



SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale
della Società Italiana di Design

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022



SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

Design**Intorno**

**Atti della Conferenza annuale
della Società Italiana di Design**

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022

Consiglio direttivo

presidente

Raimonda Riccini

vice presidente

Daniela Piscitelli

segretario

Giuseppe Di Bucchianico

consiglieri

Niccolò Casiddu

Lorenzo Imbesi

Pier Paolo Peruccio

Lucia Pietroni

Lucia Rampino

Maurizio Rossi

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di

Nicolò Ceccarelli

Marco Sironi

Progetto grafico e impaginazione

laboratorio *animazionedesign*, Dadu, Alghero

Marco Sironi, Viola Orgiano, Roberta Ena, Paola Dore



Copyrights

CC BY-NC-ND 3.0 IT

È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

dicembre 2023

Società Italiana di Design, Venezia

societaitaliansdesign.it

ISBN 9788894338072

Indice

#OUVERTURE

- p. 9 **Dell'intorno. O dell'insieme aperto**
R. Riccini
- 11 **Introduzione**
N. Ceccarelli, M. Sironi
- 13 **Intorno a "Design Intorno"**
N. Ceccarelli
- 16 **Cartoline da Alghero**
M. Sironi
- 21 **Cercare e trovare un maestro**
M. Brusatin
- 27 **Speculations**
Pete Thomas

#INTERMEZZO / per Stefano Asili

#TRACK 1 : fare esperienza

- 41 **Riancorarsi al territorio: il progetto come "campo relazionale" e ambiente interattivo**
L. Decandia

/ progetti

- 46 **Design per il paesaggio naturale. Strategie di interazione semiotica tra uomo e ambiente**
V. P. Bagnato
- 53 **HMI design for a self-driving car. Integrated communication between the urban environment and a vehicle**
F. Caruso, V. Arquilla, F. Gaetani, F. Brevi
- 66 **Forme della tipografia nello spazio pubblico. Lettering urbano a Venezia**
P. L. Farias, E. Bonini, Lessing, F. Bulegato
- 77 **MEET. Multifaceted Experience for Enhancing Territories**
A. Bosco, S. Gasparotto
- 87 **Quartieri sani e inclusivi. Il design per lo sviluppo di strategie e scenari progettuali per città prossime e in salute e per l'invecchiamento attivo della popolazione**
S. Viviani, D. Busciantella Ricci
- 95 **Scenari e strumenti per XR senza visore. Un sistema gestionale per installazioni immersive museali, fuori dalla bolla**
V. Malakuczi
- 106 **Gli spazi e i tempi della fabbricazione digitale. L'impresa Maker nella Regione Lazio e il rapporto con il territorio**
L. D'Elia
- 115 **SiRobotics. Progettazione HCD di un robot umanoide assistenziale**
C. Porfirione, F. Burlando

/ idee

- p. 125 **Design Sistemico per la Civiltà dell'Acqua**
C. Padula
- 133 **EMPS. Exhibit museale per la pre-diagnostica posturale e la promozione della salute**
G. Nichilò, G. Pontillo
- 139 **SWAPHYPE. Servizio compensatore di pratiche di riuso**
C. Olivastri, G. Tagliasco, X. Ferrari Tumay, D. Schillaci
- 146 **Tipografia italiana e paulistana dei primi del '900. Proposta di un archivio aperto per una comparazione di documenti**
F. Mariano Cruz Pereira, E. Lessing, P. Farias
- 153 **Geografie, relazioni e ritual personas. Strategie e strumenti di progettazione partecipata per l'heritage made in italy**
F. Delprino, L. Parodi, O. Tonella, S. Pericu

#TRACK 2 : intrecciare saperi

/ progetti

- 166 **Intessere reti di territorio: esperienze di dialogo con l'intorno, tra digitale e formazione**
I. Fiesoli, E. D'Ascenzi, D. de Spirito, M. Sottani
- 179 **Archivio e direttore creativo. Heritage come progettazione**
D. Colussi
- 186 **Smart & green design. Per un arredo urbano interspecie**
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, S. Iole, G. Nicolau Adad
- 198 **Meta 4.0. Possibilità e potenzialità della progettazione 4.0**
L. Casarotto, P. Costa, A. de Feo
- 208 **Design con il Mediterraneo. Progettare in un nuovo intorno.**
M. Marseglia, F. Cantini, E. Matteucci, M. Vacca, A. Tanzini
- 219 **Produzione additiva per il merchandising museale. Prospettive progettuali nella valorizzazione del patrimonio**
I. Caputo, M. Oddone
- 228 **SPHead. Smart Personal Health-care Devices. Soluzioni integrate per il monitoraggio dello stato di salute degli anziani nelle RSA**
A. Giambattista, L. Di Lucchio, C. Gironi
- 237 **Moowe. Un servizio inclusivo per l'orientamento di persone con disabilità visive a Venezia**
M. Manfroni, C. M. Priola, L. Casarotto, P. Costa
- 248 **Inter-connessioni urbane. Rigenerazione di spazi dimenticati all'interno del Comune di Borgo San Lorenzo (FI)**
F. Armato, P. Bagheri Moghaddam, M. Corti, L. Petrini
- 257 **L'identità svelata. Il design narrativo e lo spazio urbano**
S. Follesa, P. Yao, A. Cheng

/ idee

- 267 **Design per la sostenibilità socio-ambientale come medium culturale per lo scaling-out dell'agroecologia**
M. Manfra

- p. 272 **Circular Made in Italy.**
Una strategia di Design per un'innovazione sostenibile di identità e cultura materica dei territori nazionali a partire da scarti
F. Papile, L. Trebbi, V. Coraglia, T. Leone, F. Cantini
- 280 **Color Hub.**
Riscoprire la tradizione tintoria attraverso una visione cross-settoriale
A. Pereno
- 287 **Promuovere la cultura della sostenibilità.**
Design Sistemico per uno sviluppo territoriale sostenibile, in sinergia con il Distretto UNESCO
A. Aulisio
- 295 **Meta-artigianato e design da collezione.**
Nuovi scenari di promozione, commercializzazione e consumo nella transizione digitale
S. Gabbatore, L. Abbate, C. Germak
- 303 **Tessuti riciclati sostenibili basati sulle tende beduine tradizionali**
G. M. Cito, O. Alazhari
- 315 **Il gioiello 4.0.**
Gli impatti dell'artigianato tecnologico nel distretto orafa vicentino
E. Cunico
- 323 **230 Miglia Blu.**
Disegnare un legame lungo 230 miglia passando dal mare
L. Inga
- 333 **Intercultural craft.**
Progettare un ponte tra le conoscenze e le culture tradizionali
M. Vacca, F. Ballerini
- 343 **I "Cadernos de refêrencias" di Hudinilson Jr.**
Una proposta di rimediazione digitale
S. Rossi

#TRACK 3 : *generare conoscenza*

- 352 **Generare conoscenza: partecipazione, progettazione e terza missione**
A. Calosci

