze della cultura materiale, capace di influenzare anche la cultura dei decenni successivi (Kubler, [1962] 1976; Baudrillard, 1968; Emiliani, 1974). Dobbiamo ai lavori della Commissione Franceschini sia la moderna definizione di "bene culturale", che ingloba tutto ciò che attiene «alla storia della civiltà» (*Atti della commissione Franceschini*, 1967, Dichiarazione I), sia l'indicazione programmatica che sostiene la necessità di assicurare ai beni culturali «adeguate forme di godimento pubblico e la più ampia facoltà di studio» (*Atti della commissione Franceschini*, 1967, Dichiarazione XVII). Inoltre – di fondamentale importanza per il nostro tema – vengono inclusi fra i beni culturali d'interesse artistico o storico «le cose mobili o immobili di singolare pregio, rarità o rappresentatività, aventi relazione con la storia culturale dell'umanità», precisando che tale definizione non si attribuisce solo ai «beni aventi riferimento all'arte, ma altresì a quelli, a titolo di esempio, aventi riferimento alla storia, all'etnografia, alla numismatica, all'epigrafia, all'arredamento, alle arti applicate, al costume, alla storia della scienza e della tecnica» (*Atti della commissione Franceschini*, 1967, Dichiarazione XXXII).

È dunque in virtù di questa apertura della concezione di patrimonio culturale verso qualcosa "che ha valore per tutti" che la sensibilità conservativa si è estesa dall'ambito archeologico e storico-artistico a quello archivistico, etnografico e, più in generale, degli artefatti prodotti dall'uomo per i propri bisogni, intesi come testimonianza di una storia civile. Si tratta di un'apertura culturale e normativa che permette anche al design e alle sue produzioni oggettuali, un riconoscimento in termini di tutela, conservazione, valorizzazione espositiva e fruizione.

Finalità delle "raccolte di design" e relazione con il pubblico

Come conseguenza di tale attenzione, gli anni Settanta del Novecento vedono l'intensificarsi dei processi di ricerca, identificazione e comunicazione delle testimonianze della cultura materiale, in particolare del design italiano. Esperienze di "mediazione" che proseguono ampliandosi, a partire dal decennio Ottanta, con lo sviluppo di numerose forme di esposizione, pubbliche e private, destinate a

conservare, archiviare e rendere fruibile tali patrimoni, in termini materiali e immateriali e con gradi differenti di accessibilità (Bulegato, 2008).

Solo a titolo di esempio, è possibile citare istituzioni museali vere e proprie, come il Museo del patrimonio industriale a Bologna nato nel 1997, il recentissimo Museo del design alla Triennale di Milano o l'ADI Design Museum Compasso d'oro, in apertura nel 2020, vari archivi e collezioni legati alle imprese – accumulando qui le iniziative di Pirelli con quelle della Tipoteca Italiana – alcuni studi-museo dedicati ai “maestri” del design come Achille Castiglioni o Vico Magistretti, nonché innumerevoli mostre a tema in più luoghi del paese.

Si tratta di strutture e attività pensate per un pubblico vasto e non più legate alla sola categoria dei collezionisti, che danno seguito a quel processo di democratizzazione della fruizione iniziato a metà Ottocento con la diffusione in Europa e nel mondo dei musei d'arti applicate sul modello educativo del South Kensington Museum di Londra. Un modello anticipatore di quella rivoluzione che si compirà nel corso del Novecento in ambito museografico in direzione della “centralità del pubblico” (Dalla Mura, 2010) e che sta trovando oggi nello sviluppo della rete Internet, dei dispositivi e degli strumenti collegati, una allora non immaginabile possibilità di espansione.

