

DESIGN FOR SURVIVAL

Proposte responsabili
per un futuro oltre la crisi

a cura di **Lucia Pietroni** e **Davide Turrini**

Design for Survival

DESIGN FOR SURVIVAL

Proposte responsabili
per un futuro oltre la crisi

a cura di **Lucia Pietroni** e **Davide Turrini**

DESIGN FOR SURVIVAL

Ideazione e progetto scientifico del volume

Lucia Pietroni e Davide Turrini

Comitato scientifico

Ruedi Baur
Vera Baur
Gaddo Morpurgo
Bertram Niessen
Marco Pierini
Lucia Pietroni
Domenico Sturabotti
Davide Turrini
Riccardo Varini

Redazione

Chiara Amatori
Mariangela Francesca Balsamo
Alice Cappelli
Alessandro Di Stefano
Ilaria Fabbri
Daniele Galloppo
Davide Paciotti
Daniela Smalzi

Progetto grafico

VivaioCreativo - Piero Sabatini Srls

Tutti i contributi presenti nel volume sono stati oggetto di accettazione e valutazione scientifica tramite il processo della Double-Blind Peer Review.

Questo volume è stato finanziato dall'Unione Europea - NextGenerationEU, Missione 4, Componente 2, nell'ambito del programma Ecosistema Nazionale dell'Innovazione del Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR) ECS00000041 - VITALITY - CUPJ13C22000430001.



ISBN 9791223284285 [print]

ISBN 9791223270288 [online]

Questo lavoro è distribuito con licenza Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

Per una copia della licenza:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

La lunga marcia verso un design responsabile della sopravvivenza

13

Lucia Pietroni e Davide Turrini

Design per la sopravvivenza umana

Progettare per sopravvivere alle sfide complesse che minacciano la vita contemporanea

23

Lucia Pietroni

Ricerche e progetti

Safe design

42

Soluzioni avanzate di autosoccorso in catastrofi naturali e antropiche
Annalisa Dominoni, Benedetto Quaquaro, Alexandra Spassov

Il design dei Survival Kit

46

Definizioni, evoluzione e casi studio
Lucia Pietroni, Chiara De Angelis, Davide Paciotti,
Alessandro Di Stefano, Daniele Galloppo, Vittorio Giannetti

Design per la sicurezza da calamità naturali

50

Sviluppo di soluzioni progettuali per proteggere
la vita di Vigili del Fuoco ed escursionisti
Vittorio Giannetti, Caterina Di Flamminio

L'evoluzione del design medicale

54

Progettare per l'emergenza e la salute umana
Gabriele Pontillo, Carla Langella

Advanced Textile Design for Health

58

Paesaggio terapeutico e benessere attraverso applicazioni
di IoT medicale e Material-Driven Textile Design
Maria Antonietta Sbordone, Carmela Illenia Amato, Angela Coppola

Design per la sopravvivenza in caso di sisma

62

La rilevanza del processo di validazione sperimentale
nello sviluppo di arredi con funzione salva-vita
Lucia Pietroni, Daniele Galloppo, Ilaria Fabbri, Jacopo Mascitti,
Davide Paciotti, Alessandro Di Stefano, Mariangela Francesca Balsamo

Emergency Design

66

Esperienze e progetti per la prevenzione del rischio
e la gestione dell'emergenza
Cinzia Ferrara, Elia Maniscalco, Marcello Costa

