

MEMORIE D'IMPRESA, LUOGHI E CULTURE: INTERFACCE GENERATIVE E DISPOSITIVI ESTESI PER RISIGNIFICARE IL MADE IN ITALY

Daniela Anna Calabi, Benedetta Bellucci, Mario Bisson, Stefania Palmieri

In memoria del Made in Italy

Il marchio Made in Italy racchiude una connessione profonda tra produzioni materiali e intellettuali e i loro luoghi d'origine, legando la creatività dei territori ai valori simbolici di qualità, stile e tradizione. La produzione italiana, riconosciuta a livello internazionale per inventiva e innovazione, è da sempre sinonimo di eccellenza, soprattutto nel design. Il cosiddetto *country-of-origin effect* continua a orientare la percezione globale, anche se spesso veicolato da narrazioni estetizzanti che prediligono atmosfere bucoliche o immagini monumentali, occultando i veri contesti produttivi. In realtà, molte manifatture sorgono nelle periferie urbane o in aree industriali e portuali, dove emergono anche contraddizioni sociali ed ecologiche.

Il branding tende a ridisegnare l'immagine dei territori, trasformandoli in scenari pittoreschi costruiti sui segni della tradizione, pronti all'uso. Tuttavia, l'immaginario che il marchio attiva risulta spesso disallineato rispetto a filiere produttive globalizzate e delocalizzate. In questa distanza si apre uno spazio fertile: considerando il rapporto tra territori, memorie e patrimoni conservati negli archivi e nei musei d'impresa, il design della comunicazione può attivare narrazioni geolocalizzate, radicate, contemporanee e socialmente orientate. Così il Made in Italy può restituire visibilità ai valori e ai luoghi originari, raccontando storie produttive e aspirazioni comunitarie, valorizzando al tempo stesso identità e alterità locali.

Questo capitolo propone quindi un paradigma di riconnessione fra memorie industriali e luoghi effettivi, rendendo percepibili le atmosfere dei territori e le loro trasformazioni attraverso narrazioni situate e verificabili. Si tratta di integrare memorie orali e scritte, documenti, artefatti materiali e immateriali in reti di "archivi relazionali", stratificati e accessibili tramite

interfacce generative. In questo modo si auspica sia possibile attivare una relazione multilivello, coerente e inclusiva, tra realtà territoriali e Made in Italy.

Il paesaggio produttivo italiano, infatti, è storicamente condiviso da una rete di piccole e medie imprese che hanno dato vita a pratiche comunicative, tradizioni progettuali simili e geografie culturali condivise e profondamente radicate nei territori. I distretti industriali hanno avuto un ruolo decisivo nello sviluppo del Bel Paese proprio grazie ai legami con i luoghi naturali e urbani, diventando volano di coesione sociale e culturale (BECATTINI, 1998). Questi distretti hanno prosperato attraverso una vera e propria specializzazione flessibile: imprese interdependenti capaci di riorientare rapidamente produzione e competenze, costruendo stabilità locale tramite regole condivise, coordinamento e competizione, basata su qualità e innovazione, alternativa alla produzione di massa (PIORE & SABEL, 1984).

Oggi, di fronte a innovazioni tecnologiche rapide, tensioni geopolitiche e filiere globalizzate, progettare la comunicazione dei territori significa tenere insieme sostenibilità dei messaggi, memorie e valorizzazione. Vuol dire lavorare su reti di attori, dati e luoghi per superare rappresentazioni parziali e stereotipate, promuovendo consapevolezze situate e rafforzando legami intergenerazionali e interculturali, a beneficio del Made in Italy.

In quest'ottica, parlare di "de-archiviazione" (BERRY, 2017) significa spostare l'attenzione dall'oggetto conservato al processo di riattivazione della memoria, ricollocandola nei luoghi a cui è legata. L'archivio diventa così un'interfaccia-ambiente che abilita esplorazioni situate, ricombinazioni e riusi: uno spazio plastico, dinamico e permeabile, in cui i materiali si aprono a letture parziali e d'insieme. Si configura come mappa dialogica, capace di far emergere connessioni inattese tra elementi distanti nel tempo e nello spazio, abilitando percorsi non lineari e contestuali. Da semplice strumento di conservazione, l'archivio fisico si confronta con la possibilità di diventare un dispositivo per l'attualizzazione delle memorie, aperto, vissuto e partecipato.

Negli ambienti digitali questo processo è ancora più evidente: l'archivio online assume sempre più una forma relazionale, orientata ad attivare narrazioni e nuove connessioni tra dati. Ridefinendo le modalità di accesso al patrimonio culturale, ogni archivio territoriale può contribuire a risignificare il Made in Italy;

come? In primo luogo superando la prassi comunicativa che tende a identificare le produzioni in scenari paesaggistici generici e stereotipati, privi di legami reali con i luoghi di produzione.

Il design, in questo scenario, propone una rilettura degli archivi, identificando in essi un ruolo nuovo: quello di mediatori relazionali, di interfacce capaci di gettare ponti tra culture sociali e di immergere l'utente in una realtà storicizzata e documentata. L'urgenza di questa prospettiva è evidente nel caso delle memorie d'impresa e della promozione del Made in Italy, affinché la percezione del marchio possa essere aggiornata superando gli stereotipi.

Le interfacce digitali degli archivi d'impresa si orientano a diventare "dispositivi traduttivi" (BAULE & CARATTI, 2016, p. 18) e "soglie peritestuali" (BAULE, 2012, p. 13): definiscono l'accesso alla storia delle produzioni e dei luoghi, accolgono e orientano l'esperienza. Nei plurimi modi dell'ospitalità, rivolti al fruitore-lettore che approda in un mondo sconosciuto (BAULE, 2012, p. 18), risiede anche il potenziale progettuale di una comunicazione attualizzata; le scelte progettuali rendono visibili strutture latenti, suggeriscono percorsi e promuovono relazioni attive tra i patrimoni culturali territoriali e chi li attraversa.

Come osserva Breakell:

Cummings and Lewandowska make the following distinction between an archive and a collection [...] An archive designates a territory – and not a particular narrative. The material connections contained are not already authored as someone's – for example, a curator's – interpretation, exhibition or property; it's a discursive terrain. Interpretations are invited and not already determined [...]¹ (BREAKELL, 2008, p. 5).

