

Digitalizza la cultura 2025

Partecipazione, diversità e patrimoni digitali

Focus tematico n.6 – 2025

a cura del Sistema per la valorizzazione del patrimonio culturale



IL RUOLO DI ARCHIVI, BIBLIOTECHE E MUSEI

A vent'anni dalla sottoscrizione della Convenzione UNESCO sulla protezione e promozione della diversità delle espressioni culturali e della Convenzione del Consiglio d'Europa sul valore del patrimonio culturale per la società, il panorama culturale ha vissuto trasformazioni radicali. Questi due strumenti, entrambi firmati nel 2005, hanno posto le basi per una nuova concezione del patrimonio culturale: non più solo oggetto di conservazione, ma risorsa viva per la partecipazione democratica e l'espressione della diversità culturale.

Il quarto convegno del ciclo Digitalizza la cultura si è collocato in questa prospettiva storica per evidenziare le buone pratiche che coniugano diversità culturale, partecipazione comunitaria e trasformazione digitale. Un'attenzione particolare è stata dedicata ai patrimoni audiovisivi, in occasione della Giornata mondiale del patrimonio audiovisivo, celebrata il 27 ottobre 2025. L'incontro ha cercato di approfondire come archivi, biblioteche e musei possano diventare laboratori di innovazione e collaborazione, sviluppando nuove forme di narrazione digitale e partecipazione comunitaria. Il seguente documento offre una panoramica degli interventi. I saluti ufficiali sono stati portati da **Massimo Zenari**, Direttore della Divisione della cultura e degli studi universitari e da **Franco Gervasoni**, Direttore della Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI).

Sessione I: Narrazioni digitali tra passato e presente

La prima sessione è stata moderata da **Roland Hochstrasser**. Dal 2005 lavora presso il Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport del Cantone Ticino, dove dirige l'Ufficio dell'analisi e del patrimonio culturale digitale. Ha conseguito un Master in Urban Studies (Università di Losanna) e un diploma in Management e leadership nei servizi archivistici, bibliotecari e documentari (Università di Berna); attualmente sta ultimando un Master in Public Administration. La sua esperienza precedente nel settore museale e il suo impegno nel volontariato arricchiscono ulteriormente il suo profilo professionale. È infine membro del Consiglio di fondazione del Centro Biologia Alpina e della Fondazione Switch, del Comitato direttivo di Memoriav e dell'Associazione Capitale Culturelle Suisse.

OLIVETTI DIGITALE. UNA CARTOGRAFIA DEL PATRIMONIO CULTURALE

DI GIORGIO NEPOTE VESIN, ASSOCIAZIONE ARCHIVIO STORICO OLIVETTI

L'intervento si propone di presentare il progetto Olivetti, architetture sperimentali e paesaggi industriali. Una cartografia del patrimonio culturale, che si costituisce come una "cartografia digitale", ovvero una mappa georeferenziata delle architetture (realizzate e non) dall'impresa Olivetti in Italia e nel mondo. Tale progetto è il risultato di una ricerca di dottorato condotta in seno al Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi Roma Tre di Roma nell'ambito di una convenzione con l'Associazione Archivio Storico Olivetti di Ivrea (AASO) che ha indagato la committenza architettonica dell'impresa Olivetti nel quindicennio successivo alla morte di Adriano Olivetti (1960-1974). A seguito di una ricognizione sui progetti promossi dell'impresa in Italia e all'estero attraverso la messa a sistema di materiali eterogenei comprendenti disegni architettonici, fotografie, interviste orali e scritte, mostre, docufilm, documentari e bibliografia, lo studio ha permesso la realizzazione di un catalogo di circa 80 progetti (realizzati e non), che hanno coinvolto altrettanti progettisti. All'eterogeneità e al numero di queste firme corrispondono i relativi archivi, in parte depositati presso le collezioni dell'AASO, ma generalmente conservati presso istituti, musei e fondazioni nazionali e internazionali.

Finalità congiuntamente legate alla ricerca scientifica, alla diffusione e alla valorizzazione del patrimonio culturale Olivetti hanno evidenziato la necessità di incrementare la divulgazione di questo complesso insieme di dati archivistici, anche in relazione al posseduto di altre istituzioni culturali, siano esse archivi pubblici e privati, centri studi, università, o fondazioni. Il percorso digitale georeferenziato, costruito a partire dalla base dati archivistica dell'AASO (Archivi Digitali Olivetti -ADO) e collegato ad altre basi di dati, ha delineato un elenco parziale (sia in termini quantitativi che cronologici) della committenza architettonica Olivetti, ma progressivamente e potenzialmente ampliabile fino a comprendere la totalità dei progetti promossi dall'impresa nell'arco di oltre cento anni di storia.