L'homelessness come sopravvivenza urbana	70
Prospettive di ricerca e sperimentazione per il design Vincenzo Paolo Bagnato, Sergio Bisciglia, Antonio Labalestra	
Progettazione grafica per le emergenze	74
Design e mappe nel contesto del cambiamento climatico Laura Bortoloni, Davide Turrini	
Fruit for Peace Platform	78
Un modello agroindustriale nel Sahel per Paesi fragili e in zone di conflitto Daniela Piscitelli, Roberta Angari, Rosanna Cianniello, Michela Mattei	
Evitando l'apocalisse	82
Il design della narrazione per orientarsi e riorientarsi nell'era dei rifiuti Pietro Costa, Michele De Chirico, Raffaella Fagnoni, Annapaola Vacanti	
Case anfibie come nuovo paradigma abitativo	86
Per un modello di abitazioni nomadi, sostenibili e resilienti con soluzioni nZEB Irene Fiesoli, Gabriele Pontillo, Eleonora D'Ascenzi, Denise de Spirito, Giuseppe Lotti	
Space Digital Living Lab	90
Il Responsible Advanced Design per attivare processi progettuali sostenibili negli habitat extraplanetari Laura Succini, Veronica Pasini	
Design through Nature	94
Le strategie di sopravvivenza attuate dalla natura utili al design di prodotto Lucia Pietroni, Mariangela Francesca Balsamo, Giuliana Flavia Cangelosi	
Designing Supernature	98
La tecnologia come strumento per dare voce a immaginari interspecifici Giovanni Inglese	
Il design per la biodiversità	102
Sviluppo di un'arnia 2.0 per la sopravvivenza delle api Caterina Di Flamminio	
Verso un design ecocentrico	106
In dialogo con il mondo vegetale per la costruzione di futuri sostenibili Patrizia Marti, Giampiero Cai	
Alberto Piovesan	110
dialoga con Lucia Pietroni	
Danilo Ragona	120
dialoga con Lucia Pietroni	
Il Design per (R)Esistere	130
Strategie progettuali per la nostra sopravvivenza Daniele Galloppo	

Design per la sopravvivenza sociale

Un pluriverso di comunità. Design e post-sopravvivenza 147

Chiara Amatori, Alice Cappelli, Riccardo Varini

Ricerche e progetti

Co-Crafting del fare insieme e oltre 164

Dispositivo di design sociale per la facilitazione dei processi partecipativi e di inclusione

Francesco Boccato Rorato, Cristian Campagnaro

Information Design for Learning 168

Il progetto CAVE - Communication and Visual Education in HomeSchooling

Alessio Caccamo

Tipografia, manualità e giustizia sociale 172

Dal laboratorio antoniano al design sociale:

etica, formazione e inclusione attraverso la stampa

Fabiana Candida

Cartografie di comunità 176

Un'esperienza di co-progettazione per

la costruzione di sistemi e artefatti narrativi

Michela Carlomagno

Street art a Roma: il caso Torpignattara 180

Comunicazione, partecipazione e immaginazione in periferia

Fabio Ciammella

Salute e sicurezza in viaggio 184

Comunicare rischi, emergenze e servizi di supporto a chi arriva e a chi parte

Maddalena Coccagna, Giorgio Scip

Design for Humanising Energy 188

Il ruolo del design nel processo di transizione energetica

Barbara Di Prete, Agnese Rebaglio, Lucia Ratti, Davide Crippa, Massimiliano Cason Villa

La Repubblica del Design 192

Verso un distretto territoriale per la rigenerazione

urbana e l'innovazione sociale

Davide Crippa, Barbara Di Prete, Agnese Rebaglio

Sopravvivere alla transizione digitale 196

Design e Terzo Settore

Pietro Costa, Raffaella Fagnoni, Giovanni Foppiani,

Alessandro Lodovini, Maria Manfroni, Gianni Sinni

Hyperlocal Design 200

Pratiche e azioni per la sopravvivenza ecologica nella Laguna di Venezia

Raffaella Fagnoni, Pietro Costa, Mario Ciaramitaro, Serena De Mola,

Carmelo Leonardi, Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola

Design empatico per l'accessibilità negli ambienti sensibili	204
Un approccio integrato di AI e Space Syntax per migliorare l'esperienza spaziale negli ambienti sanitari Claudia Porfirione, Isabel Leggiero, Francesca Rocca	
Design, materiali e comunità	208
Il valore sociale dei materiali come linfa vitale per le comunità locali e le loro relazioni Marco Manfra, Rocio Irene Cancellotti, Gianni Montagna	
Design for Resistance	212
Strategie e pratiche di progettazione eco-sociale Margherita Vacca, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Paria Bagheri Moghaddam	
Design per il sociale	216
Sperimentazioni didattiche di co-progettazione sul tema dell'autismo Rosanna Veneziano	
Past Disquiet e le sopravvivenze della solidarietà	220
Per una cartografia della resistenza archivistica Noemi Biasetton	
Festival	224
Progetti per comunità fluide Claudio Gambardella, Annapaola Carrano	
Stretch the Edge	228
Design rigenerativo per micro-territori e piccole città fortificate Chiara Amatori, Elena Brigi, Massimo Brignoni, Alice Cappelli, Giorgio Dall'Osso, Riccardo Varini	
Maria Teresa Pecchini	232
dialoga con Alice Cappelli e Riccardo Varini	
Massimo Renno	238
dialoga con Chiara Amatori e Riccardo Varini	
Laboratorio nomade di comunità come spazio per la partecipazione dei corpi	246
Chiara Amatori, Eugenio Cappello, Alice Cappelli, Emanuele Lumini, Riccardo Varini	