La rilettura del territorio, e delle storie industriali che emergono dagli archivi, possono essere restituite in forme dialogiche contestuali, plurali e aperte, il cui senso non è predefinito: si costruisce nell'incontro tra narrazioni, luoghi e culture, valorizzando le complesse identità del Made in Italy.

Il design per l'accesso alla memoria: stato dell'arte

José Luis Brea (2007) osserva come, con la diffusione delle tecnologie digitali, i contenitori di memorie culturali subiscano

una trasformazione radicale: da archivi finalizzati alla conservazione e al recupero del passato, diventano *memorie di processo* orientate al presente, alla connessione e alla produzione di nuovo sapere in rete. Si definisce il passaggio dalla *ROM-Culture* (*Read-Only Memory*), che accumula e sedimenta memorie, alla *RAM-Culture* (*Random Access Memory*), in cui la memoria opera in tempo reale e genera relazioni. La memoria non si limita a conservare tracce nei depositi preposti, ma produce connessioni, abilitando nuove forme di fruizione e significati delocalizzati, disseminati in contesti diversi da quelli originari.

Poiché il riferimento al luogo d'origine attribuisce al documento un valore indicale e lo radica in un contesto concreto, localizzare le provenienze si consolida come un passaggio urgente e necessario sul piano semantico, prima che culturale. Urgente per l'enorme e interessante quantità di informazioni che si articola intorno alla geografia dei luoghi; necessario per comprendere autori e documenti storici, contesti e vicende tramandate. Senza questa rimessa a terra si rischia l'appiattimento dei significati.

Con questa prospettiva è chiaro come l'archivio non possa considerarsi un deposito neutro, quanto piuttosto una mappa implicita sottesa ai materiali che conserva (BAULE, 2018, p. 13). Ogni fondo documentale costituisce già una cartografia latente, che localizza avvenimenti e restituisce atmosfere storiche o contemporanee: custodisce tracciati di provenienza, rotte d'uso e relazioni tra soggetti e contesti che attendono di essere esplicitati. L'archivio, dunque, più che un "dove" statico è un sistema spaziale, fatto di legami che organizzano la circolazione dei segni nel tempo.

Nel regime RAM di Brea la memoria "fluisce" e il legame con i luoghi si dissolve. Al contrario, negli ultimi vent'anni molti archivi hanno dimostrato di superare lo scopo conservativo e di accumulazione, aprendosi a logiche di rielaborazione e relazione. Testi, immagini, dati e testimonianze, eterogenei per natura, chiedono tutti di essere resi accessibili attraverso modalità non lineari, ricombinabili e georeferenziate. In questo senso i luoghi, con il loro portato di memorie, possono riconnettersi «a quei materiali che avevano contribuito a generare, a quelle testimonianze che appartengono loro di diritto» (BAULE, 2018, p. 11).

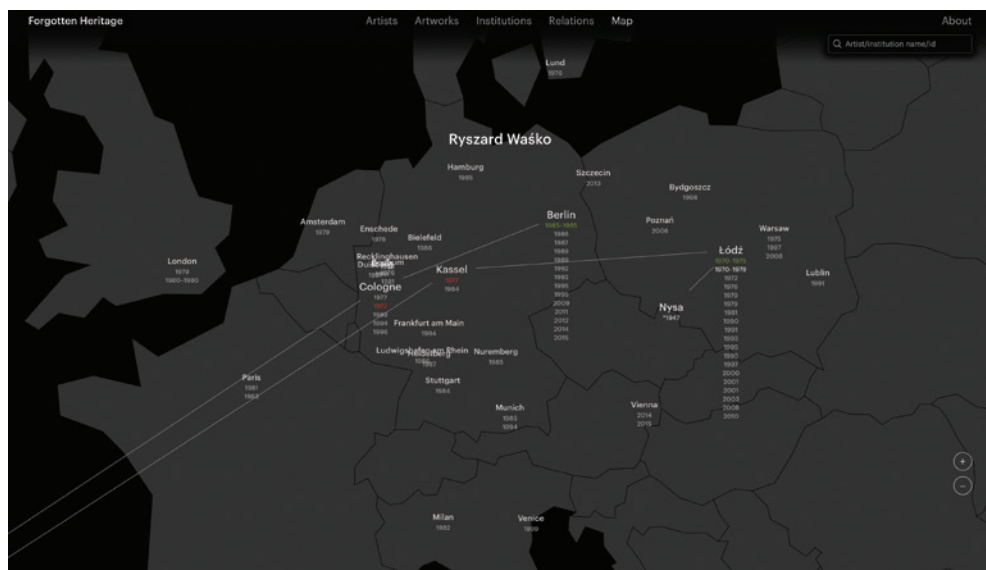
Si può quindi dire che la relazione tra memoria e territorio non riguarda solo le identità collettive generate dall'abitare del-

le generazioni, ma si estende ai materiali conservati negli archivi industriali. In questi, la localizzazione, le esposizioni e le produzioni di filiera hanno plasmato l'assetto sociale di interi distretti. Tale appartenenza rimanda al concetto di "spazializzazione della memoria" teorizzato da Bertrand Westphal (2007), che invita a considerare la memoria non come entità astratta, ma come dimensione radicata nei luoghi e nelle loro trasformazioni.

In questo quadro, il design della comunicazione offre un contributo specifico attraverso il progetto di "interfacce del territorio": dispositivi che, grazie a sistemi di rappresentazione e mappatura, sperimentano formati comunicativi capaci di funzionare come link al ricordo (BAULE, 2018). Il design delle interfacce dedicate al racconto dei luoghi si propone di consentire esplorazioni libere, anche non lineari, di documenti e paesaggi culturali; e poiché i territori sono ad alta densità informativa, la ricerca non può ridursi a un mero scambio domanda/risposta. Diventa necessario dotarsi di strumenti capaci di sostenere la navigazione, favorire il confronto, stimolare la rinegoziazione dei significati e aprire nuove traiettorie interpretative.

