

CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN

PESCARA 12-13 GIUGNO 2023

Università degli Studi G. d'Annunzio di Chieti-Pescara
Dipartimento di Architettura

DESIGN PER LA DIVERSITÀ

COORDINAMENTO E CURA

Giuseppe di Bucchianico
Antonio Marano

PROGETTO GRAFICO

Rossana Gaddi
Raffaella Massacesi
Giulia Panadisi

IMPAGINAZIONE ED EDITING

Sara Jane Cipressi
Simone Giancaspero
Letizia Michelucci
Lara Pulcina

ANALISI DATI E MAPPE

Alessio D'Onofrio
Raffaella Massacesi

COPYRIGHTS

CC BY-NC-ND 4.0 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.

Gli autori dei contributi si rendono disponibili a riconoscere eventuali diritti per le immagini pubblicate.

Ottobre 2024

Società Italiana di Design

societaitalianadesign.it

ISBN 978-88-943380-1-0

- pag. 12** **PREFAZIONE**
Raimonda Riccini
- pag. 18** **INTRODUZIONE**
Antonio Marano, Giuseppe di Bucchianico
- pag. 22** **LE AREE TEMATICHE**
- pag. 23 **Design | Diversità | Persone**
Pete Kercher
- pag. 29 **Design | Diversità | Contesti**
Simone D'Alessandro
- pag. 35 **Design | Diversità | Discipline**
Gabriele Giacomini
- pag. 40** **PROGETTI DI RICERCA**
- PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE**
- pag. 42 **Introduzione**
Emilio Rossi
- pag. 44 **Prodotti, ambienti domestici, malattia di Parkinson**
Una ricerca-azione
Mattia Pistolesi
- pag. 55 **Il museo fuori dal museo**
Il co-design di nuovi servizi museali accessibili e inclusi
Annamaria Recupero, Patrizia Marti
- pag. 66 **I confini delle nostre storie**
Co-progettare narrazioni in contesti marginali per lo sviluppo di immaginari condivisi e inclusivi
Mariana Ciancia, Francesca Piredda, Chiara Ligi
- pag. 78 **Design for Drag**
Il design come strumento di esplorazione dell'individualità e di espressione condivisa delle molteplici forme del sé
Giovanni Maria Conti, Martina Motta, Beatrice Zagatto
- pag. 88 **Il packaging per l'utenza diversificata**
Metodologie e strumenti per il design dell'accessibilità
Marco Bozzola, Irene Caputo, Monica Oddone, Anna Volkova
- pag. 99 **Sostenere le comunità nelle pratiche di innovazione place-based**
Nuovi paradigmi per le pratiche di homemaking in un villaggio urbano integrato per la cura della demenza
Silvia Maria Gramegna, Sara Mariazzi
- pag. 110 **Design, povertà alimentare e persone in condizione di senza dimora**
Strategie co-progettate di contrasto al fenomeno
Raffaele Passaro, Cristian Campagnaro, Martina Leo
- pag. 121 **Valorizzare la diversità nei percorsi di terapia compressiva attraverso la progettazione di un'esperienza di cura intelligente**
Il caso studio del progetto IKE
Giulia Teverini, Anna Caponi, Sebastiano Mastrodonato

- pag. 133 **Progettare oltre la marginalità sociale**
Evoluzione di un laboratorio per il design sociale partecipativo
Nicolò Di Prima
- pag. 144 **Diversità, inclusione e sostenibilità: l'evoluzione del comfort e del benessere nel prodotto imbottito**
Piera Losciale
- pag. 154 **Active Ageing: progettare traiettorie di vita attiva per un'utenza anziana**
Interaction e Service Design per lo sviluppo di un servizio digitale per l'empowerment degli anziani
Alessandro Pollini, Luana Gilio
- pag. 165 **Collaborative Design for o with?**
Come suggerire modelli di design partecipativo per la tutela dell'inclusione e diversità umana
Giuseppe Mincoelli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone
- pag. 176 **Dati e Persona/ggi**
La narrazione come strumento strategico per esplorare unicità e complessità del territorio
Andrea Di Salvo, Cristina Marino, Paolo Tamborrini
- pag. 186 **Il concetto di diversità e di accessibilità comunicativa nel contesto museale**
Problemi, casi, proposte
Dina Riccò, Francesco E. Guida
- pag. 195 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**
- pag. 196 **Introduzione**
Alessio D'Onofrio
- pag. 198 **Pratiche digitali nei distretti manifatturieri del tessile: il progetto Prato Phygital**
Elisabetta Cianfanelli, Maria Claudia Coppola, Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè
- pag. 208 **Urban Material Gardens**
Materiali che parlano del territorio
Flavia Papile, Romina Santi, Barbara Del Curto
- pag. 218 **Protocollo Ad'agio**
Valutazione e adeguamento di ambienti domestici per l'invecchiamento dell'utenza fragile
Isabel Leggiero, Isabella Nevoso, Elena Polleri
- pag. 227 **Shared knowledge**
La sperimentazione di un Cyber-physical system per una ricerca inclusiva e condivisa
Pietro Salvatore Pantano, Patrizia Ranzo, Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini
- pag. 241 **Progetto RAISE. Urban technologies for inclusive engagement**
Strategie design-driven per l'adozione di tecnologie nei contesti urbani della regione Liguria
Francesco Burlando, Claudia Porfirione, Federica Maria Lorusso
- pag. 250 **Zone di resistenza al design per il territorio**
Opportunità e limiti dei comuni in aree marginali interne
Mario Ciaramitaro, Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco

