

## Reproduce to preserve. From the disappearance of the original to the multiplied memory

CC BY-NC-ND

Valeria Menchetelli

In a far-seeing article published in *Domus* in September 1994, Franco Purini identified the ‘disappearance of the original’ as one of the intellectual questions posed by “the development of computer science applied to the representation of architecture”. The technical capability to reproduce works of art (and items of cultural heritage in general), thus freezing their appearance at a given moment in time, would apparently bring about a sort of immediate degradation of their value, as if the value of the original were partly lost to its replica and absorbed by it. Furthermore, such replication can be repeated indefinitely, with the effect of progressively abstracting most of the intrinsic value of the original itself, hypothetically to the extent of confusing it (one among many) amidst its myriad likenesses. Indeed, the independent character of such replicas can be so powerful that we could envisage their effective survival even in the absence of the originals themselves: we envisage the copy effectively taking over its model, replacing it in every role and functional context. But it is precisely in this ‘stand-alone’ quality of the replica with respect to its original that resides its potential as a ‘multiplier of memory’: having established a filial relationship with its model, it preserves the original’s identity while simultaneously transforming it and giving it substance, in perfect adherence to the profound meaning of the term ‘representation’. By ‘re-presenting’ the original, the replica projects its qualities in a new way. While manifestly differing from the model, the replica does not depreciate it; rather it adds layers of meaning and a deeper acquaintance, acquiring for itself the accolade of originality. This study lays down a critical framework for the theme of the reproduction of images (and architectural objects) in the digital age, expounding its scope by referencing a number of selected examples.

Keywords: conservation, memory, replica.

### 1. Introduction

The theme of the temporality of an image is closely related to that of memory. The lasting quality of an image determines the extent to which it will survive the passage of time and, consequently, its ability to persist in individual or collective memory. Rapid change and the progressive dematerialisation of the media in which images are stored open up questions that have been under discussion for some time now, with opposing schools of thought defending nostalgia against acceptance but, above all, with a focus on the theme of conservation, i.e. what complex of strategies could be enacted to ensure that memory is passed down over time. Aware of the impossibility of preserving for posterity the entirety of the information currently available to us, we pursue the conservation goal by applying appropriate critical-curatorial choices established from time to time in relation to the specific nature of the object to be preserved.

Conservation strategies are effectively sustained by the broadly accepted and ennobled concept of replication, according to which the replica becomes a re-presentation of the

original, assuming a substantially different and independent identity on its own terms: reproduction is production of the new; in other words, each copy is an original in its own right and is fully capable of asserting itself. Thus, if the future preservation of our cultural heritage is to be entrusted to a collection of reproductions of its characteristic elements (from photographs to three-dimensional models, from video footage to scans), then their memory will be enriched and multiplied by the specific intrinsic value of each of them.

### 2. The analogue era and the ‘disappearance of the original’

Within the dilated spaces of the Prada Foundation in Milan, in the area dedicated to the *Discobolus*, a lone pedestal remains rhetorically empty, surrounded by a cluster of diverse reproductions: it is the one reserved for the original of Mirone’s masterpiece, unavoidably absent (fig. 1). The display solution proposed by the OMA studio for the *Serial Classic* exhibition (Settis 2015) embodies all the aspects of the controversial, yet multifaceted relationship between an original and its copy (Belardi

## Riprodurre per conservare. Dalla scomparsa dell’originale alla memoria moltiplicata

Valeria Menchetelli

In un articolo pubblicato su *Domus* nel settembre 1994, Franco Purini elencava la “scomparsa dell’originale” tra le questioni intellettuali generate «dallo sviluppo delle risorse informatiche applicate alla rappresentazione dell’architettura». La possibilità tecnica di riprodurre opere d’arte (e beni culturali in generale) cristallizzandone l’aspetto in un determinato istante temporale sembra infatti determinarne una sorta di svalutazione immediata, come se il valore dell’originale venisse in parte trasferito alla sua replica e da essa assorbito. Inoltre, la duplicazione può essere effettuata per un numero di volte potenzialmente illimitato, con l’effetto di sottrarre progressivamente all’originale gran parte del suo valore intrinseco e di giungere ipoteticamente a confonderlo (uno fra tante) tra le sue riproduzioni. Anzi, la valenza autonoma di tali riproduzioni può essere talmente potente da prefigurare una loro efficace sopravvivenza anche in assenza dell’originale: la copia subentra a tutti gli effetti al suo modello, sostituendolo in ogni contesto e per ogni funzione. Ma è proprio in questa “vita autonoma” intrapresa dalla replica rispetto al suo originale che risiede il suo potenziale di “moltiplicatore di memoria”: essa, instaurata una relazione filiale con il suo modello, ne conserva l’identità e al contempo la trasforma e la attualizza, aderendo perfettamente al significato profondo del termine “rappresentazione”. Ri-presentando l’originale, la replica ne esibisce le qualità in maniera inedita; proprio laddove si distingue dal modello non lo svaluta ma vi aggiunge strati di senso e livelli di conoscenza ulteriori, acquisendo essa stessa il crisma dell’originalità. Il contributo inquadra criticamente il tema della riproduzione dell’immagine (così come dell’oggetto architettonico) nell’epoca digitale, esemplificandone la portata attraverso il riferimento ad alcuni esempi selezionati.

Parole chiave: conservazione, memoria, replica.

### 1. Introduzione

Il tema della temporalità dell’immagine è strettamente connesso a quello della memoria. La durezza di un’immagine ne determina la maggiore o minore possibilità di sopravvivere nel tempo, e di conseguenza la capacità di persistere nella memoria individuale o collettiva. Il rapido avvicendamento e la progressiva dematerializzazione dei supporti in cui le immagini vengono immagazzinate apre da tempo interrogativi sulla cui discussione coesistono posizioni culturali contrastanti tra nostalgia e accettazione, ma soprattutto nel cui ambito risalta con evidenza il tema della conservazione ovvero del complesso di strategie messe in atto per rispondere alla necessità di tramandare la memoria. Nella consapevolezza dell’impossibilità di custodire per i posteri la totalità delle informazioni attualmente disponibili, l’obiettivo della conservazione viene perseguito mediante opportune scelte critico-curatoriali, di volta in volta stabilite in relazione all’oggetto da conservare e alle sue specificità.

Le strategie per la conservazione trovano un efficace strumento operativo nell’accezione ampliata e nobilitata del concetto di replica,

secondo cui la riproduzione diviene una ri-presentazione dell’originale, in termini anche sostanzialmente diversi e mediante una propria autonoma identità: riproduzione è nuova produzione ovvero ogni copia è di per sé un originale, capace di autoaffermarsi. Così, se la conservazione futura delle testimonianze della nostra cultura è affidata a una schiera di loro riproduzioni (dalle fotografie ai modelli tridimensionali, dalle riprese video alle scansioni), la memoria risulterà arricchita e moltiplicata dallo specifico valore intrinseco di ciascuna di esse.

### 2. L’era analogica e la “scomparsa dell’originale”

All’interno degli spazi dilatati della Fondazione Prada di Milano, nell’ambiente dedicato al *Discobolo*, un piedistallo, circondato da una folla di riproduzioni tutte diverse tra loro, rimane retoricamente vuoto: è quello destinato ad accogliere l’originale del capolavoro di Mirone, inevitabilmente assente (fig. 1). La soluzione espositiva proposta dallo studio OMA per la mostra *Serial Classic* (Settis 2015) racchiude in sé tutte le sfaccettature del controverso, ma al contempo multiverso (Belardi 2017, p. 23), rapporto tra originale e copia.

2017, p. 23). This is achieved, first of all, by revealing how the collective image of classic art is essentially framed by the numerous replicas of the Greek originals made in Roman times, with their ability to hand down aesthetic and artistic values otherwise condemned to oblivion (Barbanera 2011); secondly, through a vibrant variety of distinct declinations, highlighting how each replica independently embodies a character of absolute authenticity (as evidenced by the liberal recombination of anatomical elements derived from diverse works), which projects a new identity precisely in its deviation from the model of reference; finally, by exhibiting without embarrassment the concrete possibility of a complete replacement of the original, which now lives (survives) only through its replicas. In this sense, it clearly emerges that the theme of the loss of original works dates back over time and is precisely rooted in the art of interpretative replication practised in ancient times. Furthermore, we must emphasise that in the era of analogues, the act of copying an analogue original in turn creates new analogue originals, which will be mostly used in the same way as the former. This leads to significant implications in relation to the duration of a work of art through its copies which, while remaining anchored to so-called ‘traditional’ experiential practices, ensures its almost eternal immortality.