Marchionini (2006) ricorda come, nelle interfacce rivolte alla cultura umanistica, sia essenziale distinguere tra attività di ricerca e processo di comprensione. Limitarsi a risultati puntuali non è sufficiente: occorre che i dispositivi digitali offrano la possibilità di confrontare tracce parallele, far emergere discontinuità e molteplicità di punti di vista (storici, sociali, politici) che sono inevitabilmente complessi perché georiferiti. Servono dunque "interfacce generose" (WHITELAW, 2015) che rendano visibili scala, ricchezza e relazioni delle collezioni digitali, incoraggiando la navigazione, l'esplorazione, e che valorizzino la serendipità come modalità di scoperta (AHPINE, RENDERS & VIAUD, 2009).

Come sottolinea Johanna Drucker (2014, p. 65), il design delle interfacce che agiscono tra memoria e territorio dovrebbe evolvere da una concezione di mera "rappresentazione" a una concezione "generatrice di conoscenza". In questa ottica, la localizzazione su mappe cartografica e la prossimità spaziale non sono considerabili come semplici criteri di ordinamento: sono strumenti che producono senso, attraverso relazioni visive e topologiche.

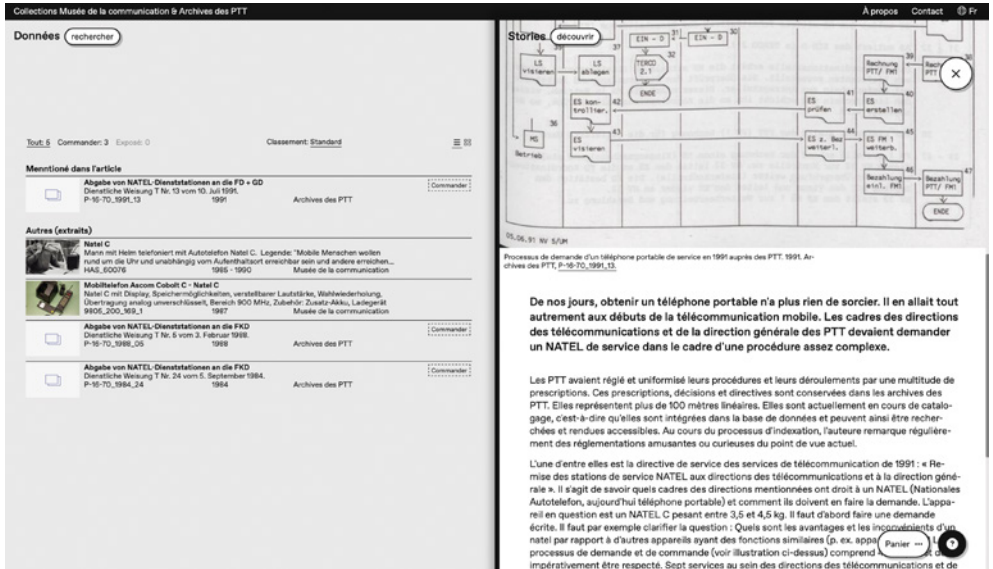


Diversi archivi digitali mostrano concretamente la varietà dei modelli possibili. *Forgotten Heritage*², ad esempio, combina la navigazione delle opere censite con timeline interattive multilivello le quali, cioè, ricostruiscono i legami tra biografie autoriali, attività espositive, collaborazioni istituzionali e opere prodotte. Vi si affiancano visualizzazioni relazionali su mappa cartografica utili, in questo caso specifico, a monitorare la diffusione dell'avanguardia artistica dell'Est in Europa. *Oculi Mundi*³ propone timeline e glossari visualizzabili in ambienti tridimensionali, arricchiti da immagini interattive che favoriscono esplorazioni libere. Sia *L'Archives des PPT*⁴ del Musée de la Communication di Berna sia *All Light Expanded*⁵ offrono invece una navigazione parallela su due sezioni verticali, tra contenuti discorsivi o tematici.

Queste tipologie di navigazione si possono collegare alle intuizioni di Bates (2007) sulle sequenze esplorative e al concetto di *parallax* di Drucker (2013), che esplorano prospettive multiple e letture non univoche, confermando la centralità del progetto di design della comunicazione per il territorio.

Dunque, non si tratta di rappresentare dati e documenti, ma di costruire esperienze culturali per superare lo stereotipo narrativo e la banalizzazione, attraverso la valorizzazione delle memorie e delle relazioni.

1. Schermata dal database digitale Forgotten Heritage nella sezione "map". Iniziativa della Arton Foundation (www.fundacjaarton.pl) all'interno del programma Creative Europe. Contenuti: ©Arton Foundation. Concept e design: ©2018 Plural (<https://www.forgottenheritage.eu/artists>).



2. Schermata tratta della piattaforma digitale dell'Archives des PPT e Musée de la communication (BE). Concept e redazione: Musée de la communication; Archives des PPT; métraux&; A/V&T. Design e programmazione: A/V&T; Zazuko (<https://mfk.rechercheonline.ch/fr/welcome>).

Memorie, geografie, atmosfere e algoritmi per risignificare il Made in Italy

Come ricordato, per “de-archiviazione” (BERRY, 2017) si intende il passaggio dall’archivio come “luogo di conservazione” all’archivio come “processo di riattivazione della memoria”. In questa prospettiva la mappa cartografica funziona come prima interfaccia di de-archiviazione: georeferenzia imprese, attori, progetti e luoghi reali della produzione; indicizza i materiali e rende visibili densità, lacune e traiettorie; offre accesso immediato alla rete delle memorie d’impresa e dei luoghi del Made in Italy.

Nel passaggio al digitale, l'archivio può diventare un ambiente relazionale. Tuttavia, molte interfacce adottano ancora modelli di consultazione rigidi, fondati su logiche testuali e gerarchiche che tendono a isolare i documenti anziché valorizzarne il potenziale narrativo. Ogni archivio possiede invece un sistema implicito di "micro-narrazioni" (GUIDA, 2018) che lo spazio digitale può attivare, facendosi interprete dell'esperienza culturale ed emozionale.

