

GUIDA AGLI ARCHIVI DI PROGETTO ATTRAVERSO IL TERRITORIO

archivio diffuso
delle mappe implicite

BEATRICE BORGHI

matricola 895518

TESI DI LAUREA MAGISTRALE
DESIGN DELLA COMUNICAZIONE
POLITECNICO DI MILANO
— AA 2018/2019

RELATORE: Daniela Anna Calabi
CORRELATORE: Anna Steiner



POLITECNICO
MILANO 1863

SCUOLA DI DESIGN

BEATRICE BORGHI

matricola 895518

TESI DI LAUREA MAGISTRALE
DESIGN DELLA COMUNICAZIONE
POLITECNICO DI MILANO
— AA 2018/2019

RELATORE: Daniela Anna Calabi

CORRELATORE: Anna Steiner

GUIDA AGLI ARCHIVI DI PROGETTO ATTRAVERSO IL TERRITORIO

archivio diffuso
delle mappe implicite

A te, papi.

7	ABSTRACT	161 → 218	SECONDA PARTE
11	INTRODUZIONE		IDEAZIONE
15 → 160	PRIMA PARTE RICERCA E ANALISI	163	4. GLI ARCHIVI DI PROGETTO IN LOMBARDIA: TRA LEGAME TERRITORIALE E VALORIZZAZIONE DIGITALE
17	1. LA MEMORIA E I LUOGHI		
		167	4.1 Archivi di progetto
21	1.1 L'enigma del passato - l'essente stato	175	4.2 Archivi e territorio
23	1.2 Memoria e identità	179	4.3 Il territorio e le mappe
26	1.3 Memoria individuale e memoria collettiva	185	4.4 Archivi come mappe, mappe come archivi
29	1.4 Memoria e oblio	188	4.5 Archivi di architettura, design e grafica nello spazio digitale
32	1.5 Memoria e luoghi dell'abitare		4.6 Dal museo all'archivio diffuso
34	1.5 Memoria visiva	195	4.7 Gli archivi di progetto in lombardia
		200	
39	2. REGISTRARE LA MEMORIA PER GLI ARCHIVI: TUTELARLA, PROTEGGERLA E ORGANIZZARLA	219 → 341	TERZA PARTE PROGETTO
43	2.1 Conservare la memoria	221	5. GLI ARCHIVI STORICI E L'ARCHIVIO ALBE E LICA STEINER
46	2.2 Che cos'è un archivio		
50	2.3 Nascita dell'archivio		
53	2.4 Valore archivistico	224	5.1 Archivi Storici - Politecnico di Milano
56	2.5 Il fascino dell'archivio	231	5.2 Albe e Lica Steiner
59	2.6 Archivi digitali	240	5.3 Archivio Steiner
65	<i>Tesori d'archivio si mostrano</i>	251	5.4 I luoghi di Albe e Lica Steiner nel territorio milanese
81	<i>Tra archivio e collezione</i>		
89	3. IL DESIGN E GLI SPAZI CULTURALI: PRATICHE DI COMUNICAZIONE E RIATTIVAZIONE	261	6. GUIDA AGLI ARCHIVI DI PROGETTO ATTRAVERSO IL TERRITORIO
		262	6.1 Il concept: archivio diffuso delle mappe implicite
92	3.1 Design e Cultural Heritage	281	6.2 Percorso virtuale attraverso gli archivi
100	3.2 Fruizione culturale nell'era digitale	302	6.3 Presentazione dei luoghi e degli archivi di progetto
117	3.3 Corpi, gesti, relazioni e comportamenti protagonisti degli spazi culturali	322	6.4 Mappa della lombardia e dei singoli archivi
127	3.4 Musei ed attività culturali partecipative	344	CONCLUSIONI
135	<i>Esperienze interattive ed immersive</i>	349	BIBLIOGRAFIA
		361	APPENDICE: SCHEDATURE E TABELLE

Il presente elaborato di tesi ha come oggetto di studio principale gli **archivi** e le **memorie** che questi archivi conservano, in relazione al **territorio**. Le memorie e i luoghi sono fortemente interconnessi. Il territorio, i luoghi, diventano attivatori di memoria, elementi capaci di trasformare le memorie in materiali attivi condivisibili, facendo emergere esperienze, relazioni, dinamiche sociali e culturali. In quest'ottica gli archivi, per definizione depositi di memoria, hanno iniziato a mostrarsi, con la convinzione che il sapere potesse essere messo a disposizione nella sua totalità, raggiungendo la massima accessibilità. Una conservazione non più passiva dunque, ma una ri-nascita di interesse per il mondo archivistico che ha visto il passato proiettato in una dimensione attiva, di accrescimento e valorizzazione, in aperta collaborazione con il presente e il futuro.

Il progetto di tesi focalizza l'attenzione su una particolare tipologia di archivi definiti di progetto, ossia archivi nati con l'intento di restituire la conoscenza delle attività e degli interessi delle figure professionali quali architetti, designer e grafici. Per loro

stessa natura progettuale questi archivi di progetto sono fortemente caratterizzati da un legame profondo con il territorio in cui sono conservati e in cui tali progetti sono stati ideati e realizzati. In ogni archivio è possibile individuare una rete territoriale, un sistema di mappe implicite. Tale sistema diviene in questo progetto la chiave di lettura del rapporto tra archivi e territorio: funge da link territoriale, da connettore di documenti, tracce e luoghi, in un'ottica di archivio diffuso. Secondo questa prospettiva, gli archivi, istituzioni potenzialmente senza confini, superano gli spazi fisici in cui sono conservati, per esplorare la realtà più ampia dello spazio territoriale in cui stratificazioni di infrastrutture, centri culturali e contesto sociale si interconnettono su più livelli. L'obiettivo è quello di mettere in mostra i luoghi in relazione agli archivi, non solamente segnandoli con marcatori geografici, ma associando ad ognuno di essi dei contenuti. Seppure nel caso di archivi legati al mondo architettonico è più lampante il legame tra territorio e progetti, in questo elaborato di tesi si è scelto di evidenziare come in qualsiasi archivio di progetto si possa far

emergere tale legame. Per tale ragione il caso studio principale preso in considerazione è l'Archivio di Albe e Lica Steiner, conservato presso gli Archivi Storici del Politecnico di Milano. Archivio consistente e ottimamente conservato, raccoglie i lavori di comunicazione visiva realizzati da Albe e Lica Steiner durante la loro carriera.

Il sistema progettato si pone come una *Guida agli archivi di progetto attraverso il territorio*. Strutturato attraverso una comunicazione crossmediale, offre percorsi e itinerari virtuali mediante un sito web, una presentazione dei luoghi e degli archivi nello spazio immersivo del CAVE e infine delle mappe cartacee dei singoli archivi e della Lombardia.

Ogni individuo ha da sempre avuto esigenza di appuntare i propri ricordi, di registrare il proprio vissuto. Una conservazione della memoria che ha permesso e consente tutt'oggi la contemplazione del passato, in un continuo rapporto con presente e futuro. Gli archivi, per definizione depositi di queste memorie, sono i protagonisti di questo elaborato. L'idea, forse stereotipata nell'immaginario comune, è quella di considerarli come luoghi chiusi, ambienti polverosi ricolmi di scaffalature. Tuttavia, se pensati come uno dei modi possibili di trasmettere il sapere, non possono essere sintetizzati in mera conservazione passiva dei documenti. E l'obiettivo di questo progetto, o forse la speranza, è proprio quella di far scoprire con occhi nuovi questi archivi, depositi di documenti ricchi di storia e legati profondamente al passato che li ha prodotti. Per farlo si è scelto in questo progetto di indagare le memorie conservate negli archivi in relazione al territorio. L'obiettivo è quello di mettere in mostra i luoghi legati alle memorie archivistiche, non solamente segnandoli con marcatori geografici, ma associando ad ognuno di essi dei contenuti. In questa prospettiva, gli archivi, da luoghi chiusi e poco conosciuti, diventano istituzioni potenzialmente senza confini, superano gli spazi fisici in cui sono conservati, per esplorare la realtà più ampia dello spazio territoriale in cui stratificazioni di infrastrutture, centri culturali e contesto sociale si interconnettono su più livelli.

Nel primo capitolo di questo elaborato si indaga il concetto di memoria, fortemente interconnessa con la propria identità personale, ma anche collettiva, influenzata dal contesto socio - culturale a cui si ap-

partiene. E poi la memoria associata ai luoghi, in particolare i luoghi dell'abitare, dove il vivere quotidiano non è altro che un continuo lasciare tracce di sé.

Successivamente si affronta il tema degli archivi, spesso poco indagato, a cui si affianca di pari passo il concetto di selezione e organizzazione. Il lavoro di un archivio, riassumibile in quattro fasi (raccolta, selezione, conservazione e accessibilità), è un continuo susseguirsi di processi attivi, distinti da dinamiche proprie e accumulati da un obiettivo di tutela e trasmissione utile a mantener vive le tracce mnestiche. E oggi, in un momento storico in cui gli archivi non sono più composti esclusivamente da documenti cartacei è interessante indagare anche i nuovi archivi digitali, composti da materiale virtuale; oltre agli archivi storici che con l'avvento delle nuove tecnologie si sono lanciati nel mondo digitale attraverso opere di digitalizzazione e messa in rete. Proprio per questo motivo ampio spazio è lasciato alla raccolta di casi studio, archivi musei e biblioteche che hanno aperto virtualmente le porte delle loro collezioni universalmente e gratuitamente a chiunque abbia una connessione e un dispositivo per esplorarle.

Nel terzo e ultimo capito della prima parte si è esplorato il concetto di archivio, nella visione più ampia di Beni Culturali. L'avvento della tecnologia nel patrimonio culturale, dai musei, agli archivi e alle biblioteche, ha cambiato il modo di approcciarsi alle opere e ha portato numerosi gruppi di ricerca ad interrogarsi sulle pratiche di comunicazione e di riattivazione di questo patrimonio. In questo capitolo si affronteranno queste tematiche, partendo proprio dall'accostamento del campo del design a quello dei beni culturali, con un focus sulla figura del fruitore culturale. Come per il capitolo precedente sono stati raccolti numerosi casi studio, raggruppati in relazione al grado di interattività che questi propongono all'utente.

La seconda parte di Ideazione, vede come soggetto il territorio lombardo e gli archivi di progetto. In questo capitolo si fondano le basi dello sviluppo progettuale, definendo l'area territoriale e gli strumenti da

progettare. In particolare il focus è dato alla mappa, il dispositivo chiave con cui il territorio si comunica.

Ultima parte dell'elaborato è dedicata alla Guida agli archivi di progetto attraverso territorio, il sistema comunicativo progettato per comunicare gli archivi di architetti designer e grafici della Lombardia in relazione ai luoghi. Seppure il progetto fa riferimento ad un ampio numero di archivi, si è scelto di analizzare in maniera più approfondita l'Archivio di Albe e Lica Steiner, due figure chiave nel panorama della grafica milanese e più in generale del design della comunicazione. Benché nel caso di archivi legati al mondo architettonico è più lampante il legame tra territorio e progetti, l'obiettivo di questa tesi è stato quello di dimostrare come in qualsiasi archivio di progetto si possa far emergere tale legame.

PARTE PRIMA

RICERCA E ANALISI

15 → 160

La memoria e i luoghi

CAPITOLO 1

1.1 L'ENIGMA DEL PASSATO - L'ESSENTE STATO

1.2 MEMORIA E IDENTITÀ

1.3 MEMORIA INDIVIDUALE E MEMORIA COLLETTIVA

1.4 MEMORIA E OBLIO

1.5 MEMORIA E LUOGHI DELL'ABITARE

1.5 MEMORIA VISIVA



FIG. 1
Luigi Ghirri,
Lido di Volano,
1988. Archivio
Luigi Ghirri.

La memoria e i luoghi sono fortemente interconnessi. I luoghi conservano la memoria di eventi passati che li hanno visti protagonisti, o di coloro che questi luoghi li hanno abitati. La memoria è legata ai luoghi del territorio, a tutti quei *loci* che vanno dagli spazi urbani agli spazi verdi, dalle architetture alle piazze, alle strade e alle infrastrutture. E questi stessi *loci* sono in grado di raccontare le storie di cui sono stati protagonisti, o quantomeno possono fungere da “*attivatori di memorie*, da elementi capaci di far riemergere esperienze, relazioni, dinamiche sociali, fatti di rilevanza pubblica e pratiche quotidiane” (Cattunar).

Quella tra luoghi e memorie è una relazione, a volte complessa e conflittuale, formata da stratificazioni continue. In questo capitolo si tenterà di fare chiarezza sul termine memoria, partendo dal presupposto che la memoria è sì *del* passato, ma condiziona il nostro presente e il nostro futuro.

La memoria è fortemente interconnessa con la propria identità personale, ma anche collettiva, influenzata dal contesto socio-culturale a cui si appartiene. E poi la memoria associata ai luoghi, in particolare i luoghi dell’abitare, dove il vivere quotidiano non è altro che un continuo lasciare tracce di sé. Infine, da non tralasciare il fatto che i luoghi sono relazionati alla memoria, ma allo stesso modo anche all’oblio: ogni affermazione della memoria comporta, inevitabilmente, la messa tra parentesi di eventi e interpretazioni altre, di punti di vista differenti.

«In fondo, in ogni visitazione dei luoghi, portiamo con noi questo carico di già vissuto e già visto, ma lo sforzo che quotidianamente siamo portati a compiere, è quello di ritrovare uno sguardo che cancella e dimentica l’abitudine; non tanto per rivedere con occhi diversi, quanto per la necessità di orientarsi di nuovo nello spazio e nel tempo» (Ghirri, 1989, p.14).



FIG. 2
Luigi Ghirri,
*Marina di
Ravenna, 1986.*
Archivio Luigi
Ghirri.

1.1 L'ENIGMA DEL PASSATO - L'ESSENTE STATO

21

La memoria riguarda il passato. E fin qui ci si trova di fronte ad un'affermazione abbastanza ovvia. “La memoria è *del* passato” così la formula di Aristotele più volte ricordata da Ricoeur (2004), ma quale passato? Passato, a livello lessicale, è una parola interpretabile in duplice modalità, connotandone in un certo senso il significato. In primo luogo è possibile identificare il passato in quanto *non è più*, secondo un'accezione negativa legata all'idea di irrimediabile perdita. Il passato come qualcosa di trascorso, «raccolto e immagazzinato da qualche parte» (Ricoeur, 2004, p.5). Da qui l'idea di una localizzazione del ricordo: considerare il passato, nel pensiero comune, «come una sorta di magazzino pieno, ma chiuso dal tempo» (Galasso, 2016, p.17), «un luogo in cui si depositerebbero le esperienze vissute dopo che sono passate» (Ricoeur, 2004, p.5).

In secondo luogo, oltre al termine passato come sostantivo, l'*essente stato*, risultato della coniugazione del verbo essere al participio passato. Una connotazione positiva, volta a mostrare un'antiorità dell'essere. Il passato che si dimostra non più essere legato esclusivamente al suo stesso tempo, ma inserito in rapporto ricorrente con il tempo presente, come «quel che una volta è stato [e che] continua così a persistere nel suo essere» (*ivi*, p.VII).

Un “enigma del passato” per dirla alla Ricoeuriana, che pone davanti a questa dualità di interpretazione diversi interrogativi; primo fra tutti: si può scegliere tra le due o è possibile stabilire tra queste una gerarchia? Al di là delle accezioni positive o negative che il termine può assumere, è interessante anche chiedersi in quale rapporto il passato si pone con gli altri tempi, con presente e futuro.

22

Siamo abituati a credere che la memoria sia indissolubilmente legata al passato e troviamo paradossale, contrario all'opinione pubblica, pensare che abbia a che fare anche con il futuro. In realtà essa s'intreccia con tutte le tre dimensioni del tempo, ma mentre il rapporto con il presente è più chiaro, quello con il futuro viene normalmente messo tra parentesi (ivi, p.XII).

Tra parentesi appunto, come se il rapporto tra ciò che non c'è più e quello che verrà fosse meno identificabile e di minor interesse. Ciò che va evidenziato però è che se da un lato il passato si fa pesare sul futuro, dall'altro l'eredità va considerata come una risorsa per il domani. Oltremodo il futuro ha anche il compito di raccogliere tutte le aspettative e speranze alimentate nel passato, al fine di vederle realizzate; una sorta di continuo scambio dunque tra passato, presente e futuro in cui la memoria è il soggetto, mentre la missione è quella di chiedersi come è possibile servirsi di questa stessa memoria rispetto all'oggi e al domani. Una memoria che va chiaramente intesa come forza attiva, viva, «un grande continente composito, non immobile né immutabile poiché è già stato, ma che si concretizza e trova valore proprio nel già» (Galasso, 2016, p.21).

1.2 MEMORIA E IDENTITÀ

23

«Nella storia del pensiero filosofico occidentale, soprattutto a partire da Locke, la questione dell'identità personale è stata spesso legata alla questione della memoria» (Maldonado, 2005, p.15). Il rapporto identità-memoria è stato fulcro di numerosi studi riguardanti la comprensione filosofica dell'identità dell'Io, oltre che la sua connessione e collocazione spazio-temporale.

La memoria, nell'immaginario comune, è strettamente legata alle proprie esperienze di vita di ogni singolo individuo; una memoria che viene definita *autobiografica*, ma di cui secondo Maldonado (2005) vengono date definizioni corrette seppur fin troppo insufficienti, come se i filosofi avessero da sempre avuto un'idea alquanto semplicistica della memoria stessa.

Primo concetto controverso è l'immaginario secondo cui «la memoria sia qualcosa di simile ad un oggetto, a un prodotto già finito e confezionato» (ivi, p.29). Un ricordo, un prodotto della nostra mente, che gelosamente viene conservato e «confinato nella scatola cranica, privo di ogni contatto con il resto del corpo cui appartiene» (*ibidem*).

La memoria però, non è e non può essere ingenuamente ridotta a oggetto. A livello neurobiologico e psicologico è un sistema molto complesso, ancora oggi al centro di numerosi studi e teorie. Di sicuro c'è

che non è possibile limitare il concetto di memoria al solo ricordo. Per citare nuovamente Maldonado,

la memoria non è un oggetto, bensì un processo.

Un processo di rappresentazione mentale in continuo interscambio con la totalità del corpo. Un corpo, del resto, che non è (né può essere) qualsiasi corpo, ma solo quel particolare corpo che ospita e genera tale processo, ossia il corpo di una determinata persona a cui corrisponde una determinata identità corporea (*ibidem*).

24

In questo processo mentale è necessaria una selezione dei ricordi; della sconfinata massa di avvenimenti, solo una distinta parte confluisce nella cosiddetta memoria-identità, ovvero tutti gli eventi «che hanno, o si ritiene debbano avere, una stretta connessione con ciò che siamo o riteniamo di essere» (Giuva, Vitali & Zanni Rosiello, 2007, p.113).

La relazione tra identità e ricordi è tornata di grande attualità nel Novecento a partire dagli anni Ottanta, con la caduta del Muro e il conseguente rimodellamento dei confini politici e culturali europei e più in generale del mondo. Questo susseguirsi di eventi ha portato ad un'ampia riflessione sul "ritorno della storia", qui vista come coscienza collettiva superstite: "il passato che si ricorda". Ma non solo; a subentrare in questo delicato momento storico è anche il problema dell'identità: "chi sono io?". Definire se stessi significa, oggi come allora, trovare la propria posizione rispetto al genere, all'etnia e alla politica. Come sostiene Aleida Assmann, i ricordi sono «una forza segreta e fondamentale nella dinamica della storia e del potere, nonché della costruzione dell'identità personale e collettiva» (2014, p.69).

Compiendo un passo avanti ai giorni nostri, il problema dell'identità personale è considerato un aspetto cruciale della nostra epoca. Si parla ancora di problema, perché alla base della costruzione di una propria identità vi è oggi la tutela della privacy; e quest'ultima è costantemente messa in allarme dall'uso onnipervasivo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Un chiarimento che sottolinea Maldonado a tal proposito, è l'interpretazione del concetto di privacy; essa

infatti non va intesa come un mero nascondere le cose, ma concerne soprattutto possessione di Sè, autonomia e integrità (2005, p.35).

Se da un lato lo sviluppo tecnologico ha portato ad accrescere il numero di rapporti interpersonali e ad agevolare quotidiane incombenze, allo stesso tempo sono venuti meno quei sistemi che in passato consentivano una relativa protezione della nostra vita privata. Oggi un assottigliamento della privacy può implicare, nei fatti, una forte destabilizzazione nel rapporto tra identità personale e memoria.

25



FIG. 3
Kodak,
campagna
pubblicitaria
*Ricordati di
Ricordare.*

1.3 MEMORIA INDIVIDUALE E MEMORIA COLLETTIVA

Data l'importanza della memoria come fonte di significazione del presente e matrice per la definizione identitaria, ci si potrebbe chiedere a questo punto se essa possa contribuire anche a dar forma alla memoria collettiva (Galasso, 2016, p.49).

La memoria definita individuale, per il suo legame con l'identità personale, è stata a lungo circoscritta come una «entità unica, declinabile al singolare e solo al singolare» (Maldonado, 2005, p.31). All'origine di questa concezione, l'idea che la memoria e quindi i ricordi non fossero influenzati e determinati da fattori di tipo socio-culturali. Un'indifferenza dunque, noncurante delle teorie sociologiche sulla tematica.

Ma, riprendendo un passaggio di Maldonado, si può mettere in evidenza come «ricordare è, non di rado, ricordare insieme agli altri» (*ivi*, p.30). La stessa azione del ricordare è per molti versi subordinata all'atto di narrare qualcosa agli altri. I ricordi soggettivi, fulcro della memoria individuale, non sono entità isolate, ma appaiono organizzati e inquadrati in quelle che il filosofo Halbwachs considera *cornici sociali*, protesi esterne (linguaggio, segnali, scrittura, riti, monumenti) utili a rendere comunicabili le esperienze condivise (*ivi*, p.XI). Quindi, se da un lato non si ricorda da soli, ma con l'aiuto dei ricordi altrui, è

altrettanto veritiero che i ricordi personali sono «*inquadrati* in racconti collettivi, [...] rafforzati da commemorazioni, celebrazioni pubbliche di eventi rilevanti, da cui è dipeso il corso della storia dei gruppi cui apparteniamo» (Ricoeur, 2004, p.54).

È come se, menzionando nuovamente Halbwachs, ogni memoria individuale costituisca un punto di vista sulla memoria collettiva (*ibidem*). «Tutto ciò fa emergere la natura sociale del ricordo che tende a proiettarsi verso l'esterno e ad avere una dimensione intersoggettiva» (Galasso, 2016, p.50). Ma se il ricordo, inserito in un contesto sociale, «si attiva nella relazione con gli altri», allora assume un valore aggiunto, producendo così «nuovi discorsi collettivi» (*ibidem*). A tal proposito, il sociologo Paolo Jedlowski sostiene un'interessante teoria, che va oltre il pensiero di Halbwachs; afferma infatti che la memoria collettiva non può unicamente essere considerata come la somma delle memorie individuali e quindi dei ricordi di ogni singolo, ma che essa è un insieme dinamico di rappresentazioni riguardanti un passato vissuto tuttora attivo, presente, costituente della realtà del gruppo (*ibidem*).

Anche Aleida Assmann, nell'intervista tenuta da Mara Cambiaghi, critica la tesi radicale delle *cadres sociaux* di Halbwachs; secondo la docente e studiosa, da sociologo quale è Halbwachs, ha pensato solamente alle relazioni sociali nel presente, a livello di oralità. Non ha invece pensato alla scrittura dei ricordi, così come non ha preso in considerazione la comunicazione a lungo termine e quella che assume una forma simbolica. Ed è per questo che la Assmann insiste sul fatto che bisogna affiancare ad una memoria culturale una comunicativa. La memoria culturale infatti presuppone il fatto che gli esseri umani non solo comunicano parlando, bensì creano anche opere d'arte, scrivono libri, dipingono quadri. Esprimendosi in questo modo, oltrepassano i propri contesti sociali e temporali, riuscendo sempre a creare, al di là di questi riferimenti, un flusso di comunicazione *longue durée* (Cambiaghi, 2001).



FIG. 4
Progetto dello
studio BBPR
con Albe e Lica
Steiner, Museo
monumento
al deportato,
Carpi, 1973.

1.4 MEMORIA E OBLIO

29

La strumentalizzazione della memoria passa essenzialmente attraverso la selezione del ricordo. Ma come fare buon uso di questo pericoloso potere di selezione?

Parte da qui Ricoeur (2004, pp.81-82) per analizzare l'antitetico per antonomasia alla memoria, l'oblio.

Ripercorrendo le nozioni fin qui trattate si è visto come la memoria, processo produttore di identità individuali e collettive, si inserisca in una dimensione spazio-temporale condizionata da fattori socio-culturali in una continua connessione tra passato presente e futuro. In questo excursus sulla memoria non si può però tralasciare un aspetto di notevole importanza, una "necessità", per dirla alla Nietzsche.

«La questione dell'oblio [però] è più ampia di quel che si possa pensare. Ci si accontenta comodamente di considerare l'oblio con il contrario della memoria, il suo nemico» (*ivi*, p.99).

Di per sé il termine oblio è comunemente connotato negativamen-

te, percepito come «qualcosa di oscuro e ignoto che circonda il certo, una sorta di buco nero che fa scomparire tutto senza la possibilità di recupero» (Galasso, 2016, p.53). Questa accezione dell'oblio, estremamente valida e condivisa sul piano lessicale e letterario, meno si sposa con la dicotomia memoria-dimenticanza. Teorici e studiosi sono invece inclini nel condividere una connotazione più positiva dello stesso termine, «nella misura in cui l'essente-stato prevale sul non essere più; [...] l'essente-stato fa dell'oblio la risorsa immemorabile offerta al lavoro della memoria» (Ricoeur, 2004, p.103). Detta in altre parole, l'oblio è ciò che rende possibile la memoria in un'ottica in cui oggettivamente non ci si può ricordare tutto. Per usare ancora un'espressione di Ricoeur, la scrittura della storia, della memoria individuale e collettiva è caratterizzata da un uso ragionato dell'oblio, implicito nel lavoro della memoria (*ivi*, p.108).

30

Nel recente volume pubblicato da Aleida Assmann, viene trattato interamente il tema dell'oblio e della dimenticanza, in relazione alla memoria. Come fin qui visto, il termine *dimenticare* è in generale nettamente contrapposto al termine ricordare. Per lungo tempo alla facoltà di ricordare sono state dedicate attenzioni e approfondite ricerche, mentre il dimenticare è spesso risultato messo in secondo piano. È solo da una decina di anni che l'oblio e l'azione del dimenticare sono tornati di nuovo oggetto di indagine; spesso si parla di una svolta in atto nell'ambito della ricerca sulla memoria. «Per quando possa parere paradossale, - afferma Anne Whitehead nel suo libro *Memory* - il dimenticare è un elemento importante, anzi, essenziale per un ulteriore sviluppo degli studi sulla memoria» (citata in Assmann, 2019, cap.I). Per cercare di analizzare il dimenticare si è partiti dal rapporto che questo ha con il ricordare e con la memoria più in generale. Tale prospettiva in realtà, seppur oggi è quella prediletta, era già in parte contemplata anche in età barocca. Per raccontare l'intreccio indissolubile tra ricordo e oblio, Assmann nel suo libro inserisce un'immagine che si vuole qui riproporre.

Tale illustrazione raffigura un libro aperto dentro ad una nuvola (sorprendente e premonitrice allusione al mondo digitale e del cloud oggi); da questa nuvola, a voler rappresentare il diffondersi dei conte-

nuti, cade una fitta pioggia. Al di sotto di questa nuvola è rappresentata una bottiglia dal collo molto stretto; dell'intensa pioggia, solo una piccola parte di "gocce di sapere" trova strada finendo così all'interno della bottiglia. In questo modo il messaggio, e quindi il sapere culturale proveniente dal libro, viene sì diffuso, ma solo un numero limitato dell'enorme numero di gocce raggiunge la sua meta, ovvero la memoria, qui appunto simboleggiata dalla bottiglia.

L'immagine raffigura la dinamica e la dialettica della memoria, in cui regna una fondamentale insufficienza di spazio, ragion per cui ricordi e dimenticanze finiscono con il sovrapporsi inestricabilmente. Sull'immagine [infine] capeggia un cartiglio con una scritta che ne compendia il messaggio: *Periit pars maxima*, la massima parte è andata perduta (*ivi*, cap.I).

31



FIG. 5
*Periit Pars
Maxima*,
illustrazione.

1.5 MEMORIA E LUOGHI DELL'ABITARE

Abitare è una parola densa di significati, in grado di evocare una pluralità di sensi. Per usare le parole di Eleonora Fiorani, epistemologa e saggista,

abitare è la radice della condizione umana. È esistere, e dell'esistenza ha sapore e il respiro, i sogni e gli immaginari, che lo mettono in moto e fanno tutt'uno con i processi di territorializzazione [...]. Abitare non è soltanto occupare lo spazio ma comporta e chiede di trovare un posto nel mondo sociale (2012, p.7).

Ma non solo; abitare, ha detto Walter Benjamin, è anche “lasciare tracce”, e le tracce sono l'impronta della memoria (Maldonado, 2005, p.176). L'ossessione di non lasciare tracce ostacola il fluire della memoria, svislisce il ruolo che il tempo ha nella costruzione della realtà.

Quando si ricorda, non si fa altro che ripercorrere quelle tracce seminate nella nostra memoria; questi ricordi non sono “sospesi in uno spazio vuoto” (*ibidem*), ma son sempre inseriti e associati ad ambienti ricchi di riferimenti e molto spesso anche densi di oggetti materiali. Da questa osservazione si può dedurre quindi che il ricordo di un evento non si circoscrive esclusivamente all'evento stesso, ma comprende an-

che la scena, i luoghi, il territorio, che quella situazione rievoca.

Vi è [infatti] una parte rilevante della memoria personale (e familiare) che è strettamente legata al ricordo visivo dei luoghi del proprio abitare, della propria casa, e in particolare del microambiente domestico (*ivi*, p.145).

Ma abitare non si limita esclusivamente allo spazio domestico. Abitare è anche vivere il territorio. Uno spazio abitato, un mezzo e un risultato d'azioni; non un mero contenitore. Il territorio, da una definizione dell'antropologo Ronzon, è un oggetto socio-culturalmente prodotto; e quindi, da spazio vissuto, è anche un ambiente sociale profondamente legato agli eventi, che conserva segni evidenti e nascosti del passaggio del tempo (Galasso, 2016, pp.187-189). Un *artefatto sociale*, per dirla alla Fiorani, che «condensa in sé le relazioni del sistema società-spazio-tempo» (2005, p.9). Le città, i territori vissuti,

sono da sempre *ipertesti viventi*, ogni luogo rimanda ad altri memorie e luoghi; sono sistemi costituiti da una struttura superficiale visibile (l'architettura, le infrastrutture, le piazze, i luoghi del mercato e del lavoro, percorsi, flussi, margini, quartieri, nodi e riferimenti) e una profonda invisibile (identità e alterità territoriali, sociali, culturali, memorie e riti, segni e simboli, percezioni, ecc.) (Calabi, 2009).

La memoria legata ad un territorio comunica quindi attraverso i luoghi, riempiendo quest'ultimi di significato.

Grazie al luogo la memoria si mette in scena, si concretizza, si palesa e si offre ad un contatto sensoriale. Un luogo infatti si può esperire con tutti e cinque i sensi e questo può produrre un ulteriore conoscenza del passato, perché stimola il processo di memorizzazione (Galasso, 2016, p.185).

1.6 MEMORIA VISIVA

Nell'era digitale odierna pensare di vivere esperienze senza fissare alcuni momenti con un scatto fotografico pare assurdo. Eppure non è sempre stato così; accessibile solo ad una classe d'élite, per lungo tempo la fotografia ha rappresentato l'espressione dell'appartenenza ad un determinato gruppo sociale. Ogni fotografia, caratterizzata dal costo elevato, doveva avere una specifica funzione; ci si rivolgeva ad un fotografo per documentare solo i momenti fondamentali della vita, dalla nascita al battesimo, dal matrimonio fino alle immagini strazianti dei funerali. Ed è proprio così che sono nati i primi cosiddetti album di famiglia: un susseguirsi di immagini collocate e ben disposte in raccoglitori, il cui fine era quello di tramandare ai posteri rappresentazioni di sé. Fermare un frammento di realtà su un supporto fisico, immortalare quei determinati attimi di vita *per ricordo*. «È l'idea stessa di *bloccare*, a collocare l'immagine prodotta in un contesto di trascorso, passato» (Galasso, 2016, p.91). Il passato, d'altra parte, può essere ricostruito solo a partire dai documenti a disposizione, sia che essi siano scritti, opere d'arte o specificatamente fotografie; «l'immagine ha fatto ciò che l'occhio non ha potuto mai fare: ha isolato settori della realtà, li ha fermati e li ha conservati nel tempo», si può dire li ha bloccati. Così facendo la fotografia ha permesso di testimoniare visivamente trasfor-

mazioni storiche, sociali, umani, materializzandone fisicamente il ricordo (Frezza, 2008, p.157).

Il rapporto memoria-immagine è stato oggetto di studi e ricerche anche dal punto vista artistico; nell'arte contemporanea diversi esponenti si sono soffermati sull'archivio come elemento e oggetto di indagine. Spesso più che sistemi archivistici in senso stretto, gli artisti hanno tentato di avvalersi dell'archivio come medium per realizzare nuove visioni e ricostruzioni del mondo. Baldacci parla di

sistemi ideati dagli artisti [come] metafore della memoria e della documentalità, display archivistici che sovvertono i tradizionali criteri di classificazione delle nostre conoscenze e che si precisano come dispositivi processuali e partecipativi, come strumenti strategici di resistenza esistenziale e sociopolitica (2016, p.10).

Tra queste diverse tipologie messe in campo, una di particolare rilievo è l'atlante. Considerato da sempre come un sistema di raccolta sistematica di mappe, ha subito un boom con la diffusione della fotografia, slegandolo così dall'esclusivo ambito geografico o astronomico. Precursore tra altri in questo montaggio di immagini inerenti a determinate memorie artistiche e culturali è stato Aby Warburg; storico e critico d'arte tedesco, ha dedicato ampia parte della propria vita di studioso al Rinascimento fiorentino creando un complesso progetto di ricerca, il cosiddetto Atlante iconografico di Mnemosyne. In questo *Bilderatlas*, atlante figurativo dedicato alla memoria, in cui sono contenute un migliaio di fotografie sapientemente composte e assemblate, le immagini sono oggetto privilegiato di studio in quanto sono un modo immediato di *dire il mondo*. Secondo il suo celebre motto, *dare la parola all'immagine*, significava prima di tutto pensare per immagini. Le rappresentazioni dotate di un primordiale potere energetico di evocazione, costituiscono secondo Warburg, i principali veicoli e supporti della tradizione culturale e della memoria sociale, che anche in questo modo può essere riattivata.

L'opera di Warburg risalente agli anni venti, continua ad essere considerata positivamente come dispositivo di conoscenza visiva.

Alcuni aspetti chiave come la visione simultanea del singolare e del plurale, il rapporto non gerarchico tra gli elementi, l'eterogeneità, la struttura aperta, e così via, sono

questioni nodali del metodo epistemologico warburghiano, che, ben prima dell'avvento di Internet, hanno consentito di avere uno sguardo complessivo e diacronico sul mondo risvegliando l'utopia della conoscenza totale (*ibidem*).

Dunque, riepilogando, la fotografia è da considerarsi

un vero e proprio ricordo concreto, tangibile e condivisibile. Il suo potere mestico è così profondo che, moltissime volte, invece di ricordarci dei dettagli reali ci viene in mente la fotografia di quel momento (Galasso, 2016, p.93).

Ciò è tanto vero per il passato, gli album di famiglia, di viaggi, documentazioni individuali o collettive, quanto per il contesto presente dove la fotografia, influenzata dalle nuove tecnologie, scandisce ogni singolo momento.

36

FIG. 6
Aby Warburg,
*Bilderatlas
Mnemosyne*,
Nr. 39, 1929.

39





FIG. 7
**Pieter Bruegel
il Giovane,**
*L'avvocato del
villaggio*, 1617-
1622 ca.

Il dipinto
cattura la vita
frenetica dei
documenti, la
storia sociale
degli archivi.

Registrazione la memoria per gli archivi: tutelare, proteggerla e organizzarla

CAPITOLO 2

2.1 CONSERVARE LA MEMORIA

2.2 CHE COS'È UN ARCHIVIO

2.3 NASCITA DELL'ARCHIVIO

2.4 VALORE ARCHIVISTICO

2.5 IL FASCINO DELL'ARCHIVIO

2.6 ARCHIVI DIGITALI

Ogni individuo ha da sempre avuto esigenza di appuntare i propri ricordi, di registrare il proprio vissuto. Una conservazione della memoria che ha permesso e consente tutt'oggi la contemplazione del passato, in un continuo rapporto con presente e futuro. Se un tempo registrare e trasmettere la memoria erano attività svolte in forma orale, con l'arrivo dei documenti cartacei la memoria ha assunto una nuova struttura. Tuttavia sarebbe impensabile conservare e ricordare tutto; come la nostra mente compie una selezione dei ricordi, così anche di fronte a dei documenti vengono fatte delle scelte, non solamente di organizzazione della memoria. Ogni attività di raccolta e rimontaggio, compresa l'archiviazione, è impensabile senza un esercizio di selezione, principio che regola dunque non solo i processi artistici e culturale, ma sostanzialmente anche la nostra struttura biologica. Compiere delle scelte è il primo passo per fare ordine evitando di soccombere al caos. Il concetto di archivio che viene affrontato in questo capitolo, a cui si affianca di pari passo il concetto di selezione e organizzazione, può assumere

diverse sfaccettature, dal luogo conservatore all'insieme delle carte conservate. Ad ogni modo, l'archivio, se pensato come uno dei modi possibili di trasmettere il sapere, non può essere sintetizzato nella mera conservazione passiva dei documenti. Il lavoro di un archivio, riassumibile in quattro fasi (raccolta, selezione, conservazione e accessibilità), è un continuo susseguirsi di processi attivi, distinti da dinamiche proprie e accumulati da un obiettivo di tutela e trasmissione «utile a mantener vive le tracce mnestiche, allontanandole dal pericolo di un oblio non programmato» (Galasso, 2016, p.113). Tutto ciò è amplificato oggi, in un momento storico in cui, dagli archivi composti esclusivamente da documenti cartacei, hanno iniziato a nascere archivi digitali, composti da materiale virtuale; e allo stesso tempo gli archivi storici si sono lanciati nel mondo digitale attraverso opere di digitalizzazione e messa in rete.



FIG. 8
Central Social
Institution,
Praga,
Repubblica
Ceca, 1937.

Considerato
il più grande
archivio di
file verticali al
mondo. Nella
foto a lato

le postazioni di
lavoro mobili
utilizzate per
accedere
ai cassetti
dell'archivio.

2.1 CONSERVARE LA MEMORIA

43

Lasciare memoria di sé è esigenza esistenziale dei singoli individui, ma anche delle istituzioni [...]. La conoscenza del passato è per la società ciò che la bussola o le stelle del cielo o il radar sono per il navigante. Senza quegli strumenti il marinaio è tagliato fuori del mondo, alla deriva (Bertini, 2008, p.7).

Una metafora affascinante, questa espressa da Bertini, ma allo stesso tempo diretta per sottolineare l'importanza del ricordare; essere tagliati fuori dal mondo, perdere la propria identità personale e così anche quella collettiva, che come si è visto sono estremamente connesse. Senza il ricordo cesserebbe la storia, non potrebbero essere contemplati né il passato né tantomeno il futuro (*ivi*, p.8).

Eppure, si potrebbe dire per fortuna, «si conserva la memoria del presente-passato (e non solo quella propriamente documentaria) perché si crede nel futuro» (Zanni Rosiello, 2009, p.104). Così è sempre stato anche in passato, ed è il motivo per cui negli anni gruppi di carte più o meno consistenti o archivi già formati sono stati conservati, a volte consapevoli del valore che esse potessero avere, altre volte per inerzia e pigrizia dei possessori. In generale però la concezione popolare considerava l'utilizzo delle carte che si detenevano, un modo per mantenerle

vive, per conservarle. Ritenerle di scarsa importanza o di nessuna utilità, le ha spesso condannate al disinteresse o all'oblio prima e all'abbandono o alla distruzione poi (*ivi*, pp.74-75). Una cosa però è certa,

la memoria deve essere organizzata: non avrebbe senso ricordare singoli eventi, episodi, persone, senza una collocazione nel tempo e nello spazio, una successione cronologica, l'inquadramento nel loro contesto (Lodolini, 2011, p.15).

In quest'ottica l'associazione fra memoria e archivio può sembrare per molti versi ovvia. In realtà, come fa presente Vitali,

le cose sono un po' più complicate, poiché è il significato e la portata di quell'accostamento che, in tempi recenti, è andato trasformandosi. Una delle ragioni di ciò risiede nell'ampio spettro semantico che ha acquistato il termine *memoria* (Giuva, Vitali & Zanni Rosiello, 2007, p.105).

A tal proposito, la già citata docente Aleida Assmann, studiosa della memoria quale principio fondante attorno al quale si configurano le comunità e la cultura, ha elaborato nel corso degli anni una differenziazione tra quelle che chiama *memoria funzionale* e *memoria archivistica*. La prima è una

memoria strutturata da un processo di scelta, di collegamento, di costruzione del senso. Essa è costituita da quegli elementi del passato che, per molteplici finalità e secondo modalità diverse, sono riattualizzati e reinseriti, in una qualche forma comunicabile, nel circuito dello scambio sociale e culturale (*ivi*, p.108).

Tale memoria si contrappone alla memoria archivistica, chiamata anche memoria-deposito da Vitali (il quale preferisce questa differente formula per evitare confusioni di significato); altro non è che la nube di ricordi non utilizzati, il repertorio delle occasioni perdute e delle opportunità non utilizzate.

Nell'intervista realizzata da Mara Cambiaghi ad Aleida Assmann, si affrontano queste due concezioni cercando di analizzarne il nesso.

I termini *memoria archivistica* e *memoria funzionale* rappresentano una coppia dialettica di concetti che coesistono in un rapporto mutevole, il quale dipende sempre dall'evoluzione tecnologica dei mezzi di comunicazione (Cambiaghi, 2001).

Ad ogni sviluppo tecnologico ed espansione del processo di archiviazione sono seguite sempre strategie culturali, messe in campo per riavvicinare questi poli contrapposti. Ancora oggi questi processi sono in corso; se da un lato infatti stiamo assistendo a un numero sempre maggiore di materiale archiviato, c'è anche la tendenza verso una selezione e riduzione sempre maggiore, così da poterlo orientare nella direzione dei bisogni individuali e collettivi (*ibidem*).

2.2 CHE COS'È UN ARCHIVIO

L'uomo, così come le istituzioni, hanno da sempre avuto l'esigenza di conservare la memoria, di registrarla e trasmetterla; queste attività

sono state effettuate a lungo in forma orale, ovvero con sistemi atti a registrare, in origine, soprattutto notizie statistiche, dati contabili, pagamento di merci, tanto che può dirsi che i primi archivi, formati da questo tipo di documenti, sono anteriori alla nascita stessa della scrittura (Lodolini, 2011, p.15).

Il concetto di archivio ha assunto nel corso degli anni diverse sfaccettature, dettate dal fatto che ogni teorico o archivista ha tentato di proporre di volta in volta la propria personale definizione. Il termine 'archivio' trae origine da un sostantivo greco (ἀρχεῖον) che indicava la residenza dei magistrati e al contempo il complesso dei documenti prodotti da essi e conservati presso le loro sedi. Da questa prima definizione emerge già una dualità di significato; se da un lato viene indicato l'archivio come l'insieme delle carte, con il medesimo termine viene individuato anche il luogo in cui queste carte sono preservate. Evitando qui di elencare le numerose definizioni attribuite all'archivio, si vuole sottolineare la descrizione proposta da Lodolini (*ivi*, p.21) quale

sedimentazione documentaria di un'attività pratica, amministrativa, giuridica che nasce spontaneamente. Zanni Rosiello (2009, p.23) propone come descrizione un testo redatto dal Consiglio internazionale degli archivi, il quale cerca di sintetizzare in tre punti quella che si è visto essere una nozione particolarmente complessa.

- Insieme di documenti che, quali che siano la loro data, la loro forma e il loro supporto materiale, prodotti o ricevuti da qualsivoglia persona fisica o morale e da qualunque ufficio o organismo pubblico o privato nell'esercizio della propria attività, e che sono conservati sia da chi li ha prodotti o dai suoi successori in vista delle proprie necessità, siano trasmessi alle istituzioni archivistiche;
- Istituzione responsabile dell'acquisizione, della conservazione, dell'inventariazione e della consultazione degli archivi;
- Edificio o parte di esso in cui sono conservati e dati in consultazione gli archivi, detto anche deposito di archivi.

Ad ogni modo, l'archivio può essere definito uno dei modi possibili di trasmettere il sapere, il cui compito principale non può essere sintetizzato nella mera conservazione 'passiva' dei documenti.

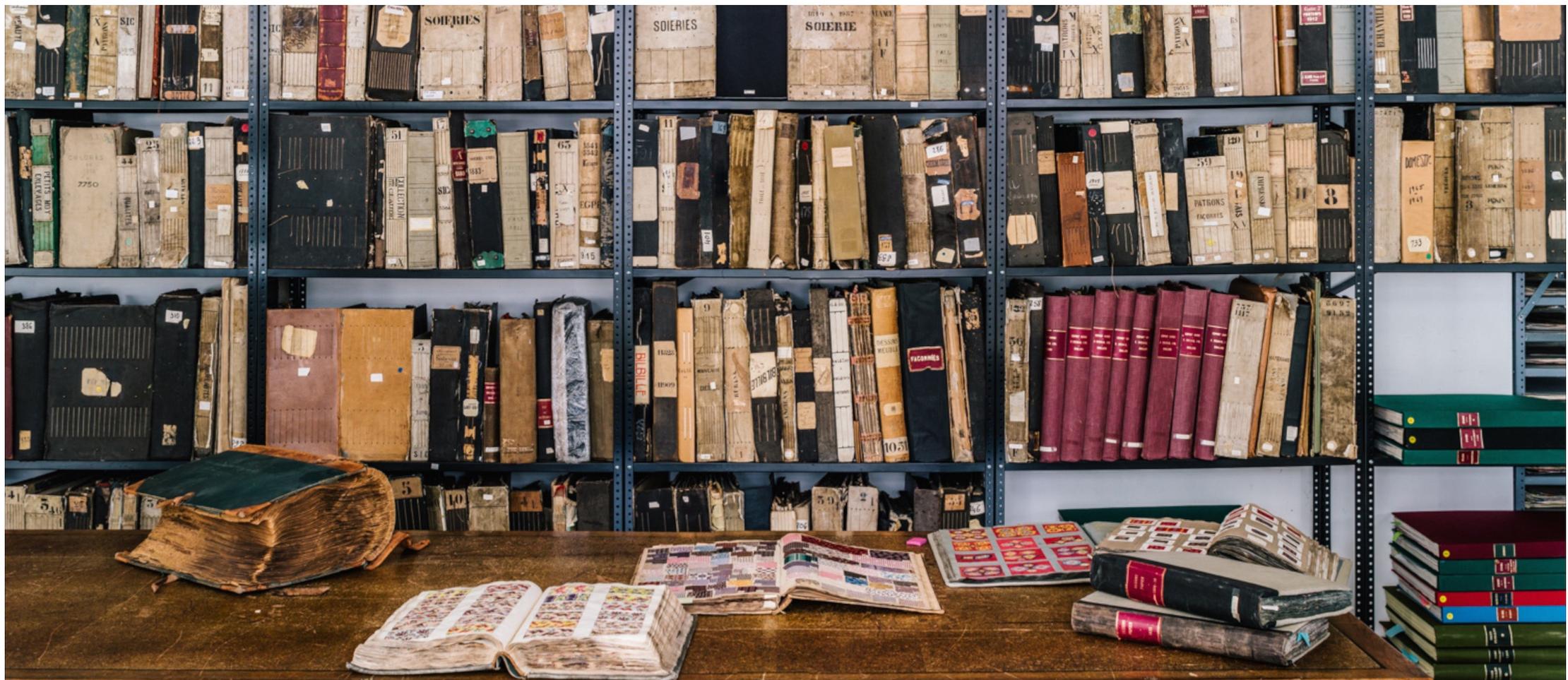
Il lavoro di un archivio, riassumibile in quattro fasi (raccolta, selezione, conservazione e accessibilità), è un continuo susseguirsi di processi attivi, distinti da dinamiche proprie e accumulati da un obiettivo di tutela e trasmissione «utile a mantener vive le tracce mnestiche, allontanandole dal pericolo di un oblio non programmato» (Galasso, 2016, p.113).

Altro aspetto considerevole dei complessi archivistici è che,

al di là della tipologia, del supporto, della data, non basta essere in presenza di un certo numero di documenti per definirli 'archivio' [...]. È il concetto di 'insieme', di insieme connotato da relazioni e nessi, che ne caratterizzano l'intera organicità, a far parte integrante del concetto di archivio (Zanni Rosiello, 2009, p.24).

Distinzione importante da tener presente a riguardo è quella tra archivio e biblioteca; partendo dalla nozione di 'insieme' va ricordato come l'archivio non nasca a priori, ancor prima della composizione dei documenti. Proprietà fondamentale dell'archivio è il vincolo archivistico, ovvero l'insieme di legami e relazioni tra documenti, in quanto risultato dell'attività di un ente, famiglia o individuo e collegati tra loro da nessi logici, necessari e involontari. Tali caratteristiche non sono rintracciabili nella biblioteca e nei testi che questa contiene in quanto ogni unità può essere considerata completa in se stessa e slegata dalle altre.

FIG. 9
The Design
Library,
New York.



2.3 NASCITA DELL'ARCHIVIO

La nascita di un archivio, sia esso legato ad un ente o ad un individuo, è spontanea e la sua formazione non è stabilita in origine. La componente principale da tenere a mente è che la documentazione archivistica non è mai stata redatta e tuttora non viene prodotta con l'intento di conoscere il presente-passato. Il passaggio delle carte da un'area amministrativa e pubblica, o da una privata, a quella culturale con l'istituzione dell'archivio è un trasferimento complesso e spesso poco lineare; qui di seguito si tenterà di schematizzarlo e riassumerlo.

La vita dei complessi di documenti passa attraverso almeno tre fasi, a cui si aggiunge una quarta definita dell'accessibilità, caratterizzata dalla valorizzazione e comunicazione del fondo archivistico.

I documenti vengono posti in essere da un ufficio o da un ente, o anche da una persona fisica o da una famiglia, nel corso dello svolgimento della propria attività istituzionale. [...] Le carte costituiscono 'archivio corrente' o 'registratura corrente' sino a quando sono in corso di trattazione (nel primo significato) o si riferiscono ad affari da poco conclusi e possono perciò essere ancora frequentemente utilizzato dall'ufficio (Lodolini, 2011, p.35-37).

Questa prima fase non ha una durata precisa, può sensibilmente variare a seconda della tipologia e del contenuto dei singoli documenti. Concretizzando in un esempio tale concetto, un archivio di progetto contenente disegni tecnici, piante e così via mantiene l'aggettivo di 'corrente' fintanto che questi ultimi sono utili alla conservazione e alla manutenzione delle architetture. «Esaurita questa prima fase, i documenti passano dall'archivio corrente o registratura corrente ad un 'archivio di deposito' o 'registratura di deposito'» (*ibidem*).

Come per la fase precedente, anche questo periodo non ha durata stabilita; le carte contenute in tali archivi possono essere ugualmente consultate ma essendo di uso meno frequente da parte dell'ufficio o ente produttore vengono ritenute di minore utilità. Un aspetto interessante da sottolineare è l'esistenza di una duplice terminologia per definire le prime due fasi di composizione di un archivio; al di là delle sottili differenze di vocaboli tra un paese e l'altro, Lodolini osserva come siano vigenti diverse scuole di pensiero: da un lato chi considera fin da subito l'insieme dei documenti come un archivio e chi invece ritiene quest'ultimo solamente un complesso di carte o materiali vari (da qui il nome registratura, corrente o di deposito).

Infine, quando i documenti hanno esaurito di massima la loro funzione amministrativa, si opera una scelta. I documenti così detti privi di ulteriore valore o 'inutili' (ma si dovrebbe dire 'i documenti che si presume possano essere meno utili', perché di documenti inutili non ne esistono) vengono distrutti; quelli considerati di maggior valore permanente e, per conseguenza, utili per fini culturali passano ad un 'archivio storico' o 'archivio generale' o 'archivio definitivo' (Lodolini, 2011, p.39).

Il delicato passaggio che intercorre tra il secondo e il terzo periodo del cosiddetto ciclo di vita dei documenti, nonché la fase denominata di selezione conservativa o di scarto (anche se si preferisce la prima, per la sua accezione più positiva), è stato un tema a lungo dibattuto dai teorici archivisti, in particolare per le modalità con cui questo doveva essere eseguito. Lodolini in *Archivistica* addirittura accusa l'opera

di selezione o 'scarto' come un'azione 'antiarchivistica', in quanto così facendo si crea una rottura al vincolo originario, al legame che univa i diversi documenti. Tuttavia, come già si è sottolineato, una fase di selezione è inevitabile, proprio a causa dell'impossibilità fisica e materiale di conservare tutto.

52

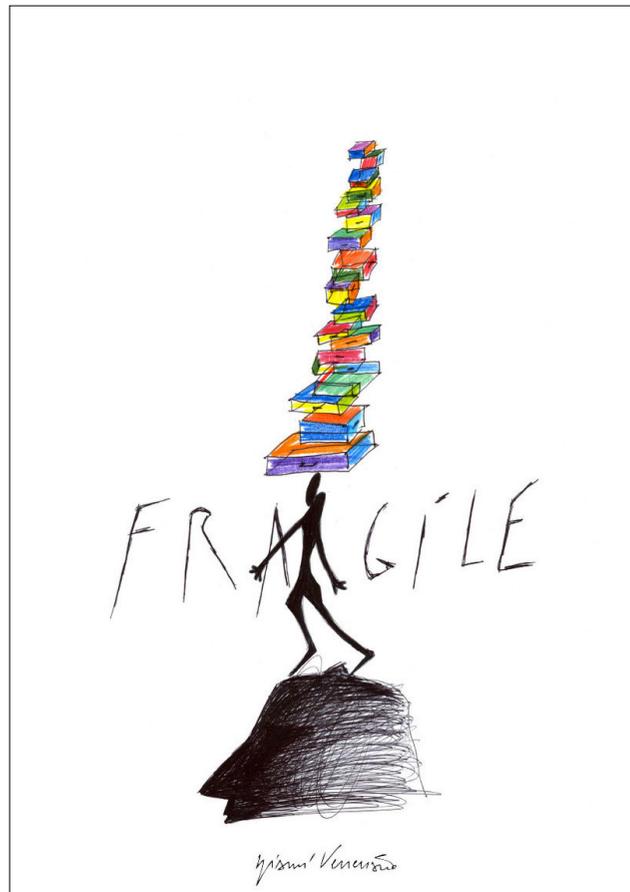


FIG. 10
Gianni
Veneziano,
Fragile
22.01.2011,
Daysign.

2.4 VALORE ARCHIVISTICO LA FASE DI SELEZIONE DEI DOCUMENTI

53

Come già evidenziato in precedenza, gli archivi nascono, si sviluppano ed evolvono secondo un processo comunemente denominato oggi 'ciclo di vita dei documenti'; l'ideale condiviso, che ha determinato la struttura della formazione degli archivi, era quello di «utilizzare per un qualche motivo le carte che si detenevano [in quanto] era un modo per mantenerle *vive*» (Zanni Rosiello, 2009, p.74). Oggetti, documenti e materiali che non devono essere dimenticati, ma che devono o forse meglio dovrebbero essere salvaguardati, raccolti e valorizzati. Cristina Baldacci nel suo volume *Archivi impossibili* (2016) riprendendo alcuni passi di Aleida Assmann afferma come ci si trovi oggi di fronte ad un vero e proprio paradigma culturale, in cui l'archivio e la discarica (luogo in cui le tracce del passato si disperdono perché considerate logore e prive di interesse) vengono considerate «due facce di una stessa medaglia e possono perciò essere considerati emblema e sintomo del ricordo e dell'oblio».

In questa antitesi di concetti, citando nuovamente Zanni Rosiello,

o si ritiene che l'oblio è parte della trasmissione della stessa memoria e si prende atto del paradosso secondo il quale una determinata attività distruttiva fa parte di quella conservativa e allora

si cerca nei limiti del possibile di esercitarla al meglio, [...] o si nega nel modo più assoluto l'opportunità e la necessità di operazioni di selezione e quindi l'eventualità di eliminare, nell'ambito di una mediata politica conservativa, almeno parte della documentazione che si va accumulando (2009, p.49).

Ogni attività di raccolta e rimontaggio, compresa l'archiviazione, è impensabile senza un esercizio di selezione, principio che regola non solo i processi artistici e culturale, ma sostanzialmente anche la nostra struttura biologica. «Compiere delle scelte è il primo passo per fare ordine evitando di soccombere al caos». Senza un'organizzazione degli avvenimenti del passato non esisterebbe neppure l'archivio. Wolfgang Ernst, teorico odierno dei media, riassume questo concetto molto chiaramente:

l'archivio è ciò che i dati tramandano come informazione; il materiale asistemico e strutturalmente disorganizzato non può diventare strumento né di memorizzazione, né di trasmissione di informazioni. Laddove al disordine degli elementi non viene dato un ordine e si verifica ogni possibilità, ovvero laddove non sussiste alcun sistema tassonomico, ma soltanto un ammasso entropico amorfo, non può esserci informazione

(citato in Baldacci, 2016, p.44).

Secondo quali modalità quindi occorre procedere al fine compiere una selezione conservativa? Il tema della selezione dei documenti, delle

modalità con le quali filtrarli, è uno dei più discussi (anche a causa degli errori commessi in passato). Quello che si può certamente affermare è l'impossibilità di determinare un metodo applicabile a qualsivoglia archivio.

Durante la fase di selezione e valutazione dei documenti gli aspetti principali da tener presente sono: la maturità archivistica, vale a dire assicurarsi che le carte abbiano perduto utilità per l'ufficio o ente, e il valore archivistico; ben diverso dall'interesse amministrativo, tantomeno dal valore inteso economicamente, il valore archivistico non è determinato dall'uso dei documenti o dalla possibilità di essere utilizzati, bensì dalla testimonianza e dall'importanza culturale che trasmettono.

Dunque concludendo, «come molti autorevoli archivisti hanno evidenziato, lo scarto è il compromesso fra l'esigenza di conservare tutta la documentazione prodotta e la realtà dei fatti che rende impossibile una conservazione totale. Il concetto stesso di selezione è indissolubilmente connesso a quello di conservazione» (Bertini, 2008, p.49).

La nostra epoca, secondo Arjun Appadurai, antropologo statunitense, è caratterizzata nella sfera sociale dall'immaginazione, la quale è alimentata da una riserva inesauribile, il passato, visto come deposito sincronico di scenari culturali cui fare ricorso come meglio si crede (citato in Giuva, Vitali & Zanni Rosiello, 2007, introduzione). In questo panorama si inseriscono a pieno titolo gli archivi. All'incrocio tra le molteplici forme d'uso del passato, gli archivi sono fonte preziosa per riscoprire memoria pubbliche o private, per ricostruire genealogie familiari, per fondare o recuperare identità individuali o collettive.

Un pubblico di tipo nuovo e tendenzialmente *di massa*, o comunque molto più articolato e composito di un tempo, si rivolge così alle istituzioni archivistiche, ponendo a queste ultime, e agli archivisti che vi lavorano, inediti interrogativi su come continuare a esercitare, rinnovandolo, il tradizionale ruolo di mediazione culturale fra la documentazione archivistica e i loro utilizzatori (*ivi*, p.IX).

Ed è proprio sulla figura dell'archivista che si sofferma Lodolini; ribadendone il compito, ossia quello di conservare i documenti delle

epoche passate, sottolinea come per

conservare non si intende soltanto nel significato di mera e passiva conservazione materiale, che anzi dell'attività archivistica è l'aspetto meno rilevante, ma soprattutto nel significato di un compito attivo di ricerca scientifica che comprende l'ordinamento, la inventariazione, la valorizzazione del patrimonio archivistico

(Lodolini, 2011, p.23).

Una conservazione che può qui essere definita attiva, un vero e proprio processo continuo che spazia dalla salvaguardia alla valorizzazione e conoscenza del patrimonio racchiuso negli archivi. Le procedure che l'archivista può mettere in campo sono numerose; da semplici pubblicazioni dei suoi riordinamenti sotto forma di guide, inventari, repertori, indici, ad allestimenti di mostre documentari, fino ad attività come laboratorio, lezioni propedeutiche o sperimentazioni didattiche. Le modalità a disposizione sono infinite e allo stesso tempo plasmabili su differenti tipologie di archivio o adattabili a utenze eterogenee. L'aspetto chiave però che va considerato è la visione dell'archivio che oggi si ha, un concetto che sta mutando, anche grazie alle nuove tecnologie digitali. Concezione comune è infatti quella di considerare tali ambienti come "labirinti dove ci si perde" o come un "insieme di inutili e polverose scartoffie" (Giuva, Vitali & Zanni Rosiello, 2007, p.79). Eppure nel contempo suscitano forti poteri evocativi e di coinvolgimento. Il nuovo pubblico, quello *di massa*, composto da persone comuni, si trova immerso in questi ambienti; e proprio qui finisce per provare quel *piacere dell'archivio* di cui gli archivisti e gli storici di professione hanno

spesso parlato come di uno dei tratti più affascinanti del loro lavoro (*ibidem*). Questo nuovo pubblico è animato dalla volontà di scoprire e stabilire un rapporto con il passato, riscoprendo identità individuali, collettive o legate al territorio, il tutto in una relazione diretta ed immediata. In un approccio di questo tipo l'attuale visitatore oltre a varcare le soglie degli archivi, cerca e si immerge in nuovi siti web pensati appositamente per narrare ed evocare aspetti o elementi del passato, costruendo vere e proprie comunità di utenti.

Per concludere,

58

l'archivio come dispositivo e sistema, ma anche come istituzione, è [quindi] in fase di transizione. A cambiare sono non solo il suo stato e il suo funzionamento (gli archivi hanno smesso di essere unicamente organismi fisici, statici, chiusi), ma anche il modo in cui lo interpretiamo e l'uso che facciamo (Baldacci, 2016, p.157).



FIG. 11
Kseniia
Gorshkova,
Web Archive,
2019.

2.6 ARCHIVI DIGITALI

59

«Gli archivi non sono più soltanto cartacei. Sono anche, e lo saranno sempre di più in futuro, digitali» (Giuva, Vitali & Zanni Rosiello, 2007, p.34). L'avvento della società globale, l'esplosione dell'universo digitale e la crescita demografica stanno mettendo in crisi la trasmissione del sapere umanistico e quello delle singole esperienze umane. Il tema dell'archivio in questo determinato periodo storico è un argomento ampiamente trattato non solo da teorici e storici ma anche da esperti di comunicazione e di nuovi media, come una «questione principale della memoria collettiva e della testimonianza culturale non solo generazionale» (Frezza, 2008, p.7). Come sottolineato precedentemente, un nuovo pubblico si sta affacciando al mondo degli archivi; una novità, in un ambiente che per secoli è stata interessata solo da storici e archivisti, strettamente connessa e determinata dagli sviluppi nell'era digitale.

Oggi «gli archivi fanno crescere esponenzialmente l'esigenza sociale di rivitalizzare e usare permanentemente le memorie a valore collettivo depositate nei repertori di comunicazione pubblici e privati» (*ibidem*).

Un aspetto interessante da evidenziare è come nonostante in questi anni «i modi con cui i vari insiemi documentari vengono prodotti, organizzati, trasmessi» si sono rinnovati, il concetto di archivio, visto

appunto come insieme organico di documenti, non è alterato (Zanni Rosiello, 2009, p.43). «Anche i contenuti sono mutati nel tempo, non ci sono più solo testi scritti, ma gli orizzonti conservativi si sono ampliati fino a racchiudere contenuti medial digitali» (Galasso, 2016, p.122).

In questo contesto di “impulso archivistico” - definito così da Hal Foster - mezzi di registrazione, come la fotografia, il video e il computer, sono entrati a far parte della pratica quotidiana, aprendo anche nuove possibilità tecniche; dall'altro lato tuttavia si sono generate anche nuove perplessità sulla loro effettiva efficacia nel dare un ordine e una visione complessiva delle cose, così come nel tramandare la memoria (Baldacci, 2016, p.29). L'introduzione considerevole dell'informatica nel sistema archivistico ha infatti portato a galla alcune problematiche che inevitabilmente devono essere affrontate. Una prima difficoltà riguarda la scelta, la selezione della documentazione da conservare; in un mondo digitale, a differenza di come si è sempre svolto finora, questa fase viene anticipata temporalmente, a monte della produzione documentaria stessa. Se come descrive Zanni Rosiello «la vita dei documenti digitali è tutt'altro che statica» allora per garantirne «nel tempo la conservazione a lungo, [...] il loro accesso, la loro leggibilità e intelligibilità nell'intreccio delle relazioni tra essi intercorse all'interno dei relativi sistemi documentari, occorre progettare l'eventuale trasmissione fin dalla loro stessa nascita» (2009, p.99).

Un altro aspetto problematico è quello dell'evoluzione delle tecniche informatiche. In ambito digitale non è più fattibile parlare di conservazione passiva, inerte, in opposizione a quella attiva, così come avviene in ambito cartaceo.

A causa dell'obsolescenza dell'hardware e del software occorre far migrare i dati da un supporto ad un altro e adottare nuovi formati di memorizzazione, cercando nello stesso tempo di preservare anche i dati (o meglio i metadati) che riguardano la loro provenienza, le loro trasformazioni, i contesti cui sono successivamente appartenuti ecc. (*ivi*, p.100).



FIG. 12
Archivio dei
negativi dello
Stabilimento
Fotografico
Alinari, via
Nazionale a
Firenze,
1910 ca.
Archivi Alinari.

E ancora riguardo agli applicativi digitali, Zanni Rosiello sottolinea come siano essi, fra l'altro, a consentire

ai singoli documenti di mantenere a medio e lungo termine l'*integrità* (cioè che non subiscano impreviste modifiche) e l'*autenticità* (cioè che continuino a essere quello che dicono di essere) (*ivi*, p.100).

In definitiva, le innegabili novità che le nuove tecnologie portano con sé necessitano cambiamenti che sono, secondo Bertini, «innanzitutto di mentalità, prima ancora che funzionali» (2008, p.98). Occorre riprogettare, o alle volte progettare *ex-novo*, gli archivi, concentrandosi su quelle che sono le pratiche di fruizione. Nadia Riccio aggiunge, «alle domande su chi archivia e perché, si affiancano prepotentemente altri quesiti, ossia: *cosa* si archivia? In *che forma*? *Come* si consulta?» (in Frezza, 2008, p.43).

Nonostante tutte le considerazioni del caso,

i progetti di archiviazione online hanno suscitato inizialmente e continuano tuttora ad affascinare ed entusiasmare un pubblico molto ampio, al di fuori di quelli che sono i contesti abituali e istituzionali degli archivi, spinto dalla convinzione che il sapere possa essere messo a disposizione nella sua totalità e raggiungendo la massima accessibilità.

62

L'utente di un archivio, per usare un'espressione di Fausto Colombo del 1986, è un «viaggiatore sui generis, che attraversa cioè lo spazio non fisicamente, ma grazie a una capacità nuova, consistente nel far viaggiare il dato verso di sé» (Colombo, 1986). Un percorso all'interno degli archivi paragonabile ad un viaggio, in cui si è travolti dal piacere della scoperta. Niente di più autentico di quello che si può compiere oggi; grazie all'introduzione delle nuove tecnologie in ambito archivistico, così come in quello museale, sono mutati gli schemi di fruizione, determinando «l'avvicinamento del visitatore/interattore all'oggetto» (Frezza, 2008, p.59). In concomitanza di una sempre più ampia accessibilità e gratuità del web, la caratteristica chiave nel rapporto forma-funzione degli archivi digitali è indubbiamente l'interattività. Alfonso Amendola, sociologo dei processi culturali e comunicativi, arriva a definire l'archivio del futuro come

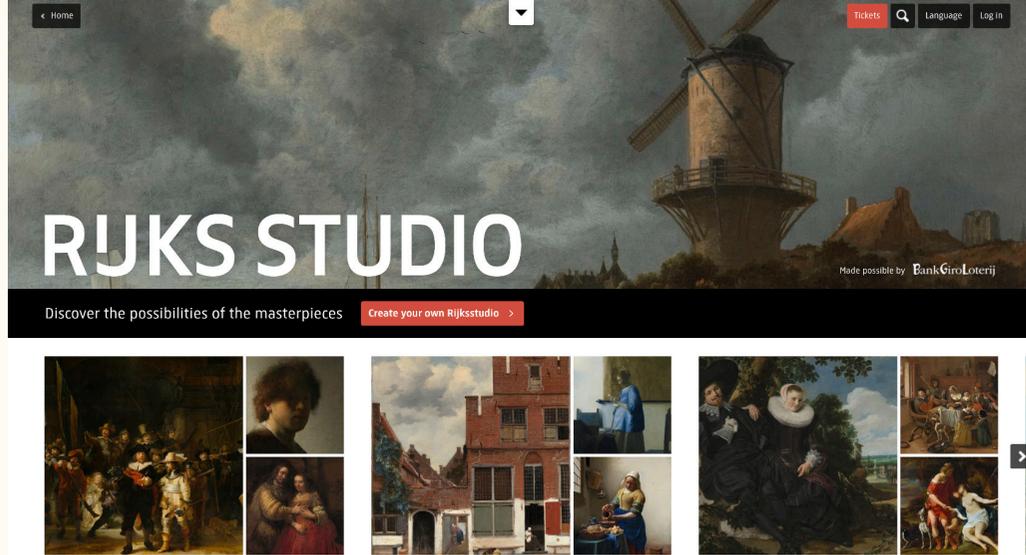
una mediateca innovativa, interattiva e virtuale: infrastruttura portante della conoscenza e del sapere locale e globale, capace sia di conservare e fornire informazioni sia di creare e produrre attivamente, ex novo, forme originali di cultura (in Frezza, 2008, p.112).

Come conclusione di questa riflessione sugli archivi digitali, preme almeno accennare ad un aspetto trattato da Denunzio e Numerico; «qual è lo stato d'animo con il quale un utente interroga un archivio?» (*ivi*, p.34). A tale quesito, secondo i due teorici, vi sono due possibili risposte: cercare qualcosa che già si conosce e la cui esistenza nell'archivio è assicurata, oppure cercare qualcosa di ignoto, sebbene confusamente desiderato. Gli archivi e i sistemi di ricerca e organizzazione hanno per troppo tempo preso in considerazione solo la prima delle due condizioni, fornendo così risposte alle domande che dagli utenti venivano elaborate. Tuttavia, grazie alla diffusione delle tecnologie della comunicazione e attraverso una strutturazione delle interfacce digitali, oggi si può tentare di fornire risultati anche per la seconda tipologia di utenti; necessario in tal caso è che il sistema di ricerca abbia a disposizione informazioni utili alla comprensione dell'ipotetica domanda e di conseguenza alla formulazione di una soluzione (ad esempio indicazioni sull'identità dell'utente, sulle sue preferenze, su un suo background di ricerche e così via).

63

Archivi e musei conservano materiali, opere e documenti, spesso molto celebri, che con una rapida ricerca sui motori di ricerca si possono trovare facilmente; tuttavia vi sono anche ricchissimi archivi che il più delle volte rimangono sconosciuti al grande pubblico e finiscono per rimanere nascosti nei *dietro le quinte*, spuntando solo di tanto in tanto nei costosi cataloghi ma senza mai finire sotto ai faretti delle esposizioni permanenti o delle mostre temporanee.

Fortunatamente negli ultimi anni, grazie anche al costo sempre minore di attività pur impegnative e di lunga durata come la **digitalizzazione**, sembra esserci una sorta di corsa alla **messa online degli archivi**, con fondazioni, biblioteche e musei pronti ad aprire virtualmente le porte delle loro collezioni universalmente e gratuitamente a chiunque abbia una connessione web e un dispositivo per esplorarle.



66

NOME

Rijksmuseum - *Rijksstudio*

TIPOLOGIA

museo, digitalizzazione online

CITTÀ

Amsterdam

ANNO

2013

FIG. 13
Homepage
Rijksstudio.