- pag. 261 **Ridefinire le priorità nel progetto degli spazi per l'ospitalità**
Strategie di interior design per una progettazione contract sostenibile
Elena Elgani
- pag. 270 **XALL - Tutta un'altra guida**
Design per l'inclusione: strategie e strumenti per musei inclusivi
Francesca Tosi, Alessia Brischetto, Ester Iacono, Claudia Becchimanzi
- pag. 281 **Il progetto di ecosistemi comunicativi fisico-digitali per l'accesso e la condivisione dei dati del patrimonio storico artistico e culturale**
Il caso del Complesso dei Crociferi a Venezia
Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero, Davide Giorgetta
- pag. 291 **L'esperienza dell'indossare**
Dalla prova virtuale dell'indumento al progetto dei contenuti culturali associati alla moda digitale
Annalisa Di Roma, Alessandra Scarcelli
- pag. 302 **Design 4 Diversity**
Il progetto come interprete e agente traduttore di contesti altri
Margherita Vacca, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Elisa Matteucci
- pag. 313 **Identità, comunità e produzioni**
Strategie design-oriented per il centro storico di Napoli
Michela Carlomagno, Rosanna Veneziano, Francesca Castanò, Salvatore Cozzolino
- pag. 324 **Comunità sportive come aggregatori della diversità nel contesto urbano**
Indagine etnografica e sviluppo di un modello di coinvolgimento
Viktor Malakuczi, Angela Giambattista, Andrea Gentile, Mariia Ershova
- pag. 335 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 336 **Introduzione**
Stefania Camplone
- pag. 338 **Design per la salute e la cura degli animali domestici (PHEDE)**
Progettazione e sperimentazione clinica di dispositivi ortopedici innovativi ed ecocompatibili stampati in 3D per stabilizzare il tarso e il carpo del cane
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Daniele Galloppo, Alessandro Di Stefano
- pag. 348 **Progettare con le domande**
Il diverso concettuale tra design, arte e filosofia
Isabella Patti
- pag. 356 **I camici bianchi e l'oro nero**
Le immagini coordinate di Unimark International e quelle "scoordinate" del mondo reale
Michele Galluzzo
- pag. 369 **Ubiquity**
Il design della comunicazione nel progetto ITSERR
Fabrizio D'Avenia, Cinzia Ferrara, Marcello Costa, Chiara Palillo
- pag. 378 **Design innovation and traditional craft**
Approcci multidisciplinari per l'innovazione tecnologica di frontiera dei saperi locali
Ludovica Rosato, Simona Colitti, Andrea Cattabriga, Valentina Gianfrate

- pag. 392 **L’empowerment dei cittadini come co-ricercatori**
La diversità nelle esperienze di walkability
Carla Sedini, Silvia D’Ambrosio, Xue Pei
- pag. 401 **Evoluzione della ricerca scientifica nel design attraverso lo studio delle collaborazioni accademiche**
Uno studio basato sull’evoluzione delle collaborazioni accademiche e dei temi di ricerca nel campo del design
Gianluca Carella, Andrea Vian, Annalisa Barla, Emilia Kunst, Daniele Pretolesi, Francesco Zurlo
- pag. 412 **Supportare la biodiversità culturale della conoscenza, ricerca e pubblicazione in design**
Elena Maria Formia, Eleonora Lupo, Lorela Mehmeti
- pag. 424 **Multidisciplinarietà e percorsi didattici esperienziali**
Design “pedagogico” e animazione per lo sviluppo di competenze trasversali
Vincenzo Maselli, Anna Florian
- pag. 434 **Il toolkit “Inclusive Signs”**
Generare concetti inclusivi per il progetto di design attraverso interpolazioni semiotiche
Emilio Rossi
- pag. 445 **Memorie, storie e paramnesie**
La questione del digitale tra cultura di progetto e indagine storica
Letizia Bollini, Francesco E. Guida
- pag. 454 **Pietra viva**
Processi trasformativi per una progettualità more-than-human
Chiara Scarpitti, Enza Migliore
- pag. 464 **Co-progettare oltre il concetto di limite**
Sperimentazione del tool “Inclusive multimodal personas” in workshop partecipativi
Federica Delprino

pag. 475 IDEE DI RICERCA

IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE

- pag. 477 **Introduzione**
Raffaella Massacesi
- pag. 479 **Future Wireframes**
Visioni condivise attraverso lo Speculative Design
Xavier Ferrari Tumay
- pag. 487 **La città Queer**
Come il design può intervenire nella progettazione di spazi pubblici queer attraverso pratiche partecipative e di innovazione sociale
Valentina Ferreri, Laura Galluzzo
- pag. 495 **Progettare l’interattività**
Design partecipativo per il benessere psico-sociale negli spazi urbani quotidiani
Marco Manfra, Giorgia Curtabbi, Chiara De Angelis, Ilaria Fabbri

- pag. 503 **Basic [Gender] Design**
Modelli e format di insegnamento al design, inclusivi e non normativi, per la preservazione e valorizzazione delle unicità
Alessio Caccamo, Carlotta Belluzzi Mus
- pag. 510 **Visualizzazione inclusiva**
Design della comunicazione per un accesso democratico all'informazione
Michela Rossi
- pag. 517 **Digital Custom Design**
Il design digitale al servizio della diversità umana e sociale
Roberta Angari, Gabriele Pontillo
- pag. 526 **Dalla cura del sé alla cura del pianeta**
Processi multidisciplinari per un design somaestetico e rigenerativo
Annarita Bianco
- pag. 534 **Disability led design. Un cambiamento di paradigma nel campo della progettazione protesica**
Trasferire il potere progettuale per valorizzare l'individualità delle persone con disabilità attraverso il design di protesi
Paride Duello, Camilla Gironi
- pag. 541 IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**
- pag. 542 **Introduzione**
Rossana Gaddi
- pag. 545 **Design per e con i sistemi territoriali**
Nuove strategie di networking e sharing del sapere
Irene Fiesoli, Manfredi Sottani, Alessio Tanzini
- pag. 555 **Il rituale come strumento di ricerca progettuale per esplorare la dimensione culturale e simbolica dell'entomofagia**
Cecilia Padula, Arianna Cattaneo, Laura Pirrone
- pag. 565 **Scenari sostenibili per ecosistemi digitali**
Annapaola Vacanti, Michele De Chirico, Carmelo Leonardi
- pag. 571 **Design per l'interazione tra uomo e natura**
Strategie per la connessione tra sistemi naturali e artificiali attraverso il rewilding e la sensoristica IoT
Mariarita Gagliardi, Silvana Donatiello
- pag. 578 **CHOURMO**
Il ruolo del design strategico per la rivitalizzazione delle aree interne italiane attraverso un progetto di valorizzazione territoriale delle zone di "Cintura"
Denise de Spirito
- pag. 585 **Valorizzazione dei rifiuti tessili attraverso il design circolare**
Sperimentazione di pratiche di riciclo per altre possibilità applicative
Carmen Digiorio Giannitto
- pag. 592 **Nuovi contesti lavorativi digitali per favorire la rivitalizzazione dei borghi d'Italia**
Il design come strumento per l'implementazione dell'innovazione sociale
Asja Aulizio, Martina Spinelli