In historical terms, the theme of replication is contended by two opposing schools of thought: one sees the author as a ‘copyist’ i.e. a person endowed with specific competence capable of elevating the act of copying and giving it a value of cultural enhancement, the other views the author as a ‘forger’, or as the perpetrator of an illicit act of cultural impoverishment (Belardi et al. 2014, p. 756). This interpretative ambiguity is at the origin of the distrust that still surrounds the concept of ‘the copy’ and which, while recognising its historical importance (just think of the indispensable painstaking work of the scribes engaged in medieval *scriptoria*), scorns it with a sort of irremediable artistic disparagement.

The theoretical watershed in the practice of replication is undoubtedly represented by the iconic proliferation stigmatised by Walter

Benjamin and associated with the loss of the aura (i.e. that concentration of authorship, uniqueness and unrepeatability of the artistic object) determined by the reproduction of works of art by mechanical means (Benjamin 1936). Two decades later, the pop art movement adopted mechanical reproduction as its *modus operandi*, which became an expression of cultural evolution (embodied by the so-called consumer society), definitively recognising the artistic value of replication and legitimising it as an authorial creative act. Original works and their duplicates continue to be investigated as they have been throughout the history of art, calling into question the mythological relationship between man and his image. Elements such as the self-portrait, specular reflection and the discrepancy between the authentic and the duplicate have always been the matter of profound speculations: from the denied identities of René Magritte (*La trahison des images*, 1926–1966; fig. 2) to the mutual observations of Giulio Paolini (*Mimesi*, 1975; fig. 3), from the refuted duplicates of Mike Bidlo (*Not Brancusi*, 1985; fig. 4) to the curatorial experience of Maurizio Cattelan (*The artist is present*, 2018). Meanwhile, the viral replication of certain images of masterpieces in the history of art, now definitively entrenched in mass culture as a result of targeted marketing operations, has helped to determine their eternal value by indelibly rooting them in the collective imagination (Bonazzoli, Robecchi 2013), bringing about a commercial movement the effects of which are not necessarily condemnable.

However, the original-copy combination does go one step further beyond its notional artistic declinations when it involves images that are intentionally conceived as copies: in such cases, the image is acquired through a process outside the scope of the work itself and consists of a reproduction, generally of iconic character, which preserves, albeit only partially, the visual appearance of the original (such would be the case of the photographic capture of a painting or a sculpture). Here, the intent of the image is not solely to imitate; it may dwell on the relationship between the work and its contextual setting, on aspects related

Figure 1  
View of the exhibition *Serial Classic* (Milan, May 9 – August 24, 2015, curators Salvatore Settis and Anna Anguissola). [http://www.egramma.it/eOS/resources/images/129/129\\_gall1\\_1\\_1.JPG](http://www.egramma.it/eOS/resources/images/129/129_gall1_1_1.JPG).



Figura 1  
Immagine dell'esposizione *Serial Classic* (Milano, 9 maggio – 24 agosto 2015, a cura di Salvatore Settis e Anna Anguissola). [http://www.egramma.it/eOS/resources/images/129/129\\_gall1\\_1\\_1.JPG](http://www.egramma.it/eOS/resources/images/129/129_gall1_1_1.JPG).

Innanzitutto appalesando come la costruzione dell'immaginario classico passi necessariamente attraverso le numerose repliche degli originali greci realizzate in epoca romana, capaci di tramandare valori estetici e artistici altrimenti condannati all'obliterazione (Barbanera 2011); in secondo luogo evidenziando, attraverso una varietà vibrante di declinazioni distinte, come ogni replica custodisca un portato autonomo di assoluta autenticità (di cui sono prova le libere ricombinazioni di parti anatomiche provenienti da opere eterogenee), che riconosce una nuova identità proprio nello scostamento dal modello di riferimento; infine esibendo senza imbarazzi la concreta possibilità di una completa sostituzione dell'originale, che (soprav) vive ormai unicamente per il tramite delle sue repliche. In questo senso, emerge chiaramente come il tema della perdita dell'originale sia risalente nel tempo e affondi le proprie radici proprio nella duplicazione interpretativa praticata in antico. Tuttavia, è necessario sottolineare come nell'era analogica l'atto della copia di un originale analogico dia luogo alla realizzazione di nuovi originali analogici, che verranno fruiti per lo più con le medesime modalità del primo. Ciò determina sensibili implicazioni in relazione alla durata dell'opera d'arte attraverso le sue copie che, pur rimanendo ancorata a una pratica esperienziale per così dire “tradizionale”, garantisce la quasi completa immortalità della stessa.

Storicamente, in relazione alla replicazione convivono due accezioni opposte: quella che vede l'autore come “copista” ovvero come depositario di una competenza specifica capace di elevare l'atto della copia e di conferirgli un valore di potenziamento culturale e quella che vede l'autore come “falsario” ovvero come protagonista di un'azione illecita di depauperamento culturale (Belardi et al. 2014, p. 756). Questa ambiguità interpretativa è all'origine della diffidenza che tuttora avvolge il concetto di copia e che, pur riconoscendone l'importanza storicamente rivestita (basti pensare all'imprescindibilità del paziente lavoro degli amanuensi negli *scriptoria* medievali), le imputa una sorta di irreparabile svalutazione artistica. Lo spartiacque teorico rispetto alla pratica della replicazione è senza dubbio rappresentato dalla proliferazione iconica stigmatizzata da Walter Benjamin e associata a una perdita dell'aura (ovvero di quel condensato dei valori di autorialità, unicità e irripetibilità dell'oggetto artistico) determinata dai procedimenti di riproduzione meccanica delle opere d'arte (Benjamin 1936). Due decenni più tardi, la *pop art* assume proprio la riproduzione meccanica come *modus operandi* che diviene espressione di un mutamento culturale (incarnato dalla cosiddetta società del consumo), sdoganando definitivamente il valore artistico della replicazione ed eleggendolo ad atto creativo autoriale. L'originale e il suo doppio continuano a costituire materia d'indagine attraversando tutta la storia dell'arte e chiamando in causa il rapporto mitologico tra l'uomo e la sua immagine; i temi dell'autoritratto, della riflessione speculare, della discrepanza tra l'autentico e il duplicato suggeriscono da sempre speculazioni profonde: dalle identità negate di René Magritte (*La trahison des images*, 1926–1966; fig. 2) alle mutue osservazioni di Giulio Paolini (*Mimesi*, 1975; fig. 3), dai duplicati confutati di Mike Bidlo (*Not Brancusi*, 1985; fig. 4) all'esperienza curatoriale di Maurizio Cattelan (*The artist is present*, 2018). Allo stesso tempo, la replicazione virale di alcune immagini di capolavori della storia dell'arte, ormai definitivamente incardinate nella cultura di massa a valle di operazioni mirate di marketing, ha contribuito a eternarne il valore radicandole in



to perception, on its lighting and conditions of use and so on, ultimately revealing (representing) information that is perhaps not so fundamental in terms of values but capable of evoking experiential interest.

With regard to the relationship between the copy and architecture, our considerations up to this point concern specific areas which trigger renewed disciplinary interest, starting from the advent of digital methods, with scholars being forced to reformulate their investigative and representational approaches. In a far-seeing article published in *Domus* in September 1994, Franco Purini identified the ‘disappearance of the original’ as one of the intellectual questions posed by “the development of computer science applied to the representation of architecture” (Purini 1994, p. 103). In this context, the de-facto standard in the representation of a building exclusively consists of a digital copy: although the practice of creating analogue three-dimensional models (in almost all cases in a reduced scale) also survives, the ‘image’ of the architectural element under examination is entirely digital in nature, completely devoid of tangible elements and necessarily subjected to a form of ‘mediation’. This occurs both for the representation of surveyed matter (cognitive representation), giving rise to semantically enriched digital models configured as databases that can be explored via appropriate filters and search keys, as well as for the representation of a design (ideational representation), in which case the original does not actually exist yet in the physical sense but as a mental model. In both these situations, the total freedom to exploit the digital model in a virtual environment, completely free from the concreteness (and restrictions) of the physical dimension, enables actions that cannot be performed in an analogue reality, affording the user the utopian opportunity to delve into a parallel universe that is materially unreachable but at the same time hyperreal, and to experience that “stereo-reality made up, on the one hand, by the actual reality of immediate appearances and, on the other, by the virtual reality of media trans-appearances” (Virilio 2000, p. 15). For the first time in history, the digital dimen-

sion enables the material (immaterial) embodiment of what was previously only the mental image of a building’s model, which in fact could only be represented by inevitably partial two-dimensional drawings. The fascination



Figure 2  
René Magritte, *La Trabison des images* (*Ceci n'est pas une pipe*), 1929. Oil on canvas, 60x81 cm, Los Angeles County Museum of Art. <https://www.lacma.org/art/exhibition/magritte-and-contemporary-art-treachery-images>.