Nell'epoca della corsa alla digitalizzazione delle opere al fine di renderle disponibili in rete, il Rijksmuseum di Amsterdam ha lanciato nel 2013 un progetto del tutto all'avanguardia nell'ambito museale e archivistico. L'obiettivo è quello di digitalizzare e mettere online tutte le opere dell'intera collezione; le immagini di opere ad altissima risoluzione, sia famose che meno conosciute, possono essere scaricate, ingrandite, condivise, aggiunte a gallerie personali o manipolate senza copyright. Gli utenti sono invitati a far proprie le opere realizzando poster, personalizzando cover e così via. Il progetto, denominato Rijksstudio, è nato proprio con l'intento di offrire la collezione del museo ad un pubblico molto più vasto di quello che ogni anno arriva ad Amsterdam, mettendo a disposizione anche opere che normalmente non sono visibili al pubblico.

www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio



NOME

V&A - *A souvenir*

TIPOLOGIA

archivio museale, pubblicazione
di progetto editoriale

CITTÀ

Londra

ANNO

2015

67

Il Victoria and Albert Museum di Londra raccoglie oltre quattro milioni e mezzo di pezzi, divisi tra le collezioni di architettura, design, ceramiche, oreficeria, moda e costume; queste opere per la stragrande maggioranza (si parla di circa il 75%) non sono accessibili al grande pubblico. Da qui l'idea di realizzare una pubblicazione che mostrasse ai curiosi perlomeno alcune perle d'archivio, selezionate da uno tra i curatori più esperti del museo, Gill Saunders. Il progetto si è concretizzato nel 2015 in una pubblicazione editoriale diventato ora un best seller del museo, tradotto in diverse lingue e dal prezzo modico di 5 sterline.

www.vam.ac.uk/shop/vanda-a-souvenir

FIG. 14
V&A,
A Souvenir,
2015.



68

NOME

British Library - *Turning the page*

TIPOLOGIA

archivio, digitalizzazione online

CITTÀ

Londra

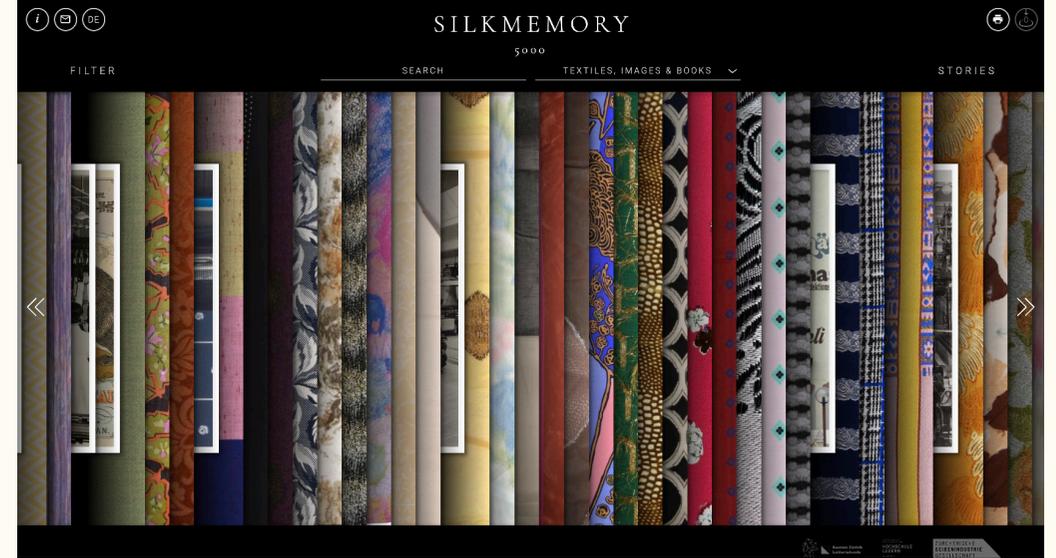
ANNO

2001

FIG. 15
Ethiopic Bible,
Turning the page.

Turning the page è un progetto ideato nel 1996 e lanciato nel 2001, nato con l'intento di dare la possibilità di visualizzare online i libri digitalizzati. Sviluppato inizialmente per la British Library è oggi un sistema acquistabile, utilizzato da diversi musei e istituzioni culturali. L'intento è quello di offrire all'utente la possibilità di sfogliare, di "girare" letteralmente le pagine, di antichi manoscritti e opere custodite nella libreria; capolavori meravigliosi dell'antichità che per l'estrema delicatezza di cui sono caratterizzati non possono continuamente essere sfogliati nella realtà. Un'applicazione della strumentazione tecnica che trae delle difficoltà reali uno spunto progettuale. Infine, ad accompagnare le 35 opere digitalizzate, tra cui manoscritti di Leonardo e alcune tra le più antiche bibbie illustrate, approfondimenti testuali e audio.

www.bl.uk/onlinegallery/virtualbooks/viewall



NOME

SilkMemory

TIPOLOGIA

archivio digitale

CITTÀ

Zurigo

ANNO

2018

69

FIG. 16
Homepage
SilkMemory.

Il portale web SilkMemory fa parte di un campo focale di ricerca della Scuola di arte e design di Lucerna che mira a rivalutare, documentare e comunicare la storia dell'industria della seta nel Cantone di Zurigo. Le collezioni provenienti dalle industrie tessili, sono state studiate e catalogate al fine di creare un portale nel quale inserirle, una volta digitalizzate.

Al di là della possibilità di scegliere cosa visualizzare in base a differenti filtri selezionabili, è interessante la ricerca visuale che è stata fatta per rappresentare l'archivio graficamente; aprendo il sito infatti ciò che appare è una sequenza di tessuti disposti esattamente come un campionario, un di seguito all'altro, pronti ad essere scoperti e svelati come in un vero archivio di tessuti. Ad accompagnare le immagini, una timeline che parte dal 1880 e arriva fino ad oggi.

www.silkmemory.ch/en



70

NOME
Letterform Archive

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
archivio, digitalizzazione online	San Francisco	2015

FIG. 17
Letterform Archive, interni. San Francisco.

FIG. 18
Profilo Instagram @letterform archive.

Parola chiave: tipografia. Dalle pubblicità, ai manifesti, cartoline, riviste, manuali, libri antichi, volumi illustrati, francobolli artistici, copertine di dischi e così via fino a prove scartate ed esperimenti tipografici. Questo è il contenuto del Letterform Archive, un archivio in continua espansione, formalmente costituito da Rob Sanunders, designer e docente, in oltre quarant'anni. Fisicamente l'archivio è uno spazio inaugurato al pubblico nel 2015, a San Francisco appunto. In realtà però è molto più, a partire dalla pagina Instagram @letterformarchive, un vero e proprio tesoro, un archivio digitale dell'archivio stesso; ogni giorno continui aggiornamenti e contenuti riguardanti la grafica e il mondo della tipografia. Recentemente inoltre, con l'espansione continua dei contenuti presenti nell'archivio, si è deciso di investire nella digitalizzazione online, creando un portale online che ad oggi è ancora in versione beta.

letterformarchive.org
instagram @letterformarchive



NOME
Design Library

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
archivio, progetto editoriale, digitalizzazione online	New York	1972 (fondazione)

FIG. 19
Design Library, interni. New York.

FIG. 20
Profilo Instagram @the_design_library.

Fondata dalla textile designer Susan Meller, la Design Library è il più grande archivio mondiale di pattern, con più di 7 milioni di esemplari, tutti conservati negli enormi spazi di un vecchio mulino ristrutturato e riconvertito poco fuori New York. Uno spazio assiduamente frequentato soprattutto da esperti del settore e designer in continua ricerca di ispirazioni. Per tutti coloro che fisicamente non hanno le possibilità di accedere all'archivio, Phaidon ha recentemente pubblicato un volume di circa 300 pagine dal titolo "Patterns: Inside the Design Library", in cui si vuole comunicare e rappresentare almeno una piccola sezione dell'immenso patrimonio. Inoltre, nella corsa mondiale alla digitalizzazione, la Design Library ha istituito un servizio, Kosmos & Satellite, attraverso il quale è possibile venire in possesso delle immagini ad alta risoluzione dei pattern. Infine, non è stato trascurato neppure l'aspetto di social media, grazie alla creazione di un profilo Instagram, in cui, un po' come per altre realtà (vedi il Letterform Archive), si è costituito un archivio pubblico digitale dell'archivio stesso, alla portata di tutti.

design-library.com
instagram @the_design_library



72

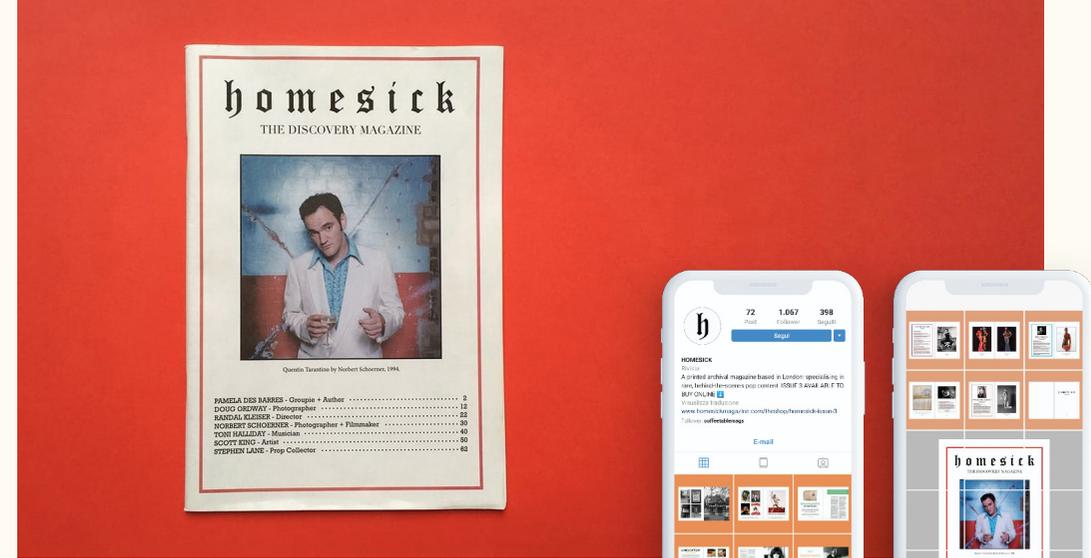
NOME
Archivio magazine

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
progetto editoriale issue n.3	Torino	2017

FIG. 21
Archivio
magazine,
The Challenge
issue, num. 01,
2017.

Archivio Magazine è un progetto editoriale che nasce da un'idea di Promemoria, una heritage agency italiana che aiuta le imprese a raccontare l'identità aziendale attraverso il proprio patrimonio artistico. Avendo giornalmente a che fare con l'immenso patrimonio archivistico, l'obiettivo degli ideatori era proprio quella di far esplodere il potenziale comunicativo, narrativo e visivo, dei materiali custoditi che spesso rimangono ignoti al grande pubblico, confinati a specialisti e cultori. Ad oggi sono stati pubblicati tre numeri, ognuno dei quali è strutturato attorno ad un tema; attraverso questo filo conduttore, nelle pagine si trattano diversi argomenti, spaziando tra arte e moda, cultura e sport, cinema e scienza, storia e fotografia.

www.archiviomagazine.com



NOME
Homesick magazine

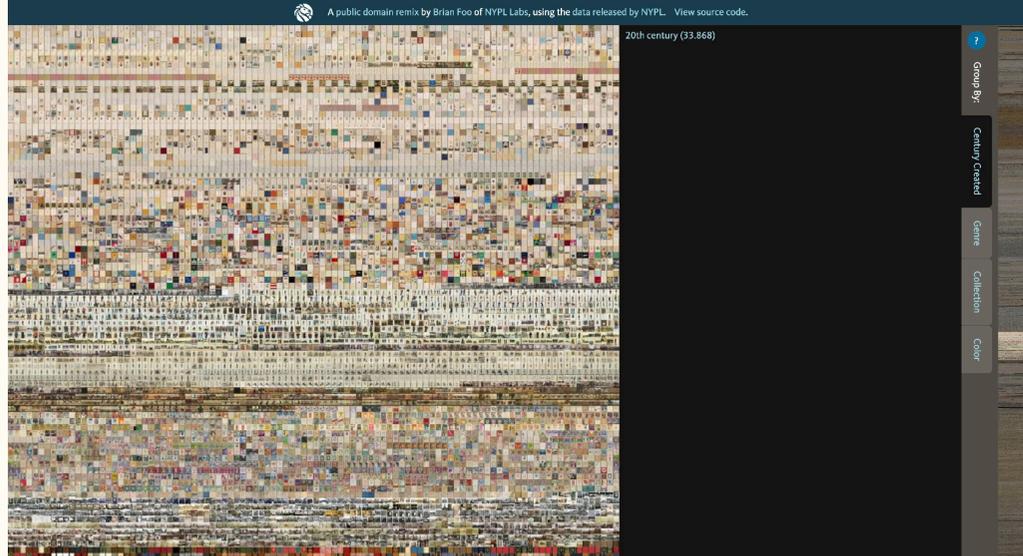
TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
progetto editoriale issue n.3	Londra	2017

Da un'intuizione di Reagan Clare, archivista e ricercatrice visiva, è stato pubblicato nel 2017 il primo numero di Homesick, una pubblicazione free-press per mostrare contenuti archivistici rari e sottoesposti. La struttura editoriale è organizzata attraverso interviste che la stessa Reagan tiene con artisti, designer e ovviamente archivisti. Quello che lei chiede agli interlocutori è di tirar fuori dai cassetti, dalle scatole e dalle soffitte materiale raramente (o mai) visto prima. Il format ha suscitato molto successo e ad oggi sono stati pubblicati tre numeri.

www.homesickmagazine.com
instagram @homesickmagazine

FIG. 22
Homesick,
num. 01, 2017.

FIG. 23
Profilo
Instagram
@homesick
magazine.



74

NOME

New York Public Library

TIPOLOGIA

archivio bibliotecario,
digitalizzazione online

CITTÀ

New York

ANNO

2016

FIG. 24
Homepage
New York
Public Library.

Spinti dall'ondata di digitalizzazione online che ha contagiato tutto il sistema archivistico, bibliotecario e museale più in generale, la New York Public Library ha deciso di scommettere, portando online un vero e proprio esperimento visuale. L'idea di base è stata quella di mettere a disposizione degli utenti un patrimonio di 187 mila documenti, comprendenti tra gli altri: fotografie, illustrazioni, antiche stampe, vecchie mappe, atlanti ingialliti, cartoline, incisioni, litografie.

Entrando nel portale l'impressione che si avverte è quella di essere immersi letteralmente in mare di documenti; un susseguirsi di piccolissime immagini che scrollando possono essere organizzate per anno, per colore e per genere. La particolarità chiave è che al di là del primo impatto, la scelta di selezionare un documento non può che essere casuale, almeno inizialmente; solo dopo aver aperto il primo documento è possibile iniziare a orientarsi attraverso tag, collezioni collegate e così via.

publicdomain.nypl.org — publicdomain.nypl.org/pd-visualization



NOME

Fondazione Franco Albini

TIPOLOGIA

fondazione, archivio

CITTÀ

Milano

ANNO

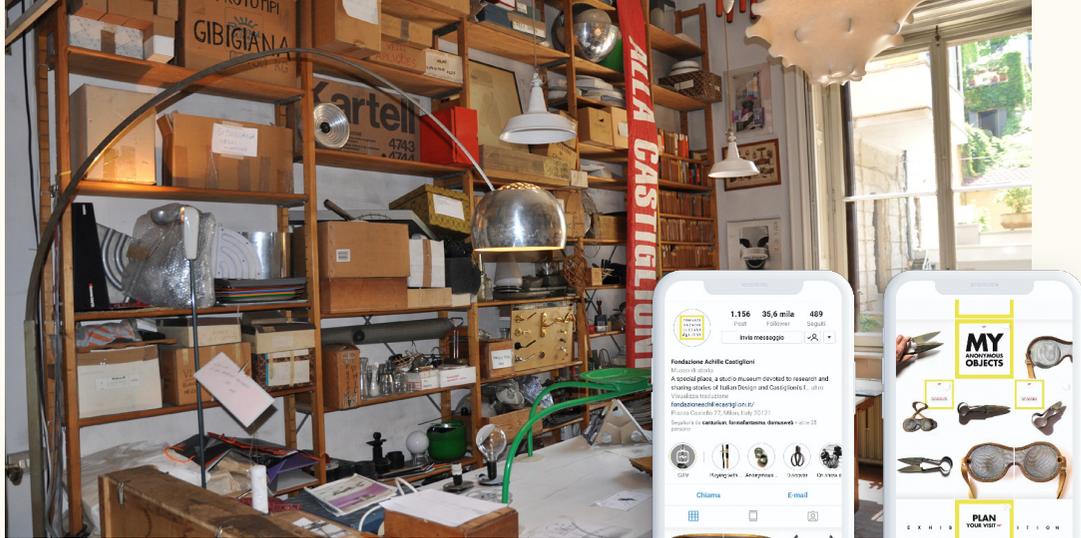
2008

75

Polo culturale aperto al dialogo, al dibattito, alla ricerca e ad una divulgazione attiva nel panorama dell'architettura contemporanea. L'archivio copre tutta l'attività professionale dagli esordi negli anni '30 fino alla collaborazione con Franca Helg, Antonio Piva e Marco Albini. Mission: Divulgare i valori di un "modo di progettare, onesto ed etico, finalizzato al miglioramento della qualità della vita: le invenzioni museali che mirano all'educazione dello spettatore, i pezzi di design capaci di coniugare artigianato e serializzazione e, i progetti urbanistici che rispecchino le esigenze della civiltà moderna." La Fondazione organizza costantemente attività aperte al pubblico, finalizzate al sostegno della ricerca e alla promozione di iniziative culturali legate al mondo dell'arte, della creatività e dell'architettura contemporanea. (mostre, spettacoli, visite guidate, laboratori per bambini)

www.fondazionefrancoalbini.com

FIG. 25
Fondazione
Franco Albini,
interni.
Milano.



76

NOME
Fondazione Achille Castiglioni

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
fondazione, archivio	Milano	2011

FIG. 26
Fondazione
Achille
Castiglioni,
interni. Milano.

FIG. 27
Profilo
Instagram
@fondazione
achille
castiglioni.

La Fondazione Achille Castiglioni forma, promuove e diffonde espressioni della cultura e dell'arte, con particolare attenzione ai settori del design e dell'architettura. In particolare intende promuovere, tutelare e diffondere, in Italia e all'estero il nome e le opere di Achille Castiglioni, come designer ed architetto contribuendo anche alla diffusione ed alla conoscenza del design made in Italy. Con l'apertura al pubblico dello Studio Museo di Piazza Castello 27 si è voluto offrire ai visitatori non solo la vista degli artefatti progettuali dell'architetto, ma anche, attraverso i documenti di archivio, far conoscere l'iter progettuale con il quale Achille Castiglioni ha realizzato le sue opere. La Fondazione si prefigge, inoltre, di compiere ricerche, acquistare, conservare, comunicare, esporre ai fini di studio ed educazione documenti ed oggetti relativi al suo lavoro e più in generale al futuro sviluppo del design.

fondazioneachillecastiglioni.it
instagram @fondazioneachillecastiglioni



77

NOME
Fondazione Vico Magistretti

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
fondazione, archivio	Milano	

FIG. 28
Fondazione
Vico
Magistretti,
interni.
Milano.

La Fondazione studio museo Vico Magistretti, nata nel 2010, è dedicata all'architetto e designer milanese che ha contribuito a creare e a diffondere internazionalmente, tra gli anni Sessanta e Novanta del secolo scorso, l'ItalianDesign. Lo scopo è quello di tutelare e valorizzare l'archivio e con esso il lavoro di Vico Magistretti, ma soprattutto intende mettersi al servizio del pubblico mostrando non solo gli artefatti progettati dall'architetto ma anche l'iter progettuale ad essi relativo, attraverso i documenti d'archivio. La Fondazione ospita nella propria sede mostre di design e architettura e propone visite guidate, conversazioni e incontri sugli stessi temi nonché laboratori e attività educative per gli studenti delle scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado. Per festeggiare il centenario della nascita di Vico Magistretti (1920-2020), la Fondazione studio museo Vico Magistretti ha lanciato il nuovo sito archivio.vicomagistretti.it. Il portale raccoglie schizzi, disegni, planimetrie, relazioni di progetto, fotografie e molto altro riguardante i progetti realizzati e non, di architettura e design.

www.vicomagistretti.it/it
www.archivio.vicomagistretti.it



78

NOME

Storie Milanesi

TIPOLOGIA

Portale online

CITTÀ

Milano

ANNO

2015

FIG. 29
Luoghi, Storie
Milanesi.

Storie Milanesi è un luogo digitale e insieme uno strumento per conoscere – e ascoltare – Milano attraverso 13, tra artisti, architetti, scrittori, designer e collezionisti che a Milano hanno vissuto e lavorato, lasciandovi un patrimonio inestimabile di sapere e cultura, oggi custodito dalle rispettive case-museo e atelier, per la prima volta riuniti in questo progetto inedito a cura di Rosanna Pavoni e Fondazione Adolfo Pini.

Il sito – consultabile da computer, tablet e smartphone – conduce attraverso le narrazioni di Gianni Biondillo e gli approfondimenti a cura di viapiranesi e Chiara Continisio, sulla soglia delle sedi che oggi ufficialmente conservano e promuovono l'opera di tredici milanesi d'eccellenza che, con il loro ingegno e attività, hanno contribuito a forgiare il carattere del capoluogo lombardo. Luoghi, architetture e aneddoti si intrecciano a formare un percorso fuori dall'ordinario che l'utente può a suo piacimento organizzare a partire dagli autori, dai quartieri o dai periodi storici. Diversi livelli di lettura dunque, arricchiti da immagini storiche e dalle originali illustrazioni di Ilaria Cheloni e fotografie di Alessandro Giulio Midlarz che si intersecano a restituire una ricca mappa della città meneghina.

www.storiemilanesi.org

«L'archivio è la raccolta ordinata degli atti di un ente o individuo, costituitasi durante lo svolgimento della sua attività e conservata per il conseguimento degli scopi politici, giuridici e culturali di quell'ente o individuo» (Atzori, 2013). Questa affermazione può riassumere ciò che già nei capitoli precedenti si è evidenziato; in particolare si rimarca l'origine della documentazione, che essendo diretta emanazione delle attività di un ente o di un individuo, ben si differenzia da una collezione. Quest'ultima infatti, assimilabile più ad una raccolta di documenti, viene a costituirsi a posteriori, e di norma non riflette l'attività del soggetto che li ha prodotti.

La seguente raccolta di casi studio intende dunque non soffermarsi sulla natura stessa della documentazione, quanto piuttosto sulle modalità con cui tali raccolte (ibride tra archivio e collezione) si comunicano, principalmente nel web e attraverso i canali di social media.



82

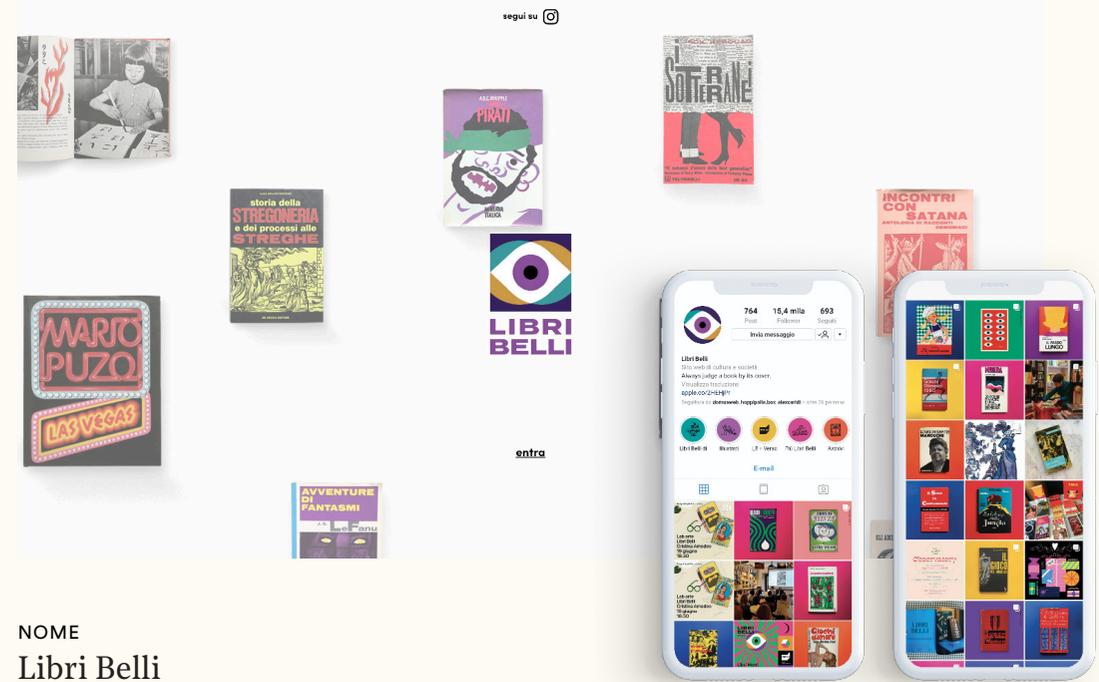
NOME
Archivio Tipografico

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
collezione	Torino	2003

FIG. 30
Spazio -
laboratorio,
Archivio
Tipografico.

Archivio Tipografico nasce a Torino tra i primissimi anni 2000 per iniziativa di Emanuele Mensa. Ibrido tra archivio e collezione, inizialmente comprendeva unicamente macchine tipografiche; solo successivamente a questa raccolta sono stati aggiunti anche i caratteri mobili. Lo spazio, che di fatto è una tipografia a tutti gli effetti, è aperto e funzionante; ad oggi conta circa duemila pezzi di caratteri, ciascuno dei quali raccolto per corpo, dal 6 al 36, al 48, piombo e legno, per i corpi più grandi. Il tutto a disposizione di chi visita e di chi lavora, ovviamente, visto che non si sta parlando di un museo ma di un laboratorio a tutti gli effetti. “Siamo mantenitori in un mondo di innovatori”, così amano definirsi. Per farsi conoscere, oltre ai classici canali di social media, hanno realizzato un sito web; dall’ingresso verso l’interno dell’archivio, come in un percorso virtuale, si è guidati dall’accesso nel sito alle diverse sezioni, dove è possibile scoprire quali sono i materiali della collezione.

www.archiviotipografico.it
instagram @archiviotipografico



NOME
Libri Belli

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
collezione, promozione social	Milano	2017

FIG. 31
Homepage
Libri Belli.

FIG. 32
Profilo
Instagram
@libribelli_ books.

“Chi ha detto che non bisogna giudicare un libro dalla copertina? Se è vero che una brutta può talvolta nascondere delle sorprese, raramente una bella tradirà le aspettative. I Libri Belli sono anche e soprattutto oggetti belli, con copertine che catturano l’attenzione”. Così Livia Satriano racconta il progetto Libri Belli; un sito, e una pagina instagram soprattutto, che di fatto promuove e fa riscoprire libri italiani del passato con belle copertine.

Premessa chiave del progetto è la ricerca: i libri che entrano a far parte della collezione sono cercati e trovati nei mercati, nelle bancarelle e nelle librerie personalmente da Livia, e sono poi accuratamente postate. La pagina Instagram è un vero e proprio tripudio di colori e di grafiche accattivanti, riportate alla luce per essere condivise e perché no, acquistati.

libri-belli.it
instagram @libribelli_books

This is a Poster Archive

This writing is the text about the archive. The archive is a digital resource and online gallery dedicated to celebrating poster design. We hope to draw your attention to and encourage you to look at great poster designs by great poster designers.

For more information or if you have a poster project you'd like to discuss you can email us at hello@thisisposterarchive.com. Follow us on Instagram to see our full archive of posters @thisisposterarchive



84

NOME
This is a Poster Archive

TIPOLOGIA
archivio digitale

CITTÀ
—

ANNO
2017

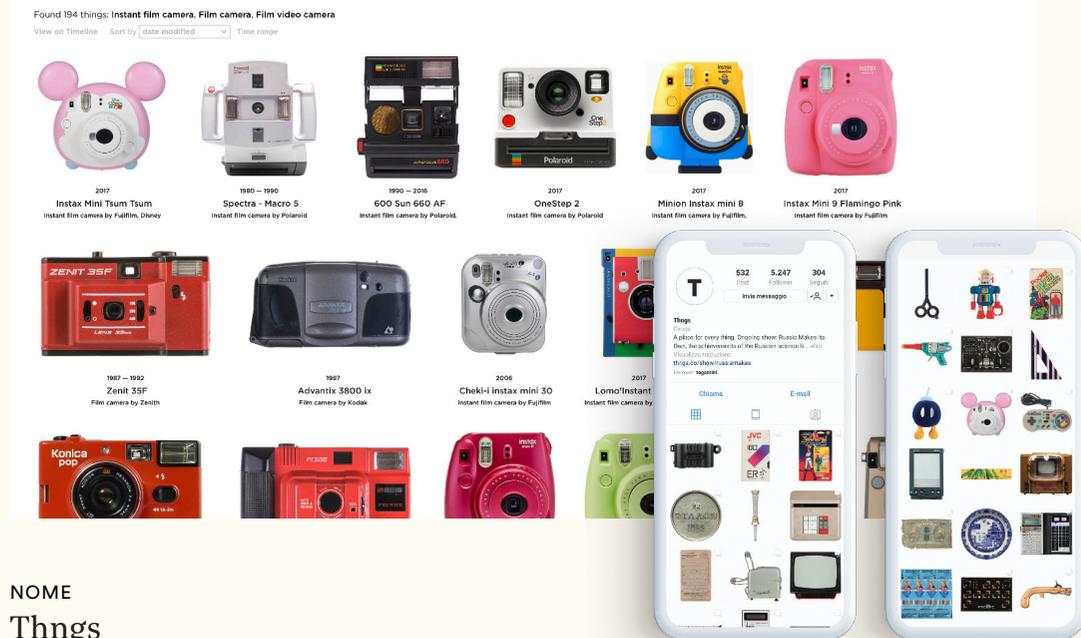
FIG. 33
Homepage
sito, This is a
Poster Archive.

FIG. 34
Profilo
Instagram
@thisisposter
archive.

This is a poster archive nasce nel 2017, di fatto come un account instagram, nato con l'obiettivo, ben dichiarata dal nome, di creare un archivio di poster. Tutti i più grandi designer e artisti che, nella loro carriera, si sono misurati con il formato di poster prima o poi vengono scelti per essere pubblicati.

Ad una rapida occhiata non sembrerebbe esserci una particolare organizzazione dei contenuti pubblicati giornalmente; si possono trovare poster riguardanti qualsivoglia argomento, dalla pubblicità alla musica, dal cinema alla politica, con esempi che cronologicamente vanno dai primi del 1900 alla fine degli anni '80. Tuttavia se si osserva con più attenzione si può notare come la disposizione delle immagine sia dettata da raggruppamenti in piccoli moduli, caratterizzati da affinità estetiche, periodo storico, movimento artistico o autore.

instagram @thisisposterarchive



NOME
Thngs

TIPOLOGIA
archivio digitale

CITTÀ
—

ANNO
2017

“Siamo circondati da cose. Ogni cosa è una fonte di informazioni obiettive, informazioni sul nostro passato, presente e persino futuro. Le cose sono la memoria fisica dell’umanità. Ma le cose si rompono, si danneggiano e scompaiono col tempo. La conservazione fisica di tutte le cose non è possibile, ma possiamo preservare le informazioni che le cose contengono. Salvando informazioni sulla cosa, salviamo la cosa stessa”. Thngs si pone proprio questo come obiettivo: creare una bacheca, un archivio dati infinito, di oggetti del nostro presente ma anche del passato. Di fatto Thngs è una community: ci si può registrare e partecipare attivamente alla formazione della collezione, inserendo nuovi oggetti o creando una vetrina di oggetti preferiti. Una sorta di wikipedia degli oggetti, dove di ogni cosa è possibile avere informazioni su produttore, designer, costo, anno. La pagina instagram del progetto non è da meno; ogni giorno vengono postati nuovi oggetti, o meglio oggetti del passato che entrano a far parte della raccolta.

thngs.co
instagram @thngsco

FIG. 35
Esempio
ricerca
“camera”,
Thngs.

FIG. 36
Profilo
Instagram
@thngsco.



86

NOME
Hymag

TIPOLOGIA

collezione, digitalizzazione online

CITTÀ

Londra

ANNO

dagli anni '80

FIG. 37
Hymag, interni.
Londra.

FIG. 38
Profilo
Instagram
@hymag_.

Ibrido tra collezione e archivio, Hymag è un progetto nato oltre trent'anni, da quando in pratica James Hyman, esperto nel settore dei media, ha iniziato a raccogliere riviste, opuscoli, newsletter, brochure, materiale informativo e altro materiale stampato. Tema che doveva accumulare tutto il materiale era "popular culture in print", ovvero prodotti stampati legati alla cultura popolare. Dopo anni e anni di collezionismo, l'archivio di Hyman è arrivato a contare oltre 5000 pubblicazioni singole e 120mila riviste, tanto da essere insignito con un Guinness World Record come più grande collezione di riviste al mondo. L'obiettivo di James Hyman oggi è digitalizzare tutto, traghettando l'immane archivio analogico in un database elettronico. In attesa del nuovo sito che è in fase di progettazione, James pubblica costantemente su Instagram foto del materiale custodito nell'archivio accompagnate da accurate didascalie esplicative.

hymag.com
instagram @hymag_



NOME
Logo Archive

TIPOLOGIA

collezione, promozione social,
progetto editoriale
issue: n. 5 + n.1 extra

CITTÀ

Londra

ANNO

2015

“Molto seguito da professionisti, studenti e appassionati di grafica, Logo Archive è un account Instagram che offre esattamente ciò che il nome promette: un archivio di loghi, talvolta vecchi di decenni, talvolta di appena qualche anno, alcuni celeberrimi, altri quasi sconosciuti, ma tutti scovati, analizzati e spesso restaurati (nel senso di digitalizzati e trasformati in immagini vettoriali) dal designer britannico Richard Baird”. I marchi, pubblicati al ritmo di uno al giorno, sono sempre presentati in bianco con sfondo nero. Poco più di un anno fa, Baird ha deciso di realizzare delle piccole pubblicazioni, ciascuno dedicato ad un tema specifico, in cui raggruppare e raccontare i loghi pubblicati su Instagram. Il primo numero per esempio era focalizzato sui loghi animali, il secondo su quelli riguardanti la sfera oculare e così via.

logo-archive.org
instagram @logoarchive

FIG. 39
Logo Archive,
issue #1, 2018.

FIG. 40
Profilo
Instagram
@logoarchive.



Il design e gli spazi culturali: pratiche di comunicazione e riattivazione

CAPITOLO 3

3.1 DESIGN E CULTURAL HERITAGE

3.2 FRUIZIONE CULTURALE NELL'ERA DIGITALE

3.3 CORPI, GESTI, RELAZIONI E COMPORTAMENTI

PROTAGONISTI DEGLI SPAZI CULTURALI

3.4 MUSEI ED ATTIVITÀ CULTURALI PARTECIPATIVE

Parlare di archivi significa parlare in una visione più ampia di Beni Culturali, di Cultural Heritage. Una tematica affrontata oggi sotto ogni aspetto, non solamente da storici ed esperti, ma da una comunità più ampia formata anche dai designer. L'avvento della tecnologia nel patrimonio culturale, dai musei, agli archivi e alle biblioteche, ha cambiato il modo di approcciarsi alle opere e ha portato numerosi gruppi di ricerca ad interrogarsi sulle pratiche di comunicazione e di riattivazione di questo patrimonio. In questo capitolo si affronteranno queste tematiche, partendo proprio dall'accostamento del campo del design a quello dei beni culturali; protagonisti del discorso non sono solamente le opere, ma anche e soprattutto il fruitore culturale, e il nuovo popolo dell'arte. Da semplici spettatori assumono un nuovo ruolo, diventano attori dello spazio museale, non seguono più percorsi prestabiliti ma scelgono e personalizzano la propria visita.

Se da un lato quindi cambiano le pratiche allestitivo degli spazi, di pari passo nascono nuove forme di messa in scena dei beni culturali nel mondo digitale. In questa direzione infatti, Spallazzo parla di fenomeno di massa, affermando come «l'accesso alle risorse culturali [sia] oggi un fenomeno di vasta portata che mette in relazione un gran numero di istituzioni culturali, con un pubblico vasto, aumentando in maniera esponenziale la complessità del rapporto tra prodotto culturale e il suo pubblico» (Spallazzo, 2013, p.2).

FIG. 41
Dennis Adams,
*Malraux's
Shoes*, 2012.
Riproduzione
visiva dello
studio di André
Malraux,
autore di
*Le Musée
imaginaire*,
1947.

L'immaginario di un museo
senza pareti: un manifesto
prescientifico dell'era
digitale che mette in scena
lo spostamento dell'oggetto
d'arte fisica e del museo
attraverso la riproduzione
fotografica. Malraux
localizza l'atto creativo nel
processo di assemblaggio,
raggruppamento e
visualizzazione delle opere.

Accostare il termine Design a quello di Beni Culturali avrebbe avuto fino a pochi anni fa il sapore di una provocazione, il gusto paradossale dell'ossimoro. Da un parte il termine Design – per definizione legato all'idea moderna dell'artefatto seriale –, dall'altra una nozione, quella di Beni Culturali, per tradizione legata essenzialmente alla conservazione dell'antico e al valore dell'unicità

(Irace, 2013, p.7).

Un concetto, quest'ultimo, di Cultural Heritage (traducibile in *patrimonio culturale*), che parallelamente al concetto di cultura stessa ha subito nella storia continue evoluzioni.

L'UNESCO definisce da sempre il Patrimonio Culturale come *l'insieme di tutti quegli oggetti fisici prodotti, conservati e trasmessi all'interno di*

una società di generazione in generazione; una considerazione che l'ente circoscrive quindi unicamente ai beni materiali. Solo negli anni più recenti si è iniziato a porre attenzione anche agli aspetti intangibili della cultura, al fine di promuovere la ricchezza delle diversità culturali, in qualsiasi forma ed espressione; ed è proprio in questi anni in cui la cultura materiale si affianca sempre più a quella immateriale, che il Design si fa strada negli enti e nelle istituzioni culturali come «strumento per favorire e promuovere in senso pieno la valorizzazione del patrimonio» (*ivi*, p.8).

Tuttavia, se come afferma Irace, ogni tecnica non è solo uno strumento, ma porta con sé “una visione del mondo”, allora evidentemente anche la semplice conservazione non è più sufficiente. Di conseguenza, anche il Design applicato al campo culturale di musei e archivi, non si limita più a pratiche dell'allestimento e della museografia. Il suo compito etico in una visione della cultura del mondo, è oggi quello di mediazione e relazione, proponendo «modelli e schemi interpretativi che pongano al centro la cultura come espressione critica e non semplice omologazione a canoni imposti dalla suggestione pubblicitaria» (*ivi*, p.9). In quest'ottica, negli ultimi vent'anni il panorama legato al Cultural Heritage è mutato e citando nuovamente Irace, ci si trova immersi in uno scenario che

offre una nuova visione del museo come dispositivo ibrido e complesso, dove non solo immateriale e virtuale convivono a fianco con la fisicità delle opere, ma mettono persino in discussione la sua esistenza come luogo fisicamente determinato (*ivi*, p.13).

Da queste premesse si può quindi attestare una profonda trasformazione del Patrimonio Culturale e delle nozioni di accessibilità ad esso correlate, sempre più connesse ad una tendenza design oriented. Le istituzioni *della memoria* si rinnovano: da prevalenti finalità conservative a quelle (ormai prioritarie) di valorizzazione e comunicazione. I musei, luoghi simbolo del sapere e della cultura, ospitano oggi artefatti che per ragioni temporali, culturali e artistiche possiedono una natura intrinsecamente complessa. Mandelli, trattando il tema dei design

museali, definisce quest'ultimi come sfaccettati, dotati di molteplici significati e passibili di modalità di lettura e fruizione molto diverse in rapporto ai diversi tipi di pubblico e obiettivi. Di conseguenza, è importante che il museo non riduca questa complessità. Proseguendo afferma:

ciò significa trasformare questa stratificazione in varietà, permettendo a ciascuno di ritagliarsi un'esperienza di visita su misura, consentendo la partecipazione attiva del pubblico, stimolando la sfera emotiva e perfino quella ludica; spostando in definitiva l'enfasi dalla conservazione-esposizione all'interazione (Mandelli, Resmini & Rosati, 2011).

94

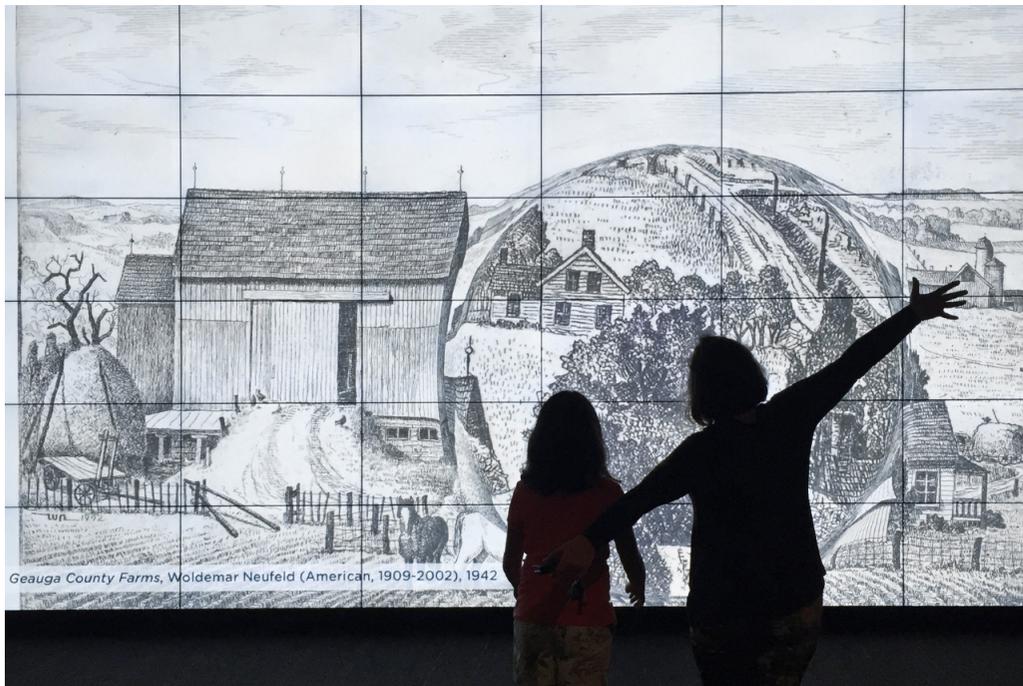


FIG. 42
Cleveland
Museum
of Art.

Se originariamente al concetto di museo era corrisposto un pubblico di ristrette élite sociali ed intellettuali, negli ultimi secoli e ancor di più al giorno d'oggi, questi luoghi aprono le porte alla più vasta declinazione di pubblico nazionale e internazionale; ragione per cui un museo dovrebbe essere progettato come un luogo *flessibile*, in grado di soddisfare tutte le diverse esigenze. In questa prospettiva numerosi esperti di marketing museale, come i fratelli Kotler, sottolineano che «non esistono utenti ma persone, le quali sono diverse l'una dall'altra, e hanno obiettivi diversi che determinano altrettanto diversi modelli di fruizione» (*ibidem*). Il settore di indagine che esplora i comportamenti dell'uomo durante l'esperienza di visita (*l'information seeking behavior*) asserisce come individui diversi attuino strategie di ricerca differenti in quanto dotati di bisogni e obiettivi informativi differenti; anche lo stesso individuo, in tempi diversi, adotta strategie differenti perché lo scopo di ricerca è differente. In questo senso quindi, l'architettura dell'informazione sostiene che un buon sistema informativo (e da questo punto di vista anche il museo lo è) dovrebbe essere flessibile, capace cioè di adattarsi a questa pluralità di comportamenti di esplorazione o ricerca messi in atto dal pubblico sotto la spinta delle varie esigenze (*ibidem*).

In generale, «la nostra interazione con luoghi e persone genera storie» (Rosati, 2015). E questa continua influenza è enfatizzata in un ambiente di tipo museale dove, come «in un ipertesto, i nodi (ossia i pezzi del museo) sono univoci (per identità e per collocazione), ma i percorsi per collegarli (gli itinerari compiuti dal pubblico) possono essere molteplici, così come pure i livelli di lettura» (Mandelli, Resmini & Rosati, 2011). Questo è ciò che intende anche Giuliana Bruno, citata da Mandelli, quando parla dei luoghi come palinsesti mnemonici.

I flussi e le interazioni delle persone all'interno degli ambienti trasformano effettivamente questi ultimi in testi, in *architextures*, paesaggi e mappe emozionali: allo spazio fisico viene quindi a sovrapporsi uno spazio esperienziale frutto dell'interazione del pubblico con lo spazio medesimo (*ibidem*).

95

Le interazioni, i percorsi, i tracciati emozionali sono dunque storie, scritte e riscritte di continuo dalle persone che in questi spazi agiscono come penne.



FIG. 43
Cooper Hewitt
Smithsonian
Design
Museum, New
York, 2015.
Progetto a
cura di: Diller
Scofidio +
Renfro.

In questo museo tutto comincia prima della visita, che si può pianificare sul sito del museo seguendo le suggestioni più diverse, perfino le sfumature di colore che accomunano i diversi oggetti o le loro dimensioni. Prosegue nel museo, dove si gira con una penna interattiva; questa permette per esempio di disegnare o salvarsi gli oggetti. Terminata la visita, al ritorno a casa, collegandosi al sito si può ripercorre la propria visita, completa di tutto ciò che si è ammirato e creato, compreso appunti e disegni.

In architettura è stato coniato il concetto di *pace layering* (letteralmente ritmo di stratificazione); una teoria, proposta inizialmente da Stewart Brand, che sostiene come gli edifici apprendano, non siano cioè entità stabili e definite una volta per tutte ma si modifichino in seguito all'azione dell'uomo e dell'ambiente (*ibidem*). Secondo Rosati, architetto dell'informazione, «registrare queste storie, renderle disponibili a futura memoria, renderle manipolabili, schiude opportunità infinite, è una ricchezza enorme». Diversamente, «in assenza di qualcuno o qualcosa che le raccolga e ne prolunghi l'esistenza, il più delle volte queste storie sono destinate all'oblio» (Rosati, 2015).

In tale concezione anche i sistemi informativi, al pari degli edifici, sono sistemi complessi composti di diversi livelli o strati che evolvono con velocità e modalità differenti: i tag e i contenuti generati dagli utenti dal basso costituiscono lo strato di evoluzione più rapida, mentre i sistemi di navigazione e i contenuti costruiti dall'alto dai progettisti o dagli esperti di settore costituiscono i livelli più stabili (Mandelli, Resmini & Rosati, 2011).

Nella seguente tabella è proposta una schematizzazione attraverso punti chiave del concetto di *pace layering* applicato al museo.

<i>Pace layering theory</i>	<i>Web</i>	<i>Museo come edificio</i>	<i>Museo come architettura informativa</i>
Strati lenti = conservazione, top-down	Tassonomie, navigazione persistente (categorie o sezioni)	Struttura architettonica portante	Collocazione e percorsi stabiliti dai curatori; spazio fisico; atomi
Strati veloci = innovazione, bottom-up	Folksonomy o tagging, user-generated content	Interni, destinazione delle sale	Percorsi e interazioni attuate dal pubblico; spazio esperienziale; bit

SCHEMA 1
La teoria del
pace layering
applicata al museo,
(Mandelli,
Resmini &
Rosati, 2011).

Concludendo, se, come è stato fin qui affermato, il museo si sta trasformando da luogo di conservazione a luogo di esperienza, allora anche la progettazione degli spazi, e di conseguenza dell'esperienza di visita, deve essere rivista. Fino ad oggi, nella gestione museale ha infatti prevalso un modello progettuale *top-down*: un design calato dall'alto dal curatore e che il pubblico si limita a usare così com'è (Rosati, 2015). Tuttavia, con l'obiettivo prefissato di uno spazio sempre più flessibile, i percorsi pensati dall'alto da esperti e storici dell'arte non sono più sufficienti. Se come si è visto in precedenza, le interazioni del pubblico con l'ambiente-museo sono preservate in qualche forma, diviene possibile immaginare un loro recupero e riuso per arricchire e personalizzare ulteriormente l'esperienza di visita. Così procedendo, i percorsi non sono esclusivamente progettati a priori da un esperto, ma costruiti direttamente dal pubblico secondo meccanismi simili a quelli dei social network e del web 2.0 in genere (Mandelli, Resmini & Rosati, 2011). Un'evoluzione che da *read-only*, quale è sempre stata concettualmente la visita e il museo stesso, si è sviluppata in una cultura *read-write*, portando con sé un ruolo attivo del pubblico, che da utente si trasforma a sua volta in autore (Rosati, 2015). «Lo spazio dunque, disegnato dall'alto (*top-down*) viene così rimodellato dal basso dalle persone (*bottom-up*), secondo un paradigma di azione e retroazione continua che modifica l'impianto preesistente» (Rosati, 2015).

In questa prospettiva, si potrebbe pensare allora che il ruolo del designer diminuisca, ma non è così. L'idea che *l'architettura dell'informazione* e tutti gli autori citati fin qui sostengono non è quella di un annullamento della figura del designer o della progettazione a tavolino di tipo *top-down*.

È invece quella di vedere le architetture informative, i luoghi, i servizi e le stesse città come ecosistemi, cioè come sistemi complessi in cui i processi *top-down* possano venire bilanciati da quelli *bottom-up* e viceversa, in un dialogo senza fine.

(Mandelli, Resmini & Rosati, 2011).

Il progettista, in questo senso, è più un abilitatore, il creatore delle regole del gioco di un sistema aperto che verrà poi definito e modellato dal fruitore. Nel caso specifico del museo, questo significa fornire al pubblico i pezzi della costruzione (le opere e i metadati), una serie di regole per combinarle e alcune ipotesi costruttive (i percorsi e la logica espositiva pensati a priori), lasciando tuttavia al pubblico la possibilità di costruire (a partire da quei pezzi e quelle regole) altri percorsi non previsti inizialmente (*ibidem*).

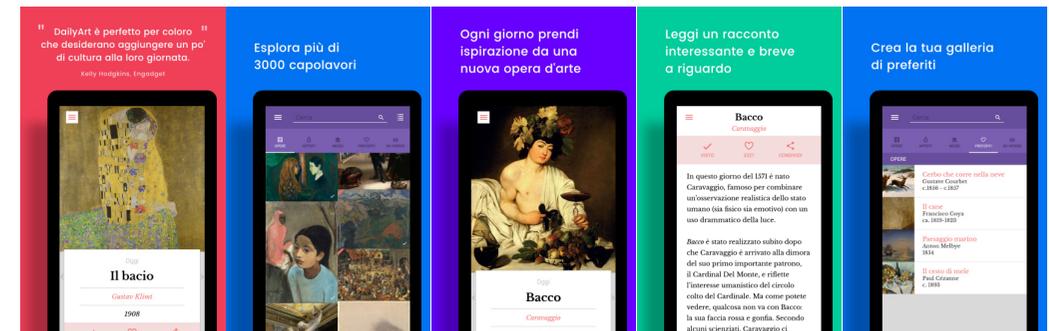


FIG. 44
DailyArt, dose
giornaliera
di storia
dell'arte. App.

3.2 FRUIZIONE CULTURALE NELL'ERA DIGITALE

La cultura digitale, che pervasivamente coinvolge ogni aspetto della vita quotidiana, dai media all'economia, dalle comunicazioni alle relazioni sociali, imponendovi una esponenziale accelerazione verso l'interconnettività globale, la moltiplicazione quantitativa e formale di simulacri virtuali, è entrata prepotentemente nel linguaggio, nella gestione e nella prassi delle istituzioni culturali (Lupo & Trocchianesi, 2013, p.27).

I luoghi come musei, fondazioni, archivi e biblioteche – le istituzioni *della memoria* – che hanno il compito e l'autorità di trasmettere e valorizzare il capitale intellettuale culturale, si trovano oggi a confrontarsi quotidianamente con la trasformazione, o la creazione, in formato digitale dei propri patrimoni. Come ben specifica Spagnoli,

si tratta di una digitalizzazione che investe contemporaneamente sia i contenuti (espressioni artistiche e intellettuali che utilizzano codici e linguaggi dei nuovi media digitali), sia le forme (in termini di supporti e formati) del patrimonio” (*ibidem*).

Anche l'UNESCO, come già accennato in precedenza, ha iniziato a porre attenzione anche agli aspetti intangibili della cultura, prodotti o ri-prodotti in formato digitale, di cui ne attesta la necessità di conservazione in quanto portatori di Cultura Digitale. Esaustiva è la definizione riportata nella Convenzione del Patrimonio Digitale:

The digital heritage consists of unique resources of human knowledge and expression. It embraces cultural, educational, scientific and administrative resources, as well as technical, legal, medical and other kinds of information created digitally, or converted into digital form from existing analogue resources. Where resources are *born digital*, there is no other format but the digital object.

Inoltre, sempre secondo ciò che afferma l'UNESCO sul proprio portale, «this digital heritage is likely to become more important and more widespread over time; increasingly, individuals, organisations and communities are using digital technologies to document and express what they value and what they want to pass on to future generations». Quindi, secondo queste dichiarazioni, si può definire il Digital Herita-

ge come “un immenso archivio” digitale, composto da documenti resi digitali e da file nati digitalmente. In questo contesto è imprescindibile soffermarsi sull’azione di creazione e impiego di tali materiali, ponendo al centro, secondo Spagnoli,

il ruolo attivo del fruitore e l’attività di ri-mediazione della cultura in un ciclo di invenzione-uso-reinvenzione, che quest’ultima ha nei secoli sempre attraversato, ma che in ambiente digitale subisce una progressiva accelerazione e diffusione (Lupo & Trocchianesi, 2013, p.27).

102

In questi ambiti culturali, in cui oggetto di analisi non sono più quindi solo le opere e gli spazi ma il comportamento delle persone all’interno di questi ultimi, si delinea una nuova tipologia di fruitore culturale, un nuovo popolo dell’arte. Un rinnovamento dunque che travolge l’intero sistema culturale e le istituzioni museali in particolare. Il museo, da “tempio dell’arte” e luogo comunemente di contemplazione, nell’era digitale diviene un organismo sensibile «che trova nel paradigma dell’interazione tra opera d’arte e visitatore la sua logica più evidente» (Spallazzo et al., 2009). Ed è questa secondo Trocchianesi una delle motivazioni alla base della trasformazione digitale: la modifica del rapporto visitatore-opera d’arte, attraverso l’introduzione di nuovi modelli di interazione e fruizione. «Il museo sensibile è ora capace di ascoltare, di modificarsi, di recepire i contributi dei visitatori che divengono essi stessi curatori e creatori di contenuti» (*ibidem*). In questa visione, le opere d’arte si moltiplicano e si replicano (pur mantenendo chiaramente il loro valore di Bene Culturale) in sistemi di comunicazione multilayer, accessibili in diversi tempi e in diversi modi, sia fuori che dentro il museo stesso (*ibidem*). *Anytime, anywhere* è lo slogan inglese spesso utilizzato per descrivere questo approccio.

Nuovi organismi culturali quindi, che sfruttando i linguaggi appartenenti alle nuove tecnologie, permettono di

lavorare sulla moltiplicazione del livello di racconto dell’opera d’arte, dando luogo ad una stratificazione di sensi che, se da un

lato permette una maggiore conoscenza, dall’altro arricchisce la visita facendo leva sulla dimensione esperienziale (*ibidem*).

Strumenti nuovi e necessari sono in questo senso le tecnologie legate all’Information and Communication Technology (ICT) che, «dalle prime applicazioni nei sistemi di gestione degli archivi, si sono progressivamente estese all’intero settore del cultural heritage e quindi dei musei» (Irace, 2013, p.16). In questa rivoluzione digitale, secondo Spagnoli, la promozione dell’ICT ha finora operato su un doppio binario. Da un lato la trasformazione dell’istituzione culturale, che ha acquisito nuovi strumenti di conservazione e amministrazione del proprio patrimonio; dall’altro la modifica delle modalità di fruizione, che tende sempre più verso una valorizzazione ampliata e una ridefinizione del rapporto visitatore-istituzione culturale (Spallazzo et al., 2009).

A supportare questa rivoluzione è indubbiamente lo sviluppo in continua crescita di tecnologie mobile, a porta di mano di un numero sempre maggiore di persone. Nel mondo occidentale ormai più dell’80 per cento della popolazione possiede uno smartphone e, subito dopo Corea del Sud e Hong Kong, l’Italia è il terzo paese al mondo per numero di telefonini.

103

Non stupisce [quindi] che musei e istituzioni culturali guardino con interesse alla tecnologia mobile, spesso mettendo in campo strategie digitali e adeguando le proprie infrastrutture tecnologiche” (Spallazzo, 2015, p.118).

Numerose sono le istituzioni museali che nell’ultimo decennio si sono dotate di uffici predisposti alla comunicazione e diffusioni dei contenuti culturali attraverso quindi non solo piattaforme web ma anche applicativi mobile. In questa direzione, Spallazzo parla di “fenomeno di massa”, affermando come

l’accesso alle risorse culturali [sia] oggi un fenomeno di vasta portata che mette in relazione un gran numero di istituzioni culturali, con un pubblico vasto, aumentando in maniera esponen-



FIG. 45
American
Museum
of Natural
History,
Sound-Trek
audio guide.
New York, 1961.
Gallery Archive
(New York).

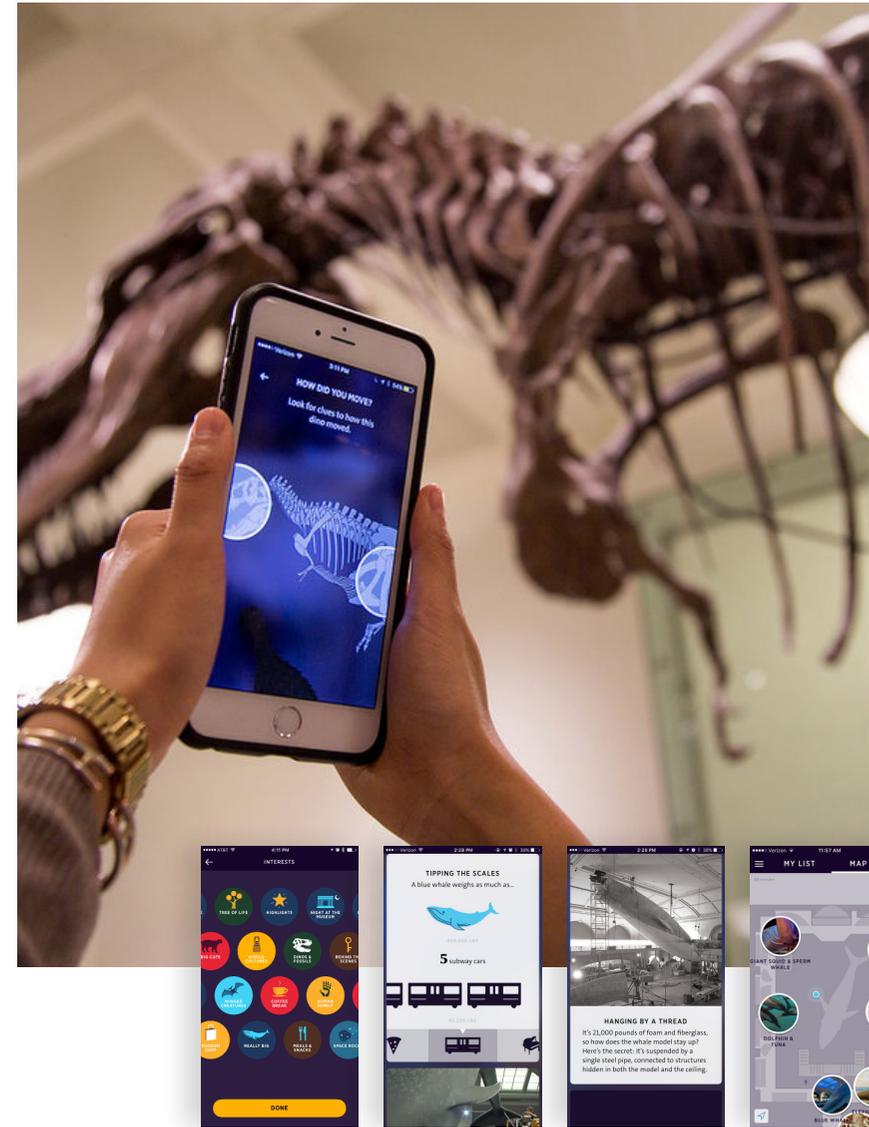


FIG. 46
American
Museum
of Natural
History,
Explorer App.
New York, 2015.

FIG. 47
American
Museum
of Natural
History,
Explorer
App (alcune
schermate).
New York, 2015.

ziale la complessità del rapporto tra prodotto culturale e il suo pubblico (Spallazzo, 2013, p.2).

Questo potenziamento della fruizione culturale, diretto verso una sempre più forte relazione tra tecnologia mobile e dimensione reale della visita, non deve necessariamente essere limitato alla mera ricezione passiva di contenuti.

Tali strumenti permettono al visitatore di partecipare alla vita dell'istituzione, di esprimere commenti e preferenze, di discutere sui contenuti, di dividerli e perfino di crearli: coloro che prima erano i visitatori o i destinatari di un prodotto culturale si trovano ora nella possibilità di rivestire un ruolo nuovo, quello di creatori o, meglio, di co-creatori di contenuti legati a quello stesso prodotto culturale (*ivi*, p.4).

In questo contesto di continua crescita tecnologica digitale è possibile individuare tre differenti approcci in cui la tecnologia si è inserita nel rapporto visitatore-museo sopra citato. Un primo contatto, a livello base si potrebbe dire, è quello che vede protagonisti tutti quei musei o esperienze che sfruttando le potenzialità delle nuove tecnologie come mezzo allestitivo, attraverso il quale veicolare il messaggio da bene culturale a visitatore.

In questo contesto la fruizione assume modalità di tipo *incrementale*, aumentando esponenzialmente la quantità e la qualità dei contenuti proposti al visitatore in accordo con la sua disponibilità al coinvolgimento e all'immersione (Spallazzo et al., 2009).

Un secondo approccio sposta invece l'attenzione dal contenitore (spazio museale) al contenuto culturale (bene o opera d'arte), intervenendo sulle modalità di racconto del bene stesso. A tal fine lo sviluppo e l'applicazione delle nuove tecnologie ha permesso di segmentare e "targettizzare" i contenuti in un'ottica di sempre maggiore fruizione *focalizzata* degli stessi da parte del visitatore. Quest'ultimo, definito ora *active reader*, ha la possibilità di pianificare e scegliere percorsi di lettura personalizzati, approfondendo la conoscenza di un aspetto piuttosto che di un altro. Da ultimo, il terzo approccio, individua

innovative modalità di incontro tra bene culturale e visitatore nell'ottica di sperimentare nuovi partecipativi scenari di fruizione [*partecipativa*] nei quali l'utente stesso è investito del compito di contribuire alla costruzione dell'architettura dell'istituzione culturale, sia in termini di modellazione del contenitore che di implementazione dei contenuti (*ibidem*).

FRUIZIONE INCREMENTALE

- Tecnologie come mezzo allestitivo
- Focus sul contenitore (edificio)

FRUIZIONE FOCALIZZATA

- Tecnologie come mezzo comunicativo
- Focus sul contenuto
- Utente come *active reader*

FRUIZIONE PARTECIPATIVA

- Focus sul contenitore e sul contenuto
- Utente come *collaboratore*

SCHEMA 2
Scenari di fruizione, rapporto visitatore - museo in relazione alla tecnologia.

Questi tre approcci differenti descritti da Spagnoli come legati a tre modalità di fruizione graduale (incrementale, focalizzata e partecipativa), fondano le basi sulla partecipazione e collaborazione attiva del visitatore. Sempre a tal proposito, anche Spallazzo delinea tre nuovi scenari di fruizione non progressivi, focalizzandosi però su tre aspetti differenti: la personalizzazione, l'approfondimento multilivello e l'a-

spetto ludico esperienziale. Riferendosi alla possibilità di personalizzare la visita in termini di durata e di contenuti, il primo scenario, il *Museo a la carte*, asseconda le esigenze di un utente pratico e organizzatore; in questo contesto «si presuppone la possibilità di pianificare la visita on-line avendo l'assoluto controllo del percorso da seguire, del livello di approfondimento informativo e quindi del tempo necessario alla visita» (*ibidem*). Aspetto quest'ultimo, che si dilata, investendo la fruizione sia prima della visita ed eventualmente anche nella fase successiva.

Un secondo scenario, definito *Museo Matrioska*, «si focalizza sui contenuti e utilizza le tecnologie a disposizione per garantire un alto livello di personalizzazione dell'esperienza di visita, in termini di approfondimento delle informazioni» (*ibidem*); in questa tipologia le tecnologie messe in atto sono utili al fine di assecondare diverse tipologie di utente, con esigenze e tempi differenti. A differenza del precedente scenario, la fruizione del *Museo Matrioska* avviene in loco attraverso l'utilizzo prevalentemente di smartphone connessi in rete.

Infine, il terzo scenario, pensato per un visitatore ludico-agente è il *Play Museum*; qui «la funzione educativa, che è fondante per le istituzioni museali, si sposa con l'aspetto ludico e di intrattenimento». In quest'ultimo caso

l'edutainment, unione di education ed entertainment, si ottiene con esperienze immersive, coinvolgenti e sensoriali in cui il visitatore si muove attivamente nello spazio museale guidato da un gioco, da un filo conduttore. Lo scenario fa leva sulla dimensione esperienziale performativa della visita in cui il fruitore è chiamato all'azione e non alla sola attività contemplativa, generando il processo di coinvolgimento che sta alla base delle esperienze culturali di apprendimento (*ibidem*).

In sintesi, al di là dei numerosi approcci e dei diversi scenari delineabili, si può affermare con certezza che «l'introduzione del digitale nel contesto ampio dei Beni Culturali ha trovato una codificazione nell'Information and Communication Technology (ICT)» (Irace, 2013, p.16);

da prime applicazioni di tipo puramente informativo e gestionale, l'ICT si è progressivamente estesa all'intero settore del cultural heritage e quindi dei musei, cui ha offerto una serie di strumenti validi al fine di promuovere una partecipazione e collaborazione attiva del visitatore.

Si tratta quindi di strumenti che, da un lato, accrescono il potenziale di apprendimento e di conoscenza mentre, dall'altro, permettono di instaurare nuove relazioni tra gli attori coinvolti nella fruizione culturale, cioè le istituzioni, con i beni che conservano, e visitatori (Spallazzo, 2013, p.4).

MUSEO A LA CARTE

Personalizzazione

- Utente pratico e organizzato
- Fruizione pre, durante e post visita al museo
- Possibilità di pianificare il percorso

MUSEO MATRIOSKA

Approfondimento multi-livello

- Utenti differenti per esigenze e tempi
- Fruizione solo durante la visita al museo
- Possibilità di approfondire contenuti in loco tramite smartphone

PLAY MUSEUM

Aspetto ludico - esperienziale

- Utenti ludico - agente
- Fruizione solo durante la visita al museo
- Focus sull'azione e sul coinvolgimento

SCHEMA 3
Scenari di fruizione non progressivi.

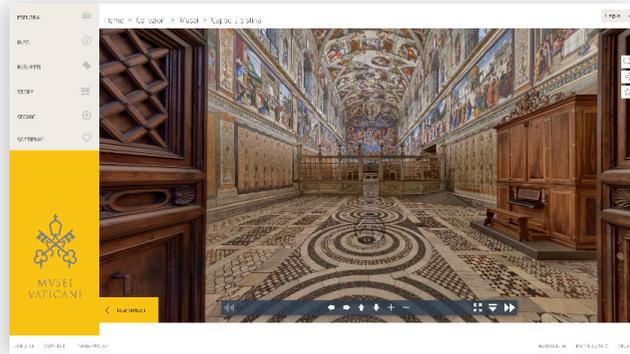


FIG. 48
Musei Vaticani,
Capella Sistina,
virtual tour.
museivaticani.va

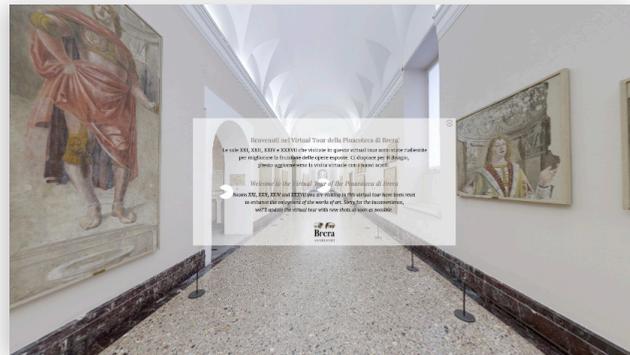


FIG. 49
Pinacoteca
di Brera,
virtual tour.
pinacotecabrera.org

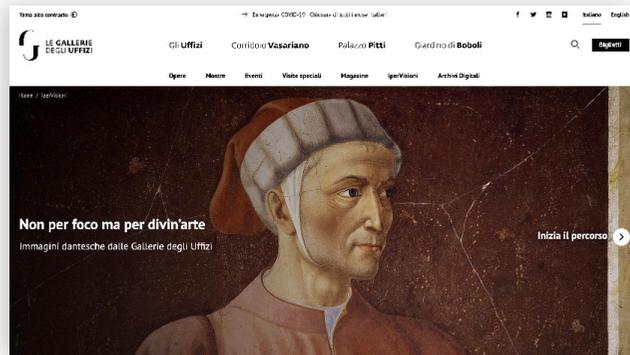


FIG. 50
Le Gallerie
degli Uffizi,
percorsi virtuali
per sezioni.
uffizi.it

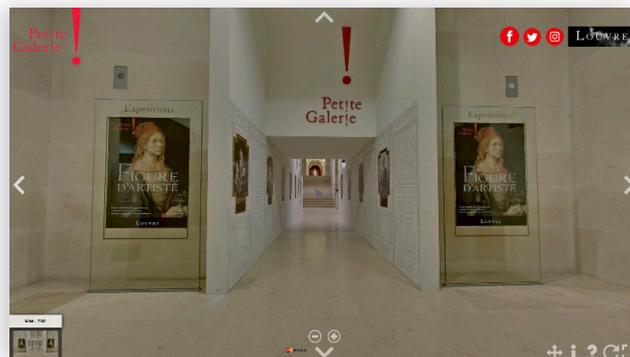


FIG. 51
Louvre - Petite
Galerie,
virtual tour.
petitegalerie.louvre.fr

La scena attuale è caratterizzata da un ulteriore spostamento di frontiera, che contrappone alla disseminazione del dispositivo museo, la prospettiva della sua dissoluzione come luogo fisico e la sua ricreazione nell'*artefatto digitale* o addirittura dentro lo spazio senza dimensioni del virtuale (Irace, 2013, p.20).

Secondo Mirko Zardini, attuale direttore del Canadian Centre for Architecture di Montreal, «pensare l'accessibilità in termini di presenza online, o di documentazione digitale, significa modificare profondamente la concezione del pubblico, delle collezioni, della ricerca e delle istituzioni stesse». E prosegue:

il pubblico a cui ci rivolgiamo non è più soltanto il pubblico che fisicamente attraversa la soglia di un'istituzione per accedere alle conferenze, alle mostre o agli archivi e alle collezioni; è una *comunità in rete*, molto più vasta, che intende accedere ai contenuti in maniera completamente nuova. Le comunità in rete possono nello stesso tempo svolgere anche un ruolo attivo: possono, infatti, contribuire a sviluppare una ricerca sui materiali che il centro mette a disposizione attraverso la loro presenza online (ivi, p.49).

In questo universo digitale, (praticato attraverso l'iperconnessione ai nuovi media), citando Granieri, l'attenzione è ugualmente posta sulla possibilità per l'utente di farsi *prosumer* (*producer + consumer*): soggetto *technology driven* guidato, nel suo approccio all'approfondi-

mento, da interessi istantanei e particolari e che valuta la qualità delle informazioni in base a criteri di pertinenza (Lupo & Trocchianesi, 2013, p.29).

In un contesto in cui, come si è fin qui visto,

l'ICT ha fatto diventare obsoleta la nozione esclusiva di museo come luogo fisico e stimolato la formulazione di una tipologia di istituzioni potenzialmente senza confini", "il web museum – in tutta la gamma delle sue possibili sperimentazioni – si sta imponendo come il format più esplicito della cultura generata dai media, ma anche come uno dei più validi strumenti a disposizione dell'istituzione, per rilanciare il suo ruolo nel contesto competitivo della nuova domanda culturale (Irace, 2013, p.16,20).

Oggi la rete è culla di un'infinità di format articolati, alcuni dei quali «propongono una struttura ibrida che la doppia natura di un social network per la condivisione e la partecipazione e di un museo planetario straordinariamente simile all'utopia di un'Enciclopedia artistica del mondo» (ivi, p.21).

In quest'ottica si inserisce uno dei casi studio per eccellenza, *Google Art Project* (che oggi prende il nome di *Google Art & Culture*). Lanciato nel febbraio del 2011, si tratta di una raccolta online di immagini in alta risoluzione di opere d'arte esposte in vari musei in tutto il mondo, oltre che una visita virtuale delle gallerie in cui esse sono esposte, attraverso la tecnologia Street View (Wikipedia). Da allora il progetto è in continua espansione, grazie soprattutto alla collaborazione sempre maggiore con istituzioni museali e archivistiche. In Italia il progetto collabora attivamente con numerose realtà nazionali, ed è fin dagli arbori considerato positivamente dal MiBAC (Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo) come «strumento in grado di favorire una coscienza culturale mondiale condivisa» (Bonacini, 2014, p.32).