Se sono perciò in particolare le “arti industriali” a suggerire, in definitiva, come la triplice relazione con il pubblico – scientifica, artistica ed educativa – possa essere collegata all'idea di progresso economico e sociale, si tratterebbe di definire che cosa del “bene culturale design” – scontate la sua tutela e conservazione – venga “messo in valore” attraverso le numerose forme contemporanee di fruizione di tutti quei materiali che, assieme all'artefatto finale, caratterizzano il suo processo costitutivo (Vitta, 2012; *AIS/Design. Storia e ricerche*, 2014; Farrelly, Weddell, 2016).

Al contempo si tratterebbe, tornando alla premessa, di individuare in che modo il design contribuisca a migliorare la comprensione di tali patrimoni.

Tem, questioni, criticità evidenziate dai contributi

Identificato dunque il minimo comune denominatore fra queste due prospettive d'indagine nella relazione fra i beni e i loro fruitori, le riflessioni critiche qui pubblicate, anche connesse a esperienze didattiche, di ricerca e progettuali, in alcuni casi si sono concentrate sul modo con cui le qualità estetiche, iconiche e tecniche degli oggetti possano proporsi non solo alla contemplazione, ma anche alla attivazione del valore che il design (quale attività umana di progettazione e produzione di artefatti

materiali) riveste per la cultura contemporanea. In altri casi hanno esplorato il ruolo del progetto – del prodotto, della comunicazione, degli interni, degli allestimenti o dell’interazione – nel rendere maggiormente identitari, accessibili e fruibili, i medesimi patrimoni della cultura materiale, da un lato rafforzando la cultura della tutela e dall’altro affermando le potenzialità del design nei processi di valorizzazione.

I contributi fanno riferimento a tre ambiti tematici. Il primo, più generale, è relativo allo statuto culturale e alle possibilità di classificazione e organizzazione sistemica del design come patrimonio culturale in relazione alla sua fruibilità. Il secondo si occupa di ordinamenti, tagli interpretativi ed espedienti progettuali utilizzati nelle esperienze di “mediazione” per facilitare la comprensione della cultura del design in ambito museale ed espositivo, anche relativamente al miglioramento dell’accessibilità dei fruitori. Il terzo ambito evidenzia invece le specifiche caratteristiche dei patrimoni riguardanti gli artefatti grafici.

Seguendo nello specifico questa tripartizione, il contributo di Elena Dellapiana illustra i contenuti di un tema di ricerca elaborato negli ultimi anni da un gruppo di studiosi di design di varie università italiane, in collaborazione con diversi specialisti (storia, programmazione, data visualization, archivistica). Constatando come molti archivi, collezioni e raccolte museali italiani relativi alle arti applicate e al design versino in condizioni di difficile accessibilità o rischino la dispersione, il progetto *Transmitting design. Museums, archives and collections: networks, strategies and reasons for innovation* – ancora privo di un riconoscimento ufficiale – propone la costituzione di una rete dei patrimoni, giacimenti, repertori materiali e immateriali relativi al design italiano. Assumendo come quadro di riferimento critico quella dicotomia tra cultura ed economia che in Italia, fin dalla costituzione dello stato nazionale, ha alimentato il dibattito sui temi delle arti industriali e dei rapporti tra cultura artistica e produzione, Dellapiana espone il significato e gli obiettivi del progetto di mappatura e valorizzazione del patrimonio di raccolte e collezioni. La storia del design viene assunta come disciplina collante per competenze specialistiche diverse mentre, tra i fini del progetto, vi è quello di sviluppare assunti teorici che portino al riconoscimento del design come parte del patrimonio culturale, emancipandolo da un ruolo – assai limitativo – di rappresentatività dello “stile” del paese. La possibilità di inserire i patrimoni del design nello scenario digitale, favorendo così la costituzione di quel-

la rete auspicata dal precedente progetto di ricerca, viene approfondita da Tommaso Listo presentando la pratica dei *Linked open data* e la sua applicazione all'ambito dei beni culturali. Dopo aver dimostrato in quale modo tale metodologia di strutturazione dei dati possa costituire uno strumento particolarmente adatto alla rappresentazione, contestualizzazione storica e valorizzazione del design in relazione alla cultura materiale, Listo propone una riflessione su quale ruolo il progetto di una memoria digitale possa assumere nella costruzione di un'interfaccia tra esperienza contemporanea e dimensione storica.