Figure 3  
Giulio Paolini, *Mimesi*, 1975. [https://www.tribune.com/wp-content/uploads/2013/04/7\\_Giulio-Paolini-Mimesi-1975.jpg](https://www.tribune.com/wp-content/uploads/2013/04/7_Giulio-Paolini-Mimesi-1975.jpg).



Figure 4  
Mike Bidlo, *Not Brancusi*, 1985. <https://www.tribune.com/professionisti-e-professionisti/diritto/2011/10/falsi-d%E2%80%99autore-e-copie-%E2%80%99Cad-arte%E2%80%99D/>.

maniera indelebile nell'immaginario collettivo (Bonazzoli, Robecchi 2013), esplicitando una deriva commerciale i cui effetti non sono necessariamente da condannare.

Ma il binomio originale-copia si spinge un passo oltre le sue declinazioni ideative in chiave artistica quando coinvolge l'ambito dell'immagine intesa come copia: in questo caso l'immagine viene acquisita attraverso un procedimento esterno all'opera e consiste in una riproduzione, in genere di carattere iconico, che dell'originale conserva, peraltro solo in parte, l'apparenza visiva (è il caso di una ripresa fotografica di un dipinto o di una scultura). L'immagine non ha qui esclusivamente intento imitativo; può concentrarsi sul rapporto tra l'opera e il contesto in cui essa si inserisce, sugli aspetti percettivi, sulle condizioni di illuminazione e fruizione e così via, finendo per restituire (rappresentare) alcune informazioni forse meno essenziali sul piano valoriale ma di interesse sul piano esperienziale.

Riguardo al rapporto tra copia e architettura, le considerazioni finora formulate investono ambiti specifici, che suscitano un rinnovato interesse disciplinare a partire dall'avvento del digitale, costringendo gli studiosi a una riformulazione dei metodi di indagine e di rappresentazione. In un lungimirante articolo pubblicato su *Domus* nel settembre 1994, Franco Purini elencava la “scomparsa dell'originale” tra le questioni intellettuali generate «dallo sviluppo delle risorse informatiche applicate alla rappresentazione dell'architettura» (Purini 1994, p. 103). In questo contesto, la rappresentazione di un edificio è di fatto una sua copia esclusivamente digitale: sebbene sopravviva anche la pratica di realizzare modelli tridimensionali analogici (nella quasi totalità dei casi in scala ridotta), l'“immagine” del bene architettonico indagato è interamente accolta in una realtà digitale, del tutto priva di elementi tangibili e necessariamente “mediata”. Ciò si verifica sia per la rappresentazione di rilievo (conoscitiva), dando origine a un modello digitale arricchito semanticamente che si configura come database esplorabile mediante opportuni filtri e chiavi di ricerca, sia per la rappresentazione di progetto (ideativa), caso in cui peraltro l'originale non esiste ancora fisicamente ma

è a sua volta un modello mentale. In entrambe queste situazioni la totale libertà di fruizione del modello digitale in ambiente virtuale, completamente svincolata dalla concretezza (e dai limiti) della dimensione reale, consente di compiere azioni che nella realtà analogica non possono essere effettuate, offrendo al fruitore la condizione utopica di immergersi in un universo parallelo, materialmente irraggiungibile ma allo stesso tempo iperreale, e di sperimentare quella «stereorealtà composta, da una parte, dalla realtà attuale delle apparenze immediate e, dall'altra, dalla realtà virtuale delle trans-apparenze mediatiche» (Virilio 2000, p. 14). Per la prima volta nella storia, il digitale consente di dare corpo (im)materiale a quella che prima era soltanto l'immagine mentale del modello di un edificio, che nei fatti poteva essere rappresentato unicamente mediante elaborati grafici bidimensionali inevitabilmente parziali. Il fascino insito nella simulazione virtuale dell'esperienza diretta rende esplicito il potenziale applicativo delle nuove dotazioni tecnologiche, che spalancano le porte di un insieme sconfinato di modalità di fruizione configurando l'ambiente digitale come «ulteriore possibile dimensione spaziale che amplia i confini della rappresentazione e del progetto di architettura» (Unali 2003, p. 225).

### 3. L'era digitale: la memoria moltiplicata

Il passaggio dalla materialità della produzione analogica all'immaterialità della produzione digitale delle immagini ha determinato una frattura culturale registrata ormai da diversi decenni e indagata da molteplici posizioni critiche, tanto che nei diversi ambiti scientifici il concetto di “cultura digitale” è ampiamente acquisito (de Kerckhove 1999; Virilio 2000; Sacchi, Unali 2003): dalla dicotomia reale/virtuale enunciata da Tomàs Maldonado (Maldonado 1992) al *Digital Divide* teorizzato da Franco Purini (Purini 2003), fino a giungere al *pictorial turn* sancito da W.T.J. Mitchell (Mitchell 2008), la rivoluzione tecnologica, per molti aspetti compiuta ma tuttora in evoluzione, continua a costituire una materia dalle frontiere inesplorate e propone alcuni nodi interpretativi ancora attuali e forieri di fertili considerazioni. A cominciare dalla presa di co-

inherent in the virtual simulation of direct experience explicitly manifests the application potential of the new technologies, unlocking countless modes of fruition and configuring the digital environment as “another possible spatial dimension that broadens the boundaries of representation architectural design” (Unali 2003, p. 225).

### 3. The digital age: multiplied memory

The transition from the materiality of analogue production to the immateriality of digitally produced images has led to a cultural rift which has evolved over several decades. This rift has been studied from multiple critical viewpoints to the extent that in various scientific fields the concept of ‘digital culture’ is widely accepted (de Kerckhove 1999; Virilio 2000; Sacchi, Unali 2003): from the real/virtual dichotomy enunciated by Tomás Maldonado (Maldonado 1993) to the *Digital Divide* theorised by Franco Purini (Purini 2003), up to *the pictorial turn* endorsed by W.T.J. Mitchell (Mitchell 2008, 2017), the technological revolution, accomplished in many respects but still evolving, continues as a subject with unexplored frontiers and proposes some interpretative issues that continue to herald fertile considerations. Beginning with the awareness that the start of the critical debate based on the retrospective comparison between the analogue and digital eras was undertaken only once the paradigm shift had begun, since before the advent of digital technology the awareness of the analogue past itself was not perceivable: “the vast continent of the analogue dimension has been identified and theorised as such at the time of its obsolescence and its gradual disappearance” (Pinotti, Somaini 2016, p. 152). Moreover, the presumed immateriality of the digital environment is, indeed, entirely fictitious: we see changes in the materials used, and in the tools and techniques for producing, disseminating and communicating images, which nevertheless continue to be stored in a physical place and, in order to be used, they continue to need concrete means of support. Similarly, the perception of images themselves continues to require a traditional device, the “two-dimensional surface of the sheet and the

screen” (de Rubertis 2003, p. 27). Also, the temporal character of the image and its mode of use has acquired an elastic quality, which on the one hand compresses the duration of the experience of the image (and consequently of its mental re-elaboration) to the extent that it becomes instantaneous, but on the other hand tends to perpetuate the present moment in a multitude of repetitions, thus eliminating the gap between past and future.