/ progetti

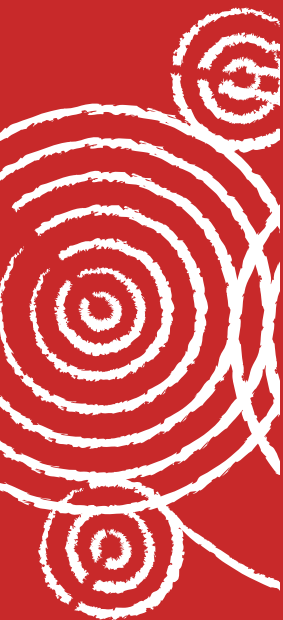
- 357 **Innovare lo scenario della pubblicazione scientifica in design.**
Progettare "living publications"
E. Lupo
- 370 **Polemica e design.**
Il dissenso nella pratica critica e come pratica progettuale
I. Patti
- 378 **Aura educational tool.**
Design per l'insegnamento attivo di tecnologia e sostenibilità
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. N. Adad
- 388 **Design for Social Impact.**
Riflessioni in itinere sull'esperienza didattica di un laboratorio interdisciplinare sui temi del design per l'impatto sociale
C. Campagnaro, V. Bosso
- 400 **Progettazione e riciclo di imballaggi cellullosici.**
Aumentare la consapevolezza dei designer di imballaggio sul loro ruolo nella progettazione in una prospettiva di economia circolare
R. Santi, A. Marinelli, F. Papile, B. Del Curto
- 408 **Turning Design Research to Care.**
Ricerca sperimentale per la progettazione di una educazione sostenibile e inclusiva
A. Pollini, G. A. Giacobone

- p. 417 **Design Education per l'Economia Circolare.**
Approccio co-disciplinare nell'acquisizione di hard e soft skills
 S. Barbero
- 426 **Il laboratorio Living Hub.**
La tecnica della simulazione al servizio del progetto HCD
 I. Nevoso, A. Vacanti
- 436 **Good Plastic.**
**Strumenti per l'innovazione sostenibile e la comunicazione
 dei prodotti in materiali polimerici**
 P. Costa, L. Badalucco, L. Casarotto
- 445 **Databook design per fare innovazione.**
Uno strumento di ricerca e analisi per attivare progettualità sostenibili
 S. Cretaio, S. Degiacomi, L. Moiso, C. Marino, C. Remondino, P. Tamborrini
- 456 **Pensiero, Produzione ed Educazione Responsabili.**
Il progetto di Winter School internazionale
 L. Succini, E. Formia, V. Gianfrate, E. Ciravegna, R. M. León Morán
- 466 **Progettare per la società liquida.**
Uno sguardo verso una differente prospettiva human-centered
 G. Mincoelli, F. Petrocchi, S. Imbesi, M. Marchi, G. A. Giacobone

/ idee

- 476 **Interior design come piattaforma collaborativa.**
**Uno spazio data-driven per la conoscenza condivisa
 sulle risorse materiali**
 L. Calogero, M. De Chirico, A. de Feo
- 485 **Soluzioni sostenibili per il design digitale.**
Sensibilizzare sull'impatto ambientale del web attraverso l'info-design
 S. Melis, D. Murgia, P. Dore
- 497 **"Rin/tracciare" la rete della vita.**
Tecnologia ed ecologia verso bio-futuri preferibili
 C. Rotondi
- 506 **Design per le Comunità.**
**Strumenti di comunicazione collaborativi per il progetto sociale
 di prossimità al rione Sanità di Napoli**
 I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. Nicolau Adad
- 516 **Your Only Thing Is Space.**
**Le interfacce digitali come dispositivi di potere sui luoghi:
 un framework di ricerca**
 M. Ciaramitaro
- 524 **Patient-Centered Data.**
**Analisi e visualizzazione di dati patient-centered
 per la comunicazione medico/scientifica**
 R. Angari
- 534 **Gender-complexity by design.**
**Decostruire il binarismo di genere attraverso il design
 di packaging innovativi e sostenibili**
 C. Marino, C. Remondino
- 542 **Trouble #1. Design history.**
A new sight on design through gender studies and intersectionality
 S. Iebolo, V. Piras, L. Chimenz
- 551 **Complex and Multidisciplinary Identities.**
**Nuovi processi per la costruzione di identità complesse e
 democratiche**
 A. Liçaj, D. Giorgetta

#FINALE / album della Conferenza 2022



#TRACK 2
intrecciare saperi



#TRACK 2
intrecciare saperi
/ progetti

Intessere reti di territorio

Esperienze di dialogo con l'intorno, tra digitale e formazione

Irene Fiesoli

orcid: 0000-0003-4724-286X

irene.fiesoli@unifi.it

Denise de Spirito

orcid: 0000-0002-4540-4768

denise.despirito@unifi.it

Eleonora D'Ascenzi

orcid: 0000-0003-2880-269X

eleonora.dascenzi@unifi.it

Manfredi Sottani

orcid: 0000-0001-6603-0809

manfredi.sottani@unifi.it

Università degli Studi di Firenze,
Dipartimento di Architettura
DIDA

Nel quadro della complessità delle trasformazioni sociali e ambientali in atto, si prefigura sempre più necessario adottare prospettive innovatrici per l'identità e il know how dei luoghi. In quest'ottica, il design può ricoprire un ruolo chiave grazie alla sua capacità di avviare un dialogo con l'intorno territoriale ed attivare un sistema reticolare di servizi dove la rete diventa strumento di analisi e di progetto. In quest'ottica vengono introdotti nel presente articolo due progetti pilota, COLUX (progetto di ricerca che sviluppa una piattaforma di co-progettazione per il settore degli interni) e Space Transformation / Industrial Living Environment (workshop interdisciplinare sulla valorizzazione strategica del territorio della Val d'Elsa), entrambi frutto dell'urgenza di rinnovare una sensibilità territoriale che apra ad un rapporto dialettico tra saperi stratificati del luogo ed innovazione tecnologica. Seppur con declinazioni diverse, una fisica e l'altra digitale, i progetti invitano ad una riflessione circa l'avanzata capacità del progetto di intessere reti di territorio capaci di cogliere e, conseguentemente, connettere i saperi tradizionali e le loro potenzialità future.

Avvalendosi del capitale sociale dei territori, in entrambi i progetti l'obiettivo è stato quindi quello di sviluppare un modello reticolare strategico ed innovativo in grado di investire e valorizzare l'intorno territoriale al fine di costruire uno smart system cooperativo, connesso e sostenibile.

Within the current complex framework of social and environmental changes, it is becoming increasingly necessary to adopt innovative perspectives for the identity and know-how of places. In this perspective, design can play a key role due to its potential to engage in dialogue with the surroundings and activate a services' networked system where the network becomes a tool for analysis and design. In this perspective two pilot projects, COLUX (research project that develops a co-design platform for the interior sector) and Space Transformation / Industrial Living Environment (interdisciplinary workshop about the Val d'Elsa strategic valorisation), are analysed in this article. They both result from the urgent need to renew a territorial awareness that opens a dialectical relationship between layered local knowledge and technological innovation. Although with different declinations, one physical and the other digital, the projects encourage to reflect upon the advanced capabilities of the project to weave territorial networks capable of capturing and, consequently, connecting traditional knowledge and its future potential.

Pratiche di collaborazione territoriale in ottica formativa e digitale

Le trasformazioni sociali e ambientali in atto pongono questioni aperte in campo accademico e scientifico sulla necessità di adottare prospettive innovatrici per l'identità e il know how dei luoghi sviluppando un sistema di reti fisiche e digitali. Il territorio diventa quindi spazio di progetto, propulsore della rete di interconnessioni tra gli attori territoriali e i luoghi dove tali attori sono localizzati (G. De Matteis, V. Guarrasi, 1995), utilizzando gli strumenti digitali come driver per favorire la loro interazione. Il confronto territoriale e la trama delle relazioni tra vari stakeholders, stimulate anche attraverso strategie digitali, possono contribuire a rivitalizzare la rete territoriale e ad innescare nuovi percorsi di ricerca. Il design in questo contesto ricopre un ruolo chiave, essendo in grado di coniugare e far coesistere saperi tradizionali e strumenti digitali, entrambi volti all'attivazione del dialogo con l'intorno territoriale e allo sviluppo reticolare dei servizi, dove la "rete" – e dunque l'intorno – non è più considerata unicamente come strumento di analisi ma anche come fondamentale strumento di progetto.