- pag. 600 **Interventi progettuali discreti in spazi museali**
Utilizzo di tecnologie digitali per la fruizione di esperienze interattive naturali
Giorgio Dall'Osso, Silvia Gasparotto
- pag. 607 **Design per la riconnessione con la natura**
La luce nelle coltivazioni idroponiche indoor
Giovanni Inglese
- pag. 614 **Territori accessibili**
Forme di comunicazione per una narrazione inclusiva dei territori attraverso metodologie di co-design
Rosanna Cianniello, Antonella Rosmino, Sarah Jane Cipressi, Michela Musto
- pag. 622 **Design per il territorio materiale e immateriale**
La diversità dei settori produttivi del Made in Italy come modello di filiera co-partecipata
Stefano Salzillo
- pag. 629 **Il design come forma di dialogo tra produzione, carcere e società**
Il caso studio Officine27
Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola
- pag. 637 **Peculiarità industriali. Persone, tecnologie e contesti**
Enrica Cunico, Giovanna Nichilò, Elena Cavallin
- pag. 644 **Distretti conciarci**
Nuove pratiche e territori del progetto di moda Made in Italy
Edoardo Brunello
- pag. 651 **Paesaggi della moda sostenibile**
La dimensione progettuale incontra persone, luoghi e culture
Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio
- pag. 659 **Integrare tecnologie e apprendimento esperienziale nel design degli spazi di lavoro**
Un approccio per lo sviluppo di competenze strategiche in contesti di lavoro ibrido
Sofia Cretaio, Leonardo Moiso
- pag. 667 **Oceano, distanze da accorciare con riti di comunità**
Giovanna Tagliasco, Chiara Garofalo, Omar Tonella
- pag. 674 **XYZ**
Nuove generazioni e stereotipi di genere
Sara lebole
- pag. 681 **Interazione lenta per i Next Billion Users in Italia**
Il design dei servizi pubblici per le prossime comunità digitali
Niccolò Colafemmina
- pag. 690** **IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 691 **Introduzione**
Massimo Di Nicolantonio
- pag. 694 **Tendenza dissidente**
Sulla pratica del designer di moda Massimo Osti
Edoardo Ferrari

- pag. 701 **Cyborg Fashion**
Progettare la moda con l'Intelligenza Artificiale
Paolo Franzo, Margherita Tufarelli
- pag. 710 **Strumenti e metodi per progettare servizi pubblici digitali equi e sostenibili**
Verso un approccio More-Than-Human Centered
Domenico Schillaci, Mauro Filippi
- pag. 717 **Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina**
Sergio Degiacomi, Chiara Lorenza Remondino
- pag. 723 **Advanced design e video gioco**
Strumento di indagine e spazio di progetto
Alberto Calleo
- pag. 730 **Verso una percezione "pseudo-aptica" dei materiali per il design**
Metodologia di progettazione sinestesica per la trasmissione delle qualità tattili attraverso media digitali
Marina Ricci
- pag. 738 **Design biomimetico e design biofilico**
Progettare l'incontro delle discipline bio-ispirate per riconnettere l'uomo al sistema naturale
Mariangela Francesca Balsamo, Matilde Molari

pag. 745 SEZIONE MULTIMEDIALE

- pag. 746 **Narrazioni multimediali per il design**
Giulia Panadisi, Ivo Spitilli

pag. 766 PROGETTI E IDEE DI RICERCA

- pag. 767 **Progetti e idee di ricerca, matrici, analisi e confronti**
Alessio D'Onofrio
- pag. 782 **Progetti e idee di ricerca, visualizzazione dei dati**
Raffaella Massacesi

pag. 803 SID RESEARCH AWARD

Prefazione

Preface

Raimonda Riccini¹

Ci sono molte ragioni per esprimere la mia soddisfazione a introdurre una Conferenza nazionale Sid come quella che si è svolta a Pescara. L'occasione è stata molto positiva, non soltanto per la ricchezza culturale delle due giornate, per la qualità dei *discussant* e delle relazioni dei ricercatori, per l'eccellenza dell'ospitalità e la felicità degli incontri e degli scambi personali. In questa breve prefazione, voglio sottolineare in particolare un'altra di queste ragioni, che attiene alla rilevanza dei contenuti e dei temi al centro del dibattito. *Diversità. Persone, Contesti e Discipline*: i quattro sostantivi sui quali si è modellata la discussione rappresentano, ciascuno per sé, un universo di significati. Nel momento in cui i curatori hanno connesso tre di questi sostantivi (*Persone, Contesti e Discipline*) a quello principale (*Diversità*), si è innescato un processo non puramente sommatorio, né limitato alla pura semantica. Questi concetti, filtrati attraverso il prisma di ricerche, interventi, domande, progetti, hanno finito per produrre un fecondo cortocircuito che ha alimentato la riflessione sulla natura profonda del design, sullo spettro delle sue aree di intervento e del suo ruolo di guida in molti processi nel mondo contemporaneo. Come fanno giustamente notare i curatori Antonio Marano e Giuseppe di Bucchianico nella loro *Introduzione*, il design è capace, più e meglio di altre discipline, di identificare il sistema dei valori "necessari ad avviare processi di transizione verso scenari di coesione sostenibili e inclusivi, ma anche innovativi e per le persone". Aggiungerei che il design ha un'attitudine specifica che lo mette in grado di affrontare i problemi, ponendosi all'intersezione di diverse pratiche e saperi, se-

¹Presidente SID.
Professore Ordinario di Design.
Università IUAV, Venezia.
raimonda@iuav.it



condo un principio di collaborazione e interdisciplinarietà che trova la sua sintesi attraverso il progetto. Per questa ragione il design, più e meglio di altre discipline, è in grado di affrontare progettualmente le problematiche sociali, culturali, ambientali che ci vengono quotidianamente poste dal nostro mondo turbolento. E lo fa alla scala dell'umano, ponendosi dalla parte dei bisogni delle persone, in tutta la loro straordinaria varietà e specificità.

