

19. Il design dei beni culturali. Un percorso visionario

Eleonora Lupo, Raffaella Trocchianesi

Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

19.1 Introduzione

L'obiettivo di questo saggio è presentare la costruzione teorica e pragmatica operata da Alberto Seassaro per il nascente ambito di ricerca del *Design per i beni culturali* ai fini del suo riconoscimento istituzionale.

La nascita e affermazione dell'ambito di ricerca del design *dei* beni culturali (avremo modo più avanti di esplorare in dettaglio le implicazioni di questa definizione) è esempio emblematico di come tutte le azioni intraprese da Alberto Seassaro rispondessero in quegli anni di tenace costruzione del sistema design, a un intreccio indissolubile tra pensiero scientifico-culturale e obiettivo politico-istituzionale.

Per raggiungere questo risultato, ogni piccola tessera è, dal punto di vista di Seassaro, importante, anzi fondamentale, alla definizione del disegno complessivo. Proprio come un puzzle dettagliatissimo, Seassaro riesce a vedere ciò che appare ancora frammentato, e ogni piccola azione anche apparentemente scollegata, non immediatamente risolutiva o addirittura irrilevante, trova invece perfetta collocazione nel suo mosaico mentale sul design.

Nell'exkursus cercheremo di rispecchiare anche l'articolazione del ragionamento tipica di Alberto Seassaro fatta, da una parte di slanci e proiezioni avanzate nel futuro, ma solidamente ancorati ad azioni e operazioni concrete meticolosamente allineate in preparazione dell'obiettivo, dall'altra di movimenti circolari, ovvero divagazioni e sconfinamenti apparentemente secondari ma con cui ispira e soprattutto avvalle le sue tesi riportando sull'asse principale del ragionamento sempre nuovi sostanziali argomenti e persino neologismi utili a meglio esprimere i suoi concetti. Quindi, in un impianto narrativo principalmente cronologico, cercheremo di ricollegare i prodromi da cui nascono il suo pensiero e il suo operare, l'analisi dei suoi scritti e le ricadute da essi generate, nonché di allargare la visione a tutti gli elementi di contesto e contorno che Seassaro lucidamente intercetta e riconduce a sostegno dei suoi obiettivi scientifici e politici.

Il saggio è infatti articolato in modo *cronachistico* in una prima parte di rilettura critica degli scritti di Alberto Seassaro sul tema dei beni culturali, e una seconda sugli episodi istituzionali messi in campo (grazie al suo impegno di mobilitazione anche dei colleghi delle comunità del design), in cui una serie di continui rimandi tra le due parti dà evidenza delle complesse interdipendenze e correlazioni (temporali e causali) tra le sue elaborazioni teoriche e gli accadimenti istituzionali, resi possibili anche dalla maturazione del Sistema politecnico del design che si consolidava in quegli anni.

19.2 Il Design dei beni culturali

Il tema del Design per i beni culturali nasce all'interno del dibattito culturale sul Museo del design per la città di Milano, in cui il design stesso è pensato come un bene culturale. È di poco precedente a quegli anni la nascita del Sistema Design Italia (poi sviluppatosi attraverso l'agenzia SDI, con varie sedi nazionali) [1x](#) e la consapevolezza della dimensione distrettuale del design italiano. Nella visione strategica di Seassaro, la musealizzazione del design implica che la valorizzazione del design *made in Italy* diventi anche occasione di legittimazione culturale del suo statuto disciplinare, allora non ancora così scontato.



1. SDI (Sistema Design Italia) . Prima ricerca nazionale sul sistema design italiano. [Evento →](#)

La sua riflessione, all'interno dell'impasse del dibattito allora in corso sul Museo del design a Milano (che allora mancava), è già proiettata in avanti: da una parte, sostiene che:

Il Museo del design a Milano esiste già, ed è costituito dalla particolare concentrazione milanese di giacimenti, di collezioni, di raccolte di merci e prodotti altamente rappresentativi del fenomeno design, come bene culturale aggregato da fruire e valorizzare grazie alla contemporanea presenza di qualità e quantità di occasioni rilevanti – al punto di far parlare di distretto del design e dei suoi indotti, e di un Museo in rete per la rete dei musei. (Seassaro, 2001, pp. 9-10)

Dall'altra, coglie l'occasione per legittimare e istituzionalizzare questo ambito di ricerca progettuale dentro la cultura del design:

L'innovazione è quella di aver portato questo tema alla dignità di progetto, un particolare tipo di progetto, 'quello del design e management dei beni culturali', sul quale occupare le migliori risorse universitarie [...] aprendo ai designer le porte di un ambito tematico progettuale di raro fascino, inesplorata portata, urgente necessità e intenso valore economico. (Seassaro, 2001, p. 10)

In questa convergenza, la visione strategica di Seassaro è particolarmente evidente laddove afferma l'importante ruolo dell'università e della allora appena istituita III Facoltà di Architettura – Design del Politecnico di Milano [25](#), di catalizzatore di questo processo culturale, in particolare nel far cadere la falsa contrapposizione dei modelli allora in discussione,

2. Progetto costitutivo
della III Facoltà di
Architettura.
[Documento →](#)



[...] che mette a confronto da un lato le esigenze di carattere storicistico e museologico (e quindi la formula Museo del design) dall'altro le esigenze politiche produttive e commerciali (e quindi la formula del Design Center). [...]. La Linea espressa dall'università è chiara. Non c'è contraddizione tra questi punti di vista, e uno ingloba l'altro. (Seassaro, 2003, pp. 248-249)

Per Seassaro il Museo del design non è solo un modo di valorizzare la produzione industriale storica, ma un sistema economico, che deve mettere in relazione l'esistente, realizzando una rete fisica e virtuale dell'intero sistema territoriale città-regione di elementi e persino eventi diffusi. Significativi sono sia le sperimentazioni all'interno del Corso di laurea in *Disegno Industriale* (un Laboratorio di Sintesi Finale dedicato al Museo del Design e 40 tesi nell'anno accademico 2000-2001, (Seassaro, 2001, p. 10).), sia i riferimenti alla *knowledge economy* e al *knowledge management*, nutriti dal progetto allora in corso, *Designet*, ovvero una piattaforma digitale per la conoscenza del design ³.



3. Sistemi conoscitivi per il design: una proposta metodologica. Il caso DesignNet.
[Documento →](#)

Il progetto di ricerca *Il Museo Virtuale del Design* che verrà finanziato nel 2009 da Regione Lombardia (di cui Seassaro è responsabile insieme a G. Guidi), si innesta in questa scia di grande anticipazione della dimensione digitale della valorizzazione del patrimonio culturale e progettuale. Ma la maturità strategica del suo pensiero emerge soprattutto quando richiama la necessità di una azione progettuale sistemica «[...] per affrontare in chiave di *design strategico* il problema della valorizzazione dei beni culturali» (Seassaro, 2003, p. 246). Nell'approcciare il design *come* bene culturale, Seassaro infatti definisce anche il design *dei* beni culturali come processo strategico di importanza sociale e politica, nonché la sua istituzionalizzazione dentro l'università. In quegli anni infatti nasce il *Centro per la Conservazione e Valorizzazione dei Beni Culturali* (CCVBC) di Ateneo, che, sotto la direzione del prof. Maurizio Boriani, riconosce che:

Le problematiche della tutela, conservazione e valorizzazione coinvolgono un ampio spettro di discipline e di tecniche, alcune specifiche, altre mutate da altri settori di ricerca: sono infatti coinvolti i problemi della conoscenza (storica e materiale), della diagnostica, del monitoraggio dei fenomeni e le tecniche di conservazione, ma anche i più generali temi della pianificazione territoriale e paesistica, della programmazione economica degli interventi, della diffusione e divulgazione delle conoscenze e della valorizzazione. Si può sostenere a buon diritto che quella dei Beni Culturali è materia politecnica per eccellenza e che quindi il nostro Ateneo possiede le conoscenze, le strumentazioni e le relazioni interdisciplinari necessarie ⁴. (Boriani in *Rivista Politecnico*, 2004, p. 4)



E Seassaro si occupa instancabilmente di rappresentare il design come interlocutore privilegiato nel dibattito scientifico dell'Ateneo Politecnico, anche nell'ambito della valorizzazione dei beni culturali,

[...] impiegando tutte le sue possibili declinazioni disciplinari, dal design della comunicazione a quello degli eventi, a quello dei servizi, che vanno ad integrare le già consolidate pratiche progettuali in ambito museografico dell'interior design, dell'exhibition design, del graphic design, del web design. [...] (Seassaro, 2003, p. 246)

Definisce in modo organico per la prima volta nel 2003 il design per la valorizzazione dei beni culturali, o meglio la forma contratta e più significativa del *design dei beni culturali* (sua originale definizione), tramite tutte le articolazioni disciplinari e anche professionali che investe, insistendo sulla strategia complessiva che le finalizza e governa.