Come viene presentato nell'intervento attraverso la simulazione di navigazione nella piattaforma ADO, la possibilità di richiamare fonti storiche e riferimenti archivistici anche esterni al database archivistico dell'AASO arricchisce la descrizione archivistica di collegamenti digitali a documenti provenienti da altri archivi istituzionali, oppure dagli archivi privati dei progettisti coinvolti dall'impresa o delle persone che più semplicemente hanno intrecciato la loro storia con quella della Olivetti. Questa operazione è anche volta a favorire la collaborazione con tali enti, in particolare laddove il patrimonio archivistico sia già oggetto di indicizzazione e digitalizzazione, al fine di migliorarne la disseminazione e le relazioni e interconnessioni nazionali e internazionali. In tal senso, la "cartografia digitale" si costituisce come uno strumento tanto di ricerca quanto di comunicazione di tali lavori scientifici.

Biografia

Giorgio Nepote Vesin si è formato presso il Politecnico di Torino, dove ha conseguito con lode la laurea magistrale in Architettura. Nel luglio 2025 ha completato il dottorato di ricerca presso l'Università degli Studi Roma Tre con un progetto sviluppato in collaborazione con l'Associazione Archivio Storico Olivetti (AASO) di Ivrea, indagando il patrimonio architettonico promosso all'impresa Olivetti tra gli anni

Sessanta e Settanta, con particolare attenzione ai centri di formazione aziendale affidati ad architetti internazionali quali K. Tange, J.F. Stirling, R. Meier e E. Eiermann.

Ha maturato competenze trasversali che integrano la ricerca storica e archivistica con strumenti di rappresentazione e comunicazione visiva, applicati al contesto architettonico e culturale. L'intensa collaborazione con l'AASO si è concretizzata in progetti editoriali, consulenze per la valorizzazione digitale del patrimonio aziendale. Parallelamente, Nepote Vesin contribuisce alla riflessione scientifica come membro di comitati editoriali di riviste specialistiche (*In_BO* e *Riti*) e autore di saggi pubblicati in ambito nazionale e internazionale.

FLESSIBILITÀ DIGITALE: DATABASE E COMUNICAZIONE IN TRE

RICERCHE STORICO-ARTISTICHE

DI ROBERTA MARTINIS, EDOARDO ROSSETTI E GIULIA RUSSO, SUPSI

Il contributo ha l'obiettivo di presentare tre progetti di ricerca storico-artistica finanziati dal Fondo Nazionale Svizzero per la Ricerca Scientifica (FNS) e condotti presso il Dipartimento Ambiente Costruzioni e Design (DACD) della SUPSI evidenziando le diverse soluzioni adottate per l'organizzazione dei dati, la loro diffusione e fruizione. L'elemento unificante di questi progetti risiede nella ricerca di strumenti che possano agevolare e ottimizzare non solo la collaborazione tra ricercatori, considerandone la multidisciplinarietà, durante l'intera fase di studio, ma anche amplificare l'efficacia della divulgazione dei risultati a un pubblico più vasto.

Nel primo caso, "In the mirror of the past: rediscovering identity and form in antiquity. The graphic corpus of Tito Vespasiano Paravicini between Renaissance and Neo-Renaissance" (2019-2022), il materiale relativo agli edifici rinascimentali "lombardi" è stato ordinato per luoghi georeferenziati ed è confluito in una piattaforma digitale, accessibile tramite un sito web SUPSI, concepita come uno spazio collaborativo in cui i contributi degli studiosi sono stati raccolti in forma di schede interconnesse tra loro. La digitalizzazione e schedatura dei disegni dell'architetto Paravicini, è stata cruciale per questa ricerca poiché ha permesso di documentare non solo il consolidarsi del linguaggio rinascimentale ma anche di testimoniare l'aspetto di edifici ormai scomparsi.

Più complesso quanto usato per il progetto "Building a Renaissance. Networks of Artists and Patrons from Ticino and Lombardy in Rome (1417-1527)" (2023-2027). È stato scelto il software Nodegoat, un'applicazione *web-based* per la gestione di dati nel campo delle digital humanities, la cui flessibilità si presta a personalizzare il modello di dati allineandosi alle domande di ricerca. In questo caso la piattaforma permette un più sofisticato sistema di incrocio dei dati grazie a diverse modalità di visualizzazione georeferenziate e crono referenziate interattive e dinamiche. Intrecciando schede legate a personaggi storici e artisti, documenti, monumenti e luoghi, è quindi possibile analizzare i "nodi" o le potenziali connessioni per individuare i fenomeni di migrazione, insediamento e costruzione di reti sociali.