Se da un lato si potrebbe considerare la galleria universale Art & Culture come la realizzazione moderna in versione digitale dell'Atlante della memoria di Aby Warburg, dall'altro lato si può affermare senza ombra di dubbio come Google si stia dimostrando

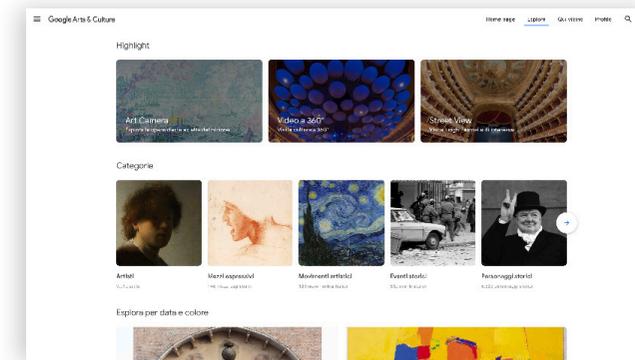


FIG. 52
Google Arts & Culture, homepage. artsandculture.google.com

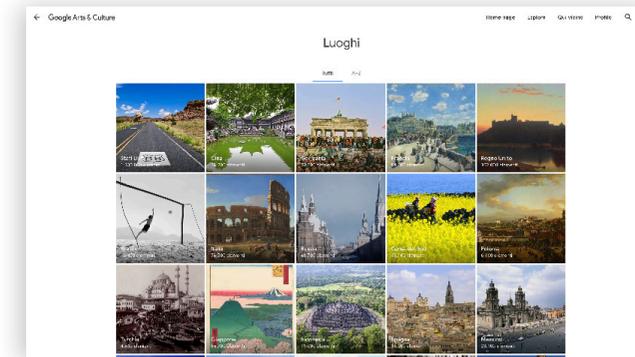


FIG. 53
Google Arts & Culture, luoghi. artsandculture.google.com/category/place

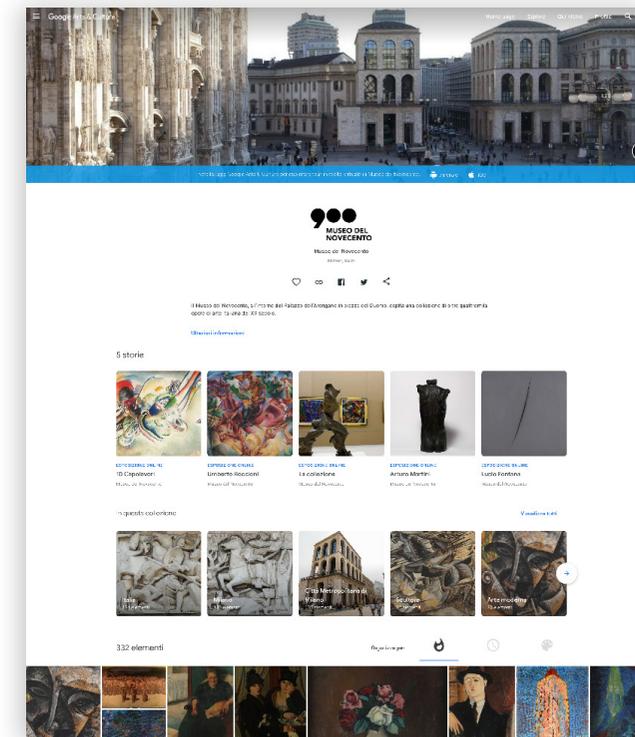


FIG. 54
Google Arts & Culture, pagina Museo del Novecento.

il soggetto, per di più privato, più attivo al mondo nella conservazione, divulgazione e promozione, attraverso una campagna di digitalizzazione senza precedenti aperta anche alla collaborazione con gli utenti (*ivi*, p.37).

Google Art & Culture infatti non è un progetto chiuso, ma inserendosi in un'ottica di web partecipativo permette una fruizione sempre più personalizzata da parte dell'utente, il quale può salvare uno dei dettagli delle opere visualizzate o creare una collezione personale. Nella prospettiva di definizione di Patrimonio Culturale Virtuale, il progetto di Google ha raggiunto secondo Bonacini almeno tre scopi principali:

rendere l'arte e la cultura più accessibili e democratiche, favorire lo studio e la conservazione delle opere d'arte per mezzo della tecnologia digitale, [e infine] contribuire a motivare l'utenza remota alla visita in presenza (*ivi*, p.32).

In ultima analisi, a conclusione di questo excursus riguardante il rinnovamento della fruizione culturale nell'attuale era digitale, un ultimo importante aspetto da non trascurare è quello legato alla sempre più crescente diffusione dei Social Network. Il nuovo popolo dell'arte, formato prevalentemente da una comunità in rete, vuole sentirsi parte attiva dell'esperienza culturale. In questo contesto, i social network rispondono perfettamente a questa esigenza, in quanto punti di incontro e di confronto. Sono un'opportunità relazionale, che consente alle istituzioni che sono in grado di sfruttarla non solo di comunicare e promuovere le proprie attività con modalità al passo con i tempi, ma anche, ed è questo il vero beneficio che scaturisce dai social network, di creare una comunità con cui interagire direttamente (Broccardi & Vicari, 2019).

Secondo gli *Osservatori della Digital Innovation* del Politecnico di Milano (a maggio 2019), il 69% dei musei è presente su almeno un canale social (erano il 57% nel 2018), soprattutto su Facebook (dal 54% all'attuale 67%) e Instagram (sale dal 23% al 26%). Oltre ad ampliare l'offerta

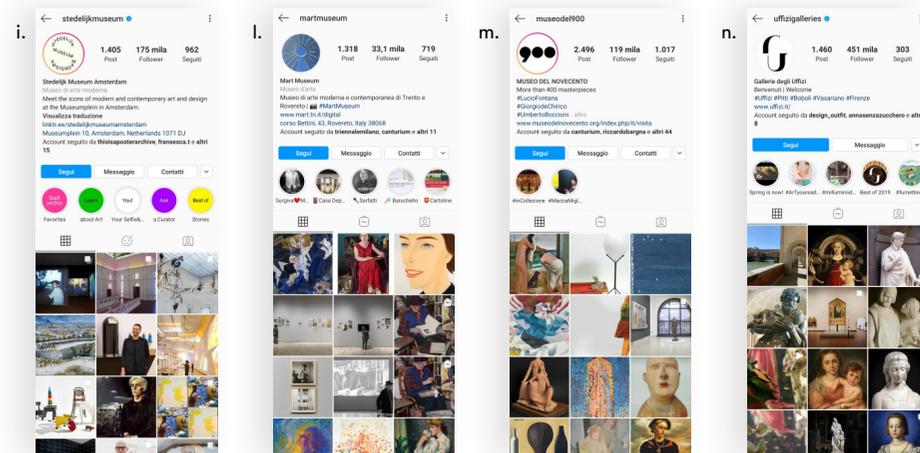
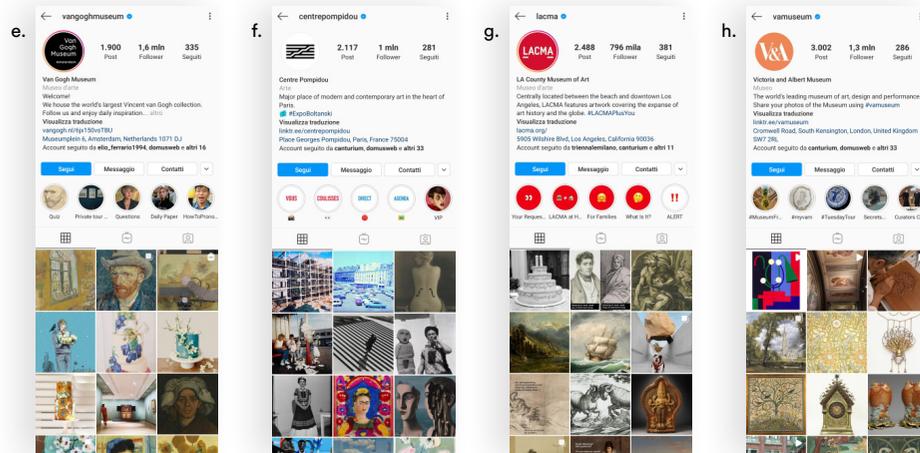
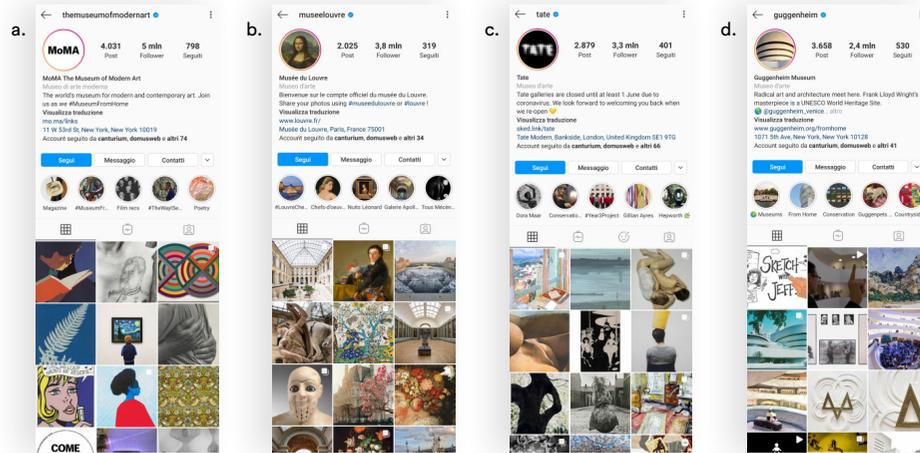
sui propri canali, oggi le istituzioni si stanno aprendo alla collaborazione con gli altri attori del mondo digital: il 76% dei musei è presente su Tripadvisor (+1% rispetto al 2018).

Ma se la visione dell'arte ha sempre viaggiato di pari passo con il concetto di immagine, allora quale social network migliore di Instagram può giocare un ruolo centrale in questo discorso. Il successo di questa applicazione sta proprio nella dimensione visuale su cui si fonda, in grado di veicolare emozioni e sentimenti molto più delle parole. All'interno di questo scenario, che vede da un lato l'iscrizione ad Instagram di sempre più utenti e dall'altro il suo crescente utilizzo da parte delle istituzioni, anche i musei, sia pubblici che privati, si sono accorti di quanto sia importante avvalersi di questa piattaforma e, soprattutto, utilizzarla nel modo corretto. Attraverso questo canale, i musei «possono far uscire i quadri dalle sale, rendendoli vivi e in grado di interagire con un pubblico più vasto di quello che solitamente percorre i loro corridoi» (Sollevanti, 2016).

Dunque, in definitiva, citando Spallazzo, la strada aperta che vede come protagonisti musei e istituzioni culturali in generale, «è quella della connettività ubiqua e continua, che permette di comunicare ovunque, in ogni momento e in tempo reale, sfruttando le potenzialità offerte dalla tecnologia mobile» (Irace, 2013, p.173).

Nella pagina
successiva
FIG. 55
Profili Instagram
Istituzionali
di Musei
internazionali.

a. **MOMA** @themuseumofmodernart, b. **Musée du Louvre** @museelouvre, c. **Tate** @tate, d. **Guggenheim Museum** @guggenheim, e. **Van Gogh Museum** @vangoghmuseum, f. **Centre Pompidou** @centrepompidou, g. **LA County Museum of Art** @lacma, h. **Victoria and Albert Museum** @vamuseum, i. **Stedelijk Museum Amsterdam** @stedelijkmuseum, l. **Mart Museum** @martmuseum, m. **Museo del Novecento** @museodel900, n. **Gallerie degli Uffizi** @uffizigalleries



3.3 CORPI, GESTI, RELAZIONI E COMPORTAMENTI PROTAGONISTI DEGLI SPAZI CULTURALI

Parlare oggi di spazi culturali significa riflettere sui comportamenti delle persone in questi stessi spazi, oltre che come si è visto finora, sulle nuove modalità di fruizione e sulle continue influenze digitali. In questo senso, non si può che iniziare il discorso andando ad indagare innanzitutto «il grande attore che si muove [oggi] sul palco del mondo» (Marsciani, 2012): il *corpo*. Al centro di numerosi scritti del semiologo italiano Marsciani, il corpo è tornato all'attualità, diventando soggetto di svariati discorsi in circolazione, da quelli sui diritti a quelli sulle violenze, passando per i discorsi pubblicitari e commerciali.

Oggi stiamo tutti attorno al corpo, tutti accanto a questo corpo che i riflettori illuminano e che forse così, abbagliato da tutta questa visibilità, appare meno imponente, meno sovrastante e capace di onnipresenza di quanto qualcuno aveva promesso (Marsciani, 2012).

Ed effettivamente, continua sempre Marsciani, si è arrivati ad un punto in cui viene da chiedersi cosa sia effettivamente questo corpo:

se un pulsare di ossa e muscoli, se quella rete di connessioni sociali e valoriali, attrazioni e repulsioni reciproche, che rende conto dello stare insieme, se quell'altra rete di connessioni neurali costitutiva della mente incorporata o ancora se la somma indefinita di tutte le rappresentazioni e i punti di vista sul mondo vissuto (*ibidem*).

Il semiotico, indagando il concetto di corpo e sviscerandolo in *corpo-sostanza*, *corpo-immagine* e *corpo-massa*, lo definisce come “il luogo del valore”. Apparso da sempre come la «condizione delle trasformazioni» (sociali, culturali, ...), il corpo cessa di essere in un certo senso “ciò che media tra noi e il mondo», per diventare la «dimensione in cui le relazioni prendono valore, in un processo di trasferimenti e trasformazioni che partono dal corpo e tornano al corpo» (*ibidem*). Il discorso tuttavia non può esaurirsi qui. Un corpo non può essere considerato un'entità singola; esso inevitabilmente si trova inserito in un contesto sociale e in un campo relazionale. Un *tra-corpi* dentro al quale, per Marsciani, «le forme della giunzione producono aggregazioni e disgregazioni» (*ibidem*).

Anche Trocchianesi, contestualizzando il discorso in un ambito culturale (museale in particolare), si sofferma sull'importanza del corpo, e lo mette subito in chiaro all'inizio del capitolo riguardante le nuove prossemiche museali e culturali, nel volume curato da Irace.

Progettare nuove forme di fruizione significa progettare la relazione tra individuo e bene culturale tenendo presente una serie di variabili che passano attraverso la componente percettiva, comportamentale, sensoriale, sociale e, naturalmente, culturale
(Irace, 2013, p.66).

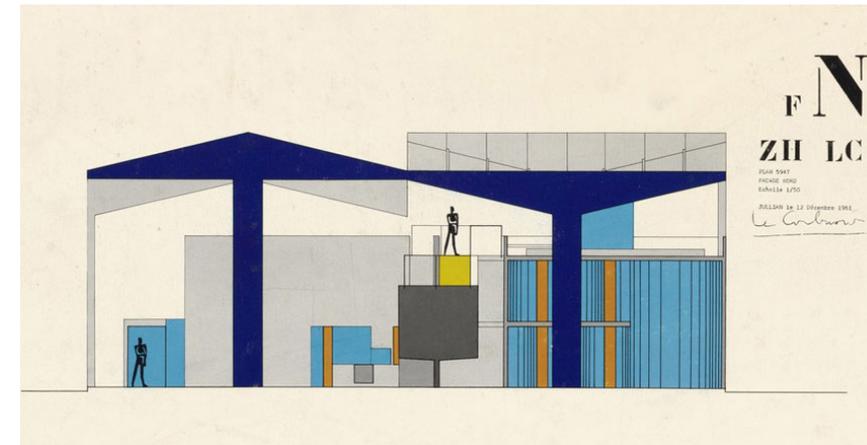


FIG. 56
Le Corbusier,
Pavillon Le
Corbusier
(museo),
Zurigo, 1961.
Ognuno dei
volumi misura
come l'altezza
di un uomo
col braccio
sollevato
indicata nel
suo sistema
antropometrico
Modulor.

L'esperienza di fruizione, organizzabile in diversi modi, pone inevitabilmente il corpo al centro del progetto. Ciò significa innanzitutto considerare il corpo come *attore*, come strumento di comunicazione e messa in scena; il corpo come *strumento* di educazione e apprendimento, in quanto dotato di una memoria, un'intelligenza; il corpo come *portatore di relazioni sociali*; il corpo come strumento di appropriazione di contesti, siano essi luoghi o narrazioni; il corpo, come si è visto con Marsciani, *tra-corpi*; il corpo in rapporto con spazio/tempo, ritmo/suono, pause/accelerazioni, variabili che condizionano l'esperienza fisica e mentale dell'esperienza fruitiva; e così via (*ibidem*). Il decalogo che Trocchianesi enuncia nel testo è stato ripreso e citato anche da Scianemè nella sua tesi; a tal proposito afferma:

se dovessimo analizzare da un punto di vista logico tutte le affermazioni che si possono riferire ad un corpo all'interno di un luogo, ci accorgeremmo che non sono tanto i predicati nominali a stimolare in noi interesse, quanto quelli verbali; ad esempio: ai fini di progetto non ci serve sapere che un corpo è caldo, ci è utile invece apprendere che un corpo ha caldo (Siannamè, 2017-2018, p.37).

Infatti, riferendosi alla progettazione di percorsi di fruizione ed esperienze, non è tanto importante essere a conoscenza delle caratte-

ristiche di un corpo, quanto invece è essenziale sapere «ciò che il corpo fa attivamente o subisce dallo spazio», in quanto questo «ha ripercussioni concrete che determinano la condizione di interdipendenza tra l'individuo e il luogo in cui è inserito» (*ivi*, p.38).

Con questi presupposti, riprendendo il testo di Trocchianesi, «inevitabilmente cambia l'approccio al progetto dell'allestimento: il tema del coinvolgimento esperienziale diventa elemento al quale il progettista non può sottrarsi» (Irace, 2013, p.65).

Concretamente, ciò significa che l'attenzione è indirizzata al corpo come azione, come gesto, come pratica.

120

Il gesto [infatti] in quanto affermazione del corpo e del suo dinamismo in relazione a cose, persone e ambienti, diventa l'elemento portante della progettazione culturale, sia nel caso vengano utilizzate le nuove tecnologie (che aprono spazi e modi di fruizione incentrati prevalentemente sull'interattività), sia nel caso venga proposta la fisicità nella sua forma più diretta e priva di sofisticazioni multimediali (*ibidem*).

SCHEMA 4
Fruizione culturale in relazione al corpo.



Sulla base di queste riflessioni si ripropone lo schema realizzato da Spagnoli e Trocchianesi in cui si esplora i paradigmi di fruizione culturale in relazione al corpo.

Risulta a questo punto evidente come l'azione, cuore di questa trattazione, abbia una doppia funzione. Essa è la sintesi della relazione sensibile tra corpo e spazio, ed è attraverso questa che l'uomo percepisce ciò che lo circonda comprendendone il carattere; allo stesso tempo l'azione che l'uomo svolge in un ambiente attribuisce un senso, dà significato allo spazio stesso (Siannamè, 2017-2018, p.43).

121

Un aspetto da non sottovalutare in questa direzione sono i processi sensoriali che in ogni specifica situazione vengono messi in atto dal soggetto, non solo in relazione con altri soggetti, ma anche e soprattutto con lo spazio in cui si trova inserito. A tal proposito il semiotico Marrone, trattando il tema dei corpi sociali e dei processi comunicativi da un punto di vista fenomenologico, afferma: «il corpo, che entra in contatto con lo spazio, lo fa esclusivamente attraverso il proprio apparato sensoriale»; e prosegue:

la relazione percettiva con lo spazio coinvolge in effetti l'intera esistenza corporale, di modo che la percezione dello spazio coincide con la percezione di sé, con quella che fisiologi e psicologi chiamano *propriocezione* (Marrone, 2001, p.311).

Quindi, progettare per l'uomo significa avere ben presente che esso è primariamente un corpo sensibile, il cui rapporto con lo spazio si risolve mediante le azioni e gesti che compie al suo interno.

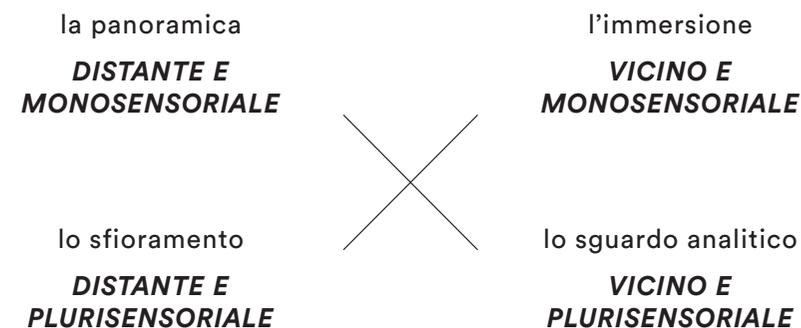
Marsciani affronta approfonditamente questo argomento nel suo volume *Tracciati di Etnosemiotica*. Partendo dalla considerazione che «la percezione è immediatamente multisensoriale e coinvolge direttamente una totalità di movimento», individua quelli che definirà poi «gesti della presa» (Marsciani, 2007, p.57). L'interesse è fornire una serie di comportamenti prevedibili, diverse modalità, dovute a differenze



FIG. 57
Studio Azzurro,
 Coro,
 Milano, 2016.
 (prima
 esposizione:
 Torino, 1995).

«Sul tappeto dell'installazione si sviluppa una nuova geografia di corpi inerti, pronti a reagire al passaggio del visitatore: sono metafora di una cosmogonia sottoposta ai piedi dei potenti. Quando un piede preme su una figura, calpestandola, quella reagisce, si muove, esclama. I visitatori attraversano lo spazio, camminando sulle molte figure che si scompongono, ribattono, urlano. A poco a poco, dai movimenti dei corpi calpestati un coro prende vita» (www.studioazzurro.com)

attitudinali di ogni singolo soggetto. In particolare individua quattro atteggiamenti, organizzati nello schema seguente, che esprimono da un lato la distanza tendenziale con cui un fruitore si colloca di fronte al prodotto/opera, mentre dall'altro il grado di complessità sensoriale coinvolta nella percezione.



SCHEMA 5
 Gesti della
 presa, analisi
 atteggiamenti.

123

In particolare, la *panoramica* è il comportamento di colui che passa negli spazi osservando tutto con la vista, ma senza avvicinarsi e senza toccare. Lo *sfioramento* è l'atteggiamento di colui che vede tutto e che tocca, ma non è interessato a qualcosa in particolare. *L'immersione* è il comportamento di colui che entra subito in contatto con l'ambiente e ci passa molto tempo. Infine, lo *sguardo analitico*, è l'atteggiamento di colui che analizza il contesto perché interessato a qualcosa di particolare (Marsciani, 2007).

Sui luoghi e sull'esperienza si concentra anche Crisalide nella tesi dedicata agli spazi di decompressione, ovvero negli

spazi in cui si vive la sensazione dell'interno assoluto, un'esperienza immersa e totale, ma soprattutto dove ci si allontana dalla vita caotica del contesto urbano, per entrare in mondi immaginari, intimi naturali (Crisalide, 2011-2012).

Ambienti immersivi dunque; una definizione con il quale si possono descrivere anche gli spazi culturali di tipo museale ed espositivo. Spazi

dove il corpo è protagonista, in quanto stimolato sensorialmente, ma dove anche la mente svolge un ruolo fondamentale, grazie ad un coinvolgimento emotivo ed emozionale. Le emozioni, secondo Crisalide, rientrano a pieno titolo tra gli elementi fondamentali di un discorso sulla dimensione espressivo-sensoriale dell'uomo (e quindi del corpo) nella sua interazione con lo spazio, in quanto vanno ad influire sulla sua sfera comportamentale.

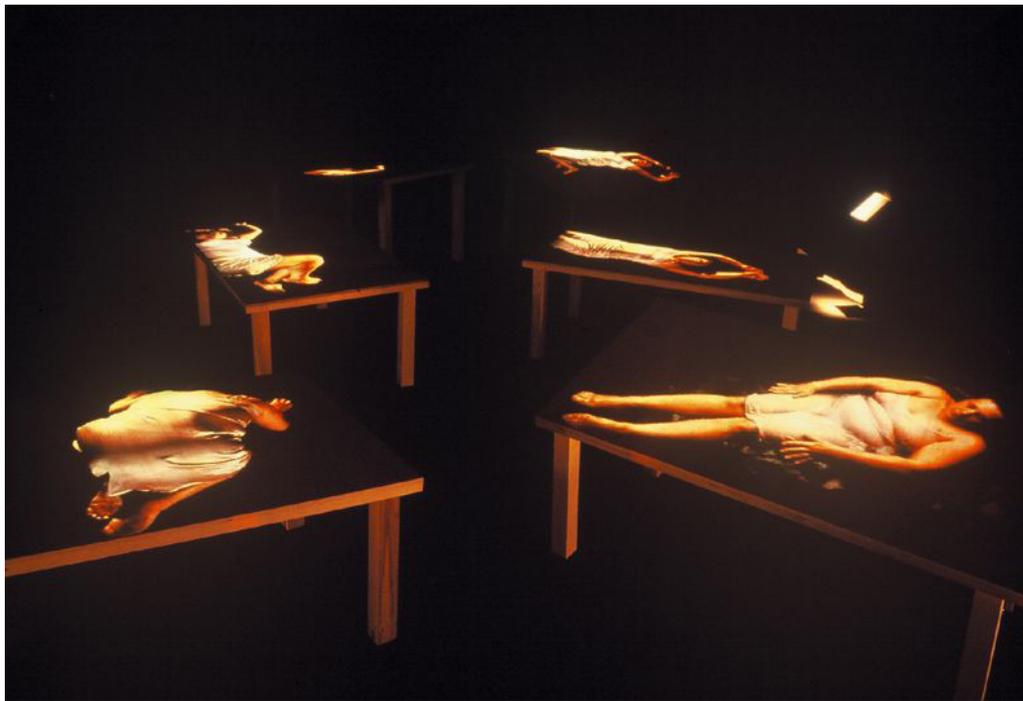


FIG. 58
Studio Azzurro,
*Tavoli (perché
queste mani mi
toccano?)*,
Milano, 1995.

«Sei tavoli comunicano attraverso immagini proiettate un senso di lentezza, ripetizione e staticità: una donna distesa, una mosca ronzante, una goccia d'acqua che cade ossessivamente su una ciotola. Questa sensazione di calma apparente viene bruscamente interrotta quando qualcuno tocca l'immagine: la figura reagisce, si attiva e mostra una piccola parte della propria storia.» (www.studioazzurro.com)

Si riporta qui di seguito un'ampia citazione tratta da *Storie di architettura* attraverso i sensi di Anna Barbara, segnalata anche da Crisalide, in cui si sottolinea come l'aspetto principale che va fortemente considerato sia senza dubbi il valore dell'esperienza.

In tempi recenti sembra che alcune configurazioni tipiche del moderno (con le sue annesse forme razionali e pure) si siano indebolite e stemperate. La pura astrazione è stata accantonata, concentrandosi sull'esperienza e sulla percezione. A velocità sorprendente (con l'evidente complicità del mondo virtuale), i parametri di qualità e di estetica su cui si è fondato il moderno, e per contraddizione il postmoderno, hanno iniziato a vacillare. È paradossale, ma proprio adesso che gli strumenti del virtuale stanno portando la riproduzione della realtà a livelli di verosimiglianza inimmaginabile, la vista si annebbia, fino a richiedere l'intervento degli altri sensi. La forma non è più il fine e la chiave d'interpretazione principale dell'architettura, ma sembrano assumere significato le sensazioni ambientali, le emozioni, quell'insieme di espressioni culturali che assumono le variabili sensoriali come altre coordinate dello spazio complesso che l'architettura realizza (*ivi*, p.39).

Se quindi l'esperienza, corporea e mentale, è la chiave per mettere in campo sensorialità e emotività, allora è possibile riflettere su quali possano essere esempi di frazioni in cui il corpo stesso intervenga in modo centrale. In particolare Trocchianesi propone quattro chiavi di lettura interpretative di questo tema: *La messa in scena*, *Fuori luogo*, *In luogo*, *Fuori scala*.

Il primo caso di progetto è caratterizzato da un allestimento che

gestisce le tensioni e le relazioni che si vengono a creare tra visitatore, spazio e contenuto, attraverso il mantenimento di una "tensione narrativa", che ha l'obiettivo di rendere gli oggetti/i reperti/le opere (speakers) e i visitatori spettatori (hearers) più o meno interagenti, ma coinvolti dal punto di vista fisico e soprat-

tutto emotivo (Irace, 2013, p.70-71).

Fuori luogo è invece un modello in cui «il corpo viene portato in un contesto quasi astratto, altro, permettendogli di percepire e apprendere attraverso uno straniamento fisico prima ancora che intellettuale» (*ibidem*). Per *In luogo* si intende invece una

tendenza a proporre e ricollocare l'esperienza culturale e corporea nei luoghi originari e nativi rispetto ai contenuti, agli avvenimenti, al bene (o sistema di beni) musealizzati, permettendo ai visitatori di condurre un'esperienza strettamente legata a una percezione contestualizzata e di prossimità fisica con il patrimonio culturale stesso (*ibidem*).

126

Infine, per progetto di fruizione *Fuori scala*

si parla di allestimenti che mettono il corpo nelle condizioni di rapportarsi con spazi e dispositivi, dove il sovvertimento dimensionale è in grado di generare una percezione "alterata" delle gerarchie spazio-dimensionali e dei rapporti tra il fruitore stesso e il contesto (*ibidem*).

In sintesi, il concetto che emerge da queste analisi sull'esperienza e sulla centralità del gesto e del corpo, in relazione alle sue capacità sensoriali ed emotive, è quello di unicità.

Il fruitore diventa il soggetto, attore principale, di una visita speciale che pone egli stesso come protagonista, riconfigurando il suo rapporto con il bene culturale: non si tratta più quindi di attribuire il concetto di *unicità* solo all'opera d'arte ma alla persona (*ivi*, p.65).

3.4 MUSEI ED ATTIVITÀ CULTURALI PARTECIPATIVE

127

I capitoli precedenti sono stati utili per constatare le trasformazioni in atto nell'ambito culturale, sia per quanto riguarda la fruizione in contesti museali ed espositivi, che per le nuove prossemiche individuate, in cui il fruitore è sempre più attore oltre che partecipatore attivo. In generale, eccedendo un po' alla semplificazione, e usando parole di Spallazzo, si è definito l'accesso alle risorse culturali come un *fenomeno di massa*, che mette in relazione una grande varietà di beni con un pubblico differenziato. In questo senso, alla luce anche dell'introduzione di nuovi sistemi tecnologici negli spazi museali, occorre un ripensamento del concetto di apprendimento culturale, in un'ottica ancor più partecipativa.

Di pari passo con l'evoluzione tecnologica, anche il mondo dell'apprendimento supportato dalle tecnologie digitali, ha visto lo sviluppo prima dell'*e-learning*, basato sull'uso di computer tradizionali per l'apprendimento a distanza e, in seguito, del *mobile learning*, legato invece a dispositivi portatili, a sostegno di un apprendimento di tipo situato (Irace, 2013, p.174).

Concentrandosi su musei, così come su altre istituzioni culturali, si

può osservare come da spazi di conservazioni essi si siano trasformati, da un punto di vista partecipativo, in luoghi di esperienza. «Per rendere tutto ciò possibile, è indispensabile fare leva sul modo più naturale che l'uomo ha di conoscere e riconoscere ciò che lo circonda: l'interazione» (Sciannamè, 2017-2018, p.182). Per questo, il museo non può più essere il luogo in cui avere un approccio visivo passivo con un'opera d'arte. I musei sono vivi. La necessità di distinguere ogni realtà espositiva per la sua unicità, mette oggi in campo nuove sfide; a guidare e supportare curatori e progettisti nella formulazione di nuove esperienze vi sono le ormai infinite possibilità tecnologiche e strumentali.

128

Se da un lato si trovano tutti i dispositivi legati al mondo di internet, che permettono una fruizione a distanza (fruizione on-line), dall'altro vi sono le tecnologie utili a potenziare la visita in loco (fruizione on-site).

Nel primo caso, si tratta di un contatto virtuale con il bene culturale, attraverso strumenti che spaziano dalla collezione digitale al museo virtuale navigabile; nel secondo caso, invece, l'attenzione è focalizzata sul bene fruito in modo fisico, sensoriale, in cui la tecnologia non sostituisce l'esperienza diretta di visita, ma la potenzia (Irace, 2013, p.174).

In quest'ultima modalità, componente fondamentale è l'interattività: elemento chiave del linguaggio digitale, esperienza attiva che distingue i media digitali dai media classici, fruiti passivamente. Un trend legato in quest'ottica ad innovazione e interattività nei musei, è soprattutto l'utilizzo di realtà aumentata e realtà virtuale. L'obiettivo in linea generale è chiaramente quello di «espandere l'esperienza in museo e renderla quanto più coinvolgente, partecipativa possibile» (Dara, 2018).

Come afferma anche Guidi,

la sfida, che nel prossimo futuro tutti coloro che operano nel campo della riproduzione e ricostruzione digitale credo saranno chiamati ad affrontare, riguarderà proprio la capacità di mettere

in campo dei progetti complessi che sappiano operare nei termini della cosiddetta realtà aumentata, ovvero della sovrapposizione e contaminazione tra la realtà fisica dei beni culturali e le nuove tecnologie del digitale e del virtuale” (ivi, p.158).

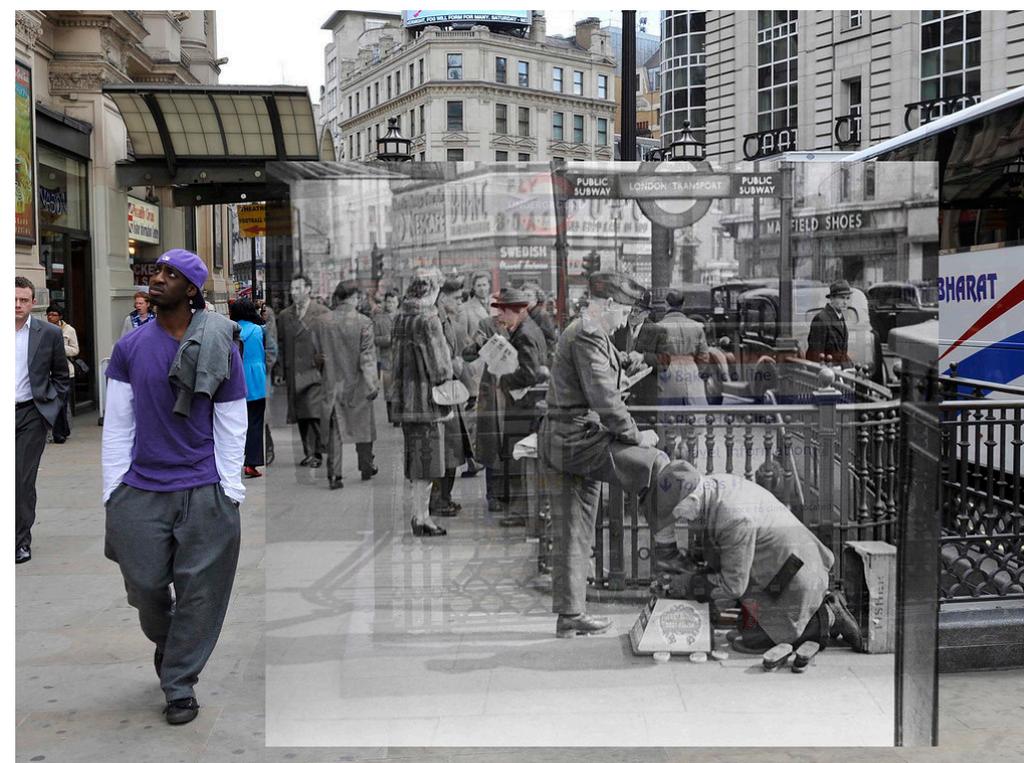


FIG. 59
Museum of
London,
Streetmuseum
App, 2010.

Il Museum of London è stato uno dei primi a sperimentare la realtà aumentata, proponendo una applicazione in cui, inquadrando in giro per la città alcuni luoghi significati, si poteva osservare com'erano questi in passato, attraverso delle immagini d'archivio del museo.

Nel campo dei beni culturali realtà aumentata significa che le tecnologie non si sostituiscono alla realtà oggettuale dei beni stessi, duplicandoli o simulandoli, ma che stratificandosi, sovrappo-
nendosi o più semplicemente affiancandosi a essi, si pongono l'obiettivo di aumentarne la comprensione. Questa contaminazione tra "reale" e virtuale apre a nuove dimensioni progettuali come, per esempio, la possibilità di collocare e manipolare oggetti reali in un ambiente virtuale oppure viceversa, di collocare e manipolare oggetti virtuali in ambienti fisici (*ibidem*).

130

Interessanti esempi di applicazione della realtà aumentata in museo vengono sia dall'Italia che dal panorama internazionale, in parte smentendo dati come quelli dell'Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali secondo cui, nel 2017, erano ancora pochi i musei e i luoghi d'arte nostrani che utilizzavano allestimenti interattivi o ricostruzioni virtuali all'interno del sito (21%) oppure QR e altri servizi di prossimità (14%), per non parlare della possibilità di una visita virtuale o in 3D (13%) o degli esperimenti di gaming (1%) (Dara, 2018).

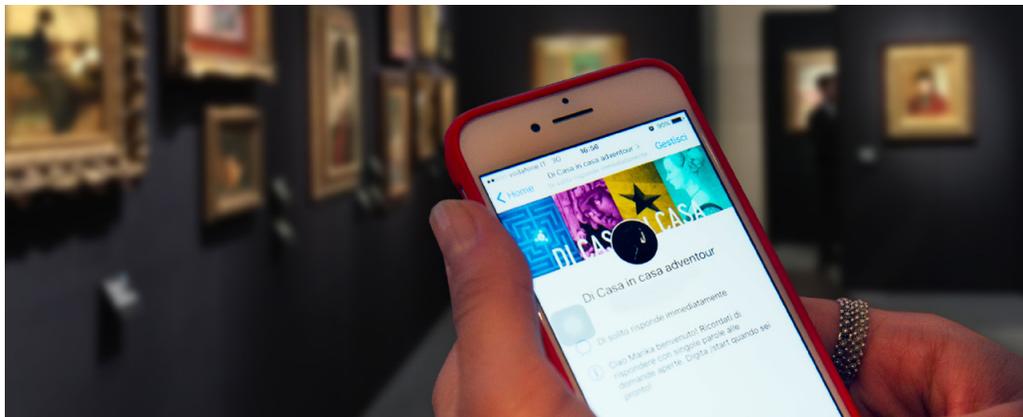


FIG. 60
Invisible Studio,
Chatbot game
- case museo di
Milano, 2017.

Con lo studio InvisibleStudio, le quattro case museo milanesi hanno ideato e progettato un gioco educativo basato su un chatbot. Utilizzando Facebook Messenger e chattando con un personaggio virtuale, i visitatori delle case Museo possono vivere un'avventura alla scoperta delle loro ricchissime collezioni.

Dunque, che sia attraverso la realtà aumentata, un'app con cui interagire davanti a un quadro per avere contenuti extra, oppure un video immersivo da guardare con la tecnologia Oculus Rift o un codice QR da inquadrare con lo smartphone, oggi il visitatore di una mostra viene chiamato a diventare protagonista di un'esperienza unica. L'intento finale, e il significato di queste operazioni di riproduzioni o ricostruzioni digitali, risiede nella «loro capacità di trovare un equilibrio tra originale e virtuale, tra materiale e immateriale, tra conservazione e valorizzazione» (Irace, 2013, p.159)

«Coinvolgimento, non solo in remoto ma anche e soprattutto durante la visita, sembra essere insomma la parola d'ordine quando si tratta di innovazione nei musei» (Dara, 2018). In questa direzione, il focus non è tanto più la tecnologia da impiegare, quanto piuttosto «il pensiero e la sua condivisione collettiva come forma di conoscenza» (Lupo & Trocchianesi, 2013, p.53). I dispositivi informatici e tutto l'apparato tecnologico diventano il supporto strumentale, muscoli e ossa del pensiero progettuale alla base dell'esperienza immersiva.

Nell'ambito delle esperienze culturali un ulteriore aspetto da prendere in considerazione sono le narrazioni, digitali in questo caso. Il digital storytelling consiste nell'organizzare contenuti selezionati in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato e su vari supporti.

Lo storytelling alla base di queste frazioni culturali è caratterizzato da interattività, personalizzazione e partecipazione; queste ultime

potenziano in maniera dirompente l'efficacia della stessa narrazione, stimolando l'apprendimento: l'immersività attraverso specifici dispositivi sensoriali (effetti audio e simulazioni tattili, termiche, olfattive ecc.) accresce il coinvolgimento emotivo; l'interattività consente al visitatore/utente di scegliere diversi percorsi, di crearne di nuovi e di condividerli con altre persone, attivando meccanismi di collaborazione e socializzazione (Irace, 2013, p.153).

131

Quindi, se da un lato il fruitore è chiamato ad agire, attraverso un coinvolgimento di tipo fisico, dall'altro lato le azioni che compie andranno a stimolarne la sfera emozionale.

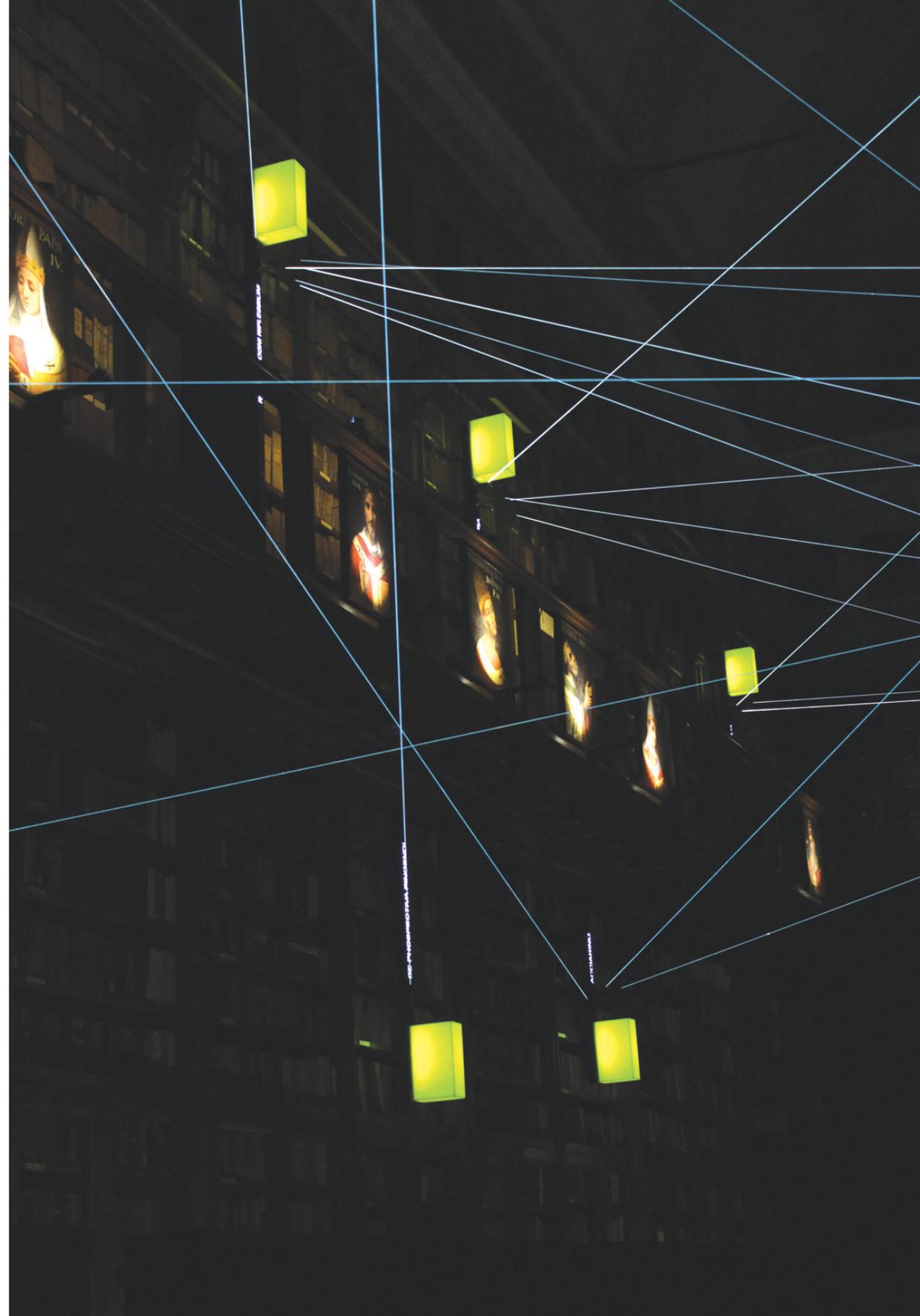
Se azione ed emozione riecheggiano indelebili nella memoria, l'esortazione è ancora quella di non dimenticare che a fare la differenza tra un'esperienza e una percezione è proprio il comprendere che c'è qualcosa che va al di là della semplice sensazione, un senso che dà pienezza e compimento all'atto comunicativo, trasformandolo in esperienza vera e propria (Sciannamè, 2017-2018, p.185).

132

E alla fine, «quanto rimane dell'esperienza, come susseguirsi di eventi, è proprio la memoria riposta nel racconto che si costruisce di essa» (*ivi*, p.197).

FIG. 61
Attilio Stocchi,
Librocielo,
Biblioteca
Ambrosiana di
Milano, 2012.

Librocielo è stato un evento-percorso in occasione del Fuori Salone, all'interno dell'Ambrosiana. Attraverso un *cammino sonoro e di luce* – che ha avuto come fulcri la Sala Federiciana e il Cortile degli Spiriti Magni, i visitatori hanno potuto veder vivere e animarsi i libri, e ascoltarne le parole.



Numerose realtà, distribuite in diversi paesi, hanno trovato la propria via all'innovazione, creando **nuovi percorsi di fruizione** o adattandosi a quelli già esistenti. Le osservazioni e le analisi presentate nel capitolo sono state utili per definire i criteri di analisi dei casi studio selezionati, riguardanti archivi, musei ed esposizioni temporanee. Nella totalità dei casi è stata descritta la tecnologia impiegata al fine di progettare esperienze interattive ed immersive all'interno di questi ambienti; come possibile notare nella maggior parte dei casi sono state adoperate postazioni di apprendimento o di gioco interattive attraverso touchscreen o video proiezioni interattive.

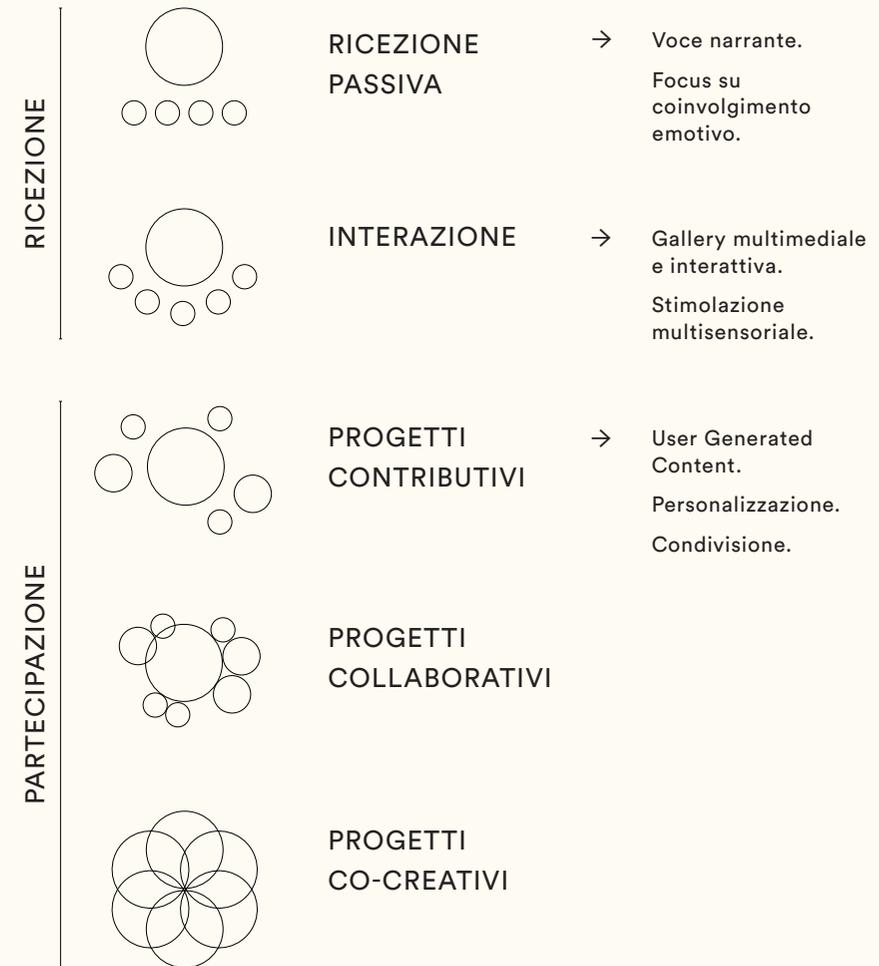
Per quanto riguarda la fruizione e l'analisi dell'esperienza sono stati selezionati diversi criteri legati al livello informativo, di apprendimento, al livello emozionale, di interazione e infine al livello di fruizione legato alla dimensione sociale. Particolare attenzione è stata data anche al livello di coinvolgimento dell'utente nell'esperienza museale o espositiva.

ANALISI DELL'ESPERIENZA
E DEL LIVELLO DI COINVOLGIMENTO

136

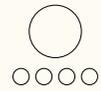
I parametri scelti per definire tale livello sono stati estrapolati da uno schema di Brown, Novak-Leonard e Gilbride ripreso da Raffaella Trocchianesi (Lupo & Trocchianesi, 2013, p.68). In particolare è possibile distinguere un primo grado di coinvolgimento, comunemente detto di ricezione passiva, a cui segue un secondo grado di ricezione dove l'utente è chiamato a interagire con i contenuti. Proseguendo nella scala del livello di coinvolgimento, si incontrano tre gradi non più legati alla ricezione ma alla partecipazione, attraverso un approccio contributivo (in cui il pubblico fornisce contributi personali relativi a oggetti o alla collezione), un approccio collaborativo (in cui il pubblico collabora alla ricerca, analisi, diffusione dei contenuti) e infine un approccio co-creativo (il pubblico è attivamente coinvolto con lo staff istituzionale nella creazione dei contenuti).

In linea generale quello che evince dall'analisi dei casi studio, conferma quello che in parte è già stato affermato in precedenza. Le istituzioni museali, affiancate da studi di designer e ingegneri, tendono a un approccio sempre più coinvolgente, che stimoli la sfera emozionale (e a volte ludica), attraverso una continua interazione con i contenuti, che in questo modo vengono maggiormente appresi e "memorizzati" dall'utente. Pur essendoci sempre una continua propensione alla ricerca dell'interattività, è ancora lieve il completo coinvolgimento in un approccio collaborativo o co-creativo.

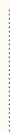


137

SCHEMA 6
Brown, Novak-Leonard e Gilbride,
schema dei possibili livelli di coinvolgimento del pubblico, rielaborazione, 2011.



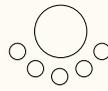
RICEZIONE
PASSIVA



Ullastret 3D Immersive Room



Museo Storico dell'età Veneta - il Cinquecento interattivo



INTERAZIONE



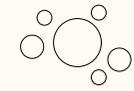
Uffizi Virtual Experience



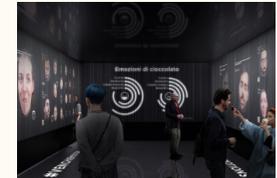
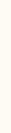
Centrale interattiva di Enel Green Power



Story of the Forest - National Museum of Singapore



PROGETTO
CONTRIBUTIVO



Venchi - Padiglione interattivo



Tetrachromia



Magister Canova



Museo diffuso della Resistenza, della deportazione, della guerra, dei diritti e della libertà



Design Holding Wall



College Football Hall of Fame



SkyPad Interactive Wall



Massimiliano e Manet: un incontro multimediale



Modigliani - Tate Modern



M9 - museo del '900



Piccolo Museo del Diario



MOMU Explorer



Gallery One & Artlens, Studio Play - Cleveland Museum of Art



140

NOME

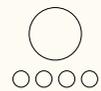
Ullastret 3D Immersive Room

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
installazione	Barcellona	2017
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
Patrimoni Cultural	Cinema4D e 3D Studio Max, Unreal Engine, videoproiezioni in spazio CAVE	

FIG. 62
Ullastret 3d immersive room, interno dello spazio con proiezioni.

Per la ricostruzione virtuale della città iberica il team del progetto, composto da archeologi e specialisti della modellazione 3D, ha raccolto tutti i dati archeologici disponibili sugli aspetti della città e li ha interpretati, al fine di progettare e costruire la ricostruzione, caratterizzata dal rigore scientifico del suo aspetto archeologico e dall'ottimo realismo della sua presentazione visiva. Pensato inizialmente per una visione attraverso l'uso degli occhiali per realtà virtuale di Oculus Rift o HTC Vive, oggi l'esperienza virtuale è proiettata in una sala immersiva (CAVE) all'interno del museo di archeologia della Catalogna.

patrimoni.gencat.cat/en/ullastret3D



RICEZIONE
PASSIVA



VIDEO



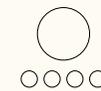
NOME

Tetrachromia

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
installazione	—	—
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
Universal Everything	Ricostruzioni tridimensionali organizzate in video proiettati in spazi immersivi	

Tetrachromia è il progetto di una serie di video ideati dello studio sulla rappresentazione digitale della natura. La serie prende il nome dal termine scientifico usato per descrivere la gamma estesa di colori che esiste oltre la normale percezione umana, *tetrachromia* appunto. Questi filmati sono ispirati dalla consapevolezza che gli uccelli possono vedere i colori attraverso uno spettro più ampio, facendo sì che le piante apparentemente verdi si impregnino di motivi e sfumature vibranti.

universaleverything.com/projects/tetrachromia



RICEZIONE
PASSIVA



VIDEO

141

FIG. 63
Tetrachromia, spazio con proiezioni alle pareti.



142

NOME

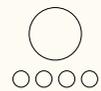
Massimiliano e Manet: un incontro multimediale

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
mostra	Trieste	2018
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
Drawlight con Senso	Videoproiezioni singole e organizzate in spazi immersivi	

FIG. 64
Massimiliano e Manet, sala principale della mostra.

La storia di Massimiliano prende vita davanti agli occhi dello spettatore in uno storytelling immersivo in continuo divenire in cui lettere, documenti storici, fotografie del tempo, commenti dei giornali e illustrazioni si fondono all'arte del grande Manet e ai suoi "pensieri d'artista". La mostra immersiva si snoda tra le sale delle Scuderie del Castello di Miramare in un crescendo immersivo reso ancora più efficace dallo studio della dimensione tecnologica, che ha permesso una sincronizzazione interattiva tra il percorso dei visitatori e le installazioni.

www.drawlight.net/portfolio/massimiliano-manet-mostra-multimediale



RICEZIONE
PASSIVA



VIDEO



143

NOME

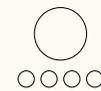
Museo Storico dell'età Veneta - il Cinquecento interattivo

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
museo	Bergamo	2012
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
N!o3	Videoproiezioni, postazioni di approfondimento touchscreen, guide multimediali, qr code	

FIG. 65
Museo storico dell'età veneta, sala del museo.

All'interno del Palazzo del Podestà di Bergamo, oltre al percorso archeologico, è possibile visitare il Museo storico dell'età veneta – Il '500 interattivo. Il percorso, che si snoda lungo 7 sale espositive è costruito attraverso un allestimento multimediale. L'intento è di rendere amichevole e attraente la narrazione di un periodo della storia della Bergamo Cinquecentesca attraverso la presentazione di documenti, manoscritti e mappe consultabili liberamente attraverso dispositivi di consultazione interattiva.

www.museodellestorie.bergamo.it/luogo/palazzo-del-podesta



RICEZIONE
PASSIVA



VIDEO



144

NOME
Magister Canova

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
mostra	Venezia	2018
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
Cose Belle d'Italia Media Entertainment con Drawlight	Videoproiezioni, impianto audio, audioguide	

FIG. 66
Magister
Canova, spazio
centrale della
mostra.

Il percorso di Magister Canova si snoda attraverso ambienti di grande impatto percettivo, ricostruzioni scenografiche, visioni illusorie. La tecnologia a disposizione dell'arte offre ai visitatori un'esperienza dove dettagli, vicende, intervalli dal respiro più ampio, vengono valorizzati e messi in risalto, per permettere di cogliere il significato di uno dei più appassionanti processi creativi della storia della scultura europea. Ad accompagnare la visita è un emozionante racconto affidato alla voce di Adriano Giannini e al violoncello di Giovanni Sollima.

www.drawlight.net/portfolio/mostra-immersiva-magister-canova



VIDEO



145

NOME
Modigliani - Tate Modern

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
mostra	Londra	2017/2018
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
Preloaded	Realtà virtuale, visori Vive, modellazione 3d e rendering	

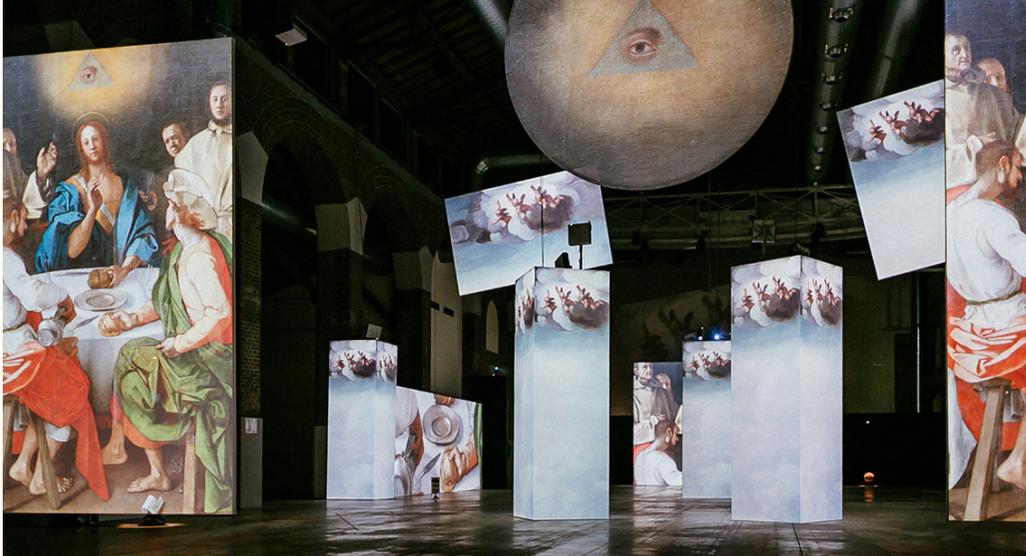
Ad accompagnare la retrospettiva su Modigliani nel 2017/18, è stata creata un'affascinante mostra VR. I visitatori hanno potuto sperimentare la completa immersione in un modello 3D dello studio parigino dell'artista. Dopo un'attenta ricerca, il museo ha modellato una fedele ricreazione dello studio dell'artista, come sarebbe stato cento anni fa. Hilary Knight, responsabile dei contenuti digitali di Tate, afferma di ritenere la realtà virtuale uno strumento prezioso: «è un modo per trasmettere sensazioni, aiutare le persone a sentire una connessione con un artista. È un modo diverso di assorbire quell'informazione e rende l'artista una persona vivente».

FIG. 67
Modigliani,
ricostruzione
virtuale
dello studio
dell'artista.

preloaded.com/work/modiglianivr



VIDEO



146

NOME
Uffizi Virtual Experience

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
mostra	Milano	2016
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
Virtuality	Videoproiezioni, impianto audio, postazioni di approfondimento touchscreen, Kinect	

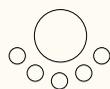
FIG. 68
Uffizi Virtual Experience, proiezioni nella sala principale, Fabbrica del Vapore.

Da Giotto a Caravaggio è la mostra virtuale interattiva e immersiva porta in tour i capolavori conservati nella Galleria degli Uffizi di Firenze. L'esposizione è infatti stata divisa in due parti. Nella parte immersiva il visitatore, comodamente seduto su morbidi cuscini e divanetti, può ammirare un avvicinarsi di riproduzioni in alta definizione delle opere divise per tematiche e accompagnate dalla musica che rende ancora più immediata l'immersione. La parte interattiva invece permette, grazie all'apposita tecnologia Uffizi Touch, di interagire con le varie opere.

uffizivirtualexperience.com/it/about



RICEZIONE PASSIVA



INTERAZIONE



VIDEO



147

NOME
Museo diffuso della Resistenza, della deportazione, della guerra, dei diritti e della libertà

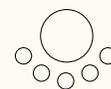
TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
museo	Torino	2003
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
N!o3	Videoproiezioni, impianto audio, audioguide	

Nato nel 2003 da un progetto di N!o3, il museo si propone di divulgare la storia contemporanea del periodo che va dal 1938 al 1948. Installazioni multimediali interattive conducono i visitatori nei luoghi della memoria della città e ricostruiscono le drammatiche pagine della Seconda guerra mondiale, dalle leggi razziali alla deportazione, dalla resistenza alla liberazione. Non c'è un percorso preciso da seguire, ma il visitatore è invitato ad esplorare il luogo in base alle sue sensazioni e alle suggestioni offerte dall'esposizione, accompagnato da cuffie con audioguida fornite all'ingresso.

www.museodiffusotorino.it/AllestimentoPermanente



RICEZIONE PASSIVA



INTERAZIONE



VIDEO

FIG. 69
Museo diffuso, sala con tavolo interattiva.



148

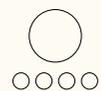
NOME
M9 - museo del '900

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
museo	Mestre	2018
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
Carraro Lab, Dotdotdot, Nema FX, Clonwerk -Limiteazero, KarmachinaEngineering Ass.	Realtà virtuale (Oculus), postazioni touchscreen, Leap Motion, Kinect, proiezioni a 360°	

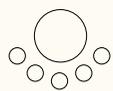
FIG. 70
M9, parete
con display
multitouch
interattivi.

M9 è un museo innovativo dedicato al Novecento ed il primo esclusivamente multimediale in Italia. Il museo è diviso in otto grandi aree tematiche, distribuite su due piani dell'edificio, progettato dalla studio d'architettura berlinese Sauerbruch Hutton. Un percorso coinvolgente mediato dall'uso della tecnologia, da interfacce digitali, rappresentazioni 3D ed esperienze interattive e immersive. Non ci sono oggetti in mostra, se non pochi, ma video, fotografie, grafici e documenti provenienti da oltre centocinquanta archivi italiani e recuperati da un gruppo di studiosi.

www.m9museum.it/it



RICEZIONE
PASSIVA



INTERAZIONE



VIDEO



NOME

Centrale interattiva di Enel Green Power

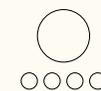
149

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
installazione	Trezzo sull'Adda	2019
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
Dotdotdot con Storyfactory	Assistente virtuale, proiezioni a 360°, videoproiezioni, postazioni di gioco interattive	

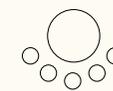
Lo studio multidisciplinare Dotdotdot ha progettato per la prima Centrale Interattiva di Enel Green Power a Trezzo sull'Adda un percorso interattivo e multimediale alla scoperta delle energie pulite e rinnovabili – idroelettrica, geotermica, eolica, marina e solare –, raccontata da 5 avatar. L'allestimento pone il visitatore al centro di un sistema di emozioni positive, trasformando la centrale in un luogo di formazione ed entertainment. L'allestimento è pensato per essere replicato anche in altre centrali Enel Green Power in Italia e nel mondo. La prossima installazione è in programma all'interno della centrale di Acquoria di Tivoli (Roma).

FIG. 71
Centrale
interattiva,
spazio centrale
con proiezioni
immersive.

dotdotdot.it/works/enel-green-power



RICEZIONE
PASSIVA



INTERAZIONE



VIDEO



150

NOME

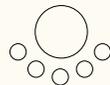
Design Holding Wall

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
esposizione	Milano	2019
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
Dotdotdot	Sensori (tocco), Led	

FIG. 72
Design Holding Wall, corridoio progettato tra gli stand del padiglione.

Un muro giocoso e interattivo per celebrare i designer e il loro design iconico che ha costruito la storia di Flos, B&B Italia e Louis Poulsen, insieme come Design Holding, al Salone del Mobile 2019. I tre marchi sono rappresentati sul muro interattivo, dove prodotti iconici e designer sono raffigurati e animati per rivelare storie e segreti del loro processo di progettazione. Una nuova forma di storytelling aziendale, un modo innovativo di interagire con i visitatori.

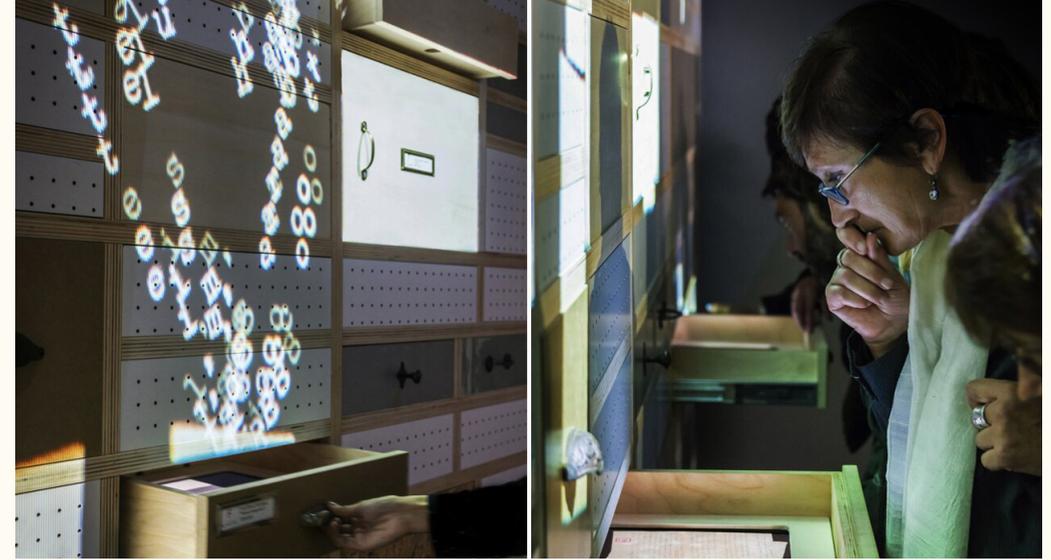
dotdotdot.it/works/design-holding



INTERAZIONE



VIDEO



151

NOME

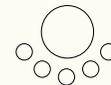
Piccolo Museo del Diario

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
museo	Pieve Santo Stefano	2014
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
Dotdotdot	Videoproiezioni, impianto audio, sensori, microcontroller	

FIG. 73
Piccolo Museo del Diario, parete interattiva.

Dotdotdot ha progettato un percorso coinvolgente, interattivo, emozionale per il Piccolo Museo del Diario, esposizione permanente di oltre 6500 storie conservate presso l'Archivio Diaristico Nazionale. Entrando nel museo le prime due sale sono dedicate all'archivio, un omaggio ai segreti nascosti in scaffali e cassetti pronti per essere svelati. Il visitatore vive così un'esperienza di immersione visiva e sonora totale perché i diari bisbigliano, si parlano, generando un fruscio di vite e memorie di persone presenti o assenti. Spinto dalla curiosità il visitatore viene invitato ad aprire i cassetti e sbirciarne il contenuto.

dotdotdot.it/works/little-museum-of-the-diary



INTERAZIONE



VIDEO



152

NOME

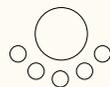
Story of the Forest - National Museum of Singapore

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
installazione	Singapore	2017
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
TeamLab	Videoproiezioni, impianto audio, realtà aumentata e app mobile	

FIG. 74
Story of the Forest, proiezioni sulle pareti, in primo piano schermata app.

La mostra, estremamente coinvolgente, porta il visitatore in una passeggiata virtuale nella foresta. Sulle pareti del percorso sono posti grandi schermi che abbracciano la curvatura delle pareti, rendendo le immagini senza soluzione di continuità a livello degli occhi. Una visualizzazione animata di una scena di foresta viene proiettata dagli schermi, invitando lo spettatore a individuare vari animali in primo piano e sullo sfondo. Utilizzando l'app *Story of the Forest* sul proprio dispositivo mobile è possibile scoprire approfondimenti su alcuni animali, inclusi habitat, dieta e livelli di pericolo.

www.teamlab.art/w/story-of-the-forest



INTERAZIONE



VIDEO



NOME

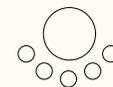
College Football Hall of Fame

153

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
installazione	Atlanta	2018
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
Obscura Digital	RFID, sensori, parete interattiva composta da display touchscreen	

Per il College Football Hall of Fame di Atlanta il team di sponsor della Hall ha collaborato con Obscura Digital per creare l'installazione centrale dello spazio: una parete multimediale interattiva che fonde perfettamente l'eredità del calcio universitario con una tecnologia all'avanguardia. Il display *Why We Love College Football* è una tela interattiva multitouch lunga 15 metri che reagisce grazie a RFID al movimento di ogni visitatore, così da configurare dinamicamente un'esperienza personalizzata. I visitatori possono sfogliare ed esplorare una infinità di media, tra immagini, video e risorse audio che popolano trentanove schermi continui.

obscuradigital.com/work/college-football-hall-fame/



INTERAZIONE



VIDEO

FIG. 75
College Football Hall of Fame, parete con display multitouch interattivi.



154

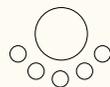
NOME
MOMU Explorer

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
installazione	Anversa	2015
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
Beyond.io con Lab101	Parete interattiva composta da display touchscreen	

FIG. 76 MoMu Explorer, parete con display multitouch interattivi all'esterno del museo.

Il Museo della moda di Anversa (MoMu) ha deciso di condividere i suoi tesori con l'obiettivo di render visibile al pubblico il consistente numero di materiali depositati in archivi. Per fare questo è stata progettata e realizzata una parete interattiva. Da un'idea dello studio Beyond.io, MoMu ha incaricato Lab101 di costituire un team per lavorare sulle sfide concettuali, creative e tecniche. Per raggiungere un vasto pubblico il muro è stato installato all'esterno del museo, il che lo rende accessibile anche durante l'orario di chiusura.

www.beyond.io/cases/momu-explorer



INTERAZIONE



VIDEO



155

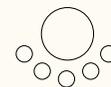
NOME
Venchi - Padiglione interattivo

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
installazione	Bologna	2017
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
Carlo Ratti Associati con Dotodotdot	Riconoscimento facciale, proiezioni	

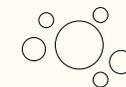
La collaborazione tra lo studio Carlo Ratti Associati e l'Azienda produttrice di cioccolato Venchi ha dato vita ad un padiglione interattivo all'interno del parco agroalimentari FICO EATALY WORLD. Un'intelligenza artificiale è infatti capace di cogliere le reazioni delle persone al momento dell'assaggio del cioccolato, secondo i micro movimenti dei muscoli facciali. Il sistema, sviluppato con lo studio milanese Dotdotdot, riproduce successivamente le espressioni facciali su uno schermo, al fine di permettere l'analisi delle reazioni umane al cibo. Il padiglione diviene così una galleria espositiva di ritratti.

FIG. 77 Venchi, padiglione interattivo con proiezione dei volti dei visitatori sulle pareti.

dotdotdot.it/works/venchi



INTERAZIONE



+ PROGETTO CONTRIBUTIVO



VIDEO



156

NOME

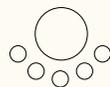
SkyPad Interactive Wall

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
installazione	Seattle	2014
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
Belle & Wissell	Parete interattiva composta da display touchscreen	

FIG. 78
SkyPad
Interactive
Wall, dettaglio
della parete
interattiva.

Belle & Wissell ha collaborato con Space Needle, il ponte di osservazione della città, per realizzare SkyPad, una parete interattiva. Un vero e proprio *libro degli ospiti* interattivo, che incoraggia i visitatori a lasciare il segno e visualizzare la distanza e il significato del viaggio che hanno intrapreso per arrivarci, attraverso un globo 3D interattivo. Inoltre, i visitatori possono esplorare 52 anni di ricordi attraverso un'installazione fotografica. Gli ospiti sono anche incoraggiati a contribuire con i propri ricordi caricando foto attraverso il sito Web di Space Needle.

www.bwco.info/work/skypad



INTERAZIONE



PROGETTO
CONTRIBUTIVO



VIDEO



NOME

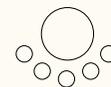
Gallery One & Artlens, Studio Play - Cleveland Museum of Art

TIPOLOGIA	CITTÀ	ANNO
museo	Cleveland	2012- 2017
PROGETTO DI	TECNOLOGIE	
Potion, Local Project	Postazioni interattive touchscreen, app mobile e tablet, Kinect e sensori, postazioni di gioco interattive	

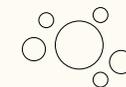
157

Dalla prima interazione tecnologica inserita nel museo nel 2012, sono nati numerosi progetti per avvicinare i visitatori alle opere del museo. Si trattava di una parete multitouch di circa 13 metri in cui le fotografie delle opere era presentate come un mosaico di immagini. Nel 2017 nasce Studio Play: una raccolta di installazioni volte a fornire uno spazio a bambini e famiglie per sentirsi i benvenuti nell'ambiente museale. Progettato pensando a tutta la famiglia, Studio Play utilizza una tecnologia all'avanguardia per offrire alle famiglie la possibilità di usare il movimento e il gioco per connettersi alla collezione.

www.clevelandart.org



INTERAZIONE



PROGETTO
CONTRIBUTIVO



VIDEO

FIG. 79
Cleveland
Museum of
Art, postazione
interattiva di
Studio Play.