In quest'ottica, nel presente articolo è stato analizzato il tema generale attraverso due progetti che si intrecciano intorno agli attori territoriali, secondo metodi e strumenti

Parole chiave:

Smart system, Networking territoriale, Strategic design, Co-design, Social innovation.

diversi ma compatibili: da un lato la piattaforma di servizi per il co-design COLUX; dall'altro il workshop interdisciplinare per la valorizzazione del territorio Space Transformation / Industrial Living Environment.

Entrambi questi progetti sono frutto dell'urgenza di costruire una rinnovata sensibilità territoriale che apra ad un rapporto dialettico tra saperi stratificati del luogo e innovazione tecnologica; sviluppando un approccio interdisciplinare, frutto di una stretta collaborazione tra Università, centri di ricerca, industrie, aziende e distretti. Da questo presupposto valorizzano il contesto coinvolgendo gli attori principali tramite l'applicazione di metodologie che vanno dal Design per i territori al co-design fino ad arrivare allo User Experience Design, producendo risultati innovativi e concreti declinati in progetti e strategie diversificate.

La progettazione strategica rientra all'interno del quadro di "economia civile" – come definita da Leonardo Becchetti – che rompe i paradigmi del cosiddetto modello shareholder, dove l'impresa persegue il profitto per sé stessa e per i suoi soci, a favore di un modello stakeholder, dove i benefici devono essere estesi a tutti i portatori di interesse. Sono proprio questi portatori di interesse (cittadini, imprese e Stato) ad assumere un ruolo più attivo in questo nuovo modello economico, incentrato sui temi di sostenibilità e inclusione, intese nella loro accezione più ampia (L. Becchetti, et. all., 2016).

COLUX. Un progetto di reti e connessioni digitali

Il progetto COLUX (Progetto co-finanziato nel quadro del POR FESR Toscana 2014-2020), nasce dall'emergente necessità del sistema territoriale di sviluppare una rete operativa volta a connettere i vari attori coinvolti nella filiera produttiva del macro settore degli interni. (Fig. 1)

Fig. 1 - Main logo.

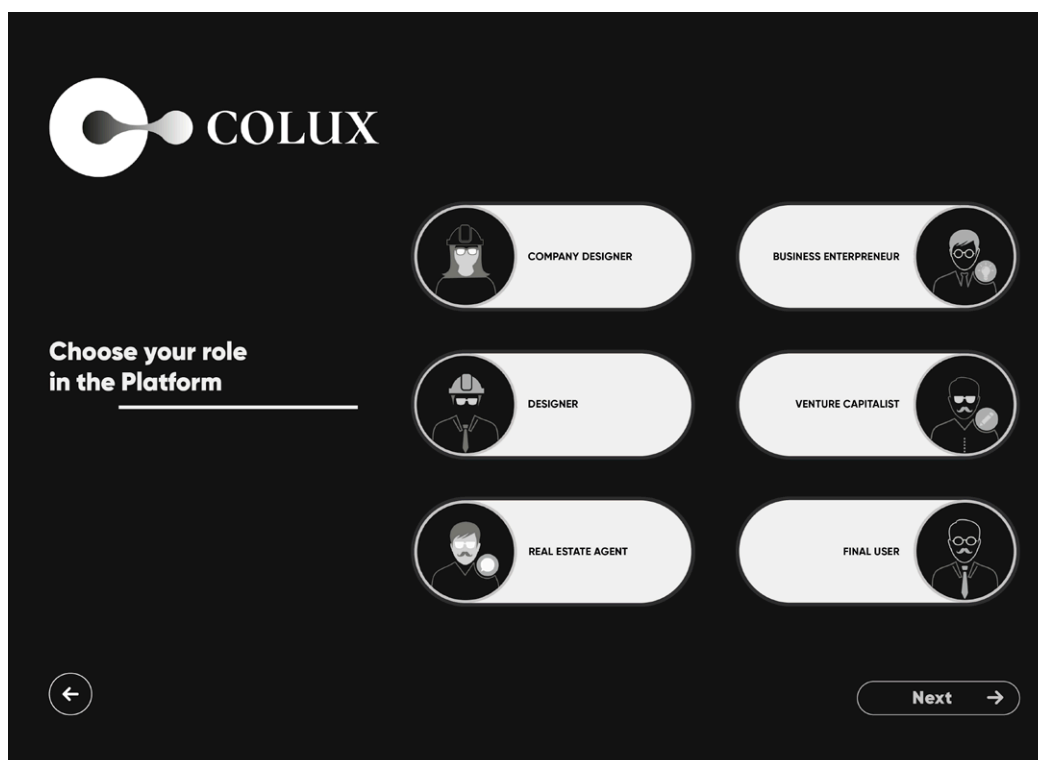


In accordo con quanto asserito da David Fanfano, il tema dell'articolazione reticolare del territorio si incrocia da diversi anni con quello relativo alle potenzialità di interazione reticolare per la comunicazione interattiva a distanza, consentita dalla disponibilità di risorse e tecnologie innovative. "In questo caso ci troviamo di fronte a reti e tecnologie che, seppur non in grado di produrre di per sé quelli che erano ritenuti dei cambiamenti ineludibili delle principali categorie e principi del vivere urbano, possono sicuramente costituire degli strumenti estremamente importanti al fine di rafforzare e consolidare, o addirittura creare, effetti di rete fra parti del territorio [...]. In questo caso ci troviamo in realtà ad avere a che fare con una rete dotata anche di consistenza fisica e la cui 'geografia' è sicuramente più evidente rispetto a reti i cui legami sono costituiti da relazioni immateriali, flussi, o anche proiezioni intenzionali di letture territoriali." (D. Fanfano, 2011) In questo tipo di reti gli elementi interessanti sono i soggetti che la rete connette e gli obiettivi strategici che tramite la costituzione della rete si intende perseguire. Infatti più che sottolineare le caratteristiche dei singoli nodi, è la loro morfologia ad essere fattore d'innovazione, grazie alle caratteristiche sia fisiche che digitali delle loro ramificazioni e connessioni.

La possibilità connettiva di questo genere di reti in termini di transcalarità è relativamente illimitata poiché si sviluppa secondo una struttura modulare facilmente ampliabile ed adattabile al contesto di applicazione, facilitando – o quando è mal progettata, inibendo – la comunicazione fra soggetti territoriali diversi.

Partendo da queste considerazioni, l'obiettivo del progetto COLUX è quello di lavorare sulle connessioni per la rivitalizzazione della rete territoriale toscana, al fine di incrementare il livello di competitività delle imprese manifatturiere tradizionali, sviluppando nello specifico una piattaforma collaborativa che metta insieme i vari attori territoriali. A rappresentanza di questi stakeholders, il partenariato di progetto è stato così strutturato: Savio Firmino (capofila) e Marioni, aziende rappresentative del settore dell'arredo e del complemento; Progenia, azienda rappresentativa del settore real estate; Distretto Interni e Design (dID) della Regione Toscana; Dipartimento di Architettura DIDA (Università di Firenze) e nello specifico il laboratorio di Design per la Sostenibilità per le competenze in tema di design, progetto dell'interfaccia e integrazione tecnologica; il Dipartimento di Scienze Sociali, Politiche e Cognitive DISPOC (Università di Siena) per le competenze relative alle tecnologie AR/VR; il Consorzio Nazionale delle Ricerche (CNR) e AMT, come partner tecnologici specializzati nello sviluppo ed applicazioni di piattaforme innovative digitali. COLUX è finalizzato alla creazione e allo sviluppo di una piattaforma digitale innovativa che, attraverso l'utilizzo di tecnologie interattive di AR/VR a supporto del processo creativo-produttivo, porta alla creazione di spazi virtuali per il co-design di prodotti e ambienti di vita. Il sistema globale funziona come uno spazio di lavoro condiviso dal vivo, un canale diretto e veloce in grado di condividere in modo coerente informazioni sullo sviluppo della progettualità attraverso la partecipazione attiva della rete territoriale. Soprattutto per le PMI è sempre più complesso interfacciarsi con grandi studi di progettazione ed essere percepite non solo come "fornitori di prodotti" ma come parte attiva e proattiva del processo di Interior Design, capaci cioè di fornire prodotti e servizi evoluti.