In light of these considerations, and obviously leaving aside the relevant philosophical implications, it seems appropriate to dwell on the centrality of the relationship between image and memory, where memory recognises its own status in the maintenance over time of traces, experiences, phenomena and objects. In particular, memory is closely linked to the reproduction of a material object through the acquisition of its images. Moreover, the term *image* already encompasses in its etymology *imitaginem* the act of replication: the image is a copy, transcription, translation mostly in visual form (but sometimes only in mental form) of an object and possesses an intrinsic imitative quality. Using the image as a conveyor of memory corresponds to recording, securing and handing down a copy of the original object that the image portrays. The intentionality of the reproduction is not irrelevant: at the moment of the production of the image, a deliberate selection of the characteristics of the object is made, which will be subsequently preserved (the colour, the surface qualities, the surrounding context); hence this is a critical act, as subjective as it is biased, which can however be accomplished with a greater or lesser degree of awareness. Moreover, performing the operation of producing an image-copy of an original simultaneously results in the production of new image-original pairs, which in turn are entitled to take part in the continuous flow that projects the present culture (and imagery) into the future. The technique and the medium through which the reproduction is carried out also play a decisive role: the choice between transcribing, photographing, scanning, filming determines the difference between the original and its copy (and consequently the margin in which its original innovative effect

scienza che l'avvio del dibattito critico fondato sul raffronto retrospettivo tra era analogica ed era digitale è stato intrapreso soltanto a partire dalla mutazione di paradigma, poiché prima dell'avvento del digitale non avrebbe potuto essere avvertita la consapevolezza del passato analogico: «il vasto continente dell'analogico è stato identificato e teorizzato in quanto tale nel momento della sua obsolescenza e della sua graduale scomparsa» (Pinotti, Somaini 2016, p. 152). Inoltre, la presunta immaterialità dell'ambiente digitale è nei fatti del tutto fittizia: cambiano i materiali impiegati, gli strumenti e le tecniche di produzione, diffusione e comunicazione delle immagini, che continuano tuttavia a essere immagazzinate in un luogo fisico e che, per poter essere fruite, continuano a necessitare di un supporto concreto. Così come la loro percezione continua a necessitare di un dispositivo tradizionale ovvero la «superficie bidimensionale del foglio e dello schermo» (de Rubertis 2003, p. 27). Anche il carattere temporale relativo all'immagine e alle sue modalità di fruizione ha acquisito una qualità elastica, che da un lato contrae la durata dell'esperienza dell'immagine (e di conseguenza della sua rielaborazione mentale) fino all'istantaneità, ma che dall'altro lato tende a eternare in una moltitudine di repliche l'attimo presente, annullando il divario tra passato e futuro. Alla luce di queste considerazioni, e tralasciandone ovviamente le implicazioni filosofiche, appare opportuno soffermarsi sulla centralità della relazione tra immagine e memoria, laddove la memoria riconosce il proprio statuto nel mantenimento nel tempo delle tracce di esperienze, fenomeni e oggetti. In particolare, la memoria è strettamente connessa alla riproduzione di un oggetto materiale mediante l'acquisizione di sue immagini. Peraltro, il termine *immagine* racchiude già nel proprio etimo *imitaginem* l'atto della replica: l'immagine è copia, trascrizione, traduzione per lo più in forma visiva (ma talora solo in forma mentale) di un oggetto e possiede in maniera connaturata una qualità imitativa. Usare l'immagine come veicolo di memoria corrisponde a registrare, fissare e tramandare una copia dell'oggetto originale che l'immagine ritrae. L'intenzionalità della riproduzione non è ininfluen-

al momento della produzione dell'immagine viene compiuta una deliberata selezione delle caratteristiche dell'oggetto che ne saranno tramandate (il colore, le qualità superficiali, il contesto in cui è inserito); si tratta cioè di un atto critico soggettivo quanto tendenzioso, che può essere tuttavia compiuto con un maggiore o minore grado di consapevolezza. Inoltre, nel momento in cui si attua l'operazione di produzione di immagini-copia dell'originale, si verifica al contempo la produzione di nuove immagini-originale, che a loro volta hanno diritto a prendere parte al flusso continuo che traghetta la cultura (e l'immaginario) presente verso il futuro. Anche la tecnica e il mezzo attraverso cui la riproduzione viene effettuata giocano un proprio ruolo decisivo: la scelta fra trascrivere, fotografare, scansionare, riprendere determina la differenza tra l'originale e la sua copia (e di conseguenza il margine in cui risiede il suo portato originale innovativo). Le considerazioni sul binomio analogico/digitale intrecciano così una relazione dialettica con le implicazioni culturali del binomio originale/copia e aprono una serie di interrogativi di non semplice risoluzione. Quali immagini meritano di essere tramandate? Quali sono i metodi e gli strumenti più idonei a effettuare la riproduzione di tali immagini? Quali sono i supporti su cui le immagini devono essere riprodotte per consentirne una conservazione duratura? Quali sono gli strumenti culturali e tecnologici mediante cui possono essere riprodotte le opere digitali, virtuali e performative, che costituiscono una parte determinante della produzione artistica contemporanea? Anche nell'ipotesi di riuscire a dare risposta a tali questioni problematiche, occorre sottolineare come la rapida quanto inesorabile obsolescenza tecnologica non riesca, allo stato attuale delle conoscenze, a garantire la conservazione nel tempo dei contenuti digitali. A fronte di un'impennata registrata negli ultimi decenni dal progresso tecnologico, la società attuale si trova così a dover affrontare il paradosso per cui le immagini scolpite nella pietra o dipinte sulla roccia migliaia di anni fa sono giunte a noi sostanzialmente inalterate, mentre le informazioni archiviate in un *floppy disk* negli anni novanta del Novecento risultano ora



resides). The considerations on the analogue/digital dichotomy thus weave a dialectical relationship with the cultural implications of the original/copy dichotomy and open up a series of difficult questions. So which images are worthy of being handed down? What are the most suitable methods and tools for reproducing such images? On which media should the images be reproduced in order to ensure their long-term preservation? What cultural and technological tools can be used to reproduce those digital, virtual and performative works which constitute a decisive part of contemporary artistic production?

Even if we were capable of addressing these problematic issues, it should be stressed that the current state of the art, with its rapid and inexorable technological obsolescence, cannot guarantee the preservation of digital content over time. Faced with the surge in technological progress in recent decades, today's society is thus faced with the paradox that images carved in stone or painted on rock thousands of years ago have come to us substantially unchanged, while the information stored in a floppy disk in the 1990s is now illegible (although nowadays we have the legacy image of a floppy disk as the icon to identify the 'saving' action in our application interfaces; fig. 5).

Specific operational protocols are currently being drafted with the aim of ensuring the preservation of digital documents with guarantees comparable to those offered by the preservation of analogue documents (Guercio 2013); nevertheless, we must acknowledge the evident impossibility of proving the authenticity of a given document. Indeed, whereas analogue sources can be preserved indefinitely and their authenticity can be verified at any time, digital sources are subject to continuous modification linked to technological advancement and their survival is entrusted to a repeated process of transcription that implicitly and irreparably alters the original format. This, in turn, leads to the loss of the authenticity inherent in the identity of the source itself. The phenomenon of the 'disappearance of the original' is definitively established: each transcription requires a transformation of the indispensable encoding required to ensure the

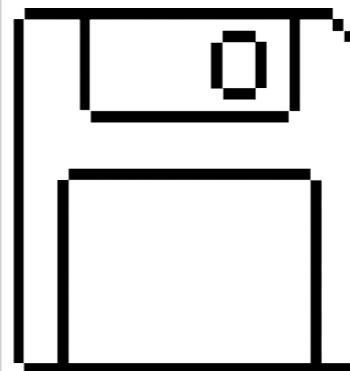
accessibility and future usability of the source. However, this also inevitably corresponds to a loss of adherence to the primary document, to the extent that for the digital source one can no longer speak of the original but only of 'true copies' (the authenticity of which opens up further complex questions).

While aware that we are relinquishing the complete conservation of heritage (whether material or immaterial), in the various disciplinary fields, research into the theme of memory in the digital age has in recent decades given rise to the definition of established methods for collecting information on selected items and their preservation over time: consider, for example, the operating practices and codified standards for the digitisation of archival heritage in general (in Italy the reference body is the Central Archive Institute) and of architectural heritage in particular. But just as a digital clone, even if it is created according to the most advanced procedures and implemented on a semantic level with the best information available, is unable to fully represent the attributes of an architectural-artistic heritage item, a photograph or a video recording cannot evoke all the experiential elements (sensory, emotional, perceptual) of an instant of real life. The various languages used synergistically in artistic production can also be associated with a multitude of digital documents such as audio recordings, video footage, photographs, two-dimensional or three-dimensional scans and texts in the form of blogs or posts (since even social media are fully accepted as forms of digital memory in their own right). Each of these possible channels of replication of the original (in the broadest sense), precisely because of its ability to reproduce a partial image, translates it (conveying 'almost the same meaning'; Eco 2003) and transcribes it (Maggio 2012), adhering to it only in part and instead becoming the bearer of an independent identity, which subtracts value from the original but at the same time re-presents it (in keeping with the deeper meaning of the term 'representation') and endows it with new layers of meaning. In this perspective, the act of reproduction inherently entails the possibility of perpetuating the memory of the original,

Figure 5  
The floppy disk as an  
ambiguous symbol of memory.



Figura 5  
Il floppy disk come simbolo  
ambiguo della memoria.



illeggibili (anche proprio l'immagine superstita di un *floppy disk* identifica tuttora nelle interfacce l'icona corrispondente all'azione di "salvataggio"; fig. 5).