*

Tale elaborato di tesi è stato ultimato in un momento particolare della storia, in cui musei, così come tutte le istituzioni culturali in generale, hanno dovuto chiudere le proprie porte al pubblico. Una *limitazione* che ha visto questi soggetti presi alla sprovvista. I musei italiani si sono dovuti in poco tempo re-inventare, con programmi online e sui social per promuovere i contenuti museali, accumulati dall'iniziativa *#museichiusimuseiaperti* e la campagna *#laculturanonisferma* attraverso canali sociali come Facebook, Instagram e Twitter.

Tra questi, e solo per citarne alcuni la Pinacoteca di Brera, il Poldi Pezzoli (*#PoldiPezzoliStories*), GAM di Milano e Torino, la Triennale di Milano (*Decameron: storie in streaming*), il Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci (*#storieaportechiuse*), la Fondazione Musei Civici di Venezia (ogni giorno una storia, un gioco, un'opera), le Gallerie degli Uffizi (www.facebook.com/uffizigalleries), i Musei Vaticani, la Galleria Borghese (raccontano ciò che accade dietro le quinte del Museo) e molti altri.

Insieme ai tanti percorsi digitali che stanno nascendo si affianca la campagna del Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo (Mibact), un *Gran virtual tour* del patrimonio culturale. Una raccolta di esperienze virtuali fruibili attraverso Google Arts & Culture o sui portali dedicati. Inoltre, nella giornata del 29 marzo è stato lanciato un flash mob, un invito a condividere le proprie fotografie che ritraggono musei e siti culturali vuoti; un modo per descrivere il nostro tempo, senza dimenticarsi del portato identitario del patrimonio italiano. 'ArT you ready?' il nome della campagna, ha avuto un enorme successo. In tantissimi hanno risposto all'appello a ripescare dai cassetti o dalla memoria del proprio smartphone foto scattate mentre visitavano musei, parchi archeologici, biblioteche ed archivi per poi pubblicarle sui social con gli hashtag *#artyouready* e *#emptymuseum*.

Certamente questo è solo un assaggio della bellezza italiana che si spera tornerà interamente visitabile dal vivo; per intanto è come un invito a rinfrescare la memoria dei luoghi già visitati e soprattutto a scovarne di nuovi.

PARTE SECONDA

IDEAZIONE

161 → 218



FIG. 80
Quartiere QT8, collage di immagini realizzato dalla Associazione QT8.

Nella foto: Chiesa di Santa Maria Nascente, progetto di Vico Magistretti (1947 - 1955); studio per catalogo dell'Ottava Triennale, progetto di Albe Steiner (1947), realizzato poi da Max Huber; vista zenitale del plastico primo progetto, progetto di Piero Bottoni (1945-48).

Gli archivi di progetto in Lombardia

Tra legame territoriale e valorizzazione digitale

CAPITOLO 4

- 4.1 ARCHIVI DI PROGETTO
- 4.2 ARCHIVI E TERRITORIO
- 4.3 IL TERRITORIO E LE MAPPE
- 4.4 ARCHIVI COME MAPPE, MAPPE COME ARCHIVI
- 4.5 ARCHIVI DI ARCHITETTURA, DESIGN E GRAFICA NELLO SPAZIO DIGITALE
- 4.6 DAL MUSEO ALL'ARCHIVIO DIFFUSO
- 4.7 GLI ARCHIVI DI PROGETTO IN LOMBARDIA

Il territorio lombardo è caratterizzato dalla presenza di numerosissimi archivi, definiti comunemente *di progetto*. Sono gli archivi di architetti, designer e grafici che in questo territorio hanno lavorato, hanno instaurato relazioni; ed è qui che hanno lasciato ai propri eredi una quantità eccezionale di materiali, conservati con cura nei propri studi.

Dagli schizzi e bozzetti ai disegni esecutivi, dai modellini di architetture o ai prototipi di prodotti industriali e artigianali. Un patrimonio inestimabile che racconta di una regione oggi considerata una delle culle del design a livello mondiale, dalla città di Milano fino ad estendersi alle altre città lombarde.

Nei capitoli precedenti è stato indagato il rapporto tra territorio e memoria; il primo, considerato *ipertesto vivente* delle memorie, comunica attraverso i luoghi. E questa relazione è ancora più evidente quando si parla di archivi di progetto. Le informazioni, i dati e i contenuti progettuali infatti possono essere geolocalizzati; ed è proprio grazie ai luoghi che la memoria dei progettisti si mette in scena, si concretizza, si palesa e si offre ad un contatto sensoriale.

Alla base di tutto un «sistema attivabile di mappe implicite» (Baule, 2018, p.13): la presenza di flussi, di *link*, apparentemente invisibili ma impliciti, che agiscono come connettori tra documento e documento, traccia e traccia, luogo e luogo. Proprio in questa direzione si inserisce la figura del designer, il cui compito è da rintracciarsi nella capacità di trovare questi collegamenti, così da poter ricostruire il racconto delle memorie archivistiche tramite i luoghi, gli oggetti. Da qui anche l'importanza della mappa come strumento per raccontare e per rappresentare questi collegamenti.

Affrontare il tema degli archivi di progetto in Lombardia implica anche andare ad indagare lo stato dell'arte, quello che fino ad ora è stato compiuto nella valorizzazione e comunicazione degli stessi; ed è quello che è stato fatto nella parte finale del capitolo, in cui sono stati presi in esame alcuni di questi archivi.



FIG. 81
Fondazione
Achille
Castiglioni,
interni, "stanza
prototipo",
Milano.

4.1 ARCHIVI DI PROGETTO

167

Un cliché legato agli archivi è quello che li collega prevalentemente alla scrittura; ci si immagina scaffali pieni di faldoni e quella è la prima immagine connessa convenzionalmente a questo tipo di materiali. (Galasso, 2016, p.110).

In una società ormai da diversi anni immersa nell'era digitale, anche gli archivi, così come i musei, stanno mutando, si stanno adattando per diventare sempre più interconnessi; ma la realtà è che gli archivi hanno iniziato a mutare ancor prima dello sviluppo del web. Se si pensa all'immaginario comune degli archivi come scaffali colmi di faldoni e di carte, così come ricorda Galasso, si prende in considerazione solo una parte del mondo archivistico. I materiali conservati infatti non sono più unicamente documenti; in primis sono state introdotte fotografie, poi filmati, materiali audio e infine file digitali.

Tutto il corso del Novecento è stato caratterizzato da una massiccia diffusione di tecnologie di riproduzione e di memorizzazione legate al suono e all'immagine, sempre più economiche ed efficaci; ciò ha fatto sì che «quasi tutti ormai mettano insieme un proprio archivio, sia esso costituito da semplice raccolta di fotografie oppure da un complesso più ampio di materiali tradizionali (diari, memorie, corrispondenze)

o di nuovo tipo (registrazioni sonore, audiovisive ecc) in grado di documentare un intero percorso di vita» (Giuva, Vitali & Zanni Rosiello, 2007, p.82). E così gli archivi, le strategie di conservazione, hanno iniziato ad includere sempre più materiali di tipo personale, fino a giungere alla formazione di veri e propri archivi di persona, rappresentativi delle vicende dei proprio produttori.

Ciò è tanto più vero quando, come in non pochi casi, gli archivi di persona racchiudono non soltanto materiali che riflettono le attività pubbliche del loro produttore ma anche note, appunti, riflessioni in cui la scrittura si fa strumento di introspezione, di chiarificazione e di ordine intento e diventa un modo per ricondurre ad unità i tanti io della persona (*ivi*, p.81).

L'insieme dei documenti conservati, organizzati e accuratamente tramandati, in rapporto con l'identità stessa dell'autore è la caratteristica chiave degli archivi di persona, attraverso il quale lo stesso autore riflette immagine e testimonianza di sé.

Nell'insieme tipologico degli archivio di persona, particolare rilevanza è data ai cosiddetti *archivi di progetto*, ovvero a quegli archivi al cuore degli spazi del faber.

Gli archivi del progetto nascono con l'intento di restituire la conoscenza integrale delle attività e degli interessi delle poliedriche figure professionali di architetti e designer: essi conferiscono valore alla pratica progettuale, superando quell'unicità di testimonianza della disciplina del progetto tradizionalmente conferita agli artefatti

(Santi, 2014, p.77).

168

La loro storia è relativamente recente; contemporaneamente all'affermazione degli archivi di persona, cominciarono ad assumere rilevanza nel contesto storico-culturale a partire dalla metà del Novecento.

Con la loro progressiva formalizzazione istituzionale, acquisiscono di fatto riconoscimento tutti i materiali - preliminari, esecutivi e di corredo - raccolti durante la carriera di un progettista, a documentazione delle attività progettuali e dei processi creativi sottesi (*ibidem*),

proiezioni del contesto territoriale e socio-culturale in cui erano stati concepiti.

169



FIG. 82
Atelier
Mendini,
interni, Milano.

Caratteristica di tali archivi è l'eterogeneità dei materiali conservati: si spazia da documenti cartacei quali schizzi, disegni e rappresentazioni tecniche, a fotografie, materiali tradizionali come lettere e scritti, fino ad arrivare a prodotti di più ampio volume come modelli e plastici, la

cui fragilità è un aspetto da non sottovalutare. Come sottolinea Santi (2014) oltre alla varietà dei materiali, vasta è anche la ricchezza dei temi progettuali; “dal cucchiaino alla città”, per dirla alla Rogers, un fil rouge che associa materiali per la progettazione di edifici pubblici e privati, ad interni e allestimenti, prodotti, oggetti e non da meno grafiche e sistemi comunicativi.

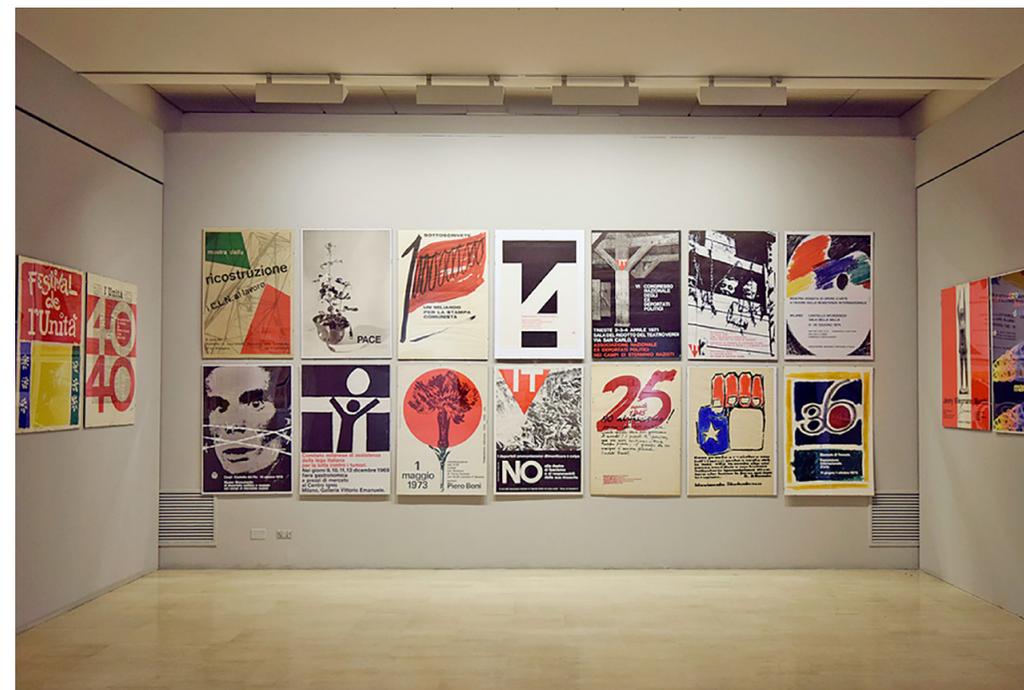
Nel volume edito dal CASVA a cura di Graziella Leyla Ciagà (2012) in cui si tratta il tema degli archivi di architettura, design e grafica, viene sottolineato come tali archivi rivestano un interesse molto ampio e allo stesso una sfida multidisciplinare per le loro stesse caratteristiche sopra citate.

170

In essi sono documentate attività che hanno avuto un impatto ampio e importante sulla storia del nostro paese e che hanno contribuito in modo significativo a modellare l'ambiente nel quale oggi ci muoviamo; l'interesse per una loro adeguata tutela e conoscenza, al fine di renderli disponibili alla ricerca, va oltre a quello, pure rilevante, della indagine storica e archivistica”

(Ciagà, 2012, p.7).

[Al giorno d'oggi] diverse iniziative testimoniano un interesse crescente nei confronti dei cosiddetti archivi del progetto: la creazione di nuovi archivi e la ricerca di nuovi spazi, l'apertura al pubblico di fondi e donazioni, non ultima una vasta attività di esposizione e informazione di realtà spesso distinte, ancora sospese tra la rivendicazione di singole identità e la necessità di nuove relazioni e fruizioni collettive (Gallani & Piva, 2005, p.11).



In quest'ottica di rivitalizzazione infatti, gli archivi hanno abbracciato progressivamente l'apertura a mostre ed esposizioni, così da potersi rendere ancor più accessibili e invitanti da parte di un pubblico più vasto e diversificato. «Sorpasata l'accezione di luoghi protetti e chiusi, le bellezze nascoste dei materiali degli archivi, trovano negli allestimenti espositivi creative forme di interpretazione» (Santi, 2014, p.166). Le mostre, sceneggiature progettate per raccontare l'attività delle diverse istituzioni culturali, possono assumere significati pluri-mi legati al concetto di messa in scena. Da un lato infatti le mostre rappresentano un processo, una costruzione narrativa con il quale si mira a far conoscere un argomento, o un concetto. Allo stesso tempo, le mostre si manifestano come

ambientazioni spazio-temporali in cui viene resa fruibile al pubblico una rassegna di oggetti, documenti cartacei, modelli, foto, oggetti multimediali, legati e ordinati tra loro da nessi logici,

FIG. 83
Licalbe Steiner,
alle origini
della grafica
italiana,
esposizione al
Museo d'Arte
di Ravenna
(MAR), 2018.

FIG. 84
Zero Gravity.
Franco Albini,
costruire la
modernità, a
 cura di Renzo
 Piano con
 Franco Origoni,
 Triennale di
 Milano, 2006.

tematici, temporali, spaziali, storici, autoriali, resi fruibili in forma transitoria o permanente, attraverso uno o più percorsi narrativi con finalità divulgative, scientifiche, didattiche, promozionali (*ivi*, p.167).



Le esposizioni permettono agli archivi non solo di farsi conoscere alla collettività, ma consentono di creare nuovi rapporti e ulteriori collegamenti, generando suggestioni ed emozioni diversificate.

A sottolineare questi concetti, Margherita Guccione, direttrice del MAXXI di Roma:

Gli archivi immettono in una condizione di grande fluidità permettendo molte, diverse, anche contraddittorie interpretazioni. Mettere l'archivio in mostra permette a ciascun visitatore di costruirsi un proprio percorso, di alimentare curiosità, di offrire modalità più attive di posizionarsi di fronte ai documenti storici (*ivi*, p.167-168).

173

Nel 2012 (e anche in anni successivi) si è tenuto il primo convegno internazionale dal titolo *Archivi e Mostre*, organizzato a Venezia in concomitanza della Biennale di Architettura. In questa occasione, a ribadire l'importanza degli archivi nei contesti espositivi, si è arrivati ad affermare che "non c'è più mostra senza archivi".

La messa in scena degli archivi ha assunto una vera e propria tendenza negli ultimi decenni. Un numero sempre maggiore di archivi di progetto aprono le proprie porte al pubblico, diventando così autentiche istituzioni culturali museali. Nella maggior parte dei casi si tratta di spazi storici *originali*, studi o atelier rimasti intatti e conservati nella loro interezza. Al centro di questi progetti di valorizzazione l'idea è quella di non considerare il passato come quel non più che si è visto in precedenza, un tesoro dimenticato e chiuso in un tempo che non più ci appartiene. Ritornando alla definizione proposta nel capitolo uno, in queste circostanze gli archivi assumono un duplice significato: archivio come luogo, contenitore, e archivio come contenuto. In tale contesto sono di notevole interesse gli esempi lombardi, le fondazioni milanesi dedicate ai grandi maestri dell'architettura e del design: Vico Magistretti, Franco Albini e i fratelli Achille e Pier Giacomo Castiglioni.

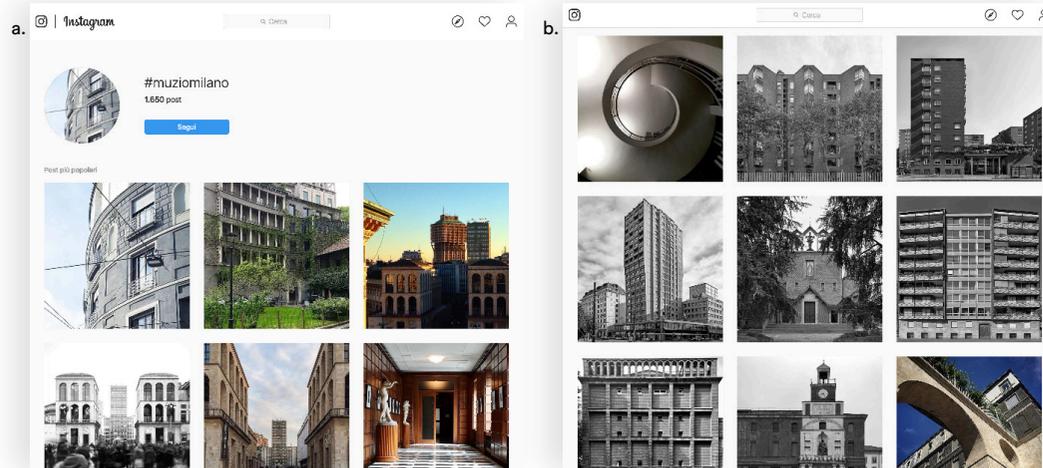


FIG. 85
Ca' Brütta 1921,
Itinerario,
mappa
scaricabile dal
sito cabrutta.it.

FIG. 86a + 86b
#MuzioMilano,
contest,
raccolta di
alcune immagini
pubblicate su
Instagram.

In occasione della mostra "Ca' Brütta 1921 – Giovanni Muzio Opera Prima" è stata realizzata una piccola mappa pop-up, dedicata a oltre 50 architetture progettate da Giovanni Muzio a Milano. Un invito a una passeggiata nel "costruito" come estensione ideale del percorso espositivo. Per l'occasione è stato lanciato anche il contest #MuzioMilano, una call fotografica che ha raccolto, in Instagram, oltre 1.600 immagini in tre mesi.

4.2 ARCHIVI E TERRITORIO

175

Il territorio, *ipertesto vivente* delle memorie, comunica attraverso i luoghi, rivestendo quest'ultimi di significati; è grazie ai luoghi che «la memoria si mette in scena, si concretizza, si palesa e si offre ad un contatto sensoriale» (Galasso, 2016, p.185). Il concetto di identità, ma anche di appartenenza ad un territorio, si definisce in relazione a questi luoghi. Siti e aree territoriali hanno inevitabilmente subito nel corso del tempo delle trasformazioni, in un processo che nel contesto sociale attuale è diventato sempre più rapido e dinamico. In questo contesto, le *identità inedite* diventano fondamentali perché permettono di descrivere questi processi evolutivi legati ai luoghi, e quindi al territorio: «sono gli *habitus* che nel tempo lo hanno modellato» (Baule, Calabi & Scuri, 2014). Comunicare queste identità significa promuovere la consapevolezza delle diverse realtà territoriali, facendo emergere le radici della memoria condivisa che accomuna queste stesse identità.

In questo discorso in cui archivi, memorie e luoghi diventano co-protagonisti, non si può non considerare il territorio come un *palinsesto* dove aspetti di natura differente (culturale, territoriale, sociale e così via) coesistono insieme. Se infatti le città possono essere considerate come sistemi costituiti da una struttura superficiale *visibile*, rappresentata da architetture, infrastrutture, percorsi, nodi e flussi, è

anche corretto affermare la presenza di una struttura più profonda, *invisibile*. Quest'ultima è costituita da identità territoriali, sociali e culturali, da memorie stratificate di cui restano tracce (Calabi, 2009). E sono proprio queste stesse tracce sul territorio, e la loro interpretazione, al centro di questo progetto comunicativo; la loro presenza, la loro concentrazione sul territorio e le connessioni che ne conseguono, permettono di risalire a fatti, storie e racconti che possono essere a loro volta rappresentati da immagini e da narrazioni.

Nella complessità del contesto territoriale di cui sopra accennato, bisogna superare l'immagine comune che si ha dell'ambiente, in favore dei *luoghi non convenzionali*, «non riconosciuti dalle suggestioni della cultura di massa ed estranei agli stereotipi comunicativi» (Baule, Calabi & Scuri, 2014). Si trascende il pensiero per cui solamente alcuni luoghi possiedono valenza estetica e culturale; anzi, si dà atto ad un riconoscimento, sul piano generale, per cui «tutti i luoghi hanno una valenza estetica e che è questa valenza a costituirne l'identità e l'individualità» (*ibidem*). Da queste considerazioni è possibile sviluppare una comunicazione strategica, volta a rinnovare il legame tra le identità e i luoghi; un sistema di dispositivi pensati per favorire l'accesso comunicativo alle informazioni, ai contenuti, alle memorie condivise. Al contempo, una fruizione pensata in ottica esperienziale *nel* territorio, nel paesaggio e nel contesto urbano. Interfacciarsi con il territorio, significa secondo l'architetto Careri,

mettersi nella condizione per cui quel paesaggio possa svelarsi, fare ancora uno sforzo con il nostro corpo: bisogna andarci, camminarci, immergersi senza preconcetti culturali, farne un'esperienza diretta (citato in Baule, Calabi & Scuri, 2014).

Un territorio, questo da scoprire, che non per forza è un territorio a noi poco o per nulla conosciuto; quello che è nuovo è il modo di vederlo, il punto di vista da cui si osserva. Per dirla alla Proust: «il vero viaggio di scoperta non consiste nel vedere nuovi panorami, ma nell'aver nuovi occhi». In quest'ottica, come ben sintetizza Giovanni Baule nella prefazione del volume di Galasso,

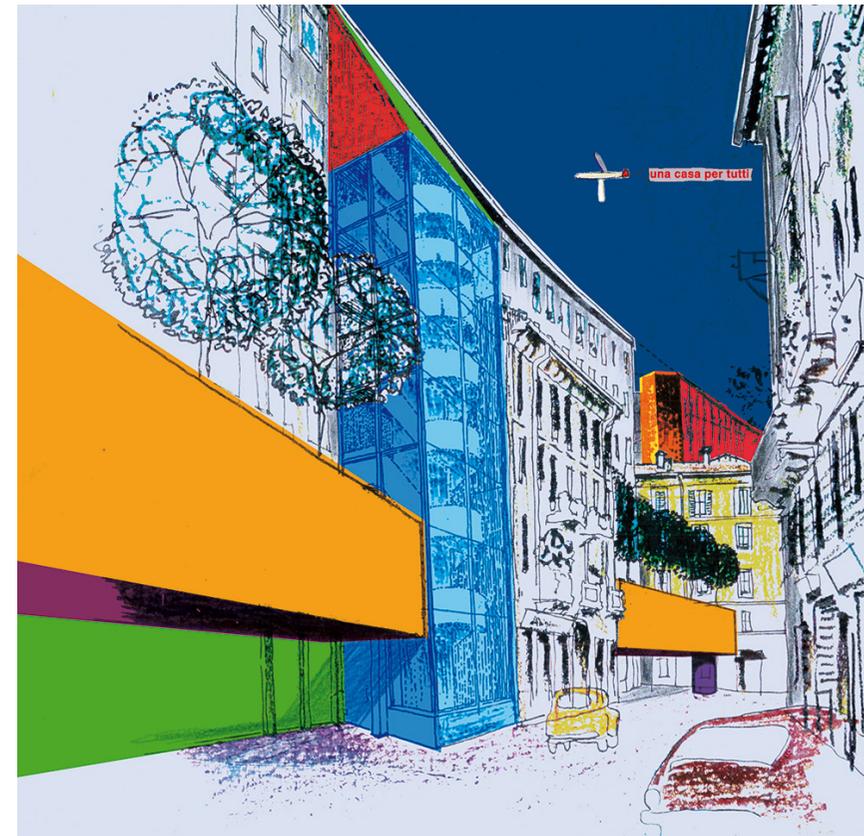
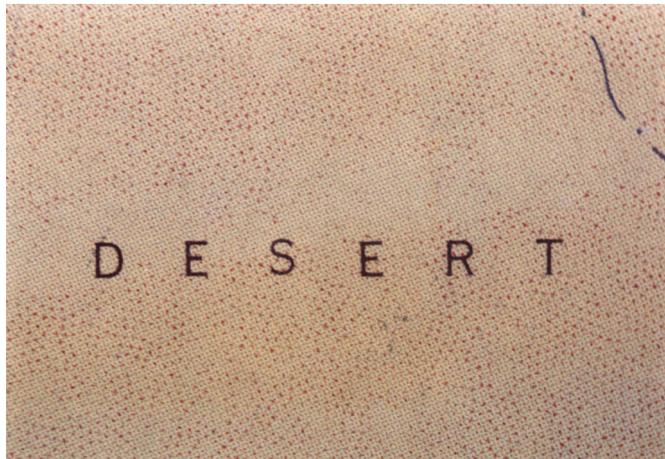
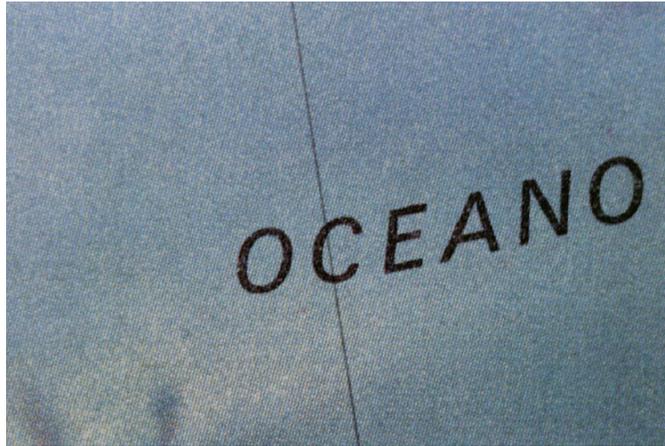


FIG. 87
Milano Città
Immaginata,
10 progetti dagli
archivi CASVA,
progetti urbani
non realizzati.
Mostra online
e presso il
Politecnico di
Milano, 2015.

uno specifico contributo del design della comunicazione, nella sua dimensione disciplinare, è finalizzato allo studio e alla creazione di *interfacce del territorio*, cioè ogni tipo di dispositivo che, attraverso differenti sistemi di rappresentazione e di mappatura e con la sperimentazione di coerenti formati comunicativi, restituisca strumenti in grado di operare come link territoriali (Baule, 2018, p.11).

FIG.
88a + 88b + 88c
Luigi Ghirri,
Atlante, 1973.
Archivio
Luigi Ghirri.
«Un viaggio
nel luogo che
invece cancella
il viaggio stesso,
proprio perché
tutti i viaggi
possibili sono
già descritti e gli
itinerari sono già
tracciati».



4.3 IL TERRITORIO E LE MAPPE

Nella società contemporanea le mappe sono ovunque, e la loro diffusione è in continuo aumento. Se da un lato chiaramente i miglioramenti tecnologici e la capillarità con cui gli strumenti digitali fanno parte della vita di tutti i giorni, hanno influenzato tale divulgazione, dall'altro lato si è assistiti ad un crescente interesse sia mediatico che sociale nei confronti delle mappe. «Mappare il mondo moderno, le città moderne, è diventato un agire quotidiano» (Stimola, 2012-2013, p.31). Una vera e propria esigenza: organizzare visivamente il sapere, i contenuti. «Le mappe sono diventate uno strumento, a volte aggiornato, a volte obsoleto, in grado di fornire nozioni come vere e proprie enciclopedie di umana comprensione e rappresentazione del mondo» (*ivi*, p.45).

La rappresentazione dello spazio e del territorio attraverso la cartografia non è altro che un *codice visivo*; in questo senso non si può affermare che vi è corrispondenza naturale tra lo spazio del territorio e lo spazio della mappa. Tuttavia, la cartografia vanta una storia così remota e così radicata nella nostra cultura da essere considerata trasparente, letterale e obiettiva. Tutti gli elementi che compongono una mappa sono funzionali a precisi obiettivi di comunicazione.



180

FIG. 89
Kevin Lynch,
The Image of the City, 5 tipi di elementi della 'Scena Urbana', 1960.

Kevin Lynch pubblica un saggio intitolato *The image of the City* in cui analizza l'aspetto della città che viene percepito dai propri cittadini. Attraverso una serie di interviste delinea gli elementi fondamentali e comuni che contraddistinguono l'immagine della città, che si crea nella mente dai suoi abitanti: percorsi, margini, quartieri, nodi e riferimenti. Per non smarrirsi ogni individuo genera infatti un legame strategico coi luoghi: "un'immagine ambientale mentale", un quadro mentale del mondo fisico.

Le cartografie hanno la caratteristica di essere selettive ed esprimere il punto di vista di chi le progetta. L'operazione di selezione del reale viene fatta in base alle finalità comunicative della mappa. Le tipologie di selezione che il progettista deve effettuare rispetto alla realtà sono quelle di delimitazione della complessità da un lato, scegliendo solo gli aspetti rilevanti del territorio, e dall'altro delimitare i confini del territorio che si intende rappresentare. Il primo tipo di selezione serve a creare una copia semplificata del territorio in cui vengono rappresentate solo le caratteristiche utili al racconto. Il secondo tipo di selezione serve a delimitare l'ambito di intervento e delineare i confini del discorso. La cartografia è quindi racconto parziale del territorio che fa però dell'incompletezza un punto di forza. Una selezione che come si è visto caratterizza anche gli archivi: senza un'organizzazione degli avvenimenti del passato e quindi dei materiali da conservare si giungerebbe a quello che la Assmann ha definito archivio-discard. Compiere delle scelte è il primo passo per fare ordine e per evitare di fare della memoria trasmissibile una memoria oblio.

Dunque, è possibile considerare la mappa come un artefatto comunicativo, non solamente scientifico e informativo; in questo senso ci si accorge immediatamente delle sue potenzialità come mezzo di narrazione. «Le mappe raccontano lo spazio, ma anche il rapporto con chi ci vive, la sua identità e le sue espressioni, la sua memoria» (Quaggiotto, 2012, p.123). Ovviamente, proprio per questo motivo, prosegue,

malgrado l'operazione di naturalizzazione scientifica, anche la mappa più rigorosa rimane tuttavia un oggetto culturale, il prodotto di un contesto sociale/politico/territoriale; [...] il sistema iconico, i nomi, la lingua utilizzata, i dati inseriti e quelli esclusi, i colori e il segno grafico fanno parte della mappa, ne raccontano il contesto e raccontano una storia ulteriore rispetto al primo livello informativo (*ivi*, p.121).

La mappa, tuttavia, non è solo caratterizzata da una funzione narrativa. La mappa è ancor prima uno strumento, un'*immagine-strumento*. Il rapporto tra cartografia e luoghi del territorio può infatti essere strumentale, in quanto consente di guidare e orientare il fruitore durante il suo itinerario e non semplicemente di raccontarlo a posteriori. Certo è che come per la mappa narrativa, anche nel caso della mappa strumento il progettista mette in atto delle scelte mirate, guidate dall'obiettivo e dalle finalità della rappresentazione. In questo senso si selezionano ed eliminano eventuali elementi di disturbo, creando un modello dello spazio utile a facilitarne la navigazione da parte del fruitore.

In ultima analisi, riferendosi alle mappe come interfacce del sapere, le finalità di questo tipo di rappresentazione sono innumerevoli. Volendo raggrupparle si possono individuare tre principali funzioni: documentazione, navigazione e progetto del territorio. Da questi usi derivano i tre principali generi cartografici: mappe espressione di una funzione documentativa nei confronti del territorio; carte mirate a costruire una guida alla navigazione del territorio e piani orientati al progetto e all'ipotesi di un intervento di modifica sul territorio (*ibidem*).

181

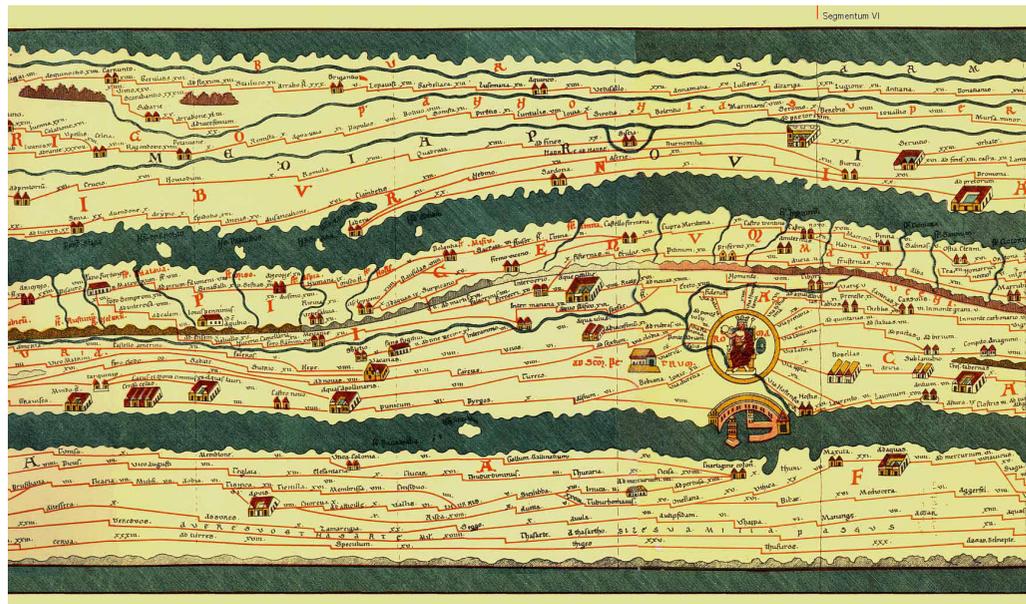
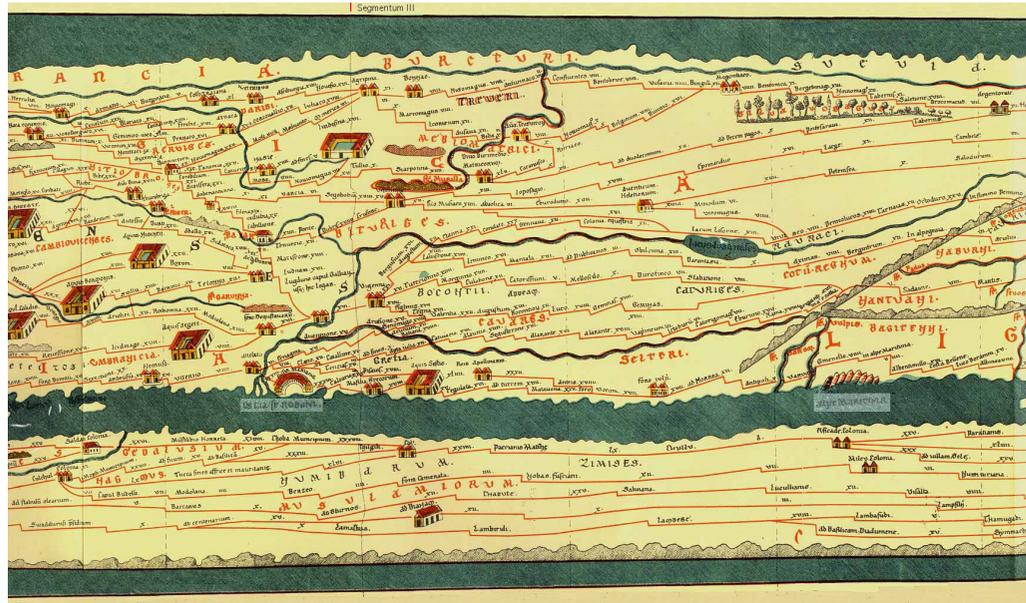


FIG. 90
Tabula
Peutingeriana,
Pars III, copia
del XII-XIII di una
carta dell'impero
romano.

FIG. 91
Tabula
Peutingeriana,
Pars VI, dettaglio
della città di
Roma.

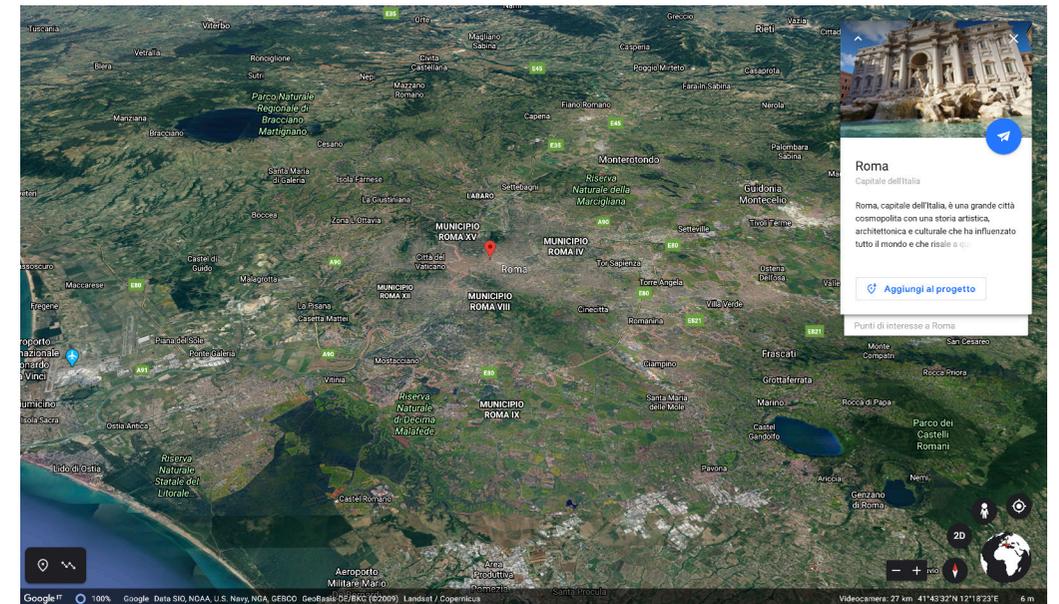
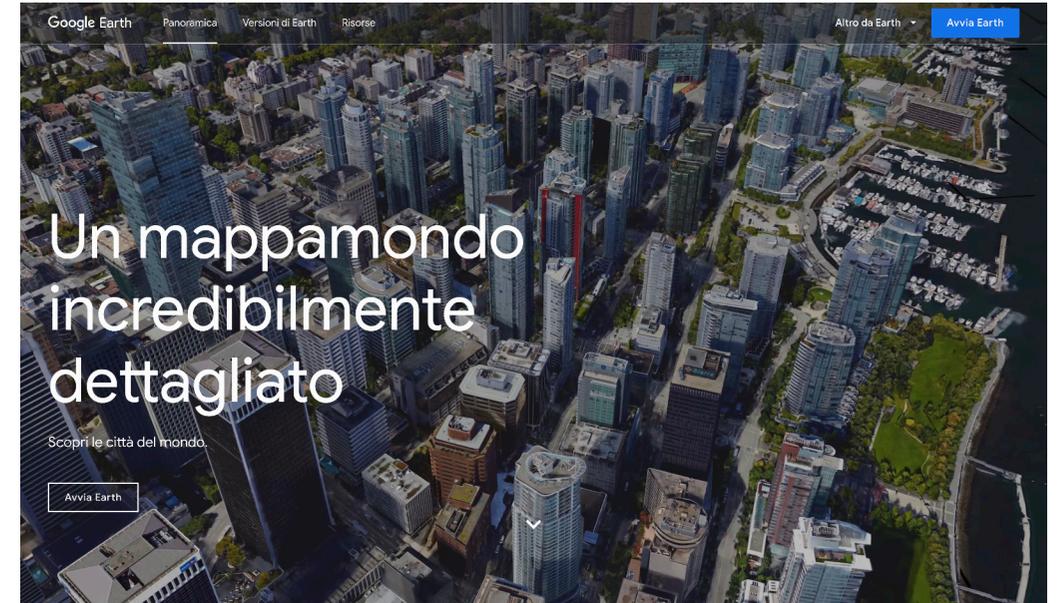


FIG. 92
Google Earth,
'un mappamondo
incredibilmente
dettagliato',
homepage, 2020.

FIG. 93
Google Earth,
dettaglio 3D
della città di
Roma, 2020.

FIG. 94
CONDENSED, protagonisti nei luoghi della creatività, 2019. Condensed, un invito a vivere il quartiere di Navigli/Ticinese fuori dagli orari dell'aperitivo, per andare oltre l'apparenza di 'mangia e bevi' del venerdì sera e scoprire i laboratori creativi, i teatri, i caffè letterari. Progetto realizzato durante il Laboratorio di Sintesi Finale.

184



185

4.4 ARCHIVI COME MAPPE, MAPPE COME ARCHIVI

Gli archivi di progetto, nel contesto territoriale della Lombardia, possono essere chiaramente rappresentati in relazione alla loro oggettiva posizione geografica. Ma non solo. I materiali conservati negli archivi rivelano una forte connessione e un profondo legame con il territorio, con il contesto urbano in cui sono stati prodotti e sono oggi conservati. Le informazioni, i dati e i contenuti progettuali possono essere geolocalizzati. Come afferma Baule:

gli archivi della memoria mostrano di contenere in sé un sistema attivabile di mappe implicite (Baule, 2018, p.13).

Ma questo cosa significa? Suggestisce la presenza di flussi, di *link*, apparentemente invisibili ma impliciti, che agiscono come connettori tra documento e documento, traccia e traccia, luogo e luogo.

In questa direzione si inserisce la figura del designer, il cui compito è da rintracciarsi nella capacità di trovare questi collegamenti, così da poter ricostruire il racconto delle memorie archivistiche tramite i luoghi, gli oggetti.

In questo contesto, non sono più solo le identità personali e collettive a definire il rapporto di appartenenza ad un territorio; è possibile estendere tale concetto anche ai materiali conservati negli archivi di progetto. Un senso di appartenenza territoriale che viene acquisito dai documenti e che ben si rifà al concetto di *spazializzazione della memoria* affermato da Westphal.

«I luoghi, con il loro portato di memorie, si riconnettono a quei materiali che avevano contribuito a generare, a quelle testimonianze che appartengono loro di diritto», afferma Baule; e continua, «è una sorta di finale ricontestualizzazione, che è poi la saldatura di una frattura spazio-temporale, una distanza colmata» (*ibidem*).

Evidenziare la stretta relazione tra memoria, archivi e territorio non è dunque un tema scontato. Sul piano progettuale, comunicare il territorio implica rappresentare luoghi e annettere contenuti a luoghi. Da un lato la geolocalizzazione degli spazi, e nel contempo un progetto di contenuti editoriali. Un sistema che affinché risulti ben organizzato deve essere rappresentato in un sistema codificato, tale da permettere l'orientamento e l'interfacciamento con il territorio e con gli archivi. Per fare questo viene incontro al design della comunicazione uno strumento come la mappa, che in quest'ottica diviene collettore di contenuti esperienziali e catalizzatore di comunicazione transmediale.

In questo senso i sistemi digitali a base mappa si propongono come ottimi dispositivi per la lettura in profondità di tali relazione, perché permettono di restituire le articolazioni e i rapporti tra i contenuti e allo stesso tempo una stratificazione degli stessi, necessaria in una dimensione narrativa. Tra i diversi modi con cui si può “guardare ai territori”, il guardare *con le mappe* diventa l'interfaccia ideale del sistema: la rappresentazione cartografica permette al fruitore culturale di orientarsi e di accedere ai contenuti navigando a diversi livelli di approfondimento e di effetto immersivo.

La mappa diventa, in tal senso, essa stessa archivio. Uno strumento d'accesso che contiene al suo interno le relazioni complesse portate a galla tra gli archivi di progetto e il territorio; mette in luce le connessioni normalmente non visibili, ma *implicite* negli archivi. Citando

ancora una volta Baule, nella prefazione del volume sulle *Interfacce del Sapere* di Quaggiotto si afferma:

le mappe cartografiche sono, per loro stessa natura, interfacce di riconfigurazione: una mappa riconfigura lo spazio, un luogo, un insieme di luoghi: attribuendo caratteri, ridisegnando profili - *confini* - li rappresenta visivamente in forma sintetica fino ad assegnare una certa finitezza e a definire una precisa identità; conferisce loro un'immagine riconoscibile, una forma identificabile; posizionandoli, li colloca in relazione tra loro. Così le interfacce del sapere, a maggior ragione nella loro dimensione di mappa, ridisegnano le forme stesse del sapere (Quaggiotto, 2012, p.25).

4.5 ARCHIVI DI ARCHITETTURA, DESIGN E GRAFICA NELLO SPAZIO DIGITALE

Nell'attuale panorama delle istituzioni culturali e degli archivi di progetto non si può non trattare il rapporto che questi hanno instaurato con le tecnologie digitali sempre più avanzate e coinvolgenti.

Le modalità di creazione, organizzazione e gestione del sapere stanno cambiando, a causa di un processo di mutamento epistemologico iniziato più di mezzo secolo fa, ma che negli ultimi quindici anni ha subito un'accelerazione significativa (Quaggiotto, 2012, p.113).

Il ricorso al digitale infatti può consentire di accelerare le potenzialità sia comunicative che progettuali degli archivi, nell'ottica sempre di una maggior apertura non solo a ricercatori e studiosi ma anche ad un pubblico più vasto.

Discutere sullo status degli archivi oggi comporta, secondo Mirko Zardini, un profondo ripensamento delle istituzioni stesse. Tipicamente le istituzioni si autodefiniscono in termini fisici, in un luogo, in un edificio, con archivi e collezioni e con le persone. Tuttavia, considerando il recente accesso online degli archivi e le trasformazioni in atto,

è importante considerare le istituzioni come costituite non più da uno, ma da due edifici: quello fisico, che svolge tutta una serie di compiti, e quello online, in cui una parte di questi contenuti sono presenti, si stabiliscono conversazioni con pubblici molto diversi da quelli usuali e in cui la ricerca si può sviluppare in maniera nuova (Irace, 2013, p.49-50).

Nel secondo capitolo si è accennato al legame tra archivio e innovazione tecnologica, tra materiali non più solamente cartacei e modalità di fruizione digitale online. Da più di una decina d'anni infatti si è sedimentato sul web un complesso ed articolato sistema di risorse relative proprio al patrimonio archivistico. Tali piattaforme, note con l'intento di restituire un'abbondante quantità di informazioni, hanno avuto soprattutto nei primissimi anni di boom digitale un riscontro ed un interesse notevole. Questa corsa alla digitalizzazione è stata centro di numerose riflessioni che hanno avuto come soggetto non solo gli archivi classici in cui sono contenuti formati per lo più cartacei, ma anche gli archivi di progetto, di cui sopra trattato.

Procedendo con ordine, le primissime comparse nel mondo digitale da parte delle istituzioni si basavano sulla creazione di portali o siti web, indubbiamente chiari e aggiornati, i quali si limitavano però a schede informative sull'archivio senza andare a sviscerare e narrare il contenuto conservato in questi stessi luoghi; tali pagine il più delle volte erano individuali e legate ad un solo organismo archivistico. Tuttavia non sono mancati anche siti web di stampo più istituzionale, progettati ad hoc con l'intenzione di raccogliere in sé tutti gli archivi, ordinandoli per tipologia e contenuto. Esempio chiave di questa tipologia è il portale del Sistema Archivistico Nazionale (SAN).

Questo sistema oggi costituisce una base ricchissima di dati, sistematici e organizzati, sugli archivi in Italia, comprendendo sia quelli che si trovano negli archivi di stato sia quelli vigilanti dalle Sovrintendenze, vale a dire archivi privati di famiglie, enti e persone (Ciagà & Irace, 2013, p.97).

Un ottimo punto di partenza comunque, in quanto la realizzazione di siti e portali web istituzionali consente una trasparente rivelazione dell'identità istituzionale oltre che una vetrina aperta delle attività al servizio pubblico. In questo senso, un buon sito istituzionale infatti contribuisce al ciclo virtuoso dell'informazione, prendendo parte attiva al processo di produzione culturale e dell'immissione in rete di informazioni e rimandi per la generazione di nuovi contenuti (Santi, 2014, p.181).

190

FIG. 95
SAN,
homepage, san.beniculturali.it.

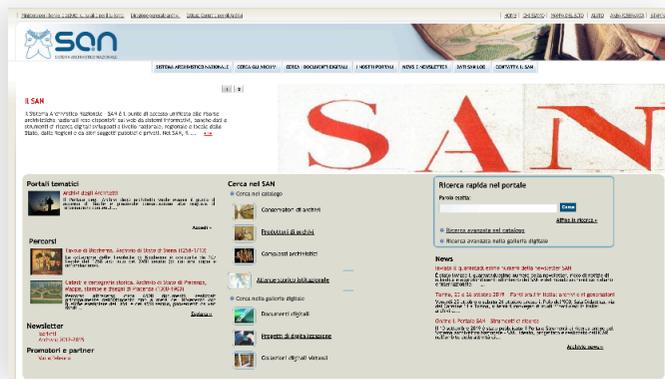
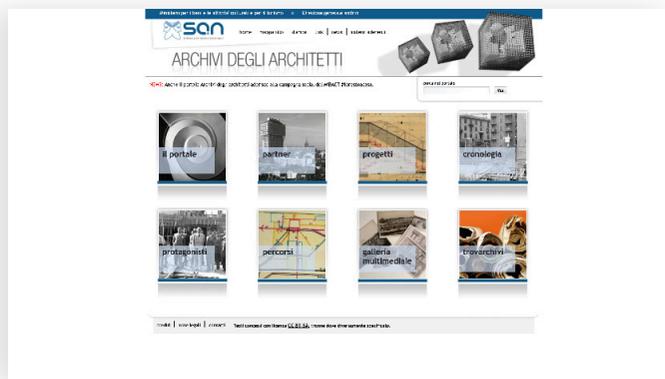


FIG. 96
SAN - archivio
degli architetti,
homepage, architetti.san.beniculturali.it.



In poco tempo, «è apparso chiaro che il digitale avrebbe permesso di replicare i giacimenti figurativi in una forma più maneggevole e capace di migliorarne la produzione e la conservazione». Così, racconta

Marco Gaiani, «sono lentamente iniziate le prime operazioni di digitalizzazione dei patrimoni esistenti, intendendo con ciò la creazione di surrogati in grado di riprodurre in un'altra forma l'archivio esistente e i relativi cataloghi» (Irace & Ciagà, 2013, p.135). Ma è proprio sotto forma di «timidi surrogati del tradizionale catalogo» (Irace, 2013, p.20) che sono stati utilizzati i sistemi informatici nelle primissime applicazioni. L'idea di base consisteva semplicemente nel progettare un sistema speculare all'archivio fisico in questione: una sorta di «vetrina dai contenuti incerti tra quelli della divulgazione culturale e quelli della suggestione commerciale» (*ibidem*).

Solo con il passare degli anni i progressi sono stati stupefacenti, proprio perché poco alla volta sono state comprese le possibilità di base e le potenzialità di questi strumenti digitali. Ciò ha permesso di sviluppare una pratica dei siti che va oltre la semplice informazione sui contenuti dell'istituzione archivistica, diventando così i primi portali d'accesso al dispositivo museale se non il museo stesso.

191

Le applicazioni della grafica interattiva e tridimensionale, della digitalizzazione e del facile uso di cataloghi e database online, oltre a potenziare le modalità della ricerca facilitando l'accesso simultaneo alle informazioni, sono infatti in grado di favorire la produzione di ipertesti che aumentano i gradi di connessione tra documentazione storico-critica e fisicità dei reperti (*ibidem*).

Non ci sono dubbi infatti, come afferma anche Irace, che

«l'affaccio sulla finestra digitale del web consente diffusione, condivisione e interazione, e soprattutto favorisce connessioni tra archivi e banche date, che nell'era del solo cartaceo erano solo auspicabili» (Ciagà & Irace, 2013, p.8).

Tra i numerosi modelli di valorizzazione del patrimonio degli archivi di architettura, design e grafica, le mostre virtuali online rappresentano oggi un ottimo modello innovativo. Sempre più frequentemente infatti, le istituzioni d'archivio ricorrono a forme espositive che escono

dai parametri spazio/temporali reali collocandosi all'interno di piattaforme informatiche (Santi, 2014, p.175). I tour virtuali e gli atlanti multimediali sono gli strumenti che le maggiori istituzioni hanno più frequentemente sperimentato e adottato per divulgare in ambito digitale il proprio patrimonio. In quest'ottica la digitalizzazione dei contenuti non è chiaramente più intesa come uno strumento finalizzato solo alla conservazione dei documenti originali, ma come un sistema che permette di progettare nuove modalità di esplorazione, divulgazione e condivisione dei documenti d'archivio. In questo senso:

192

l'archivio, aprendosi ad un'utenza remota e per di più costituita da una pluralità di persone che hanno diversi interessi e obiettivi, non può che aggiornare i proprio strumenti di conservazione, calibrarli all'habitat della rete e definire nuove modalità di organizzazione e di accesso ai contenuti che pongano in primo piano i documenti e gli stessi utenti, superando le barriere disciplinari e i relativi specialismi (Ciagà & Irace, 2013, p.19).

L'aspetto dunque che qualsiasi progettista deve tenere presente è la realtà eterogenea del web. Come visto poc'anzi, l'utente che naviga in rete ha obiettivi ed interessi diversi; si può andare dalla ricerca mirata alla semplice esplorazione. Inoltre il fruitore odierno non necessariamente possiede competenze storiche, artistiche o archivistiche tali da poter facilmente decodificare i codici di una catalogazione specialistica. La sfida che riguarda le istituzioni culturali, secondo Alessandra Spagnoli, si basa proprio su queste questioni che inevitabilmente non possono essere trascurate. L'obiettivo da porsi è «stimolare una relazione attiva e partecipata tra patrimonio culturale e pubblico», aprendosi al mondo digitale

attraverso la creazione, per i materiali e le collezioni, di ambienti di fruizione, di visita, di approfondimento che non si limitino alla mera presentazione delle opere, ma che riescano ad organizzarle e raccontarle in percorsi e sistemi di apprendimento (Lupo & Trocchianesi, 2013, p.30).

Certamente comunque, pur prevedendo attività di interazione e partecipazione da parte dell'utente, i diversi formati e strumenti messi in scena devono prevedere un impianto curatoriale e interpretativo top-down; ciò implica una selezione e un ordinamento dei contenuti digitali/digitalizzati, una reinterpretazione digitale degli spazi analogici e un impianto narrativo strutturante le connessioni tra i contenuti (Lupo & Trocchianesi, 2013, p.43-44).

Per concludere, si può senza dubbi affermare che gli archivi di progetto, grazie alle nuove tecnologie e alla volontà di mettersi *in rete*, possano generare conoscenza in modo attivo e dinamico nei nuovi spazi del sapere digitali.

193

La sfida, oggi, non è più quella relativa alla ricerca di una classificazione perfetta, di una struttura certa secondo cui dividere, separare, e quindi secondo cui definire discipline e competenze per ordinare la cultura in comparti. Al contrario l'urgenza attuale consiste nel *tenere insieme*, nel riuscire a ricondurre in un unico spazio elementi sociali e culturali, persone, gruppi di ricerca, testi, progetti e concetti; e, come diretta conseguenza, a creare contemporaneamente strumenti che permettano l'orientamento, la descrizione e la progettazione di questo *spazio* (Quaggiotto, 2012, p.113-114).



FIG. 97
**Circuito
Lombardo
Musei Design,**
mappa e logo.

«Milano e la Lombardia custodiscono in musei, archivi e studi un eccezionale patrimonio di materiali che racconta e documenta la storia del disegno industriale. Da questo capitale emerge l'eccellenza lombarda e il suo posizionamento internazionale nei settori dell'arredo, degli oggetti domestici, dell'automotive e della comunicazione grafica. Alla qualità di queste collezioni si somma un eccezionale interesse dei contenitori che le ospitano: edifici e allestimenti spesso opera di grandi progettisti, testimonianze rilevanti dell'architettura e del design d'interni contemporanei. Il Circuito lombardo Musei Design vuole contribuire ad accendere i riflettori su questo patrimonio del progetto architettonico, grafico e industriale custodito nella nostra regione.» (musedesign.it)

4.6 DAL MUSEO ALL'ARCHIVIO DIFFUSO

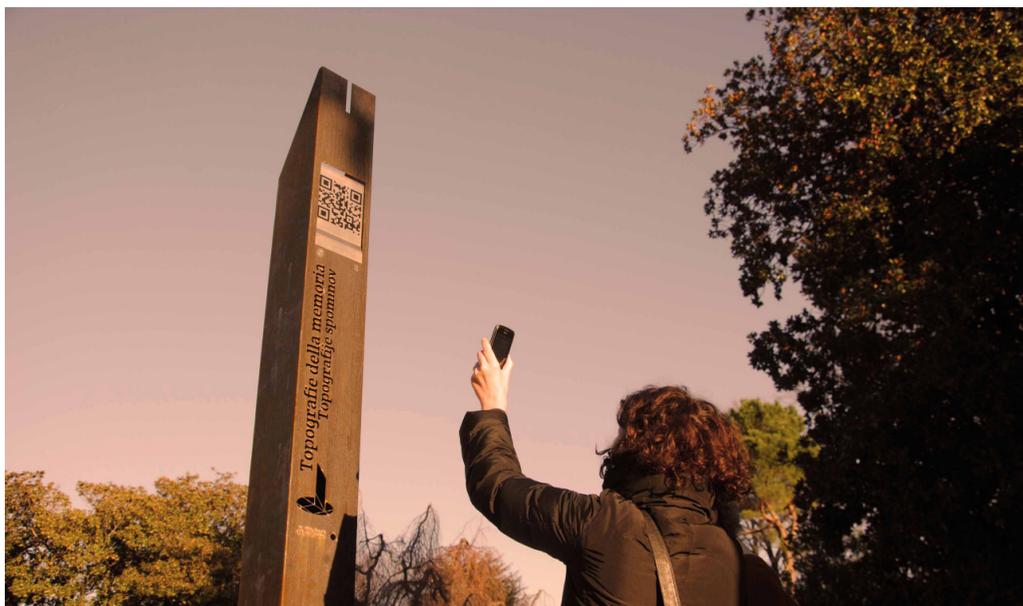
195

Ogni territorio ha le proprie storie da raccontare; che siano legate al passato, agli avvenimenti accaduti nel corso degli anni nelle piazze e lungo le strade, o che si riferiscano al presente, ai luoghi della creatività che impregnano il territorio per esempio, così come è avvenuto nel corso del Laboratorio di Sintesi curato dal Research Group DCxT (Design della comunicazione per il territorio - Polimi). Non sempre queste storie possono però essere raccolte all'interno di quattro mura, in un museo o in una esposizione temporanea; oggi, come si è visto e più volte sottolineato, si cerca di rendere il fruitore culturale sempre più immerso e coinvolto nei racconti. Per rendere tutto questo possibile le nuove tecnologie sono venute in soccorso, fornendo i dispositivi e tutto il supporto necessari. Più volte si è evidenziato come, grazie a questi nuovi supporti digitali, la cultura museale e archivistica sia diventata più accessibile, aperta ad un pubblico sempre più ampio e meno specialistico, travalicando in certo senso anche i confini fisici della loro localizzazione, e diventando «protagonisti di una nuova geografia culturale» (Santi, 2014, p.187).

Ma se l'arte e la cultura sono arrivati in modo così dirompente nello spazio virtuale del web, è anche vero che grazie al mobile è stato possibile *attivare* informazioni nei luoghi specifici, aumentandone le possi-

bilità di comprensione e conoscenza. Nell'ultimo decennio la tecnologia mobile, dagli smartphone ai tablet, ha provocato un inedito effetto di musealizzazione dei luoghi con forme di apprendimento *in situ*. E, guidati da questo spirito di ritorno al territorio, sono nati in contemporanea anche i musei *diffusi*. Una concezione insomma che esce dal sodalizio delle iconiche quattro mura museali, nella concezione per cui un paesaggio possa svelarsi, nel suo stesso territorio. Un museo diffuso quindi, che consente di raccontare la città e il territorio su base tematica, valorizzando particolari aspetti caratteristici e distintivi. Al fruitore, che sia esso un turista o un locale, è lanciata l'esortazione a vivere un'esperienza attiva e partecipata; l'obiettivo è quello di raggiungere i luoghi, cercando i particolari segnalati e respirando le storie che questi stessi luoghi hanno da raccontare.

196



Chiaramente da queste pratiche territoriali non ne deriverà solo un apprendimento e una sensibilità maggiore; l'invito posto al visitatore è quello di lasciarsi trasportare ed emozionare. I luoghi e il territorio hanno un'anima, un carattere proprio, percepibile solamente standoci dentro, percorrendone le strade.

[Questo] non tanto perché si possa paragonarlo ad un essere vivente, bensì poiché le sue caratteristiche, fisiche e non solo, suscitano negli uomini un'empatia tale da generare nelle loro menti delle rappresentazioni chiare di quel determinato ambiente (Siannamè, 2017-2018, p.29).

197



FIG. 98 + 99
Associazione
Quarantasette
zeroquattro,
Topografie
della memoria,
Gorizia e Nova
Gorica.

Dal progetto *Memorie di Confine* nasce *Topografie della memoria*, un percorso multimediale e interattivo tra i luoghi della memoria e le memorie dei luoghi. In ogni tappa un totem che invita a fermarsi e osservare attraverso prospettive insolite. Attraverso QRcode si accede a una serie di contenuti multimediali e audiovisivi.

Insomma, l'influenza che i luoghi hanno sulle persone è un elemento importante che diventa il fulcro di questo tipo di esperienze. Allo stesso tempo il museo diffuso consente di valorizzare le potenzialità intrinseche del territorio e di attivare flussi turistici in settori urbani e territoriali meno conosciuti, o davanti a luoghi non convenzionali, innescando circoli virtuosi per il territorio stesso.

Oggi occorre ripensare le modalità di comunicazione e di accesso all'informazioni, tanto più quindi quando si è legati ad un territorio. Questo vale già in riferimento al museo diffuso, ma ciò non toglie che può valere anche con gli archivi. Se infatti gli archivi mostrano di contenere forti legami spaziali con il contesto di riferimento, allora il concetto di diffusione territoriale può essere la carta vincente da giocare. Lo scenario degli archivi di progetto localizzati nella Lombardia dimostra di essere un valido testimone di memorie sociali e culturali. Lo scopo è quello di fare rete tra tutti gli archivi; di progettare un sistema dove alla cultura della memoria si affianchi un'apertura al territorio.

Infine, dove le esperienze reali non possono arrivare, ritorna in soccorso la tecnologia.

Ribadito che l'insieme delle percezioni sensoriali ed emotive provocate dalla diretta partecipazione fisica non potrà mai essere sostituito da un'alternativa sul web, il valore aggiunto dell'esperienza virtuale può essere dato dalla libertà di navigare attraverso i contenuti con percorsi e ritmi personalizzati, offrendo la possibilità di sentirsi fruitori attivi, consentendo l'accesso alle informazioni ad hoc attraverso dispositivi mobili in ambienti contestualizzati (Santi, 2014, p.188).

4.7 GLI ARCHIVI DI PROGETTO IN LOMBARDIA

L'insieme degli archivi di architettura, design e grafica in Lombardia raccoglie un lungo elenco di archivi personali di progettisti legati al territorio lombardo, dove hanno vissuto, lavorato e dove ora è possibile osservare i risultati del loro operato. La selezione degli archivi inseriti in questa ricerca risponde a criteri di eccellenza, oltre che al riconoscimento per numerosissimi di loro, di notevole interesse storico da parte del Ministero per i Beni e le Attività Culturali. La ricerca ha avuto come focus territoriale l'intera regione Lombardia, sconfinando i confini della metropoli milanese e andando ad includere le province di Como, Bergamo e Cremona, per citarne solo alcune. Inoltre, le figure professionali prese in esame, oltre ad aver operato nell'ambito dell'architettura e del design, sono per ragioni di studio o per motivi lavorativi entrati in contatto con altre discipline come l'ingegneria e l'urbanistica, o la scenografia e le arti visive in generale; nell'affrontare il censimento degli archivi di progetto si è quindi proceduto ad intendere la professione di progettista in un'accezione più ampia del termine, comprendendo anche quest'ultime discipline.

La raccolta e la selezione degli archivi qui di seguito riportati è stata svolta utilizzando come fonte, oltre ai siti istituzionali come il SAN (Sistema Archivistico Nazionale) e ai portali regionali come Lombardia

Beni Culturali, il volume edito dal CASVA nel 2012 a cura di Graziella Leyla Ciagà, *Gli archivi di architettura design e grafica in Lombardia*.

Nel complesso la ricerca ha visto accertato un numero consistente di archivi di progetto riferiti a 177 figure professionali; di ciascuno è possibile riscontrare uno smembramento o una suddivisione dei materiali conservati. Nel prospetto si può notare che la selezione non si è basata solamente su archivi ma si è deciso di includere anche fondi, collezioni e raccolte.

Per quanto riguarda i soggetti conservatori di questi archivi censiti è interessante notare il fatto che 96 archivi (ovvero la maggioranza) sono Privati, ossia osservati dagli stessi autori (se ancora in vita), dai loro eredi oppure in studi professionali ancora in piena attività. Dei restanti 81 archivi di progetto, una parte considerevole è conservata nelle Università (25 archivi), in particolare al Politecnico di Milano (22 dei 25 archivi), e un'altra parte nella sede del Castello Sforzesco, il quale ospita il CASVA - Centro di Alti Studi sulle Arti Visive del Comune di Milano (che da solo conserva 11 archivi) e diverse Raccolte Civiche del Comune di Milano. I rimanenti sono preservati e ospitati da Archivi di Stato (6 archivi), da Biblioteche (11 archivi), Musei (9 archivi) e da altri enti o istituzioni. In particolare è da segnalare la presenza di Fondazioni (7) che si occupano della promozione e valorizzazione di alcuni archivi: è il caso delle Fondazioni Franco Albini, Achille Castiglioni, Vico Magistretti, Piero Portaluppi.

La presenza di numerose informazioni online ha permesso di geolocalizzare territorialmente il luogo in cui sono conservati i documenti archivistici. Del totale di 177 archivi è infatti stata possibile la localizzazione di ben 131 archivi, disseminati sul territorio lombardo. Dei restanti 46 archivi non è comunicata pubblicamente la posizione; tuttavia si tratta per lo più di archivi non accessibili e molte volte neppure ordinati.

131 archivi localizzabili nel territorio dunque. Come si può immaginare la maggior parte di questi si trova nella città di Milano (94 archivi), eppure vi sono numerosi archivi collocati anche in altre città lombarde. Tra queste, 11 archivi sono conservati nella città di Bergamo, 5 a Como, 2 a Cremona e 2 a Pavia, 3 a Seregno.

SCHEMA 7
Archivi in
Lombardia,
soggetti
conservatori e
città.

202

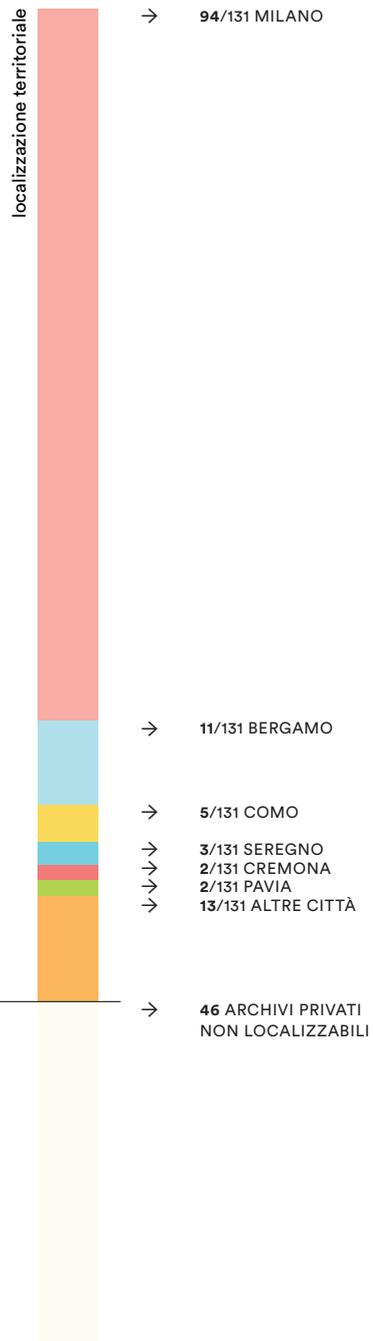
soggetti conservatori



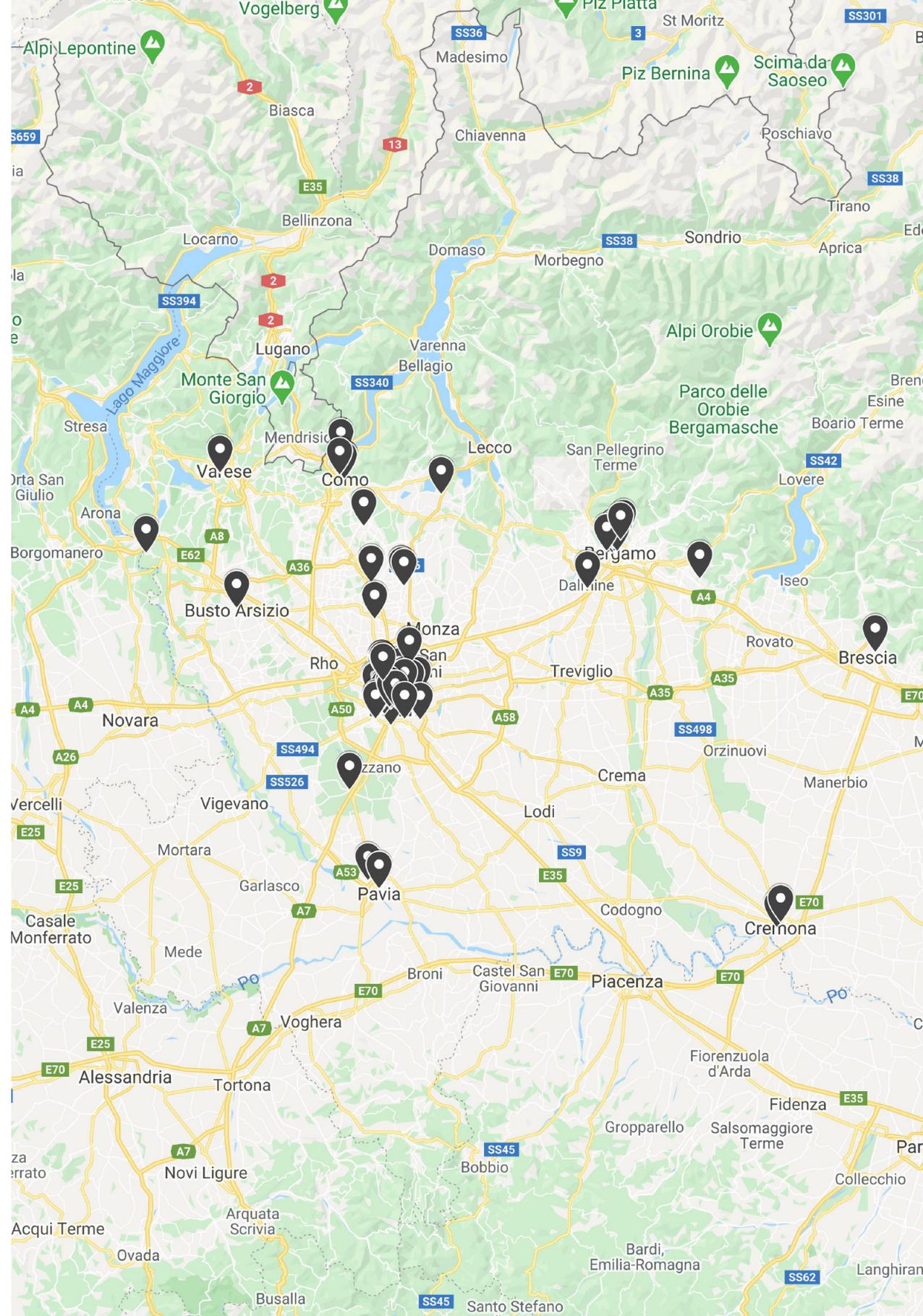
177
ARCHIVI DI
PROGETTO IN
LOMBARDIA

CAPITOLO 4

localizzazione territoriale



131 /177
ARCHIVI
LOCALIZZABILI
NEL TERRITORIO



ANALISI DEI CONTENUTI E DEI PERCORSI DI FRUIZIONE DELLE PIATTAFORME ONLINE DEGLI ARCHIVI LOMBARDI

Nel panorama web attuale sono numerosi gli archivi legati alla progettazione che nel corso degli ultimi decenni, dopo esser stati opportunamente ordinati, vengono diffusi online. L'analisi qui di seguito presentata prende in considerazione una parte degli archivi di progetto prima mappati. La scelta operata si è basata su criteri quali la presenza online, la digitalizzazione dei contenuti e chiaramente a monte sullo stato di ordinamento dei contenuti.