Fig. 2 - Tipologie di utenti della piattaforma.



Inoltre l'attuale situazione di emergenza, generata a fronte della pandemia da COVID-19, ha fatto emergere con ulteriore chiarezza la necessità di ripensare le pratiche lavorative in modalità smart working. Il lavoro del futuro sarà quindi sempre più a distanza, soprattutto per ambiti che permetteranno il diffondersi di questa modalità in modo facilitato. Il mondo della progettazione in generale sarà certamente tra i primi candidati per questo passaggio in quanto utilizza già software che si integrano perfettamente con modalità di

visualizzazione virtuale a distanza. Tutto questo rende ancor più plausibile ed imminente un ulteriore salto in avanti del settore; andando ad avvalorare in modo inequivocabile l'importanza di sviluppare sistemi integrati, come piattaforme di servizi legati alla co-progettazione, per la gestione di questi nuovi scenari prefigurabili interconnessi. La piattaforma COLUX mette l'azienda manifatturiera al centro del co-design, facendola diventare uno degli attori del processo insieme a studi di architettura e di interior design, appaltatori, costruttori e agenzie di Real Estate. Attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie COLUX sviluppa, attorno alla piattaforma digitale, un metaverso virtuale che rappresenta lo spazio della progettazione di prodotti e ambienti di vita, agendo come uno spazio di lavoro condiviso in real-time in grado di veicolare informazioni sullo sviluppo della progettualità con i vari attori della filiera. COLUX si pone l'obiettivo di implementare il valore aggiunto del progetto creativo attraverso lo sviluppo di sistemi complessi di servizi, dalla fase di progettazione a quella di produzione, vendita e post-vendita. Il miglioramento della proattività delle aziende nel processo di progettazione permette una migliore gestione del processo di feedback, una diminuzione dello spreco di tempo e di dati (invio di disegni tecnici, render, 3d, ecc.) e, parallelamente, una diminuzione degli sprechi produttivi di materiale principalmente legata alla fase di realizzazione dei prototipi. Per queste ragioni, il collaborative design in virtual environment del progetto COLUX si basa sull'idea che i vari utenti del sistema (gli attori territoriali) siano attivi, co-creatori di valore e co-sviluppatori delle proprie esperienze personalizzate. (Fig. 3)

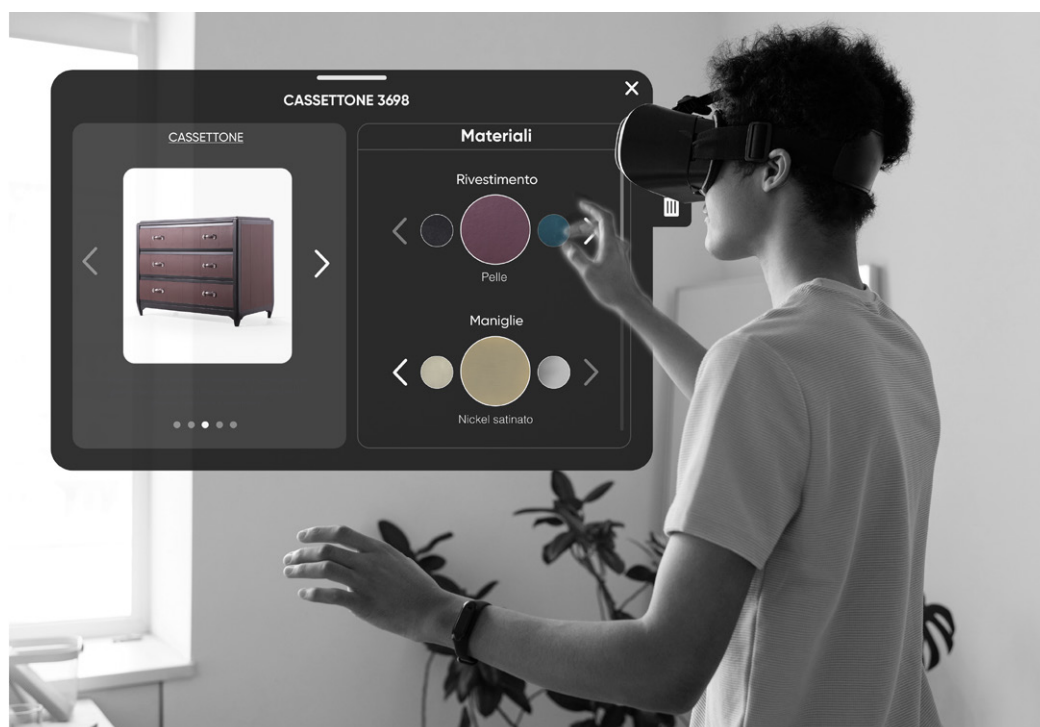
Diventa quindi centrale la pratica del co-design, ormai riconosciuta in quanto metodologia necessaria per la generazione di risultati coerenti e funzionali, all'interno dei processi di definizione e sviluppo di prodotti e servizi. La collaborazione, il lavoro di squadra, la co-progettazione a distanza si dimostrano pratiche oggi cruciali; si tratta di una vera e propria sfida per le aziende i cui dipartimenti o filiali sono sparsi in tutto il mondo. In quest'ottica, il coinvolgimento di progettisti, clienti e una vasta gamma di parti interessate, ha dimostrato

Fig. 3 - App realtà aumentata.



di poter offrire nuovi percorsi di significato rispetto ai metodi tradizionali di risoluzione dei problemi. Questa tipologia di collaborazione attiva richiede un adeguato livello di comunicazione e, conseguentemente, strumenti in grado di supportare tali procedure di interazione: per queste ragioni è stato necessario impiegare ed esplorare il potenziale delle nuove tecnologie digitali, da applicabili alla pratica del design partecipativo. Il progetto COLUX rappresenta lo sviluppo di un precedente progetto MixedRinteriors che ha portato alla definizione di un asset di progettazione virtuale per il software Unity che permette di sviluppare build esperienziali, oltre che prodotti e ambienti, volte al coinvolgimento dell'utente finale. Proprio l'utente può infatti visionare in VR lo spazio progettato ed interagire con esso lasciando commenti o apportando piccole modifiche di settaggio, posizionamento e verifica che gli permetteranno di comprendere meglio le problematiche del progetto e visionare i dettagli in una fase preliminare rispetto alla realizzazione esecutiva. (Fig. 4)

Fig. 4 - App realtà virtuale.