La capacità dei modelli di intelligenza artificiale (IA) di organizzare i contenuti nelle interfacce generative agisce da filtro con cui esplorare le collezioni (TAURINO, 2024). L'IA non si li-

mita ad analizzare preferenze o comportamenti per suggerire contenuti affini; diventa “agente generativo” e struttura percorsi esplorativi e visualizzazioni dinamicamente. Qui strumenti algoritmici svolgono funzioni di supporto (geocoding e allineamento temporale, riconoscimento di entità, similarità tra immagini e testi, suggerimento di percorsi affini); non sostituiscono l’interpretazione umana, ma ampliano il campo delle ipotesi e delle connessioni. Piattaforme generative e visualizzazioni dinamiche aiutano a far emergere memorie latenti e a riorganizzare i materiali in percorsi situati. Queste funzioni rendono più efficiente la messa in relazione e favoriscono l’emersione delle micronarrazioni altrimenti disperse.

Ne deriva un cambio di paradigma: il territorio non è la piattaforma sulla quale poggia l’archivio ma contenuto e contenitore di memorie; l’archivio è quindi il dispositivo guida capace di rileggere territori e filiere. Il territorio si offre nella sua complessità produttiva, paesaggistica e culturale, che acquista senso quando è attraversata, annotata e comunicata.

Questa estensione semantica si intreccia con l’estensione delle potenzialità progettuali (BAULE, 2012): i peritesti grafici (mappe, indici, sommari) non sono più da intendersi soglie statiche, ma strutture che, nel digitale, ampliano funzioni e finalità. L’interfaccia, diventata generativa, ospita più modelli rappresentativi (testi, dati, immagini, mappe, timeline) e la pluralità dei formati aumenta la completezza narrativa (GROOTENS, 2021) accordandosi con le rappresentazioni immersive (BATES 2007; DRUCKER 2013).

Integrare le atmosfere dei luoghi, per esempio, attribuisce valore al “tono” percepito (BÖHME, 2017) e alle percezioni collettive (BILLE et al., 2015) e consente di includere territori non iconici spostando l’immaginario del Made in Italy verso geografie e produzioni reali e contemporanee.

Quindi, il design dell’interfaccia dovrebbe sostenere due comportamenti informativi complementari: la ricerca mirata, quando l’utente ha una domanda precisa, e l’esplorazione aperta, in cui l’utente assume la postura dell’“information flâneur” (DÖRK, CARPENDALE & WILLIAMSON, 2011) e scopre ciò che non sapeva di cercare. Le interfacce non dovrebbero respingere chi non parte da una query; al contrario, dovrebbero offrire punti di accesso chiari e “panorami generosi” che invitino a muoversi tra

mappe attive, timeline diacroniche e sincroniche, reti interattive, nodi audiovisivi e suoni ambientali. Insieme, questi elementi ricostruiscono condizioni percettive vicine all'esperienza del paesaggio (transmediale e multimodale) e favoriscono l'intreccio tra memoria documentale e comprensione situata.

«Avoiding a singular language liberates each particular representational format and allows each type of representation to be more outspoken. Individual representation types, like text or visualizations, do not have to individually carry the weight of being unequivocal or complete as the totality of formats takes care of that»⁶ (GROOTENS, 2021, p. 16).

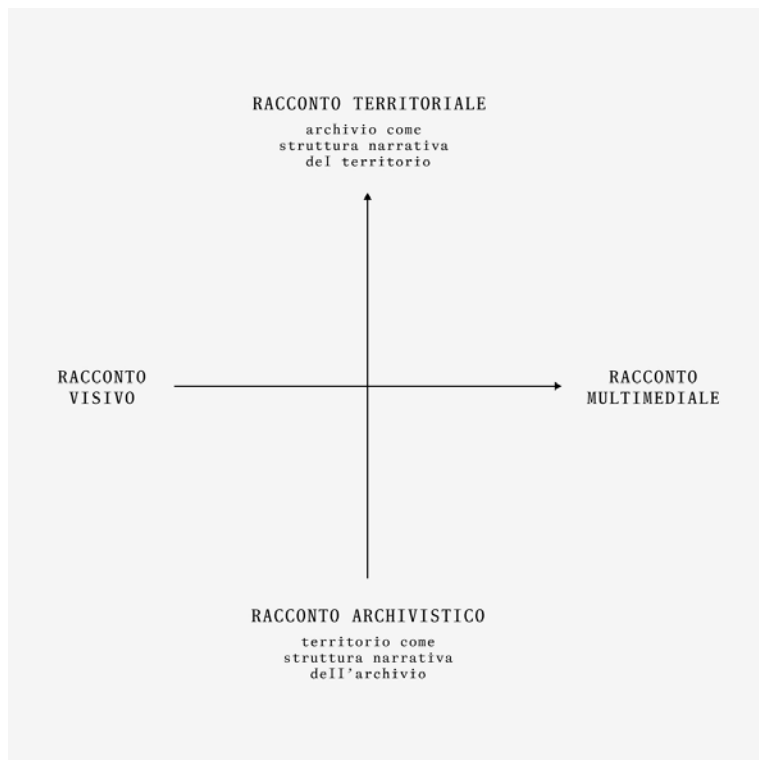
Occorre, infine, considerare la densità stratificata delle memorie: accanto alle memorie ufficiali e formalizzate, opera una rete di memorie sommerse. Così come esistono «forme della città» (LYNCH, 1960), si possono riconoscere «forme di memoria» più nitide e altre più opache e marginali, altrettanto fondamentali per valorizzare identità e alterità.

Dispositivi estesi per la comunicazione del territorio attraverso gli archivi

Nei paragrafi precedenti si è tracciato il passaggio dal concetto di archivio come deposito a quello di archivio come sistema aperto e relazionale. Molti archivi, tra cui quelli d'impresa, sono risorse preziose non soltanto per la storia del Made in Italy, ma anche per la possibilità che offrono di leggere il territorio attraverso traiettorie culturali, sociali, politiche.

Le «mappe estese» superano la rappresentazione topografica per diventare supporti in cui convogliare dati storici, pratiche locali, scenari ipotetici e percezioni atmosferiche. Questi dispositivi mettono in tensione le categorie stabili, proponendo una navigazione che è tanto esplorativa quanto riflessiva.