L'analisi è stata condotta quindi esaminando in particolare i contenuti proposti in rete, le tipologie di interazione con gli stessi, il grado di interattività e infine un'osservazione sull'usabilità e sulla grafica. Andando con ordine, si è proceduto ad analizzare i contenuti, che sulle diverse piattaforme web variano a seconda della loro **struttura**. Questi possono essere principalmente *testuali*, quindi informazioni dettagliate racchiuse in un box di testo. Una variante più articolata di questa struttura può essere quella del *racconto*: i contenuti, seppur testuali, sono raggruppati in punti che possono essere letti in maniera sequenziale o anche libera, ma la fruizione è comunque in un certo senso vincolata e organizzata. Una struttura molto comune e usata è quella della *scheda*, in cui i contenuti sono organizzati e descritti in un documento in cui, oltre alla parte di testo che risponde a dei punti precisi di descrizione, di solito possiamo ritrovare anche immagini o altri elementi multimediali, un connubio di più stili di racconto. Quando invece le informazioni da dare nel contesto di riferimento sono brevi, è frequente l'uso della *didascalia*, il contenuto è quindi racchiuso in un piccolo elemento testuale descrittivo.

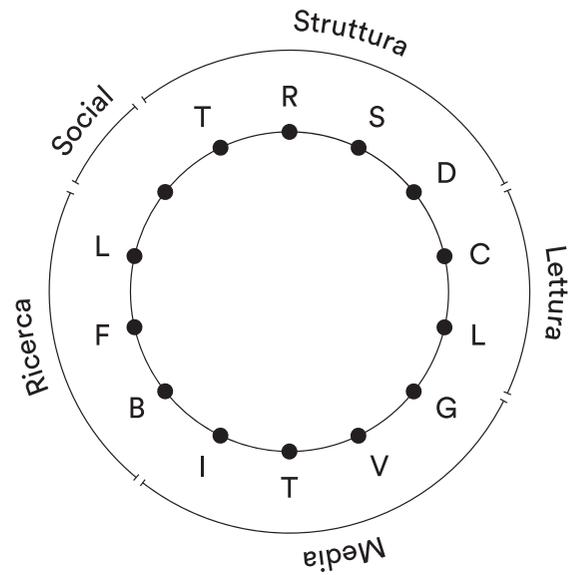
La **lettura dei contenuti** può variare in base alla tipologia di piattaforma ma anche rispetto alla scelta progettuale che risponde a quanta libertà si vuole concedere all'utente dopo che entra in relazione con i contenuti. È possibile avere una lettura *casuale*, per esempio nel caso in cui tutti i contenuti siano già segnalati, e non c'è un ordine già impo-

stato e prestabilito. Il fruitore decide così a quale contenuto accedere e in quale momento. Oppure esiste la possibilità di una lettura *lineare*, ovvero quando i contenuti sono tra di loro collegati affinché possano dettare una linea di lettura consequenziale; il fruitore non deve far altro che seguire l'ordine che è stato già prestabilito. In questo caso possono essere dei contenuti già esplicitati o che appaiono visualizzati e si presentano nel corso della lettura.

A seconda del grado di conoscenza e di rappresentazione che si vuole dare al navigatore dei contenuti della piattaforma on line, si possono usare differenti **media** più o meno immersivi. Diversi sono i casi in cui i contenuti vengono presentati attraverso una raccolta di immagini, *fotogallery*, in alcuni casi animata o con contenuti video che illustrano, anche attraverso l'uso di musica e/o di una voce guida, ulteriori informazioni più compenetranti. Altre volte invece possiamo ritrovare dei contenuti che non sono già subito interamente presentati, ma sono *interattivi*, e che si possono quindi navigare e leggere grazie ad una interazione costante con il fruitore. Questi contenuti possono essere organizzati e presentati anche sotto forma di *timeline*.

Molto spesso l'utente entra in contatto con una specifica piattaforma online perché è alla ricerca di determinati contenuti che sa di poter trovare in quella circostanza. Molti sono i siti che offrono quindi degli **strumenti di ricerca** utili per poter subito individuare un contenuto. Il *box di ricerca* è lo strumento più comune, dà la possibilità al fruitore di cercare il contenuto attraverso una ricerca libera, facilita la sua lettura e l'individuazione all'interno della piattaforma. È possibile anche poter filtrare i contenuti per tema, fonte, tipologia di media, attraverso dei parametri, *filtri*, che si possono attivare o meno e che aiutano a catalogare e a selezionare gli stessi rispetto alle esigenze di ricerca. Altri strumenti che permettono di avere i contenuti già organizzati e prestabiliti, magari anche per tematiche, sono le *liste*. L'utente quindi è facilitato nella possibilità di ricercare i contenuti perché già catalogati.

SCHEMA 8
Analisi dei contenuti e dei percorsi di fruizione delle piattaforme online degli archivi lombardi, legenda.



206

- STRUTTURA** → T = testuale
R = racconto
S = scheda
D = didascalia
- LETTURA** → C = casuale
L = lineare
- MEDIA** → G = gallery
V = video
T = timeline
I = interattività
- RICERCA** → B = box di ricerca
F = filtri
L = liste
- SOCIAL** → Presenza su uno o più social network

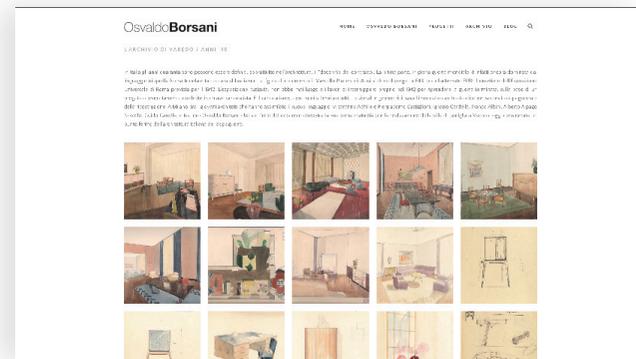
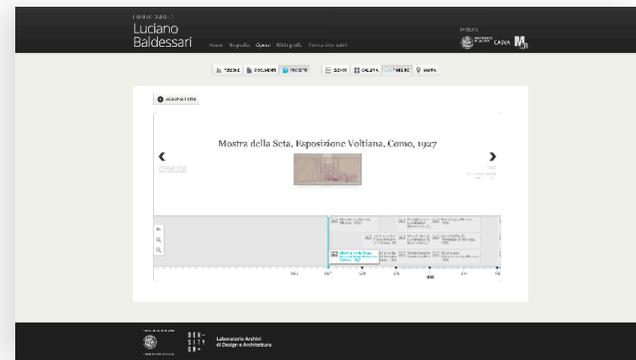
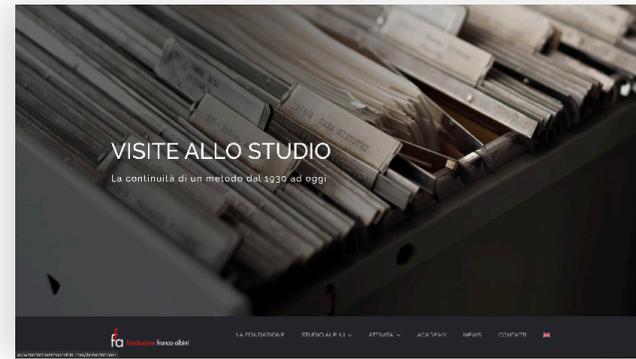
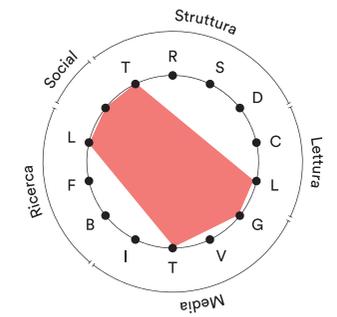


FIG. 100
Archivio
Albini Franco,
homepage.
fondazionefrancoalbinicom.com.

SCHEMA 9
Archivio Albinì Franco, grafico analisi del sito.

FIG. 101
Fondo
Baldessari
Luciano,
homepage.
baldessari.densitydesign.org.

SCHEMA 10
Fondo
Baldessari
Luciano,
grafico analisi del sito.



207

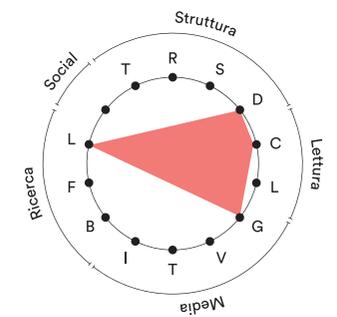
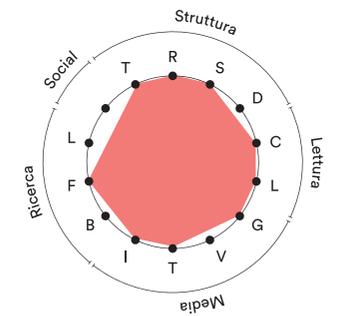


FIG. 102
Archivio
Borsani
Osvaldo,
homepage.
www.osvaldoborsani.com.

SCHEMA 11
Archivio
Borsani
Osvaldo,
grafico analisi del sito.

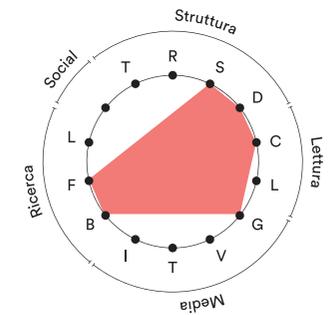
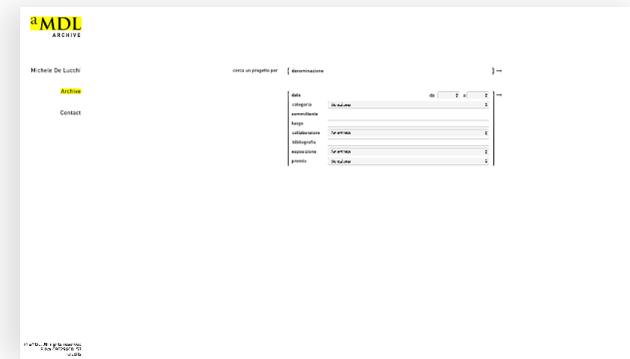
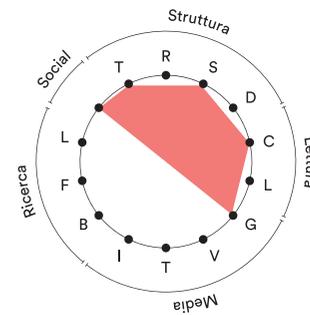
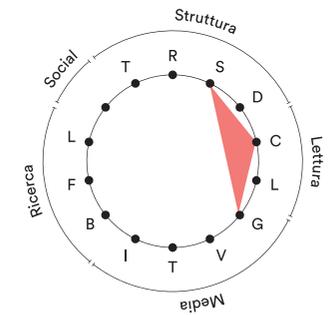
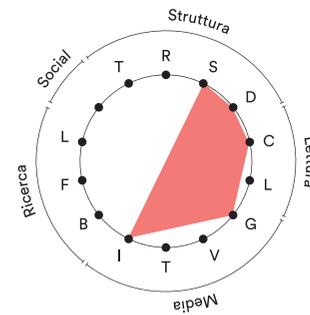
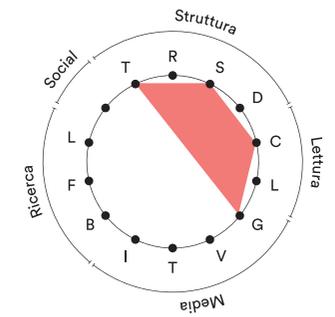
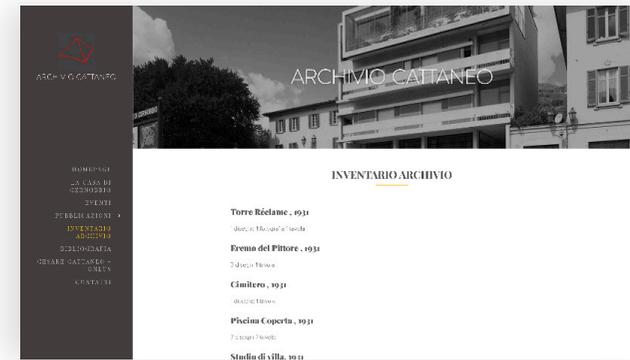
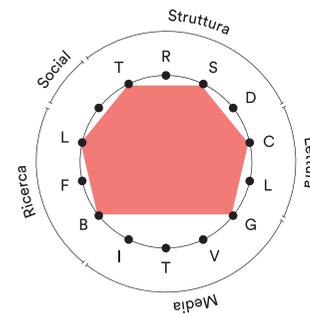
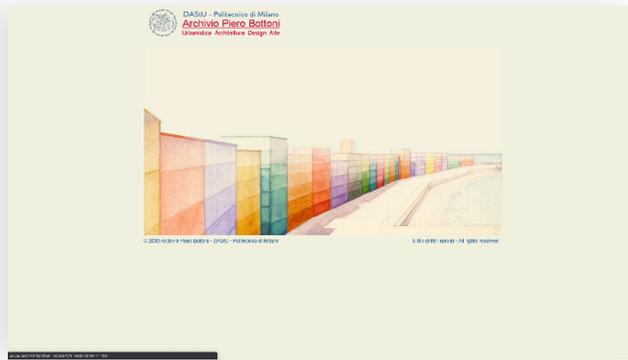


FIG. 103
Archivio
Bottoni Piero,
homepage.
[www.
archiviobottoni.
polimi.it](http://www.archiviobottoni.polimi.it).

SCHEMA 12
Archivio
Bottoni Piero,
grafico analisi
del sito.

FIG. 104
Archivio Trini
Castelli Clino,
homepage.
[www.
castellidesign.
it](http://www.castellidesign.it).

SCHEMA 13
Archivio Trini
Castelli Clino,
grafico analisi
del sito.

FIG. 105
Archivio
Castiglioni
Achille,
homepage.
[www.
fondazione
achille
castiglioni.it](http://www.fondazione
achille
castiglioni.it).

SCHEMA 14
Archivio
Castiglioni
Achille, grafico
analisi del sito.

FIG. 106
Archivio
Cattaneo
Cesare,
homepage.
[www.
cesarecattaneo.
com](http://www.cesarecattaneo.com).

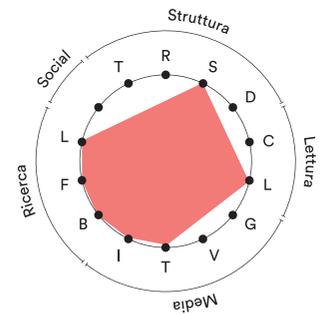
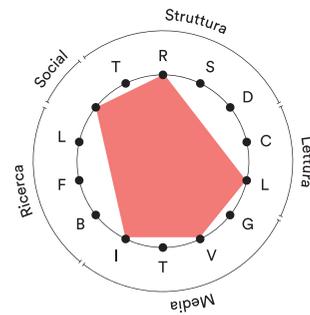
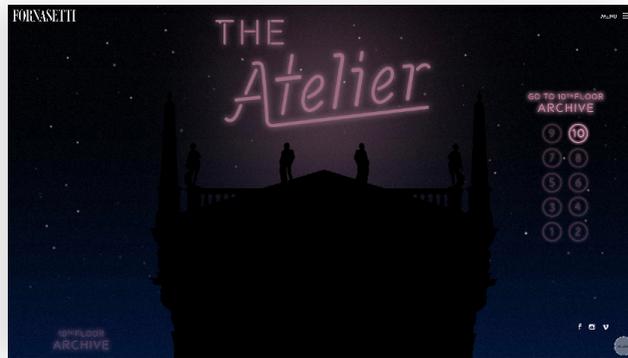
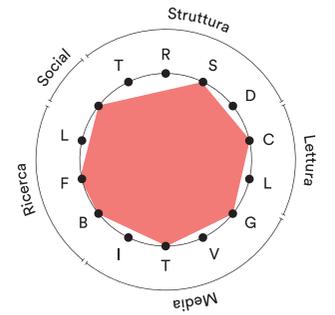
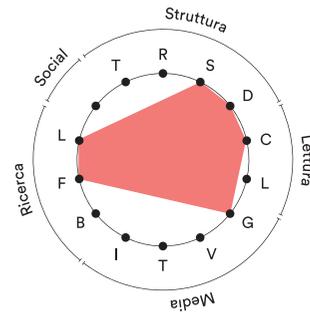
SCHEMA 15
Archivio
Cattaneo
Cesare, grafico
analisi del sito.

FIG. 107
Archivio
Colombo Joe,
homepage.
[www.
joecolombo.it](http://www.joecolombo.it).

SCHEMA 16
Archivio
Colombo Joe,
grafico analisi
del sito.

FIG. 108
Archivio
De Lucchi
Michele,
homepage.
[www.archive.
amdi.it](http://www.archive.amdi.it).

SCHEMA 17
Archivio
De Lucchi
Michele,
grafico analisi
del sito.



211

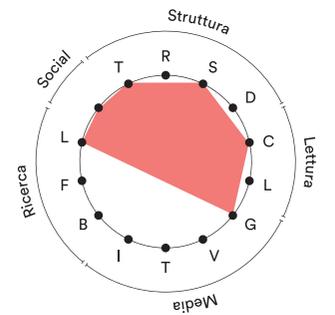
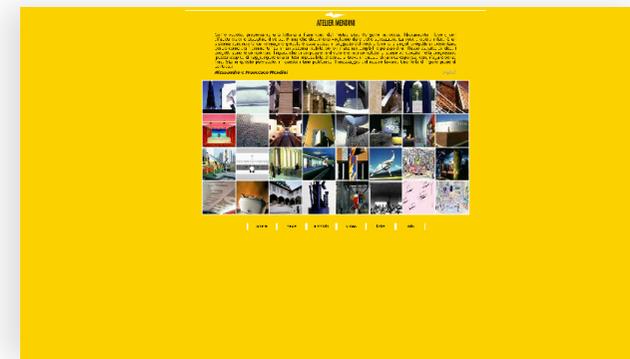
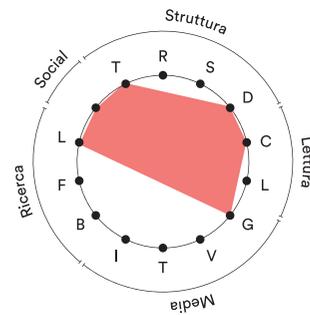
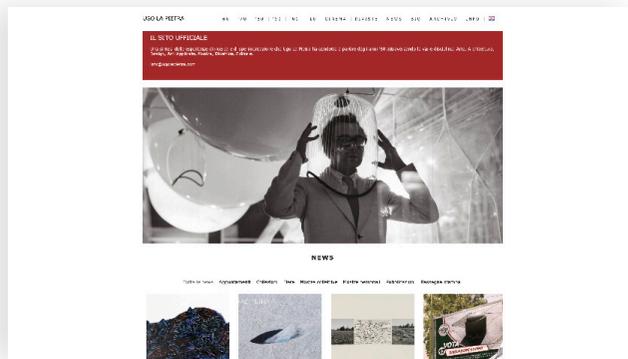


FIG. 109
Archivio
De Vecchi
Gabriele,
homepage.
www.gabriele.devecchi.it.

SCHEMA 18
Archivio
De Vecchi
Gabriele,
grafico analisi
del sito.

FIG. 110
Archivio
Fornasetti
Piero,
homepage.
www.fornasetti.com.

SCHEMA 19
Archivio
Fornasetti
Piero, grafico
analisi del sito.

FIG. 111
Archivio La
Pietra Ugo,
homepage.
ugolapietra.com.

SCHEMA 20
Archivio La
Pietra Ugo,
grafico analisi
del sito.

FIG. 112
Archivio
Magistretti
Vico,
homepage.
archivio.vicomagistretti.it.

SCHEMA 21
Archivio
Magistretti
Vico, grafico
analisi del sito.

FIG. 113
Archivio
Mangiarotti
Angelo,
homepage.
www.studio.mangiarotti.com.

SCHEMA 22
Archivio
Mangiarotti
Angelo, grafico
analisi del sito.

FIG. 114
Archivio
Mendini
Alessandro,
homepage.
www.ateliermendini.it.

SCHEMA 23
Archivio
Mendini
Alessandro,
grafico analisi
del sito.

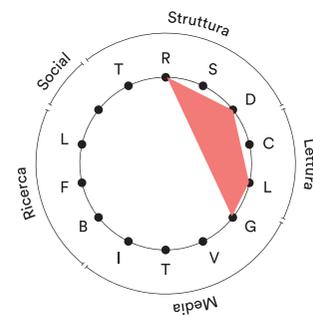
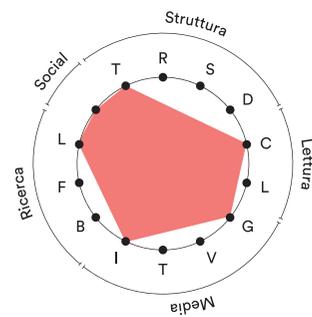
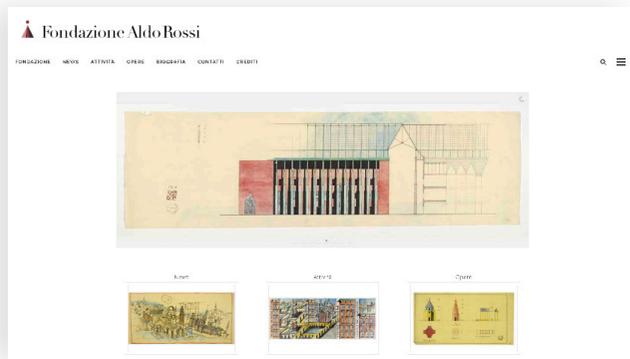
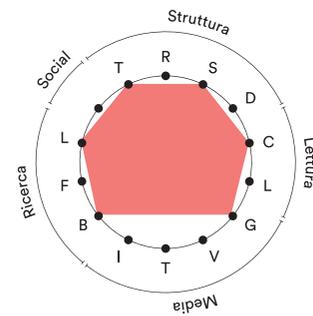
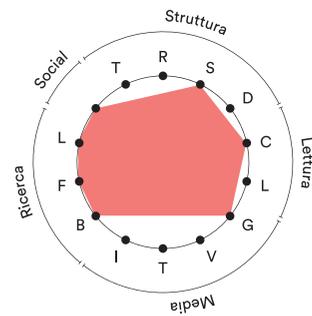
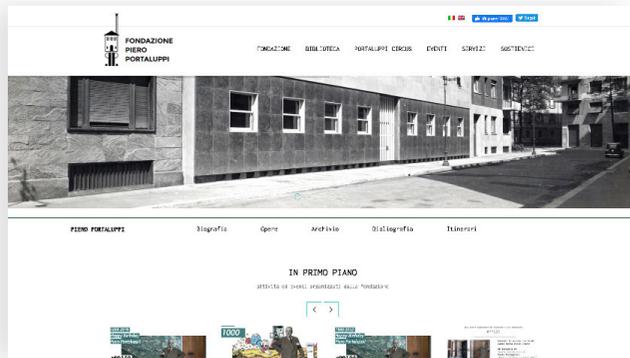
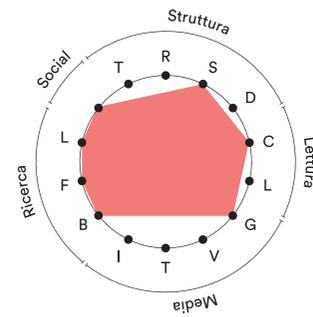
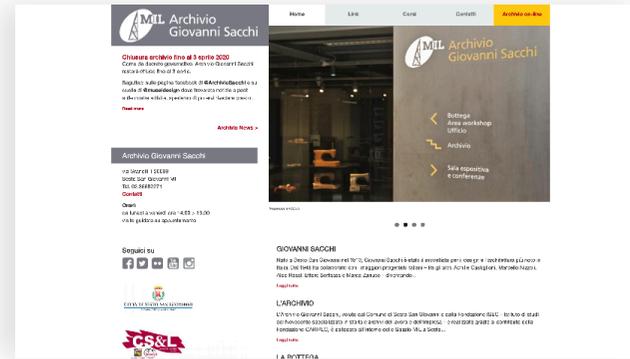
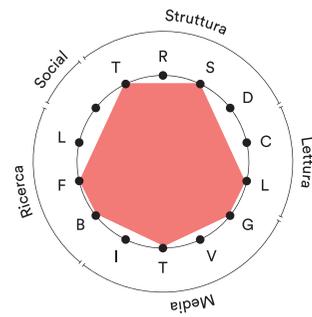


FIG. 115 Archivio Ponti Gio, homepage. www.gioponti.org.

SCHEMA 24 Archivio Ponti Gio, grafico analisi del sito.

FIG. 116 Archivio Portaluppi Piero, homepage. www.portaluppi.org.

SCHEMA 25 Archivio Portaluppi Piero, grafico analisi del sito.

FIG. 117 Archivio Rossi Aldo, homepage. www.fondazionealdorossi.org.

SCHEMA 26 Archivio Rossi Aldo, grafico analisi del sito.

FIG. 118 Archivio Sacchi Giovanni, homepage. archivosacchi.it.

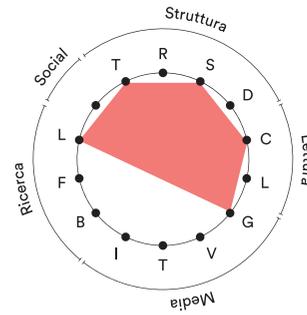
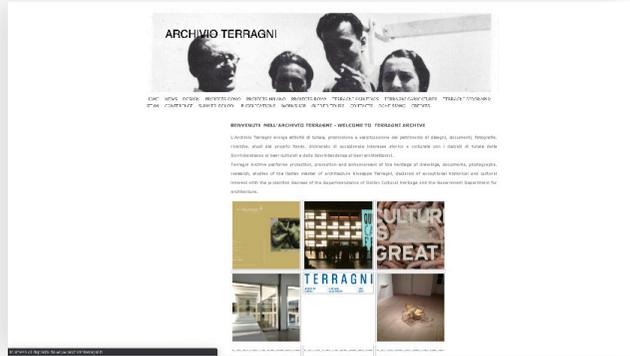
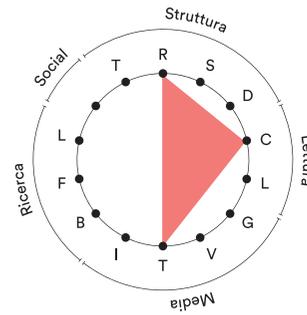
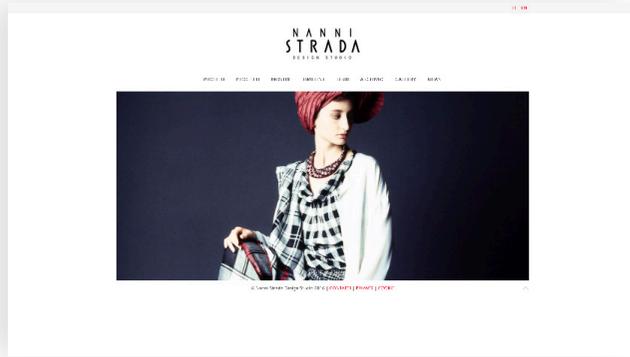
SCHEMA 27 Archivio Sacchi Giovanni, grafico analisi del sito.

FIG. 119 Archivio Sant'Elia Antonio, homepage. www.antoniosantelia.org.

SCHEMA 28 Archivio Sant'Elia Antonio, grafico analisi del sito.

FIG. 120 Archivio Steiner Albe e Lica, homepage. www.archivosteiner.it.

SCHEMA 29 Archivio Steiner Albe e Lica, grafico analisi del sito.



Le conclusioni che possono essere tracciate in seguito all'analisi degli archivi tengono quindi in considerazione i criteri fin qui descritti. Una considerazione da fare in merito alla presenza online degli archivi è il fatto che questi ultimi seppure spesso si avvalgono di website personali e costruiti ad hoc, attraverso la progettazione di nuove interfacce visuali dedicate alla consultazione, altre volte si ricorre a siti promossi da soggetti istituzionali che raccolgono diverse banche dati - come il SIUSA (Sistema Informatico Unificato per le Soprintendenze) o il portale della Regione Lombardia per i beni culturali.

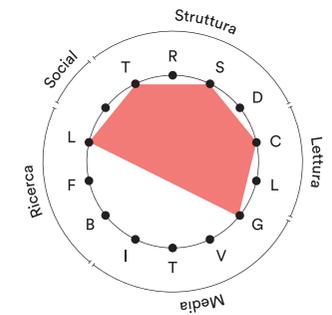
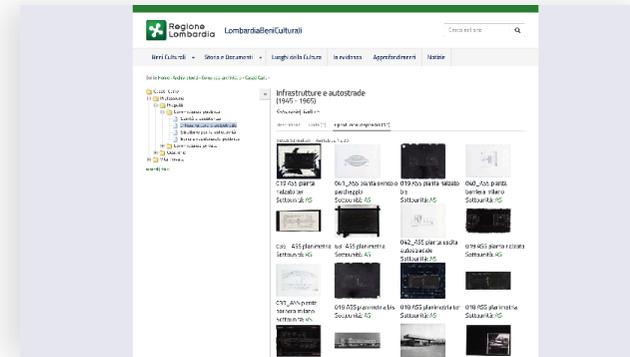
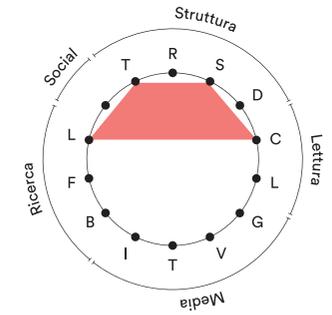


FIG. 121
Archivio
Strada Nanni,
homepage.
www.nannistrada.com.

SCHEMA 30
Archivio
Strada Nanni,
grafico analisi
del sito.

FIG. 122
Archivio
Terragni
Giuseppe,
homepage.
www.archivio.terragni.it.

SCHEMA 31
Archivio
Terragni
Giuseppe,
grafico analisi
del sito.

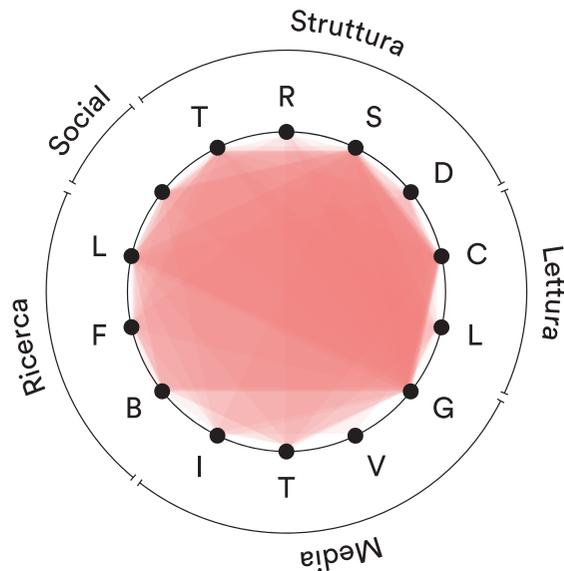
FIG. 123
Archivio De
Pas, D'Urbino,
Lomazzi,
sul portale
Lombardia Beni
Culturali.

SCHEMA 32
Archivio De
Pas, D'Urbino,
Lomazzi,
grafico analisi.

FIG. 124
Archivio
Casati Carlo,
sul portale
Lombardia Beni
Culturali.

SCHEMA 33
Archivio Casati
Carlo, grafico
analisi.

SCHEMA 34
Analisi dei
contenuti e
dei percorsi di
fruizione delle
piattaforme
online degli
archivi
lombardi,
grafico
complessivo.



216

In linea generale, al di là del portale scelto per la comunicazione, la digitalizzazione dei contenuti d'archivio avviene quasi sempre in parte, ed è insolito trovare una piattaforma che raccolga l'archivio nella sua interezza (se non per una mera catalogazione ad elenco). Per quanto riguarda la struttura i contenuti sono nella maggior parte dei casi raccontati attraverso schede, con informazioni dettagliate e organizzate. Altre volte è comune trovare incipit testuali di inquadramento del fondo archivistico, spesso racchiusi in piccoli box, o intervallati da immagini al fine di creare un vero e proprio racconto dei progetti come nel caso dell'Archivio Steiner.

Progettando una struttura in prevalenza formata da schede, ne conviene che la lettura non può che risultare casuale; l'utente si ritrova a saltellare tra un progetto e l'altro andando a selezionare il contenuto da approfondire, creandosi così un ordine personale, quasi mai preimpostato o prestabilito. Conseguenza questa, dettata non solamente dalla struttura delle pagine, ma anche dalla scelta e dal formato dei media; nella quasi totalità dei casi analizzati si ritrova una fotogallery, formata sia da immagini di scansioni a disegni, schizzi e così via, che da fotografie a prototipi e progetti. Linea comune che può essere individuata

riguarda gli archivi che solo in parte sono stati digitalizzati o offerti sul web; con un numero più contenuto di immagini e di progetti da raccontare è comune trovare un tipo di narrazione lineare, attraverso racconti, intervallati da fotogallery o video.

Altra osservazione che si può trarre riguarda l'inserimento non di rado di timeline, utili per inquadrare i progetti e i conseguenti approfondimenti, spesso interattivi, quindi non presentati già subito, ma lasciati alla curiosità del fruitore. In questo senso è anche spesso adottato l'inserimento di strumenti di ricerca, utili per un fruitore già conscio della ricerca che vuole affrontare, o per un utente poco conoscitore dell'archivio e degli argomenti trattati, che attraverso liste e filtri vengono inquadrati e raggruppati.

In linea generale per quanto riguarda i casi analizzati la strada da percorrere è ancora tanta. L'impressione che si coglie, determinata anche dalle grafiche e dai software utilizzati (primo fra tutti flashplayer), è che i siti web in questione siano frutto di un'ondata di digitalizzazione che ha travolto gli archivi nel primo decennio del nuovo secolo. Passati questi anni è come se l'interesse a nuovi approcci di comunicazione basati su interattività, navigabilità e storytelling si sia spento.

217

PARTE TERZA

PROGETTO

219 → 341



FIG. 125
Archivio
Steiner Albe
e Lica, Anna
Steiner mostra
gli studi per
il settimanale
Rinascita.

Gli Archivi Storici e l'archivio Albe e Lica Steiner

CAPITOLO 5

5.1 ARCHIVI STORICI - POLITECNICO DI MILANO

5.2 ALBE E LICA STEINER

5.3 ARCHIVIO STEINER

5.4 I LUOGHI DI ALBE E LICA STEINER

NEL TERRITORIO MILANESE

«Le persone passano, sono le cose che fanno che restano, e che parlano a tutti anche dopo; anche se poi quelle cose scompaiono, i segni che quelle stesse cose hanno lasciato sono quelli che restano». Sono le parole che Albe Steiner ripeteva spesso. Una figura chiave nel panorama della grafica e del design della comunicazione più in generale. Da autodidatta si è creato una nuova professione e si è costruito una carriera, il tutto sempre insieme alla propria compagna di vita Lica. Il territorio milanese è stato la culla di questa intensa attività professionale, lasciando segni indelebili nella storia della comunicazione visiva, ma non solo; in questo contesto sociale, negli anni del dopoguerra, hanno instaurato anche profonde amicizie e relazioni con architetti, designer, artisti, esponenti politici e altri che credevano nella rinascita dopo gli anni bui dei conflitti.

Grazie alla figlia Anna Steiner, insieme a Lica, la storia e il lavoro di Albe sono stati condivisi attraverso mostre e pubblicazioni; ma soprattutto sono stati organizzati e inventariati. Gran parte del materiale, l'Archivio Steiner, è stato donato al Politecnico di Milano, che ora lo conserva in uno spazio degli Archivi Storici. Era un volere di Albe; teneva a far conoscere i suoi lavori, perché e purché fossero utili, perché passassero un metodo di lavoro, lo stesso che lui da solo si era costruito.

5.1 ARCHIVI STORICI - POLITECNICO DI MILANO

Archivi Storici nasce nel 2013 all'interno di Politecnico di Milano nel campus di Bovisa Durando, come servizio archivistico dell'area Servizi Bibliotecari dell'università. Già operativo da alcuni anni prima della fondazione, si è posto come obiettivo primario quello di riunire in un unico posto e sotto un'unica direzione gli archivi conservati in ateneo, nelle diverse sedi. Oggi infatti vi confluiscono i fondi storici relativi all'attività del Politecnico conservati fin dalla sua istituzione nel 1863. In particolare il vecchio Archivio Storico di Ateneo, diviso in quattro grandi sezioni (Segreteria, Economato, Ragioneria, Repertori) insieme ai fondi speciali donati dai dipartimenti, dalle biblioteche centrali e da privati: fondi che documentano l'attività di importanti figure dell'ingegneria, dell'architettura e del design, spesso legate alla storia dell'Ateneo. In totale si parla di quasi 5 chilometri lineari di depositi, al quale può tuttavia accedere solo il personale addetto.

Archivi Storici, similmente ad altri enti archivistici statali e privati, opera per la conservazione, l'inventariazione, l'arricchimento e la valorizzazione dei fondi custoditi. Un patrimonio notevole, in continuo arricchimento, e che come tale ha bisogno di un continuo e costante impegno da parte di persone qualificate. Lo sottolinea spesso Cristina Mandelli, responsabile Servizio Servizi bibliotecari e archivi, nell'in-

tervista tenuta nel Dicembre 2019 presso la sede di Archivi Storici nel campus di Bovisa. Ad oggi lo staff composto da Cristina Mandelli insieme a Sabrina Contu, Luciana Gunetti e Marco Vitale, porta avanti una serie di iniziative volte a valorizzare e promuovere gli archivi conservati, sviluppando progetti orientati ad una migliore fruizione degli archivi stessi. Incentivare la consultazione e organizzare mostre documentarie aperte al pubblico nel proprio spazio sono dunque le attività principali svolte dal centro archivistico di ateneo; tali attività sono pensate sia per un pubblico accademico composto da studenti e docenti, con i quali si promuove l'uso delle fonti archivistiche nelle attività didattiche, sia per un pubblico più ampio esterno all'ambiente universitario. Le mostre sono pensate principalmente di tipo tematico su determinati argomenti e/o focalizzate sul percorso professionale di figure chiave in ambito progettuale; l'organizzazione di tali mostre permette e incentiva anche la collaborazione con enti esterni, attraverso per esempio la promozione di iniziative parallele, in un'ottica allargata di servizi che contribuiscano alla crescita culturale dei cittadini.



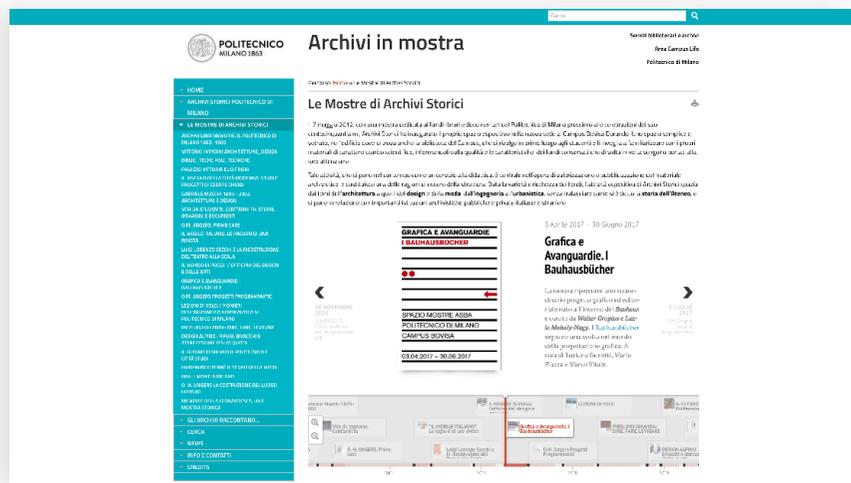
FIG. 126
Archivi Storici,
spazio mostre.
Grafica e
Avanguardie. I
Bauhausbücher,
2017.

In questa visione più ampia, il rapporto con il territorio è strategico: le sinergie con soggetti diversi da quelli usuali si rivelano interessanti al fine di incentivare la diffusione della conoscenza degli archivi anche sui territori di riferimento, creando una rete fra i soggetti culturali interessati (Mandelli, 2016, p.8).

Già nei capitoli precedenti si è discusso, attraverso anche alcuni esempi, di come numerose realtà archivistiche e museali abbiano scelto di ampliare ulteriormente il proprio pubblico andando a presentarsi in rete, ad una comunità online che potenzialmente potrebbe non avere la possibilità di visitare personalmente le mostre e i musei. Con il duplice obiettivo di garantire da un alto la conservazione nel tempo dei preziosi materiali e soprattutto dall'altro diffonderli verso una comunità territoriale più ampia, anche Archivi Storici ha deciso di incentivare l'accesso, proponendo online un sito che racconta le storie delle proprie mostre, con percorsi tematici interattivi, ipertestuali e ipermediali. Queste narrazioni virtuali, ormai parte dell'attività corrente dell'ente archivistico sono consultabili online all'indirizzo *www.archivinmostra.polimi.it*.

226

FIG. 127 Archivi in mostra, sito web dedicato alle mostre di Archivi Storici.



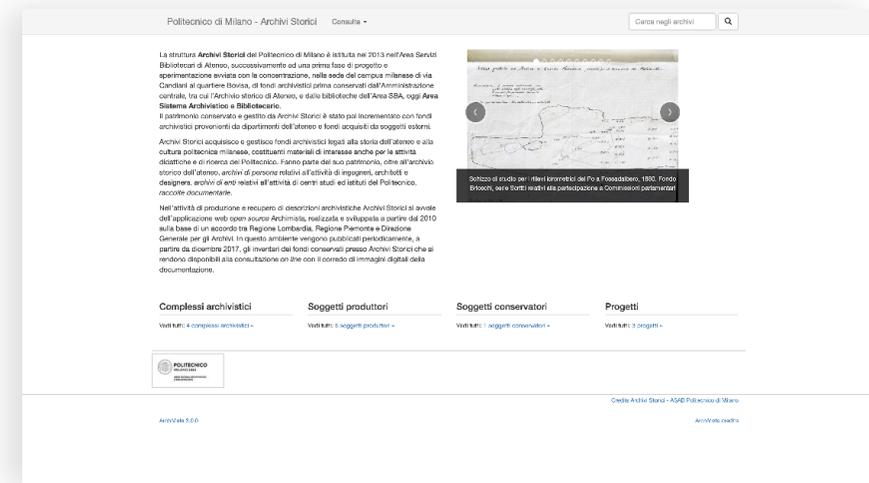
Parallelamente, per incoraggiare e facilitare la consultazione dei materiali conservati è stato istituito uno sportello aperto al pubblico; è possibile fare richiesta dei documenti a cui si è interessati e ai quali si vuole prendere visione, che verranno resi disponibili nella sala dedicata. Durante la consultazione dei materiali è permessa, chiaramente con determinate restrizioni, la produzione di fotografie e video; il personale di Archivi Storici è disponibile ad offrire indicazioni per richieste più particolari, per esempio nel caso di un numero elevato di copie utili alla pubblicazione di volumi o articoli inerenti fondi conservati.

In linea con altri progetti legati al mondo archivistico, anche Archivi Storici del Politecnico di Milano lavora nella direzione di incentivare le opere di digitalizzazione del patrimonio conservato. Nel 2012 Regione Lombardia, Soprintendenza archivistica della Lombardia e Politecnico di Milano hanno sottoscritto un accordo di cooperazione per un progetto relativo allo sviluppo della piattaforma *Archimista*.

Si tratta di un'applicazione open-source per il censimento, riordino e inventariazione di archivi storici; consente la realizzazione di banche dati di descrizione degli archivi, in coerenza con gli standard archivistici internazionali.

227

FIG. 128 ArchiVista, sezione Politecnico di Milano - Archivi Storici.



Tali banche dati, realizzate con l'installazione server, possono essere pubblicate e interrogate via web. Per la pubblicazione in rete ci si avvale di *ArchiVista*, evoluzione di *ArchimistaWeb*, applicazione web multiplatforma gratuita ed open source per la pubblicazione di banche dati archivistiche prodotte con il software Archimista.

FIG. 129
ArchiVista,
sezione
Politecnico
di Milano -
Archivi Storici,
complesso
archivistico
Grassi Liliana.

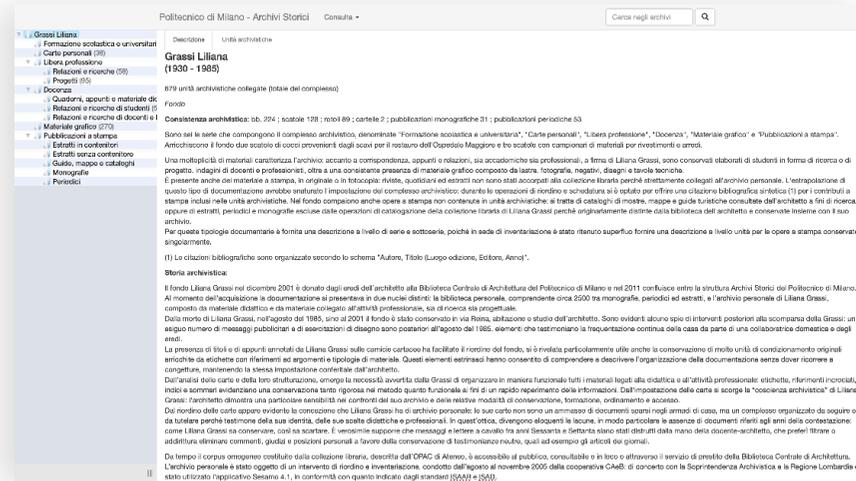


FIG. 130
ArchiVista,
fotografie
e materiale
grafico
riguardante
l'Ospedale
Maggiore
di Milano,
complesso
archivistico
Grassi Liliana.



Attualmente dei complessi archivistici conservati da Archivi Storici nella sede del campus di Bovisa solamente quattro sono completamente inventariati e pubblicati sulla piattaforma *ArchiVista* (www.archimistaweb.polimi.it/groups/Polimi-ArchiviStorici). L'architettura della navigazione si struttura in quattro macro sezioni: complessi archivistici, soggetti produttori, soggetti conservatori e infine progetti. Attraverso queste sezioni è possibile andare a filtrare o selezionare l'argomento di proprio interesse che si intende approfondire. Selezionando un complesso archivistico di cui si vuol prender visione, verrà mostrata una schermata di presentazione, nella quale sono indicate le informazioni principali inerenti alla storia e alla consistenza del fondo; un menu laterale posto sulla sinistra della schermata permette infine di accedere alle sottosezioni, ciascuna corrispondente alle sezioni definite durante l'inventariazione.

Dal mese di dicembre 2017 periodicamente vengono pubblicati sul sito gli inventari archivistici, resi disponibili per la consultazione online. Come precedentemente accennato, all'opera di inventariazione si affianca un'operazione di digitalizzazione dei contenuti. Chiaramente, afferma Cristina Mandelli, come si può immaginare una completa digitalizzazione dei documenti è impensabile, sia per una questione economica che logistica. Per tale ragione, durante l'inventariazione si compie una selezione dei principali e più significativi materiali, i quali successivamente verranno riprodotti digitalmente. Nel portale *ArchiVista* dedicato ad Archivi Storici è possibile visualizzare alcuni di questi documenti fotografici. Recentemente, insieme alla direzione universitaria della comunicazione istituzione, si è scelto di creare una campagna social attraverso la quale condividere sul profilo Facebook del Politecnico di Milano alcuni documenti fotografici e non, conservati presso gli Archivi Storici.

230



FIG. 131
Albe e Lica
Steiner, foto di
Ugo Mulas.

5.2 ALBE E LICA STEINER

231

Albe Steiner nasce a Milano, nel 1913, in una famiglia cattolica dichiaratamente antifascista, con fermi principi etici.

In un'epoca in cui la diffidenza sistematica verso ciò che esiste, l'arricciare il naso come atteggiamento preliminare di ogni giudizio, sembrano principi metodologici fondamentali d'ogni posizione intellettuale, Albe era la sola persona che si dichiarava in ogni momento felice di vivere nel proprio tempo, la sola persona per cui le cose in cui riconosceva una promessa di felicità erano sempre più forti di quelle che annunciavano l'infelicità, il dramma, la sconfitta (Calvino, 1974).

Non per questo però va immaginata come una persona spensierata, come di «qualcuno che riesce a distogliere lo sguardo dalla tragicità del mondo contemporaneo», anzi. Continua Calvino, «quest'uomo, la cui storia familiare era stata a più riprese segnata dalla tragedia per il ripetuto accanirsi della ferocia fascista, aveva sempre davanti agli occhi la visione di strage che occupa tanta parte della nostra esperienza».

Albe aveva solo 11 anni quando viene assassinato lo zio Giacomo Matteotti. La sua reazione spontanea segnerà, a suo dire, la scelta poi

successiva di fare il grafico. Come racconta Franco Origoni,



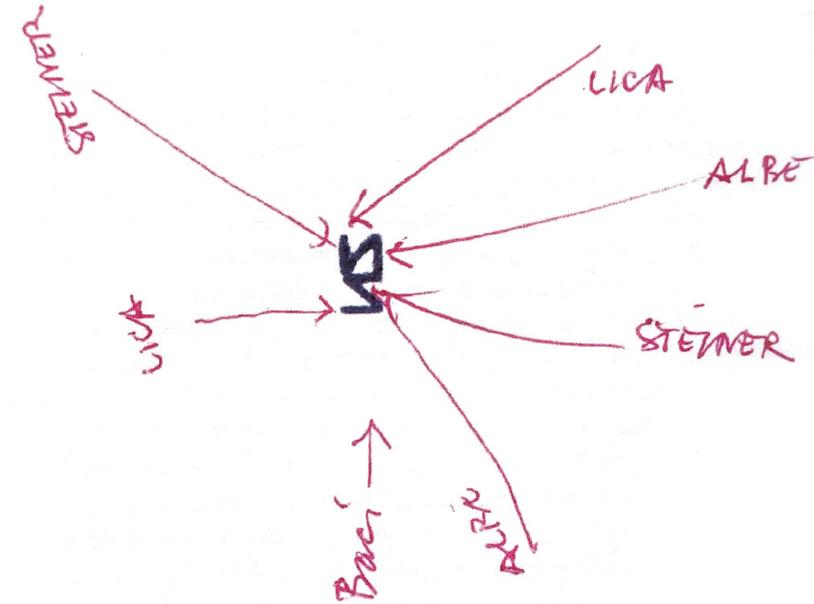
FIG. 132
Albe Steiner,
caricatura di
Mussolini, 1924.

ammazzano suo zio, e lui naturalmente piglia un foglio e fa una caricatura di Mussolini e ci scrive 'M Mussolini gran capo degli assassini', scende in strada e lo attacca. La reazione è questa; cioè il manifesto serve a qualcosa, così come la professione, serve per comunicare qualcosa (Bocca Gelsi & Coluccio, 2008).

Dopo essersi diplomato in ragioneria, abbandona gli studi e si dedica ad una professione nel campo delle arti visive, a quei tempi praticamente sconosciuta in Italia. A soli vent'anni, nel 1933, espone alla Galleria *Il Milione* in via Brera come pittore, insieme ad altri artisti. Negli stessi anni conosce Lica Covo, la quale diventerà sua compagna di vita e di lavoro fino alla morte.

Era amico di un gruppo di amici con cui io stavo frequentemente e l'ho conosciuto allora. La sua famiglia era antifascista, anche perché Giacomo Matteotti era suo zio. È stata una cosa anche intellettuale l'interesse che avevo per questo personaggio che era molto diverso dagli altri, così racconta Lica nel documentario *Linea Rossa* (*ibidem*).

FIG. 133
Lica Steiner,
in studio per le
riprese di
Linea Rossa.



233

Insieme, Albe e Lica Steiner, sono stati tra i protagonisti dell'innovazione della produzione visiva di quegli anni, dalla seconda metà del 900 in poi. A Milano aprono lo studio LAS (Lica Albe Steiner), e ne disegnano il marchio, rigorosamente lineare. La loro vita privata ma anche quella professionale, come in un tutt'uno, è stata continuamente caratterizzata da nuove conoscenze e da amicizie, non solo in territorio milanese, ma anche fuori dall'Italia. Come descrive Anna Steiner (2015 b), figlia di Albe e Lica, quelli dell'inizio della loro libera attività professionale sono gli anni in cui nascono i rapporti con Max Huber, Persico e Pagano, la collaborazione con lo studio Boggeri, con gli editori Rosa e Ballo, con Giulio Einaudi e Adriano Olivetti. Racconta Lica,

FIG. 134
LAS,
scritte di Albe
per spiegare il
logo L.A.S.
a Lica.

Max Huber ci ha conosciuto subito, tramite Boggeri. Siamo immediatamente diventati amici, stavamo insieme tutto il tempo che aveva libero. Siamo stati i suoi primi amici, dopodiché però ha conosciuto tutto qui a Milano (Bocca Gelsi & Coluccio, 2008).

Sono anche gli anni in cui si consolida l'amicizia con Elio e Ginetta Vittorini, Giulio e Renata Einaudi, Salvatore e Vittoria Di Benedetto, Gabriele e Genni Mucchi, Giangio e Jula Banfi, Belgiojoso, Peressuti e

Rogers, Gillo Dorfles, Ernesto Treccani e i pittori di “Corrente”, con gli amici avvocati di Mino Steiner, Piero Caleffi, Filippo e Giuliana Beltrami... Gli anni in cui si prepara la Resistenza, in cui ci si trova settimanalmente insieme in via Rugabella, a casa di Gabriele e Genni Mucchi.

L'amicizia è stata per Albe [insieme a Lica] un modo di espressione e di ricerca, un rintracciare negli altri le linee che convergono in un progetto comune, ma è stata soprattutto qualcosa di insostituibile per tutti i suoi amici perché la carica di fiducia che quest'uomo sapeva comunicare in noi era senza eguali, fiducia che dalla somma di tante azioni come la sua, animata dalla passione di rinnovamento nel proprio campo di lavoro alla luce di un'idea di rinnovamento totale, possono fondarsi le basi di una diversa convivenza umana (Calvino, 1974).

234

FIG. 135
Albe Steiner,
collage di
fotografie
scattate ad
amici.
Archivio
Steiner.



Ad accumulare le loro amicizie dunque è anche e soprattutto l'impegno politico antifascista; insieme dall'esperienza della Resistenza, e poi nel Dopoguerra, convinti sostenitori del ruolo fondamentale delle loro attività nell'impegno civile. È tramite l'amicizia con Di Benedetto che si iscrivono nel 1940 al Partito Comunista. Con lui e con Elio Vittorini si occupa fino alla Liberazione di compilare e stampare nella propria abitazione volantini e fogli clandestini di informazione e propaganda. Da queste prime esperienze nascerà con Vittorini e con la moglie una amicizia quasi fraterna. Insieme, dopo la Liberazione, danno vita al settimanale *Politecnico*, e Albe, nel ruolo di grafico e redattore, farà molto parlare di sé per le innovative scelte grafiche, atipiche per quel tempo. Questa esperienza rappresenta nella vita di Steiner l'inizio di un'importante attività nell'editoria che lo vedrà impaginatore e grafico di molte riviste di arte e design, collaboratore di numerose riviste culturali e curatore grafico di collane. I diversi carteggi, conservati nell'archivio, tra gli Steiner e i Vittorini sono una testimonianza delle affinità elettive profonde che legano le due famiglie; e di questo sodalizio ne parla anche Calvino, raccontando di

235

una amicizia che sempre si conservò anche nei momenti di divergenza politica perché nonostante la diversità dei loro temperamenti essi avevano entrambi questa spinta a riconoscere il positivo nel nuovo e il negativo nel vecchio, questo identificarsi visivo direi più che concettuale negli aspetti nuovi del mondo contemporaneo al momento del loro emergere, il cercar gli annunci della possibile realizzazione di un'utopia d'umanità integrale e nello stesso tempo il senso della lotta, della presenza del nemico, del prendere parte contro la mostruosità sempre incombente (*ibidem*).

Alla fine degli anni 40, dopo esser tornati dal Messico dove erano stati per ricongiungere la famiglia di Lica, Albe e la moglie si dedicano all'insegnamento; insieme agli amici Mucchi, Huber, Veronesi e Muratore tra gli altri, formulano dei programmi di insegnamento al Convitto Scuola della Rinascita. Da questa prima esperienza nasceranno i primi progetti di insegnamento del mestiere del grafico, che porteran-

no poi alla nascita della Scuola del libro dell'Umanitaria. Nel corso della sua vita Albe sottolineerà più volte l'importanza dell'insegnamento, lui che fin dai primi anni si era costruito una carriera da autodidatta, osservando soprattutto quello che si faceva all'estero. Evidenzia questo aspetto anche nel volume *Il mestiere del grafico* (1978), dove scrive:

Attraverso quest'attività di libero professionista, con interventi diversi, saltuari, molto interessanti e piacevoli, mi sono reso conto che era impossibile che le nuove generazioni si preparassero ad una professione che aveva sempre più settori di intervento in zone che nemmeno si era pensato che potessero esistere. È per questo che ho cominciato a interessarmi di scuola. Quello che a noi è costato dieci o quindici anni di lavoro, a voi deve costarne uno o due. Ma solo a condizione che noi riusciamo a dare a voi un metodo, un sistema, un'esperienza così libera, così aperta a nuove conquiste che vi metta assolutamente a vostro agio.

236

FIG. 135
Albe Steiner,
mostra dei
lavori di fine
anno Scuola
Umanitaria,
1971.



Contemporaneamente riprende anche l'attività dello studio LAS, interrotta dopo la partenza; insieme collaborano alle Triennali, dall'Ottava in poi, e lavorano per molte aziende. Nel '50 viene ricostruita e riaperta la Rinascente, distrutta dai bombardamenti, e Albe ne diventa l'art director; dalla mostra *L'estetica del prodotto* del '53 alla Rinascente, nasce il *Premio Compasso D'oro*, di cui Albe è tra i promotori e di cui progetta il logo. Negli stessi anni inizia anche la collaborazione con Feltrinelli, di cui ne sarà consulente dal '55 al '65.

Sono gli anni della ripresa economica, in cui continua la difesa della democrazia appena conquistata.

237

Da partigiani nella Resistenza, ora Albe e Lica si sentono *partigiani della libertà e della cultura*, sempre fermamente convinti che la loro professione fosse lo strumento chiave per la libertà d'espressione.

Anna Steiner (2015 b) scrive:

dalla battaglia antifascista, dopo la fine della guerra, si sviluppano importanti relazioni tra quegli intellettuali che sul piano internazionale si uniscono per la difesa della democrazia e della pace, sempre in pericolo nel mondo.

Nel contesto dei *Comitati per la Pace*, Albe e Lica instaurano rapporti con artisti, scrittori, pittori, poeti e grafici non solo italiani, tra cui Neruda. Racconta Lica

Abbiamo conosciuto Neruda, Picasso. È con Neruda che siamo andati da Picasso. Era molto simpatico. Picasso era una persona molto semplice, molto aperta, si stava molto bene con lui. Tra l'altro era un raccontatore di storielle fantastico (Bocca Gelsi & Coluccio, 2008).

Questo capitolo non vuole essere una riproposizione della vita e delle opere principali della carriera di grafico di Albe insieme a Lica, sebbene di alcune si è fatto cenno. Tutt'al più vuole essere un breve racconto, affiancato da numerose citazioni, di cosa ha rappresentato la loro figura nel campo della comunicazione e della grafica. Gli schizzi e i bozzetti, i semilavorati conservati presso l'Archivio Steiner, raccontano la complessità di un lavoro che senza dubbio rispecchia il contesto sociale e il territorio in cui sono stati progettati; una ricchezza e una qualità di elaborazione, che Steiner raggiunge in una sintesi autentica tra funzionalità e tecnica, tra arte e cultura. Prodotti dunque che se da un lato sono sempre volti ad un fine artistico, sono insieme anche educativi, politici e morali. Una *moralità dell'arte*, per dirla alla Gillo Dorfles, il quale descrive così la vita di Albe:

**una vita per la grafica, ma anche per
quello che la grafica d'oggi significa:
valori estetici, valori sociali, valori politici**

(Aa. Vv., 1977).

Obiettivi questi, che Steiner ha perseguito fino alla sua morte, avvenuta improvvisamente mentre erano in vacanza a Raffadali, vicino ad Agrigento, nell'agosto del '74.

Lica, negli anni successivi alla morte di Albe, continua l'attività di insegnamento all'Umanitaria e l'attività professionale. Collabora con l'Associazione Nazionale Ex Deportati, con gli Istituti storici della Resistenza e con tutti gli Enti culturali democratici. Fondamentale è stato per lei continuare a far vivere il lavoro di Albe, attraverso lo studio e la messa in mostra di quanto fatto insieme.



FIG. 136
Archivio Albe e
Lica Steiner,
Archivi Storici,
Politecnico di
Milano.

5.3 ARCHIVIO STEINER

Mio padre, Albe, ha sempre detto in famiglia che non voleva che disperdessimo il materiale di lavoro, perché testimoniava lo sforzo di costruire questa disciplina, in modo che potesse essere trasmessa. Dagli appunti, dagli schizzi, si capisce il percorso fatto (comunicazione personale, novembre 2019).

Albe Steiner muore nel 1974; negli anni successivi alla sua morte Lica, insieme alle figlie Luisa e Anna, sceglie di continuare la professione e il lavoro dello studio, portando avanti in parallelo una serie di iniziative volte a far vivere e a far conoscere il lavoro di Albe. Dal 1974 al 2004 vengono realizzate e curate 42 mostre, numerosi articoli e pubblicazioni, oltre che al già citato documentario *Linea Rossa - Insieme per un disegno di Cambiamento. Un documentario in omaggio alla memoria di Albe e Lica Steiner*, realizzato dai registi Bocca Gelsi F. e Coluccio E. nel 2008. Tra le numerose mostre curate si sottolinea *Licalbe Steiner*, una mostra-panoramica curata da Anna Steiner progettata dallo studio Origoni-Steiner, esposta per la prima volta al Museo del Novecento di Milano e successivamente a Firenze, Reggio Emilia, Ravenna e Roma. Un percorso suggestivo tra materiali, testimonianze, lavori grafici, fotografie e video sulla vita e l'opera di entrambi i protagonisti. Attraver-

so numerosi materiali di archivio, il viaggio della mostra ripercorre la produzione dello Studio LAS dai primi lavori nel 1939, in una narrazione scandita dalle diverse sezioni: ricerca grafica e foto-grafica, editoria, pubblicità e allestimenti, marchi, presentazione di prodotto, manifesti e grafica di impegno civile, formazione professionale. Inoltre, una inedita sezione ripercorre l'attività di Lica dalla scomparsa di Albe fino agli ultimi anni. Partendo da Milano e poi via via di città in città, la mostra ha ricevuto un riscontro positivo nei diversi territori da parte di enti culturali e scolastici, non esclusivamente ad indirizzo artistico, i quali a loro volta hanno organizzato iniziative volte proprio ad approfondire la professione e i lavori dei due grafici.



FIG. 137
Licalbe Steiner, alle origini della grafica italiana, esposizione al Museo d'Arte di Ravenna (MAR), 2018.

Nel 2015, a corredo della mostra svolta presso il Museo del Novecento, viene realizzato un volume, *Licalbe Steiner. Grafici partigiani*, curato anch'esso da Anna Steiner ed edito da Corraini. In questo testo, ricchissimo di immagini e di contenuti inediti, vengono messi in relazione al lavoro professionale anche documenti privati, conservati con estrema cura, a testimonianza di una consapevolezza del valore storico che rappresentavano.

Scrive Anna nell'introduzione

disegni, appunti di viaggio, dipinti, fotografie, carteggi con amici, compagni e collaboratori, scritti, ritagli di giornale e oggetti con un valore simbolico, legato a eventi e avvenimenti, tenuti con ordine, mi hanno permesso di ricostruire il contesto della loro vita, le origini e le ragioni delle opere; anche a questo patrimonio personale era giusto attingere per un'esposizione che cade nel 70° anniversario della Liberazione d'Italia dal nazifascismo, contrassegnando i loro lavori con un impegno civile durato tutto l'arco della vita, contro il nazifascismo e ogni forma di oscurantismo culturale (Steiner, 2015 b).

Nello stesso anno un altro volume, sempre curato da Anna Steiner ed edito da Corraini, racconta invece la figura di Lica, la sua testimonianza nell'impegno civile, la dedizione all'insegnamento e l'ostinato ed esemplare idealismo di una donna che è stata tra i grandi protagonisti della cultura milanese della seconda metà del secolo scorso. Nel 2006 era stato realizzato un altro libro, focalizzato principalmente sulla figura di Albe, raccontato da Anna con l'aiuto e con alcune note di Lica. Ecco dunque che il volume del 2015 vuole andare a completare la testimonianza e la storia di una coppia inseparabile, tanto da esser definita dagli amici *Licalbe*.



FIG. 138
Anna Steiner,
pubblicazioni
edite da
Corraini.

a. Anna Steiner, *Licalbe Steiner. Grafici partigiani*. Mantova: Edizioni Corraini, 2015.
b. Anna Steiner, *Albe Steiner*. Mantova: Edizioni Corraini, 2006.
c. Anna Steiner, Lica Covo Steiner. Mantova: Edizioni Corraini, 2015.

242



FIG. 139

Alcune
pubblicazioni
citate nel testo.

a. a cura di Lica Steiner e Mario Cresci, *Foto-grafia: ricerca e progetto*. Bari: Laterza, 1990.
b. Albe Steiner, *Il mestiere di grafico*. Torino: Einaudi, 1978.
c. *Albe Steiner - comunicazione visiva*, Catalogo della mostra tenuta a Castello Sforzesco, Milano, 28 aprile - 26 maggio 1977. Firenze: Alinari, 1977
d. a cura di Giuseppe Longhi, *Albe Steiner. La costruzione civile del progetto*. Roma: Officina Edizioni, 2003

243

Parallelamente alla realizzazione di mostre, articoli e libri è stata svolta una rilevante attività di inventariazione dei materiali conservati ad opera di Lica ed Anna Steiner. Nell'ottobre del 2000 la Soprintendenza Archivistica della Lombardia ha infatti affidato alla famiglia il compito di procedere ai lavori di regesto ed inventariazione dell'archivio dello studio LAS. Prima e fondamentale azione da compiere è stata la definizione dei criteri di organizzazione.

«Fino a quel momento i materiali era organizzati per ragioni di lavoro; ma più che di organizzazione si dovrebbe parlare di ordine, indispensabile per il lavoro dello studio» racconta Anna Steiner durante un'intervista svolta per la stesura di questo elaborato di tesi. «La mia mamma e il mio papà non avevano una segretaria; quindi tutti i materiali erano ordinati affinché fossero utili nel lavoro continuativo» (comunicazione personale, novembre 2019).

Una costruzione di un archivio in divenire insomma, dove fondamentale era la collocazione di ogni singolo documento, da uno schizzo piuttosto che un altro, da un prototipo a una stampa. «In generale di tutti i materiali prodotti Albe e Lica selezionavano poco; in aggiunta per scelta realizzavano moltissime prove, e anche di questo tenevano tutto» (*ibidem*).

Al momento dell'inventariazione dunque, gran parte dei materiali erano già raggruppati.

La scelta effettuata per la definizione dei criteri di organizzazione si è basata su appunti di Albe per un'ipotetica pubblicazione, mai realizzata, sulle opere dello studio; sono state individuate delle aree tematiche utili a suddividere i numerosissimi progetti con le relative realizzazione, le foto, gli oggetti, i manifesti, gli opuscoli, gli stampati e i libri. Attraverso la definizione di queste sezioni è stato portato a conclusione un inventario ragionato di tipo sommario.

244

SCHEMA 35
Inventario
sommario,
legenda.

	SEZIONE ELABORATI GRAFICI, MODELLI E PROTOTIPI	→	- studi di progetto, esecutivi e prototipi - disegni, pitture e collage (collezione privata)
	SEZIONE STAMPATI	→	- manifesti e locandine - manifesti raccolti - marchi, carta da lettere e biglietti - pieghevoli e opuscoli - copertine e pagine pubblicitarie
	SEZIONE OGGETTI, CONFEZIONI E IMBALLAGGI	→	- oggetti, confezioni e imballaggi
	SEZIONE FOTOGRAFIE	→	- fotografie di viaggi, luoghi e ritratti - studi fotografici - studi fotografici per lavori - serie fotografie di lavori - serie ritratti di albe steiner - serie fotografie raccolte
	SEZIONE DOCUMENTI DI TESTO	→	- agende (collezione privata) - documenti e carteggi - scritti per pubblicazioni e conferenze
	SEZIONE RITAGLI DI GIORNALI E RIVISTE	→	- ritagli di giornale e riviste
	SEZIONE PREMI E RICONOSCIMENTI	→	- premi e riconoscimenti

I temi proposti del lavoro di Albe Steiner vogliono ricordare che il nuovo deve confrontarsi con quanto si è costruito e sedimentato nella nostra cultura, che non vi può essere nuovo se non vi è memoria della nostra storia (Longhi, 2003, p.9).

Una volta ultimata questa fase, occorreva decidere dove collocare i materiali e quindi l'archivio. Una cosa era certa, l'obiettivo da sempre dichiarato da Albe, era quello di trasmettere il suo lavoro agli studenti; non tanto per i lavori poi effettivamente realizzati, quanto piuttosto per il metodo con cui tali progetti era stati portati a compimento. Se infatti la sua grande fatica era stata quella di esser stato autodidatta in una disciplina allora nuova, le nuove generazione, dai suoi studenti in poi, potevano attingere al suo lavoro per analizzarne sistematicamente la metodologia impiegata. Un generale rifiuto al conservatorismo, per far posto alla condivisione e alla partecipazione. L'archivio doveva quindi essere disposto in un luogo favorevole all'accesso da parte di studenti, accanto agli studenti stessi; e dove se non in un luogo di cultura e istruzione per eccellenza come le scuole o le università? «Una prima idea era stata quella di donare l'intero archivio alla scuola dell'Umanitaria», dove Albe aveva insegnato fino all'ultimo e dove Lica aveva preso il suo posto. «Tuttavia da lì a poco la scuola avrebbe chiuso, quindi dovevamo pensare ad un'alternativa» (comunicazione personale, novembre 2019). Un altro ente preso in considerazione era stata l'università Urbino, anche questo luogo di insegnamento di Albe. «Mia mamma però non voleva allontanare il materiale dal territorio in cui i progetti erano nati e si erano sviluppati». Sottolineando questo forte legame con il territorio, Milano si è rivelata dunque la città e il Politecnico di Milano la scelta più ovvia.

Dopo quasi quattro anni di lavoro di inventariazione con l'aiuto di Graziella Leyla Ciagà, l'Archivio Albe e Lica Steiner viene inaugurato ufficialmente al pubblico nel dicembre del 2004, presso il Politecnico

245

di Milano. Inoltre, già nel 1998 era stato riconosciuto di notevole valore storico dal Ministero per i beni e le attività culturali.

Nella premessa all'inventario delle opere dell'Archivio, Lica scrive:

nel constatare la quantità del lavoro prodotto mi rendo conto della sua grande mole, ma la cosa che mi sorprende è che non ho mai sentito l'attività svolta con Albe né un peso né una fatica. Senza dubbio questo è dovuto al fatto che per Albe, in modo essenziale, ma anche per me, era la gioia il *gusto* che sottintendeva questa attività.

246

Ogni cosa aveva un senso e soprattutto era concepita come una partecipazione al miglioramento del vivere, un passo avanti per tutti, un avanzamento concreto, una presa di coscienza dei problemi esistenti.

L'archivio, che raccoglie la documentazione relativa all'attività personale e professionale di Albe e Lica Steiner nei settori della grafica e del disegno industriale dal 1932 al 1974, è così composto:

1665 unità archivistiche tra studi, esecutivi, modelli e prototipi; stampati di manifesti e locandine, stampati di manifesti raccolti; stampati di copertine e pagine pubblicitarie, di opuscoli e pieghevoli, di marchi, carta da lettere e biglietti di auguri; oggetti, confezioni e imballaggi; fotografie (stampe, lastre, negativi, provini, fotocolor, diapositive, fotogrammi, elaborazioni fotografiche), documenti e corrispondenza, scritti per pubblicazioni e convegni; ritagli di giornale e riviste; premi e riconoscimenti.

Associato all'archivio è il "Fondo Deportazione", composto da 448 negativi, 665 stampe fotografiche, 12 diapositive, il cui inventario analitico è stato redatto nel 1998/99 da Monica Di Barbora, per conto dell'Istituto storico della Resistenza e della Società Contemporanea nel Novarese e nel Verbano Cusio Ossola - Piero Fornara.



L'archivio comprende infine anche materiali bibliografici (quotidiani, volumi e riviste) curati graficamente da Albe Steiner e una biblioteca specializzata nata nel 1939 con la costituzione dello studio LAS.

Un'importante sezione dell'archivio è composto da tutti quei volumi specializzati che Albe e Lica acquistavano settimanalmente alla Libreria Einaudi in via Manzoni e alla Libreria Salto (comunicazione personale, novembre 2019).