Infine, in "A Minor Model? Structures, Iconographies and Materials for the Milanese Franciscan Observance between Invention, Disruption and Anachronisms (1420–1550)" (2025-2029) i dati saranno organizzati in un database georeferenziato, per archiviare le informazioni e renderle accessibili sia nella fase di ricerca che in quella di diffusione in Open Access. La piattaforma consentirà una visualizzazione integrata e interconnessa dei risultati di tutte le aree di ricerca accentrando in un unico spazio dati di diversa natura come fonti archivistiche e il materiale prodotto dallo studio di un sito che includerà la documentazione grafica e fotografica, le analisi scientifiche e i conseguenti rapporti.

Biografia

Roberta Martinis, storica dell'architettura, Ph.D. IUAV, è docente-ricercatrice senior al DACD, SUPSI, Mendrisio. Le sue ricerche si occupano di architettura moderna e contemporanea. È Principal Investigator dei progetti finanziati dal FNS "In the Mirror of the Past: Rediscovering Identity and Form in Antiquity. The graphic corpus of Tito Vespasiano Paravicini between Renaissance and Neo-

Renaissance” (concluso); “Building a Renaissance. Networks of artists and patrons from Ticino and Lombardy in Rome (1417-1527)” (in corso); e “A Minor Model? Structures, Iconographies and Materials for the Milanese Franciscan Observance between Invention, Disruption and Anachronisms (1420–1550)” (appena vinto). Tra le sue pubblicazioni: *Nello specchio del passato. Riscoprire l'identità e la forma nell'antichità tra Rinascimento e neorinascimenti*, a cura sua e di Edoardo Rossetti (2025); *'Anticamente moderni': palazzi di Lombardia in età sforzesca* (2021); *Carlo Scarpa. Casa Balboni in Venice* (2021); *Carlo Scarpa. Casa Zentner in Zurich. Una villa italiana in Svizzera*, con Giacinta Jean e Davide Fornari (2020). Sta attualmente preparando una monografia su Bramantino architetto.

Edoardo Rossetti si è laureato a Milano (Università degli Studi, 2006) e ha conseguito il dottorato di ricerca presso le Università di Padova e Venezia (2017). È stato ricercatore post-doc presso l'Università Cattolica di Milano (2017-20) e presso la SUPSI di Mendrisio per due progetti finanziati dal SNSF (2019-22; 2023-27). Fellow a Villa i Tatti - The Harvard University Center for Italian Renaissance Studies. Ha curato mostre su Bramantino (Lugano, 2014) e Caroto (Verona, 2022). Tra i temi delle sue ricerche si annoverano gli studi: dello spazio urbano milanese e delle strategie di insediamento delle famiglie aristocratiche dal 1300 al 1500; del mecenatismo della nobiltà lombarda, di diversi ordini religiosi (specie i francescani), dei cardinali milanesi e ispanici; della mobilità degli artisti tra XV e XVI secolo; del rapporto tra arte e dissidio religioso nel Cinquecento; delle relazioni tra Rinascimento e Neorinascimento in area lombarda e ticinese.

Giulia Russo, conservatrice-restauratrice specializzata in materiali lapidei e superfici decorate dell'architettura (Università degli studi di Torino, Centro Conservazione e Restauro “La Venaria Reale”), è collaboratrice scientifica presso il DACD, SUPSI, Mendrisio. Ha collaborato con Getty Conservation Institute (Herculaneum: Conservation of the Tablinum of the House of the Bicentenary), ICCROM e ha partecipato a interventi di restauro in Europa, Medio Oriente e Stati Uniti. Dal 2019 partecipa alle attività didattiche del corso di laurea e a progetti di ricerca, alcuni dei quali sostenuti dal FNS, maturando un interesse crescente per le pratiche di documentazione e manutenzione dei dipinti murali, l'uso di tecnologie 3D per il rilievo del patrimonio culturale e la gestione-divulgazione dei dati scientifici tramite piattaforme digitali.

Sessione II: Verso nuove frontiere: tra AI e gamification

La seconda sessione è stata moderata da **Masiar Babazadeh**, docente-ricercatore senior presso la SUPSI. I suoi principali interessi di ricerca e insegnamento includono il game-based learning, la gamification e lo sviluppo di giochi digitali. Insegna in vari corsi, tra cui Game development, Tecnologie e media, e Educational escape rooms. La sua formazione accademica comprende un bachelor, un Master e un dottorato di ricerca in scienze informatiche, con specializzazione in Web Engineering, Internet of Things e architettura del software.

OLTRE I CONFINI: COME L'AI E LA GAMIFICATION REINVENTANO IL PATRIMONIO CULTURALE

DI DELFINA SANTORO, SUPSI

Siamo pienamente nell'era dell'economia dell'esperienza, un paradigma che permea ogni settore, con particolare evidenza in quello culturale, come testimoniano le numerose iniziative intraprese. Questo nuovo scenario non sposta semplicemente la centralità, ne ridefinisce il fulcro: il visitatore inteso come utente finale, da destinatario passivo della visione proposta, sia essa veicolata da un autore in un libro, un fondo in archivio o una mostra in un museo, assume un ruolo attivo perché destinatario dell'esperienza. Le istituzioni culturali, così come i singoli artisti e autori, si stanno gradualmente trasformando in attivatori di esperienze culturali. Questa urgenza di rendere l'utente finale parte attiva del processo, spiega il ruolo crescente della gamification, come tecnica che ne studia e ne favorisce il coinvolgimento. Si crea così un ponte naturale con l'Intelligenza Artificiale, che può elevare la personalizzazione dell'esperienza a livelli inediti.