Design per la sopravvivenza culturale

Design per tramandare culture in scenari complessi 263

Daniela Smalzi e Davide Turrini

Ricerche e progetti

EcoSEaReef 280

Design per la salvaguardia della biodiversità
Gabriele Pontillo, Irene Fiesoli, Eleonora D'Ascenzi,
Denise de Spirito, Claudio Catalano

Design, Natural Capital & More-than-Human Data Interaction 284

Progettare l'incontro tra dati, natura e persone
Alessio Caccamo, Mattia Francesco Ucchiello

AARTS - Active ARTworks Shelter 288

Dalla normativa attiva al design per la protezione
e il trasporto delle opere d'arte in emergenza
Marco Mancini, Alessia Strozzi, Davide Turrini

Il patrimonio storico nello scontro etnico 292

Strategie di salvaguardia del capitale culturale
in contesti di conflitto sociale
Alessandro Damiani

Connettere patrimoni fragili 296

Approcci dialogici e design di comunità per
la sopravvivenza culturale in contesti marginali
Francesco Monterosso

Sound Design for Survival 300

Tre progetti per sopravvivere nella città di Venezia
Stefano Luca

Preservare, ricordare, svelare 304

Design per la ricostruzione digitale della memoria
Silvia Gasparotto, Margo Lengua

Design e patrimoni marginali o emarginati 308

Progetti per la salvaguardia e la valorizzazione fisico-digitale
Alessandra Bosco, Emanuela Bonini Lessing, Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero

Strumenti ibridi e approcci interdisciplinari 312

Il design per la tutela e la valorizzazione dei patrimoni culturali
Roberta Angari, Marzia Micelisopo, Antonella Rosmino, Paola Antimina Tuccillo

Raccontare le case museo 316

Nuove frontiere di ri-attivazione nel circuito culturale
con pratiche digitali seamless
Alessandra Miano

Memorie digitali	320
Il design come strumento di riparazione per un'identità urbana aperta e condivisa Viviana Trapani, Veronica De Salvo	
Transmedia Design per i territori fragili	324
Un progetto inclusivo e sostenibile per la valorizzazione delle identità culturali nei comuni minori Giuseppe Di Bucchianico, Simone Giancaspero, Raffaella Massacesi	
Per un approccio ecologico al patrimonio intangibile d'impresa	328
Gli archivi e i musei aziendali Alberto Bassi, Giulia Ciliberto, Maria Cristina Addis, Jacopo William de Denaro, Marco Scotti	
Fogli di cinema	332
Un patrimonio da salvare Veronica Dal Buono, Luca Siano	
NSBVN – Sustainable Exhibit	336
Davide Crippa, Massimiliano Cason Villa, Arianna Carniel, Daniele Rolli	
For the Survival of Design Histories	340
Alberto Bassi	

Riccardo Romeo Jasinski e Andrea Marchi 344

dialogano con Daniela Smalzi e Davide Turrini

Paolo Giulierini 352

dialoga con Marco Mancini

Voci e suoni della Val Resia 360

Design spontaneo per tramandare un patrimonio intangibile

Laura Bortoloni

Il design per la sopravvivenza verso le sfide globali 381

Lucia Pietroni e Davide Turrini con VivaioCreativo

Autori	401
Bibliografia	403
Contenuti multimediali	412
Design del prodotto editoriale	413
Ringraziamenti	415

Design e patrimoni marginali o emarginati

Progetti per la salvaguardia e la valorizzazione fisico-digitale

**Alessandra Bosco, Emanuela Bonini Lessing,
Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero**

ARCHIVIO ATTIVO

COMUNITÀ

FONTI PRIMARIE

GRUPPO DI RICERCA

Emanuela Bonini Lessing
Alessandra Bosco
Fiorella Bulegato
Lucilla Calogero
Mario Ciaramitaro
Pietro Costa
Gabriele Toneguzzi
Università Iuav di Venezia

PARTNER

Comunità di Montagna della Carnia
Comune di Quero Vas
Fondazione Stiftung Foundation
Val di Seren Onlus
Fondazione Ugo e Olga Levi