Oltre all'evidente impatto sulle modalità di ricerca e interrogazione dei documenti, l'accessibilità e interconnessione delle risorse appare di particolare interesse per il design come bene culturale per l'apertura che la fruizione *open* consente, in una dimensione in cui il progetto dell'interfaccia può essere indirizzato a un utilizzo inteso come co-produzione di senso.

All'interno delle opportunità offerte al progetto dalle esperienze di "mediazione" museale si situa invece la ricerca *Antico-Contemporaneo*, presentata nel contributo di Elena Formia, Federica Guidi, Viktor Malakuczzi e Laura Succini e svolta in collaborazione con il Museo Archeologico di Bologna. Il museo archeologico – e in particolare le collezioni etrusche – appare in questa lettura come luogo privilegiato in cui verificare forme di relazione tra design, cultura materiale e beni culturali. Attribuendo al design, inteso come "sistema culturale", un ruolo generativo di artefatti in grado di narrare il processo di assimilazione culturale delle memorie, la ricerca propone una verifica di metodi, strumenti e processi atti a innovare comportamenti, forme di interazione e significati. L'idea è quella di un museo come forma di "ricezione culturale" diffusa, il cui obiettivo è permettere al visitatore di sviluppare una nuova consapevolezza degli artefatti esposti, attraverso esperienze interattive in grado di renderlo consapevole del "saper fare" racchiuso in ogni oggetto, esaltando in tal modo il valore stesso del bene culturale. Anche Alessandra Bosco seleziona alcuni casi di musei internazionali per dimostrare come le metodologie e le pratiche progettuali attuate per ridefinire le relazioni tra luogo, tempo, oggetti e persone – incentrate sulle tecnologie digitali e il co-design, come momento di confronto fra soggetti coinvolti a diverso titolo nella "narrazione" museale – possano rappresentare un'opportunità per indurre cambiamenti nel sistema di comunicazione ed espositivo del museo, nella gestione dell'istituzione e del

patrimonio, nella generazione di rinnovate economie per il territorio e, soprattutto, per far crescere una cultura del rispetto e della valorizzazione delle testimonianze basata su valori condivisi. Agganciandosi al dibattito in corso all'interno dell'International Council of Museums (ICOM) sul radicamento del museo agli specifici contesti storici, geografici e sociali, mette perciò in risalto il ruolo strategico delle strutture espressamente dedicate alla valorizzazione dell'identità e della cultura materiale e immateriale locali, non soltanto per garantire la tutela di tali patrimoni, ma per contribuire al raggiungimento di obiettivi di inclusione, sostenibilità economica, coesione ed equità sociale a favore delle comunità in cui sono insediati.

Dario Scodeller e Lucilla Calogero declinano ed espandono l'indagine sul contributo delle soluzioni progettuali alla comprensione dei contenuti di design nelle mostre temporanee. Scodeller illustra infatti il progetto curatoriale ed espositivo della mostra dedicata ai fratelli Castiglioni realizzata a Pordenone nel 2019. Indagando le relazioni che, nel campo del design, è possibile instaurare tra indagine d'archivio, ricerca storica, curatela ed esposizione, il contributo propone una riflessione critica e un'esperienza progettuale sul tema della valorizzazione e della comprensione della storia e della cultura del prodotto industriale.

L'identificazione tra *good design* e *non objective art* proposta fin dal 1940 dal dipartimento di Design del MoMA diretto da Eliot F. Noyes, continua ancor oggi a generare equivoci sull'autonomia del design e delle sue produzioni, accomunando le opere di design a quelle dell'espressionismo astratto. Partendo dalle fonti archivistiche è possibile invece proporre percorsi di conoscenza e approfondimento del processo che porta dall'ideazione al consumo dell'oggetto, mettendo in luce la sua natura di forma progettata per specifici bisogni e utilizzi in un determinato contesto storico, sociale ed economico, oltre alle sue valenze morfologiche ed espressive.