Progettare un bene culturale vuol dire compiere una lunga serie di operazioni, dapprima creative e poi tecniche che rendano il bene dapprima riconoscibile e poi fruibile come bene culturale. L'esempio classico è quello di un bene nascosto – che all'inizio del processo può essere ancora solamente 'materia' o 'materiale' – che viene portato alla luce attraverso momenti di studio, di analisi e critica storiografica ed estetica, fino a renderlo identificabile come bene di valore storico-artistico-culturale. E su cui, attraverso una serie di operazioni, si interviene progettualmente, per portarlo a esaltarne le caratteristiche, affinché possa diventare un bene riconoscibile non solo dagli studiosi, ma da tutti i potenziali fruitori. (Seassaro, 2003, p. 242)

E ancora: «Progettare il valore culturale, è un preciso atto progettuale. È il processo che noi chiamiamo 'design dei beni culturali'» (Seassaro, 2003, p. 242). Come Seassaro tiene a precisare:

Ciò che è relativamente nuovo è che la condizione della fruizione di un bene culturale presuppone – necessita – quella dell'immediata percezione da parte del fruitore (dell'utente, del cittadino) di es-

sere esso stesso soggetto attivo all'interno di una sistema di alto valore culturale. (Seassaro, 2003, pp. 240-241)

In questo processo tecnico-creativo il momento fondamentale è la fruizione e richiede anche competenze di design specifiche, come quella del design della comunicazione, del design degli eventi e infine del design dei servizi, «definendo tutti i modi e le procedure – ma anche le tecnologie – per costituire la praticabilità del rapporto tra il bene e il suo fruitore» (Seassaro, 2003, p. 242).

Questo pensiero nasce nel contesto da un lato, di una «crescente declinazione del concetto stesso di bene culturale, e quindi di una progressiva moltiplicazione di quelli che vengono riconosciuti come beni, per così dire, 'museabili'» (Seassaro, 2003, p. 240) (un neologismo), dall'altro della trasformazione del design che, secondo Seassaro, come *scienza e tecnica del progetto* ingloba «infiniti oggetti del progetto, conquistando i territori dell'immaterialità».

È del 2001 anche l'istituzione del dipartimento INDACO – *Industrial Design, Arti, Comunicazione e Moda* al Politecnico di Milano, il primo dipartimento dedicato al design e alle sue articolazioni tematiche (oggi Dipartimento di Design).

In quel contesto emerge in modo ancora più urgente la necessità di posizionare la cultura del progetto per i beni culturali all'interno della matrice Politecnica. Seassaro registra il bisogno, accanto ai profili dei gestori dei beni culturali e dei consulenti specialistici (di matrice ingegneristica e tecnologica), «di rinnovate e innovative competenze capaci di gestire il processo comunicativo e fruitivo, a cui l'esperienza accademica di ricerca e formazione per il design può dare risposta» (Seassaro, 2004, p. 12), e traduce concretamente questo bisogno nella creazione, all'interno del neonato dipartimento, di gruppi di ricerca tematici (le UdRD Unità di ricerca e didattica) e nella Facoltà, di curricula formativi, di cui si darà più estesa descrizione nella seconda parte del saggio.

È in quest'alveo che il mio interesse scientifico da progettista e ricercatore dei processi di trasformazione e produzione dei beni culturali ha trovato nel dipartimento INDACO del Politecnico di Milano un gruppo di colleghi docenti, ricercatori, dottorandi e assegnisti

di ricerca con i quali ho fondato l'Unità di ricerca del Design per la valorizzazione dei beni culturali e che all'interno della Facoltà che ho l'onore di presiedere ha sviluppato due linee di orientamento della didattica che si esprimono nella direzione del Design degli ambienti per i beni culturali e del Design della comunicazione dei beni culturali [5](#) [1](#). (Seassaro, 2004, pp. 14-15)

5. Brochure dell'unità di ricerca e didattica DeCH.
[Documento →](#)



Nota 1.
[Link →](#)



6. Seassaro A. *Per un contributo politecnico alla valorizzazione dei beni culturali*.
[Documento →](#)



7. d.Cult: il design per la valorizzazione dei beni culturali. Strategie, strumenti e metodologie di progetto.
[Documento →](#)