La ricerca propone riflessioni su metodologie e pratiche del design per la valorizzazione di patrimoni culturali materiali e immateriali attraverso una selezione di progetti sviluppati dall'area design dell'Università Iuav di Venezia. Le esperienze presentate si inseriscono in contesti territoriali marginali e si caratterizzano per l'attivazione di pratiche collaborative, interdisciplinari e site-specific, avviate grazie a convenzioni di ricerca con enti pubblici e privati. L'osservazione profonda delle comunità locali coinvolte e la raccolta di fonti primarie e secondarie costituiscono il punto di partenza per formulare una rinnovata classificazione dei patrimoni materiali e immateriali rispetto all'usuale interpretazione che li rende marginali e/o emarginati.

A partire dalla mappatura delle condizioni specifiche i progetti attivano processi e strategie di valorizzazione nei quali il design assume ruoli differenti attuando pratiche collaborative. I progetti non si esauriscono nella soluzione di specifiche problematiche, ma tendono alla valorizzazione culturale e sociale dei patrimoni e delle comunità. Il design opera come mediatore culturale, attraverso strumenti e dispositivi fisici e digitali – archivi interattivi, mostre, eventi partecipativi – volti all'attivazione di dinamiche di rigenerazione della relazione tra patrimonio e le comunità di riferimento. I progetti indagano modelli di trasmissione culturale, sopravvivenza, accessibilità e sostenibilità per il futuro delle memorie collettive.

L'erosione delle memorie collettive, la marginalizzazione di saperi tradizionali e la perdita di identità culturale minacciano la continuità dei saperi e delle pratiche locali; tale fenomeno è particolarmente evidente nei territori marginali, dove patrimoni materiali o immateriali rischiano di essere dimenticati o relegati a una dimensione periferica e di inattività. Il rischio si estende alla frammentazione della loro trasmissione: senza strategie di attivazione le memorie di comunità diventano frammenti isolati, privi di un sistema di relazioni che ne garantisca la divulgazione. Di fronte a questi scenari emerge la necessità di interrogarsi sulla sopravvivenza del patrimonio culturale e sulle metodologie più efficaci per contrastarne la marginalizzazione.

I progetti si sviluppano secondo un processo comune (fig. 1) articolato in: fase contestuale che prevede un confronto con luoghi, esperti e comunità e raccoglie fonti primarie e secondarie in un dossier di ricerca; fase interpretativa dove i dati vengono analizzati ed elaborati; fase meta-progettuale che identifica metodologie, strumenti e media verso l'ideazione di un modello di processo; fase progettuale che prevede azioni concrete di valorizzazione e divulgazione fisica e digitale che conferiscono accessibilità e diffusione al patrimonio.

Progetti

Tutela e valorizzazione dei beni culturali e museali, Comunità di Montagna della Carnia (2019-in corso)

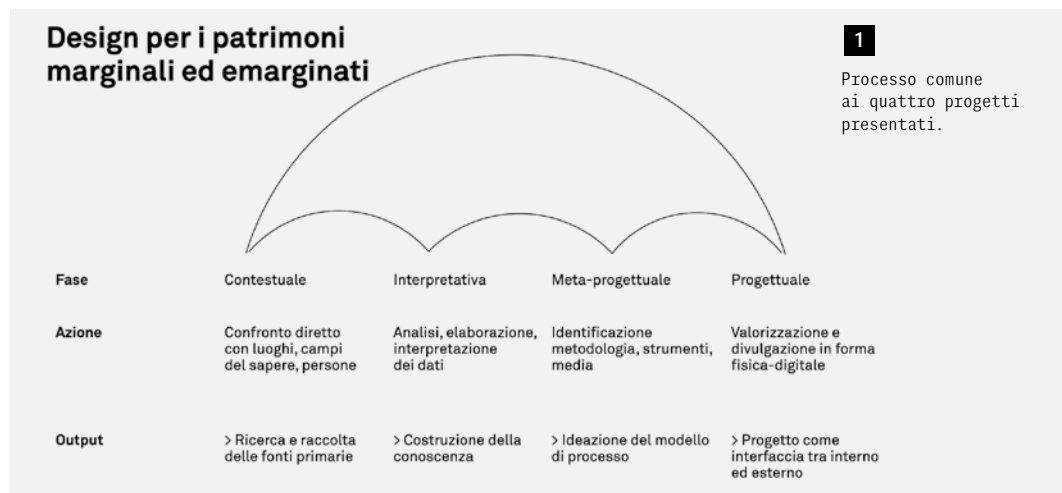
La rete CarniaMusei si distingue per un patrimonio culturale e naturale caratterizzato da piccole realtà museali distribuite in un vasto territorio montano. Rappresenta un sistema eterogeneo di musei, esposizioni permanenti e collezioni private, integrate per promuovere l'identità culturale e il turismo sostenibile. Tra i beni emergono collezioni di grande rilevanza: gli orologi di Pesariis, le memorie della Prima Guerra Mondiale e la collezione etnografica Gortani. Ogni sito rappresenta parte della memoria storica della