La biblioteca è organizzata in tre sezioni: la "biblioteca volumi raccolti dal '39" e la "redazione grafica" sono costituite da un totale di 3.277 unità tra volumi e testate di periodici, la "biblioteca corrente" comprende 254 volumi e 298 periodici.

Oggi l'Archivio Albe e Lica Steiner è considerato tra i fondi speciali di particolare rilievo del Politecnico di Milano; nel 2013 è confluito ad Archivi Storici insieme ai fondi archivistici conservati dal Dipartimento di progettazione dell'architettura. Dallo stesso anno è stato predisposto uno spazio indirizzato all'Archivio Steiner all'interno della Biblioteca del Campus di Bovisa, nell'edificio B1 al primo piano, e ad oggi è l'unico fondo degli Archivi Storici ad avere un'area dedicata. I materiali conservati nell'Archivio Steiner, così come per gli altri fondi, possono essere consultati accedendo allo sportello degli Archivi Storici e facendo richiesta dei documenti interessati. Allo spazio dedicato invece è possibile accedere attraverso delle visite guidate organizzate preventivamente; oppure in alternativa facendo richiesta agli Archivi Storici e accompagnati dal personale adetto.

248

FIG. 140
Archivio Albe e
Lica Steiner,
Archivi Storici,
Politecnico di
Milano.



All'atto della donazione da parte della famiglia Steiner si è fatto richiesta che venisse effettuato un inventario di tipo analitico di tutti i materiali. Al momento tale inventariazione è in fase conclusiva ad opera di Luciana Gunetti, attraverso l'utilizzo del software sopra citato Archimista. Al termine dell'operazione, si procederà con la pubblicazione dell'inventario sul portale ArchiVista del Politecnico di Milano.

Negli anni infine è stato realizzato un sito web dedicato che raccoglie le informazioni sull'Archivio e sulla vita di Albe e Lica Steiner. Il coordinamento e la gestione dei contenuti della pagina sono a cura di Anna Steiner e Luciana Gunetti, mentre Marco Quaggiotto si è occupato della realizzazione e del progetto grafico. A livello strutturale l'architettura del sito si presenta suddiviso in due principali sezioni: "i protagonisti" e "Archivio e Biblioteca"; nella prima è possibile approfondire la biografia, raccontata attraverso avvenimenti chiave, sia di Albe che di Lica, un elenco delle mostre realizzate, gli scritti editi e gli scritti su Albe, ed infine gallery di immagini di disegni astratti e di quaderni da lui tenuti con collage di immagini. Nella sezione dedicata all'archivio e alla biblioteca è presente invece la riproduzione dell'inventario sommario svolto con indicazioni di legenda e rimandi alle sezioni e tipologie dell'archivio.

249



FIG. 141
Studio Origoni Steiner, in Viale Elvezia, 18. Qui sono conservati ulteriori materiali dell'Archivio Steiner.

5.4 I LUOGHI DI ALBE E LICA STEINER NEL TERRITORIO MILANESE

251

Albe Steiner con la moglie Lica hanno vissuto e lavorato nel territorio milanese. In questo contesto sociale hanno instaurato profonde amicizie e lasciato segni indelebili nella storia della comunicazione visiva.

Grazie al prezioso contributo di Anna Steiner, sono stati individuati alcuni luoghi significativi, raggruppati principalmente nel territorio milanese. Ciascuno di questi fa riferimento al legame tra la professione di Albe Steiner e il territorio, andando a cogliere le diverse sfumature che questa relazione ha assunto nel corso della sua carriera. Alcuni di questi sono luoghi in cui Albe insieme a Lica si recava assiduamente, non solamente per lavoro ma anche per intrattenere le relazioni di cui sopra citato. Altri luoghi sono di lavoro, legati ad alcuni progetti svolti come la Triennale, la Rinascente o la Feltrinelli. Infine altri luoghi rappresentano la loro importante e continuativa attività di impegno politico e sociale. Tutti questi luoghi raccontano aspetti differenti della vita e della carriera di Albe e Steiner, e come afferma Anna, «non è un caso che si possano localizzare tutti nel territorio milanese» (comunicazione personale, novembre 2019).

I luoghi selezionati, e qui di seguito riportati, sono organizza-

ti secondo un criterio cronologico; i luoghi frequentanti assiduamente e non propriamente ascrivibili in un arco temporale, chiudono il lungo elenco individuato. Di ogni luogo infine è stata individuata la localizzazione nel territorio, attraverso indirizzi che rispecchiano l'attuale posizione o nel caso di attività/enti chiusi la posizione in cui si trovavano. Alcuni di questi nel corso degli anni si sono spostati, cambiando indirizzo; ne sono indicate dunque entrambe le posizioni, e se si è trovata indicazione, anche dell'anno in cui lo spostamento è avvenuto.

252

FIG. 142
Galleria Il Milione,
ingresso.



1 / GALLERIA IL MILIONE
via Brera 21, Milano

Nel 1933 Albe espone, come pittore, disegni di stoffe per bambini in una mostra collettiva alla galleria Il Milione. Più tardi esporrà alla mostra Disegni Astratti insieme a Ciuti, Fontana, Lupo, Munari, Pintori, Radice, Soldati e Veronesi.

FIG. 143
Palazzo del Ghiaccio, in una foto del '57.



2 / PALAZZO DEL GHIACCIO
via Giovanni Battista Piranesi 14, Milano

Per il Palazzo del Ghiaccio Albe realizza dei pieghevoli, stampati poi dall'Officina d'Arte Grafica Lucini. Qui le immagini fotografiche si compongono con elementi di «puro colore e scritte in piena libertà».



3 / EDITORIALE DOMUS

corso Sempione 6, poi via Monte di Pietà 15, Milano

Attraverso i progetti per l'Editoriale Domus si possono osservare gli esiti più significativi della sperimentazione che interessa grafica e fotografia, raggiunti da Albe Steiner, per *Fotografia*. Altre esperienze sono invece quelle per la rivista *Stile Industria*.



4 / ROSA E BALLO EDITORI

via degli Olivetani 12 (prima via Filangieri), Milano

L'esperienza nel campo editoriale inizia con collaborazioni varie tra cui, l'Editoriale Domus, Einaudi, Rosa e Ballo, una piccola casa editrice, molto coraggiosa nel pubblicare autori sconosciuti in Italia in tempi di autarchia del regime fascista, e continua nell'arco di tutta la loro attività professionale, senza interruzioni.

FIG. 144
Editoriale Domus, studi per la copertina n.177, 1942.

FIG. 145
Rosa e Ballo editori, studio dipinto a mano di un pieghevole, 1944.

253



5 / EX-ARENGARIO
piazza del Duomo, Milano

Con la ripresa della vita democratica, dopo il 25 aprile 1945, Albe e Lica Steiner lavorano alle mostre della Liberazione e della Ricostruzione. C'è il bisogno di raccontare la Resistenza, di documentare e di progettare per ricostruire. Testimoniare a tutto il mondo «che gli italiani non erano stati tutti fascisti».



6 / CASA EDITRICE EINAUDI
viale Tunisia 29, Milano

Dopo la Liberazione Albe è chiamato da Elio Vittorini a collaborare insieme per la Casa Editrice Einaudi alla redazione e alla impostazione grafica de *Il Politecnico* e di *Milano Sera*. Collabora con Einaudi anche alla realizzazione della *Biblioteca Politecnico* che si affianca alla rivista.

FIG. 146
Ex-Arengario, esterni con pannello realizzato da Albe, 1945.

FIG. 147
Casa Editrice Einaudi, Il Politecnico n.1, 1945.

FIG. 148
Convitto
Rinascita, foto
di una riunione,
1949



FIG. 149
Partito
Comunista
Italiano, sede
di piazza
Venticinque
Aprile 8.



7 / CONVITTO RINASCITA
via Zecca Vecchia 3, Milano

8 / PARTITO COMUNISTA ITALIANO
piazza Venticinque Aprile 8 (fino all'estate
del 1963), poi via Volturmo 33, Milano

«Subito dopo la guerra, quando i reduci ritornavano chiedevano di fare qualcosa, con un gruppo di pittori, architetti e grafici, abbiamo fondato la scuola Rinascita a Milano, una scuola per reduci di tutti tipi» (Steiner Albe, 1967).

Rientrati in Italia dal Messico nel 1948, poco prima delle elezioni, Albe e Lica iniziano a lavorare per il Pci (Partito Comunista Italiano) ad ogni tipo di propaganda come segretario della sezione Gramsci di Milano, carica che conserverà per 10 anni.

254

FIG. 150
L'unità, foto
scattata da
viale Fulvio
Testi.



FIG. 151
Triennale di
Milano, insegna
disposta in
Piazza Cadorna
per la X
Triennale, 1954.

9 / L'UNITÀ
viale Fulvio Testi 75, Milano



10 / TRIENNALE DI MILANO
via Alemagna 6, Milano

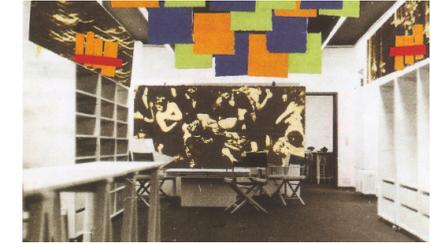
«Mia mamma ha curato la pagina della donna e ci andava sistematicamente in via Fulvio Testi, una volta a settimana. È stata la prima pagina della donna su un quotidiano, nel '55» (Steiner Anna).

Per l'VIII Triennale Albe imposta la grafica con Max Huber. Per la XIV Triennale invece cura tutta l'immagine, dal logo ai manifesti ed agli opuscoli; si tiene nel maggio '68, e come tutte le istituzioni in quel momento non poteva che essere contestata. Albe, nella giunta e nel Centro Studi, si dimette, per solidarietà con gli occupanti, con De Carlo, Rosselli, Zanuso.



11 / LIKIS
corso Monforte 40, Milano

Likis: Liliana e Kitta Steiner, sorelle di Albe, aprono nel '48 un'attività di abbigliamento. Le novità principali sono due: le taglie, non solo classiche ma anche per taglie forti, e il libero servizio, che in Italia non era ancora utilizzato.



12 / PAP
via Brera 30, Milano

Nella Brera dei poeti, pittori, fotografi, dietro al Giamaica, si apre il PAP, *Prêt À Porter* delle sorelle Steiner. Albe progetta il logo e gli arredi: in un'epoca che vuole cambiare tutto, un allestimento per una moda sempre mutevole.

FIG. 152
Likis, studi per
l'immagine
coordinata,
1948-49.

FIG. 153
Pap, studio
collage per
l'interno del
negoziò, 1966.

255

FIG. 150
L'unità, foto
scattata da
viale Fulvio
Testi.



FIG. 151
Triennale di
Milano, insegna
disposta in
Piazza Cadorna
per la X
Triennale, 1954.

9 / L'UNITÀ
viale Fulvio Testi 75, Milano



10 / TRIENNALE DI MILANO
via Alemagna 6, Milano

«Mia mamma ha curato la pagina della donna e ci andava sistematicamente in via Fulvio Testi, una volta a settimana. È stata la prima pagina della donna su un quotidiano, nel '55» (Steiner Anna).

Per l'VIII Triennale Albe imposta la grafica con Max Huber. Per la XIV Triennale invece cura tutta l'immagine, dal logo ai manifesti ed agli opuscoli; si tiene nel maggio '68, e come tutte le istituzioni in quel momento non poteva che essere contestata. Albe, nella giunta e nel Centro Studi, si dimette, per solidarietà con gli occupanti, con De Carlo, Rosselli, Zanuso.



13 / LA RINASCENTE
piazza del Duomo, Milano

Albe è chiamato nel 1950 come art director per l'allestimento del grande magazzino la Rinascente, rimanendovi dalla riapertura fino al 1954; realizza anche la prima mostra *Estetica del Prodotto*, punto di partenza per il premio *Compasso d'Oro*, con lo scopo di educare compratori e venditori.



14 / PICCOLO TEATRO
via Rovello 2, Milano

Albe, appassionato di teatro e amante delle opere di Brecht, insieme ad amici che vogliono costruire una società aperta, è tra i sostenitori del Piccolo Teatro, dalla sua nascita dopo la guerra. Per il teatro realizza anche alcune locandine e opuscoli.

FIG. 154
Rinascente,
vetrina
progettata per
la riapertura,
1950.

FIG. 155
Piccolo Teatro,
foto d'epoca.

FIG. 156
Edizioni
Avanti!,
copertina del
libro di Caleffi.

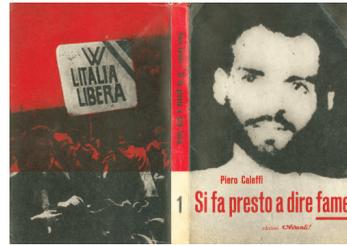


FIG. 157
Arteluce,
foto d'epoca
dell'interno del
negozio.



**15 / EDIZIONI AVANTI!, poi dal
1964 EDIZIONI DEL GALLO**
via Senato 38 (fino al 1960), poi via
Sansovino 13, Milano

Per le Edizioni Avanti! Albe cura la grafica di diverse copertine e collane; l'esempio più celebre è il volume *Si fa presto a dire fame*, la storia autobiografica di Piero Caleffi, partigiano del Partito d'Azione catturato dai repubblicani nel 1944, consegnato alle SS e deportato a Mauthausen.

16 / ARTELUCE
corso Littorio 12 (ora corso Matteotti),
Milano

«Il colore e il disegno acquistano un significato nuovo nel movimento della tenda [...] in rapporto alla luce e all'inclinazione» (Steiner Albe, 1954). Lica realizza una veneziana per il negozio Arteluce, il cui disegno si trasforma con l'inclinazione delle lamelle e con la luce.



**19 / ASSOCIAZIONE NAZIONALE
EX DEPORTATI (ANED)**
via Bagutta 12, Milano

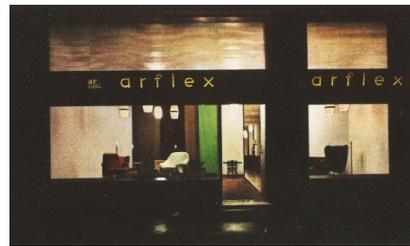
Negli anni '60 e '70 Albe e Lica si occupano delle iniziative dell'Associazione degli ex deportati (ANED), fino all'allestimento, in collaborazione con lo studio BBPR, e alla cura delle pubblicazioni del Museo-Monumento al deportato politico nei campi di sterminio nazisti di Carpi. Lica continuerà dopo la morte di Albe a occuparsi della grafica dell'ANED.



**20 / ASSOCIAZIONE NAZIONALE
PARTIGIANI D'ITALIA (ANPI)**
via Mascagni 6, Milano

Albe e Lica erano stati partigiani nella Resistenza e continuavano a sentirsi partigiani della libertà e della cultura sempre considerando la professione lo strumento più adatto a battersi per la libertà d'espressione. Alla sua morte Albe aveva detto di voler essere sepolto nell'Ossola, dove aveva fatto la Resistenza, con una pietra con la sola scritta *partigiano*. Così anche Lica.

FIG. 158
Arflex, il
negozio visto
da via
Borgogna,
1956.



17 / ARFLEX
via Borgogna 2, Milano

«Non esiste [...] 'una vetrina' e 'una vendita' bensì una serie di oggetti in vendita presentati in continuità per tutta l'estensione del negozio. [...] Chi passa per strada vede tutta l'esposizione della merce sino in fondo» (Steiner, Albe). Per il negozio Arflex Albe disegna l'insegna / marchio e ne cura l'immagine.



18 / FELTRINELLI EDITORE
via Andegari 6, Milano

Albe lavora con Feltrinelli dai primi anni '50 ed è consulente della casa editrice, dalla fondazione, nel 1955, al 1965. È un'esperienza che, per intensità e durata, certamente è esemplificativa e restituisce un messaggio unitario del suo lavoro di redattore-grafico da un lato e dall'altro di un intellettuale, coinvolto nelle scelte più generali dell'impresa editoriale.



21 / SOCIETÀ UMANITARIA
via Francesco Daverio 7, Milano

Dal '59 al '74 Albe è insegnante e direttore di progettazione grafica alla Scuola del Libro dell'Umanitaria, fino alla sua morte, quando proseguirà Lica. Anna lo ricorda come «un luogo dove andava sempre».



**22 / LIBRERIA INTERNAZIONALE
EINAUDI**
via Alessandro Manzoni 40, Milano

«La libreria in cui si facevano le prime mostre di scultura, da Pomodoro a Staccioli, disponendo le opere in strada. Noi si andava lì mediamente una volta alla settimana» (Steiner Anna).

FIG. 160
ANED, ingresso
di via Bagutta.

FIG. 161
ANPI, sede di
Via Mascagni.

FIG. 162
Società
Umanitaria,
mostra dei
lavori di fine
anno Scuola
Umanitaria,
1971.

FIG. 163
Libreria
Einaudi, foto
d'epoca,
esposizione
sculture
all'esterno.

FIG. 164
Libreria Salto,
 foto d'epoca
 con artisti del
 MAC, 1951.



FIG. 165
Casa Mucchi,
 foto d'epoca
 con amici.



23 / LIBRERIA SALTO
 via Santo Spirito 14, Milano

«Insieme alla libreria Einaudi era l'altro luogo dove ci recavamo spesso tutti insieme» (Steiner Anna); qui si acquistavano libri e volumi specializzati.

24 / CASA MUCCHI
 via Rugabella 19, Milano

Albe e Lica hanno incontri settimanali con amici antifascisti (architetti, scrittori, critici, pittori) in via Rugabella a casa di Gabriele e Genni Mucchi.



27 / OFFICINA D'ARTE GRAFICA LUCINI
 via Piero della Francesca 38, Milano

Si è sviluppata per vent'anni esatti la collaborazione di Albe con l'Officina d'Arte grafica Lucini, prima con il fondatore Achille, ma principalmente con il figlio Ferruccio, coetaneo di Albe. Il loro fu un vero sodalizio di lavoro e amicizia.



28 / FACOLTÀ DI ARCHITETTURA
 via Bonardi 3, Milano

Albe realizzerà negli ultimi anni numerosi bozzetti di manifesti, stampati poi a mano in serigrafia dagli studenti del Movimento Studentesco.

FIG. 168
Lucini,
 Ferruccio con
 Albe. Tra gli
 altri Bonfante,
 Tadini, Somarè,
 1958.

FIG. 169
**Facoltà di
 architettura,**
 la parete
 dipinta con la
 riproduzione
 di "Guernica"
 dagli studenti
 del Movimento
 Studentesco.

258

259

FIG. 166
Casa Vittorini,
 Elio Vittorini
 nella propria
 abitazione.



25 / CASA VITTORINI
 via Canova 42, poi viale Gorizia 22, Milano

«Una casa di ritrovo per tutti» (Steiner Anna), così la ricorda Anna.



26 / STUDIO BBPR
 via dei Chiostri 2, Milano

Lo studio dei BBPR è un ulteriore luogo di frequentazione assidua da parte di Albe e Lica, insieme ad altri architetti e progettisti.



FIG. 170
Preview
artefatti del
progetto.

Guida agli archivi di progetto attraverso il territorio

CAPITOLO 6

- 6.1 IL CONCEPT: ARCHIVIO DIFFUSO DELLE MAPPE IMPLICITE
- 6.2 PERCORSO VIRTUALE ATTRAVERSO GLI ARCHIVI
- 6.3 PRESENTAZIONE DEI LUOGHI E DEGLI ARCHIVI DI PROGETTO
- 6.4 MAPPA DELLA LOMBARDIA E DEI SINGOLI ARCHIVI

6.1 IL CONCEPT: ARCHIVIO DIFFUSO DELLE MAPPE IMPLICITE

Il progetto *Guida agli archivi di progetto attraverso il territorio: archivio diffuso delle mappe implicite*, è il frutto dalla ricerca fin qui presentata, che ha visto come soggetti la memoria e gli archivi. Se inizialmente l'idea personale, forse in parte stereotipata, era quella di considerare gli archivi come luoghi chiusi, ambienti polverosi ricolmi di scaffalature, ora tutto è cambiato. E l'obiettivo di questo progetto, o forse la speranza, è proprio quella di far scoprire con occhi nuovi questi archivi, depositi di documenti ricchi di storia e legati profondamente al passato che li ha prodotti. Per farlo si è scelto di indagare le memorie conservate negli archivi in relazione al territorio. Le memorie e i luoghi come si è fin qui visto sono infatti fortemente interconnessi.

Il territorio, i luoghi, diventano attivatori di memoria, elementi capaci di trasformare le memorie in materiali attivi condivisibili, facendo emergere esperienze, relazioni, dinamiche sociali e culturali.

Il concetto e l'idea di base è dunque quella di considerare gli archivi, in questo caso gli archivi di progetto, non più solo luoghi di mera conservazione, ma in un'ottica di valorizzazione e condivisione, come enti attivi. Se infatti la parola conservazione rimanda ad azioni di mantenimento e di custodia, con l'aggiunta dell'aggettivo attiva questa acquisisce un nuovo aspetto; i materiali e le memorie diventano potenzialmente dinamici e attivi, con la convinzione che il sapere potesse essere messo a disposizione nella sua totalità, raggiungendo la massima accessibilità.

Come già evidenziato nei capitoli precedenti, per questo concept ci si è focalizzati sul gruppo di archivi definiti di progetto, ossia archivi nati con l'intento di restituire la conoscenza delle attività e degli interessi delle figure professionali quali architetti, designer e grafici. Per loro stessa natura progettuale questi archivi di progetto sono fortemente caratterizzati da un legame profondo con il territorio in cui sono conservati e in cui tali progetti sono stati ideati e realizzati.

In ogni archivio è possibile individuare una rete territoriale, un sistema di mappe implicite. Tale sistema diviene in questo progetto la chiave di lettura del rapporto tra archivi e territorio: funge da link territoriale, da connettore di documenti, tracce e luoghi, in un'ottica di archivio diffuso.

In questa prospettiva, gli archivi, istituzioni potenzialmente senza confini, superano gli spazi fisici in cui sono conservati, per esplorare la realtà più ampia dello spazio territoriale in cui stratificazioni di infrastrutture, centri culturali e contesto sociale si interconnettono su più livelli. L'obiettivo è quello di mettere in mostra i luoghi in relazione agli archivi, non solamente segnandoli con marcatori geografici, ma associando ad ognuno di essi dei contenuti.

Seppure nel caso di archivi legati al mondo architettonico è più lampante il legame tra territorio e progetti, in questo elaborato di tesi si è scelto di evidenziare come in qualsiasi archivio di progetto si possa far emergere tale legame.

Per tale ragione il caso studio principale preso in considerazione è l'Archivio di Albe e Lica Steiner, conservato presso gli Archivi Storici del Politecnico di Milano. Grazie al prezioso contributo e alla disponibilità di Anna Steiner, sono stati individuati insieme numerosi luoghi, già esposti nel capitolo precedente, legati appunto alla vita, alla carriera e chiaramente ai documenti dell'Archivio di Steiner.

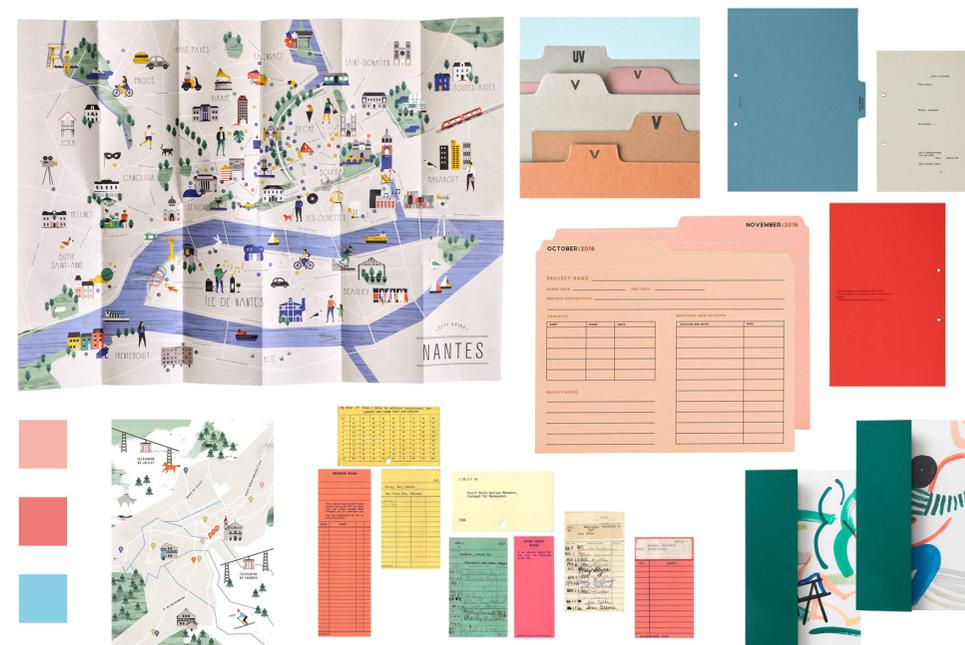
Il sistema progettato si pone come una guida agli archivi di progetto attraverso il territorio; vuole essere uno strumento di approfondimento degli archivi, andando a valorizzare le memorie e i contenuti in essi conservati, senza porsi però l'obiettivo di esaurire la profondità dei materiali. Un aspetto quest'ultimo da non trascurare.

Lo sottolinea anche Galasso, descrivendo gli archivi come articolati e stratificati. Per tale ragione l'intento è dunque quello di «mostrare e visualizzare le potenzialità espressive insite nei documenti di varia natura e specificità»; questo «permette di aumentare [gli archivi], senza danneggiarli o comunicarli in maniera non in linea alle fonti storiche» (Galasso, 2016, p.276).

A seguito dell'analisi di diversi casi studio, già presentati in maniera approfondita in precedenza, si è scelto di optare per un sistema comunicativo crossmediale. Tale sistema pone al centro i contenuti e le memorie degli archivi rapportati ai luoghi di riferimento. Lo strumento principale che funge da chiave di lettura di questo rapporto è la mappa. L'interfaccia cartografica, come un filo conduttore, è riproposta in tutti gli elementi del sistema. Una base mappa scelta volutamente neutra, con i confini ben delineati del territorio di riferimento, la regione Lombardia. Ad arricchire la mappa sono stati disposti i pin di riferimento di ogni singolo archivio.

La scelta fatta per quanto riguarda l'aspetto grafico e cromatico è stata quella di giocare molto con i colori. Tinte piatte dalla saturazione tenue fanno risaltare le immagini d'archivio. Graficamente si è scelto di riprendere formalmente l'aspetto iconico delle cartelle utilizzate negli archivi per organizzare il materiale. Spesso impiegate di colore differente per distinguere i diversi gruppi di materiale, nello stesso modo si è voluto procedere per distinguere archivio da archivio.

FIG. 171
Moodboard.



La fase di ricerca ha visto individuati 177 archivi (distinti tra fondi, raccolte, ecc.), 131 dei quali mappabili sul territorio. 177 archivi che corrispondono ciascuno ad un progettista differente; per ognuno di essi è stata selezionata un'immagine chiave, scelta come più significativa e rappresentativa del progettista e dell'archivio. Partendo da queste immagini sono state realizzate delle icone, impiegate nella mappa come pin illustrati, a cui è stato abbinato un colore, anche questo associato alla fotografia o alla grafica di riferimento.

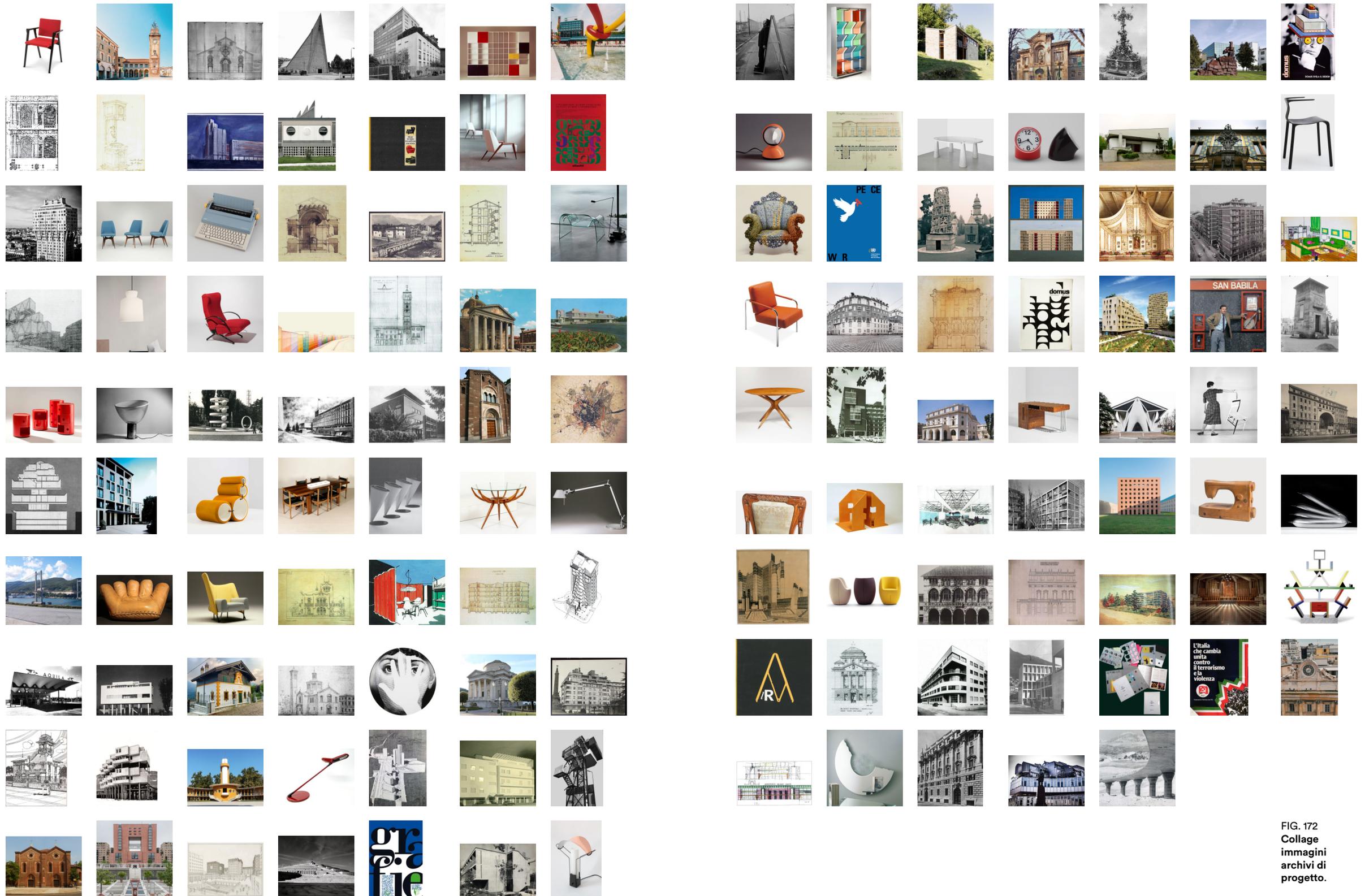


FIG. 172
Collage
immagini
archivi di
progetto.

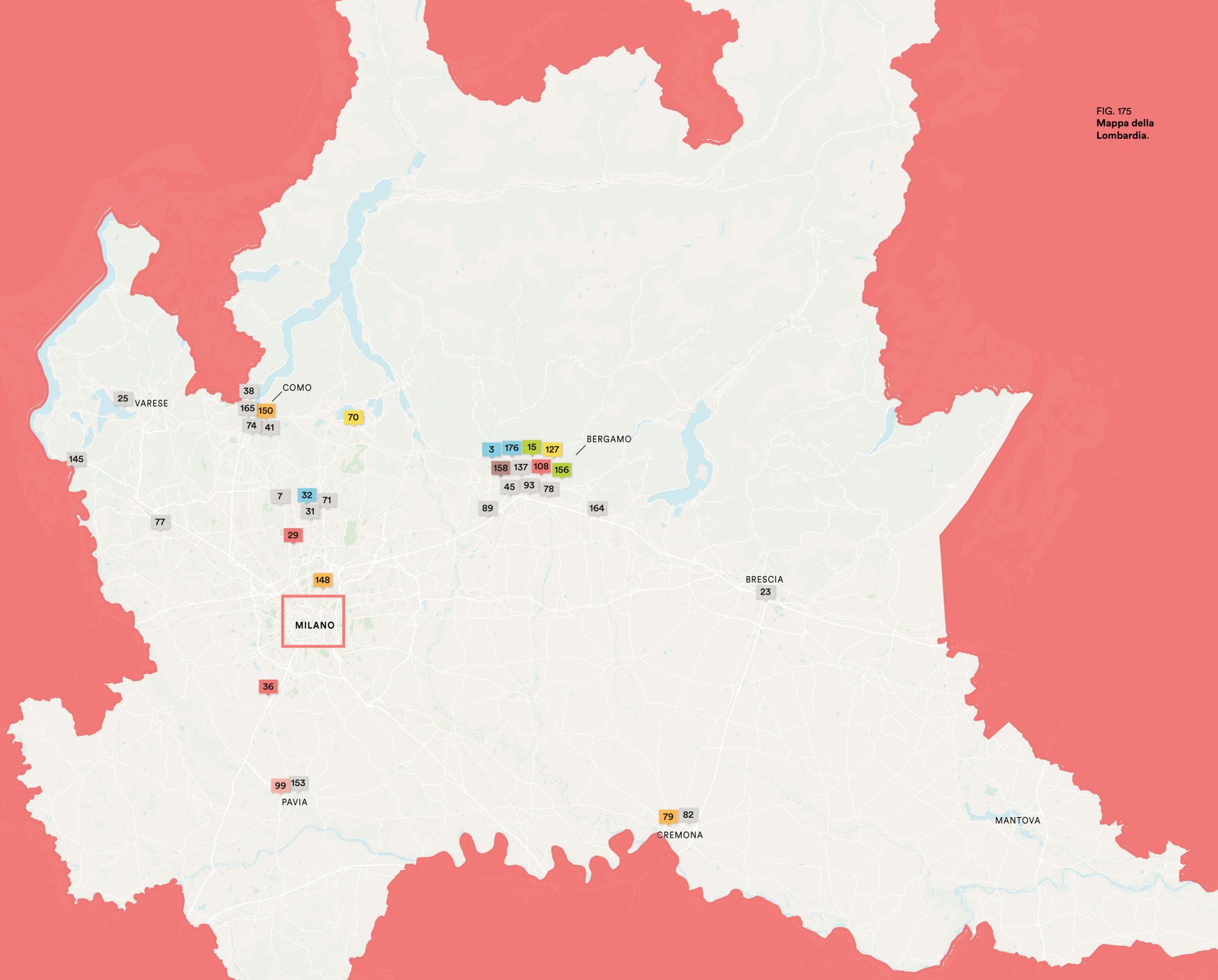


FIG. 173
Icône con
numero
archivio.



FIG. 174
Pin Mappa,
versione con
icona e solo
numero.

FIG. 175
Mappa della
Lombardia.



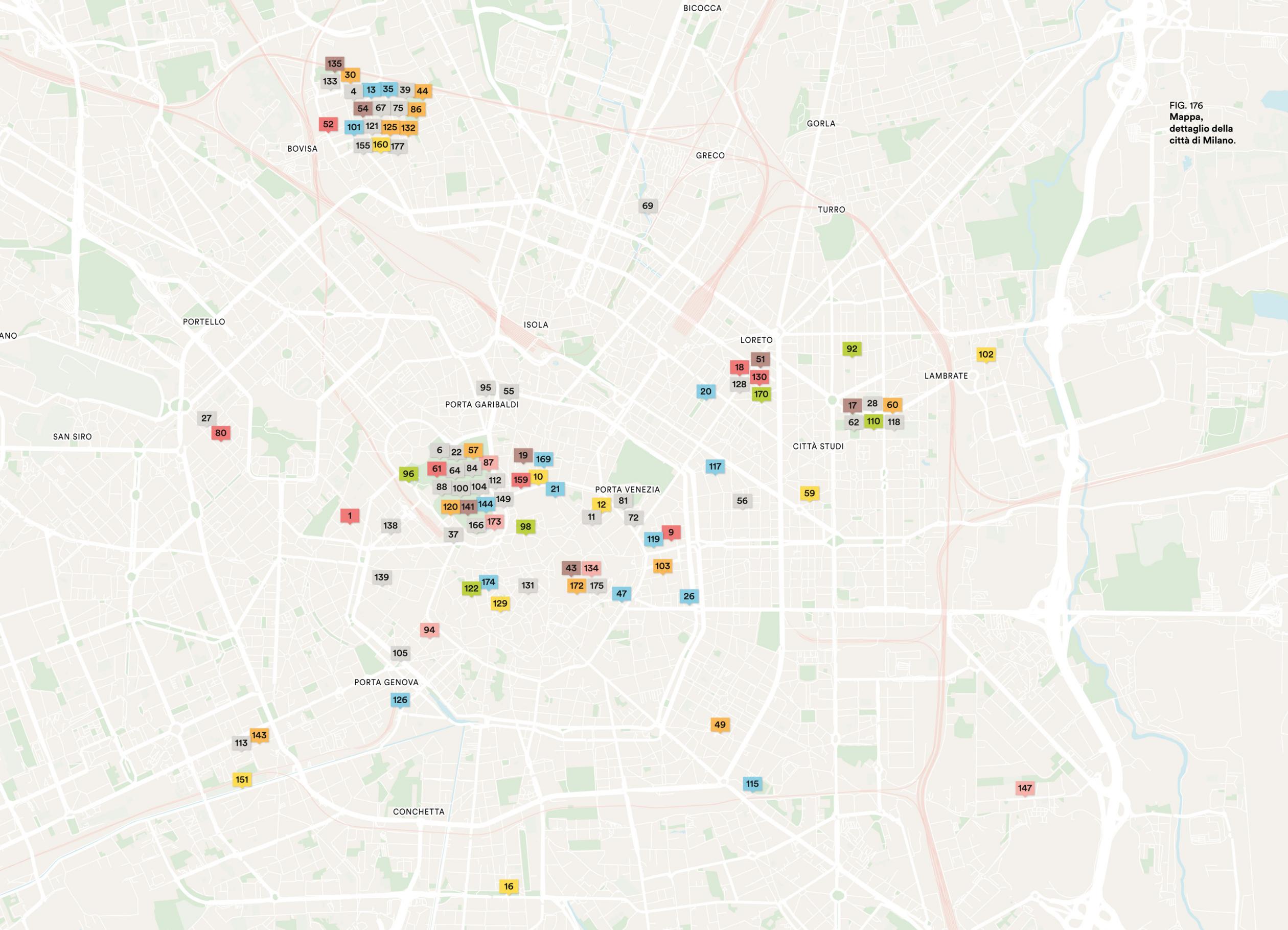
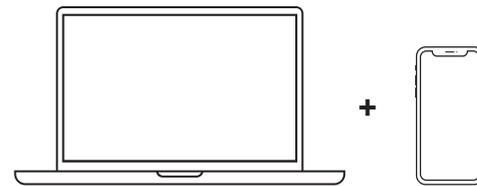


FIG. 176
Mappa,
dettaglio della
città di Milano.

Il sistema comunicativo si struttura attraverso tre artefatti principali: una piattaforma web, una presentazione virtuale dei luoghi e degli archivi e infine tramite delle mappe cartacee dedicate ad ogni archivio. La scelta di progettare un sistema crossmediale a base mappa ha permesso di raccontare gli archivi e i luoghi non solamente connettendo dei contenuti ad ogni luogo, ma andando a creare delle narrazioni attraverso il territorio.

276

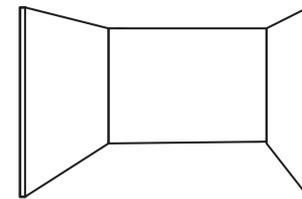
SCHEMA 37
Sistema
comunicativo.



WEBSITE
**PERCORSO VIRTUALE
ATTRAVERSO GLI ARCHIVI**

- Ospitare e raccogliere materiali provenienti da differenti archivi di progetto, al fine di poter percorrere virtualmente il territorio attraverso degli itinerari personalizzati.

277



CAVE
**PRESENTAZIONE DEI LUOGHI E
DEGLI ARCHIVI DI PROGETTO**

- Creare una narrazione immersiva degli archivi e dei luoghi ad essi legati. Protagoniste di questo spazio saranno le immagini, e il loro forte impatto comunicativo.



MAPPE
**MAPPA DELLA LOMBARDIA
E DEI SINGOLI ARCHIVI**

- Fornire una guida territoriale degli archivi, dove la mappa non è più soltanto uno strumento ma diventa il cuore dell'artefatto. Una per ciascun archivio, come elementi da collezionare.

TIPOGRAFIA E PALETTE COLORI

Noe Display

REGULAR

titoli

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Zz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Noe Text

REGULAR + *ITALIC*

sottotitoli, testi

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Zz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Noe Text

BOOK + *BOOK ITALIC* + **BOLD**

didascalie, testi brevi

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Zz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

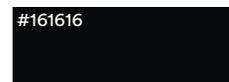
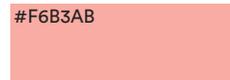
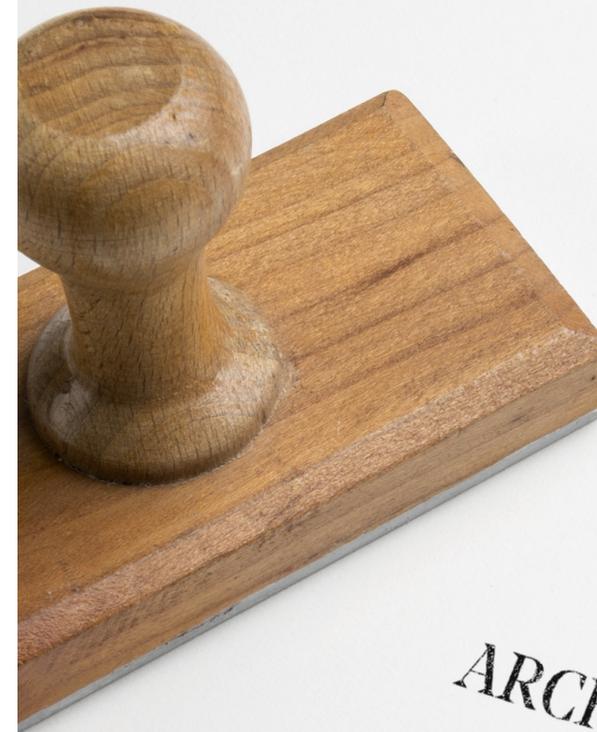


FIG. 177
Logo.



GUIDA AGLI
ARCHIVI DI PROGETTO
ATTRAVERSO
IL TERRITORIO archivio diffuso
delle mappe implicite

FIG. 178
Website.



6.2 PERCORSO VIRTUALE ATTRAVERSO GLI ARCHIVI

281

Il primo artefatto comunicativo ipotizzato per il sistema è una piattaforma web dedicata. Un luogo virtuale in cui ospitare e raccogliere i materiali provenienti dai diversi archivi di progetto. Partendo dall'elemento chiave, la mappa, il visitatore ha la possibilità di conoscere gli archivi, attraverso il territorio. Se da un lato attraverso una navigazione libera è possibile scegliere quale progettista o quale luogo approfondire, dall'altro è possibile costruire e personalizzare un itinerario: un invito a *passaggiare* nelle vie delle città per scoprire di volta in volta i luoghi.

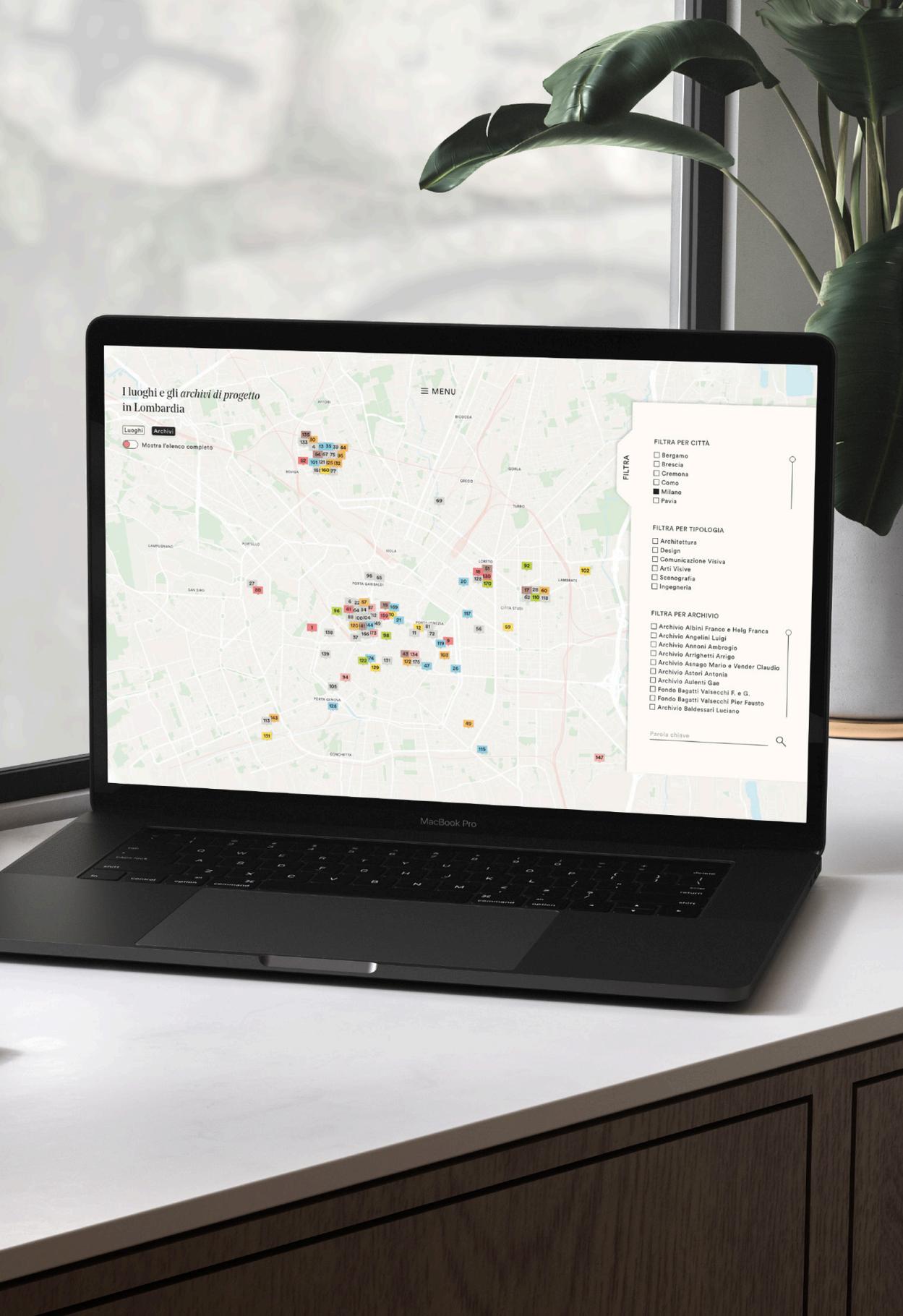


FIG. 179
Schema
Website,
architettura
della
navigazione.



Splashpage

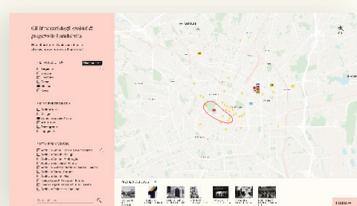


Homepage
ITINERARI

282

283

Filtra e naviga
la mappa



Disegna area
nella mappa

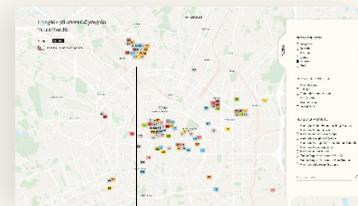
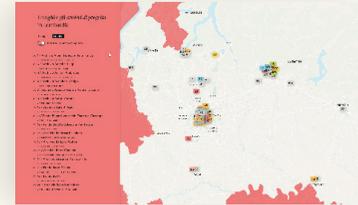
Inizia
itinerario



Scopri i
luoghi



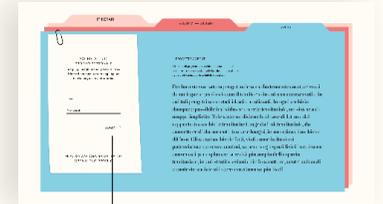
Visualizza
gli archivi e
i luoghi sulla
mappa



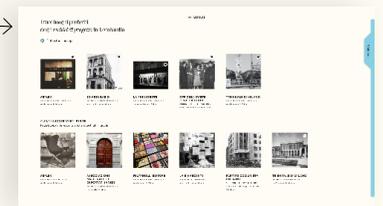
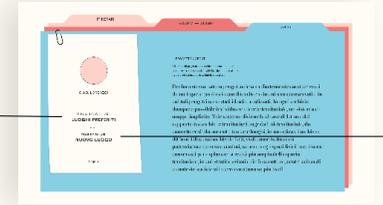
Clicca sui pin
per aprire
la pagina
dedicata
all'archivio

Seleziona su
un luogo per
approfondire

ABOUT -
LOGIN



Visualizza i
tuoi luoghi
preferiti



Aggiungi un
nuovo luogo

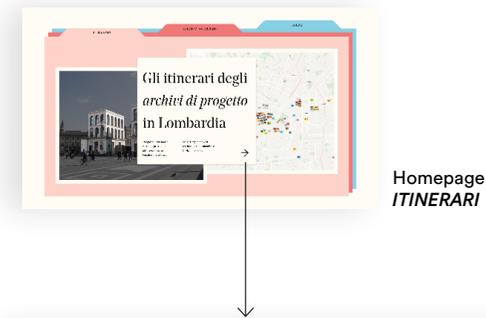


HOMEPAGE E SEZIONE ITINERARI

L'homepage del sito è organizzata in tre principali sezioni, rappresentate graficamente come tre cartelle da cui attingere i contenuti.

La prima sezione è rappresentata dagli ITINERARI. Da qui è possibile andare a creare il proprio percorso nel territorio alla scoperta dei luoghi e degli archivi. La finestra presenta al centro la mappa navigabile mentre a lato è disposta una colonna in cui è inserito un sistema di filtraggio dei contenuti. Il sistema è un elemento fondamentale per la navigazione, soprattutto per un utente che per la prima volta si avvicina al mondo degli archivi. Nella colonna vi è quindi la possibilità di filtrare per città, per tipologia (quale argomento è di interesse: architettura, design, comunicazione e così via) e per archivio. Chiaramente possono essere selezionati più filtri contemporaneamente (ad esempio: filtrare per città di Milano e per comunicazione come tipologia). In basso è presente anche una ricerca libera per parole chiave (pensata per un utente con interessi già definiti).

Un'altra funzionalità che si è pensato di aggiungere è *disegna area*. Cliccando su questo bottone posto accanto ai filtri per città è possibile andare a definire sulla mappa una particolare regione, disegnandone appunto i confini. Questa funzione è pensata soprattutto per le grandi città, come Milano, dove l'interesse dell'utente potrebbe essere indirizzato ad aree o quartieri. Una volta definita l'area territoriale, l'archivio o la tematica che si vuole approfondire, nella parte bassa della pagina compare una preview dei luoghi che si ritroveranno nell'itinerario, indicati per nome e per progettista e accompagnati da una foto. Definiti tutti i parametri è quindi possibile avviare l'itinerario.



Homepage
ITINERARI

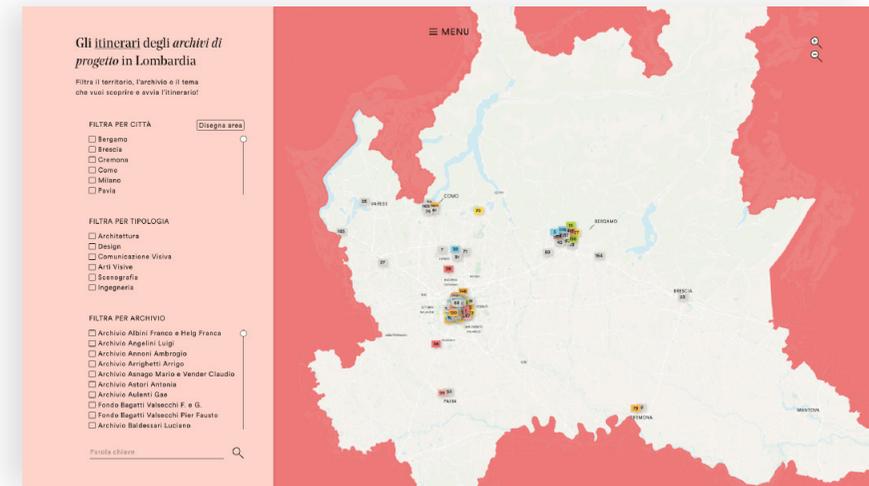


FIG. 180
Sezione
itinerari.

285

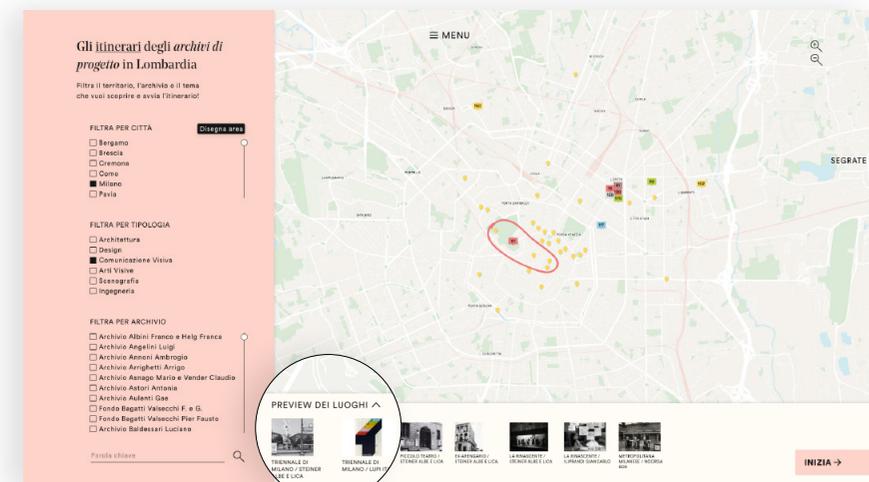


FIG. 181
Sezione
itinerari,
dettaglio
disegna area.

Preview dei luoghi
che si visualizzeranno
nell'itinerario.

284

FIG. 182
Longform,
 alcuni frame di
 un itinerario.
 Scrollando
 la pagina,
 all'utente
 sembrerà di
 passeggiare per
 la città.

286



L'itinerario, immaginato come una vera e propria passeggiata nel territorio, è progettato attraverso longform scrollabili. L'utente, immerso ora tra le strade della città può muoversi e camminare nel percorso semplicemente scrollando la pagina; l'effetto, simile alla navigazione street view di Google maps, consente di vedere la città con occhi nuovi. Ad rendere ancora più immersiva la navigazione, ad ogni frame, sono stati associati rumori di passi e suoi ambientali. Raggiunto un punto di interesse dell'itinerario, la passeggiata virtuale si ferma e all'immagine vengono sovrapposte le indicazioni riferite al luogo. In particolare: le informazioni riguardanti l'indirizzo geografico ed un breve testo di introduzione al luogo.

Durante tutta la navigazione dell'itinerario è sempre visibile in basso una timeline dove viene indicato il percorso. Nella parte alta della schermata è invece presente il menu, da cui si può tornare all'homepage, e altri due pulsanti: *esplora la mappa* consente di visualizzare il percorso su base mappa e quindi anche i luoghi con la relativa posizione; *modifica l'itinerario* permette invece di aggiungere o rimuovere luoghi dall'itinerario in precedenza definito.

287

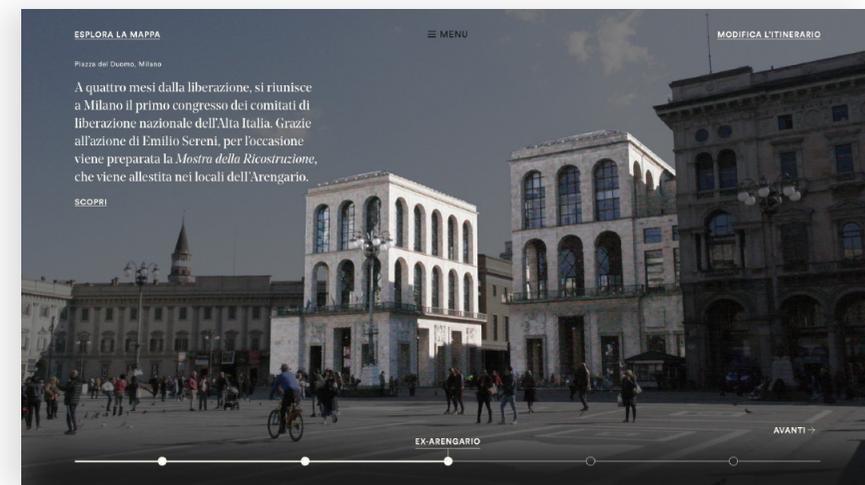


FIG. 183
Itinerario.
 Arrivati davanti
 ad un luogo
 dell'itinerario lo
 scroll si ferma
 e all'immagine
 si sovrappone
 una breve
 didascalia.

Una volta raggiunto un punto di interesse dunque, si può scegliere se scoprire tale luogo e l'archivio o gli archivi ad esso collegati, o se proseguire lungo l'itinerario. Le pagine dedicate agli approfondimenti alternano brevi testi e citazioni a immagini e fotografie, disposti lungo un'unica narrazione continua. Ogni utente ha la possibilità, grazie ad un'icona posta in alto alla pagina, di aggiungere questo luogo tra i suoi luoghi preferiti, così da poterlo visitare in un secondo momento o semplicemente per raccogliere nella pagina personale i luoghi del cuore che lo hanno incuriosito. Successivamente, in fondo alla pagina, è data la possibilità di tornare all'itinerario e continuare il percorso.

Passeggiando virtualmente tra le strade della città potrebbe capitare di passare vicino agli archivi, ovvero ai luoghi in cui viene conservato tutto il materiale. A livello di interfaccia comparirà un popup che avvisa quindi della presenza in quel luogo dell'archivio, con tutte le informazioni di riferimento e, se l'archivio lo permette, le indicazioni per visitarlo.

288

FIG. 184 Itinerario. Frame longform davanti a luogo. Triennale di Milano.

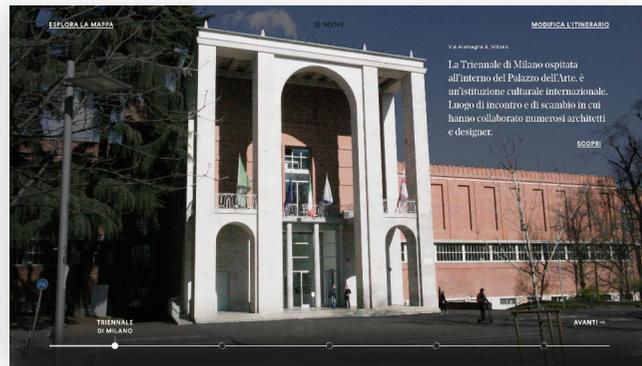


FIG. 185 Itinerario. Scelta dell'archivio da approfondire + suggerimento per approfondire architettura del luogo.

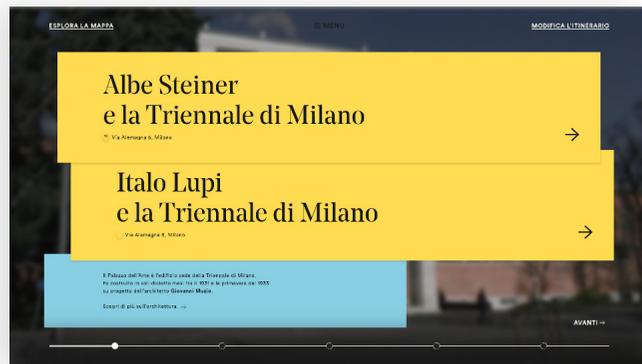


FIG. 186 Pagina luogo. Ex-Arengario.

FIG. 187 Pagina luogo. Triennale di Milano.

Lo sfondo e i colori riprendono il colore dell'icona.

FIG. 188
Pagina luogo.
La Rinascente,
con dettagli.



Possibilità di aggiungere i luoghi alla sezione preferiti.



SEZIONE ARCHIVI E LUOGHI

La seconda sezione del sito è ARCHIVI-LUOGHI.

In questa sezione sono raccolti i luoghi e gli archivi di progetto in Lombardia. In una prima schermata è possibile andare a visualizzare una gallery fotografica che racconta dei luoghi con i relativi progettisti, accanto alle immagini di riferimento degli archivi e le indicazioni dei pin. Due bottoni (Luoghi e Archivi) permettono all'utente di filtrare la galleria di immagini, così da visualizzare o solo i luoghi o solo gli archivi. In basso alla pagina invece è presente l'invito a visualizzare tutti questi luoghi insieme agli archivi sulla mappa del territorio lombardo; scegliendo quest'ultima possibilità si aprirà la pagina con la mappa a tutto schermo. Chiaramente anche in questo caso, come per la sezione degli Itinerari, la mappa è completamente navigabile. Sulla destra, un drawer consente di filtrare i pin da mostrare sulla mappa; anche in questo caso come per gli itinerari, si può filtrare per città, per tipologia o per archivio, oltre che alla possibilità di fare una ricerca libera. Sulla sinistra invece, uno switch permette di mostrare o nascondere l'elenco con tutti gli archivi e le relative indicazioni; cliccando sul nome di un archivio compariranno anche i luoghi ad esso riferiti.



Collegamenti con altri luoghi citati nel testo.



Muovendosi con il cursore sulla mappa, e facendo hover sui pin, è possibile visualizzare un'etichetta con il nome dell'archivio; selezionandolo, e quindi scegliendo di approfondire quel determinato archivio, ai pin degli archivi si sostituiranno i pin dei luoghi riferiti all'archivio scelto. Dal basso apparirà la scheda dell'archivio, costituita dall'immagine di riferimento, dal numero, dalla tematica e dalle informazioni sul luogo in cui si trova e se è accessibile. Poco sotto una breve descrizione racconta la storia del o dei progettisti e il loro legame con il territorio. Infine è mostrato l'elenco dei luoghi legati all'archivio, con un'immagine e l'indicazione geografica; ognuno di questi luoghi è selezionabile, aprendolo ci si troverà davanti alla pagina di approfondimento.



ARCHIVI -
LUOGHI

FIG. 189
Sezione Archivi
e Luoghi.

292



FIG. 190
Sezione Archivi
e Luoghi,
mappa.

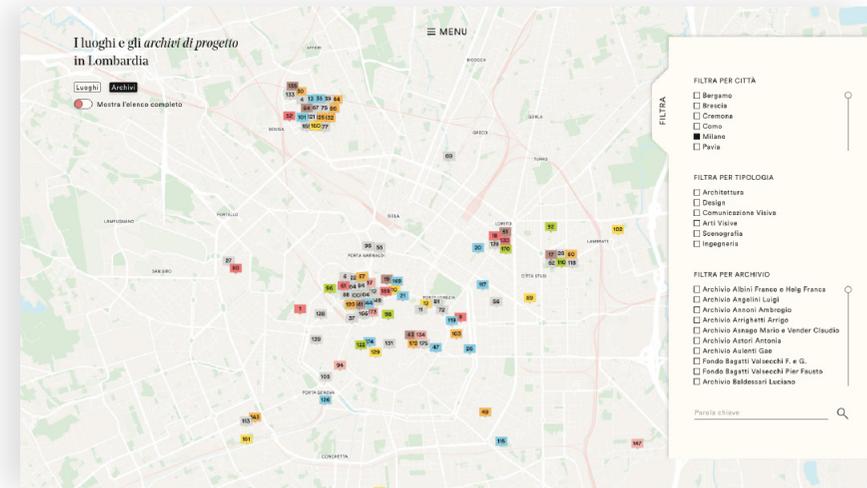
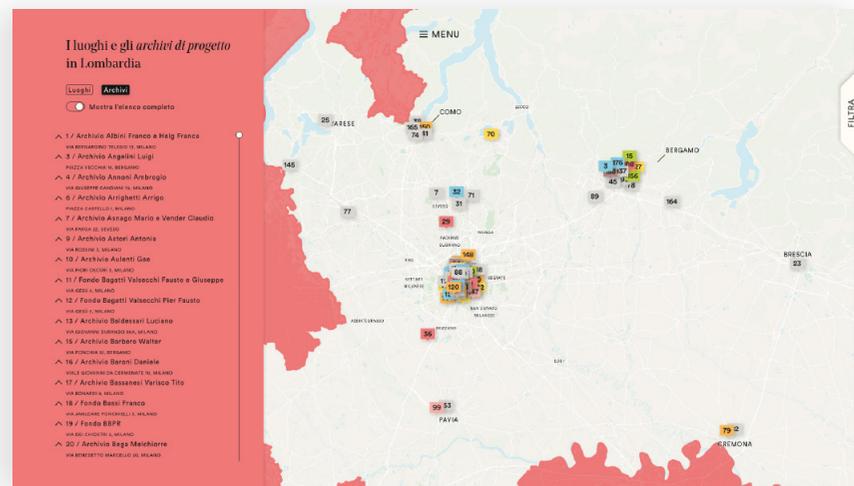


FIG. 191
Sezione Archivi
e Luoghi.
Drawer filtri.

293

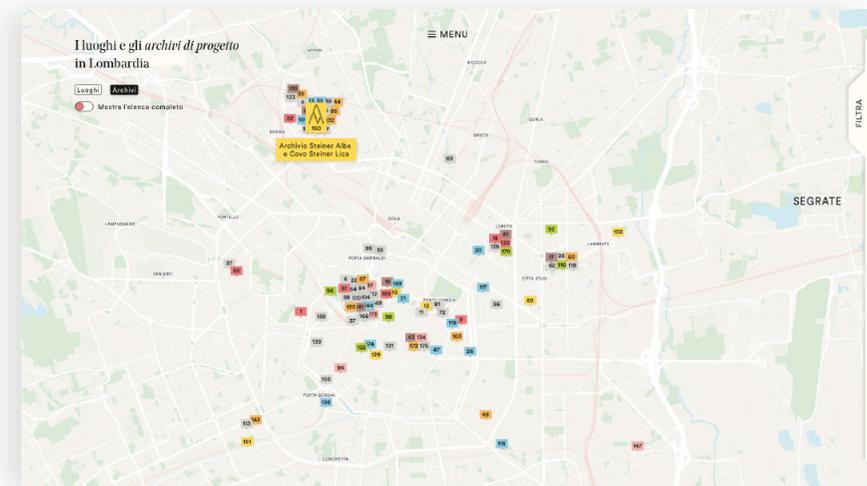
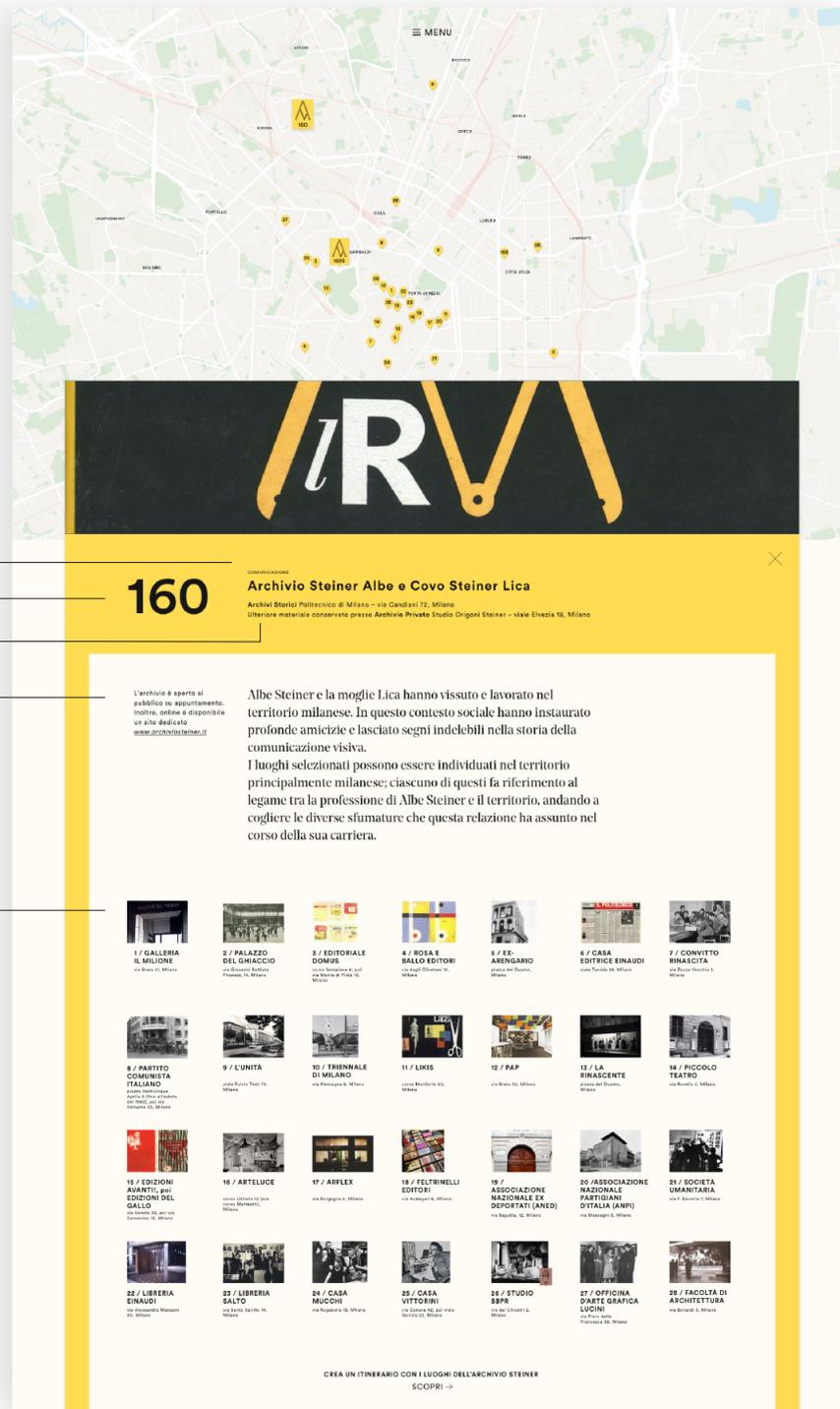


FIG. 192
Sezione Archivi
e Luoghi,
mouse over su
pin.

FIG. 193
Sezione
Archivio,
esempio
Archivio
Steiner.

294

tipologia
n. archivio
luogo
conservazione
descrizione
elenco luoghi



SEZIONE ABOUT E LOGIN

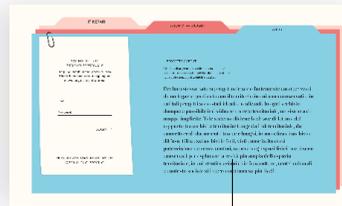
Ultima sezione del sito, ABOUT, è suddivisa in due parti. Sulla destra è presente una breve descrizione del progetto; sulla sinistra invece un form di login invita l'utente ad accedere al proprio profilo personale. Una volta effettuato l'accesso, o dopo essersi registrati alla piattaforma, si può scegliere se visualizzare i proprio luoghi preferiti o se aggiungere un nuovo luogo.

Scegliendo la prima opzione si accede ad una pagina in cui sono mostrati i punti precedentemente selezionati come luoghi del cuore. Ogni luogo è rappresentato da un'immagine e da indicazioni principali (nome, archivio a cui fa riferimento, indirizzo); inoltre, è data la possibilità di visualizzare tali luoghi anche sulla mappa, oltre che di filtrarli (sempre secondo i filtri sopra descritti).

A consigliare l'utente vengono forniti dei suggerimenti, ovvero altri luoghi che potrebbero interessare, in base a quelli da lui selezionati. Le proposte potrebbero essere ad esempio altri luoghi di un archivio già selezionato o al contrario, lo stesso luogo ma raccontato con i documenti di un altro archivio.

Dal profilo è infine data la possibilità di aggiungere un nuovo luogo degli archivi di progetto in Lombardia. L'obiettivo della piattaforma è quello di essere un archivio digitale *dinamico* e in *continua evoluzione*. In questo modo lo spazio può di volta in volta essere arricchito di tutti quei materiali e archivi che oggi sono ancora in fase di organizzazione o inventariazione. Il form dedicato quindi all'aggiunta di un nuovo luogo è pensato per un utente che in questo caso potrebbe essere individuato nella figura di archivista, di persona addetta al riordino di un archivio o di persona vicina al progettista dell'archivio (parente o collaboratore). Per aggiungere un luogo occorre indicare il nome del luogo/progetto, il progettista/i, l'archivio di riferimento, l'anno, la tematica (anche multiple), l'indirizzo geolocalizzabile, una breve descrizione e se vi sono notizie storiche e una bibliografia di riferimento; a questo vanno infine allegate delle immagini, scegliendo tra queste una principale che verrà mostrata nella gallery.