Proprio con l'obiettivo di assicurare la conservazione di documenti digitali con garanzie equiparabili a quelle offerte dalla conservazione di documenti analogici, sono in corso di definizione specifici protocolli operativi (Guercio 2013), nel cui ambito tuttavia risalta l'evidente condizione di impossibilità di provare l'autenticità di un documento. Se, infatti, le fonti analogiche si conservano al trascorrere del tempo e la loro autenticità è verificabile in qualsiasi momento, le fonti digitali necessitano di una continua modificazione legata all'avanzamento tecnologico e la loro sopravvivenza è affidata a un processo reiterato di trascrizione che ne altera, implicitamente quanto irrimediabilmente, il formato originale; il che comporta una perdita di autenticità connaturata all'identità stessa della fonte. La "scomparsa dell'originale" è definitivamente sancita: ciascuna trascrizione richiede una trasformazione della codifica che è indispensabile per assicurare l'accessibilità e la fruibilità futura della fonte, ma che al contempo corrisponde inevitabilmente a una perdita di fedeltà al documento primario, tanto da poter dedurre che per la fonte digitale non si può parlare propriamente di originale ma soltanto di "copie autentiche" (sulla cui dimostrabilità si aprono peraltro ulteriori interrogativi complessi).

Pur nella consapevolezza della rinuncia alla conservazione integrale del bene (materiale o immateriale che sia), nei diversi ambiti disciplinari la ricerca sul tema della memoria nell'era digitale ha comunque dato luogo negli ultimi decenni alla definizione di modalità consolidate per la raccolta di informazioni sull'oggetto prescelto e per il loro mantenimento nel tempo: si pensi ad esempio alle prassi operative e agli standard codificati per la digitalizzazione del patrimonio archivistico in generale (in Italia l'organo di riferimento è l'Istituto Centrale per gli Archivi) e di architettura in particolare. Ma, così come un clone digitale, sia pure realizzato secondo le procedure più evolute e implementato sul piano semantico con le migliori informazioni disponibili, non è in grado

di rappresentare integralmente gli attributi di un bene architettonico-artistico, una fotografia o una ripresa video non sono in grado di racchiudere tutte le componenti esperienziali (sensoriali, emozionali, percettive) di un istante di vita vissuta. Ai diversi linguaggi impiegati sinergicamente nella produzione artistica possono inoltre corrispondere una moltitudine di documenti digitali quali registrazioni audio, riprese video, riprese fotografiche, scansioni bidimensionali o tridimensionali, testi sotto forma di *blog* o *post* (poiché anche i *social media* rientrano a pieno titolo nelle forme di memoria digitale). Ciascuno di questi possibili canali di replicazione dell'originale (in senso lato), proprio per la sua attitudine a riprodurre un'immagine parziale, lo traduce (dice "quasi la stessa cosa"; Eco 2003) e lo trascrive (Maggio 2012), aderendo ad esso solo in parte e facendosi invece latore di un'identità autonoma, che sottrae valore all'originale ma allo stesso tempo lo ri-presenta (nel rispetto del significato profondo del termine "rappresentazione") e gli aggiunge nuovi strati di senso. In questa ottica, nell'atto della riproduzione è insita la possibilità di moltiplicare, potenzialmente all'infinito perché infinite sono le repliche attuabili, la memoria dell'originale.

#### 4. Forme della memoria: analogica, analogico-digitale, digitale

Il luogo analogico per eccellenza che custodisce la memoria artistica è il museo, ma una particolare tipologia di spazio museale esalta fin dalla sua origine il ruolo della copia come veicolo di memoria: si tratta della gipsoteca (fig. 6), che in epoca rinascimentale diviene luogo di riferimento per lo studio dell'arte antica e l'apprendimento dei canoni proporzionali della classicità (Belardi, Menchetelli 2018). Nelle gipsoteche le raccolte di copie analogiche, custodi dell'eredità passata, continuano ancora oggi a rappresentare una delle sedi privilegiate in cui avviene la diffusione della cultura. Tuttavia, uno dei più fertili punti di contatto tra cultura analogica e cultura digitale viene raggiunto quando le abilità tecniche consentite dal progresso tecnologico vengono applicate al tema della conservazione del patrimonio (tangibile e/o intangibile) attraverso strategie



potentially to infinity since there are infinite replicas that can be made.

#### 4. Forms of memory: analogue, analogue–digital, digital

The analogue venue par excellence for the preservation of artistic memory is the museum but there is a particular type of museum space that enhances the role of the copy as a conveyor of memory from the outset: it is the *gipsoteca*, a collection of plaster casts (fig. 6), which in the Renaissance period became a reference point for studying ancient art and learning the canons of proportionality in classicism (Belardi, Menchetelli 2018). The *gipsoteche*, with their collections of analogue copies, custodians of our historic legacy, still today represent one of the privileged centres for the dissemination of culture. In addition, one of the most fertile points of contact between analogue and digital culture is attained when technical prowess made possible by advances in technology is applied to the theme of heritage conservation (tangible and/or intangible), adopting conservation strategies that result in the creation of replicas of the heritage items themselves (which in turn may be tangible and/or intangible in their own right). Here, the resources of the digital universe are exploited for the protection and preservation of established practices, thereby facilitating information acquisition procedures, expanding the range of applications and determining new connotations of the museum space (Luigini, Panciroli 2018). In these cases, the purpose of conservation strategies is to collect information (geometric, historical, archival, material, constructive, documentary in general) on the object under examination, often leading to the creation of a complete or partial replica, in full or reduced scale, capable of replacing the original and performing its functions in other contexts, both for educational and dissemination purposes (with the goal of improving its accessibility) and for reasons of protection (with the aim of enhancing its longevity). The first category includes itineraries for the display and use of cultural heritage items using copies for educational purposes: examples range from the Cité de l'architec-

ture et du patrimoine in Paris (fig. 7), which boasts a collection conceived as a gallery of significantly sized replicas of buildings representing French architecture (historical and contemporary) and organised according to chronological and thematic criteria, to museums dedicated to the inclusive dissemination of culture, such as the Omero State Tactile Museum in Ancona (fig. 8), which houses true copies that can be explored with a multisensory approach. The second category includes those replicas especially made and installed to replace an original threatened by degradation: an emblematic example is *Lascaux IV* (2016) (fig. 9) a complete multimedia replica of the prehistoric Lascaux caves, subject to a ruinous deterioration of the original rock paintings ever since the date of their discovery (1940), which necessitated their closure to the public in 1963 and previously the subject of two duplicate substitutions: one analogue (*Lascaux II* in 1983) and the other analogue–digital (*Lascaux III* in 2012). Analogue–digital replicas of architectural heritage items thus represent a valid opportunity for conservation in an 'augmented' perspective, according to which the copy can/must contain additional information with respect to the original, with the copy viewed alongside and enhancing the original itself: for example, the copy may enable travel back in time to discover the evolutionary phases of the original structure or it may expand the scope of use, thanks to the precision and resolution of the acquisition technologies employed (Belardi, Bori 2018). Furthermore, the systematic and planned replication of cultural heritage can prove to be the only precious assurance of protection in cases where elements of historical and artistic legacy are deliberately destroyed, sadly a frequent occurrence nowadays. Two cases in point are the recent exhibitions *A world of fragile parts*, held in Venice in 2016 (Cormier, Thom 2016; fig. 10), and *Anche le statue muoiono*, held in Turin in 2018 (Ciccopiedi 2018; fig. 11) and which reflect on the danger of losing both the original and our collective cultural identity.

Extending our investigation to images in a broader context, it emerges how the pursuit of new and possibly more effective exclusive-

Figure 6  
Possagno (TV), The Canovian Gypsotheca. <https://www.artribune.com/wp-content/uploads/2018/12/Gipsoteca-e-Museo-Antonio-Canova-Ala-Ottocentesca-Possagno.jpg>.