Utile dunque considerare la prospettiva di una «curatela emergente» (TEDONE, 2019), che non impone letture definitive e propone campi interpretativi sovrapposti in cui i diversi attori possono partecipare alla rinegoziazione delle memorie. In questa prospettiva, le pratiche curatoriali diventano anche terreno di collaborazione tra umano e non umano: l'intelligenza artificiale può agire come un «agente» intermedio, o «A(i)gent»

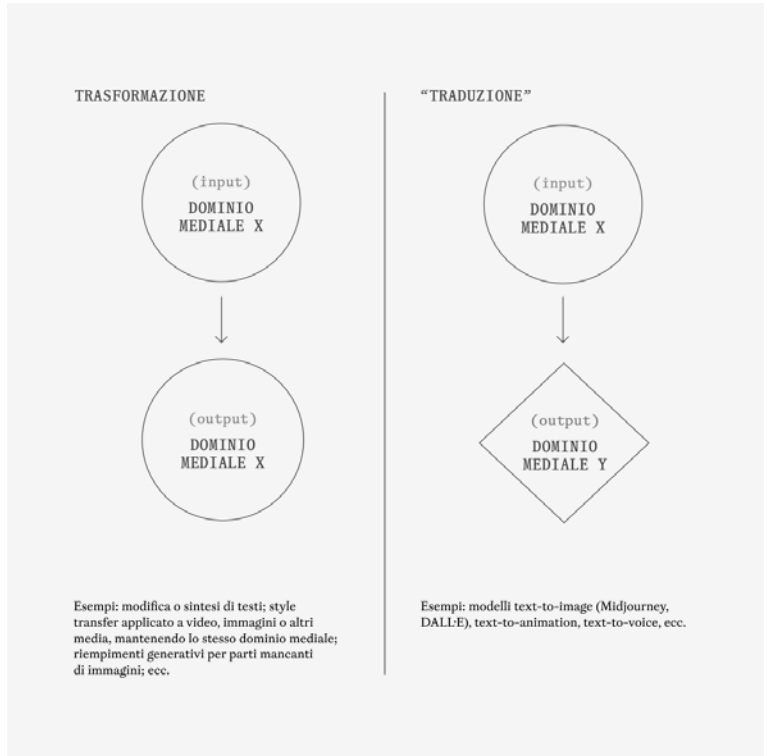


3. Schema progettuale
tratto da BELLUCCI, 2025.

(SCHNAPP, 2020), capace di proporre associazioni inedite, sollecitare connessioni impreviste e ampliare la gamma delle letture possibili.

Nel progetto di *Newly Formed City*⁷ (BIENNALE DI HELSINKI, 2023), nato dalla collaborazione tra il Centre for Digital Visual Studies e l'artista Yehwan Song, il paesaggio e gli archivi si configurano come processi in divenire, proprio grazie all'integrazione di modelli di IA. L'intervento ripensa il paesaggio urbano come una piattaforma per collezioni museali, immaginando la città di Helsinki come un'interfaccia generativa. Attraverso l'uso combinato di modelli CLIP (Contrastive Language-Image Pretraining) per il matching tra immagini e descrizioni testuali e modelli di generazione *text-to-image*, le opere d'arte della collezione non esposte sono "ricollocate" in punti pubblici della città, generando una spazializzazione immaginaria, in cui paesaggi reali e immagini generate si fondono. I luoghi vengono così reinterpretati stilisticamente

4. Schema di sintesi dei processi generativi tramite AI, come distinti da Lev Manovich in *Artificial aesthetics* (MANOVICH & ARIELLI, 2024). Rielaborazione tratta da BELLUCCI, 2025.



in relazione alle opere, e restituiti in forma di panorami atmosferici evocativi. Lontano dal realismo, il progetto adotta un'estetica suggestiva, atta a costruire una geografia immaginifica del paesaggio urbano. Questa scelta è simile alla logica delle memorie sintetiche discusse da Domestic Data Streamers (studio di ricerca e design, a Barcellona dal 2013), che trasforma dati complessi in installazioni ed esperienze interattive unendo arte, tecnologia e scienze sociali. L'obiettivo dello studio non è raccogliere o imitare ricordi o luoghi (spesso ormai scomparsi), ma rievocarli sul piano visivo ed emozionale. In quest'ottica, Lev Manovich, artista e teorico della cultura digitale, descrive l'IA come una "macchina della memoria". Così, nella serie: *A Play for a Winter City. Digital images created with generative AI and edited in Lightroom, 2022*, abbandona il fotorealismo, scegliendo di evocare gli stati d'animo e l'atmosfera degli inverni della sua infanzia. Evitare il realismo non significa rinunciare alla verità del luogo; consente di liberare la rap-

presentazione dall'obbligo mimetico e di ricostruire lo strato emozionale mnestico perduto.

Il rapporto tra archivi e paesaggio è comprensibile quando è, esso stesso, *esteso*: i primi offrono strutture per la narrazione; il secondo, attraversato e modificato, influenza la percezione e alimenta costantemente nuove sedimentazioni. La tensione tra fissità dei documenti e fluidità delle interpretazioni è mediata dalle interfacce generative, che favoriscono il dialogo tra le fonti e l'utenza. Il risultato è un sistema in cui il territorio è oggetto di rappresentazione, ma anche soggetto attivo della co-produzione di significati.

Quando lo scopo è restituire significati contemporanei al Made in Italy, le qualità con cui i materiali d'archivio vengono selezionati, aggregati e visualizzati, sono determinanti per il racconto. Di seguito tre casi esemplari internazionali.

12 Sunsets (Getty Research Institute) è un sito interattivo che consente di "guidare" lungo Sunset Boulevard in dodici anni diversi (dal 1965 al 2007), esplorando oltre 65.000 foto geolocalizzate dell'artista statunitense Ed Ruscha (1937).

Atlas des Régions Naturelles (Éric Tabuchi e Nelly Monnier) è un atlante visivo online che documenta le "régions naturelles", unità storico-geografiche francesi, con serie tipologiche di paesaggi, architetture vernacolari, infrastrutture e insegne, pubblicate anche in volumi.