8. D&CH: Il design del patrimonio culturale fra storia memoria e conoscenza. L'immateriale, il virtuale, l'interattivo come materia di progetto nel tempo della crisi.
[Documento →](#)



9. La valorizzazione dei beni culturali come processo di design : Casi, metodologie, strumenti.
[Documento →](#)



10. Proceedings della Conferenza Cumulus 38°S 2009. Hemispheric Shifts Across Learning, Teaching and Research.
[Documento →](#)



Nell'approfondimento dei processi di valorizzazione dei beni culturali, diventa inoltre strategico mappare le competenze di design per i beni culturali all'interno del Dipartimento (come si vedrà più avanti), e illustrare il lavoro di molti dei colleghi che hanno affrontato in modo strategico e collettivo il progetto di beni culturali all'interno del Dipartimento [6](#), ma soprattutto la necessità di infrastrutturazione del Dipartimento affinché «i saperi disciplinari possano interferire interdisciplinarmente e diventare reali supporti all'avanzamento industriale del paese, anche rispetto alla produzione di valore mediante i beni culturali» (Seassaro, 2004, pp. 14-15), a dimostrazione di come il *cimento* di Seassaro si basi da subito su una visione prospettica di grande anticipazione di una cultura del progetto matura per quella che definisce «l'industria dei beni culturali» (Seassaro, 2004, p. 13).

Negli anni successivi l'ambito di ricerca si consolida progressivamente divenendo oggetto di progetti di ricerca nazionale in grado di restituire sia la «fenomenologia multiverso di design dei beni culturali» [7](#) (Parente, Lupo, 2009) che le strette interrelazioni con le dimensioni virtuali e interattive rese possibili dalle nuove tecnologie digitali [8](#) (Irace, 2013); nonché vari progetti di ricerca applicata (tra cui il già citato Museo Virtuale del Design) e tesi di dottorato [9](#).

Tutte queste esperienze hanno concorso a ri-definire metodologicamente, e promuovere anche internazionalmente attraverso conferenze [10](#), l'approccio del design (e del *meta-progetto*) dei beni culturali come una *practice-based research*:

Attraverso una serie di sperimentazioni di tipo teorico e applicativo si è costruita quindi una piattaforma scientifica di design per

i beni culturali. [...] In questi processi, l'azione di valorizzazione del design è riconoscibile anche in fase metaprogettuale, cioè preliminare al progetto, nel momento in cui identifica e connota un certo bene come suscettibile di successive pratiche di valorizzazione [...]. Ovviamente, accanto a questa capacità di lettura trasversale del processo di valorizzazione, che ne rappresenta la regia complessiva, il design sostanzia il suo intervento attraverso le sue competenze e specializzazioni operative, cioè quell'insieme di tecniche, linguaggi e strumenti del progetto che trasformano le scelte strategiche in azioni concrete [...]. È necessario avere una esperienza diretta e concreta della materia dei beni culturali, che avviene solo nel momento in cui si progetta: occorre cioè operare da progettisti ma con una visione strategica capace di pensare competenze aggregate sottoforma di modelli e processi replicabili. (Lupo, 2009, pp. 10-11)

Gli accadimenti istituzionali a seguire descritti confermano ulteriormente i passaggi di consolidamento di questo percorso scientifico e culturale.

19.3 Il contesto istituzionale

La relazione tra design e patrimonio culturale ha avuto inizio circa 25 anni fa, ancora prima della costituzione dell'Unità di Ricerca e Didattica denominata *Design dei Beni Culturali* fortemente voluta da Alberto Seassaro, coordinata da Flaviano Celaschi prima, dallo stesso Seassaro dopo e infine da Fulvio Irace. Parallelamente alla riflessione sulla musealizzazione del design che si andava sviluppando in quegli stessi anni, questo gruppo di lavoro cercava di trovare strumenti e processi utili allo studio strutturato del patrimonio culturale nelle sue varie forme e articolazioni, nonché di dotarsi di nuovi paradigmi per comprendere le dinamiche di costruzione del valore all'interno di sistemi culturali complessi (Celaschi, 2000). Attività che prosegue tutt'oggi in un rinnovato team denominato *DeCH_Design for Cultural Heritage* [2](#).