Tuttavia, restano molti interrogativi: come salvaguardare la serendipità dall'AI? La profilazione eccessiva è manipolazione? Come proteggere una base di realtà condivisa dalle "bolle di filtro" algoritmiche? Il processo di digitalizzazione comporta sfide profonde, perché ridefinisce continuamente la percezione stessa del valore del patrimonio culturale e comporta un continuo adattamento da parte delle istituzioni, che devono monitorare, recepire e, non ultimo, regolare normativamente i nuovi confini. In questa direzione, il Ticino ha mosso un passo significativo. Come prova concreta e normativa di questa evoluzione, con l'approvazione, il 15 settembre 2025, della revisione della legge sul sostegno alla cultura del 2013 (e l'abrogazione della legge sul cinema del 2005), il Gran Consiglio ha ampliato i confini concettuali: il termine "film" è stato sostituito da "prodotti audiovisivi". Ma come possiamo adattarci efficacemente a questo scenario di cambiamento costante? Non è sufficiente la formazione, né la sola formazione continua, per restare al passo.

È indispensabile sviluppare dei veri e propri anticorpi culturali. In un clima in cui la regola d'oro è l'engagement, l'unica persona veramente libera di scegliere le proprie esperienze è quella in grado di riconoscere e decodificare il modello di coinvolgimento che ha di fronte. Altrimenti, il rischio è di essere semplicemente "ingaggiati" e sottomessi alla logica della tecnologia. È qui che risiede l'anticorpo: difendere la centralità dell'essere umano. Ciò esige una formazione specifica nel campo della gamification, non per applicarla ciecamente, ma per imparare a riconoscerne il modello, per fare gioco con il cambiamento, per creare ponti tra le discipline e, in definitiva, per camminare sul terreno della tecnologia invece di soccombere ad essa, perdendo la vera spinta innovativa. Per tale motivo, all'interno del Dipartimento Tecnologie Innovative (DTI) della SUPSI, abbiamo colto la sfida e progettato un percorso formativo sull'engagement, profondamente transdisciplinare che contamina tutti i rami del Dipartimento, proponendo un modello scalabile e pertanto facilmente replicabile.

Biografia

Giornalista professionista, autrice, docente di game e gamification design, esperta di prototipazione scientifica del coinvolgimento con il gioco. Collabora con la SUPSI a Lugano. È Ambassador di Women in Games Italia. Coautrice del libro *Info-gamification* (Edizioni Efestò 2023). Nel 2022 per il ConLab

della Sapienza ha tenuto la formazione per gli operatori del settore culturale, “Fare gioco con la cultura”. Nel 2018 è stata tra gli organizzatori del primo summit internazionale sulla gamification a Roma (per Goethe Institut, Link University e Game Rome). Nello stesso anno è entrata nel gruppo di esperti del Gamification Lab dell’Università La Sapienza e tra i creativi al Laboratorio Internet Painting al MAXXI, dove ha curato una performance artistica NEEN. Per IIDEA e Trentino Film Commissione, ha partecipato ai lavori per studiare il rapporto tra cinema e videogiochi. Ha co-curato la mostra retrospettiva sulla video game art di Miltos Manetas, a Cinecittà. Per il Rome Video Game Lab ha curato panel e workshop sul rapporto tra arte e gioco.

LE COMPETENZE A SUPPORTO DELLA TRASFORMAZIONE DIGITALE DELLA CULTURA: IL PROGETTO DICOLAB

DI FABRIZIO PEDRONI, SCUOLA NAZIONALE DEL PATRIMONIO E DELLE ATTIVITÀ CULTURALI

La trasformazione digitale del patrimonio e delle attività culturali sta rapidamente trasformando strumenti, processi di lavoro e attività di tutte le figure professionali tipiche del settore. L’avvento delle Generative AI ha impresso un’ulteriore accelerazione alla rivoluzione che porterà l’*Homo sapiens* non tanto ad avere a che fare con nuove tecnologie, cosa che avviene da tempo, quanto a confrontarsi con una vera e propria “nuova specie cibernetica”, in grado di scegliere autonomamente e occuparsi di attività creative oltre che operative.