Figura 6  
Possagno (TV), Gipsoteca canoviana. <https://www.artribune.com/wp-content/uploads/2018/12/Gipsoteca-e-Museo-Antonio-Canova-Ala-Ottocentesca-Possagno.jpg>.



conservative che conducono alla realizzazione di repliche del patrimonio stesso (a loro volta tangibili e/o intangibili). L'universo digitale viene qui messo al servizio delle pratiche consolidate volte alla tutela e alla conservazione, facilitando le procedure di acquisizione di informazioni nonché ampliando la gamma delle applicazioni e determinando nuove accezioni dello spazio museale (Luigini, Panciroli 2018). In questi casi la finalità delle strategie di conservazione è raccogliere informazioni (geometriche, storiche, archivistiche, materiche, costruttive, documentarie in generale) sul bene oggetto di studio, spesso giungendo a realizzarne una replica integrale o parziale, al vero o in scala ridotta, che possa sostituire l'originale svolgendone le funzioni in altri contesti, sia per ragioni didattico–divulgative (con l'obiettivo della sua accessibilità potenziata) sia per ragioni di tutela (con l'obiettivo della sua durevolezza aumentata). Nella prima categoria rientrano i percorsi espositivi e di fruizione

dei beni culturali che si servono di copie a scopo divulgativo: dalla Cité de l'architecture et du patrimoine di Parigi (fig. 7), che vanta una collezione concepita come galleria di repliche di porzioni significative di edifici dell'architettura francese (storici e contemporanei) e organizzata secondo criteri cronologici e tematici, alle realtà museali vocate alla diffusione inclusiva della cultura quali il Museo tattile statale Omero di Ancona (fig. 8), che ospita copie al vero esplorabili in maniera multisensoriale. Nella seconda categoria rientrano tutti i duplicati realizzati e installati appositamente per sostituire un originale minacciato dal degrado: ne è esempio emblematico *Lascaux IV* (2016; fig. 9) replica integrale multimediale delle grotte preistoriche di Lascaux soggette, dalla data del loro scoprimento (1940) a un precipitoso deperimento delle pitture rupestri originali che ne comporta la chiusura al pubblico (1963) e già protagoniste di due duplicati sostitutivi analogico (*Lascaux II* nel 1983) e





ly digital reproduction techniques has led to a number of particularly interesting results in recent years. For example, there is a consolidated practice of organising and presenting iconographic collections in the form of ‘shared memory’ portals conceived as online archives of testimonies and digitised documents, also those of heterogeneous nature (images, postcards, videos, recordings, etc.) and mostly thematic character, with historic facts and positions in common. The replication and dissemination of such content contribute to strengthening historical, social and cultural identity values in the community (here we note the evident analogies, but also the significant differences, with respect to the expression ‘shared memory’ in the digital sense, which identifies a data allocation accessed by diverse processes).

But there is more to be said. The comprehensive replication of an individual’s memory represents a frontier that is still being explored and that could open up new scenarios, not only from a social point of view but also, for example, in the field of health care. In the context of the experiments conducted in this regard, the project started in the early 2000s by the Microsoft research centre and entitled *MyLife-Bits* is particularly striking (fig. 12). Its goal is the compilation of a comprehensive database that collects and stores the total sensory experiences of participating individuals (ranging from the daily images perceived and recorded by cameras and video cameras, to visited web

pages acquired from browser histories; from books which have been read and digitised via scanners, to exchanged telephone or chat conversations downloaded online; songs that have been listened to, files which have been modified and so on) and then organises them in the form of an archive that can be queried via dedicated applications. The aim is to achieve “a complete, digitally accessible life” (Turkle 2008, p. 25), which can bequeath to posterity an alter-ego capable of surviving our death: our immortal avatar, as it were.

The need to consign to history a compendium of a community’s present identity, which in the analogue era (but not only, since the practice still survives) was entrusted to the so-called ‘time capsules’, containers in which documents, objects and witness accounts considered to be significant were first collected, then sealed and destined to be rediscovered decades later. The digital analogue of this practice is the service developed by the Italian startup *Friiis* (fig. 13): users can assemble various types of digital capsules in which to store selected memories (audio, video and image files), setting a ‘magical’ date between 5 and 50 years later on which the capsule itself, sharable with other users, may be opened (Simonetta 2016). The system embodies a possible response to the superficiality of fruition modes which characterise our digital context since it requires the user’s heightened attention only on certain images at the time of creation of the capsule and, on the part of its recipients, when

Figure 7  
Paris (France), *Cité de l’architecture et du patrimoine*, view of one of the rooms. <https://www.citedelarchitecture.fr/en/article/french-monuments-museum>.

Figure 8  
Ancona, The Omero State Tactile Museum, tactile exploration. [https://www.vivereancona.it/upload/2017\\_10/406883\\_59f870d1ea077.jpg](https://www.vivereancona.it/upload/2017_10/406883_59f870d1ea077.jpg).

Figure 9  
Montignac (France), *Lascaux IV*, multimedia replica of the prehistoric Lascaux caves. <http://www.classtravel.it/2017/08/30/centro-internazionale-di-arte-rupestre-a-montignac/>.

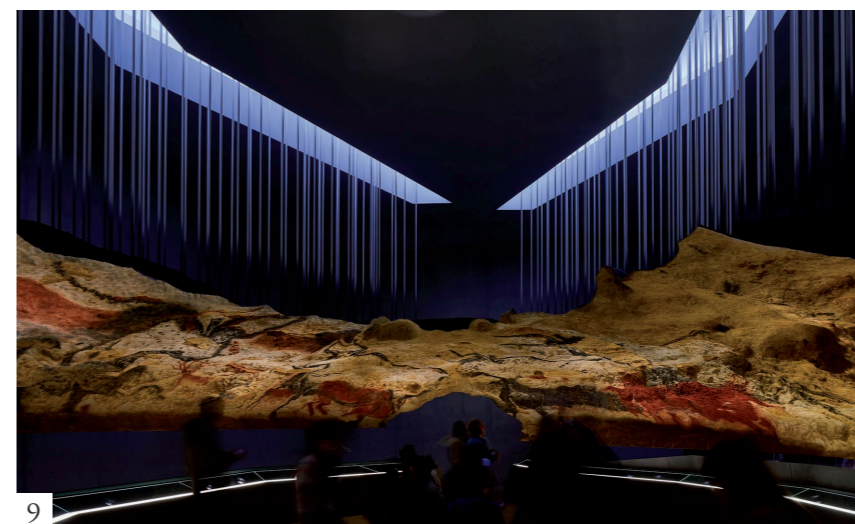


Figura 7  
Parigi (Francia), *Cité de l’architecture et du patrimoine*, immagine di una delle sale. <https://www.citedelarchitecture.fr/en/article/french-monuments-museum>.

Figura 8  
Ancona, Museo tattile statale Omero, esplorazione tattile. [https://www.vivereancona.it/upload/2017\\_10/406883\\_59f870d1ea077.jpg](https://www.vivereancona.it/upload/2017_10/406883_59f870d1ea077.jpg).

Figura 9  
Montignac (Francia), *Lascaux IV*, replica multimediale delle grotte rupestri di Lascaux. <http://www.classtravel.it/2017/08/30/centro-internazionale-di-arte-rupestre-a-montignac/>.

analogico-digitale (*Lascaux III* nel 2012). Le repliche analogico-digitali dei beni architettonici costituiscono così una valida opportunità per la conservazione, in un’ottica “aumentata” secondo cui la copia può/deve contenere informazioni aggiuntive rispetto all’originale, affiancandolo e integrandolo: ad esempio, essa può consentire di viaggiare a ritroso nel tempo per scoprire le fasi evolutive dell’architettura originaria o ampliare la gamma delle possibilità di fruizione grazie all’accuratezza e alla risoluzione degli strumenti tecnologici impiegati per l’acquisizione (Belardi, Bori 2018). Inoltre, la replicazione sistematica e pianificata del patrimonio culturale può rivelarsi l’unica preziosa garanzia di tutela nei casi, oggi troppo frequenti, di deliberata distruzione delle testimonianze storico-artistiche, come

dimostrano le due recenti esposizioni *A world of fragile parts*, allestita nel 2016 a Venezia (Cormier, Thom 2016; fig. 10), e *Anche le statue muoiono*, allestita a Torino nel 2018 (Ciccopiedi 2018; fig. 11), che riflettono sul pericolo della perdita dell’originale e, con esso, dell’identità culturale collettiva.

Estendendo l’indagine al più generale ambito dell’immagine, emerge come la via orientata all’individuazione di nuovi (e forse) più efficaci metodi di riproduzione esclusivamente digitale abbia condotto negli ultimi anni ad alcuni risultati di grande interesse. Ad esempio, è ormai consolidata la pratica di organizzare e presentare raccolte iconografiche in forma di portali della “memoria condivisa” concepiti come archivi online di testimonianze e documenti digitalizzati anche eterogenei (immagini, cartoline, video, registrazioni ecc.) per lo più di carattere tematico in quanto accomunati da fatti storici o posizioni comuni; la replicazione e la divulgazione di tali contenuti contribuisce negli intenti a rinsaldare nelle comunità valori storici, sociali e culturali identitari (sono qui da notare le evidenti analogie, ma anche le sensibili differenze, rispetto all’accezione informatica della locuzione “memoria condivisa”, che identifica una posizione di allocazione dei dati comune a più processi).