Sulla base di quanto delineato in precedenza è stato ipotizzato un processo iterativo che preveda le seguenti fasi:

- Fase di ingaggio, relativo all'invio ai vari stakeholders dell'invito per partecipare alla sessione di co-progettazione.
- Fase di collegamento al servizio COLUX di progettazione e creazione della waiting room.
- Fase di inizio esperienza, nella quale si ha l'effettiva presenza virtuale di tutti gli attori all'interno dell'ambiente virtuale di progettazione.
- Fase di interazione e di co-design tra gli attori per definire il progetto, individuare le eventuali problematiche e definire le soluzioni utili per risolvere quelle emerse.
- Fase di salvataggio dei progressi per revisione e/o continuare la fase di co-progettazione.
- Fase di revisione, nella quale si ha la possibilità di rivedere, in modalità singola, gli avanzamenti del progetto ed apportare modifiche e fornire suggerimenti.

Questa tipologia di soluzioni, ha portato a sviluppare un sistema effettivamente integrato per il quale la co-progettazione tra i vari attori coinvolti e la fase di gestione dei contenuti caricati risultino effettivamente accessibili anche ad un utente non "skillato". Evolvendosi

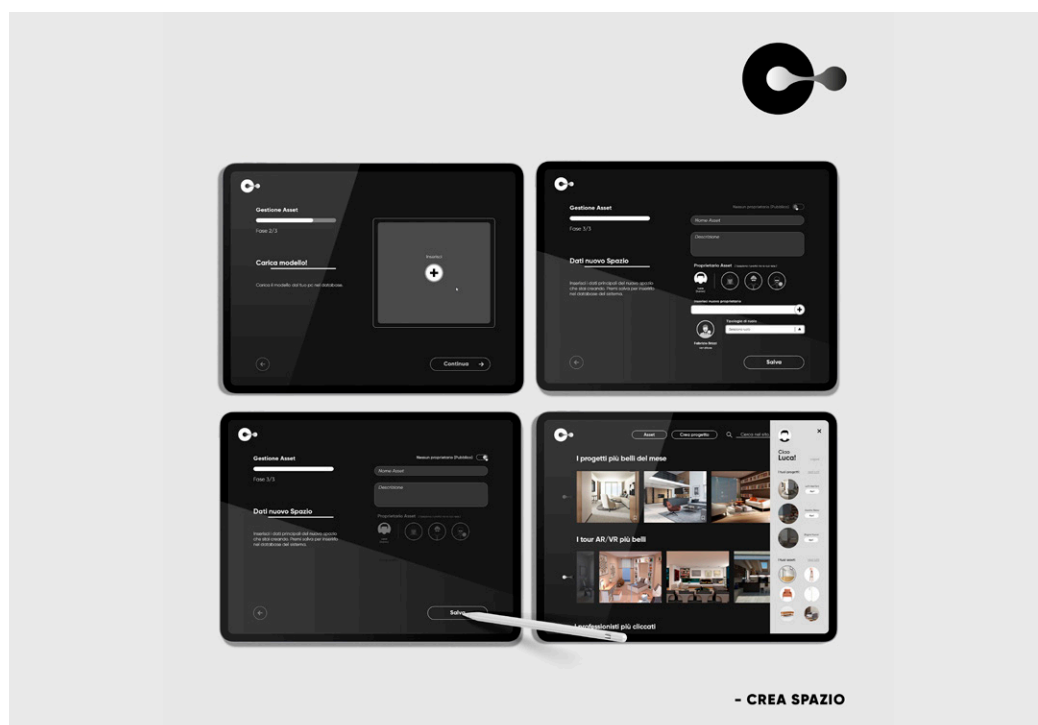
dal progetto precedente, COLUX ha permesso di creare una piattaforma anche web che garantisce la visualizzazione dei prodotti creati, andando in questo modo a generare un catalogo virtuale al quale la community del progetto potrà accedere e del quale potrà dunque usufruire in modi sperimentali ed innovativi, generando processi di sviluppo anche imprevedibili tanto potrebbero essere innovativi.

In questo quadro, il progetto ha quindi contribuito ad attivare un processo di collaborazione attraverso la creazione di un lavoro condiviso che collega diversi attori territoriali attorno allo stesso progetto virtuale. Questa funzionalità avanzata è risultata fondamentale per migliorare la comunicazione, agevolare processi decisionali e convalidare le scelte finali tra utenti della stessa piattaforma senza necessariamente programmare un incontro reale. Consentendo ai partecipanti di collegarsi da tutto il mondo, la piattaforma COLUX ha ridotto anche la necessità di riunioni fisiche, dimezzato i tempi e i costi di progettazione, riducendo così il time to market. L'unione tra esperienza virtuale e fisica ha reso la piattaforma del tutto innovativa, accessibile e semplificativa in tutte le diverse fasi di progettazione, dalla creazione al suo stesso commercio.

Partendo da queste considerazioni si è compreso, come ad esempio, il ruolo del cliente finale sia fondamentale all'interno della filiera progettuale e di come debba essere valorizzato all'interno di questo ciclo. Il sistema proposto ha consentito agli utenti di partecipare allo stesso processo di co-design condividendo uno spazio univoco di progettazione che si trasforma in un laboratorio virtuale collaborativo attraverso l'applicazione e la visualizzazione immersiva, permettendo la creazione di una prospettiva aumentata comune di lavoro. (Fig. 5)

Laddove nel campo della produzione industriale e della progettazione/design gli oggetti solitamente venivano presentati agli utenti finali tramite disegni tecnici, schizzi e prototipi, oggi stanno invece prendendo campo nuove modalità interattive ed altamente innovative tra le quali quelle presenti già sul mercato - ma ancora da sondare per quanto riguarda la loro potenzialità d'uso - sono certamente la realtà aumentata e la realtà virtuale. In conclusione quindi, tali tecnologie hanno consentito per il progetto COLUX di verificare in tempi più immediati la risposta agli sviluppi progettuali, facendo emergere, contestualmente, direzioni di ricerca che inquadrano meglio il ruolo del designer e le conoscenze indispensabili per sostenere nuove procedure ideative del futuro.

Fig. 5 - Interfaccia Piattaforma.



Space Transformation / Industrial Living Environment. Un workshop interdisciplinare per le reti territoriali

Partendo dalla convinzione che per enfatizzare il valore dell'intorno e stimolare la creazione di una rete territoriale attiva, si possono adottare molteplici approcci strategici tra i quali anche la strutturazione di percorsi formativi, il workshop Space Transformation / Industrial Living Environment, tenutosi nel territorio della Val d'Elsa senese, rappresenta un esempio virtuoso nel quale la cultura diviene il principale driver per la creazione di una rete territoriale sostenibile, un particolare mix tra aree industriali ed agricoltura-turismo, tra costruito e natura, con un'alta qualità degli ambienti di vita.

Nella tipologia di workshop strutturata la descrizione delle reti locali diviene l'elemento centrale per la comprensione delle potenzialità che un determinato contesto territoriale ha di manifestare e sviluppare forme d'innovazione strategiche. Come spiegato anche da Fanfano (2011) "I diversi soggetti sociali ed il loro modo di relazionarsi vengono colti in relazione a specifici progetti rispetto ai quali si consolidano reti di interessi comuni o, viceversa, si creano od emergono forme di conflittualità latenti circa le varie ipotesi di sviluppo. Tali reti si costituiscono dunque in relazione a percezioni comuni o condivise dell'ambiente locale, percezioni che si fondano in genere su di un patrimonio esito di lunghi processi di stratificazione culturale".

Per il workshop Space Transformation / Industrial Living Environment è stata applicata una metodologia riferibile al Design Thinking, che ha visto una prima fase di Ricerca-azione, caratterizzata da una approfondita analisi scientifica del contesto territoriale. Successivamente si è svolta la fase di immersione nell'intorno, per analizzare i vari stakeholders ed interagire con i potenziali utenti, capendone relazioni, problematiche e necessità. Infine si è avviata la fase convergente progettuale, che ha portato allo sviluppo di progetti strategici interdisciplinari.