In un contesto dove i mutamenti sono così rapidi e continui ed è inarrestabile il “decentramento” di molte funzioni cognitive tipicamente umane al digitale, la formazione gioca un ruolo centrale per comprendere scenari e contesti, maturare consapevolezza e competenze e sviluppare un digital mindset che consenta di sfruttare a pieno la sinergia tra l’intelligenza umana e quella digitale, ponendo le basi per trasformare la “A” di “Artificial” in “A” di “Augmented”, generando una sinergia virtuosa tra uomo e macchina.

Il progetto “Dicolab. Cultura al digitale”, realizzato dalla Scuola Nazionale del patrimonio e delle attività culturali col patrocinio del Ministero della Cultura e dell’istituto centrale per la digitalizzazione (Digital Library), si inquadra nel più ampio scenario della Misura 1, Componente 3, investimento 1 (“Cultura 4.0”) del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), dedicato alla piena realizzazione del processo di digitalizzazione del patrimonio culturale italiano.

Il progetto si basa su un ecosistema formativo in costante ascolto e collaborazione con tutti i principali stakeholder, pubblici e privati, del settore, realizzando interventi formativi e-learning, seminari e workshop in presenza, laboratori pratici sui territori, assessment e training on the job, comunità di confronto e scambio di buone pratiche, borse di ricerca per giovani laureati (in collaborazione coi principali atenei e realizzate presso i cantieri di digitalizzazione italiani) e progetti di ricerca sui megatrend presenti e futuri legati al digitale.

Dicolab. Cultura al digitale ha rilasciato finora quasi 70’000 Open Badge per certificare conoscenze e capacità maturate dai partecipanti alle iniziative formative e si pone come punto di riferimento per la maturazione delle competenze, attuali e prospettiche, necessarie a rendere possibile e consapevole la costruzione di strategie e la realizzazione di progetti efficaci di trasformazione digitale.

Biografia

Fabrizio M. Pedroni, 57 anni, epistemologo, formatore ed esperto di digital learning dal 1986, ha diretto progetti nazionali e internazionali legati alla formazione blended come leva di sviluppo delle persone nei contesti professionali. Già responsabile innovazione e e-learning di Banca Popolare di Milano, Chef Chantier Formation per Credit Mutuel-CIC, Responsabile custom learning & formazione finanziata per ABIFormazione, la business school dell’Associazione Bancaria Italiana, ricopre ora l’incarico di dirigente responsabile dell’Area digital education & training e di responsabile unico del progetto PNRR

“Dicolab. Cultura al digitale” per la Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali, Fondazione del Ministero della Cultura. È professore in convenzione presso l’università La Sapienza di Roma nel corso di laurea “Design, Comunicazione Visiva e Multimediale” della Facoltà di Architettura.

Sessione III: Archivi come laboratori di innovazione e collaborazione

La terza sessione è stata moderata da **Michele Merzaghi**, Direttore dell'Archivio di Stato del Cantone Ticino dal dicembre 2023. Classe 1982, ha studiato storia presso l'università di Basilea e archivistica, biblioteconomia e scienze dell'informazione presso le università di Berna e Losanna. Ha inoltre seguito varie formazioni nell'ambito dell'informatica. Tra il 2012 e il 2023 ha lavorato presso l'Archivio federale svizzero, dove si è occupato di gestione elettronica delle informazioni; è stato inoltre presidente del gruppo di lavoro "Norme e standard" dell'Associazione archivisti svizzeri dal 2010 al 2023 e dal 2025 è membro di comitato dell'associazione.

PRESERVARE E ATTIVARE PATRIMONI DIGITALI: IL CASO CA-O-RD AGLI ARCHIVES DE LA CONSTRUCTION MODERNE

DI BARBARA GALIMBERTI, ECOLE POLYTECHNIQUE FÉDÉRALE DE LAUSANNE

Il ruolo degli archivi di ricerca non si esaurisce nella conservazione del patrimonio culturale, ma si misura sempre più nella loro capacità di renderlo accessibile e di attivarlo come risorsa condivisa. In questa prospettiva si colloca il progetto "CA-O-RD (Contemporary Architecture – Open Research Data)", avviato dagli Archives de la construction moderne dell'EPFL, che affronta la gestione di oltre quattro terabyte di documenti nati digitali o digitalizzati relativi all'architettura e all'ingegneria contemporanee. Una parte consistente di questo materiale si trovava su supporti obsoleti e non gestiti, con il rischio concreto di perdita e con possibilità molto limitate di riuso per la ricerca.

Per superare questa situazione, il progetto ha messo in atto un'infrastruttura fondata sul software open source Archivemática, in conformità con il modello concettuale OAIS, e integrato con Morphé/AtoM, il portale descrittivo degli archivi. Grazie alla collaborazione con l'unità informatica ENAC-IT4R, si è potuto automatizzare acquisizione, validazione, creazione dei pacchetti e trasferimento dei metadati. Questa architettura assicura non soltanto l'integrità dei file, ma permette di pubblicare inventari e descrizioni strutturate e interoperabili, garantendo così la possibilità di riuso dei dati.