Ma non basta. La replicazione integrale della memoria di un individuo rappresenta una frontiera che è ancora in via di esplorazione e che potrebbe aprire nuovi scenari, non solo dal punto di vista sociale ma ad esempio anche nel campo dell’assistenza medico-sanitaria. Nell’ambito delle sperimentazioni condotte in questa direzione risalta il progetto avviato all’inizio degli anni Duemila dal centro di ricerche Microsoft e titolato *MyLifeBits* (fig. 12), finalizzato alla costruzione di un database integrale che raccoglie e memorizza il complesso delle esperienze sensoriali individuali (dalle immagini quotidianamente percepite, registrate mediante fotocamere e videocamere, alle pagine web consultate, acquisite tramite la cronologia del *browser*; dai libri letti, digitalizzati mediante scanner, alle conversazioni telefoniche o via *chat* scambiate, scaricate dalla rete; fino a giungere alle canzoni ascoltate, ai file modificati e così via) per poi organizzarle sotto forma di ar-





the memories are ‘restored’. The encapsulated documents cannot replace the corresponding real experiences, but we can imagine that after many years they could arouse an emotional response even stronger than the one felt at the real time of the recorded moments. This can be ascribed to the summation of the memory of the real experience with the added value associated with the deliberate choice to preserve it, with a view to ennobling the experience through the image that describes it.



### 5. Concluding remarks

The independent character of replicas can be so powerful that we could envisage their effective survival even in the absence of the original itself. And it is precisely in this ‘stand-alone’ quality of the replica with respect to its original that resides its potential as a ‘multiplier of memory’: having established a filial relationship with its model, it preserves the original’s identity while simultaneously transforming it and giving it substance, in perfect adherence to the profound meaning of the term ‘representation’. By ‘re-presenting’ the original, the replica projects its qualities in a new way. While manifestly differing from the model, the replica does not depreciate it; rather it adds layers of meaning and a deeper acquaintance, acquiring for itself the accolade of originality.

The paradigm shift enshrined by the digital age has generated an expanded range of fruition possibilities that are applicable alongside the conventional ones with a series of new and innovative forms of accessibility, some of which are completely immaterial. However, this empowerment, in some ways unlimited, corresponds to a loss of longevity of the image itself and its claim to immortality, in any case, cannot be fulfilled. Moreover, with reference to architecture and cultural heritage in general, while it is true that the use of physical

Figure 10  
View of the exhibition *A world of fragile parts* (Venice, May 26 – November 27, curator Brendan Cormier). <https://cdn.archpaper.com/wp-content/uploads/2016/09/victoria-albert-venice-1.jpg>.

Figure 11  
Mark Manders, *Unfired Clay Torso*, 2015. © Collection Fondazione Sandretto Re Rebaudengo. <https://www.artribune.com/wp-content/uploads/2018/05/Mark-Manders-Unfired-Clay-Torso-2015.-Courtesy-Collezione-Fondazione-Sandretto-Re-Rebaudengo.jpg>.

Figure 12  
Diagram of the research project *MyLifeBits*. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-MyLifeBits-lifetime-store-Gemmell-Luede/8ff2e7f7030d6ad92762eabfd766f03325d3238f/figure/1>.

Figure 13  
*Friiis*, digital time capsule. [https://www.adnkronos.com/rf/image\\_size\\_1280x960/Pub/AdnKronos/Assets/Immagini/friiis\\_capsula.jpg](https://www.adnkronos.com/rf/image_size_1280x960/Pub/AdnKronos/Assets/Immagini/friiis_capsula.jpg).

Figure 10  
Immagine dell’esposizione *A world of fragile parts* (Venezia, 26 maggio – 27 novembre 2016, a cura di Brendan Cormier). <https://cdn.archpaper.com/wp-content/uploads/2016/09/victoria-albert-venice-1.jpg>.

Figure 11  
Mark Manders, *Unfired Clay Torso*, 2015. © Collezione Fondazione Sandretto Re Rebaudengo. <https://www.artribune.com/wp-content/uploads/2018/05/Mark-Manders-Unfired-Clay-Torso-2015.-Courtesy-Collezione-Fondazione-Sandretto-Re-Rebaudengo.jpg>.

Figure 12  
Diagramma del progetto di ricerca *MyLifeBits*. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-MyLifeBits-lifetime-store-Gemmell-Luede/8ff2e7f7030d6ad92762eabfd766f03325d3238f/figure/1>.

Figure 13  
*Friiis*, capsula del tempo digitale. [https://www.adnkronos.com/rf/image\\_size\\_1280x960/Pub/AdnKronos/Assets/Immagini/friiis\\_capsula.jpg](https://www.adnkronos.com/rf/image_size_1280x960/Pub/AdnKronos/Assets/Immagini/friiis_capsula.jpg).

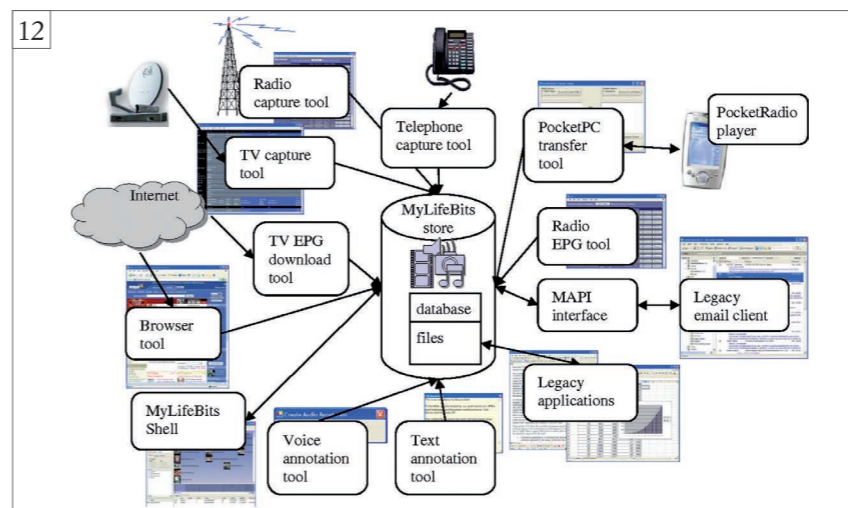
chivio interrogabile per mezzo di un apposito software. Con l’obiettivo di «una vita completamente accessibile in digitale» (Turkle 2009, p. 40), che possa restituire ai posteri un *alter-ego* in grado di sopravvivere alla nostra morte: un nostro surrogato per così dire immortale.

L’esigenza di consegnare alla storia un condensato dell’identità presente di una comunità, che nell’era analogica (ma non soltanto, perché la pratica sopravvive tuttora) era affidata alle cosiddette “capsule del tempo” ovvero contenitori in cui venivano prima raccolti e poi sigillati documenti, oggetti e testimonianze ritenuti significativi, destinati a essere riscoperti a distanza di decenni, trova il proprio analogo digitale nel servizio messo a punto dalla *startup* italiana *Friiis* (fig. 13): l’utente può confezionare diverse tipologie di capsule digitali al cui interno archiviare ricordi selezionati (file audio, video, immagini) fissando una data “magica” compresa tra 5 e 50 anni per la riapertura della capsula stessa, che è condivisibile con altri utenti (Simonetta 2016). Il sistema incarna una possibile risposta alla superficialità di fruizione in cui si è immersi nella deriva digitale, poiché richiede un’attenzione intensificata solo su alcune immagini, da parte dell’utente al momento della creazione della capsula e da parte dei suoi destinatari al momento della “ri-consegna” dei ricordi. I documenti incapsulati non sostituiscono le corrispondenti esperienze reali, ma è immaginabile che a distanza di anni siano in grado di suscitare una densità emozionale anche maggiore rispetto al momento

vissuto, poiché determinata dal ricordo dell’esperienza reale sommato al valore aggiunto dovuto alla scelta deliberata di preservarlo, in un’ottica di nobilitazione dell’esperienza attraverso l’immagine che la descrive.