È proprio nei primi anni 2000 infatti che Alberto Seassaro –



Nota 2.
[Link →](#)

hanno determinato la crescita del design come disciplina universitaria in Italia – ebbe la lungimiranza di dare spazio e identità a un connubio tanto proficuo e interessante quanto – a quel tempo – inusuale: come si evince dai suoi scritti precedentemente riportati parliamo infatti del connubio tra *design* – quale disciplina vocata all'innovazione – e *patrimonio culturale* quale ambito tematico sempre più necessitante di nuove modalità di valorizzazione, comunicazione e fruizione.

Il percorso ebbe inizio con l'intuizione di mappare le discipline del progetto, della storia e della critica, della rappresentazione e del management relative al patrimonio culturale presenti in prima battuta nel dipartimento INDACO e poi nei diversi dipartimenti dell'Ateneo, al fine di creare un vero e proprio *Albo delle competenze politecniche* (BBCC

Nota 3.

Processi e metodi design based per la sistematizzazione, divulgazione e valorizzazione del patrimonio di esperienze, competenze, tecnologie, della cultura politecnica in materia di beni culturali: il progetto e lo sviluppo di eventi e prodotti informativi, formativi, di addestramento degli operatori, 2003-2004). Progetto di ricerca a cura di R. Trocchianesi (resp. scientifico A. Seassaro).

2003-2004 ³²) a dimostrazione della ricchezza e dell'articolazione di questo ambito tematico nonché della potenzialità di quello che avrebbe potuto fare l'università – in termini di didattica, ricerca e progetto – per le istituzioni, gli enti, i soggetti agenti nell'intero sistema dell'industria culturale.

Grazie soprattutto all'approccio strategico di Seassaro, significative sono state le azioni che hanno portato al posizionamento di questa branca del design all'interno del sistema Politecnico prima (considerando anche il *CCVBC – Centro di Conservazione e valorizzazione dei Beni Culturali di Ateneo* precedentemente citato) e del sistema design nazionale e internazionale poi. Tali azioni investono sia le tematiche di progetto sviluppate nei Laboratori, soprattutto nei Laboratori di Sintesi finale nei quali è tuttora evidente la scelta di affrontare questioni che hanno ampie ricadute sul piano sociale e soprattutto culturale, sia l'istituzione di orientamenti curriculari da lui fortemente voluti quali *Comunicazione per la valorizzazione dei beni culturali* all'interno del Corso di Laurea di *Design della Comunicazione* (attivo dall'A.A. 2003-2004 al 2006-2007) e *Allestimento e museografia per i beni culturali* all'interno del Corso di Laurea di *Design degli Interni* (attivo dall'A.A. 2004-2005 al 2006-2007), nei quali divenne concreta l'attenzione alla valorizzazione, attraverso il design, dei patrimoni di culture materiali e intellettuali. In particolare, all'interno dell'Orientamento di *Comunicazione per la valorizzazione dei beni culturali* erano attivi laboratori di progetto e corsi teorici volti ad affrontare le specificità della cultura del progetto della grafica e comu-

nicazione visiva in contesti culturali fisici e digitali, museografico-allestitivi, territoriali. Nel percorso curriculare, tra gli insegnamenti specifici di Indirizzo, venne inserito un corso di *Sistema dei beni culturali e museologia* a sottolineare l'importanza da un lato dell'approccio sistemico al patrimonio e dall'altro la sinergia verso l'interdisciplinarietà con l'ambito dell'arte, della curatela e dell'organizzazione scientifico-museale.

Oltre a sistemi integrati di brand identity territoriale e museale, alla produzione di artefatti audiovisivi e editoriali per la cultura, all'approccio narrativo e nuovi linguaggi, si diede spazio a una linea di lavoro incentrata sulla rappresentazione della complessità attraverso visualizzazione dati e infografica affrontando sfide progettuali derivanti dalla rappresentazione visiva di fenomeni culturali complessi. Archivi digitali e musei virtuali costituivano contesti privilegiati in cui esplorare nuove modalità di fruizione, narrazione e comunicazione del patrimonio a partire dall'utilizzo delle nuove tecnologie. Il già citato progetto *Designet* si inserisce proprio in questa linea di ricerca.