L'esperienza di CA-O-RD evidenzia come le pratiche digitali possano dare continuità ai principi di apertura e partecipazione. Anche nei casi in cui i documenti non possono essere diffusi integralmente per ragioni giuridiche, i metadati e le descrizioni contestuali restano consultabili come dataset autonomi. Questo approccio permette di garantire trasparenza, offrendo alla comunità accademica e agli utenti esterni la possibilità di orientarsi, citare e integrare le informazioni in altri progetti di ricerca.

Il progetto mette però in luce anche le tensioni che accompagnano la gestione dei patrimoni digitali. Un caso emblematico è quello dei formati CAD: strumenti indispensabili per documentare la progettazione architettonica, ma privi di percorsi di conservazione stabili e universalmente riconosciuti. Qui la pratica digitale non elimina l'incertezza, ma la rende evidente e condivisibile, stimolando la necessità di nuove soluzioni comuni. Analogamente, i vincoli giuridici obbligano a distinguere tra accesso completo e accesso parziale, mostrando che la valorizzazione non coincide sempre con la pubblicazione integrale, ma si realizza anche attraverso politiche di mediazione chiare e leggibili.

In questo quadro, l'archivio si configura non solo come deposito di memoria, bensì come infrastruttura di dati al servizio della ricerca, dell'insegnamento e della società. Con CA-O-RD, gli Archives de la construction moderne dimostrano che preservazione e descrizione possono diventare strumenti di collaborazione e responsabilità condivisa.

Biografia

Barbara Galimberti è archivista, e storica di formazione. Laureata in Storia europea all'Università di Bologna, dopo gli studi ha lavorato presso l'Archivio storico della Città di Lugano. Da quindici anni vive in Svizzera romanda, tra Neuchâtel e Losanna, dove ha collaborato con musei e istituti di

conservazione, pubblici e privati. Dal 2016 è archivista agli Archives de la construction moderne della Scuola politecnica federale di Losanna (EPFL). Vi assicura la conservazione preventiva e la valorizzazione dei fondi, cura la strutturazione e l'interoperabilità degli inventari, e segue i processi di digitalizzazione, consultazione e prestito istituzionale. Il suo lavoro si colloca tra competenze tecniche e riflessione documentaria, con attenzione alle pratiche di mediazione e all'attivazione dei dati in ambito accademico.

MAPPARE, VALORIZZARE, CONDIVIDERE: L'ESPERIENZA DELLA DIVISIONE CULTURA DI LUGANO

DI LUIGI MARIA DICORATO, CITTÀ DI LUGANO

La Divisione Cultura della Città di Lugano ha sviluppato, negli ultimi anni, un sito web e una banca dati online che permettono di esplorare il patrimonio culturale cittadino. In continuo aggiornamento, la banca dati raccoglie oltre 55'000 schede dedicate a documenti e fotografie dell'Archivio storico (che è in continua evoluzione con nuove acquisizioni), opere di arte pubblica e beni culturali tutelati. Nel prossimo futuro, il sito integrerà elementi di navigazione in ambiente virtuale con ricostruzioni 3D di edifici storici, oltre ad animazioni e interazioni strumenti di AI, offrendo un'esperienza culturale immersiva e innovativa.

Questo strumento si integra oggi con i primi risultati della mappatura del patrimonio materiale e immateriale dei 21 quartieri della città, realizzata attraverso lo strumento delle mappe di comunità. Questa metodologia prevede il coinvolgimento diretto della popolazione, che contribuisce a censire e valorizzare gli elementi costitutivi dell'identità culturale del territorio. Le mappe, disponibili su un sito dedicato, sono più di semplici rappresentazioni geografiche: rappresentano un vero tesoro culturale che trasmette il valore del patrimonio materiale e immateriale di Lugano. Attraverso questo progetto, la Divisione cultura non solo valorizza il patrimonio cittadino, ma sostiene attivamente operatori e istituzioni culturali, rafforzando il tessuto sociale e culturale della città. Il sito si basa su un database che presenta ogni bene culturale attraverso una scheda con descrizione, geolocalizzazione, categorizzazione e immagini. Gli utenti possono navigare tramite mappa o elenco dei punti segnalati dai cittadini.

Un altro progetto collegato è il sito Cultura e Salute, frutto della partnership tra la Divisione cultura della Città di Lugano e IBSA Foundation per la ricerca scientifica. L'iniziativa promuove l'uso delle arti e della cultura come strumenti per la salute e la prevenzione, supportando percorsi di cura. Attraverso le sue attività e il suo sito, il progetto favorisce la conoscenza, la ricerca, la formazione, lo sviluppo di progetti e la collaborazione tra i settori culturale, sociale e sanitario.