comunità, ma soffre di limiti strutturali e scarsa visibilità, rischiando così una marginalizzazione culturale. La dispersione geografica, la scarsa appetibilità digitale e le difficoltà nel coinvolgimento delle comunità pongono notevoli sfide. Inoltre, il contrasto tra innovazione tecnologica e rispetto delle tradizioni locali richiede un approccio progettuale sensibile e inclusivo.

Il progetto mira a trasformare i musei in centri culturali dinamici, integrati con i bisogni della comunità. Attraverso un approccio multidisciplinare, si punta a creare nuclei di prossimità che combinino funzioni museali, sociali e commerciali a servizio dei territori marginali. Il design si configura così come uno strumento di sostenibilità sociale, culturale e ambientale, favorendo il dialogo tra passato e presente. Le comunità locali ne beneficiano per prime, ottenendo un rinnovato senso di appartenenza e identità. Tra i risultati attesi figurano exhibit interattivi, narrazioni digitali e modelli di gestione museale innovativi. L'adozione di un concept di 'museo ibrido', che integra funzioni tradizionali con spazi per eventi comunitari, promuove una fruizione socialmente sostenibile. Questo approccio dimostra come il design possa agire da catalizzatore per il rilancio dei territori marginali, rafforzandone l'identità e rendendoli attrattivi.

Quero Vas: itinerari attivi tra tracce di memorie, Comune di Quero Vas (2022-2023)

Il progetto di ricerca nasce dalla collaborazione con il Comune di Quero Vas con l'obiettivo di esplorare strategie di sviluppo socio-economico e culturale per il territorio. Il contesto di riferimento è quello delle aree interne italiane, caratterizzate da spopolamento e marginalizzazione. Il patrimonio culturale locale include elementi tangibili – come i paesaggi montani e i percorsi fluviali – e intangibili – come le tradizioni, le storie di emigrazione e la cultura della comunità. La sfida principale è connettere questi elementi coinvolgendo residenti, visitatori e attori locali.



Gli obiettivi del progetto si concentrano sulla mappatura del patrimonio, l'attivazione della cittadinanza e l'elaborazione di strategie di sviluppo sostenibile per il territorio. L'output è un service blueprint di una Civica Collezione Digitale, archivio digitale partecipativo che raccoglie la memoria collettiva attraverso strumenti multimediali, promuovendo coesione sociale e senso di appartenenza.

I beneficiari sono: la governance locale, che acquisisce strumenti per la pianificazione strategica; i cittadini, che vedono riconosciuta e valorizzata la loro storia; le comunità di visitatori, escursionisti e ricercatori, che possono fruire di un patrimonio reso accessibile e narrato in modo innovativo. Il progetto si basa su un approccio interdisciplinare che combina design per il territorio, innovazione sociale e design dei servizi. L'attivazione di eventi, workshop e collaborazioni con attori locali permette di strutturare un sistema di valorizzazione che si sviluppa nel tempo. L'intervento punta a ridefinire l'identità del territorio attraverso un modello di governance condivisa, in cui la memoria e il paesaggio diventano strumenti di connessione tra passato, presente e futuro.

Val di Seren: esporre come narrazione di un territorio, Fondazione Stiftung Val di Seren (2023)

Progetto di ricerca validato da un'esperienza didattica, sostenuto da Fondazione Stiftung Val di Seren Onlus con la collaborazione della Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per l'Area Metropolitana di Venezia e le Province di Belluno Padova e Treviso. Il contesto indagato presenta fragilità legate a isolamento morfologico, scarsi collegamenti, spopolamento e affluenze turistiche stagionali, con rischi di perdita di memorie di comunità, dispersione di saperi e tradizioni, limitata identificazione della comunità nei patrimoni conservati. L'obiettivo è attivare il riconoscimento della comunità nei patrimoni locali.