Ancora più specifico l'orientamento di *Allestimento e museografia per i beni culturali* dove spiccavano corsi di carattere critico-teorico quali *Arte e Architettura* in cui si rifletteva sui confini disciplinari e sulle aree di interpolazione tra approccio artistico e cultura progettuale e *Museografia* dove il museo veniva analizzato e affrontato come sistema culturale a tutto tondo dal punto di vista architettonico e degli spazi, ma anche come luogo *abitativo* per nuove modalità di fruizione, come *prodotto* di marketing culturale, come *organismo sensibile* pronto ad aprirsi a progetti innovativi. Tra i corsi di progetto vennero istituiti il *Laboratorio di allestimento* e il *Workshop di allestimento*.

Entrambi volti ad approfondire un ambito applicativo degli interni incentrato su contesti culturali ad ampio spettro: musei, fiere, eventi indoor e outdoor. Vi è da dire che il progetto di allestimento è volto a dare forma a un racconto tridimensionale dove vengono affrontate – a livello integrato – la dimensione progettuale degli interni (progetto spaziale e distribuzione), del prodotto (artefatti allestitivi) e della comunicazione (brand identity museale e wayfinding). Anche la componente illuminotecnica diventa centrale, per questo fu inserito un corso di *Cultura e progetto della luce* di cui lo stesso Seassaro fu titolare e sperimentatore di modelli didattico-progettuali incentrati su quella che era una delle sue principali traiettorie di innovazione e di ricerca inventiva.

11. Master in /IDEA:
Exhibition Design,
Architettura dell'Esposizione.
[Documento →](#)

In entrambi gli orientamenti fu previsto un ciclo di *Open lecture*, testimonianze speciali da parte di voci autorevoli per lo più esterne all'accademia, provenienti dal mondo professionale e aziendale.

In continuità con la formazione curriculare e in collaborazione con la Facoltà di architettura, 20 anni fa nacque anche un Master di primo livello (tutt'ora attivo) in *Exhibition design – Architettura dell'esposizione*  [11](#) erogato da Politecnico di Milano (POLI.design) e IDEA (Associazione Italiana Exhibition Designers) dove l'approccio architettonico e quello del design si interpolavano in funzione di progetti allestitivi di matrice per lo più culturale e museografica.

Sempre in quegli anni – nel 2004 – fu istituito un programma di dottorato interdipartimentale (Dipartimento INDACO e Dipartimento BEST) che durerà fino al 2011 quando si decise di accorpare o comunque ridurre il numero di dottorati. Il programma si intitolava *Design e tecnologie per la valorizzazione del patrimonio culturale* e fu grazie alla proficua collaborazione interdisciplinare e all'intelligenza relazionale di tre grandi figure politecniche, Fabrizio Schiaffonati, Cesare Stevan e Alberto Seassaro, che la costituzione di un programma dottorale incardinato nel Polo di Mantova (proposto e coordinato dallo stesso Fabrizio Schiaffonati) fu l'occasione per attivare un contesto geografico e culturale dove il territorio stesso faceva da ambiente di sperimentazione per sviluppare progetti ad alta complessità culturale. In quegli anni tante furono le ricerche dottorali applicate al territorio che contribuirono a consolidare l'identità del Polo di Mantova come la sede politecnica vocata al patrimonio culturale. Si predisposero azioni e collaborazioni fruttuose con comunità, aziende e istituzioni locali volte a esplorare e *mettere a terra* progetti di attivazione, valorizzazione, comunicazione del territorio. Il corso di dottorato ebbe un ruolo centrale nella costruzione di un *ecosistema del Design dei Beni culturali* che si nutriva di una circolarità di azioni poi rivelatasi virtuosa e vantaggiosa per lo stesso territorio coinvolto. In questo caso la triangolazione tra le discipline dell'architettura, delle tecnologie applicate ai sistemi delle governance territoriali e la cultura del progetto *design driven* vocato all'innovazione dei prodotti e dei processi culturali, si è rivelata una sinergia vincente nello sviluppo di una branca del design che poi si è consolidata e ampliata nel tempo. Questi sono solo alcuni dei segnali della forte sensibilità dell'istituzione alla dimensione culturale del progetto per il pa-

trimonio culturale. Anche grazie alla lungimiranza e determinazione di una figura così visionaria, si struttura – in quegli anni – un luogo di ricerca, didattica e progetto multidisciplinare; un luogo destinato all'osservazione, alla sperimentazione e alla progettazione che si dota di nuovi paradigmi per comprendere le dinamiche di costruzione del valore intorno al patrimonio culturale materiale e immateriale, da diversi punti di vista e verso nuove prospettive.