Baukultur Switzerland (Cultura della Costruzione Svizzera) è l'insieme di politiche e iniziative svizzere per la qualità del costruito (architettura, paesaggio, infrastrutture e spazi pubblici). Promuove una visione olistica sociale, culturale, ambientale, economica, in continuità con la Davos Declaration (2018); un documento adottato dai Ministri europei della Cultura a Davos, che pone come obiettivo politico una "high-quality Baukultur". *Baukultur* è un modello partecipativo: chi usa le mappe contribuisce a produrre l'informazione (tracce GPS, upload, tag, commenti) sfumando la soglia produttore/utente (GROOTENS, 2021).

Sul piano dei dati è cruciale la costruzione di ecosistemi locali curati, così che l'IA lavori in coerenza con specificità culturali e territoriali.

Conclusioni e sviluppi futuribili

Risignificare il Made in Italy richiede di connettere archivi, territori e atmosfere attraverso dispositivi e interfacce estesi. In questo quadro il ruolo del designer evolve verso l'orchestrazione di processi e infrastrutture anche logaritmiche, capaci di abilitare contributi distribuiti e partecipati.

La relazione tra branding e territori cambia di segno: prendendo le distanze dallo stereotipo che standardizza memorie e radici, l'archivio diventa narratore attivo e processo aperto. L'indicazione di origine evolve nella direzione narrativo-competitiva, che rende visibile l'intreccio tra tradizione, innovazione e realtà paesaggistica, includendo il tessuto produttivo più giovane che spesso non si riconosce nel marchio tradizionale.

Progettare dispositivi estesi significa costruire peritesti ospitali (soglie che sostengono insieme ricerca mirata ed esplorazione editoriale libera) e adottare formati aperti e standard per garantire riuso e interoperabilità. Quando entra in gioco l'IA: occorrono corpora locali con criteri trasparenti e spiegabili, strumenti di governance condivisi e tracciabilità delle revisioni per generare, categorizzare e visualizzare senza imporre mimetismi.

Il capitolo ha mostrato come una lettura coerente delle memorie d'impresa richieda una infrastruttura archivistica connessa, capace di raccogliere, interpretare e mettere in dialogo tracce formali e atmosfere. L'archivio si trasforma da conservatore a narratore attivo, mentre forme emergenti di curatela si fanno pratica di negoziazione collettiva e il design diventa traduttore e mediatore creativo, per rendere visibile la complessità.

La presentazione di informazioni complesse deve al tempo stesso esporre i contenuti e interrogare i propri formati, "educando alla memoria" (CALABI, BORGHI & GALASSO, 2021) per evitare stereotipi e banalità e restituire visibilità alla creatività delle giovani aziende italiane.

Nel capitolo sono descritti i primi risultati di una ricerca in corso presso il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano.

Note

¹ «Cummings e Lewandowska propongono la seguente distinzione tra archivio e collezione: [...] Un archivio designa un territorio – e non una narrazione particolare. Le connessioni materiali che esso contiene non sono già attribuite

come interpretazione, esposizione o proprietà di qualcuno – per esempio di un curatore; è un terreno discorsivo. Le interpretazioni sono invitate e non già determinate [...]» (BREAKELL, 2008, p. 5; passo di Cummings & Lewandowska riportato da Breakell).

² <https://www.forgottenheritage.eu/artworks>

³ <https://oculi-mundi.com/?viewingMode=explore>

⁴ <https://www.mfk.ch/fr/>

⁵ <https://alllightexpanded.com/>

⁶ «Evitare un linguaggio univoco libera ciascun formato rappresentativo e consente a ogni tipo di rappresentazione di essere più esplicita. I singoli tipi di rappresentazione – come il testo o le visualizzazioni – non devono necessariamente farsi carico dell'onere di essere univoci o completi, poiché di questo si occupa la totalità dei formati» (GROOTENS, 2021, p. 15).

⁷ <https://newlyformedcity.net/>

Riferimenti bibliografici

AH-PINE, RENDERS & VIAUD, 2009

Ah-Pine, J., Renders, J.-M., & Viaud, M.-L. (2009). A continuum between serendipitous browsing and query-based search for multimedia information access. In M. Detyniecki, A. Garcia-Serrano, & A. Nürnberger (Eds.), *Adaptive multimedia retrieval: Understanding media and adapting to the user (AMR 2009)* (pp. 111–123). Springer. HAL Id: hal-01504518.

BATES, 2007

Bates, M. J. (2007). What is browsing–really? A model drawing from behavioural science research. *Information Research*, 12(4), 330.

BAULE, 2012

Baule, G. (2012). Interfacce di riconfigurazione. L'accesso comunicativo ai luoghi del sapere. In M. Quaggiotto (a cura di), *Cartografie del sapere. Interfacce per l'accesso agli spazi della conoscenza*. FrancoAngeli.

BAULE, 2018

Baule, G. (2018). Prefazione I: Per gli archivi del territorio. In C. S. Galasso, *Zone di memoria. Il design per gli archivi del territorio*. FrancoAngeli.

BAULE & CARATTI, 2016

Baule, G., & Caratti, E. (2016). Per un design della traduzione. In G. Baule & E. Caratti (a cura di), *Design è traduzione. Il paradigma traduttivo per la cultura del progetto. “Design e traduzione”: un manifesto*. FrancoAngeli.

BECATTINI, 1998

Becattini, G. (1998). *Distretti industriali e Made in Italy. Le basi socioculturali del nostro sviluppo economico*. Bollati Boringhieri.

BELLUCCI, 2025

Bellucci, B., *I paesaggi del Design. Osservatorio dei dispositivi estesi per la comunicazione del territorio* [Tesi magistrale, rel. D. A. Calabi, Politecnico di Milano].

BERRY, 2017

Berry, D. M. (2017). Chapter four. The post-archival constellation: The ar-

chive under the technical conditions of computational media. In E. Røssaak, T. Lundemo, & I. Blom (Eds.), *Memory in motion* (pp. 103–126). Amsterdam University Press.

BILLE, BJERREGAARD & SØRENSEN, 2015

Bille, M., Bjerregaard, P., & Sørensen, T. F. (2015). Staging atmospheres: Materiality, the moving body and atmospheres of play. *Emotion, Space and Society*, 14, 1–10.