295



ABOUT-LOGIN

FIG. 194 Sezione Login. Creazione del profilo. 296

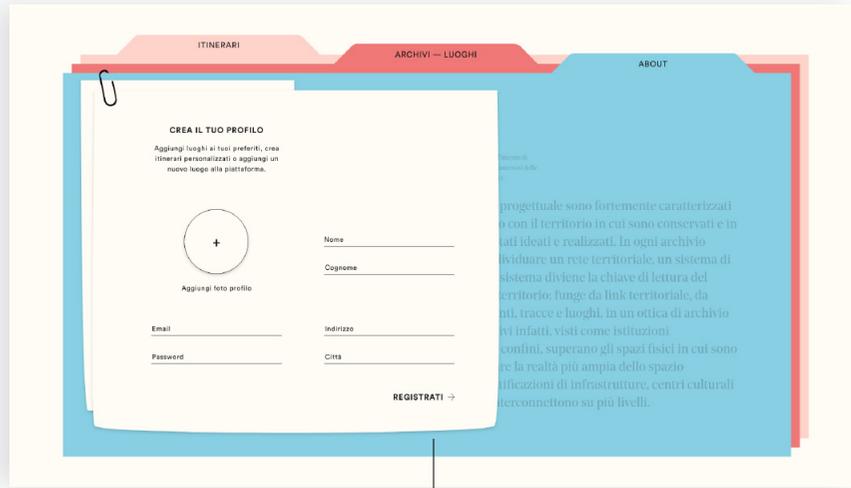


FIG. 195 Sezione About + profilo.



FIG. 196 Sezione Nuovo Luogo. Form di compilazione per l'aggiunta alla piattaforma di un nuovo luogo.

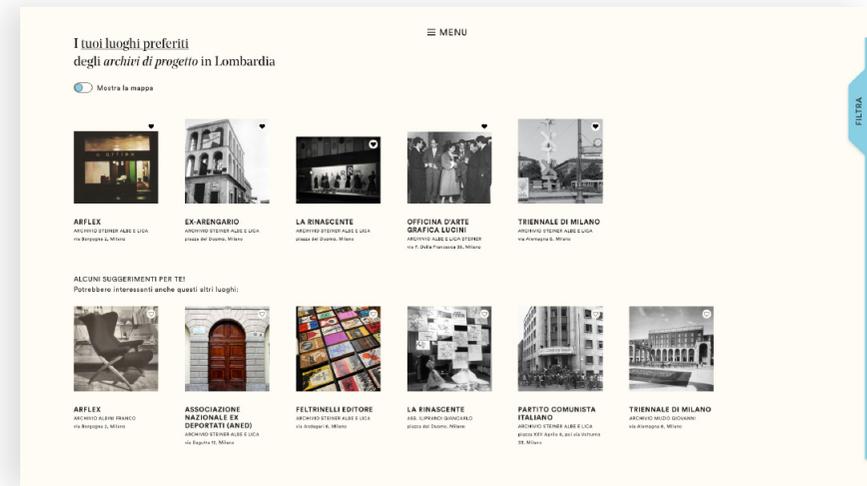


FIG. 197 Sezione Luoghi Preferiti. Oltre ai luoghi preferiti, vengono suggeriti dei luoghi che potrebbero essere di interesse. Possibilità di vedere i luoghi nella mappa.

FIG. 198
Versione
Mobile.
Mockup.



VERSIONE MOBILE: ITINERARIO DEI LUOGHI NEL TERRITORIO

299

La piattaforma online, pensata per una navigazione virtuale del territorio e dei luoghi, assume una variante nella versione mobile. Numerose sono oggi le guide pensate per essere fruite dal proprio smartphone mentre si passeggia per le strade della città. Ecco dunque che nella versione per mobile gli itinerari assumono una nuova forma. L'invito proposto per l'utente è quello di muoversi fisicamente nel territorio, e non più virtualmente. La guida accompagnerà l'utente da un luogo ad un altro, in base alle preferenze precedentemente indicate. Giunti davanti ad un luogo, oltre chiaramente la possibilità di vederlo dal vivo (e magari di entrare), potrà visualizzare un approfondimento accompagnato da brevi testi e immagini. In alcuni casi sarà anche possibile, grazie ad una funzione di realtà aumentata, inquadrare con la propria fotocamera dello smartphone il luogo (ad esempio un edificio); sullo schermo apparirà in sovrapposizione dei disegni dell'edificio o una fotografia d'epoca.

300



FIG. 199
Versione Mobile.
Homepage.

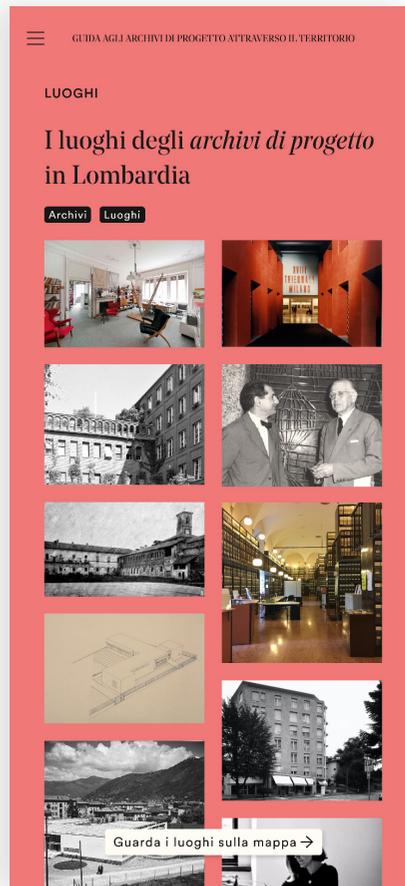


FIG. 200
Versione Mobile.
Sezione Luoghi.

301

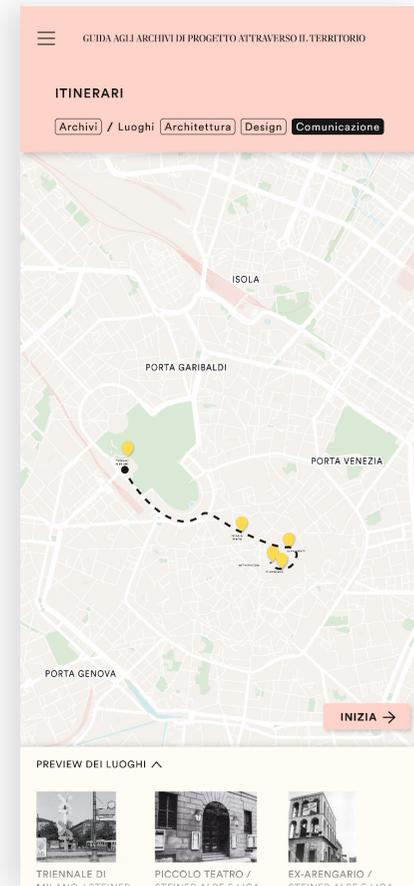
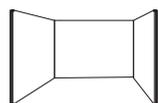


FIG. 201
Versione Mobile.
Anteprima dell'itinerario.



FIG. 202
Versione Mobile. Pagina di un luogo, esempio Triennale di Milano.



6.3 PRESENTAZIONE DEI LUOGHI E DEGLI ARCHIVI DI PROGETTO

Il secondo artefatto comunicativo del progetto nasce a seguito della ricerca presentata nel capitolo tre. Come è stato evidenziato sono numerose le realtà, distribuite in diversi paesi, che hanno trovato la propria via all'innovazione, creando nuovi percorsi di fruizione o adattandosi a quelli già esistenti. Parlare oggi di spazi culturali significa quindi anche riflettere sui comportamenti delle persone in questi stessi spazi, oltre che come si è visto finora, sulle nuove modalità di fruizione e sulle continue influenze digitali.

L'obiettivo in linea generale è stato quello di espandere l'esperienza degli archivi, rendendola più coinvolgente e partecipativa possibile. Così come anche per la piattaforma web, non si tratta di sostituire la realtà oggettiva, complessa ma affascinante degli archivi, quanto piuttosto di aumentarne la comprensione e la condivisione.

La scelta è stata dunque quella di andare a creare una nuova tipologia di esperienza degli archivi. Un'esperienza in cui l'utente è chiamato ad essere attore, è invitato ad agire e a scegliere. Tutto questo in uno spazio reale ma virtuale allo stesso tempo. Uno spazio apparentemente iper tecnologico ma che in realtà è facilmente replicabile ed economicamente riproponibile dalle realtà archivistiche. Si tratta del CAVE acronimo di *Cave Automatic Virtual Environment* e fa riferimen-

to, inoltre, al *Mito della Caverna* di Platone, dove il filosofo contemplava la percezione, la realtà e l'illusione.

I CAVE sono ambienti per la realtà virtuale immersiva, costituiti da una stanza dalla pianta generalmente quadrata, in cui le pareti ma anche il pavimento e il soffitto diventano schermi di proiezione. Inoltre sono realtà multi-user, in cui quindi più utenti possono interagire contemporaneamente. Numerosi degli esempi presentati in precedenza mostrano come, anche in realtà museali ed espositive, questa tipologia di esperienza interattiva sia sempre più impiegata.

La scelta di sfruttare questi ambienti e queste tecnologie non si basa tuttavia esclusivamente sul fatto che il fruitore agisca e sia coinvolto fisicamente. Tutte le azioni compiute all'interno del CAVE infatti, producono una stimolazione della sfera emozionale dell'utente. Come ricorda Sciannamè,

se azione ed emozione riecheggiano indelebili nella memoria, l'esortazione è ancora quella di non dimenticare che a fare la differenza tra un'esperienza e una percezione è proprio il comprendere che c'è qualcosa che va al di là della semplice sensazione, un senso che dà pienezza e compimento all'atto comunicativo, trasformandolo in esperienza vera e propria. [E alla fine,] quanto rimane dell'esperienza, come susseguirsi di eventi, è proprio la memoria riposta nel racconto che si costruisce di essa (2017-2018, p.197).

GUIDA AGLI ARCHIVI DI PROGETTO ATTRAVERSO IL TERRITORIO

Architettura Design Comunicazione
Arti Visive Ingegneria Scenografia

Gli archivi di progetto sono archivi nati con l'intento di restituire la conoscenza delle attività e degli interessi delle figure professionali quali architetti e designer. Per loro stessa natura progettuale sono fortemente caratterizzati da un legame profondo con il territorio in cui sono conservati e in cui tali progetti sono stati ideati e realizzati. In ogni archivio dunque è possibile individuare un rete territoriale, un sistema di mappe implicite. Gli stessi archivi infatti, visti come istituzioni potenzialmente senza confini, superano gli spazi fisici in cui sono conservati per esplorare la realtà più ampia dello spazio territoriale, in cui stratificazioni di infrastrutture, centri culturali e contesto sociale si interconnettono su più livelli. L'obiettivo di questo percorso esperienziale è quello di mettere in mostra i luoghi in relazione agli archivi, non solamente segnalandoli con marcatori geografici, ma associando ad ognuno di essi dei contenuti.

Seleziona l'archivio di progetto o la tematica da approfondire; inquadrare il QRcode per vedere l'elenco completo.



Il CAVE assume in questo progetto il ruolo di quinta teatrale. Ad andare in scena è la presentazione dei luoghi e degli archivi di progetto. Protagoniste di questo spazio saranno le immagini, e il loro forte impatto comunicativo.

L'esperienza ha inizio con una carrellata di immagini, disposte strette e lunghe come sottili strisce una dopo l'altra. Il richiamo anche qui formale non è casuale. La disposizione infatti vuole ricordare l'accostarsi uno sopra l'altro dei materiali d'archivio; di ognuno ne intravedi una piccola parte, ma è solo con la curiosità, spostando e *tirando fuori* che si può scoprire di più. Ognuna di queste strisce rappresenta un archivio; e l'immagine scelta è poi la fotografia riproposta anche nel sito, ovvero quella più rappresentativa del progettista e dell'archivio. La stessa immagine è riproposta anche in forma iconica e illustrata accanto al nome dell'archivio.

Ad accompagnare l'utente ci sono poi altri due elementi: una breve introduzione all'esperienza, sulla sinistra, mentre sulla destra la mappa: elemento che come si è detto in precedenza viene riproposto come filo conduttore in tutti gli artefatti comunicativi, assume qui il ruolo di guida nel territorio per l'utente. Accanto al testo introduttivo sono disposti dei filtri che permettono di selezionare gli archivi in riferimento alla tipologia e quindi alla tematica trattata (ad esempio: architettura, design, comunicazione visiva, ...). Una ulteriore possibilità offerta è quella di filtrare sulla mappa, così come può avvenire anche nel sito, disegnando l'area geografica di interesse.

Nella pagine precedenti:
FIG. 203 + 204
CAVE.
Presentazione dei luoghi e degli archivi di progetto.

FIG. 205
CAVE.
Presentazione dei luoghi e degli archivi di progetto. Dettaglio.



Scegliendo di scoprire un archivio, e quindi cliccando sulla striscia corrispondente, l'immagine si sposta, mostrandosi nella sua quasi totalità. Quel *tirar fuori* di cui sopra accennato, che permette all'immagine di rivelarsi, insieme alle informazioni riferite a quell'archivio e alla possibilità di *aprirlo*. Decidere di scoprire un archivio significa infatti aprirsi davanti a sé un mosaico di tante immagini, che complessivamente raccontano di quell'archivio, ma soprattutto descrivono il forte legame tra l'archivio stesso e il territorio attraverso i luoghi principali. Come nel caso dell'Archivio Steiner, quello che l'utente si trova ad osservare non sono semplicemente immagini selezionate dall'archivio, ma raccontano la vita e la carriera di Albe e Lica insieme; rivelano un susseguirsi di luoghi che insieme descrivono un contesto sociale dove gli Steiner hanno instaurato profonde amicizie, e dove hanno lasciato segni indelebili nella storia della comunicazione visiva.

L'interazione con queste immagini permette di andare a scoprire contenuti aggiuntivi oltre che chiaramente alle informazioni e didattiche sulle immagini. Toccando su un'immagine infatti, la colonna o le colonne di quel luogo aumentano di dimensione; contemporaneamente compaiono testi descrittivi riferiti al luogo o al progetto e immagini che nel caso dell'archivio Steiner sono principalmente bozzetti o schizzi di manifesti, copertine e grafiche poi realizzate. Obiettivo dell'esperienza virtuale nel CAVE è dunque anche quella di mostrare, così come avviene per l'archivio Steiner, la ricerca formale e il processo che portano poi alla realizzazione di un progetto, senza dimenticarsi però di quanto questo sia influenzato dal territorio e dal contesto sociale.

FIG. 206
CAVE.
Presentazione
dei luoghi
e degli archivi
di progetto.
Dettaglio
archivio
scoperto.



Scop
cui g
progi
consi
nella
sui m
indiv
corri
oppu
che v



Archivio Steiner Albe e Covo Steiner Lica

COMUNICAZIONE

Archivi Storici
 Politecnico di Milano
 via Giuseppe Cardani 72, Milano

Ulteriore materiale conservato presso
 Archivio Privato
 Studio Origini Steiner
 viale Elvezia 10, Milano

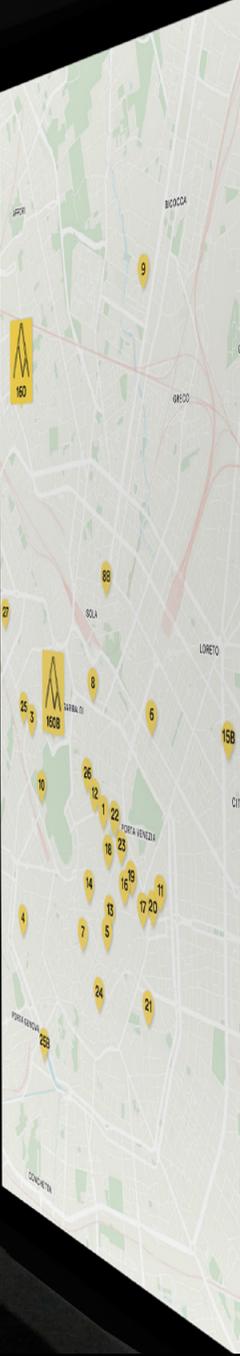
"Le persone possono, sono le cose che fanno che restano e che parlano o tutti anche dopo. Anche se quelle cose poi scompaiono, i segni che quelle cose lasciano sono quelli che restano". (A. Steiner)

Albe Steiner e la moglie Lica hanno vissuto e lavorato nel territorio milanese. In questo contesto sociale hanno instaurato profonda amicizia e lasciato segni indelebili nella storia della comunicazione visiva.

I luoghi selezionati possono essere individuati nel territorio principalmente milanese: ciascuno di questi fa riferimento al legame tra la professione di Albe Steiner e il territorio, andando a cogliere le diverse sfumature che questa relazione ha assunto nel corso della sua carriera.

A long wall display of various posters and publications, each with a small yellow circular icon above it. The posters include:

- GALLERIA IL MILANESE** via Brera 24, Milano
- PALAZZO DEL GIUGGIO** via Cavour, Brera, Milano
- ESPOSIZIONE DONNE** via Sallustiana, Milano
- ROSA FALCIS** via Sallustiana, Milano
- ESPOSIZIONE** via Sallustiana, Milano
- CONTO** via Sallustiana, Milano
- PRODOTTORE** via Sallustiana, Milano
- LIBERTÀ** via Sallustiana, Milano
- 25** via Sallustiana, Milano
- 8T** via Sallustiana, Milano
- TRIENNALE DI MILANO** via Alemagna 6, Milano
- L'UNITÀ** via Fubio Testi 76, Milano
- LIXIS** corso Montforte 40, Milano
- PAP** via Brera 30, Milano
- LA RINASCENTE** piazza del Duomo, Milano
- WRA** via Rovello 2, Milano
- PICCOLO TEATRO** via Rovello 2, Milano
- EDIZIONI AVANTI, poi EDIZIONI DEL GALLO** via Senato 38, piazza Sessavino 15, Milano
- ARTELUCE** corso Littorio 12 (oggi corso Matteotti), Milano
- ARFLEX** via Gorgogna 2, Milano
- PROGETTI DI RICERCA** via Brera 2, Milano





Nella pagina precedente:
FIG. 207
CAVE, Archivio Albe e Lica Steiner.

FIG. 208 + 209
CAVE,
Archivio Albe e Lica Steiner.
Animazione immagini.



FIG. 210
CAVE,
Archivio Albe
e Lica Steiner.
Animazione
immagini.

FIG. 211
CAVE,
Dettaglio
contenuti extra.

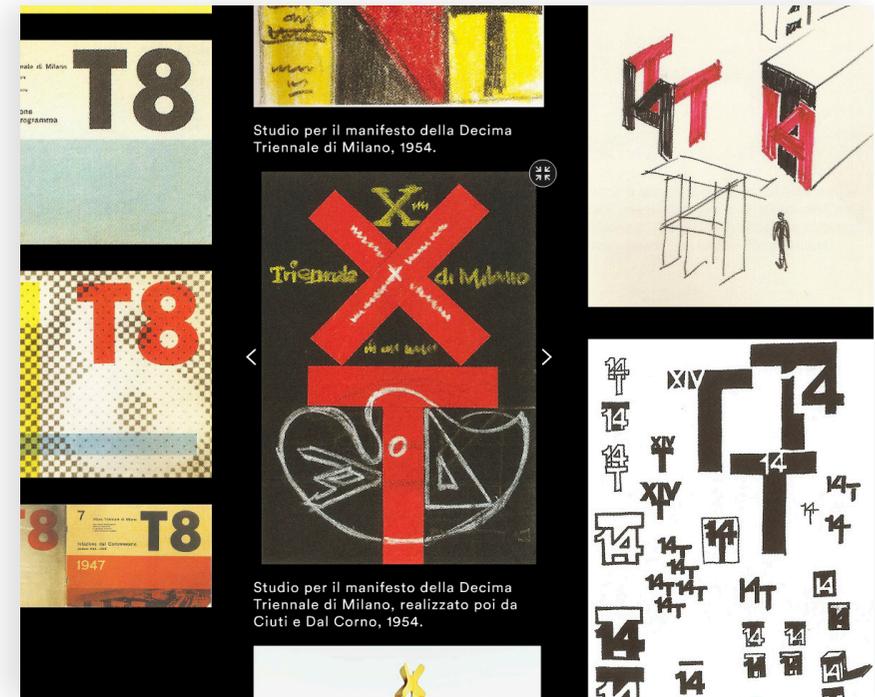
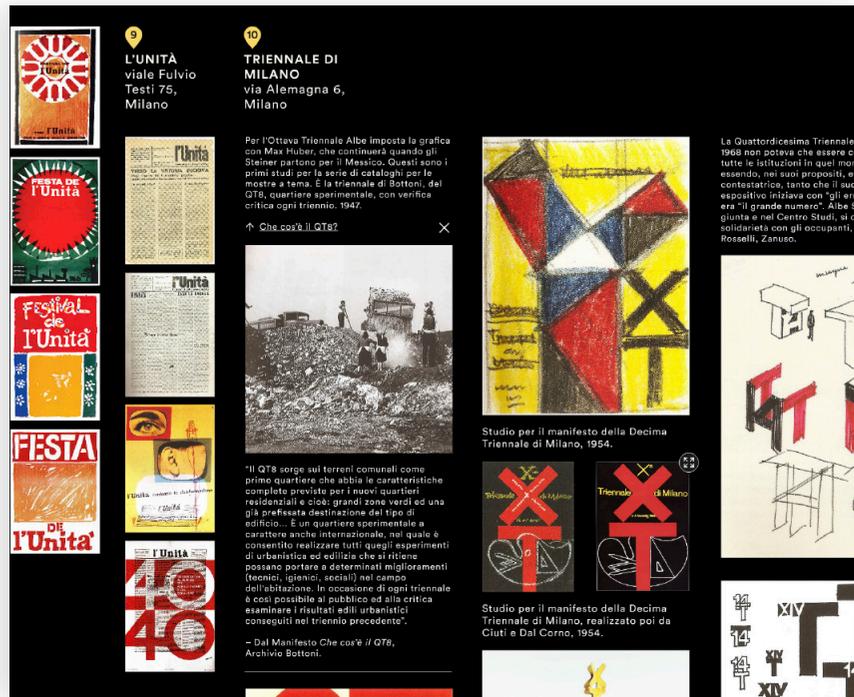


FIG. 212
CAVE,
Dettaglio tra
bozzetto ed
esecutivo.

La presentazione dei luoghi e degli archivi all'interno del CAVE è un'esperienza pensata in particolare modo per tutti quegli archivi di difficile accesso, che ad oggi non hanno le possibilità per predisporre l'apertura al pubblico; oppure per le realtà che vogliono ampliare la fruizione dei contenuti degli archivi stessi, predisponendo uno spazio ad hoc, così da far vivere l'esperienza prima o dopo alla visita in archivio. Ad oggi comunque l'idea è quella di collocare alcuni CAVE nei luoghi principali legati al mondo archivistico di progetto; luoghi di riferimento nel panorama della progettazione e del design, dove l'accessibilità potrebbe esserne facilitata. Esempi di questi luoghi potrebbero essere il Politecnico di Milano e altre università, la Triennale, il CASVA (Centro di Alti Studi sulle Arti Visive al Castello Sforzesco). Ad oggi il CAVE è uno spazio già predisposto nella struttura del Politecnico di Milano, in particolare nell'edificio B2 del campus di Bovisa. Questo ambiente è parte del Laboratorio interdipartimentale sull'Environmental Design and Multisensory Experience (EDME).

MOBILE + CAVE

Lo spazio del CAVE è un'ambiente che permette di vivere l'esperienza intorno a sé in diversi modi. Fin qui si è parlato di toccare, muovere e ingrandire, ipotizzando che a farlo sia l'utente, semplicemente appoggiando la propria mano sulla parete. Tuttavia le tecnologie predisposte all'interno del CAVE permettono numerose modalità di fruizione con i contenuti. Alcuni esempi. Di base e semplificando, il CAVE non è altro che un computer che sfrutta le pareti come schermi, se ne possono avere uno, due o tre, fino a sei; essendo un computer quindi è possibile navigare i contenuti con un mouse, o una tastiera. Ma non solo; è stato implementato anche il riconoscimento vocale, quindi idealmente si potrebbe indicare il contenuto che si vuole approfondire con la voce, semplicemente dicendone il nome. O ancora, ed è il caso preso in considerazione, utilizzare lo smartphone come strumento di comando. Si è pensato infatti di proporre all'utente una variante all'interazione con il tocco, andando a sfruttare la piattaforma web in versione mobile. L'idea è quella di facilitare l'utente nella scelta dell'archivio, soprattutto nella prima parte dell'esperienza. Nella colonna introduttiva a sinistra, poco sotto il testo di presentazione, è presente un QR-code; una volta scansionato con il proprio smartphone, è possibile scorrere il lungo elenco di archivi tra cui scegliere.

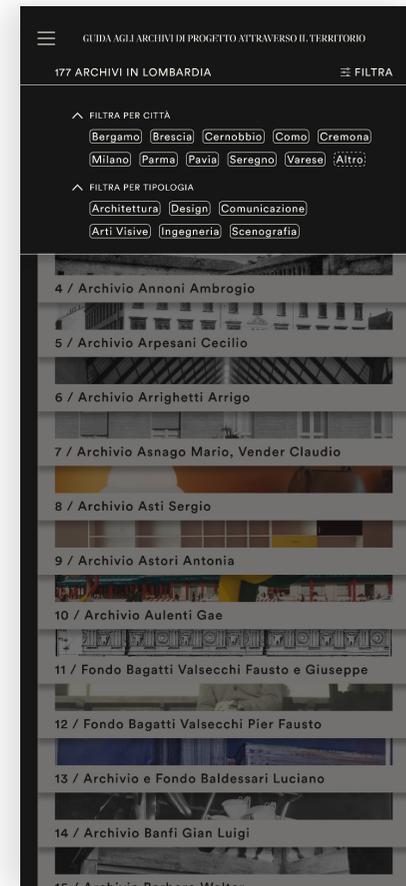


FIG. 213
Navigazione
mobile nel
Cave.

FIG. 214
Navigazione
mobile nel
Cave.
Dettaglio Filtri.

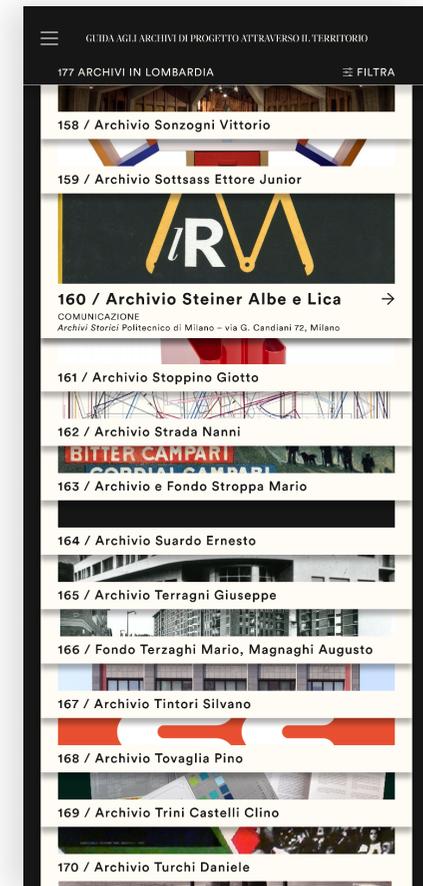


FIG. 215
Navigazione
mobile nel
Cave.
Dettaglio
selezione
archivio.



322

6.4 MAPPA DELLA LOMBARDIA E DEI SINGOLI ARCHIVI

A completare il sistema comunicativo sono stati ipotizzati degli artefatti cartacei. Delle mappe, una per ogni archivio e una, la numero 0, che rappresenta la regione Lombardia con indicati tutti gli archivi. Bozzetti, fotografie, contenuti di diversa natura vengono connessi tramite sistema di geolocalizzazione. In questa modalità però la geolocalizzazione non è più soltanto una componente di natura tecnologica ma diventa un il cuore dell'artefatto. Raccontare gli archivi e i progettisti attraverso i luoghi più significativi non è solo una modalità nuova di esplorazione, ma permette anche di conoscere lati nuovi e a volte inesplorati delle vite e delle carriere degli stessi. Oltre a questo si porta alla luce nuovamente quale fondamentale importanza ha e ha avuto il territorio e lo spazio territoriale nello sviluppo progettuale, in cui stratificazioni di infrastrutture, centri culturali e contesto sociale si interconnettono su più livelli.

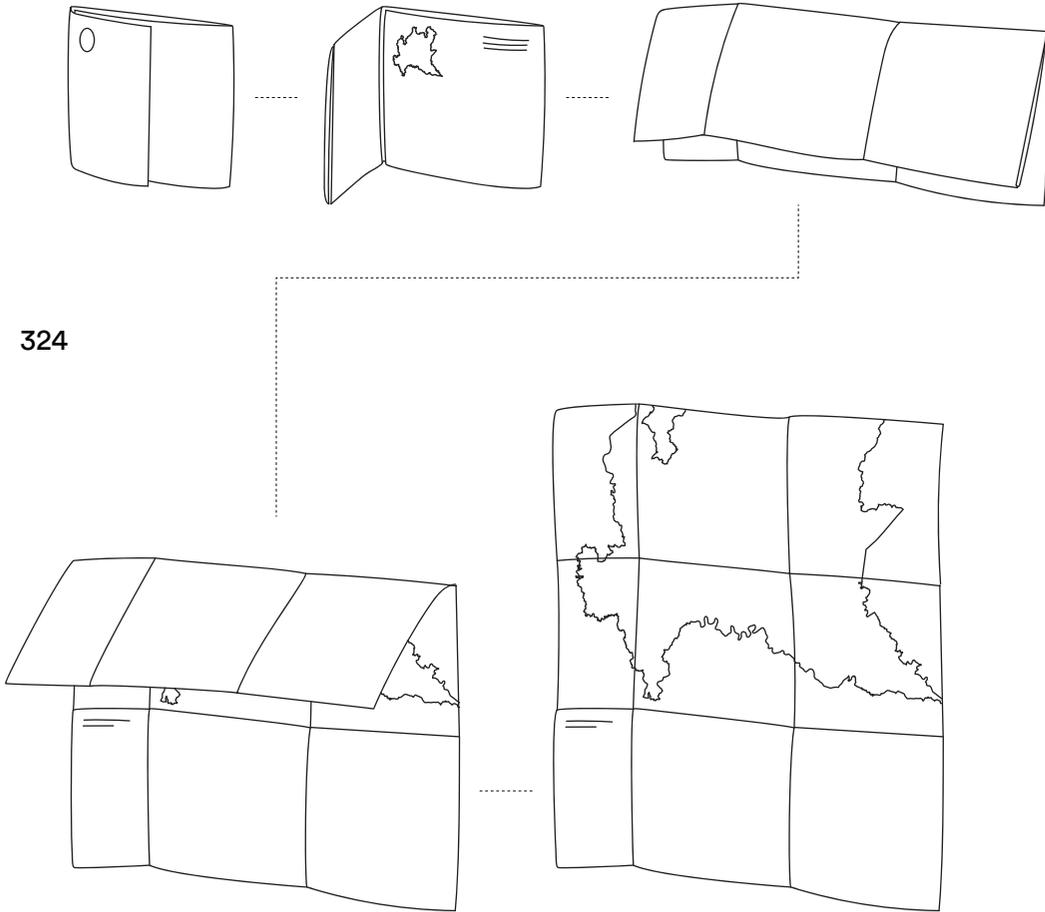
Le mappe, pensate per essere raccolte e collezionate, sono organizzate per numero; questo corrisponde all'indicazione nel pin geografico della mappa generale, oltre che al numero progressivo nella tabella di ricerca in cui sono indicati tutti gli archivi in ordine alfabetico (per cognome del progettista). Graficamente gli elementi caratteristici del progetto sono stati riproposti anche nelle singole mappe, dall'aspet-

to cromatico alle icone. In copertina quindi, oltre al numero, il nome dell'archivio e l'indicazione della città principale di riferimento all'archivio. Aprendo il pieghevole da un lato si trova la mappa, con tutti i pin dei luoghi numerati, mentre sulla sinistra le indicazioni di dove si trova l'archivio e se vi sono ulteriori materiali conservati in una sede differente; un breve testo introduce alla figura del progettista e al legame che questo ha avuto con il territorio rappresentato in mappa. Infine l'indicazione del numero di luoghi selezionati e a quale tematica fanno riferimento. Nel retro, immagini accostate a indicazioni geografiche indicano quali sono i luoghi collegati all'archivio, pinnati nella mappa.

La mappa introduttiva, definita zero proprio perché raccoglie tutti gli archivi della Lombardia, è pensata per mostrare in un'unica mappa la disposizione geografica di ognuno di essi. Sul numero complessivo degli archivi quasi due terzi si trovano nella città di Milano; per tale regione si è scelto di proporre sul retro della mappa, una versione zoomata della città, così da individuare con chiarezza la posizione di ciascun pin.

Piccole e pieghevoli ma ricche di contenuto, queste mappe sono pensate per essere distribuite sia ad un target turistico che al cittadino lombardo che vuole vedere la propria città con occhi nuovi. Collocate negli archivi e nei punti principali in cui è disposto il CAVE, le mappe si possono trovare anche in enti locali, associazioni per il territorio e negli enti di promozione della cultura.

323



324

FIG. 216
Mappa 0,
Lombardia.
schema
apertura.



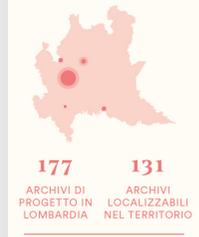
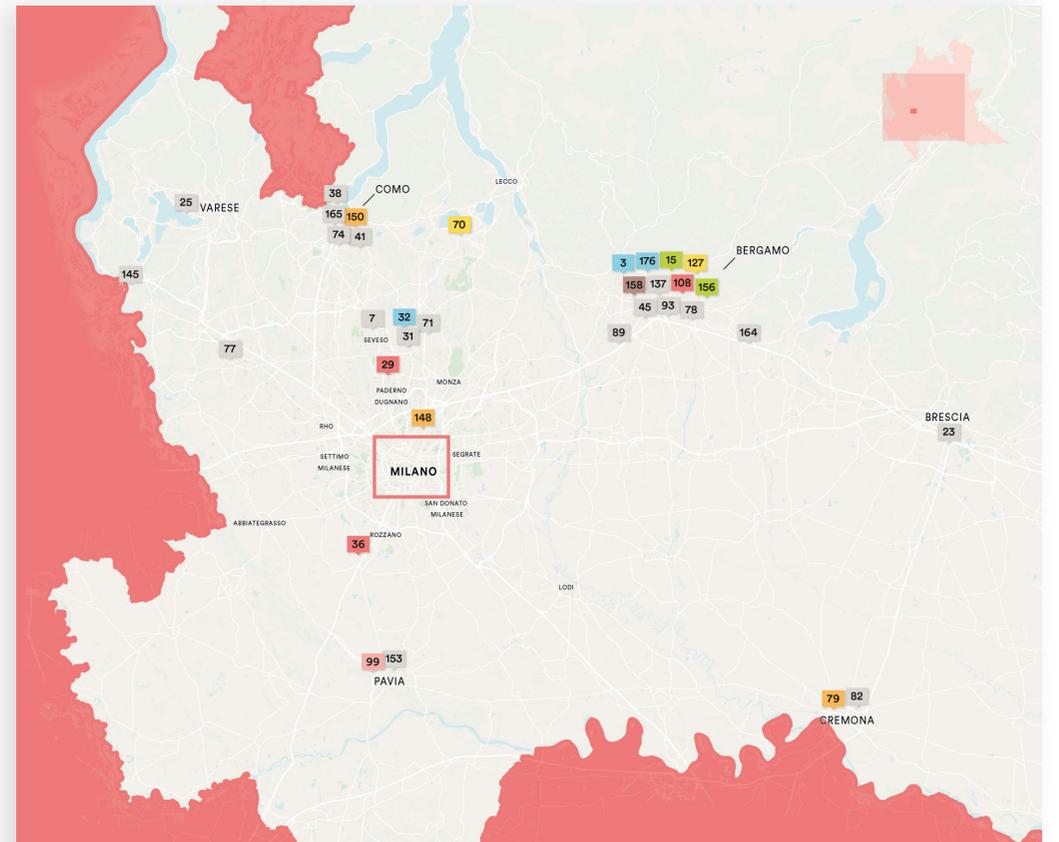
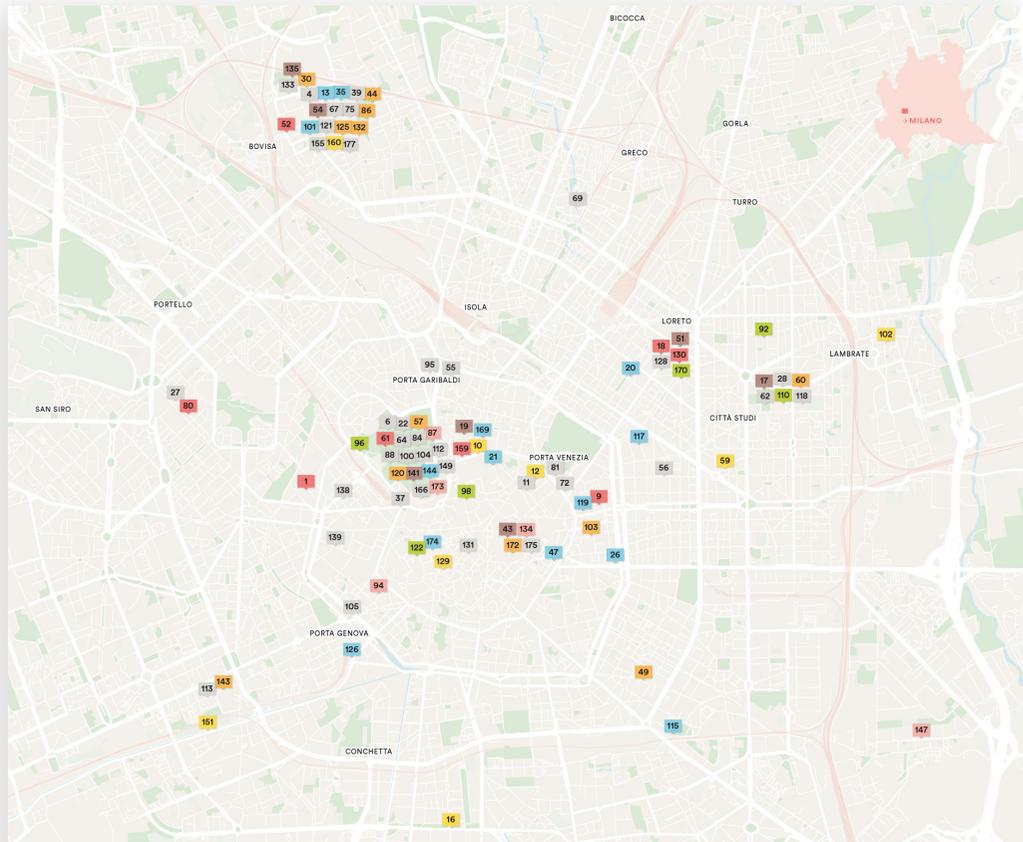
FIG. 217
Mappa 0,
Lombardia.
Fronte e retro
aperti.

FIG. 218
Mappa 0,
Lombardia.
Dettaglio.



FIG. 219
Mappa 0,
Lombardia.
Fronte e retro
aperti.





Archivio diffuso delle mappe implicite.

Gli archivi di progetto sono archivi nati con l'intento di restituire la conoscenza delle attività e degli interessi delle figure professionali quali architetti e designer. Per loro stessa natura progettuale sono fortemente caratterizzati da un legame profondo con il territorio in cui sono conservati e in cui tali progetti sono stati ideati e realizzati. In ogni archivio dunque è possibile individuare una rete territoriale, un sistema di mappe implicite. Tale sistema diviene la chiave di lettura del rapporto tra archivi e territorio: funge da link territoriale, da connettore di documenti, tracce e luoghi, in un ottica di archivio diffuso. Gli stessi archivi infatti, visti come istituzioni potenzialmente senza confini, superano gli spazi fisici in cui sono conservati per esplorare la realtà più ampia dello spazio territoriale, in cui stratificazioni di infrastrutture, centri culturali e contesto sociale si interconnettono su più livelli.



Raccogli e colleziona le guide degli archivi di progetto. Scopri i luoghi principali legati agli archivi di architetti e designer ed esplora il territorio.

0
MAPPA
LOMBARDIA

GUIDA AGLI
ARCHIVI DI PROGETTO
ATTRAVERSO
IL TERRITORIO

→ Visita il sito www.archividiprogetto.it per scoprire tutti gli archivi di progetto in Lombardia e crea il tuo itinerario personalizzato.

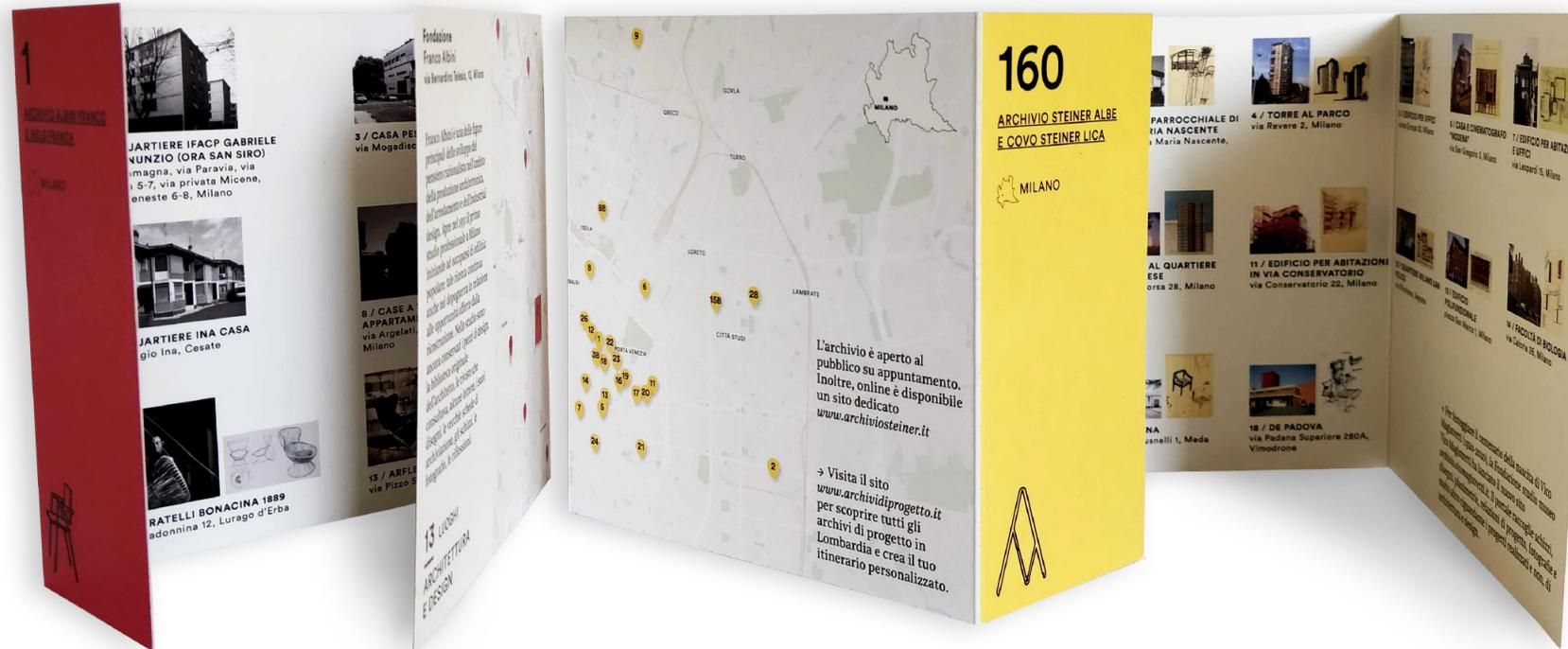
FIG. 220
Mappa 0,
Lombardia,
Fronte.

→ ARCHIVI DI PROGETTO IN LOMBARDIA

1 / Archivio Altini Franco e Haly Franco
2 / Archivio Anselmi Luigi
3 / Archivio Anselmi Luigi
4 / Archivio Antoni Ambrogio
5 / Archivio Arzuffanti Arigo
6 / Archivio Anagni Mario e Vander Claudio
7 / Archivio Antoni Antonio
8 / Archivio Antoni Gas
9 / Archivio Antoni Gas
10 / Archivio Antoni Gas
11 / Archivio Antoni Gas
12 / Archivio Antoni Gas
13 / Archivio Antoni Gas
14 / Archivio Antoni Gas
15 / Archivio Antoni Gas
16 / Archivio Antoni Gas
17 / Archivio Antoni Gas
18 / Archivio Antoni Gas
19 / Archivio Antoni Gas
20 / Archivio Antoni Gas
21 / Archivio Antoni Gas
22 / Archivio Antoni Gas
23 / Archivio Antoni Gas
24 / Archivio Antoni Gas
25 / Archivio Antoni Gas
26 / Archivio Antoni Gas
27 / Archivio Antoni Gas
28 / Archivio Antoni Gas
29 / Archivio Antoni Gas
30 / Archivio Antoni Gas
31 / Fondo Brembilla Luigi
32 / Archivio Cabini Ottavio
33 / Archivio Castelli Felice
34 / Archivio Castelli Felice
35 / Archivio Castelli Felice
36 / Archivio Castelli Felice
37 / Archivio Castelli Felice
38 / Archivio Castelli Felice
39 / Archivio Castelli Felice
40 / Archivio Castelli Felice
41 / Archivio Castelli Felice
42 / Archivio Castelli Felice
43 / Archivio Castelli Felice
44 / Archivio Castelli Felice
45 / Archivio Castelli Felice
46 / Archivio Castelli Felice
47 / Archivio Castelli Felice
48 / Archivio Castelli Felice
49 / Archivio Castelli Felice
50 / Archivio Castelli Felice
51 / Archivio Castelli Felice
52 / Archivio Castelli Felice
53 / Archivio Castelli Felice
54 / Archivio Castelli Felice
55 / Archivio Castelli Felice
56 / Archivio Castelli Felice
57 / Archivio Castelli Felice
58 / Archivio Castelli Felice
59 / Archivio Castelli Felice
60 / Archivio Castelli Felice
61 / Archivio Castelli Felice
62 / Archivio Castelli Felice
63 / Archivio Castelli Felice
64 / Archivio Castelli Felice
65 / Archivio Castelli Felice
66 / Archivio Castelli Felice
67 / Archivio Castelli Felice
68 / Archivio Castelli Felice
69 / Archivio Castelli Felice
70 / Archivio Castelli Felice
71 / Fondo Fornetti Cesare
72 / Archivio Fornetti Cesare
73 / Archivio Fornetti Cesare
74 / Archivio Fornetti Cesare
75 / Archivio Fornetti Cesare
76 / Archivio Fornetti Cesare
77 / Archivio Fornetti Cesare
78 / Archivio Fornetti Cesare
79 / Archivio Fornetti Cesare
80 / Archivio Fornetti Cesare
81 / Archivio Fornetti Cesare
82 / Archivio Fornetti Cesare
83 / Archivio Fornetti Cesare
84 / Archivio Fornetti Cesare
85 / Archivio Fornetti Cesare
86 / Archivio Fornetti Cesare
87 / Archivio Fornetti Cesare
88 / Archivio Fornetti Cesare
89 / Archivio Fornetti Cesare
90 / Archivio Fornetti Cesare
91 / Archivio Fornetti Cesare
92 / Archivio Fornetti Cesare
93 / Archivio Fornetti Cesare
94 / Archivio Fornetti Cesare
95 / Archivio Fornetti Cesare
96 / Archivio Fornetti Cesare
97 / Archivio Fornetti Cesare
98 / Archivio Fornetti Cesare
99 / Archivio Fornetti Cesare
100 / Archivio Fornetti Cesare
101 / Archivio Fornetti Cesare
102 / Archivio Fornetti Cesare
103 / Archivio Fornetti Cesare
104 / Archivio Fornetti Cesare
105 / Archivio Fornetti Cesare
106 / Archivio Fornetti Cesare
107 / Archivio Fornetti Cesare
108 / Archivio Fornetti Cesare
109 / Archivio Fornetti Cesare
110 / Archivio Fornetti Cesare
111 / Archivio Fornetti Cesare
112 / Archivio Fornetti Cesare
113 / Archivio Fornetti Cesare
114 / Archivio Fornetti Cesare
115 / Archivio Fornetti Cesare
116 / Archivio Fornetti Cesare
117 / Archivio Fornetti Cesare
118 / Archivio Fornetti Cesare
119 / Archivio Fornetti Cesare
120 / Archivio Fornetti Cesare
121 / Archivio Fornetti Cesare
122 / Archivio Fornetti Cesare
123 / Archivio Fornetti Cesare
124 / Archivio Fornetti Cesare
125 / Archivio Fornetti Cesare
126 / Archivio Fornetti Cesare
127 / Archivio Fornetti Cesare
128 / Archivio Fornetti Cesare
129 / Archivio Fornetti Cesare
130 / Archivio Fornetti Cesare
131 / Archivio Fornetti Cesare
132 / Archivio Fornetti Cesare
133 / Archivio Fornetti Cesare
134 / Archivio Fornetti Cesare
135 / Archivio Fornetti Cesare
136 / Archivio Fornetti Cesare
137 / Archivio Fornetti Cesare
138 / Archivio Fornetti Cesare
139 / Archivio Fornetti Cesare
140 / Archivio Fornetti Cesare
141 / Archivio Fornetti Cesare
142 / Archivio Fornetti Cesare
143 / Archivio Fornetti Cesare
144 / Archivio Fornetti Cesare
145 / Archivio Fornetti Cesare
146 / Archivio Fornetti Cesare
147 / Archivio Fornetti Cesare
148 / Archivio Fornetti Cesare
149 / Archivio Fornetti Cesare
150 / Archivio Fornetti Cesare
151 / Archivio Fornetti Cesare
152 / Archivio Fornetti Cesare
153 / Archivio Fornetti Cesare
154 / Archivio Fornetti Cesare
155 / Archivio Fornetti Cesare
156 / Archivio Fornetti Cesare
157 / Archivio Fornetti Cesare
158 / Archivio Fornetti Cesare
159 / Archivio Fornetti Cesare
160 / Archivio Fornetti Cesare
161 / Archivio Fornetti Cesare
162 / Archivio Fornetti Cesare
163 / Archivio Fornetti Cesare
164 / Archivio Fornetti Cesare
165 / Archivio Fornetti Cesare
166 / Archivio Fornetti Cesare
167 / Archivio Fornetti Cesare
168 / Archivio Fornetti Cesare
169 / Archivio Fornetti Cesare
170 / Archivio Fornetti Cesare
171 / Archivio Fornetti Cesare
172 / Archivio Fornetti Cesare
173 / Archivio Fornetti Cesare
174 / Archivio Fornetti Cesare
175 / Archivio Fornetti Cesare
176 / Archivio Fornetti Cesare
177 / Archivio Fornetti Cesare

FIG. 221
Mappa 0,
Lombardia,
Retro.

330



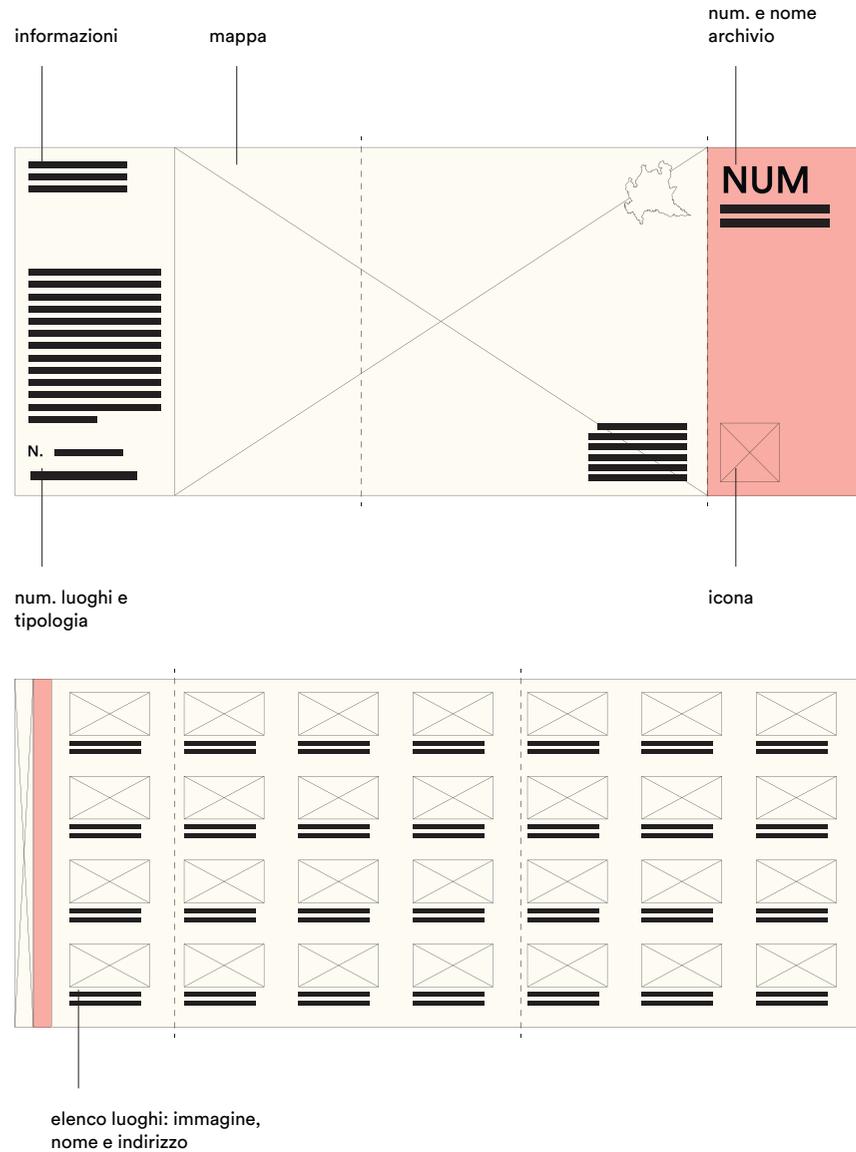
331

FIG. 222
Mappe
archivi.

FIG. 223
Mappe archivi,
schema
impaginato.

FIG. 224
Mappa 160,
Archivio
Steiner.

332



333



FIG. 225 + 226
Mappa 160,
 Archivio Steiner.
 Fronte e retro.

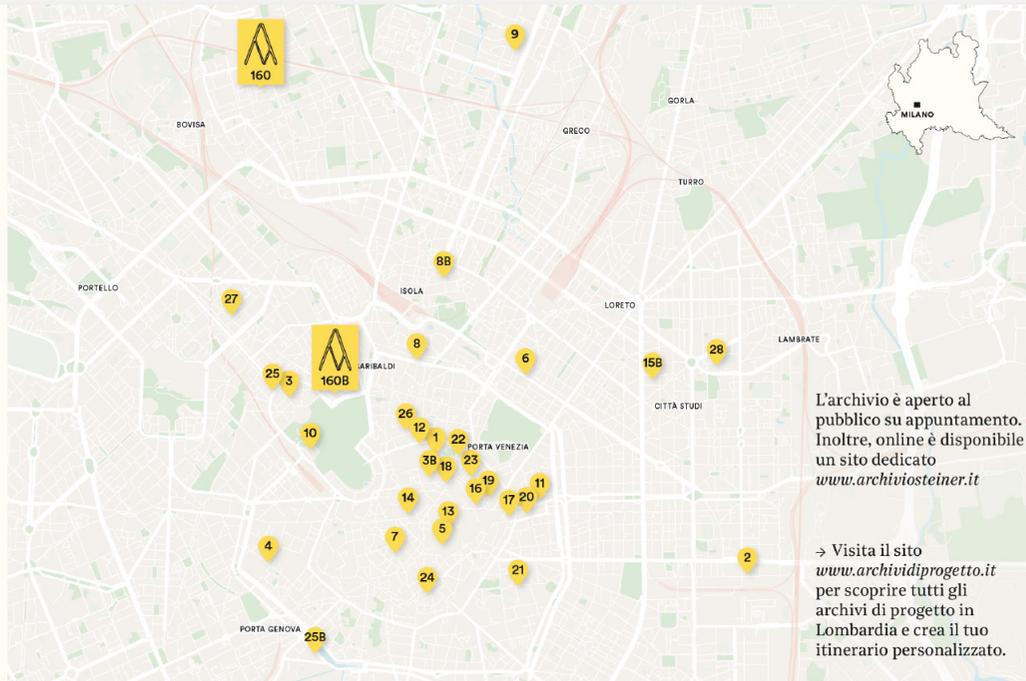
334

Archivi Storici
 Politecnico di Milano
 via Giuseppe Candiani 72, Milano

Ulteriore materiale conservato presso
Archivio Privato
 Studio Origoni Steiner
 viale Elvezia 18, Milano

Albe Steiner e la moglie Lica hanno vissuto e lavorato nel territorio milanese. In questo contesto sociale hanno instaurato profonde amicizie e lasciato segni indelebili nella storia della comunicazione visiva. I luoghi selezionati possono essere individuati nel territorio principalmente milanese; ciascuno di questi fa riferimento al legame tra la professione di Albe Steiner e il territorio, andando a cogliere le diverse sfumature che questa relazione ha assunto nel corso della sua carriera.

28 LUOGHI
 COMUNICAZIONE



L'archivio è aperto al pubblico su appuntamento. Inoltre, online è disponibile un sito dedicato www.archiviosteiner.it

→ Visita il sito www.archiviodiprogetto.it per scoprire tutti gli archivi di progetto in Lombardia e crea il tuo itinerario personalizzato.

160

**ARCHIVIO STEINER ALBE
 E COVO STEINER LICA**

MILANO



335

I luoghi dell'Archivio Steiner Albe e Covo Steiner Lica

 1 / GALLERIA IL MILIONE via Brera 21, Milano	 2 / PALAZZO DEL GHIACCIO via Giovanni Battista Piranesi 14, Milano	 3 / EDITORIALE DOMUS corso Sempione 6, poi via Monte di Pietà 15, Milano	 4 / ROSA E BALLO EDITORI via degli Olivetani 12, Milano	 5 / EX-ARENGARIO piazza del Duomo, Milano	 6 / CASA EDITRICE EINAUDI viale Tunisia 29, Milano	 7 / CONVITTO RINASCITA via Zecca Vecchia 3, Milano
 8 / PARTITO COMUNISTA ITALIANO piazza XXV Aprile 8, poi via Volturno 33, Milano	 9 / L'UNITÀ viale Fulvio Testi 75, Milano	 10 / TRIENNALE DI MILANO via Alemagna 6, Milano	 11 / LIKIS corso Monforte 40, Milano	 12 / PAP via Brera 30, Milano	 13 / LA RINASCENTE piazza del Duomo, Milano	 14 / PICCOLO TEATRO via Rovello 2, Milano
 15 / EDIZIONI AVANTI!, poi EDIZIONI DEL GALLO via Senato 38, poi via Sansovino 13, Milano	 16 / ARTELUCE corso Littorio 12 (oggi corso Matteotti), Milano	 17 / ARFLEX via Borgogna 2, Milano	 18 / FELTRINELLI EDITORE via Andegari 6, Milano	 19 / ASSOCIAZIONE NAZIONALE EX DEPORTATI (ANED) via Bagutta 12, Milano	 20 / ASSOCIAZIONE NAZIONALE PARTIGIANI D'ITALIA (ANPI) via Mascagni 6, Milano	 21 / SOCIETÀ UMANITARIA via F. Daverio 7, Milano
 22 / LIBRERIA INTERNAZIONALE EINAUDI via A. Manzoni 40, Milano	 23 / LIBRERIA SALTO via Santo Spirito 14, Milano	 24 / CASA MUCCHI via Rugabella 19, Milano	 25 / CASA VITTORINI via Canova 42, poi viale Gorizia 22, Milano	 26 / STUDIO BBPR via dei Chiostri 2, Milano	 27 / OFFICINA D'ARTE GRAFICA LUCINI via P. della Francesca 38, Milano	 28 / FACOLTÀ DI ARCHITETTURA via Bonardi 3, Milano

FIG. 227 + 228
Mappa 1,
Archivio Albin.
Fronte e retro.

Fondazione Franco Albini
via Bernardino Telesio, 13, Milano

Franco Albini è una delle figure principali dello sviluppo del pensiero razionalista nell'ambito della produzione architettonica, dell'arredamento e dell'industrial design. Ape nel 1931 il primo studio professionale a Milano iniziando ad occuparsi di edilizia popolare: tale ricerca continua anche nel dopoguerra in relazione alle opportunità offerte dalla ricostruzione. Nello studio sono ancora conservati i pezzi di design, la biblioteca originale dell'architetto, le riviste che consultava, alcune lettere, i suoi disegni, le vecchie schede di archiviazione, gli schizzi, le fotografie, le riflessioni.

13 LUOGHI
ARCHITETTURA
E DESIGN

L'archivio è aperto al pubblico su appuntamento. Per informazioni: fondazionefrancoalbinimilano.com

→ Visita il sito www.archiviodiprogetto.it per scoprire tutti gli archivi di progetto in Lombardia e crea il tuo itinerario personalizzato.

1
ARCHIVIO ALBINI FRANCO E HELG FRANCA
MILANO

FIG. 229 + 230
Mappa 37,
Archivio
Castiglioni.
Fronte e retro.

Fondazione Achille Castiglioni
piazza Castello 27, Milano

Laureato in architettura nel 1944, Achille Castiglioni dà inizio alla ricerca nel campo delle forme, delle tecniche e dei nuovi materiali con l'obiettivo di sviluppare un processo di design integrale. Sperimentazione e praticità, raffinatezza e semplicità sono gli elementi chiave intorno a cui ruota la sua ricerca.

Nel 2006 nasce lo Studio Museo Achille Castiglioni, poi diventato Fondazione, il cui scopo è quello di valorizzare, tutelare e rendere pubblico tutto il materiale che costituisce la concreta testimonianza dell'attività culturale, artistica, professionale ed umana di Achille Castiglioni, dal 1945 al 2002.

12 LUOGHI
ARCHITETTURA
E DESIGN

L'archivio è aperto al pubblico su appuntamento. Inoltre, online è disponibile un sito dedicato fondazioneachillecastiglioni.it

→ Visita il sito www.archiviodiprogetto.it per scoprire tutti gli archivi di progetto in Lombardia e crea il tuo itinerario personalizzato.

37
ARCHIVIO CASTIGLIONI/ACHILLE
MILANO

FIG. 231 + 232
Mappa 103,
Archivio
Magistretti.
Fronte e retro.

Fondazione studio museo Vico Magistretti
via Conservatorio 20, Milano

Vico Magistretti, architetto e designer, progetta nella sua città, Milano, edifici per uffici e abitazioni: sperimenta, disegnando mobili e lampade per le aziende del territorio. "Ho dovuto fare, quasi sempre, del design per la necessità di completare o arredare gli edifici da me progettati e costruiti sotto una spinta di necessità, che è sempre buona consiglio nel cercare la semplicità, quasi che gli oggetti progettati dovessero costruirsi con le mie mani".

Ed è nel centro di Milano, di fronte al Conservatorio, lo studio dove Vico Magistretti ha lavorato per più di sessant'anni, oggi diventato un museo.

18 LUOGHI
ARCHITETTURA
E DESIGN

L'archivio è aperto al pubblico. Per info www.vicomagistretti.it

→ Visita il sito www.archiviodiprogetto.it per scoprire tutti gli archivi di progetto in Lombardia e crea il tuo itinerario personalizzato.

103
ARCHIVIO MAGISTRETTI VICO
MILANO

1 / QUARTIERE FABIO FILZI
via Birago, viale Argonne, via Biotino, Milano

2 / QUARTIERE IFACP GABRIELE D'ANNUNZIO (ORA SAN SIRO)
via Zanaglia, via Pavese, via Trecca 5/7, via privata Miconi, via Prevese 4/6, Milano

3 / CASA PESTARINI
via Mogadricio 2-4, Milano

4 / CASE INCISI A VIALBA
via Orini 45, Milano

5 / QUARTIERE IFACP ETTORE PONTI
via Maggino, via del Turchino, via Monte Cimone, via Venezia, Milano

6 / QUARTIERE IACP MANGIAGALLI II, EDIFICI 3-4
via Alinghi, via De Pretis, Milano

7 / QUARTIERE INA CASA
Villaggio Ina, Cavate

8 / CASE A TORRE PER APPARTAMENTI
via Argelati, piazza Arcole, Milano

9 / METROPOLITANA MILANESE
piazza del Duomo, Milano

10 / TERZO PALAZZO UFFICI SAREM (EX-SRAM)
viale Alcide De Gasperi 16, San Donato Milanese

11 / CASSINA
via Luigi Busnelli 1, Meda

12 / FRATELLI BONACINA 1889
via Madonna 12, Lergo d'Erbo

13 / ARFLEX
via Pizzo Scalino 1, Giussano

1 / TORRE DELLA SOCIETA' PER LE BELLE ARTI ED ESPOSIZIONE PERMANENTE
via Turati 54, Milano

2 / TRIENNALE DI MILANO
viale Alamagna 4, Milano

3 / CHIESA DI S. GABRIELE ARCANGELO IN MATER DEI
via Ternopil 7, Milano

4 / ALLESTIMENTO A VILLA OLMIO
via Simone Cantoni 1, Como

5 / CAMERA DI COMMERCIO, INDUSTRIA E AGRICOLTURA
via Marsigli 9, Milano

6 / BARRERIA-RISTORANTE SILDREN BRAU
corso Europa 12, Milano

7 / ALLESTIMENTO DEL PADIGLIONE SAI ALI FIERA DI MILANO
Piazzale Carlo Magno 1, Milano

8 / NEGOZIO FLOS
corso Montebello 9, Cesate

9 / FLOS
via Angelo Fari 2, Brescia

10 / KARTELL
via delle Industrie 1, Noviglio

11 / ZANOTTA
via Vittorio Veneto 27, Nova Milanese

12 / BRONVEGA
via Pordenone, Milano

1 / EDIFICIO PER ABITAZIONI, NEGOZI E LABORATORIO ELEM
corso di Porta Ticinese 49-51, Milano

2 / CASA DI VIA SANTA MARTA
via Santa Marta 12, Milano

3 / CHIESA PARROCCHIALE DI SANTA MARIA NASCENTE
piazza Santa Maria Nascente, Milano

4 / TORRE AL PARCO
via Revere 2, Milano

5 / EDIFICIO PER UFFICI
corso Europa 22, Milano

6 / CASA E CINEMATOGRAFO "MODENA"
via San Gregorio 3, Milano

7 / EDIFICIO PER ABITAZIONI
via Leopardo 15, Milano

8 / CASA DI CORSO DI PORTA ROMANA
corso di Porta Romana 49-53, Milano

9 / TORRE E BLOCCO PER APPARTAMENTI
piazzale Aquileia 8, angolo via Lipari, Milano

10 / TORRI AL QUARTIERE GALLARATESE
via Mario Borsa 28, Milano

11 / EDIFICIO PER ABITAZIONI IN VIA CONSERVATORIO
via Conservatorio 22, Milano

12 / QUARTIERE MILANO SAN FELICI
via Rivoltana, Segrate

13 / EDIFICIO POLIFUNZIONALE
piazza San Marco 1, Milano

14 / FACOLTA DI BIOLOGIA
via Celona 26, Milano

15 / DEPOSITO ATM DI FARMAGOSTA
via San Paolo 7, Milano

16 / ARTEMIDE
via Bergamo 16, Pagnana Milanese

17 / CASSINA
via Luigi Busnelli 1, Meda

18 / DE PADOVA
via Ruffino Superiore 280A, Vimodrone

→ Per festeggiare il centenario della nascita di Vico Magistretti (1920-2020), la Fondazione studio museo Vico Magistretti ha lanciato il nuovo sito archivio.vicomagistretti.it. Il portale raccoglie schizzi, disegni, planimetrie, relazioni di progetto, fotografie e molto altro riguardante i progetti realizzati e non, di architettura e design.

FIG. 233 + 234
Mappa 126,
Archivio Muzio.
Fronte e retro.

Archivio Privato
Studio Architettura Muzio
via Barbavera 7, Milano

Fondatore del "Movimento Architettonico - Urbanistico di Rinnovamento in Lombardia", Giovanni Muzio nel corso del Novecento ha progettato a Milano oltre 50 opere, che segneranno profondamente la città, qualificandone il tessuto in una nuova visione. Dall'Università Cattolica, nel contesto dei cortili bramanteschi, al Palazzo della Triennale, tutte le sue opere rispondono a quel principio, cui Muzio resterà per tutta la vita fedele: "Non c'è architettura senza urbanistica". Ca' Brütta, tra via Moscova e via Turati, non è solo la sua opera prima ma il manifesto di una visione unitaria del rapporto tra edificio e città.

11 LUOGHI
ARCHITETTURA

L'archivio è aperto a studiosi e ricercatori su appuntamento. Per informazioni: archiviomuzio@studioarchitetturamuzio.it

→ Visita il sito www.archiviodiprogetto.it per scoprire tutti gli archivi di progetto in Lombardia e crea il tuo itinerario personalizzato.

126
ARCHIVIO
MUZIO GIOVANNI
MILANO

1 / CA' BRÜTTA
via Moscova 12-14, Milano

2 / MONUMENTO AI CADUTI MILANESI IN GUERRA
Irgola-Casati Milanesi per la Patria, Milano

3 / UNIVERSITÀ CATTOLICA DEL SACRO CUORE
Irgola-Casati 6, Milano

4 / PALAZZO PER ABITAZIONI
via Giurati 5, Milano

5 / PALAZZO DELL'ARTE (TRIENNALE DI MILANO)
via Arenopace 6, Milano

6 / CASE D'ABITAZIONE
via Ampère 95-101, Milano

7 / CASE DEI GIORNALISTI
via Monte Santo 7, angolo via Agnelli 25-26, Milano

8 / CASE BONAIUTI E MALUGANI
piazza della Repubblica 5-9, Milano

9 / PALAZZO DEL POPOLO
piazza Cavour 2, Milano

10 / PALAZZO DELLA PROVINCIA
corso Matteotti 25, Milano

11 / ANGELOM CONVENTO DI SANT'ANGELO
piazza Sant'Angelo 2, Milano

FIG. 235 + 236
Mappa 138,
Archivio Ponti.
Fronte e retro.

Archivio Privato
Gio Ponti Archives
via Drezzà 49, Milano

L'epistolario è conservato presso **Archivio Privato Rosselli - Studio di Fotografia**
Via Giuseppe Rovani 11, Milano

Gio Ponti, architetto, designer e artista, si associa inizialmente con Emilio Lancia e Mino Flocchi. Al Ponti architetto si deve il simbolo della Milano moderna. Il grattacielo Pirelli; a questo si affianca una vasta produzione nel settore dell'arredo, come testimoniano anche le sue tre abitazioni milanesi, completamente arredate "alla Ponti". Con la fondazione della rivista Domus nel 1928, Ponti contribuisce intensamente al rinnovamento della produzione italiana, cui dà nuovi impulsi.

19 LUOGHI
ARCHITETTURA
E DESIGN

Il materiale conservato in via Drezzà è consultabile in parte online: www.gioponti.org/it/archivio

→ Visita il sito www.archiviodiprogetto.it per scoprire tutti gli archivi di progetto in Lombardia e crea il tuo itinerario personalizzato.

138
ARCHIVIO
PONTI GIO
MILANO

1 / CASA PONTI
via Radice 9, Milano

2 / EDIFICIO PER ABITAZIONI
via Domenichino 1-2, Milano

3 / TOMBA GIAMPIROCOLI EDICOLA BORLETTI
Cimitero Monumentale, Milano

4 / CASA E TORRE RASINI
bastioni di porta Venezia 1, angolo corso Venezia 41, Milano

5 / DOMUS AURELIA, FLAVIA, LIVIA, ONDRIA E SERENA
via priore Lattini, traversa via del Carevaggio 29, Milano

6 / CASA LAPORTE
via Brin 12, Milano

7 / PALAZZI MONTECATINI
via Moscova 2, Irgola Donegani 2, Milano

8 / CASA DI VIA VALLAZZE
via Vallazze 63, Milano

9 / GRATTACIELO PIRELLI
piazza Duca d'Aosta 3, Milano

10 / CHIESA DI SAN LUCA EVANGELISTA
via Ampère 76, Milano

11 / CASA PONTI
via Dezza 49, Milano

12 / CHIESA DI SAN FRANCESCO D'ASSISI AL POPPINICO
via Paolo Giovinetti 41, Milano

13 / ISTITUTO NAZIONALE ASSICURAZIONI
via San Pio 17, Milano

14 / CHIESA DI SAN CARLO BORMIOM PRESSO L'OSPEDALE
via San Pio 11, Milano

15 / PALAZZO MONTECORIA
via Pergolesi 26, Milano

16 / RICHARD GINORI
viale Ludovico il Moro, lungo il Naviglio Grande, Milano

17 / FONTANA ARTE
via Tortona, Milano

18 / CASSINA
via Luigi Bonelli 1, Meda

19 / MOLteni & C.
via Gioacchino Rossini 50, Giovenno

FIG. 237 + 238
Mappa 139,
Archivio Portaluppi.
Fronte e retro.