A dire il vero, da molti decenni ormai il design ha smesso di essere una funzione esclusiva dell'impresa e dell'economia - se mai sia stato davvero soltanto questo. È un aspetto della storia del design trascurato dalle narrazioni correnti ma che, viceversa, ha un peso assai rilevante nelle vicende del secondo Novecento. Il punto è ben mostrato dal numero monografico di "Ais/Design Journal" del 2019-20, dedicato appunto al *Social Design*. (1) Come spiegano i curatori Francesco Guida, Marinella Ferrara, Mario Piazza e Paola Proverbio nel testo introduttivo, il volume vuole rendere tributo a quel design "che sposta la sua attenzione e il suo lavoro verso la concezione dell'insieme dei processi, dei prodotti e dei servizi destinati a favorire migliori condizioni di vita per l'intera comunità". Ma il merito di questo numero monografico sta, soprattutto, nell'aver reso "evidente quanto molti dei temi di oggi abbiano radici profonde nel Novecento. Quanto le pratiche oggi in voga debbano essere rilette attraverso una maggiore consapevolezza e conoscenza del passato".

Perdonerete se mi concedo il vezzo, in qualità di studiosa che ha insegnato per decenni storia del design, di indicarne sommariamente qualche pietra miliare. Sono moltissimi, troppi, i nomi e le esperienze che si potrebbero citare per comporre la mappa ideale di un design operante nella società, nell'ambiente, nella cultura, nella cura e nell'inclusione. Non posso neppure tentare una sintesi, perché non è questa la sede per farlo, ma posso rinviare a un recente volume di Dario Scodeller (2023) che riesce a comporre una parte consistente di questo paesaggio ancora non sufficientemente storicizzato.

Tuttavia, fatemi dire almeno che un allargamento del raggio d'azione del progetto si fa esplicito già a partire dagli anni Sessanta del Novecento. Emerge in quel tempo la necessità di affrancarsi dalla sola dimensione del mercato - già corroso dai meccanismi del consumismo, dello spreco, dell'inquinamento e dello sfruttamento delle risorse - per orientarsi a un progetto che favorisca migliori condizioni di vita per tutta la comunità. Matura allora la convinzione che il designer debba rispondere non soltanto all'imprenditore, ma anche (e ancora di più) alle istituzioni pubbliche e alla società nel suo insieme. Si fa strada, in quegli anni lontani, l'idea della *responsabilità sociale* del designer, se non come compito precipuo ed esclusivo, almeno come elemento fondante di una consapevolezza critica del proprio ruolo nella società. Come punto di partenza per il mondo del design non si può che par-

NOTA 1

Va ricordato che questo numero della rivista dell'Associazione degli storici del design è stato segnalato nell'ADI Design Index 2021 e ha ricevuto la Menzione d'Onore alla XXVII edizione del Compasso d'Oro (giugno 2022) nella sezione "Ricerca teorica, storica, critica e progetti editoriali". Dal 15 novembre 2023 inoltre è nell'elenco delle Eccellenze Lombarde di Regione Lombardia, all'interno dei prodotti e dei progetti selezionati ADI Design Index 2021. La fortuna di questo prodotto editoriale è una cartina di tornasole dell'interesse, della riconoscibilità e della risonanza all'interno del mondo del design di temi come quello della diversità, ed è per questa ragione che la ricordo qui. Cfr. <https://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/issue/view/11>.



tire dal contributo di due grandi protagonisti della teoria del design del Novecento: Tomás Maldonado e Victor Papanek che, seppure da versanti assai lontani e per certi versi opposti, hanno istituito un pensiero attorno a questi problemi sul quale la cultura del design è chiamata ancora a confrontarsi. Essi hanno avuto “il merito, quasi rivoluzionario, di intuire che quelle stesse competenze progettuali, se poste in rapporto con altri campi del sapere, possono essere messe al servizio del cambiamento sociale”, come scrive Pierfrancesco Califano (2023). E possono farlo non in astratto, ma attraverso una sostanziale revisione del delicato rapporto che lega il sistema degli oggetti a quello del sistema dei bisogni nel mondo sociale. I loro due grandi libri – *La speranza progettuale* (1970) e *Design per il mondo reale* (1971) – riflettono un dibattito lungo almeno un decennio e ne sono di fatto la sintesi finale. Gli anni Sessanta sono stati infatti testimoni della comparsa sulla scena delle questioni sollevate dai movimenti ecologisti e pacifisti, dalle proteste universitarie per la presa della parola, dal pensiero e dall’azione femminista, dall’emergere della cultura della differenza e anche dal protagonismo del mondo cattolico verso nuove forme di assistenza e accoglienza. Il modello sociale allora dominante viene radicalmente messo in discussione dalle fondamenta. Con il sostegno di forti istanze politiche, si aprono le porte a una concezione della società insieme egualitaria e inclusiva, attenta alle esigenze delle minoranze e a una prospettiva di integrazione, di socializzazione e di emancipazione di tutti i suoi membri di cui il design ha saputo farsi interprete. Lo ha fatto in modo randomico, discontinuo, talvolta attraverso la progettazione di prodotti, talaltra con provocazioni situazioniste, talaltra ancora con documenti programmatici, ma sempre in modo consapevole ed efficace.

Dunque, possiamo dire che queste tematiche sono presenti nel mondo del design, della sua cultura, della sua didattica e nei suoi prodotti fin dalla seconda metà del secolo scorso. E che la coscienza piena della necessità di affrontarle si è venuta via via precisando nei decenni successivi e fino a noi. Quello che ci segnala la Conferenza Sid di Pescara rappresenta, però, una novità importante, che voglio ricordare con forza. Le giornate di Pescara hanno messo in luce i due aspetti più contemporanei dei problemi emersi decenni fa.