Esplora mostre recenti dedicate al design anche Lucilla Calogero, facendo emergere alcuni nodi concettuali e progettuali nel momento in cui si confrontano con le opportunità di impiegare la crescente quantità di dati proveniente oggi dai più disparati dispositivi. Complice di queste operazioni è la natura sempre più immateriale di prodotti, sistemi e servizi, e la possibilità attraverso apparati comunicativi interattivi "di rendere visibile l'invisibile", restituendo i dati in forma fisica o visiva, statica o dinamica, e assecondando talvolta il loro flusso generativo in tempo reale. La riflessione su tale "espediente

narrativo” per cui i dati diventano materiale di progetto permette all’autrice non solo di rivendicare l’esigenza di designer specializzati in tali interpretazioni, ma di affrontare più questioni legate all’integrazione nello spazio espositivo fra individui, tecnologie avanzate, sistemi di gestione e fruizione dei dati: dal linguaggio espressivo alla narrazione, dalle superfici agli spazi, dalla visualizzazione all’esperienza, dalla fruizione passiva a forme virtuose di interazione capaci di coinvolgere fasce di utenti anche non specializzate.

Si colloca a metà fra secondo e terzo ambito tematico evidenziati sopra il contributo di Alfonso Morone e Susanna Parlato occupandosi del cibo come bene culturale e del ruolo del progetto della sua comunicazione per la costruzione di identità locali. Dopo aver chiarito come esista una contrapposizione tra processi di globalizzazione e omologazione, e movimenti che ricercano una valorizzazione dell’autenticità delle culture del cibo popolare legato alla dimensione locale, espone gli esiti di un’indagine svolta su alcune invarianti tipologiche dei sistemi di comunicazione degli esercizi commerciali e di ristorazione napoletani. Ciò permette di decodificare i fattori che fanno assumere al cibo un preciso ruolo nella cultura e nella costruzione di un immaginario collettivo della città, da cui deriva un’interessante apertura di prospettive su strumenti di costruzione di identità locali, come sistemi mobili e dinamici, contrapposti a quelli globali, statici e sclerotizzati.

Queste e altre forme del design grafico costituiscono infine l’oggetto di attenzione dell’ultima serie di contributi. Carlo Vinti esplora lo statuto culturale degli artefatti comunicativi e il suo mutamento per effetto dello sviluppo dei processi di archiviazione e musealizzazione. Le riflessioni, partendo dalla domanda su che cosa sia definibile originale in questo ambito, pongono l’attenzione su un patrimonio costituito da materiali eterogenei, frutto della ricostruzione dei processi di progettazione e realizzazione, che deve spingersi, necessariamente, ai documenti riguardanti l’uso e la circolazione dei segni grafici per far comprendere la loro portata sociale e culturale. Tale natura processuale combinata con il carattere non solo replicabile ma anche rinnovabile degli artefatti grafici, conduce l’autore ad interrogarsi essenzialmente sulla questione della durata nel tempo. Ciò implica non solo valutare il cambiamento del loro valore anche economico – si pensi, ad esempio, al manifesto affisso che da presenza diffusa nel quotidiano destinata a una fruizione veloce è divenuto pezzo conteso dalle strutture di conservazione – ma anche segnalare le opportunità

della dimensione dinamica permessa dalle collezioni digitali che può rendere ancora più evidenti il radicamento e l'evoluzione nel tempo delle testimonianze della grafica nella società.