BÖHME, 2017

Böhme, G. (2017). *The aesthetics of atmospheres* (J.-P. Thibaud, Ed.). Routledge.

BREA, 2007

Brea, J. L. (2007). *Cultura_RAM: Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electronica/ Mutations of culture in the era of electronic distribution*. Gedisa.

BREAKELL, 2008

Breakell, S. (Spring 2008). Perspectives: Negotiating the archive. *Tate Papers*, 9.

CALABI, BORGHI & GALASSO, 2021

Calabi, D. A., Borghi, B., & Galasso, C. S. (2021). Educazione e memoria. Pedagogia del ricordo e design della comunicazione. *Agathon*, 10, 262–271.

D'ANGELO, 2021

D'Angelo, P. (2021). *Il paesaggio. Teorie, storie, luoghi*. Laterza.

DÖRK, CARPENDALE & WILLIAMSON, 2011

Dörk, M., Carpendale, S., & Williamson, C. (2011). The information flâneur: A fresh look at information seeking. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, N. 11 (pp. 1215–1224). Association for Computing Machinery.

DRUCKER, 2013

Drucker, J. (2013). Performative materiality and theoretical approaches to interface. *Digital Humanities Quarterly*, 7(1).

DRUCKER, 2014

Drucker, J. (2014). *Graphesis. Visual forms of knowledge production*. Harvard University Press.

GROOTENS, 2021

Grootens, J. (2021). *Blind maps and blue dots: The blurring of the producer-user divide in the production of visual information*. Lars Müller Publishers.

GUIDA, 2018

Guida, F. E. (2018). Micro-histories of Italian graphic design as a concept tool for a museum/archive: AIAP's Graphic Design Documentation Centre. In O. Moret (Ed.), *Back to the future: The future in the past. ICDHS 10+1 Conference Proceedings* (pp. 469–473). Edicions de la Universitat de Barcelona.

LYNCH, 1960

Lynch, K. (1960). *The image of the city*. The MIT Press.

MANOVICH & ARIELLI, 2024

Manovich L., & Arielli E. (2024). *Artificial aesthetics. Generative AI, art and visual media*. <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>

MARCHIONINI, 2006

Marchionini, G. (2006). Exploratory search: From finding to understanding. *Communications of the ACM*, 49(4), 41–46.

PIORE & SABEL, 1984

Piore, M. J., & Sabel, C. F. (1984). *The second industrial divide: Possibilities for prosperity*. Basic Books.

SCHNAPP, 2020

Schnapp, J. T. (2020). iQueries. In M. Maizels, & C. Qiu (Eds.), *Curatorial A(i)gents* [Pamphlet]. metaLAB (at) Harvard / Harvard Art Museums.

TAURINO, 2024

Taurino, G. (2024). In search of boundary objects: A taxonomy-based approach to algorithmic co-curation in archival collections. In I. Arns, E. Birkenstock, D. Bönisch, & F. Hunger (Eds.), *Training the archive* (pp. 71–80). Verlag der Buchhandlung Walther & Franz König.

TEDONE, 2019

Tedone, G. (2019). Human–algorithmic curation: Curating with or against the algorithm? In M. Verdicchio, M. Carvalhais, L. Ribas, & A. Rangel (Eds.), *xCoAx 2019: Proceedings of the Seventh Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X* (pp. 125–139). Universidade do Porto.

WESTPHAL, 2009

Westphal, B. (2009). *Geocritica. Reale finzione spazio*. Armando Editore.

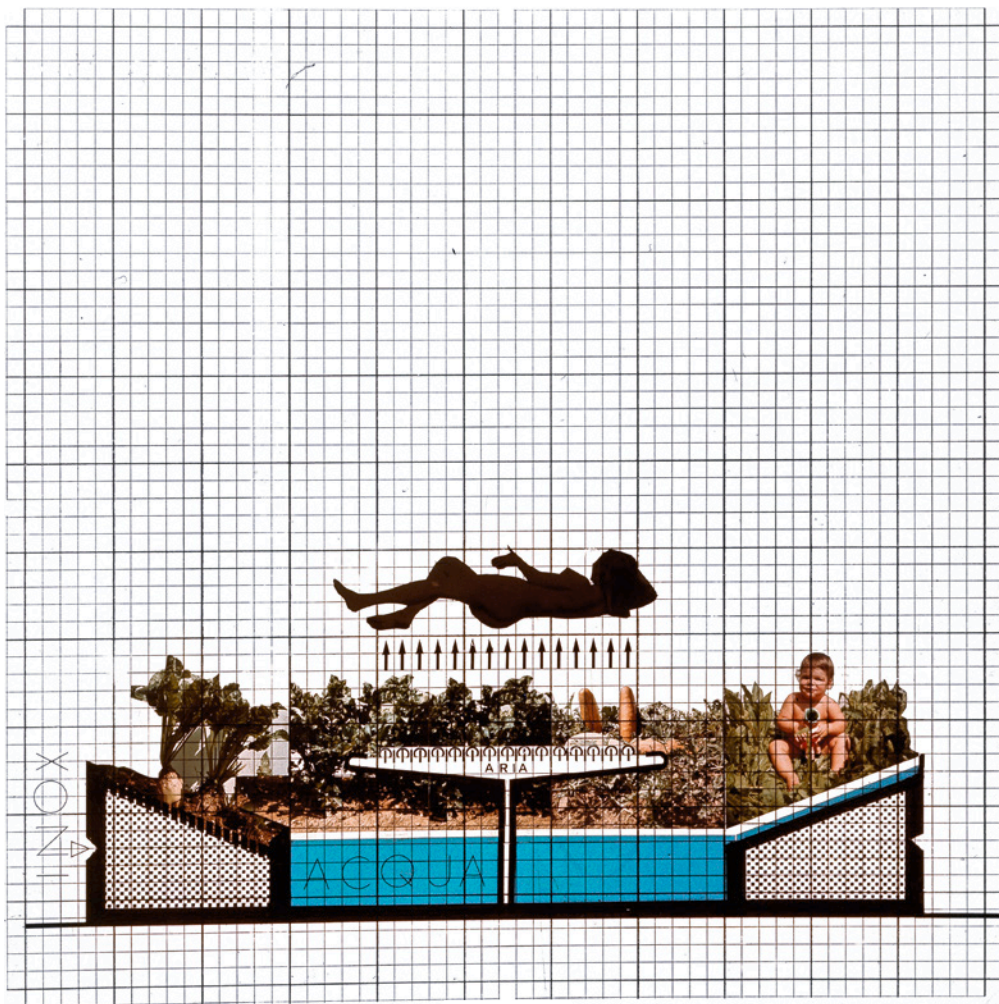
WHITELAW, 2015

Whitelaw, M. (2015). Generous interfaces for digital cultural collections. *Digital Humanities Quarterly*, 9(1).