Come detto prima potremmo forse definirlo proprio un *ecosistema del Design dei Beni culturali*, un sistema cioè che ancora oggi si auto-alimenta con le multiverse strutture e occasioni di ricerca, didattica e progetto politecnico, ma anche capace di assorbire, trasformare e riversare all'esterno rinnovate forme di valore.

Cruciali furono le ricerche da lui intuite e coordinate sia per la varietà delle scale di intervento (cfr. il già citato *Museo Virtuale del Design* coordinato con G. Guidi o *E.CH.I Progetto di valorizzazione del patrimonio intangibile nel territorio alpino italo-svizzero* coordinato con R. Trocchianesi) che per approccio strategico-sistemico (cfr. i già citati progetti Prin). Innegabile riconoscere che ciò che prese corpo in quel periodo era una sorta di perlustrazione sistematica delle competenze (umanistiche e tecniche) e delle potenzialità progettuali relative al patrimonio culturale che oggi trova sede all'interno del progetto collettivo di costituzione di una rete nazionale e internazionale di applicazione del design dei beni culturali.

Il focus della ricerca, in quella fase iniziale, aveva trovato sintesi nell'idea che l'approccio *design driven* allo sviluppo del Design dei beni culturali era rappresentato dall'urgenza di riposizionare il valore dell'interdisciplinarietà al centro della cultura progettuale.

19.4 Conclusioni. Traiettorie, approdi e nuove prospettive

L'eredità che Seassaro ha lasciato per l'ambito di ricerca del design dei beni culturali è importante: non è solo scientifica o istituzionale, ma di continua ricerca e innovazione responsabile. Molte cose sono accadute: la ricerca europea si è posta come orizzonte di riferimento, le opportunità ed esperienze di progetto moltiplicate, le competenze dentro il



Dipartimento sono ampliate e trasversali, collegate alla linea strategica del Design per i sistemi della creatività e della cultura, per valorizzare la produzione e fruizione culturale in modo sostenibile e inclusivo [12](#). Ancora oggi, come lo stesso Seassaro indica:

L'interesse strategico che risiede nel design dei beni culturali va oltre il suo specifico ambito settoriale e disciplinare, caratterizzandosi anche per l'elevato livello di interdisciplinarietà, che lo pone come trasversale e complementare a tutta quella grande parte della cultura contemporanea che guarda al progetto. (Seassaro, 2013, p. 40)

La sua posizione sostiene una etica progettuale consapevole e tuttavia capace di cogliere le opportunità di un modello di valorizzazione e produzione della conoscenza che permea le estetiche e gli immaginari del quotidiano, in uno scenario di *Heritage continuum* (Lupo, 2021) fluido e stratificato tra reale e finzionale, che sembra presagire (e anche ammonire) i più recenti sviluppi tecnologici (metaversi, AI), e tuttavia offrire speranza progettuale:

La celebrazione prende il posto della 'memoria vigile', e il monumento diventa lo strumento per ossificarla in un simbolo, per farla diventare da materia viva, materia morta, congelata in un solo aspetto, quello del gesto retorico. Il progetto quindi, se non ci salva, ci consola. E se non ci offre la vita eterna, ci stimola ma anche ci consente tecnologicamente con l'iper-realtà a-cronologica e immateriale di avere virtualmente tutto ma 'per finta'. Di aggregare tutti i beni culturali in una infinita panoramica dove contemporaneamente ogni cosa di ogni tempo, esistente o immaginata, può essere colta nella finzione percettiva come nella fiction narrativa. Perché tutto è museabile e tutto è esibibile, allestibile e comunicabile in uno spettacolo mitologico totale. (Seassaro, 2013, p. 42)

Questa branca del design è diventata un lavoro corale: sono diversi, infatti, i testimoni che hanno permesso di far emergere l'importanza del patrimonio culturale come tema di progetto e – simmetricamente – di porre con decisione il design come approccio per il patrimonio

culturale stesso. A distanza di 25 anni, è una disciplina sempre più consolidata a livello nazionale e internazionale, alimentata da partnership con altre università, con attori istituzionali, con interlocutori aziendali volti a proseguire il percorso verso l'innovazione e a rispondere in modo sempre più consapevole a canali di finanziamento dedicati. Un tracciato che segna l'evoluzione del design politecnico. Un tracciato che si sviluppa lungo tre direzioni 4 principali tutt'ora percorribili:

- la ricerca di *nuove questioni aperte per il design* – vero e proprio bisogno comune da parte della comunità scientifica – di esplorare e rintracciare obiettivi verso cui indirizzare lo studio in ambito culturale (anche e soprattutto a fronte delle trasformazioni tecnologiche, sociali ed economiche);
- la ricerca che indaga i *significati* che il *prodotto* del design può rappresentare all'interno del complesso sistema *multiscalare* del patrimonio culturale;
- la ricerca che indaga il *valore* che il *prodotto* di design manifesta all'interno dei processi di produzione, attivazione, valorizzazione, comunicazione e consumo culturale.