Per il prossimo futuro, è previsto lo sviluppo di una nuova banca dati dedicata agli artisti e alle associazioni culturali attive sul territorio, che raccoglierà informazioni sugli operatori e sugli spazi destinati alla produzione culturale.

Biografia

Luigi Maria Dicorato, dopo gli studi in lettere e storia dell'arte all'Università di Siena, ha proseguito la sua formazione con un corso di perfezionamento in Management ed economia della cultura alla SDA Bocconi school of management, seguito da un Executive Master in Business Administration (EMBA) al MIP Politecnico di Milano. Ha diretto istituzioni caratterizzate dalla collaborazione tra pubblico e privato, quali: il Forte di Bard in Valle d'Aosta (2005-2006), il Museo e Tesoro del Duomo di Monza (2007-2009), la Fondazione Musei Senesi (2009-2014) e la Fondazione Brescia Musei (2014-2018). Dal 2003 al 2018 è stato docente universitario nell'ambito del management culturale alla Facoltà di Economia dell'Università Cattolica di Milano; nel biennio 2017-18 è stato Presidente dello Strategic Plan Committee dell'ICOM a Parigi. Dal 2018 è Direttore della Divisione cultura della Città di Lugano.

Tavola rotonda

La tavola rotonda è stata moderata da **Elena Marchiori**, Capoprogetto presso la Città di Lugano, all'interno del Lugano Living Lab, il laboratorio di innovazione digitale della città. Ha una vasta esperienza nella gestione di progetti di ricerca applicata nel settore digitale e nell'ideazione e nel coordinamento di iniziative di *open innovation* in contesti urbani, collaborando con aziende, istituzioni accademiche, enti pubblici e cittadini. La dottoressa Marchiori è inoltre docente presso l'Università della Svizzera italiana (USI), dove da oltre dodici anni insegna comunicazione digitale, digital analytics e usabilità. Svolge anche attività di consulenza e formazione per start-up e aziende sui temi del coinvolgimento degli utenti nei processi di innovazione e di training in ambito di comunicazione digitale e innovazione per la pubblica amministrazione. Ha conseguito una laurea magistrale (M.Sc.) in Media Management e un dottorato (Ph.D.) in Scienze della Comunicazione.

PUBBLICI IN EVOLUZIONE E NUOVI LINGUAGGI SOCIAL

Hanno partecipato alla tavola rotonda **Pablo Creti**, Radiotelevisione svizzera di lingua italiana (RSI); **Federico Lucchesi**, External Associate Researcher, Università della Svizzera italiana; **Michele Merzaghi**, Archivio di Stato del Cantone Ticino; **Lea Conconi**, BiblioBaobab.

Pablo Creti è giornalista e autore della Radiotelevisione Svizzera (RSI). Dopo la laurea in Storia del Cinema e Media Management, ha maturato esperienze accademiche tra l'Università degli Studi di Milano e l'USI di Lugano. Per oltre dieci anni ha lavorato a Rete Tre come *speaker* e giornalista, prima di assumere la responsabilità dei progetti digitali per i giovani di RSI, dove ha ideato format innovativi come Spam e BarNüm. Dal 2021 è tornato a occuparsi in prima persona di giornalismo e documentari, firmando due progetti digital first: Sulla Mappa, dedicato alla scena rap ticinese, e Skate Borders, che racconta la storia e l'evoluzione della sottocultura *skate* nella Svizzera italiana.

Federico Lucchesi ha ottenuto un dottorato in Comunicazione all'Università della Svizzera italiana con una tesi sul ruolo della comunicazione visiva sui social media per il mantenimento delle relazioni interpersonali. In qualità di Responsabile Comunicazione ed Eventi, ha coordinato il progetto Doppio Sguardo, che ha messo in luce la discrepanza tra le funzioni sociali positive e lo stigma negativo spesso associato alle pratiche visive e all'uso dei social media. In precedenza, ha lavorato per diverse realtà internazionali come addetto comunicazione & eventi (24h Assistance), ricercatore di mercato (Periscope), copywriter (Ventura) e giornalista (SKY Sport24, Nonsoloambiente). Attualmente collabora come External associate researcher con l'USI e come giornalista scientifico per Ticino Scienza.

Lea Conconi è cresciuta nel Mendrisiotto e si è laureata in Lettere presso l'Università di Losanna. Ha un Master in Letteratura italiana e un Bachelor in Storia dell'Arte. Dall'agosto 2024 è responsabile della Biblioteca interculturale e plurilingue BiblioBaobab di Bellinzona, fondata nel 2020, è un settore della Cooperativa Baobab che si impegna per l'accoglienza e la coesione sociale. BiblioBaobab si pone come luogo di dialogo e di incontro di lingue e immaginari. Una vera e propria "casa di tutte e tutti" (citando una studiosa di biblioteconomia, Antonella Agnoli). Ad oggi il suo fondo conta circa 140 lingue diverse. Dal gennaio 2023 è anche co-coordinatrice di progetti culturali per l'Associazione Arturo Prod., in particolare si occupa del progetto "Isadora. Piattaforma danza" e ha co-coordinato le edizioni 2023 e 2025 di Festa danzante Ticino. Quest'anno presenterà una prima edizione sperimentale di un Festival dedicato alle questioni di genere e sessualità: Le Sovversive (17-18 ottobre, Fuoriluga).