Prima di tutto, le ricerche e le idee di ricerca esposte durante la Conferenza indicano che attorno alla diversità esistono oggi una nuova consapevolezza, un nuovo contesto e una nuova articolazione tematica e progettuale. La ricchezza e varietà dei contributi proposti compongono, a ben vedere, quello che potremmo chiamare il nuovo ecosistema delle diversità. Parlo di ecosistema perché la concezione della o delle diversità, già a partire dalla cultura greco-romana, non si presenta in forma lineare, come si potrebbe ritenere. Certo, dalle origini la diversità è soprattutto l’altro e l’altrove, è il barbaro che bal-



betta parole indistinguibili, è la lontananza che richiede un confine: dunque, a partire dall'etimo, diversità (*diversitas*) non è una parola di apertura, ma un imperativo che invita a volgerci (*vertere*) altrove (*dis*). Benché nel cuore di questa tradizione sia nascosto un nocciolo negativo, dettato forse da una prudenza guardinga nei confronti di un ambiente circostante non ancora tutto sotto controllo, diversità è una parola che nel tempo ha assunto tutte le sfumature possibili. Fin dai primordi in essa si annidano anche i valori positivi della *pietas*, della solidarietà e, perché no?, della curiosità. Oggi la diversità si è caricata a tal punto di significati positivi che rischiamo di interpretarla come valore assoluto, in sé e per sé. La consapevolezza del ruolo essenziale della biodiversità per la salute del pianeta è stata utilizzata come potente metafora e ha rafforzato questo approccio, anche se credo indispensabile guardarsi dalla tentazione di trasferire pedissequamente alcune conquiste della conoscenza scientifica nel modo del design. La verità è che, nel design, ci troviamo di fronte a un flusso costante di trasformazioni che assomiglia sempre di più al percorso delle montagne russe, con le loro "discese ardite e le risalite", (2) le curve all'indietro e le circonvoluzioni che ci portano a stare a testa in giù. Così, possiamo di certo leggere a grandi campiture la storia della nostra civiltà come una battaglia tra l'omogeneo e il diverso. La modernità ha cercato, traendo forza dalle sue radici illuministe, di stabilire l'idea dell'uguaglianza tra gli esseri umani. Le rivoluzioni industriali, spinte dalla forza dell'economia e della tecnica, statuiscono con l'idea di standard la forma insieme più sublime e al tempo stesso deleteria dell'uguaglianza. Il mercato, la globalizzazione e le potenti, flessibili e pervasive tecnologie contemporanee spingono a rimescolare tutti i parametri, favorendo le logiche dell'individualismo e della personalizzazione. Anch'essi sono fenomeni a doppia faccia, dove la diversità è talvolta interpretata come rifiuto e discriminazione.

NOTA 2

I miei coetanei riconosceranno il riferimento a "lo vorrei... non vorrei... ma se vuoi", canzone di Mogol e Battisti del 1972.

Non voglio addentrarmi ulteriormente su questo tema, che è stato ben affrontato nell'esautiva *Introduzione* agli Atti, dove ne vengono approfondite le ragioni e documentate le articolazioni, e dove si chiarisce qual è il senso della parola diversità adottato dalla Conferenza. Il secondo punto di novità su cui mi voglio soffermare è il fatto che questi temi, oltre ad alimentare una progettazione sempre più socialmente orientata, sono diventati a pieno titolo oggetto della ricerca avanzata di design. È un punto di straordinaria importanza per una società scientifica come Sid, anche perché non era per nulla scontato. Direi di più: questi argomenti sono diventati la componente portante, se non quella principale, delle ricerche in design. Mi sono chiesta il perché di questo interesse, che affianca quello per le tecnologie e le loro applicazioni, ma che oggi è preminente rispetto ad ambiti privilegiati fino a pochi anni fa. Certamente entra in questi orientamenti della ricerca una nuova consapevolezza etica nei confronti delle innu-



merevoli situazioni di fragilità e di esclusione, di particolarità e malattia, di discriminazione e invecchiamento alle quali dare risposte progettuali e anche commerciali. Lo scenario attuale si incontra poi con le decisioni delle grandi agenzie internazionali della ricerca i cui investimenti sono orientati a finanziare attività che comprendano obiettivi di salute, benessere, inclusività, tutela delle minoranze, attenzione alle età fragili, allargamento della fruizione della cultura ecc.

Non posso nascondere però, a conclusione di questi brevi appunti, una mia convinzione profonda, accompagnata da una nota di preoccupazione e insieme di fiducia verso il futuro. La ricerca in design ha oggi, ancora una volta, un compito decisivo nel contesto che ho appena delineato: individuare il discrimine tra la spinta degli enormi interessi economici che si muovono attorno a questi nuovi problemi e i bisogni autentici delle persone, tra il determinismo illusorio delle applicazioni tecnologiche e le dinamiche sociali reali. Ha il compito di orientare le scelte nella direzione giusta.

Per questo, voglio concludere con un invito, parafrasando il Maldonado de *La speranza progettuale*, quando a proposito della questione ambientale denunciava la banalizzazione comunicativa di un argomento così cruciale. Mi rivolgo così ai ricercatori, soprattutto ai giovani e alle loro "idee": non trasformate un argomento cruciale come la *diversità* in un sistema di moda, cioè transitorio.

Per redigere queste note ho fatto riferimento ad alcune letture che considero essenziali per chiunque voglia conoscere, dal profondo, il percorso storico e teorico che ha portato il design ad aprirsi definitivamente al riconoscimento della diversità come uno dei campi d'azione del suo operato, progettuale, etico e culturale. In ordine cronologico, e senza nessuna pretesa sistematica o esaustiva:

Tomás Maldonado, *La speranza progettuale. Ambiente e società*, Einaudi, Torino 1970 (nuova edizione Feltrinelli, Milano 2022).

Victor Papanek, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, New York, Pantheon Books, 1971 (nuova edizione Quodlibet, Macerata 2022).

Gui Bonsiepe, *Diseño industrial, tecnología y subdesarrollo*, Ediciones Summa, Buenos Aires 1975.

Si segnalano inoltre alcuni testi che hanno portato all'attenzione odierna quei processi storici e i loro protagonisti:

"Social Design. Design e bene comune", a cura di Marinella Ferrara, Ermanno Guida, Mario Piazza, Paola Proverbio, "Ais/Design Journal", v. 7, nn. 12-13, 2019-20. Pierfrancesco Califano, *Tomás Maldonado e*



Victor Papanek. Due alternative per i designer contemporanei, "Ais/Design Journal", v. 10, n. 19, 2023; Dario Scodeller, Design, community e limiti delle risorse. Dalla civiltà contadina alla società digitale, Media MD, Ferrara, 2023.