La costruzione di un affresco di questo tipo relativo ad un sistema locale consente di costituire lo sfondo rispetto al quale si collocano ed interagiscono i diversi soggetti e rispetto al quale essi divengono quindi riconoscibili.

Tutti questi elementi hanno dato vita ad un workshop interdisciplinare che rappresenta un progetto pilota di valorizzazione delle aree produttive, coinvolgendo studenti provenienti dai vari indirizzi progettuali della Scuola di Architettura (UniFi): Design, Urbanistica, Paesaggio, Pianificazione e Architettura. Obiettivo principale dei gruppi progettuali, composti da almeno uno studente per ognuno degli ambiti coinvolti, è stato quello di promuovere e favorire l'evoluzione dei fattori materiali e immateriali dell'area territoriale individuata, in una direzione che rafforzasse la capacità di attrarre e mantenere al suo interno le componenti della domanda territoriale – cioè i segmenti di persone fisiche e di organizzazioni economiche – per uno sviluppo reticolare e sostenibile dell'area stessa. In questo contesto è apparso dunque strategico un rafforzamento del territorio, partendo dall'immagine legata all'assetto urbanistico, per giungere fino alla qualità del costruito e delle aree verdi; enfatizzando il rapporto tra contesto urbano e contesto industriale in un'ottica però di una maggiore sostenibilità, inclusività ed accessibilità.

Per il workshop Space Transformation / Industrial Living Environment sono state ipotizzate cinque direzioni di progettualità possibile, nelle quali si sono poi organizzati i vari gruppi, nel dettaglio: coltivare processi di cura; condividere l'accessibilità del territorio; percorrere luoghi d'incontro; narrare storie ed emozioni; intessere reti di territorio.

1. "Radice Quadrata" by Elena Dionori, Qianwen Diao, Margherita Poli, Silvia Roseto.

Le caratteristiche della Val d'Elsa si esplicano nella peculiarità del suo paesaggio agrario, da un lato, e nel rapporto dicotomico tra la realtà industriale e il mosaico agricolo, dall'altro. L'intervento di ricucitura del tessuto agrario e industriale si sostanzia con

l'esplicitazione delle relazioni che le aziende hanno con la terra su cui pongono le proprie radici. Un rapporto osmotico di contaminazione reciproca tra tutti i fruitori di questo spazio, una relazione paritetica tra il costruito e la terra in cui si restituisce tutto ciò che viene tolto alla Natura. Una Natura viva, che si modifica e che cresce senza costrizioni, colonizzando lo spazio in maniera autonoma. Radice Quadrata è il progetto che, tramite la forma elementare quadrata del modulo, mira a rendere l'area un organismo unico, in cui ogni sua parte collabora e coabita. (Fig. 6)

Fig. 6 - Progetto Radice Quadrata, adattamento del modulo per spazio contaminazioni animali.



Nel progetto si prevedono quindi delle azioni basate sul disegno del paesaggio, configurando il tessuto con piccole isole che messe a sistema formano un parco che si adatta alla conformazione del territorio e si autogenera nel tempo. Le fasi di naturalizzazione prevedono: la piantumazione delle varie essenze arboree, la fase di crescita e infoltimento degli alberi e delle piante, la creazione di isole, corti definite dalla natura all'interno delle aree boschive, al fine di mantenere un rapporto equilibrato tra vuoti e pieni all'interno del tessuto. La scelta di inserire la natura nelle aree interstiziali di un territorio densamente edificato e fortemente compromesso supera il limite centro urbano/campagna urbana facendone invece un connubio efficace.

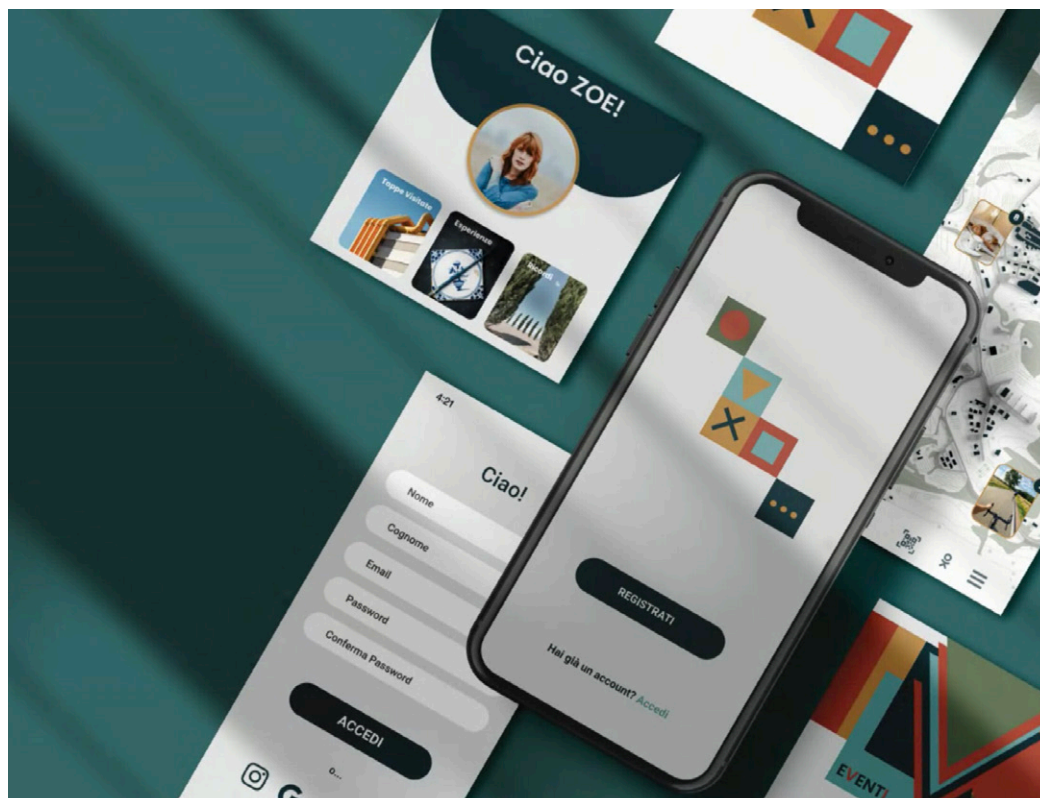
Un vantaggio di un intervento di questo tipo in una zona sottoposta a trasformazione, come quella in oggetto, è la flessibilità di variazione e futura riacquisizione di aree, se necessario.

2. "Valdelsa Unconventional" by Fabiana Sannino, Barsanti Mirko, Ann Kereselidze.

La volontà progettuale è stata quella di creare una rete di percorsi materializzati sul territorio della Val d'Elsa, articolato in aree di sosta, luoghi di ombra e punti panoramici aperti sul paesaggio che consentono al pubblico di accedere a straordinarie prospettive su un territorio vasto e variegato, disciplinando l'uso dei visitatori (non più vincolati alla sola mobilità veicolare), includendo e salvaguardando contemporaneamente le aree naturali rurali e la relativa fauna. Il progetto intende ampliare il concetto di turismo tradizionale, attivando legami inediti con fruitori con interessi non convenzionali (film commission, urban exploration, wedding tourism). Questo attraverso l'identificazione di location

alternative (tappe tematiche) dove verranno installati dispositivi informativi e narrativi (totem) dotati di codice QR di collegamento con un'applicazione appositamente sviluppata per il progetto. (Fig. 7)

Fig. 7 - Progetto Valdelsa
Unconventional, prototipo mobile
APP.