Ripensare il Made in Italy

Esperienze, questioni e progetti
di una cultura circolare e sostenibile

a cura di Andreas Sicklinger, Francesco Spampinato, Ines Tolic



Bologna
University Press



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

DIPARTIMENTO
DI ARCHITETTURA

Collana del Dipartimento di Architettura – DA
Dottorato in Architettura e Culture del Progetto
Alma Mater Studiorum – Università di Bologna
Direttore del Dipartimento: Fabrizio Ivan Apollonio

Comitato Scientifico:

Cristina Gonzalez Longo, Carola Hein, Piotr Kuroczynski, Dijon Moraes Jr., Ana C. Mourao Moura,
Henrik Reeh, Rosa Schiano-Phan, Uwe Schroeder

Comitato di Indirizzo: Collegio del Dottorato in Architettura e Culture del Progetto

Tutti i contributi pubblicati all'interno della Collana sono sottoposti a un processo di *double-blind peer review*.



ALMA MATER STUDIORUM | DIPARTIMENTO
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA | DI ARCHITETTURA



**Finanziato
dall'Unione europea**
NextGenerationEU



**Ministero
dell'Università
e della Ricerca**



Italiadomani
MINISTERO
DELL'UNIVERSITÀ
E DELLA RICERCA

Studio condotto nell'ambito del Partenariato Esteso MICS (Made in Italy Circolare e Sostenibile), finanziato dall'Unione Europea – NextGenerationEU (PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA (PNRR) - MISSIONE 4 COMPONENTE 2, INVESTIMENTO 1.3 – D.D. 1551.11-10-2022, PE00000004). I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o della Commissione europea. Né l'Unione Europea né la Commissione Europea possono essere ritenute responsabili per essi.

Fondazione Bologna University Press
Via Saragozza 10, 40123 Bologna
tel. (+39) 051 232 882
ISSN 2385-0515
ISBN: 979-12-5477-668-1
ISBN online: 979-12-5477-669-8
DOI: 10.30682/9791254776698

Copyright © Authors 2025
CC BY 4.0 License

www.buponline.com
info@buponline.com

I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche) sono riservati per tutti i Paesi.

L'Editore si dichiara disponibile a regolare eventuali spettanze per l'utilizzo delle immagini contenute nel volume nei confronti degli aventi diritto.

In copertina: Gruppo 9999, *Vegetable Garden House*, fotomontaggio, 1971 (part.). Courtesy 9999/ Elettra Fiumi.

Progetto grafico: Gianluca Bollina-DoppioClickArt (Bologna)

Impaginazione: Oltrepagina (Verona)

Prima edizione: dicembre 2025

Ripensare il Made in Italy

Esperienze, questioni e progetti
di una cultura circolare e sostenibile

a cura di Andreas Sicklinger, Francesco Spampinato, Ines Tolic

SOMMARIO

- 7 Introduzione
Saper fare, ma con consapevolezza: prove di rilettura del Made in Italy
Andreas Sicklinger, Francesco Spampinato, Ines Tolic

ESPERIENZE

- 15 *Ecologie radicali. Architettura radicale e pensiero ambientalista*
Francesco Spampinato
- 29 *Raccontare la complessità. Dalla Triennale di Milano verso un Made in Italy digitale e sostenibile*
Ines Tolic
- 45 *Storie di futuri. Visioni di sostenibilità nelle culture del design italiano (1969-1979)*
Elena Formia

QUESTIONI

- 63 *Inside/outside storytelling: "Made in Dolce Vita"*
Andreas Sicklinger
- 77 *Il design della moda nell'era dell'intelligenza artificiale: creatività, identità e futuro del Made in Italy*
Paolo Franzo
- 89 *Memorie d'impresa, luoghi e culture: interfacce generative e dispositivi estesi per risignificare il Made in Italy*
Daniela Anna Calabi, Benedetta Bellucci, Mario Bisson, Stefania Palmieri
- 105 *Progettare la transizione: materiali circolari e innovazione sostenibile nella filiera tessile italiana*
Ludovica Rosato

PROGETTI

- 123 *Alle radici del Made in Italy: la Mostra del Naturismo Futurista in Piemonte (1935)*
Elena Brianzi

- 129 *Life in plastic: il valore persistente delle icone del design in un futuro sostenibile*
Denis Domenichetti
- 133 *Made in Italy e Generazione Z: identità, percezioni e narrazioni del brand Italia*
Sara Battistini
- 139 *Hecho en México: la forma del Made in Italy come strumento di sviluppo*
Lavinia Marinelli, David Sánchez Ruano
- 145 *Sostenibilità tra arte e moda: il caso studio di Lottozero per un nuovo Made in Italy*
Maya De Martin Fabbro
- 149 *La pelle sostenibile: tra verità, innovazione e valore dell'artigianato*
Giada Alvaro
- 153 *Il Made in Italy tra tradizione tessile, design e comunità: un percorso di sostenibilità e innovazione*
Giulia De Camillis
- 157 *Sostenibilità e design: l'impegno di Bottega Veneta per un lusso responsabile*
Roberta Cuomo
- 163 *Una nuova visione di artigianato nel Made in Italy attraverso la progettazione di occhiali gioiello*
Raissa Tic
- 167 *Comunicazione interculturale tra automobili Made in Italy e consumatori cinesi: il dilemma del marchio automobilistico industriale italiano nell'era della Digital Intelligence in Cina*
Jing Zou