Infine, invito tutti a leggere:

*Piccolo lessico della diversità, a cura di Marco Aime e Davide Papotti, Fondazione Benetton Studi Ricerche con Antiga Edizioni, Treviso 2018, di cui si recupera facilmente in rete la versione digitale in *open access*.*

François Burkhardt, Dall'unità alle diversità. Scritti su architettura, design, arte e artigianato, Corraini editore, Mantova 2023.



Introduzione

Introduction

Giuseppe Di Bucchianico¹,
Antonio Marano²

Lo scenario contemporaneo, globalizzato e complesso, presenta urgenti e pressanti paradigmi con i quali occorre inevitabilmente confrontarsi: l'invecchiamento della popolazione (anche nei Paesi emergenti più giovani), il cosmopolitismo con le sue ricadute sociali e culturali (a partire dai mille localismi fino alle più recenti tensioni a sfondo religioso e politico che infuriano negli ormai innumerevoli scenari di crisi), le questioni ambientali su scala planetaria (che avrebbero richiesto da decenni una reale presa di coscienza con radicali cambi di rotta nella gestione delle risorse e dei consumi). Questi fattori rendono necessario superare pregiudizi che limitano non solo lo sviluppo sociale e culturale, ma anche quello economico.

Il concetto di Diversità offre da sempre una possibile chiave di lettura dei contesti umani e naturali (dalla diversità umana in senso fisico, sociale e culturale, alla biodiversità ambientale). Oggi questo concetto appare centrale e strategico per definire possibili linee di interpretazione, di prefigurazione scenaristica e di resilienza progettuale.

Sebbene il dibattito culturale e politico contemporaneo oscilli tra chi considera la diversità una ricchezza straordinaria e chi la percepisce come una debolezza, tra chi ritiene che essa debba essere protetta e perseguita, e chi invece si ostina ad osteggiarla in nome di una più rassicurante uniformità, la diversità è uno dei valori fondanti della Comunità Europea sin dalla sua costituzione (il motto stesso è "uniti nella diversità"). Inoltre, la diversità guida gran parte della ricerca scientifica odierna, anche nell'ambito del Design. È proprio nella diversità che il Design identifica quei valori necessari per avviare processi di transizio-

¹Professore Ordinario di Design.
Dipartimento di Architettura.
Università G. D'Annunzio di Chieti-
Pescara.
giuseppe.dibucchianico@unich.it;

²Professore Ordinario di Design.
Dipartimento di Architettura.
Università G. D'Annunzio di Chieti-
Pescara.
antonio.marano@unich.it



ne verso scenari sostenibili, inclusivi, innovativi e incentrati sulle persone. A partire da questi valori è possibile tessere profonde relazioni di significato, alle quali la disciplina del Design deve cercare di dare risposte coerenti.

Il Design, infatti, per sua natura "multiverso", si pone come agente capace di comprendere e gestire la complessità e i cambiamenti dello scenario globalizzato contemporaneo, e quindi la diversità nelle sue molteplici forme. Tuttavia, è urgente riflettere su alcune questioni, anche attraverso una prospettiva culturalmente provocatoria, come la trasversalità degli ambiti applicativi, l'interdipendenza degli apparati teorici e strumentali, le ricadute dei risultati ottenuti o attesi, e le nuove direttrici di lavoro e di azione.

All'intersezione di queste macro-dinamiche, in occasione dell'edizione 2023 della Conferenza annuale SID la comunità accademica italiana del Design è stata chiamata a fornire risposte al concetto di diversità, esplorando tutte le possibili direttrici per l'innovazione e il progresso sociale, economico e tecnologico nei vari comparti produttivi che caratterizzano non solo il nostro paese, ma anche la futura società europea. In particolare, il tema della diversità è stato declinato attraverso tre prospettive specifiche: la complessità sistemica di ambienti, prodotti e servizi; la pluralità delle relazioni e delle attività; la molteplicità disciplinare e l'interdisciplinarietà.

Da questi punti di vista sono derivati tre diversi ambiti tematici, con i quali si sono confrontati anche i discussant della Conferenza Pete Kercher, Simone D'Alessandro e Gabriele Giacomini: Persone, Contesti e Discipline

Design / Diversità / Persone

Il primo ambito tematico ha esplorato e messo in evidenza nuove sinergie intorno al concetto di diversità, inteso nella sua accezione più profondamente "umana" e "umanistica". L'attenzione verso questo tema ha spinto la comunità accademica a riflettere sul cambiamento dei paradigmi progettuali centrati sull'uomo, soprattutto quando questi si interfacciano con i valori della diversità, così attuali nel contesto contemporaneo. Ci si è riferiti, ad esempio, a concetti quali individualità, soggettività, emozioni, sentimenti, unicità, comunità e singolarità. Questi valori tendono a generare tensioni positive quando proiettati nello scenario della globalizzazione, dove assumono il ruolo di generatori di senso. Nello specifico, questo ambito ha accolto contributi sui "soggetti" della ricerca in Design, con particolare attenzione alla dimensione umana, sia su scala individuale, sia su quella delle comunità. Tra gli argomenti trattati: ricerche storiche e critiche sulle trasformazioni dei paradigmi di ricerca progettuale che riguardano l'uomo, le comunità, e le dinamiche relazionali; studi sui fenomeni sociali che



riguardano la persona, come l'invecchiamento, la gioventù, la diversità etnica e socio-economica, la disabilità; ricerche sul genius loci, gli stili di vita, i prodotti e i servizi per la persona; ricerche sul concetto di salute, benessere, cura della persona, inclusione sociale e innovazione sociale; infine, ricerche sugli scenari presenti e futuri che riguardano le persone e i cittadini, le dinamiche disciplinari e interdisciplinari orientate alla persona.

Design / Diversità / Contesti

Il secondo ambito tematico ha indagato le relazioni multi-scalari tra la Diversità e la sua proiezione nei nuovi contesti di lavoro, siano essi fisici o digitali, spaziali o concettuali, culturali o ambientali, funzionali o artistici, tra locale e globale, tra sostenibilità e inclusione sociale. L'attenzione verso questo tema ha esortato la comunità accademica a riflettere sull'evoluzione dei contesti della ricerca quando le condizioni sono "diverse" e portano a inedite traiettorie di lavoro. Queste esplorazioni interdisciplinari delineano nuove narrazioni di senso, attraverso cui è possibile rileggere i terreni stessi della ricerca accademica.