Fondazione
Piero Portaluppi
via Morozzo Della Rocca 8, Milano

Il milanese Piero Portaluppi è stato una delle figure più importanti della storia dell'architettura italiana. La sua opera ha segnato il volto della città di Milano nella prima metà del Novecento grazie alla progettazione di edifici che spaziano dall'Art Deco di Palazzo Buonarroti-Carpaccio-Giotto al Razionalismo di Villa Necchi Campiglio. La Fondazione, situata nel centro di Milano, in un edificio progettato da Portaluppi alla fine degli anni trenta, nasce nel 1999 dalla volontà di costituire un centro di studi, di ricerca e divulgazione che potesse ridare luce all'opera e alla personalità dell'architetto Piero Portaluppi, recuperando i diversi aspetti, anche quelli meno noti, della sua opera.

12 LUOGHI
ARCHITETTURA

La Fondazione è aperta al pubblico e organizza anche visite guidate. L'archivio è consultabile previo appuntamento. www.portaluppi.org

→ Visita il sito www.archiviodiprogetto.it per scoprire tutti gli archivi di progetto in Lombardia e crea il tuo itinerario personalizzato.

139
ARCHIVIO
PORTALUPPI PIERO
MILANO

1 / LIRINIFICIO E CANAPIFICIO NAZIONALE
via Angarolo 5, angolo via Brin 6, Milano

2 / PALAZZO DELLA SOCIETÀ BUONARROTI - CARPACCIO GIOTTO
corso Venezia 62-64, Milano

3 / PALAZZO DELLA SOCIETÀ FILATURA CASCAMI RITA
via Santa Valeria 1-5, Milano

4 / SECONDO RESTAURO DI CASA BIGOLA
via Broletto 3, Milano

5 / PALAZZO DELLA SOCIETÀ BUONARROTI - CARPACCIO GIOTTO
corso Venezia 62-64, Milano

6 / PLANETARIO HOEPLI
corso Venezia 97, Milano

7 / PALAZZO CREPPI
corso Matteotti 1, Milano

8 / CASA RADICI-DI STEFANO
via Aldrovandi 3, Milano

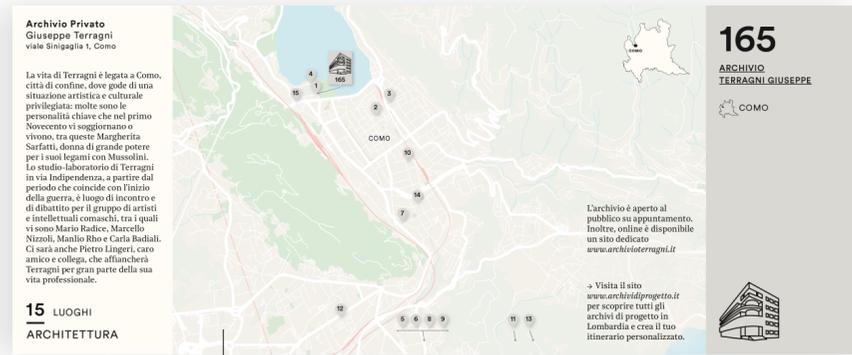
9 / VILLA NECCHI - CAMPILLO
via Mozart 14, Milano

10 / ISTITUTO NAZIONALE DELLE ASSICURAZIONI
piazza Diaz 6, Milano

11 / CASA CORRELLINI - WASSERMANN
viale Lombardia 17, Milano

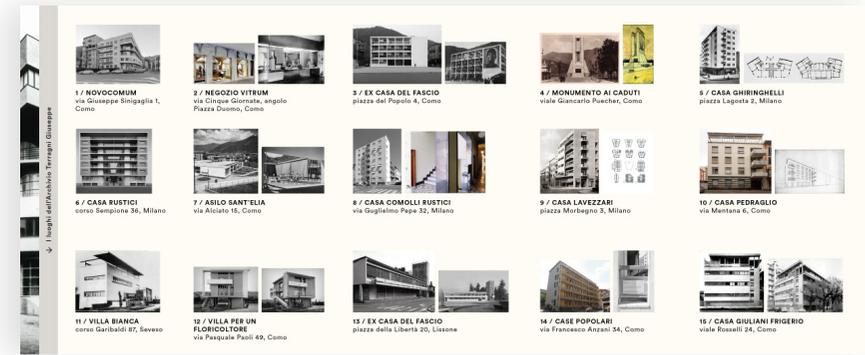
12 / CASA E STUDIO PORTALUPPI
via Morozzo della Rocca 8, Milano

FIG. 239 + 240
Mappa 165,
Archivio
Terragni.
 Fronte e retro.



340

esempio
 applicazione
 mappa su
 un'altra città.



341

Affrontare il tema degli archivi è stato fin dall'inizio un susseguirsi di piacevoli scoperte; è cambiata la considerazione personale che si aveva di questi luoghi e soprattutto si è venuti a conoscenza di un mondo fino ad allora inesplorato degli archivi di progetto. La fase di progettazione in cui si è definito il concept Guida agli archivi di progetto attraverso il territorio ha permesso di fondare le basi per un progetto che potrebbe essere continuamente arricchito e aggiornato; un sistema dinamico che grazie all'utilizzo di tecnologie permette di aumentare i contenuti degli archivi. L'obiettivo infatti fin dall'inizio è stato quello di indagare il mondo degli archivi, ipotizzando per il caso specifico degli archivi di progetto, un nuovo sistema comunicativo che facesse emergere il profondo legame tra le memorie conservate e il territorio. Il sistema crossmediale ipotizzato fa riferimento ad una specifica area territoriale, la Lombardia. Tuttavia, essendo pensato come un format non ne esclude futuri sviluppi; l'intero sistema potrebbe essere infatti applicabile ad una differente regione o area territoriale.

Un ulteriore aspetto da sottolineare fa riferimento agli archivi di progetto selezionati. La ricerca di questi, come si è ben evidenziato nel capitolo dedicato, si è basata su alcuni strumenti di catalogazione e raccolta pubblicati. Di numerosi archivi non è stato possibile rintracciarne la collocazione, in quanto conservati da privati e il più delle volte neppure inventariati sommariamente. La speranza è dunque quella che in un futuro questa raccolta possa essere ampliata e aggiornata.

“

È evidente che le radici culturali non devono costituire un freno a nuovi trapianti e nemmeno una giustificazione storica può essere evocata per impedire la più libera ricerca per una cultura non più responsabile dei delitti che la nostra società continua a consumare!

La stessa storia dell'arte non può essere accettata nelle forme attuali di copertura e di mistificazione.

La stessa cultura figurativa deve sottolineare maggiormente gli aspetti visivi propri di una società nuova che sta nascendo con visioni anticipatrici di un domani che non stessi e gli studenti delle future generazioni potranno costruire, se già oggi si piantano responsabilmente, entusiasticamente, le nuove radici in un terreno storico nel quale i protagonisti siano le nuove generazioni, che sole costituiscono la speranza e la forza della ragione. Dobbiamo sentirci, come insegnanti, responsabili verso gli studenti anche perché il loro numero è in aumento e quindi la loro collocazione sociale dopo la scuola deve già oggi costituire per noi un impegno per il loro domani.

Grafici non ho più educati come artefici delle Arti, non più indirizzati al progetto ispirato *al bel pezzo* come il pittore di cavalletto, non più come il designer che attraverso il bell'oggetto conforta la società ammalata, non più come uomo elegante, mondano, sorridente, scettico, egoista, narcisista, amante dei formalismi, *programmato*, ma grafici che sentono responsabilmente il valore della comunicazione visiva come mezzo che

contribuisce a cambiare in meglio le cose peggiori. Grafici modesti, lavoratori tra massa di gente semplice che ha diritto di partecipare alla comunicazione, alla cultura, al sapere, alla gestione sociale. Grafici che sentano che la tecnica è un mezzo per trasmettere cultura e non strumento fine a se stesso per giustificare la sterilità del pensiero o peggio per sollecitare inutili bisogni per continuare a progettare macchine, teorie, mostre, libri e oggetti inutili.”

— Albe steiner, "Oggi è già domani", 1973

1. Aa. Vv. (1977). *Albe Steiner - comunicazione visiva*. Catalogo della mostra tenuta a Castello Sforzesco - Sala della Balla - Milano, 28 aprile - 26 maggio 1977. Firenze: Alinari
2. Assmann, Aleida. (2014). *Ricordare: forme e mutamenti della memoria culturale*. Bologna: Il Mulino
3. Assmann, Aleida. (2019). *Sette modi di dimenticare*. [formato Kindle] Bologna: Il mulino
4. Atzori, Emanuele. (2013). *Archivistica a ostacoli. Definizione di archivio, vincolo archivistico edocumento*. Disponibile da foederisarca.wordpress.com/2013/09/09/archivistica-a-ostacoli-ii-definizione-di-archivio-vincolo-archivistico-e-documento
5. Baldacci, Cristina. (2016). *Archivi impossibili: un'ossessione dell'arte contemporanea*. Milano: Johan & Levi
6. Baule, Giovanni (2018). Prefazione I. *Per gli archivi del territorio*. In Galasso, C., *Zone di memoria. Il design per gli archivi del territorio* (pp. 11-18). Milano: Franco Angeli
7. Baule, G., Calabi, D. A. & Scuri, S. (2014). *Narrare il Territorio: Dispositivi e Strategie d'Innovazione per gli Spazi Percepiti*. 5th STS Italia Conference A Matter of Design: Making Society through Science and Technology
8. Bertini, Maria Barbara. (2008). *Che cos'è un archivio*. Roma: Carocci
9. Bezzera, Isabella. (2013-2014). *Promemoria: lineamenti e strategie per la valorizzazione degli archivi di architettura/design. Il caso Nanni Strada Design Studio* (Tesi Magistrale in Design per il sistema moda, Politecnico di Milano). Strada, Nanni (relatore)
10. Bocca Gelsi, F. (regista, produttore), & Coluccio, E. (regista, produttore). (2008). *Linea Rossa - Insieme per un disegno di Cambiamento. Un documentario in omaggio alla memoria di Albe e Lica Steiner* [DVD]. Italia: Ardaco, Orda d'Oro Film
11. Bonacini, Elisa. (2014). Google e il patrimonio culturale italiano. *SCientific RESearch and Information Technology*, 4, pp. 25-40
12. Broccardi, F., Vicari, C. (2019). *Social network economy. Musei, follower e partecipazione*. Disponibile da www.artribune.com/progettazione/new-media/2019/02/social-network-economy-musei-follower-partecipazione
13. Brooks, Kevin. (2003). *There is Nothing Virtual About Immersion: Narrative Immersion for VR and Other Interfaces*. Disponibile da alumni.media.mit.edu/~brooks/storybiz/immersiveNotVirtual.pdf
14. Calabi, Daniela Anna. (2009). Design della comunicazione e territorio: uno strumento strategico di relazione. *Strategic Design Research Journal*, 2(1):7-10, doi: 10.4013/sdrj.2009.21.02
15. Calvino, Italo. (1974, 3 settembre). Il segreto di Albe Steiner. *L'Unità*.
16. Cambiaghi, Mara. (2001). *Storia, Memoria, Cultura*. Intervista ad Aleida Assmann. Disponibile da web.tiscali.it/isolateatro/arse_fucine_stridenti/index.htm
17. Cattunar, Alessandro (n.d.). *Memorie di confine. L'archivio multimediale e il museo diffuso dell'Associazione Quarantasettezeroquattro*. Disponibile da www.academia.edu/7204528/Memorie_di_confine._L_archivio_multimediale_e_il_museo_diffuso_dell_Associazione_Quarantasettezeroquattro
18. Ciagà, Graziella Leyla (cur.). (2012). *Gli archivi di architettura design e grafica in Lombardia: censimento delle fonti*. Milano: Centro di alti studi sulle arti visive
19. Ciagà, G. L., Irace, F. (cur.). (2013). *Design&culturalheritage. Archivio Animato / Animated Archive*. Milano: Electa
20. Colombo, Fausto. (1955). *Gli archivi imperfetti : memoria sociale e cultura elettronica*. Milano: Vita e Pensiero

21. Cosimo, Simona. (2017-2018). *MAPBOOK: format digitale per book trailer immersivi geolocalizzati all'interno del CAVE* (Tesi Magistrale in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano). Calabi, Daniela Anna (relatore)
22. Cresci, M. & Steiner, L. (cur.). (1990). *Foto-grafia: ricerca e progetto*. Bari: Laterza
23. Crisalide, Denise (2011-2012). *Assoluto immersivo: spazio urbano di decompressione all'interno del Pantheon di Roma* (Tesi Magistrale in Interior Design, Politecnico di Milano). Galli, Christian (relatore). Lucarelli, Virginia (correlatore)
24. Dara, Virginia. (2018). *Innovazione nei musei: quando la tecnologia rinnova l'arte. Inside Marketing*. Disponibile da www.insidemarketing.it/innovazione-nei-musei-esempi
25. De Grada, Raffaele. (2001). *La Grande Stagione*. Garbagnate Milanese: Anthelios Edizioni
26. Fassone, Riccardo. (2009). *Lo spazio conquistato. Forme di immersività in Dead Space. La valle dell'Eden*, 23 – 24, pp. 211-225
27. Fiorani, Eleonora. (2005). *I panorami del contemporaneo*. Milano: Lupetti - editori di comunicazione
28. Fiorani, Eleonora. (2012). *Geografie dell'abitare*. Milano: Lupetti - editori di comunicazione
29. Frezza, Gino (cur.). (2008). *L'arca futura: archivi mediali digitali, audiovisivi, web*. Roma: Meltemi
30. Galasso, Clorinda. (2015-2016). *Zone di Memoria, Nuovi modelli comunicativi per il passato del territorio* (Tesi Magistrale in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano). Baule, Giovanni (relatore). Trisoglio, Fabrizio (correlatore)
31. Galliani, P., Piva, A. (cur.). (2005). *Gli archivi del progetto*. Milano: Lybra Immagine
32. Garzotto, F., Gelsomini, M. & Leonardi, G. (2020). *Embodied Learning in Immersive Smart Spaces*
33. Giuva, L., Vitali, S. & Zanni Rosiello, I. (2007). *Il potere degli archivi: usi del passato e difesa dei diritti nella società contemporanea*. Milano: Mondadori
34. Irace, Fulvio (cur.). (2013). *Design&Culturalheritage. Immateriale Virtuale Interattivo / Intangible Virtual Interactive*. Milano: Electa
35. Jensen, Bente. (2013). *Instagram as Cultural Heritage: User Participation, Historical Documentation, and Curating in Museums and Archives through Social Media*. Digital Heritage International Congress (DigitalHeritage), doi: 10.1109/DigitalHeritage.2013.6744769
36. Lodolini, Elio. (2011). *Archivistica: principi e problemi* (14 ed.). Milano: Franco Angeli
37. Longhi, Giuseppe (cur.). (2003). *Albe Steiner. La costruzione civile del progetto*. Roma: Officina Edizioni
38. Lupo, E. & Trocchianesi, R. (cur.). (2013). *Design&culturalheritage. Progetto e Memoria del temporaneo / Design and Memory of the Ephemeral*. Milano: Electa
39. Maldonado, Tomás. (2005). *Memoria e conoscenza: sulle sorti del sapere nella prospettiva digitale*. Milano: Feltrinelli
40. Mandelli, Cristina. (2016). *Un archivio Politecnico*. In Camponogara, Claudio & Vitale, Marco (cur.), *Luigi Lorenzo Secchi e la ricostruzione del teatro alla Scala* (pp. 7-9). Milano: Edizioni Unicopli
41. Mandelli, E., Resmini, A. & Rosati, L. (2011). *Architettura dell'informazione e design museale. Tafter Journal*, 37. Disponibile da www.tafterjournal.it/2011/07/01/architettura-dell%E2%80%99informazione-e-design-museale
42. Marrone, Gianfranco. (2001). *Corpi sociali: processi comunicativi e semiotica del testo*. Torino: Giulio Einaudi
43. Marsciani, Francesco. (2007). *Tracciati di Etnosemiotica*. Milano: Franco Angeli
44. Marsciani, Francesco. (2012). *Il Corpo*. Disponibile da www.marsciani.net/seminario/il-corpo-francesco-marsciani
45. Mori, Luca (cur.). (n.d.). *Mondi intermedi e sistemi di realtà virtuale*. Intervista a Marcello Carrozzino. Disponibile da www.academia.edu/13554197
46. Osservatori Digital Innovation del Politecnico di Milano. (2019). *Innovazione nei musei: chi guida il viaggio digitale nella cultura?*. Disponibile da www.osservatori.net/it_it/osservatori/comunicati-stampa/innovazione-musei-cultura-digitale
47. Quaggiotto, Marco. (2012). *Cartografie del sapere: interfacce per l'accesso agli spazi della conoscenza*. Milano: Franco Angeli
48. Ricoeur, Paul. (2004). *Ricordare, dimenticare, perdonare: l'enigma del passato*. Bologna: Il Mulino (Originariamente pubblicato nel 1998)
49. Rosati, Luca (2015). *Il museo come esperienza*. Disponibile da www.lucarosati.it/blog/museo-come-esperienza
50. Salvetti, F., La Rosa, M. & Bertagni, B. (2015). *Employability: Knowledge, Skills and Abilities for the "Glocal" World. Sociologia del Lavoro*, 137, pp. 201-215. Milano: Franco Angeli
51. Santi, Anna. (2014). *Il design per la conoscenza, la fruizione e la valorizzazione online degli archivi e del patrimonio del moderno*. (Tesi di dottorato, Design e Culture, Politecnico di Milano). Irace, Fulvio (relatore)
52. Sciannamè, Martina. (2017-2018). *Genius Loci. Vita in casa Bagatti Valsecchi*. (Tesi Magistrale in Design degli Interni, Politecnico di Milano). Spallazzo, Davide (relatore).
53. Scotti, Marta. (2017-2018). *Insta Frame. Instagram come cornice dell'arte contemporanea*. (Tesi Magistrale in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano). Di Rosario, Giovanna (relatore). Ciastellardi, Matteo (correlatore).
54. Sollevanti, Sara. (2016). *Instagram e musei: alla ricerca di nuove forme di partecipazione culturale. This Marketers Life*. Disponibile da www.thismarketerslife.it/digital/instagram-musei
55. Spallazzo, D., Spagnoli, A. & Trocchianesi, R. (2009). *Il museo come organismo sensibile. Tecnologie, linguaggi, fruizione verso una trasformazione design-oriented*. Congresso Nazionale AICA 2009, Un nuovo "made in Italy" per lo sviluppo del Paese. ICT per la valorizzazione dei beni e delle attività culturali. Disponibile da designforculturalheritage.wordpress.com/2009/11/10/paper-aica
56. Spallazzo, Davide. (2013). *Musei, fruizione culturale e tecnologie mobili - Luoghi, persone, storie. Storicamente, Rivista del Dipartimento di Storia Culture Civiltà*, 9, art. n.18
57. Spallazzo, Davide. (2015). *Mobile technology per le istituzioni culturali, design e bricolage*. In P. Gambero & C. Vannicola (cur.), *Design & Open Source for Cultural Heritage* (pp. 118-125). Firenze: Alinea Editrice
58. Steiner, Albe. (1978). *Il mestiere di grafico*. Torino: Einaudi
59. Steiner, Anna. (2006). *Albe Steiner*. Mantova: Edizioni Corraini
60. Steiner, Anna. (2015 a). *Lica Covo Steiner*. Mantova: Edizioni Corraini
61. Steiner, Anna. (2015 b). *Licalbe Steiner. Grafici partigiani*. Mantova: Edizioni Corraini
62. Stimola, Michele. (2014). *Cartografia esperienziale. Format digitali per una comunicazione immersiva del territorio*. (Tesi Magistrale in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano). Quaggiotto, Marco (relatore). Baule, Giovanni (correlatore)
63. Zanni Rosiello, Isabella. (2009). *Gli archivi nella società contemporanea*. Bologna: Il Mulino
64. Zitelli, Lisa. (2017-2018). *Archivio: una risorsa per il futuro* (Tesi Magistrale in Design per il sistema moda, Politecnico di Milano). Vacca, Federica (relatore)

- FIG. 1 **Luigi Ghirri**, *Lido di Volano*, 1988. Archivio Luigi Ghirri.
- FIG. 2 **Luigi Ghirri**, *Marina di Ravenna*, 1986. Archivio Luigi Ghirri.
- FIG. 3 **Kodak**, campagna pubblicitaria *Ricordati di Ricordare*.
- FIG. 4 Progetto dello studio **BBPR con Albe e Lica Steiner**, *Museo monumento al deportato*, Carpi, 1973.
- FIG. 5 *Periit Pars Maxima*, illustrazione.
- FIG. 6 **Aby Warburg**, *Bilderatlas Mnemosyne*, Nr. 39, 1929.
- FIG. 7 **Pieter Brueghel il Giovane**, *L'avvocato del villaggio*, 1617-1622 ca.
- FIG. 8 **Central Social Institution**, Praga, Repubblica Ceca, 1937.
- FIG. 9 **The Design Library**, New York.
- FIG. 10 **Gianni Veneziano**, *Fragile 22.01.2011*, Daysign.
- FIG. 11 **Kseniia Gorshkova**, *Web Archive*, 2019.
- FIG. 12 **Archivio dei negativi dello Stabilimento Fotografico Alinari**, via Nazionale a Firenze, 1910 ca. Archivi Alinari.
- FIG. 13 **Homepage Rijksstudio**.
- FIG. 14 **V&A**, *A Souvenir*, 2015.
- FIG. 15 **Ethiopic Bible**, *Turning the page*.
- FIG. 16 **Homepage SilkMemory**.
- FIG. 17 **Letterform Archive**, interni. San Francisco.
- FIG. 18 **Profilo Instagram @letterformarchive**.
- FIG. 19 **Design Library**, interni. New York.
- FIG. 20 **Profilo Instagram @the_design_library**.
- FIG. 21 **Archivio magazine**, *The Challenge issue*, num. 01, 2017.
- FIG. 22 **Homesick**, num. 01, 2017.
- FIG. 23 **Profilo Instagram @homesick magazine**.
- FIG. 24 **Homepage New York Public Library**.
- FIG. 25 **Fondazione Franco Albini**, interni. Milano.
- FIG. 26 **Fondazione Achille Castiglioni**, interni. Milano.
- FIG. 27 **Profilo Instagram @fondazioneachillecastiglioni**.
- FIG. 28 **Fondazione Vico Magistretti**, interni. Milano.
- FIG. 29 **Luoghi**, Storie Milanesi.
- FIG. 30 **Spazio - laboratorio**, Archivio Tipografico.
- FIG. 31 **Homepage Libri Belli**.
- FIG. 32 **Profilo Instagram @libribelli_books**.
- FIG. 33 **Homepage sito**, This is a Poster Archive.
- FIG. 34 **Profilo Instagram @thisisaposterarchive**.
- FIG. 35 **Esempio ricerca "camera"**, Thngs.
- FIG. 36 **Profilo Instagram @thngsco**.
- FIG. 37 **Hymag**, interni. Londra.
- FIG. 38 **Profilo Instagram @hymag_**.
- FIG. 39 **Logo Archive**, issue #1, 2018.
- FIG. 40 **Profilo Instagram @logoarchive**.
- FIG. 41 **Dennis Adams**, *Malraux's Shoes*, 2012. Riproduzione visiva dello studio di **André Malraux**, autore di *Le Musée imaginaire*, 1947.
- FIG. 42 **Cleveland Museum of Art**.
- FIG. 43 **Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum**, New York, 2015. Progetto a cura di: Diller Scofidio + Renfro.
- FIG. 44 **DailyArt**, *dose giornaliera di storia dell'arte*. App.
- FIG. 45 **American Museum of Natural History**, *Sound-Trek audio guide*. New York, 1961. Gallery Archive (New York).
- FIG. 46 **American Museum of Natural History**, *Explorer App*. New York, 2015.
- FIG. 47 **American Museum of Natural History**, *Explorer App (alcune schermate)*. New York, 2015.
- FIG. 48 **Musei Vaticani**, *Capella Sistina*, virtual tour. museivaticani.va
- FIG. 49 **Pinacoteca di Brera**, virtual tour. pinacotecabrera.org
- FIG. 50 **Le Gallerie degli Uffizi**, percorsi virtuali per sezioni. uffizi.it
- FIG. 51 **Louvre - Petite Galerie**, virtual tour. petitegalerie.louvre.fr
- FIG. 52 **Google Arts & Culture**, homepage. artsandculture.google.com

FIG. 53 Google Arts & Culture, luoghi. artsandculture.google.com/category/place

FIG. 54 Google Arts & Culture, pagina Museo del Novecento.

FIG. 55 Profili Instagram Istituzionali di Musei internazionali.

FIG. 56 Le Corbusier, *Pavillon Le Corbusier* (museo), Zurigo, 1961.

FIG. 57 Studio Azzurro, *Coro*, Milano, 2016. (prima esposizione: Torino, 1995).

FIG. 58 Studio Azzurro, *Tavoli (perchè queste mani mi toccano?)*, Milano, 1995.

FIG. 59 Museum of London, *Streetmuseum App*, 2010.

FIG. 60 Invisible Studio, *Chatbot game - case museo di Milano*, 2017.

FIG. 61 Attilio Stocchi, *Librocielo*, Biblioteca Ambrosiana di Milano, 2012.

FIG. 62 Ullastret 3d immersive room, interno dello spazio con proiezioni.

FIG. 63 Tetrachromia, spazio con proiezioni alle pareti.

FIG. 64 Massmiliano e Manet, sala principale della mostra.

FIG. 65 Museo storico dell'età veneta, sala del museo.

FIG. 66 Magister Canova, spazio centrale della mostra.

FIG. 67 Modigliani, ricostruzione virtuale dello studio dell'artista.

FIG. 68 Uffici Virtual Experience, proiezioni nella sala principale, Fabbrica del Vapore.

FIG. 69 Museo diffuso, sala con tavolo interattiva.

FIG. 70 M9, parete con display multitouch interattivi.

FIG. 71 Centrale interattiva, spazio centrale con proiezioni immersive.

FIG. 72 Design Holding Wall, corridoio progettato tra gli stand del padiglione.

FIG. 73 Piccolo Museo del Diario, parete interattiva.

FIG. 74 Story of the Forest, proiezioni sulle pareti, in primo piano schermata app.

FIG. 75 College Football Hall of Fame, parete con display multitouch interattivi.

FIG. 76 MoMu Explorer, parete con display multitouch interattivi all'esterno del museo.

FIG. 77 Venchi, padiglione interattivo con proiezione dei volti dei visitatori sulle pareti.

FIG. 78 SkyPad Interactive Wall, dettaglio della parete interattiva.

FIG. 79 Cleveland Museum of Art, postazione interattiva di Studio Play.

FIG. 80 Quartiere QT8, collage di immagini realizzato dalla Associazione QT8.

FIG. 81 Fondazione Achille Castiglioni, interni, "stanza prototipo", Milano.

FIG. 82 Atelier Mendini, interni, Milano.

FIG. 83 Licalbe Steiner, *alle origini della grafica italiana*, esposizione al Museo d'Arte di Ravenna (MAR), 2018.

FIG. 84 Zero Gravity. Franco Albini, *costruire la modernità*, a cura di Renzo Piano con Franco Origoni, Triennale di Milano, 2006.

FIG. 85 Ca' Brütta 1921, *Itinerario*, mappa scaricabile dal sito cabrutta.it.

FIG. 86a + 86b #MuzioMilano, contest, raccolta di alcune immagini pubblicate su Instagram.

FIG. 87 Milano Città Immaginata, *10 progetti dagli archivi CASVA*, progetti urbani non realizzati. Mostra online e presso il Politecnico di Milano, 2015.

FIG. 88a + 88b + 88c Luigi Ghirri, *Atlante*, 1973. Archivio Luigi Ghirri.

FIG. 89 Kevin Lynch, *The Image of the City*, 5 tipi di elementi della 'Scena Urbana', 1960.

FIG. 90 Tabula Peutingeriana, *Pars III*, copia del XII-XIII di una carta dell'impero romano.

FIG. 91 Tabula Peutingeriana, *Pars VI*, dettaglio della città di Roma.

FIG. 92 Google Earth, 'un mappamondo incredibilmente dettagliato', homepage, 2020.

FIG. 93 Google Earth, dettaglio 3D della città di Roma, 2020.

FIG. 94 CONDENSED, *protagonisti nei luoghi della creatività*, 2019.

FIG. 95 SAN, homepage, san.beniculturali.it.

FIG. 96 SAN - *archivio degli architetti*, homepage, architetti.san.beniculturali.it.

FIG. 97 Circuito Lombardo Musei Design, mappa e logo.

FIG. 98 + 99 Associazione Quarantasettezeroquattro, *Topografie della memoria*, Gorizia e Nova Gorica.

FIG. 100 Archivio Albini Franco, homepage. fondazionefrancoalbinicom.

FIG. 101 Fondo Baldessari Luciano, homepage. baldessari.densitydesign.org.

FIG. 102 Archivio Borsani Osvaldo, homepage. www.osvaldoborsanicom.

FIG. 103 Archivio Bottoni Piero, homepage. www.archiviobottoni.polimi.it.

FIG. 104 Archivio Trini Castelli Clino, homepage. www.castellidesign.it.

FIG. 105 Archivio Castiglioni Achille, homepage. fondazioneachillecastiglioni.it.

FIG. 106 Archivio Cattaneo Cesare, homepage. www.cesarecattaneo.com.

FIG. 107 Archivio Colombo Joe, homepage. www.joecolombo.it.

FIG. 108 Archivio De Lucchi Michele, homepage. www.archive.amdl.it.

FIG. 109 Archivio De Vecchi Gabriele, homepage. www.gabrieledevecchi.it.

FIG. 110 Archivio Fornasetti Piero, homepage. www.fornasetti.com.

FIG. 111 Archivio La Pietra Ugo, homepage. ugolapietra.com.

FIG. 112 Archivio Magistretti Vico, homepage. archivio.vicomagistretti.it.

FIG. 113 Archivio Mangiarotti Angelo, homepage. www.studiomangiarotti.com.

FIG. 114 Archivio Mendini Alessandro, homepage. www.ateliermendini.it.

FIG. 115 Archivio Ponti Gio, homepage. www.gioponti.org.

FIG. 116 Archivio Portaluppi Piero, homepage. www.portaluppi.org.

FIG. 117 Archivio Rossi Aldo, homepage. www.fondazionealdorossi.org.

FIG. 118 Archivio Sacchi Giovanni, homepage. archivosacchi.it.

FIG. 119 Archivio Sant'Elia Antonio, homepage. www.antoniosantelia.org.

FIG. 120 Archivio Steiner Albe e Lica, homepage. www.archivosteiner.it.

FIG. 121 Archivio Strada Nanni, homepage. www.nannistrada.com.

FIG. 122 Archivio Terragni Giuseppe, homepage. www.archivioterragni.it.

FIG. 123 Archivio De Pas, D'Urbino, Lomazzi, sul portale Lombardia Beni Culturali.

FIG. 124 Archivio Casati Carlo, sul portale Lombardia Beni Culturali.

FIG. 125 Archivio Steiner Albe e Lica, Anna Steiner mostra gli studi per il settimanale *Rinascita*.

FIG. 126 Archivi Storici, spazio mostre. *Grafica e Avanguardie. I Bauhausbücher*, 2017.

FIG. 127 Archivi in mostra, sito web dedicato alle mostre di Archivi Storici.

FIG. 128 ArchiVista, sezione Politecnico di Milano - Archivi Storici.

FIG. 129 ArchiVista, sezione Politecnico di Milano - Archivi Storici, complesso archivistico Grassi Liliana.

FIG. 130 ArchiVista, fotografie e materiale grafico riguardante l'Ospedale Maggiore di Milano, complesso archivistico Grassi Liliana.

FIG. 131 Albe e Lica Steiner, foto di Ugo Mulas.

FIG. 132 Albe Steiner, caricatura di Mussolini, 1924.

FIG. 133 Lica Steiner, in studio per le riprese di *Linea Rossa*.

FIG. 134 LAS, scritte di Albe per spiegare il logo L.A.S. a Lica.

FIG. 135 Albe Steiner, collage di fotografie scattate ad amici. Archivio Steiner.

FIG. 136 Archivio Albe e Lica Steiner, Archivi Storici, Politecnico di Milano.

FIG. 137 Licalbe Steiner, *alle origini della grafica italiana*, esposizione al Museo d'Arte di Ravenna (MAR), 2018.

FIG. 138 Anna Steiner, pubblicazioni editte da Corraini.

FIG. 139 Alcune pubblicazioni citate nel testo.

FIG. 140 Archivio Albe e Lica Steiner, Archivi Storici, Politecnico di Milano.

FIG. 141 Studio Origoni Steiner, in Viale Elvezia, 18. Qui sono conservati ulteriori materiali dell'Archivio Steiner.

FIG. 142 Galleria Il Milione, ingresso.

FIG. 143 Palazzo del Ghiaccio, in una foto del '57.

FIG. 144 Editoriale Domus, studi per la copertina n.177, 1942.

FIG. 145 Rosa e Ballo editori, studio dipinto a mano di un pieghevole, 1944.

FIG. 146 Ex-Arengario, esterni con pannello realizzato da Albe, 1945.

FIG. 147 Casa Editrice Einaudi, *Il Politecnico* n.1, 1945.

FIG. 148 Convitto Rinascita, foto di una riunione, 1949.

FIG. 149 Partito Comunista Italiano, sede di piazza Venticinque Aprile 8.

FIG. 150 L'unita, foto scattata da viale Fulvio Testi.

FIG. 151 Triennale di Milano, insegna disposta in Piazza Cadorna per la X Triennale, 1954.

FIG. 152 Likis, studi per l'immagine coordinata, 1948-49.

FIG. 153 Pap, studio collage per l'interno del negozio, 1966.

FIG. 154 Rinascite, vetrina progettata per la riapertura, 1950.

FIG. 155 Piccolo Teatro, foto d'epoca.

FIG. 156 Edizioni Avanti!, copertina del libro di Caleffi.

FIG. 157 **Arteluce**, foto d'epoca dell'interno del negozio.
 FIG. 158 **Arflex**, il negozio visto da via Borgogna, 1956.
 FIG. 159 **Feltrinelli Editore**, alcune copertine realizzate.
 FIG. 160 **ANED**, ingresso di via Bagutta.
 FIG. 161 **ANPI**, sede di Via Mascagni.
 FIG. 162 **Società Umanitaria**, mostra dei lavori di fine anno Scuola Umanitaria, 1971.
 FIG. 163 **Libreria Einaudi**, foto d'epoca, esposizione sculture all'esterno.
 FIG. 164 **Libreria Salto**, foto d'epoca con artisti del MAC, 1951.
 FIG. 165 **Casa Mucchi**, foto d'epoca con amici.
 FIG. 166 **Casa Vittorini**, Elio Vittorini nella propria abitazione.
 FIG. 167 **Studio BBPR**, gli architetti nello studio di via dei Chiostri.
 FIG. 168 **Lucini**, Ferruccio con Albe. Tra gli altri Bonfante, Tadini, Somarè, 1958.
 FIG. 169 **Facoltà di architettura**, la parete dipinta con la riproduzione di "Guernica" dagli studenti del Movimento Studentesco.
 FIG. 170 **Preview artefatti del progetto**.
 FIG. 171 **Moodboard**.
 FIG. 172 **Collage immagini archivi di progetto**.
 FIG. 173 **Icane con numero archivio**.
 FIG. 174 **Pin Mappa**, versione con icona e solo numero.
 FIG. 175 **Mappa della Lombardia**.
 FIG. 176 **Mappa, dettaglio della città di Milano**.
 FIG. 177 **Logo**.
 FIG. 178 **Website**.
 FIG. 179 **Schema Website**, architettura della navigazione.
 FIG. 180 **Sezione itinerari**.
 FIG. 181 **Sezione itinerari**, dettaglio disegna area.
 FIG. 182 **Longform**, alcuni frame di un itinerario. Scrollando la pagina, all'utente sembrerà di passeggiare per la città.
 FIG. 183 **Itinerario**. Arrivati davanti ad un luogo dell'itinerario lo scroll si ferma e all'immagine si sovrappone una breve didascalia.
 FIG. 184 **Itinerario**. Frame longform davanti a luogo. Triennale di Milano.
 FIG. 185 **Itinerario**. Scelta dell'archivio da approfondire + suggerimento per approfondire architettura del luogo.
 FIG. 186 **Pagina luogo**. Ex-Arengario.
 FIG. 187 **Pagina luogo**. Triennale di Milano.
 FIG. 188 **Pagina luogo**. La Rinascente, con dettagli.
 FIG. 189 **Sezione Archivi e Luoghi**.
 FIG. 190 **Sezione Archivi e Luoghi**, mappa.
 FIG. 191 **Sezione Archivi e Luoghi**. Drawer filtri.
 FIG. 192 **Sezione Archivi e Luoghi**, mouse over su pin.
 FIG. 193 **Sezione Archivio**, esempio Archivio Steiner.
 FIG. 194 **Sezione Login**. Creazione del profilo.
 FIG. 195 **Sezione About + profilo**.
 FIG. 196 **Sezione Nuovo Luogo**. Form di compilazione per l'aggiunta alla piattaforma di un nuovo luogo.
 FIG. 197 **Sezione Luoghi Preferiti**. Oltre ai luoghi preferiti, vengono suggeriti dei luoghi che potrebbero essere di interesse. Possibilità di vedere i luoghi nella mappa.
 FIG. 198 **Versione Mobile**. Mockup.
 FIG. 199 **Versione Mobile**. Homepage.
 FIG. 200 **Versione Mobile**. Sezione Luoghi.
 FIG. 201 **Versione Mobile**. Anteprima dell'itinerario.
 FIG. 202 **Versione Mobile**. Pagina di un luogo, esempio Triennale di Milano.
 FIG. 203 + 204 **CAVE**. Presentazione dei luoghi e degli archivi di progetto.
 FIG. 205 **CAVE**. Presentazione dei luoghi e degli archivi di progetto. Dettaglio.
 FIG. 206 **CAVE**. Presentazione dei luoghi e degli archivi di progetto. Dettaglio archivio scoperto.
 FIG. 207 **CAVE**, Archivio Albe e Lica Steiner.
 FIG. 208 + 209 **CAVE**, Archivio Albe e Lica Steiner. Animazione immagini.

FIG. 210 **CAVE**, Archivio Albe e Lica Steiner. Animazione immagini.
 FIG. 211 **CAVE**, Dettaglio contenuti extra.
 FIG. 212 **CAVE**, Dettaglio slider - confronto tra bozzetto ed esecutivo.
 FIG. 213 **Navigazione mobile nel Cave**.
 FIG. 214 **Navigazione mobile nel Cave**. Dettaglio Filtri.
 FIG. 215 **Navigazione mobile nel Cave**. Dettaglio selezione archivio.
 FIG. 216 **Mappa 0, Lombardia**. Schema apertura.
 FIG. 217 **Mappa 0, Lombardia**. Fronte e retro aperti.
 FIG. 218 **Mappa 0, Lombardia**. Dettaglio.
 FIG. 219 **Mappa 0, Lombardia**. Fronte e retro aperti.
 FIG. 220 **Mappa 0, Lombardia**, Fronte.
 FIG. 221 **Mappa 0, Lombardia**, Retro.
 FIG. 222 **Mappe archivi**.
 FIG. 223 **Mappe archivi**, schema impaginato.
 FIG. 224 **Mappa 160**, Archivio Steiner.
 FIG. 225 + 226 **Mappa 160**, Archivio Steiner. Fronte e retro.
 FIG. 227 + 228 **Mappa 1**, Archivio Albini. Fronte e retro.
 FIG. 229 + 230 **Mappa 37**, Archivio Castiglioni. Fronte e retro.
 FIG. 231 + 232 **Mappa 103**, Archivio Magistretti. Fronte e retro.
 FIG. 233 + 234 **Mappa 126**, Archivio Muzio. Fronte e retro.
 FIG. 235 + 236 **Mappa 138**, Archivio Ponti. Fronte e retro.
 FIG. 237 + 238 **Mappa 139**, Archivio Portaluppi. Fronte e retro.
 FIG. 239 + 240 **Mappa 165**, Archivio Terragni. Fronte e retro.

- SCHEMA 1 **La teoria del pace layering applicata al museo**, (Mandelli, Resmini & Rosati, 2011).
- SCHEMA 2 **Scenari di fruizione, rapporto visitatore - museo in relazione alla tecnologia**.
- SCHEMA 3 **Scenari di fruizione non progressivi**.
- SCHEMA 4 **Fruizione culturale in relazione al corpo**.
- SCHEMA 5 **Gesti della presa**, analisi atteggiamenti.
- SCHEMA 6 **Brown, Novak-Leonard e Gilbride**, *schema dei possibili livelli di coinvolgimento del pubblico, rielaborazione, 2011*.
- SCHEMA 7 **Archivi in Lombardia**, soggetti conservatori e città.
- SCHEMA 8 **Analisi dei contenuti e dei percorsi di fruizione delle piattaforme online degli archivi lombardi**, legenda.
- SCHEMA 9 **Archivio Albini Franco**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 10 **Fondo Baldessari Luciano**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 11 **Archivio Borsani Osvaldo**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 12 **Archivio Bottoni Piero**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 13 **Archivio Trini Castelli Clino**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 14 **Archivio Castiglioni Achille**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 15 **Archivio Cattaneo Cesare**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 16 **Archivio Colombo Joe**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 17 **Archivio De Lucchi Michele**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 18 **Archivio De Vecchi Gabriele**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 19 **Archivio Fornasetti Piero**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 20 **Archivio La Pietra Ugo**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 21 **Archivio Magistretti Vico**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 22 **Archivio Mangiarotti Angelo**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 23 **Archivio Mendini Alessandro**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 24 **Archivio Ponti Gio**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 25 **Archivio Portaluppi Piero**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 26 **Archivio Rossi Aldo**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 27 **Archivio Sacchi Giovanni**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 28 **Archivio Sant'Elia Antonio**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 29 **Archivio Steiner Albe e Lica**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 30 **Archivio Strada Nanni**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 31 **Archivio Terragni Giuseppe**, grafico analisi del sito.
- SCHEMA 32 **Archivio De Pas, D'Urbino, Lomazzi**, grafico analisi.
- SCHEMA 33 **Archivio Casati Carlo**, grafico analisi.
- SCHEMA 34 **Analisi dei contenuti e dei percorsi di fruizione delle piattaforme online degli archivi lombardi**, grafico complessivo.
- SCHEMA 35 **Inventario sommario**, legenda.
- SCHEMA 36 **Unità archivistiche**, legenda.
- SCHEMA 37 **Sistema comunicativo**.

Schedature
e tabelle
prodotte per
la raccolta dei
contenuti

APPENDICE

N.	TIPOLOGIA	NOME	MESTIERE		SOGGETTO CONSERVATORE	ACCESSO	LUOGO	INDIRIZZO
1	Archivio	Albini Franco, Helg Franca	architettura design		Fondazione	libero	Milano	Via Bernardino Telesio 13
2	Archivio	Aneschi Giovanni	design		Privato	non accessibile		
3	Archivio	Angelini Luigi	architettura ingegneria		Biblioteca Civica Angelo Mai	libero	Bergamo	Piazza Vecchia 15
4	Archivio	Annoni Ambrogio	architettura		Politecnico di Milano - Archivi Storici	su appuntamento	Milano	Via Giuseppe Candiani 72
4b	Fondo	Annoni Ambrogio. Fondo Cantù	architettura		Cassa rurale ed artigiana di Cantù	su appuntamento	Cantù	Corso Unità d'Italia 11
5	Archivio	Arpesani Cecilio	architettura		Privato	su appuntamento		
6	Archivio	Arrighetti Arrigo	architettura		Archivio Storico Civico e Biblioteca Trivulziana	libero	Milano	Piazza Castello 1
7	Archivio	Asnago Mario - Vender Claudio	architettura		Privato	non accessibile	Seveso	Via Farga 22
8	Archivio	Asti Sergio	architettura design		Privato	non accessibile		
9	Archivio	Astori Antonia	design		Privato	su appuntamento	Milano	Via Rossini 3
10	Archivio	Aulenti Gae	architettura design		Privato	su appuntamento	Milano	Via Fiori Oscuri 3
11	Fondo	Bagatti Valsecchi Fausto e Giuseppe	architettura		Museo Bagatti Valsecchi	su appuntamento	Milano	Via Gesù 5
12	Fondo	Bagatti Valsecchi Pier Fausto	architettura		Museo Bagatti Valsecchi	su appuntamento	Milano	Via Gesù 5
13	Fondo	Baldessari Luciano	architettura design scenografia arti visive		CASVA - Centro di Alti Studi sulle Arti Visive del Comune di Milano	su appuntamento	Milano	Piazza Castello
13b	Archivio	Baldessari Luciano	architettura design scenografia arti visive		Politecnico di Milano	su appuntamento	Milano	Via Giovanni Durando 38A
14	Archivio	Banfi Gian Luigi	architettura		Privato	su appuntamento		
15	Archivio	Barbero Walter	architettura		Privato	su appuntamento	Bergamo	Via Ponchia 10
16	Archivio	Baroni Daniele	architettura design comunicazione		Privato	accesso limitato	Milano	Viale Giovanni Da Cermenate 70
17	Archivio	Bassanesi Varisco Tito	architettura design		Politecnico di Milano - DASTU	su appuntamento	Milano	via Bonardi 9
18	Fondo	Bassi Franco	comunicazione		Centro di documentazione sul Progetto comunicazione e Biblioteca Aiap - CDPG Aiap	su appuntamento	Milano	Via Amilcare Ponchielli 3
19	Fondo	BBPR	architettura		Privato	non accessibile	Milano	Via dei Chiostri 2
20	Archivio	Bega Melchiorre	architettura design		Privato	su appuntamento	Milano	Via Benedetto Marcello 20
21	Archivio	Bellini Mario	architettura design		Privato	accesso limitato	Milano	Via Borgonuovo 19
22	Archivio	Beltrami Luca	architettura		Privato	non accessibile	Milano	
22b	Raccolta	Beltrami Luca	architettura		Civico Gabinetto dei Disegni del Comune di Milano	non accessibile	Milano	Piazza Castello
22c	Raccolta	Beltrami Luca	architettura		Biblioteca d'Arte del Comune di Milano	libero con tessera	Milano	Piazza Castello
22d	Raccolta	Beltrami Luca	architettura		Civico Archivio Fotocomunicazione del Comune di Milano	libero	Milano	Piazza Castello
23	Fondo	Bendisoli Giacomo Attilio	architettura		Archivio di Stato di Brescia	libero	Brescia	Via Galileo Galilei 44
24	Raccolta	Beruto Cesare	architettura ingegneria		? Politecnico di Milano	su appuntamento	Milano	
25	Fondo	Besozzi Paolo	architettura ingegneria		Archivio di Stato di Varese	libero	Varese	Via Col di Lana 5
26	Raccolta	Boeri Cini	architettura design		Privato	su appuntamento	Milano	Via Gaetano Donizetti 4
27	Archivio	Bonfanti Ezio, Macchi Cassia Cesare, Porta Marco	architettura		Privato	su appuntamento	Milano	Via Monte Bianco 36
28	Archivio	Borachia Vittorio, Santi Carlo	architettura		Politecnico di Milano - DASTU	non accessibile	Milano	via Bonardi 9
29	Archivio	Borsani Osvaldo	architettura design		Privato	su appuntamento	Varedo	Via San Michele 1
30	Archivio	Bottoni Piero	architettura		Politecnico di Milano	su appuntamento	Milano	Via Giovanni Durando 38A

N.	TIPOLOGIA	NOME	MESTIERE		SOGGETTO CONSERVATORE	ACCESSO	LUOGO	INDIRIZZO
31	Fondo	Brambilla Luigi	architettura		Biblioteca capitolare "Paolo Angelo Ballerini"	su appuntamento	Seregno	Piazza Martiri della Libertà 6
32	Fondo	Cabiati Ottavio	architettura		Biblioteca capitolare "Paolo Angelo Ballerini"	su appuntamento	Seregno	Piazza Martiri della Libertà 6
33	Archivio	Caccia Dominioni Luigi	architettura design		Privato	su appuntamento		
34	Archivio	Canella Guido	architettura		Privato	non accessibile	Milano	
35	Fondo	Casati Carlo	architettura		Politecnico di Milano - Archivi Storici	su appuntamento	Milano	Via Giuseppe Candiani 72
36	Archivio	Castelli Ferrieri Anna	architettura design		Museo Kartell	su appuntamento	Noviglio	Via delle Industrie 3
37	Archivio	Castiglioni Achille	design architettura		Fondazione	libero	Milano	Piazza Castello 27
38	Archivio	Cattaneo Cesare	architettura		Archivio Cattaneo	su appuntamento	Cernobbio	Via Regina 43
39	Archivio	Ceccucci Carlo	architettura		Politecnico di Milano - Archivi Storici	su appuntamento	Milano	Via Giuseppe Candiani 72
40	Archivio	Cerasi Maurice	architettura		Privato	su appuntamento	Milano	
41	Fondo	Cereghini Mario	architettura		Pinacoteca Civica di Como	su appuntamento	Como	Via Armando Diaz 84
42	Archivio	Cerri Pierluigi, Colombo Alessandro	architettura design		Privato	su appuntamento	Milano	? Via Aurelio Saffi 25
43	Raccolta	Cesa Bianchi Paolo	architettura ingegneria		Veneranda Fabbrica del Duomo di Milano	su appuntamento	Milano	Via Carlo Maria Martini 1
44	Archivio	Chiodi Cesare	urbanistica ingegnere		Politecnico di Milano - Archivi Storici	su appuntamento	Milano	Via Giuseppe Candiani 72
45	Archivio	Ciagà Baran	architettura		Privato	su appuntamento	Bergamo	Via Francesco Nullo 32
46	Archivio	Citterio Antonio	architettura		Privato	non accessibile	Milano	
47	Archivio	Citterio Antonio, Viel Patricia and Partners	architettura design		Privato	non accessibile	Milano	Via Cerva 4
48	Archivio	Colombo Fausto	architettura urbanistica		Privato	su appuntamento	Milano	
49	Archivio	Colombo Joe	design architettura		Privato	su appuntamento	Milano	Via Lodovico Muratori 29
50	Archivio	Confalonieri Giulio	comunicazione		Privato	non accessibile	Milano	
51	Fondo	Coppola Silvio	architettura design comunicazione		Centro di documentazione sul Progetto comunicazione e Biblioteca Aiap - CDPG Aiap	su appuntamento	Milano	Via Amilcare Ponchielli 3
52	Archivio	Cortesi Angelo	architettura design		Privato	su appuntamento	Milano	Via Privata Maddalena Giudice Donadoni 10
53	Archivio	Crotti Sergio, Invernizzi Erica	architettura		Privato	su appuntamento	Milano	? Via Giovanni Battista Morgagni 5
54	Archivio	De Carli Carlo	architettura design		Politecnico di Milano - Archivi Storici	su appuntamento	Milano	Via Giuseppe Candiani 72
55	Archivio	De Lucchi Michele	design architettura		Privato	su appuntamento	Milano	Via Varese 15
56	Archivio	De Miranda Fabrizio	architettura ingegneria		Privato	su appuntamento	Milano	Via Carlo Pisacane 26
57	Archivio	De Pas Jonathan, D'Urbino Donato, Lomazzi Paolo	design architettura		CASVA - Centro di Alti Studi sulle Arti Visive del Comune di Milano	su appuntamento	Milano	Piazza Castello
58	Archivio	De Vecchi Gabriele	design		Privato	accesso limitato	Milano	
59	Archivio	Deganello Paolo	design architettura		Privato	su appuntamento	Milano	Via Gian Battista Tiepolo 30
60	Archivio	Di Giovanni Giuseppe	architettura ingegneria		Politecnico di Milano - DASTU	su appuntamento	Milano	via Bonardi 9
61	Fondo	Disertori Andrea	architettura design comunicazione		CASVA - Centro di Alti Studi sulle Arti Visive del Comune di Milano	su appuntamento	Milano	Piazza Castello
62	Archivio	Dodi Luigi	architettura		Politecnico di Milano - DASTU	non accessibile	Milano	via Bonardi 9
63	Archivio	Dradi Carlo	comunicazione		Privato	su appuntamento	Milano	
64	Fondo	Drugman Fredi	architettura		CASVA - Centro di Alti Studi sulle Arti Visive del Comune di Milano	non accessibile	Milano	Piazza Castello
65	Archivio	Duca Belisario	architettura		Privato	non accessibile	Milano	

N.	TIPOLOGIA	NOME	MESTIERE		SOGGETTO CONSERVATORE	ACCESSO	LUOGO	INDIRIZZO
66	Archivio	Edallo Amos	architettura urbanistica		Privato	su appuntamento	Crema	
67	Archivio	Favini Aldo Pio	architettura ingegneria		Politecnico di Milano - Archivi Storici	su appuntamento	Milano	Via Giuseppe Candiani 72
68	Archivio	Feraboli Celeste	architettura		Privato	su appuntamento	Cremona	
69	Archivio	Figini Luigi	architettura arti visive		Privato	non accessibile	Milano	Via E. Perrone di San Martino 3
70	Fondo	Fiocchi Mino	architettura design		SiMUL - Sistema Museale Urbano Lecchese	su appuntamento	Lecco	Via don Guanella 1
71	Fondo	Formenti Cesare	architettura design		Abbazia San Benedetto	su appuntamento	Seregno	Via Stefano da Seregno 100
72	Archivio	Fornasetti Piero	design arti visive		Privato	su appuntamento	Milano	Corso Venezia 21A
73	Archivio	Freyrie Enrico	architettura		Privato	su appuntamento	Milano	
74	Archivio	Frigerio Federico	architettura		Biblioteca Comunale di Como	su appuntamento	Como	Piazzetta Venosto Lucati 1
75	Archivio	Frisia Elio	architettura ingegneria		Politecnico di Milano - Archivi Storici	su appuntamento	Milano	Via Giuseppe Candiani 72
76	Archivio	Fronzoni Angiolo Giuseppe	design comunicazione		Privato	non accessibile	Milano	
77	Archivio	Gambini Silvio	architettura		Biblioteca Comunale di Busto Arsizio	su appuntamento	Busto Arsizio	Via Paolo Camillo Marliani 7
78	Archivio	Gambirasio Giuseppe	architettura		Privato	su appuntamento	Bergamo	Via Ezio Zambianchi 3
79	Archivio	Gaudenzi Carlo	architettura ingegneria		Privato	su appuntamento	Cremona	Viale Po 6
80	Archivio	Gecchelin Bruno	design		Privato	non accessibile	Milano	Via Desiderio da Settignano 9
81	Archivio	Gentili Tedeschi Eugenio	architettura design		Archivi di Stato di Milano	libero	Milano	via Senato 10
82	Archivio	Gentilini Giovanni	architettura		Privato	su appuntamento	Cremona	Viale Trento e Trieste 31
83	Archivio	Geranzani Pietro	design comunicazione		Privato	accesso limitato	Milano	
84	Fondo	Gnecchi-Ruscone Francesco	architettura		CASVA - Centro di Alti Studi sulle Arti Visive del Comune di Milano	su appuntamento	Milano	Piazza Castello
85	Fondo	Grassi Giulio - Brebbia Cesare, Brebbia Ugo	architettura ingegneri		Privato	accesso limitato	Saronno	
86	Archivio	Grassi Liliana	architettura		Politecnico di Milano - Archivi Storici	su appuntamento	Milano	Via Giuseppe Candiani 72
87	Archivio	Gregotti Associati	architettura design comunicazione		CASVA - Centro di Alti Studi sulle Arti Visive del Comune di Milano	su appuntamento	Milano	Piazza Castello
88	Archivio	Gregotti Vittorio, Meneghetti Lodovico, Stoppino Giotto	architettura design		CASVA - Centro di Alti Studi sulle Arti Visive del Comune di Milano	su appuntamento	Milano	Piazza Castello
89	Collezione	Greppi Giovanni	architettura		Fondazione Dalmine	su appuntamento	Dalmine	Piazza Caduti 6 Luglio 1944 1
90	Archivio	Grignani Franco	comunicazione		Privato	non accessibile	Milano	
91	Archivio	Guarneri Libero	architettura		Privato	su appuntamento	Cremona	
92	Associazione	Iliprandi Giancarlo	comunicazione		Privato	su appuntamento	Milano	via Vallazze 63
93	Archivio	Invernizzi Sergio	architettura		Privato	su appuntamento	Bergamo	Viale Vittorio Emanuele II 27
94	Archivio	King Perry, Miranda Santiago	design architettura		Privato	su appuntamento	Milano	Via Ausonio 5
95	Archivio	La Pietra Ugo	architettura design arti visive		Privato	su appuntamento	Milano	Via Guercino 7
96	Archivio	Lanzani Paola	architettura design		Biblioteca del Progetto - Triennale di Milano	su appuntamento	Milano	Viale Emilio Alemagna 6
97	Archivio	Latis Vito, Latis Gustavo	architettura		Privato	accesso limitato	Milano	
98	Archivio	Lingeri Pietro	architettura		Privato	accesso limitato	Milano	Via Giuseppe Sacchi 12
99	Archivio	Locati Sebastiano Giuseppe	architettura		DICAr - Dipartimento di Ingegneria Civile ed Architettura - Università degli Studi di Pavia	non accessibile	Pavia	Via Adolfo Ferrata 3
100	Archivio	Lomazzi Giovanni, Lomazzi Mario	artisti		Biblioteca d'Arte del Comune di Milano	libero con tessera	Milano	Piazza Castello

N.	TIPOLOGIA	NOME	MESTIERE		SOGGETTO CONSERVATORE	ACCESSO	LUOGO	INDIRIZZO
101	Fondo	Longoni Giorgio	architettura design		Politecnico di Milano - Archivi Storici	su appuntamento	Milano	Via Giuseppe Candiani 72
101b	Archivio	Longoni Giorgio	architettura design		Privato	su appuntamento	Milano	
102	Archivio	Lupi Italo	architettura design comunicazione		Privato	accesso limitato	Milano	Via Privata Giovanni Ventura 3
103	Archivio	Magistretti Vico	architettura design		Fondazione	libero	Milano	Via Conservatorio 20
104	Fondo	Majnoni d'Intignano Achille	architettura		Archivio Storico Civico e Biblioteca Trivulziana	libero	Milano	Piazza Castello 1
105	Archivio	Mangiarotti Angelo	architettura design		Privato	su appuntamento	Milano	Viale Coni Zugna 43
106	Archivio	Mantero Enrico	architettura		Privato	non accessibile	Cernobbio	
107	Archivio	Mantero Gianni	architettura		Privato	non accessibile	Cernobbio	
108	Archivio	Manzù Pio	design		GAMEC Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo	accesso limitato	Bergamo	Via San Tomaso 53
109	Archivio	Marcolli Attilio	architettura design comunicazione		Privato	non accessibile	Arcore	
110b	Fondo	Mariani Attilio	architettura		Politecnico di Milano - DASTU	su appuntamento	Milano	via Bonardi 9
110	Archivio	Mariani Attilio	architettura		Privato	su appuntamento	Milano	
111	Archivio	Mattioni Luigi	architettura		Privato	su appuntamento	Milano	
112	Fondo	Mazzucotelli Alessandro	arti visive		Civica Raccolta delle Stampe Achille Bertarelli del Comune di Milano	su appuntamento	Milano	Piazza Castello 1
113	Archivio	Meda Alberto	design		Privato	accesso limitato	Milano	Via Savona 97
114	Archivio	Melioli Fulvio	architettura		Privato	accesso limitato	Cremona	
115	Fondo	Mellini Alessandro	design architettura		Biblioteca del Progetto - Triennale di Milano	su appuntamento	Milano	Viale Emilio Alemagna 6
115b	Archivio	Mellini Alessandro e Francesco	design architettura		Privato	su appuntamento	Milano	Via Sannio 24
116	Archivio	Meneghetti Lodovico	architettura design		Privato	su appuntamento	Milano	
117	Archivio	Milani Armando	comunicazione		Privato	su appuntamento	Milano	Via Lambro 7
118	Archivio	Minali Alessandro	architettura		Politecnico di Milano - DASTU	su appuntamento	Milano	via Bonardi 9
119	Archivio	Monestiroli Antonio	architettura		Privato	su appuntamento	Milano	Via Gabrio Serbelloni 11
120	Fondo	Mongiardino Renzo	architettura scenografia		Civica Raccolta delle Stampe Achille Bertarelli del Comune di Milano	su appuntamento	Milano	Piazza Castello 1
121	Archivio	Monti Gianemilio, Pietro e Anna	architettura		Politecnico di Milano - Archivi Storici	non accessibile	Milano	Via Giuseppe Candiani 72
122	Archivio	Monzini Rosanna	architettura		Privato	su appuntamento	Milano	Via Cappuccio 17
123	Archivio	Morisi Roberto	architettura		Privato	non accessibile	Milano	
124	Archivio	Morone Alberto	architettura urbanistica		Privato	accesso limitato	Milano	
125	Archivio	Mucchi Gabriele	architettura design arti visive		Politecnico di Milano - Archivi Storici	su appuntamento	Milano	Via Giuseppe Candiani 72
126	Archivio	Muzio Giovanni	architettura		Privato	su appuntamento	Milano	Via Barbavara 7
127	Archivio	Muzio Virginio	architettura		Biblioteca Civica Angelo Mai	libero	Bergamo	Piazza Vecchia 15
128	Archivio	Negri Ilio	comunicazione		Centro di documentazione sul Progetto comunicazione e Biblioteca Aiap - CDPG Aiap	su appuntamento	Milano	Via Amilcare Ponchielli 3
129	Archivio	Nicolin Pierluigi	architettura		Privato	accesso limitato	Milano	Via Santa Marta 19
130b	Fondo	Noorda Bob	comunicazione		Centro di documentazione sul Progetto comunicazione e Biblioteca Aiap - CDPG Aiap	su appuntamento	Milano	Via Amilcare Ponchielli 3
130	Archivio	Noorda Bob	comunicazione		Privato	su appuntamento	Milano	
131	Fondo	Paravicini Tito Vespasiano	architettura		Biblioteca Ambrosiana di Milano	libero	Milano	Piazza Pio XI 2

N.	TIPOLOGIA	NOME	MESTIERE		SOGGETTO CONSERVATORE	ACCESSO	LUOGO	INDIRIZZO
132	Fondo	Parisi Ico	design architettura		Pinacoteca Civica di Como	su appuntamento	Como	Via Armando Diaz 84
133	Archivio	Perogalli Carlo	architettura		Politecnico di Milano	su appuntamento	Milano	Via Giovanni Durando 38A
134	Raccolta	Pestagalli Giuseppe	architettura		Veneranda Fabbrica del Duomo di Milano	su appuntamento	Milano	Via Carlo Maria Martini 1
135	Archivio	Pica Agnoldomenico	architettura		Politecnico di Milano	su appuntamento	Milano	Via Giovanni Durando 38A
136	Archivio	Pintori Giovanni	comunicazione		Privato	accesso limitato	Legnano	
137	Archivio	Pizzigoni Giuseppe	architettura		Biblioteca Civica Angelo Mai	libero	Bergamo	Piazza Vecchia 15
138	Archivio	Ponti Gio, Studio Ponti - Fornaroli - Rosselli	architettura design		Privato	su appuntamento	Milano	Via Drezza 49
139	Archivio	Portaluppi Piero	architettura		Fondazione	su appuntamento	Milano	Via Morozzo della Rocca 5
140	Archivio	Priori Luigi	architettura		Privato	non accessibile	Cremona	
141	Fondo	Quarti Eugenio e Mario	artigiani design		Civica Raccolta delle Stampe Achille Bertarelli del Comune di Milano	su appuntamento	Milano	Piazza Castello 1
142	Archivio	Raboni Fulvio	design architettura		Privato	su appuntamento	Milano	
143	Archivio	Raggi Franco	architettura design		Privato	su appuntamento	Milano	Via Savona 97
144	Fondo	Ramponi Fiorenzo	architettura design		CASVA - Centro di Alti Studi sulle Arti Visive del Comune di Milano	su appuntamento	Milano	Piazza Castello
145	Archivio	Reggio Gian Luigi	architettura urbanistica		Privato	non accessibile	Golasecca	Via Monte Tabor 9
146	Archivio	Rimini Alessandro	architettura arti visive		Privato	su appuntamento	Milano	
147	Archivio	Rossi Aldo	architettura design		Fondazione	su appuntamento	Milano	Viale Ungheria 24
148	Archivio	Sacchi Giovanni	design modellistica		Comune di Sesto San Giovanni, Fondazione ISEC	libero	Sesto San Giovanni	Via Adeodato Bossi 17
149	Archivio	Sambonet Roberto	design comunicazione arti visive		CASVA - Centro di Alti Studi sulle Arti Visive del Comune di Milano	non accessibile	Milano	Piazza Castello
150	Fondo	Sant'Elia Antonio	architettura		Pinacoteca Civica di Como	su appuntamento	Como	Via Armando Diaz 84
151	Archivio	Santachiara Denis	design		Privato	accesso limitato	Milano	Alzaia Naviglio Grande 156
152	Archivio	Sarfatti Gino	design		Privato	accesso limitato	Milano	
153	Archivio	Savoldi Angelo	architettura		Musei Civici del Comune di Pavia	su appuntamento	Pavia	Viale XI Febbraio 35
154	Archivio	Scaglia Alessandro	architettura		Privato	su appuntamento	Cremona	
155	Fondo	Secchi Luigi Lorenzo	architettura		Politecnico di Milano - Archivi Storici	su appuntamento	Milano	Via Giuseppe Candiani 72
156	Archivio	Secondi Amilcare	architettura ingegneria		Privato	su appuntamento	Bergamo	Via Giuseppe Verdi 12
157	Archivio	Songa Arturo	arti visive scenografia		Privato	su appuntamento	Milano	
158	Archivio	Sonzogni Vittorio	architettura		Privato	su appuntamento	Bergamo	Via Costituzione 23
159	Archivio	Sottsass Ettore Junior	design		Privato	non accessibile	Milano	Via Pontaccio 19
160	Archivio	Steiner Albe, Covo Steiner Lica	comunicazione		Politecnico di Milano - Archivi Storici	su appuntamento	Milano	Via Giuseppe Candiani 72
160b	Fondo	Steiner Albe, Covo Steiner Lica	comunicazione		Privato	su appuntamento	Milano	viale Elvezia 18
161	Archivio	Stoppino Giotto	architettura design		Privato	accesso limitato	Milano	
162	Archivio	Strada Nanni	design		Privato	su appuntamento	Milano	
163	Fondo	Stroppa Mario	architettura design arti visive		Comune di Pandino	su appuntamento	Pandino	
163b	Archivio	Stroppa Mario	architettura design arti visive		Privato	non accessibile	Milano	
164	Archivio	Suardo Ernesto	architettura		Privato	su appuntamento	Chiuduno	Via Montebello 3
165	Archivio	Terragni Giuseppe	architettura		Privato	su appuntamento	Como	Viale Sinigaglia 1

N.	TIPOLOGIA	NOME	MESTIERE		SOGGETTO CONSERVATORE	ACCESSO	LUOGO	INDIRIZZO
166	Fondo	Terzaghi Mario, Magnaghi Augusto	architettura		CaSVA - Centro di Alti Studi sulle Arti Visive del Comune di Milano	su appuntamento	Milano	Piazza Castello
167	Archivio	Tintori Silvano	architettura		Privato	su appuntamento	Milano	
168	Archivio	Tovaglia Pino	comunicazione		Privato	su appuntamento	Milano	
169	Archivio	Trini Castelli Clino	design arti visive		Privato	su appuntamento	Milano	Via Goito 7
170	Archivio	Turchi Daniele	comunicazione		Centro di documentazione sul Progetto comunicazione e Biblioteca Aiap - CDPG Aiap	su appuntamento	Milano	Via Amilcare Ponchielli 3
171	Archivio	Uslenghi Renato	architettura ingegneria		Privato	non accessibile	Como	
172	Raccolta	Vandoni Giuseppe	architettura		Veneranda Fabbrica del Duomo di Milano	su appuntamento	Milano	Via Carlo Maria Martini 1
173	Archivio	Vercelloni Virgilio	architettura		CaSVA - Centro di Alti Studi sulle Arti Visive del Comune di Milano	su appuntamento	Milano	Piazza Castello
174	Archivio	Vigo Nanda	design architettura		Privato	non accessibile	Milano	Via Gorani 8
175	Raccolta	Zacchi Adolfo	architettura		Veneranda Fabbrica del Duomo di Milano	su appuntamento	Milano	Via Carlo Maria Martini 1
176	Archivio	Zenoni Giorgio	architettura		Privato	su appuntamento	Bergamo	Via Adeodato Bossi 17
177	Raccolta	Zorzi Silvano	architettura ingegneria		Politecnico di Milano - Archivi Storici	su appuntamento	Milano	Via Giuseppe Candiani 72

Eccomi qui, dopo tre anni, a scrivere nuovamente una pagina di ringraziamenti che chiude un'altra tappa importante del mio percorso universitario e della mia vita.

Parto da voi, la mia super famiglia, mamma e Tommy. Mamma, grazie per avermi super sostenuta in tutte le scelte, per avermi supportato, per tutte quelle volte in cui la notte mi dicevi di andare a dormire e riposare un po' dopo tante ore davanti al computer; per aver letto e riletto questa tesi, scovando tutti gli errori di battitura (ormai la sai meglio di me!). Grazie per questi anni in cui non sei stata solo mamma ma anche papà, in cui da sola ti sei rialzata e sei andata avanti... ma ricorda che non sei sola, ci siamo sempre io e quel testardo fratellino! Tommy, grazie perché mi appoggi sempre, nelle idee e nelle cose che faccio. Sei davvero il fratello migliore del mondo. E visto che siamo una piccola ma grande family allargata, grazie di cuore anche a voi, Dany e Nichi. Dany grazie per i consigli e per sapermi sempre supportare (e sopportare). Infine, grazie a Paola, perché insieme a Tommy mi sapete sempre far ridere e divertire.

Ringrazio di cuore la mia relatrice. Cara professoressa Daniela Calabi, grazie per avermi proposto questo lavoro di tesi, per esser sempre stata disponibilissima e per aver saputo consigliarmi sulla strada da prendere. Grazie per aver creduto insieme a me in questo progetto e per averlo condiviso con altri docenti; è stato per me segno di gratitudine.

Grazie ad Anna Steiner, correttrice di questa tesi. Grazie per la disponibilità dimostrata fin dal primo giorno in Archivio; per aver creduto nell'idea e per aver supportato e contribuito a questo progetto.

Grazie a Mirko Gelsomini e Martino Zinzone per avermi mostrato lo spazio del CAVE nel laboratorio EDME, descrivendomi dettagliatamente ogni tecnologia ed ogni possibile sviluppo dello spazio, e grazie per i preziosi consigli.

Ed ora a tutti voi super amici, va il mio grazie affettuoso!

Giuly, Michi e Veri, grazie per la vostra amicizia sincera, per esserci sempre da anni! E grazie alle new entry del gruppo Gaia e Fedè! Insieme abbiamo passato quest'ultimo anno vivendo momenti stupendi, emozionati e divertenti allo stesso tempo. Negli ultimi mesi, distanti ma vicine, con i buongiorissimi, tra risate e chiamate Skype boicottate, abbiamo pure imparato a fare il pane!
...in quali terme mi porterete dopo questa laurea?

Grazie anche ai vostri partners, Benni, Kikko, Mauro e Pietro, per le cene passate in compagnia e per quelle che verranno!

Grazie Sari per la nostra amicizia speciale; anche se non ci vediamo o sentiamo tutti i giorni, possiamo contare sul nostro affetto e sostegno reciproco!

Gio, Richi, Busna, Dea e Giuly, Gian e Giorgia, Gnagno e Rosy, Paolo, Ricky e Vale, grazie per tutte le nostre serate in compagnia!

Grazie Nico, per aver sempre creduto nei miei progetti, per averli condivisi con me e per tutte quelle volte in cui, nonostante i mille impegni, avevi sempre un momento per scrivermi e chiedermi come stavo o per propormi un caffè in compagnia.

Grazie a miei boss, Omar e Mirco, i miei super tipografi e stampatori di fiducia. Grazie per aver accettato la mia proposta e per avermi sopportato per mesi durante il mio tirocinio. È stata un'esperienza davvero produttiva e mi ha permesso di conoscere nuove cose sulla stampa e sulla carta. Grazie per avermi permesso di stampare una piccola parte di questo progetto, nonostante il momento difficile delle ultime settimane. Tranquilli, per ora siete scampati alla stampa di questo volume, ma appena si potrà sarò subito da voi!

Grazie ai miei compagni di percorso, Miriam, Andrea, Priscilla e Marco. Grazie per aver condiviso con me l'ultimo anno di università, per le nostre giornate passate insieme che parevano infinite e per gli ottimi risultati che insieme abbiamo raggiunto.

Grazie a tutti i ragazzi di Libera, ai compagni di Cantù Rugiada e al gruppo della mensa di solidarietà. Tre gruppi così diversi ma in cui mi sono sempre sentita voluta bene.

Grazie Bice e Mario, per la vostra dolce ospitalità delle ultime settimane; tra una tinteggiata e una partita di burraco mi sono sentita accolta come a casa.

Last but not least, grazie Lole!

Grazie per avermi aiutato in questo progetto, offrendomi sempre la tua mano e il tuo supporto. Grazie per tutti questi anni insieme, per esser sempre stato al mio fianco nei momenti belli e in quelli meno belli, per aver creduto in me ogni giorno, incoraggiandomi a dare sempre il massimo. Sei il mio compagno di vita, il mio migliore amico. Ti amo.

*Grazie!
Bea*