Nota 4.

La riflessione su queste tre direzioni di ricerca è stata innescata da un passaggio presente all'interno del saggio di Celaschi, Penati, Trocchianesi, (2016).

Autorialità

Il presente contributo è frutto di una riflessione congiunta da parte delle autrici. Nello specifico: Eleonora Lupo è autrice di *Introduzione*, *Il design dei beni culturali* e co-autrice delle *Conclusioni*; Raffaella Trocchianesi è autrice di *Il contesto istituzionale* e co-autrice delle *Conclusioni*.

Bibliografia

- Boriani, M. (2004). Beni Culturali e Politecnico di Milano. *Rivista Politecnico*. Milano: Politecnico di Milano.
- Brenna, L., Lupo, E., Seassaro, A., & Trocchianesi, R. (2009). The Italian design research and practice in cultural heritage exploitation. *Cumulus 38° South Hemispheric Shift Across Learning, Teaching and Research Conference Proceedings*. Melbourne: RMIT-Swinburne University.

- Celaschi, F. (2000). *Il design della forma merce*. Milano: Il Sole 24 Ore.
- Celaschi, F., Penati, A., & Trocchianesi, R. (2016). Design e humanities al Politecnico di Milano. Celi, M. & Formia, E. (a cura di). *Humanities Design Lab. Le culture del progetto e le scienze umane e sociali*. Sant'Arcangelo di Romagna: Maggioli.
- Irace F. (a cura di). (2013). *D&CH. Design and Cultural Heritage*. Milano: Electa.
- Lupo E., Brenna, L., Seassaro A., Trocchianesi R. (2009). The Italian Design Research and Practice in Cultural Heritage Exploitation. *Cumulus 38° South Hemispheric shift across learning, teaching and research Conference Proceedings*. Melbourne: RMIT-Swinburne University.
- Lupo, E., & Seassaro, A. (2009). Una lettura del design palese dei beni culturali attraverso i concorsi e premi di design degli anni 2000-2006. Lupo, E. & Parente, M. (a cura di). *Il sistema Design Italia e la valorizzazione dei beni culturali*. Milano: POLI.design.
- Lupo, E. (2021). Design and innovation for the cultural heritage: Phygital connections for a heritage of proximity. *AGATHÓN – International Journal of Architecture, Art and Design*, 10, 186-199. <https://doi.org/10.19229/2464-9309/10172021>.
- Parente M., Lupo E. (2009). *Il sistema Design Italia e la valorizzazione dei beni culturali*. Milano: POLI.design.
- Seassaro, A. (2001). L'università per il museo del design. Moretti, D., Pallabazzer, J., & Rebaglio, A. *MDM. Museo design Milano: il museo in rete per la rete dei musei*. Milano: POLI.design.
- Seassaro, A. (2003). Il design dei beni culturali come estetica della città, nella Milano capitale del design. Mazzocchi, M. & Villani, V. *Sulla città, oggi*. Milano: FrancoAngeli.
- Seassaro, A. (2004). Per un contributo politecnico alla valorizzazione dei beni culturali. F. Celaschi & R. Trocchianesi. *Design & beni culturali*. Milano: POLI.design.
- Seassaro, A. (2009a). Prefazione: Il design dei beni culturali. Lupo, E. *Il design per i beni culturali. Pratiche e processi innovativi di valorizzazione*. Milano: FrancoAngeli.
- Seassaro, A. (2009b). Fenomenologie di design dei beni culturali. Parente, M. & Lupo, E. *Il sistema Design Italia per la valorizzazione dei beni culturali*. Milano: POLI.design.
- Seassaro, A. (2013). Appunti per uno studio scientifico del design dei beni culturali. Irace, F. (a cura di). *D&CH. L'immateriale, il virtuale, l'interattivo*. Milano: Electa.