Nello specifico, questo ambito ha accolto studi, contributi ed esplorazioni inerenti i Contesti che la ricerca in Design è in grado di esplorare, ossia tutte le relazioni che, a vario titolo, connettono l'essere umano alla dimensione spaziale locale e/o quella globale, come, ad esempio: ricerche sull'evoluzione dei contesti di vita, sulle dinamiche che legano le persone ai contesti (fisici o digitali), e agli scenari multiculturali; studi sul ruolo della progettazione per i "contesti diversi", sui nuovi prodotti industriali per nuovi contesti, sugli artefatti comunicativi, e sui servizi per il territorio; ricerche e metodologie di lavoro che collegano istanze contestuali e fenomeni di cambiamento alla piccola e grande scala; ricerche sulle dinamiche di cambiamento contestuali che coinvolgono le persone e i luoghi, e sul contributo della progettazione per migliorare la qualità dei contesti; ricerche sui contesti della ricerca pubblica, privata e accademica, sugli attori, e sulle strategie per connettere i molteplici interessi con un obiettivo comune.

Design / Diversità / Discipline

Il terzo ambito tematico ha cercato di promuovere riflessioni profonde circa i contributi disciplinari e multidisciplinari che ruotano intorno ai concetti di Design e Diversità, interpretati in una chiave moderna, fortemente legata al presente, ma aperta a "futuri possibili". L'intenzione è stata quella di spingere la comunità accademica a riflettere sui possibili confini disciplinari, così come sui limiti derivanti da approcci e metodologie, quando si operano innovazioni alle varie scale: macro, micro, sociale, ambientale, fisico, digitale. Concetti come tradizione e specifi-



cità disciplinare tendono a frammentarsi quando si confrontano con i territori della modernità in continua evoluzione, soprattutto quando le dinamiche innescate dal concetto di "diversità" portano a contaminazioni multidisciplinari profonde.

Nello specifico, questo ambito ha accolto studi, contributi ed esplorazioni inerenti le più recenti evoluzioni della ricerca in Design, ossia le contaminazioni che la disciplina riesce a instaurare, con discipline "diverse" come, ad esempio: ricerche sui contributi multidisciplinari, e le loro implicazioni da un punto di vista culturale, metodologico, e strumentale; ricerche e analisi critiche sulle opportunità di innovazione disciplinare scaturite dal concetto di pluridisciplinarietà, tra limitazioni disciplinari e apertura dei saperi; ricerche storiche, analitiche, o critiche che affrontano il concetto di diversità dei saperi, e le possibili tensioni che si generano nel rapporto tra passato, presente, e futuro; ricerche pratiche e sperimentali, anche realizzate attraverso processi partecipativi e inclusivi, che esplorano il concetto di multidisciplinarietà nella sua accezione più ampia.

Questa raccolta degli atti della Conferenza Nazionale SID 2023 di Pescara presenta una struttura articolata e organica. Nella prima parte, dopo i contributi dei tre discussant invitati alla Conferenza, sono presentati i contributi relativi ai Progetti di ricerca e alle Idee di ricerca. In particolare, i "progetti di ricerca", in svolgimento o recentemente conclusi, la cui natura contribuisce ad avviare una riflessione sulle dinamiche strategiche per eventuali future azioni di ricerca, sono organizzati in relazione ai tre ambiti: *persone*, *contesti* e *discipline*. A seguire, e con la stessa suddivisione per ambiti, sono raccolte le "idee di ricerca", costituite da proposte di ricerca inedite, presentate esclusivamente da gruppi di giovani ricercatori, con l'obiettivo di creare un terreno fertile per l'apprendimento e l'esplorazione di nuove traiettorie "dal basso".

Segue una sezione "multimediale", dalla quale attraverso specifici link è possibile approfondire la visione dei video associati alle idee di ricerca, sviluppati dagli autori stessi dei contributi.

Successivamente, la sezione "Progetti e idee di ricerca: una ipotesi di lettura" restituisce un'analisi quantitativa di tutti i contributi presentati alla Conferenza Nazionale SID 2023, inquadrandoli rispetto alla multidimensionalità della disciplina del design. Questa analisi viene confrontata con la lettura multilayer dei contributi presentati alla precedente Conferenza Nazionale SID 2019, con un focus particolare sulla visualizzazione dei dati per facilitare l'osservazione di valori, differenze e ricorrenze tra i due eventi, svoltisi a quattro anni di distanza.

Infine, la sezione conclusiva si riferisce agli esiti del "SID Research Award 2023", il riconoscimento scientifico, istituito dalla SID, assegnato durante la Conferenza Nazionale alle "idee di ricerca" considerate più originali e meritevoli da una specifica giuria.





LE AREE TEMATICHE

Design, Diversità, Persone

Design, Diversity, People

Pete Kercher¹

Non è raro che mi venga attribuito il ruolo di colui che è chiamato a lanciare un sasso in uno stagno, per stimolare pensieri, dibattiti, azioni e reazioni. In questo caso, ho il privilegio di condividere le mie riflessioni con un pubblico tra i più qualificati che si possa immaginare nel campo del progetto in Italia, ma mi capita più spesso indirizzare i miei sassolini verso stagni assai diversi, con una predilezione per i decisori che operano in ogni campo sotto il sole, dall'impresaria (ovviamente) alle meno evidenti sfere della politica, dell'amministrazione pubblica, della gestione dei servizi pubblici e privati e, soprattutto, del patrimonio culturale e la sua gestione.

I risultati cambiano ogni volta, perché ogni stagno ha una forma e una profondità diverse e ogni sasso ha una forma, un peso e una densità diversi, come diverse sono la forza e la traiettoria del lancio. Lo stesso discorso vale anche per il lancio del sasso metaforico nella forma di un dibattito.