3. “LOTTO” by Valeria Labruna, Francesca Matteoni, Vittorio Scarnati.

Il nome del progetto è dovuto alla forma del sentiero che collega tutte le tappe e che ha, appunto, la forma del numero 8. Il progetto è volto alla realizzazione di luoghi di incontro per i dipendenti delle aziende e per la popolazione locale, focalizzando l'incontro tra persone e natura.

La natura, il senso di comunità, l'unione tra identità aziendale e territoriale sono alcuni degli elementi presenti in ogni punto di ritrovo e insieme contribuiscono a proporre un percorso che genera benessere e valorizza il territorio.

Il progetto definisce una serie di soundscape – o paesaggi sonori – questa la traduzione italiana di un'espressione che fonde landscape (paesaggio) e sound (suono). Il termine è stato introdotto per indicare l'ambiente sonoro in cui siamo immersi, così come lo percepiamo interagendo con gli altri e con ciò che ci circonda.

I soundscape contribuiscono a definire un luogo, ne sono un elemento distintivo e identitario. Il suono ci influenza psicologicamente, cognitivamente e nel comportamento, anche se non ne siamo consapevoli, per questo introdurre un'esperienza sensoriale in un contesto lavorativo come quello della Val d'Elsa, potrebbe favorire il benessere del lavoratore, oltre a rappresentare un valore territoriale. (Fig. 8)

4. “ConTatto” by Camilla Canessa, Martina Mastropietro, Alessia Pasqualetti.

Il progetto nasce con l'idea di creare un senso di unione, socialità e comfort nella zona industriale di Casole d'Elsa. Cercando di far conoscere le imprese alla comunità ricreando una dimensione fisica, multisensoriale e tattile della realtà: una dimensione che si è un po' persa nella velocità, frenesia e nell'iperconnessione della vita contemporanea.

È stato progettato quindi un festival inclusivo per tutti, che tratta di lavoro, di società, di

Fig. 8 - Progetto LOTTO, Sensazioni narranti, analisi del contesto d'intervento.



gioco, di rispetto per se stessi e per il pianeta. Il festival propone un insieme di interventi sparsi che come un'agopuntura urbana mirano al benessere del singolo e della comunità, creando aree per far vivere la zona industriale a tutti, non soltanto durante le ore di lavoro. Dai playground tattili pensati per i più piccoli per stimolare un apprendimento multisensoriale e creativo, alle aree intra ed extra aziendali dove lavoratori e non solo possono divenire delle zone per staccare la spina e riconnettersi con se stessi o al contrario condividere momenti in compagnia. Storytelling ed emozioni sono in questo esempio il cardine di una strategia dell'incontro tra territorio ed aree produttive. (Fig. 9)

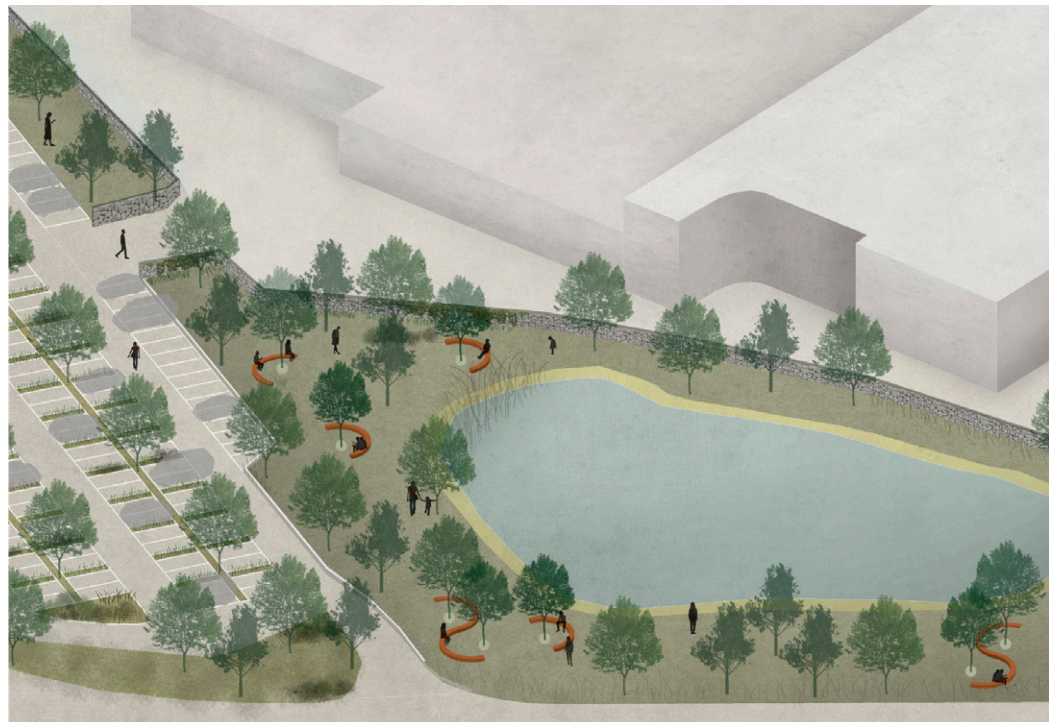
Fig. 9 - Progetto Contatto, festival dell'impresa, proposta campagna di comunicazione.



5. "Textere" by Asia Ferri, Ilaria Fiorentino, Giorgia Giovi, Antoine Tallarico.

L'obiettivo dell'intervento è di ricucire e rafforzare il sistema di collegamento e di interscambio tra aree isolate di diversa natura, che costituiscono il territorio, andando a contrastare la frammentazione e i suoi effetti negativi sul paesaggio. Il progetto ha consapevolezza della natura industriale del luogo, a tale proposito, non intende stravolgerla, bensì valorizzarla, offrendo la possibilità di aumentare il senso di appartenenza al proprio territorio da parte di tutti gli attori della Val d'Elsa. I processi di trasformazione urbana, alimentati da una tendenza globalizzante hanno sfrangiato i margini percettivi e la figurabilità della città fisicamente descritta, generando un confine rispondente a una geometria complessa vaga ed indefinita. Il progetto dei paesaggi di limite non persegue l'obiettivo di rigenerare le condizioni della città chiusa e del suo confine ma tenta di rivoluzionare il concetto di limite, attribuendogli non più l'epiteto di delimitatore dello spazio, ma di "generatore di relazioni e opportunità". Il paesaggio di limite in quest'ottica diventa, un luogo di interfaccia e di sutura tra due realtà contraddistinte, uno spazio mediatore che accoglie le proprietà di entrambi i fronti e che costruisce una terza dimensione in cui si sovrappongono identità di interfaccia e di sutura tra due realtà contraddistinte, uno spazio mediatore che accoglie le proprietà di entrambi i fronti e che costruisce una terza dimensione in cui si sovrappongono le identità. (Fig. 10)

Fig. 10 - Progetto Textere, intessere reti di territorio, visione dello spazio d'intervento.



Conclusioni

Le due esperienze progettuali presentate si cuciono in un'unica trama che definisce aspetti comuni, nonostante le apparenti diversità. COLUX da un lato e il workshop Space Transformation / Industrial Living Environment dall'altro, invitano ad una riflessione circa l'importanza del design quale elemento facilitatore di connessioni territoriali fisiche e virtuali, di diffusione dei saperi e di attivazione al dialogo. I lavori di ricerca proposti prendono in esame l'avanzata capacità del design di intessere reti di territorio capaci di cogliere e, conseguentemente, connettere i saperi tradizionali e le loro potenzialità future. In entrambi i progetti pilota, si sviluppa un modello reticolare strategico ed innovativo in grado di investire e valorizzare centri di dimensioni medio-piccole, grazie anche all'adozione di un modello ascendente bottom-up capace di avvalersi del capitale sociale

dei territori per costruire uno smart system cooperativo – con interazioni a lungo raggio (dal macro al micro) –, connesso e sostenibile.