### 5. Considerazioni conclusive

L’autonomia delle repliche può essere talmente potente da prefigurare una loro efficace sopravvivenza anche in assenza dell’originale. Ed è proprio in questa “vita autonoma” intrapresa dalla replica rispetto al suo originale che risiede il suo potenziale di “moltiplicatore di memoria”: essa, instaurata una relazione filiale con il suo modello, ne conserva l’identità e al contempo la trasforma e la attualizza, aderendo perfettamente al significato profondo del termine “rappresentazione”. Ri-presentando l’originale, la replica ne esibisce le qualità in maniera inedita; proprio laddove si distingue dal modello non lo svaluta ma vi aggiunge strati di senso e livelli di conoscenza ulteriori, acquisendo essa stessa il crisma dell’originalità. Il mutamento di paradigma sancito dal digitale ha generato una gamma ampliata di possibilità di fruizione, che affiancano a quelle canoniche una serie di forme di accessibilità inedite e innovative, alcune delle quali del tutto immateriali; a tale potenziamento, per certi aspetti illimitato, corrisponde tuttavia una perdita di durata dell’immagine, la cui pretesa di immortalità non può in ogni caso essere esaudita. Inoltre, in riferimento all’ambito architettonico e ai beni culturali in generale, se è vero





space does not require any special prior skills, the exploration of virtual models is however possible with an adequate level of computer literacy. In other words, the disproportionate expansion of access to information and the vast possibilities of use typical of a digital model express a cultural democratisation that is only apparent, considering the average level of user skills which is, as yet, inadequate. The digital overflow that submerges us and which generates an excess of social media traces in our lives bereft of critical selection is leading to a condition of vast availability or accessibility of diverse materials: it is the role of humankind to accept, face and maybe win (but this can be done only by virtue of

our analogue nature) the challenge of establishing the appropriate connections among them to ensure their interpretation and transformation into a worthy narrative. Of this we can be certain: as long as there are objects to be replicated and images–replicas of such objects continue to exist, humanity will be able to weave a relationship with its own past and at the same time to project a vision of its future, thanks to the “two–faced foresight” that Salvatore Settis considers to be the indispensable “medicine for memory” (Settis 2018, pp. 15–16). In this sense, the temporal character of the image, albeit bound by technical constraints, will nourish us in our journey for the preservation of our history.

#### References / Bibliografia

- BARBANERA, M., 2011. *Originale e copia nell'arte antica. Origine, sviluppo e prospettive di un paradigma interpretativo*. Mantova: Tre Lune, pp. 144.
- BELARDI, P. et al., 2014. “Tutti siamo capaci di creare, è copiare che è difficile!” L'opera d'arte nell'epoca della sua proliferazione iconica. In GIANDEBIAGGI, P., VERNIZZI, C. (cura), *Italian survey & International experience*. Atti del 36° Convegno internazionale dei docenti della rappresentazione. Undicesimo congresso UID. Parma, 18–20 settembre 2014. Roma: Gangemi, pp. 755–762.
- BELARDI, P., 2017. Ex aura. Dalla copia della realtà alla realtà della copia. In LUIGINI, A. (cura), *Lineis describere. Sette seminari tra rappresentazione e formazione*. Melfi: Libria, pp. 23–45.
- BELARDI, P., BORI, S., 2018. Sistina Experience. The Giudizio Universale in the Age of “Artertainment”. In LUIGINI, A. (ed.), *EARTH 2018, AISC 919. Proceedings of the 1st International and Interdisciplinary Conference on Digital Environments for Education, Arts and Heritage*. Cham (Switzerland): Springer, pp. 747–754. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-12240-9\\_76](https://doi.org/10.1007/978-3-030-12240-9_76).
- BELARDI, P., MENCHETELLI, V., 2018. 4DGypsoteca. Un'architettura multimediale per la didattica del disegno. In LUIGINI, A., PANCIOLOLI, C. (cura), *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*. Milano: FrancoAngeli, pp. 35–50.
- BENJAMIN, W., 1966. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Giulio Einaudi Editore, pp. 161. Ed. orig. BENJAMIN, W., 1936. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée*. *Zeitschrift für Sozialforschung*, 5, 1936, pp. 40–68.
- BONAZZOLI, F., ROBECCHI, M., 2013. *Io sono un mito. I capolavori dell'arte che sono diventati icone del nostro tempo*. Milano: Electa, pp. 143.
- CICCOPIEDI, C. (cura), 2018. *Anche le statue muoiono. Conflitto e patrimonio tra antico e contemporaneo*. Modena: Franco Cosimo Panini Editore, pp. 165.
- CORMIER, B., THOM, D. (cura), 2016. *A world of fragile parts*. Venezia: La Biennale, pp. 239.
- DE KERCKHOVE, D., 1999. *Connected intelligence. The arrival of the web society*. London: Kogan page, pp. 217.
- DE RUBERTIS, R., 2003. Il disegno digitale: libertà o coartazione espressiva? In SACCHI, L., UNALI, M. (cura), *Architettura e cultura digitale*. Milano: Skira, pp. 27–35.

che la fruizione dello spazio fisico non richiede particolari competenze pregresse, l'esplorazione dei modelli virtuali è invece possibile possedendo un adeguato livello di alfabetizzazione informatica. Ovvero l'amplificazione smisurata dell'accessibilità alle informazioni e delle possibilità di fruizione proprie di un modello digitale esprime una democratizzazione culturale soltanto apparente, tenendo conto dello stadio non ancora avanzato delle competenze medie dell'utenza.

L'overflow digitale in cui la collettività è immersa, che genera un eccesso di tracce social delle vite umane in assenza di selezione critica, sta conducendo alla condizione di avere a disposizione, ovvero “accessibili”, tutti i

materiali: sta all'uomo accettare, affrontare e magari vincere (ma può farlo solo attraverso la propria umanità analogica) la sfida di stabilire tra questi le connessioni necessarie per interpretarli e trasformarli in un racconto. Di certo, fino a che esisteranno oggetti da replicare e immagini–replica di tali oggetti, l'umanità sarà capace di intrecciare una relazione con il proprio passato e al contempo di proiettare una visione sul proprio futuro, grazie alla “lungimiranza bifronte” che Salvatore Settis ritiene irrinunciabile “medicina della memoria” (Settis 2018, pp. 15–16). La temporalità dell'immagine, ancorché vincolata ad aspetti tecnici, custodirà in tal senso il viatico per la conservazione della nostra storia.

- ECO, U., 2003. *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*. Milano: Bompiani, pp. 391.
- GUERCIO, M., 2013. *Conservare il digitale. Principi, metodi e procedure per la conservazione a lungo termine di documenti digitali*. Roma: GLF editori Laterza, pp. 232.
- LUIGINI, A., PANCIOLOLI, C. (cura), 2018. *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*. Milano: FrancoAngeli, pp. 352.
- MAGGIO, F., 2012. Note sulla trascrizione. In BELARDI, P. et al. (cura), 2012. *Trascrizioni*. Atti del seminario di studi. Palermo, 3 marzo 2011. Roma: ArteGrafica, pp. 16–27.
- MALDONADO, T., 1992. *Reale e virtuale*. Milano: Feltrinelli, pp. 188.
- MITCHELL, W.J.T., 2008. *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*. Palermo: Duepunti, pp. 231.
- PINOTTI, A., SOMAINI, A. (cura), 2016. *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*. Torino: Einaudi, pp. 290.
- PURINI, F., 1994. Autointervista sul disegno. *Domus*, 763, 1994, pp. 103–106.
- PURINI, F., 2003. Digital Divide. In SACCHI, L., UNALI, M. (cura), *Architettura e cultura digitale*. Milano: Skira, pp. 87–96.
- SACCHI, L., UNALI, M. (cura), 2003. *Architettura e cultura digitale*. Milano: Skira, pp. 245.
- SETTIS, S. (cura), 2015. *Serial/portable classic. The Greek canon and its mutations*. Milano: Fondazione Prada, pp. 387.
- SETTIS, S., 2018. Resurrezioni. In CICCOPIEDI, C. (cura), *Anche le statue muoiono. Conflitto e patrimonio tra antico e contemporaneo*. Modena: Franco Cosimo Panini Editore, pp. 9–19.
- SIMONETTA, B., 2016. FriiiS, ecco le capsule digitali che congelano i nostri ricordi. *IlSole24ore.com*. 3 maggio 2016. Disponibile da: [https://www.ilssole24ore.com/art/tecnologie/2016-05-03/friiis-ecco-capsule-digitali-che-congelano-nostri-ricordi-155849.shtml?uuiid=ACRHnxKD&refresh\\_ce=1](https://www.ilssole24ore.com/art/tecnologie/2016-05-03/friiis-ecco-capsule-digitali-che-congelano-nostri-ricordi-155849.shtml?uuiid=ACRHnxKD&refresh_ce=1) [visitato 31 maggio 2019].
- TURKLE, S., 2009. *La vita nascosta degli oggetti tecnologici*. Milano: Ledizioni, pp. 242.
- UNALI, M., 2003. Spazio indicibile. In SACCHI, L., UNALI, M. (cura), *Architettura e cultura digitale*. Milano: Skira, pp. 219–245.
- VIRILIO, P., 2000. *La bomba informatica*. Milano: Raffaello Cortina, pp. 150.