Strutturato in due fasi, vede una prima ricerca volta a individuare patrimoni e definire il processo di valorizzazione, seguita da un'esperienza didattica con studenti del corso di laurea magistrale in Design degli interni che porta allo sviluppo di un progetto allestitivo. L'output si concretizza in una mostra che restituisce la complessità del luogo e della sua cultura, configurando l'esporre come spazio polivalente, luogo di comunità e interazione. Inaugurata a settembre 2023 presso la sede degli Alpini di Seren del Grappa, la mostra è in fase di ricollocazione a Feltre presso Dolomiti Hub.

Il format progettuale mette in relazione exhibit design e interaction design con studi storici, culturali, etnoantropologici, nonché approfondimenti di agraria e geologia. Le dodici narrazioni tematiche sono tradotte in esperienze ludiche che attivano processi identitari collettivi, favorendo l'apprendimento dei patrimoni locali.

Contesto	Patrimonio
Carnia: Tutela e valorizzazione dei beni culturali e museali con Comunità di Montagna della Carnia	- area isolata per morfologia; affluenze turistiche stagionali; presenza di rete museale - storico - archeologico - industriale - artigianale - della scienza della tecnica - artistico - ambientale
Quero Vas: Itinerari attivi tra tracce di memorie con Comune di Quero Vas	- area marginale; soggetta a spopolamento, comunità dormitorio, nota per memoriali di guerra - storico - ambientale - di comunità
Val di Seren: Esporre come narrazione di un territorio con Foundation Val di Seren	- area interna marginale per morfologia geografica, isolata e spopolata, distante da assi infrastrutturali - ambientale - storico - di famiglia - di comunità - artigianale - enogastronomico
Patrimoni culturali invisibili: Valorizzare le nuove competenze digitali con Fondazione Levi	- fondo digitalizzato per lo studio e l'affiancamento di progetti di ricerca sulla musicologia - musicologico - etnomusicologico

Il visitatore interagisce con il patrimonio enogastronomico, artigianale, ambientale, storico, di famiglia e di comunità, attraverso una dinamica iterativa "gioco-memoria-patrimonio-apprendimento". La mostra è itinerante, pensata per essere ricollocata, aggiornata, riprodotta, coinvolgendo diversi attori e pubblici, moltiplicando le occasioni di incontro con identità e memorie da salvaguardare.

Patrimoni culturali invisibili: Valorizzare le nuove competenze digitali, Fondazione Ugo e Olga Levi (2024-2025)

Il progetto indaga la collezione di spartiti musicali custoditi dalla Fondazione Ugo e Olga Levi, in corso di digitalizzazione, a fronte dell'impatto che la rivoluzione digitale genera sulla conservazione e valorizzazione degli archivi. Gli obiettivi sono: contribuire a far emergere il valore grafico degli spartiti, considerandoli patrimonio culturale del design finora 'invisibile'; rinnovare la fruizione dell'archivio digitale attraverso forme di restituzione e di interazione capaci di allargare il pubblico oltre la ristretta cerchia di studiosi di musicologia o appassionati di musica. Partendo dalla natura 'multisensoriale' degli spartiti digitalizzati - posseggono qualità visive, come artefatti grafici, e acustiche, come restituzioni musicali - sono individuati tre filoni di intervento.

Il primo si concentra sul progetto grafico delle copertine degli spartiti, identifica campi specifici per la grafica da inserire nella scheda