Maria D'Uonno, Nello Alfonso Marotta e Federico Rita ragionano anch'essi sulla valorizzazione di tali artefatti, in questo caso il libro e i suoi elementi progettuali, *in primis* tipografia, carta, inchiostri e rilegatura. Allo scopo, illustrano un progetto di ricerca che combina il recupero di materiali e tecniche della tradizione tipografica con le potenzialità offerte dagli strumenti digitali, pensato per garantirne sia la conservazione e la fruizione, sia la loro riattualizzazione in particolare all'interno della riscoperta contemporanea del *letterpress*. I risultati presentati, indagando il patrimonio tipografico della Fondazione Tipoteca Italiana, il maggiore museo tipografico del Paese, si incentrano sul progetto di un archivio digitale di materiali basato sull'idea di ricostruzione di un processo – dall'ideazione all'utilizzo –, sulla definizione di una metodologia per la riproduzione dei caratteri usurati e l'integrazione dei glifi grazie a tecnologie di "fabbricazione digitale", e sulle sperimentazioni dedicate all'adeguamento di carte e inchiostri tradizionali agli standard qualitativi contemporanei. In questo modo il museo, accanto alle funzioni di archiviazione, tutela ed esposizione, ne attiva altre, che lo trasformano anche in luogo di sperimentazione progettuale e nodo di raccolta e diffusione della conoscenza virtuale. Affronta il prodotto editoriale libro anche Dina Riccò nel contributo conclusivo del numero, considerandolo nelle versioni stampate, digitali e booktrailer. Presentando i risultati di un'esperienza didattica, condotta con gli studenti della Scuola del Design del Politecnico di Milano, l'autrice sostiene l'importanza sociale della progettazione di artefatti comunicativi ampiamente accessibili, ed esamina la funzione della traduzione – intersemiotica e sinestesica – come strumento a disposizione del progettista per rendere tali contenuti accessibili in presenza di disabilità sensoriali.

REFERENCES

Kubler George, *The shape of time*, **1962**, (tr. it. *La forma del tempo*, Torino, Einaudi, 1976, pp. 182).

Atti della commissione Franceschini, **1967**, Dichiarazioni I-LVII, <http://www.icar.beniculturali.it/biblio/pdf/Studi/franceschini.pdf> [Dicembre 2019]

Baudrillard Jean, *Le system des objets*, Gallimard, **1968**, (tr. it. *Il Sistema degli oggetti*, Milano, Bompiani, 1972).

Emiliani Andrea, *Una politica dei beni culturali*, Torino, Einaudi, **1974**, pp. 297.

Bulegato Fiorella, *I musei d'impresa, Dalle arti industriali al design*, Roma, Carocci, **2008**, pp. 208.

Dalla Mura Maddalena, *Design e musei fra storia e nuovi approcci: Il contributo dei musei di scienza e tecnologia*, tesi di Dottorato di ricerca in Scienze del Design, XXII ciclo, Scuola di Dottorato Università luav di Venezia, **2010**, pp. 604.

Settis Salvatore, voce *La tutela del patrimonio culturale*, in Enciclopedia Treccani online, **2011**. Disponibile in: http://www.treccani.it/enciclopedia/la-tutela-del-patrimonio-culturale_%28Dizionario-di-Storia%29/ [Dicembre 2019]

Vitta Maurizio, *I musei del design. La memoria e la vita*, pp. 105-110, in Daniela Fonti, Rossella Caruso (a cura di), *Il museo contemporaneo. Storie, esperienze, competenze*, Roma, Gangemi, **2012**, pp. 272.

Irace Fulvio et al. (a cura di), *Design & cultural heritage*, 3 voll., Milano, Mondadori Electa, **2013**, pp. 776.

AIS/Design. Storia e ricerche, numero monografico su *Design italiano: musei, mostre, collezioni e archivi*, 3, **2014**, <http://www.aisdesign.org/aisd/archivio-aisdesign-storia-e-ricerche#ser3> [Dicembre 2019]

Liz Farrelly, Joanna Weddell (a cura di), *Design Objects and the Museum*, Londra-New York, Bloomsbury, **2016**, pp. 192.