Idee in Pitch - la voce delle studentesse e degli studenti

Una sessione speciale è stata dedicata all'attività curata dalle studentesse e dagli studenti del secondo e terzo anno del Bachelor in Leisure Management (SUPSI), moderata da **Andrea Huber**, co-responsabile del Bachelor of Science in Leisure Management presso la SUPSI. È inoltre docente-ricercatore senior presso il Centro competenze management e imprenditorialità della SUPSI. Ha conseguito un Master of Science in Business Administration con approfondimento in Innovation Management presso la SUPSI.

Insegna sia a livello bachelor sia a livello master. I suoi interessi di ricerca, le pubblicazioni ed i servizi al territorio si focalizzano sullo sviluppo regionale, la competitività territoriale, i sistemi regionali di innovazione, l'economia dell'innovazione e le dinamiche imprenditoriali. Tra i vari progetti si segnalano l'accompagnamento scientifico nella realizzazione di un piano strategico di sviluppo della Bellinzona sportiva, il masterplan Biasca sportiva-ricreativa, lo studio strategico Sponda Destra del Bellinzonese, lo studio di fattibilità del polo tecnologico dell'aviazione della Riviera.

Durante la sessione i gruppi hanno presentato le proprie proposte di sviluppo, accessibilità e sostenibilità dei patrimoni culturali digitali, combinando analisi dei bisogni, prototipi di servizi e metriche di valutazione. Il pubblico ha poi votato le diverse idee. La proposta che ha suscitato maggiore interesse è quella intitolata DiscoverTI.

Il progetto DiscoverTI, sviluppato durante l'evento Digitalizza la Cultura dalle studentesse SUPSI del Bachelor in Leisure Management – Magfire Ibraimi, Alessandra Maniezzo e Maria Fernanda Stornetta – nasce con l'obiettivo di rendere il patrimonio culturale ticinese più accessibile, coinvolgente e vicino alle nuove generazioni.

L'app unisce gioco, scoperta e tecnologia per stimolare l'esplorazione del territorio in prima persona, superando la fruizione passiva dei media tradizionali. Grazie all'AI offre percorsi personalizzati e, tramite la realtà aumentata, consente di vedere attraverso le telecamere del proprio cellulare come apparivano i luoghi nel passato.

Grazie a QR code diffusi sul territorio si attivano dei quiz, con dinamiche di punteggio e premi che incentivano la partecipazione, diffondendo curiosità su storia, arte, lingua e gastronomia locali.

DiscoverTI si propone quindi come strumento innovativo per valorizzare la cultura, quale esperienza autentica, digitale e condivisa.

Conclusione

La conclusione del convegno è stata affidata a **Lorenzo Cantoni**, laureato in Filosofia con un dottorato di ricerca in ambito formativo. È professore ordinario presso l'Università della Svizzera italiana (USI), Facoltà di comunicazione, cultura e società, dove è Direttore dell'Istituto di Tecnologie Digitali per la Comunicazione. Il suo ambito di ricerca si pone all'intersezione fra comunicazione, formazione e nuovi media: dalla comunicazione mediata da computer all'usabilità, dall'eLearning all'eTourism e al digital fashion, dall'ICT4D all'eGovernment.

È responsabile della “UNESCO chair in ICT to develop and promote sustainable tourism in World Heritage Sites”, istituita all'USI dal 2013, e membro del “board di WHES - World Heritage Experience Switzerland”. È Direttore del Master in Digital Fashion Communication, realizzato in collaborazione con l'Università Sorbona (Paris 1 Panthéon-Sorbonne), e Direttore del Master in International Tourism. È stato Decano della Facoltà (2010-2014), Prorettore per la formazione e la vita universitaria (2018-2023), Prorettore Vicario (maggio 2022-giugno 2023) e Presidente dell'International Federation for IT in Travel and Tourism (IFITT, 2014-gennaio 2018).

I video degli interventi saranno consultabili a breve sul sito dell'[Ufficio dell'analisi e del patrimonio culturale digitale](#).

I **focus tematici** curati dall'Ufficio dell'analisi e del patrimonio culturale digitale (UAPCD) propongono brevi approfondimenti legati alle attività promosse dall'Ufficio. Istituito nel 2020, questo servizio accoglie al suo interno l'Osservatorio culturale del Cantone Ticino (OC) e il Sistema per la valorizzazione del patrimonio culturale (SVPC).