Si prefigura quindi un intorno territoriale – sia reale che virtuale – di integrazione culturale e di collaborazione economica, nel quale si potranno affermare pratiche innovative di processo e di trasformazione dell'esistente, che si fonderanno su un tipo di offerta multisettoriale, integrata ed interdisciplinare (N. Morelli, M. A. Sbordone, 2018).

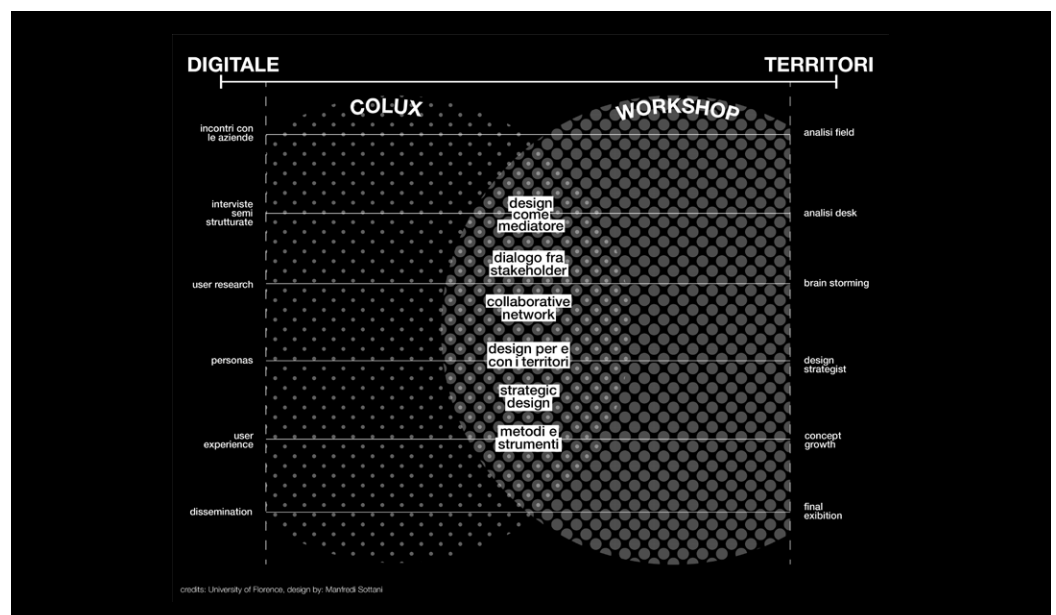
In questo ambito viene dunque rafforzata una visione sistemica atta ad evidenziare lo sviluppo progettuale e sociale dell'intorno territoriale attraverso l'adozione di processi di innovazione strategica a supporto della trasmissione delle conoscenze e della co-progettazione allargata, nella quale tutti gli stakeholders territoriali avranno un ruolo attivo sin dalle fasi iniziali del processo creativo e strategico.

Nell'ambito delle discipline territoriali si passa quindi dalla rete come strumento analitico alla rete come progetto. A tal scopo il paradigma reticolare sta progressivamente maturando, accanto alla sua originaria caratterizzazione analitica, un profilo marcatamente progettuale, soprattutto per quanto riguarda le modalità organizzative degli insediamenti territoriali.

Certamente il range di azione è ancora molto sperimentale, infatti il principale limite emerso da entrambi i progetti analizzati risulta essere proprio quello legato alla mancanza di una coesistenza integrata tra le due tipologie di reti descritte: da un lato quella virtuale, presentata nel progetto di piattaforma COLUX; dall'altro quella fisica, approfondita nel workshop interdisciplinare svolto in Val d'Elsa. Proprio per questo motivo, uno dei prossimi sviluppi sarà quello di costruire un progetto di una piattaforma territoriale strategica maggiormente integrata, basata sulle necessità degli stakeholder attivi, comprendendo tra queste anche i trend attuali – sostenibilità, sviluppo tecnologico e co-design – ormai divenuti una priorità imprescindibile. Obiettivo di questo futuro follow-up sarà proprio quello di provare concretamente a sovrapporre questi due mondi così solo apparentemente distanti, quello fisico (proprio del territorio) e quello digitale (proprio degli strumenti digitali).

In questo senso, numerose sono le direzioni di ricerca (Boscacci e Camagni 1995) che mirano a cogliere le opportunità di orientare politiche e guidelines territoriali verso schemi di tipo reticolare digitale. “Se le identità territoriali esprimono come si è detto la frammentazione, le reti esprimono la ricomposizione, che produce un salto di scala nell'espressione territoriale” (Gatti, 1994, p. 293). (Fig.11)

Fig. 11 – Design process a confronto tra il progetto COLUX e il workshop Space Transformation / Industrial Living Environment, con dettaglio sugli elementi di contatto.



Bibliografia

- Becattini, G. (2015). *La coscienza dei luoghi: Il territorio come soggetto corale*. Donzelli editore, Milano.
- Becchetti, L., Bruni, L., Zamagni, S. (2016). *Taccuino di economia civile. È tempo di una nuova economia. A portata di mano*, Ecra.
- De Matteis, G., & Guarrasi, V. (1995). *Urban networks*, Patron, Bologna.
- Gatti, F. (1994). *Territorio e sviluppo del locale il microsistema territoriale*.
- Magnaghi A. (a cura di), *Il territorio dell'abitare. Lo sviluppo locale come alternativa strategica*, FrancoAngeli, Milano, 269-303.
- Greenfield, A. (2017). *Tecnologie radicali*, Piccola biblioteca Einaudi, Segrate.
- Harari, Y. N. (2019). *21 lezioni per il XXI secolo*, Bompiani, Milano.
- Magnaghi, A. (1990). *Il territorio dell'abitare. Lo sviluppo locale come alternativa strategica*, Milano, Ed. Franco Angeli.
- Manzini, E. (2021). *Abitare la prossimità. Idee per la città dei 15 minuti*, Egea, Milano.
- Morelli, N., & Sbordone, M. A. (2018). *Il territorio delle relazioni. Il design infrastructuring per i contesti locali*, MD Journal, n° 5 - Design e Territori, pp. 176-185.
- Santagata, W. (2009). *Libro bianco sulla creatività in Italia*, Università Bocconi Editore, Milano.
- Villari, B. (2012). *Design per il territorio. Un approccio community centred*, FrancoAngeli, Milano.
- Zurlo, F. (2012). *Le strategie del design. Disegnare il valore oltre il prodotto*, Il Libraccio.

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Il confronto con il nostro “intorno” e il dialogo non nostalgico con i saperi, i materiali e le lavorazioni tradizionali; il riconoscimento dell’intelligenza che sta già nelle cose, negli attrezzi da lavoro, negli oggetti d’uso; la riscoperta della ricchezza insita nelle dinamiche e nelle interazioni sociali. Questi tratti definiscono un insieme articolato, sullo sfondo dell’accresciuta accessibilità alla conoscenza e delle potenzialità dischiuse dalla rivoluzione digitale, verso nuove sintesi tra i saperi stratificati nei tempi e nei luoghi.

La comunità scientifica del Design è sollecitata a ripensare l’intorno come elemento unificante della cultura del progetto, soprattutto nel senso delle abilità che appartengono da sempre alla figura del progettista: come attore culturale e come interprete – un po’ anticipatore e un po’ visionario – del suo tempo.



9788894338072