Sfide	Obiettivi	Beneficiari	Output
<ul style="list-style-type: none"> - trasmettere il valore strategico del design in interventi di valorizzazione - Carnia come hub culturale di patrimoni diffusi 	<ul style="list-style-type: none"> - rafforzare e rendere attiva la rete museale - avvicinare cittadinanza e luoghi della cultura 	<ul style="list-style-type: none"> - enti comunali - comunità locale - turisti stagionali - turisti consapevoli - imprenditoria di piccola scala 	<ul style="list-style-type: none"> - exhibit interno /esterno - pubblicazione volume
<ul style="list-style-type: none"> - identificare patrimoni specifici come volano di consapevolezza e nuova attrattività - connessione tra governance e cittadini 	<ul style="list-style-type: none"> - sistematizzare e valorizzare le iniziative culturali proposte - elaborare progetti condivisi di cittadinanza attiva con focus su territorio e comunità 	<ul style="list-style-type: none"> - governance - comunità locale - community online 	<ul style="list-style-type: none"> - piano strategico di comunicazione - progetti di valorizzazione condivisi - public engagement per attivazione primo progetto condiviso
<ul style="list-style-type: none"> - rendere accessibili documenti ora conosciuti da comunità di esperti 	<ul style="list-style-type: none"> - identificazione di patrimoni tangibili e intangibili specifici - confronto con cittadini ed esperti - comunicazione e disseminazione dei valori del patrimonio 	<ul style="list-style-type: none"> - pubblico allargato 	<ul style="list-style-type: none"> - mostra itinerante corredata di 14 pubblicazioni riferite a specifici patrimoni
<ul style="list-style-type: none"> - rendere accessibili a un pubblico più ampio documenti conosciuti da comunità di esperti 	<ul style="list-style-type: none"> - proporre differenti modalità di divulgazione dei patrimoni digitali - incrementare la conoscenza della storia della grafica dei documenti 	<ul style="list-style-type: none"> - pubblico allargato - ricercatori - esperti 	<ul style="list-style-type: none"> - piattaforma interattiva

descrittiva della collezione digitale – aumentando i possibili soggetti interessati al patrimonio – approfondisce le relazioni fra scelte grafiche e contenuti musicali, riconoscendo nello spartito anche una funzione pubblicitaria e collocandolo fra gli artefatti che potrebbero ampliare le interpretazioni ‘canoniche’ della storia del design grafico.

Il secondo esplora l’impiego dell’intelligenza artificiale e di modelli linguistici avanzati al fine di contribuire alla rigenerazione interpretativa degli archivi, sperimentando l’estrazione automatizzata di informazioni dalle copertine degli spartiti, tecniche di preprocessing delle immagini, riconoscimento ottico dei caratteri, image analysis ed esportazione di dati tabellari. Tali processi accelerano la catalogazione e generano opportunità per riconoscere e valorizzare segni grafici e dettagli editoriali che rischierebbero invisibilità e dispersione. Nel terzo lo spartito è affrontato come ‘oggetto’ che permette differenti restituzioni musicali riproponibili variando lo spazio e il tempo. Alcuni spartiti sono eseguiti e registrati da esperti del Conservatorio di Venezia, per ottenere le versioni da allegare alla scheda digitale.

Conclusioni

Accomunati da finalità culturali e sociali, i progetti (fig. 2) esplorano i patrimoni attraverso fonti primarie orali (testimonianze e aneddoti) e materiali (reperti, documenti testuali, fotografici e audiovisivi).

Il fine è rendere più attrattivi territori marginali; permettere l’accessibilità di documenti e pratiche appannaggio di comunità di esperti; tramandare saperi condivisi da comunità ristrette; individuare le forme più appropriate di tutela e divulgazione delle conoscenze a pubblici allargati – piattaforme e archivi interattivi; percorsi espositivi fisici e digitali; eventi di public engagement –, rivolti a cittadini, esperti, turisti, appassionati e curiosi. Si tratta, in sintesi, di individuare tracce e generare, attraverso le pratiche del design, sistemi di relazioni capaci di produrre conoscenze attraverso l’interpretazione dei patrimoni.

BIBLIOGRAFIA

Abbiati, P., Bergamo, F., Bulegato, F., Costa, P., D’Eri, S., & Lancia, A. (2024). Patrimoni culturali invisibili: il design per l’archivio musicale digitale di Fondazione Levi. *QuAD Quaderni di Architettura e Design / Knowledge and design for heritage*, 7, 399-416.

Bonini Lessing, E., Calogero, L., Castellani, F., & Toneguzzi, G. (2024). *Patrimonio, territorio, design. Progetti per la rete museale della Carnia*. Ronzani.

Bosco, A., Bonini Lessing, E., & Ciaramitaro, M. (2024). Qualitative mapping and design strategies for taking care of marginal areas. In C. Gray, E. Ciliotta Chehade, P. Hekkert, L. Forlano, P. Ciuccarelli, & P. Lloyd (Eds.), *DRS2024: Proceedings of the Design Research Society Conference, Boston, USA, June 23–28* (Paper No. 1021). <https://doi.org/10.21606/drs.2024.1021>

Bosco, A., Calogero, L., & Ciaramitaro, M. (2024). Memoria e identità: l’esperienza al centro dei processi di valorizzazione. *QuAD Quaderni di Architettura e Design / Knowledge and design for heritage*, 7, 369-387.