Quando il mio pubblico è digiuno della materia del progetto, la prima cosa che devo fare è piazza pulita dei concetti (perlomeno a mio avviso) errati di "design", conseguenza di decenni di comunicazioni distorte che alla corretta promozione delle potenzialità del mondo del progetto non fanno certo un piacere. Non occorre citare casi singoli di un fenomeno troppo conosciuto: l'uso – soprattutto in lingua inglese – del termine "designer" non per identificare un professionista serio e qualificato, ma per aggiungere un dubbio valore commerciale a prodotti tangibili spesso per niente eccezionali. Non che l'italiano non abbia il suo equivalente: l'ubiquità nelle patinate dell'epiteto "di

¹ Ambasciatore, EIDD - Design for All Europe.



design” mi fa per prima cosa inorridire per la storpiatura linguistica e, in secondo luogo, chiedere chi ha mai visto un oggetto che non è mai stato progettato (magari male) e che, quindi, non sarebbe “di design”? Se usciamo dal nostro mondo pieno di autocelebrazioni e feste mondane per guardarci intorno nel mondo reale, non ci vuole molto a renderci conto che quel mondo è pieno di luoghi, architetture, articoli, sistemi di comunicazione e servizi progettati male, o perlomeno con scarsa considerazione per chi è chiamato a usarli, costituendo un ostacolo dopo l'altro per tutti... e si sa che sono gli ostacoli che la gente nota, perché il buon design spesso passa inosservato, proprio perché buono, istintivo e funzionante. Non occorre nemmeno avere una disabilità per sottoscrivere le parole del fondatore di EIDD, l'irlandese Paul Hogan, che ci parlò in quell'occasione della sua vita come “una lunga corsa a ostacoli”.

Questa osservazione, insieme a un'altra coniata lo stesso giorno da Hogan e ormai diventata uno slogan internazionale – “good design enables, bad design disables” – per esplicitare il ruolo del progetto nella facilitazione (o meno) della vita per le persone con disabilità, ha introdotto il lavoro ormai trentennale dell'associazione che fondammo insieme in quel giorno dell'aprile del 1993, l'European Institute for Design and Disability, ora EIDD – Design for All Europe, che mira a migliorare, anzi ottimizzare, la qualità della vita di tutti per il tramite del design, in applicazione della definizione di Design for All: “design per la diversità umana, l'inclusione sociale e l'uguaglianza”(1).

Una parte non indifferente del lancio del sasso consiste nella definizione della terminologia che uso. Non, sia chiaro, per insistere di aver ragione (dopotutto, anche le differenze di opinione sono diversità da valorizzare), ma per chiarire il significato che attribuisco ai termini e, in questo modo, garantire una comunicazione chiara e limpida del messaggio che vado proiettando.

Ho già fornito la definizione ufficiale di Design for All, ormai adottata e citata in tutto il mondo, ma quando comunico con i non addetti ai lavori progettuali, mi soffermo sempre per chiarire che cosa non significa, un passo importante per evitare facili malintesi causati dall'apparenza delle parole: il Design for All *non* significa che un prodotto vale per tutti, al contrario, come vedremo.

Quando conobbi il compianto amico Giancarlo Iliprandi negli anni 80 del secolo scorso, aveva già raccolto (un po' per gioco polemico) oltre 100 definizioni di design. Non ne proporrò una ulteriore, ma mi preme specificare che, per me, il design non si limita ai prodotti tridimensionali della grande tradizione del mobile che tanto ha contribuito al lancio del fenomeno del design italiano. Difatti, preferisco una definizione data dall'Oxford English Dictionary: “Un piano o uno schema concepito nella mente e inteso per una successiva esecuzione” (2). Questa definizione non parla nemmeno di prodotti (e quindi non si

NOTA 1

La Dichiarazione di Stoccolma del 2004 è disponibile nel sito dell'associazione EIDD – Design for All Europe in 24 lingue: <https://dfaeurope.eu/what-is-dfa/dfa-documents/the-eidd-stockholm-declaration-2004/>.

NOTA 2

Oxford English Dictionary, Oxford 1971, “A plan or scheme conceived in the mind and intended for subsequent execution: the preliminary conception of an idea that is to be carried into effect by action; a project”, traduzione italiana dell'autore.



presta all'abuso terminologico citato poc'anzi), ma fa risaltare l'importanza del genio umano e del metodo sistematico con cui si traduce quel genio in azione, alla fine, in un prodotto (tangibile o intangibile che sia) tramite il progetto.

Oltre al termine "design", la mia tematica oggi comprende anche la "diversità". Infatti, la definizione di Design for All si riferisce specificamente alla diversità umana, partendo, questo sì, dal concetto di disabilità, ma per utilizzarlo come campo di prova molto esigente per progetti di inclusione sociale ad ampio raggio, perché il Design for All opera coscientemente nel mondo reale, dove la diversità umana è la base di ogni tentativo di rispondere alle – ugualmente diverse – aspettative e aspirazioni di un'umanità essa stessa di una diversità splendidamente ricca. Nella nostra società moderna, quella diversità va aumentando sempre di più, e in diversi modi: si vive più a lungo, creando una grande diversità anagrafica, e questo comporta anche un aumento della percentuale di persone con disabilità – e dei tipi di disabilità – nella nostra società. Infine, c'è il fenomeno della migrazione, enormemente aumentato negli ultimi decenni, che si traduce sia in migrazione interna nei paesi, sia in immigrazione in molti paesi di persone che cercano migliori opportunità di vita (pace, sicurezza, tranquillità economica...), che naturalmente significa anche emigrazione dai paesi di origine, in uno scenario che vede l'Italia in tutti e tre i ruoli.

La risposta del mondo del progetto non può più limitarsi al classico atteggiamento dell'esperto che si prende cura di "altri", per quanto lo possa fare bene, senza rendersi conto che anche il progettista stesso fa parte in prima persona di quell'alterità. Dovessimo togliere gli occhiali ai nostri progettisti, molti risulterebbero persone con disabilità (in questo caso visiva), eppure non percepiamo gli occhiali di vista per quello che sono: un ausilio tecnico precisamente alla stregua della carrozzina, con l'unica differenza che gli occhiali sono percepiti come oggetto di moda, che scegliamo come i vestiti, per esprimere il nostro senso di identità personale, un lusso reso possibile dall'incidenza nel mercato del sempre maggiore numero di persone che li usano. A quando una percezione simile per la carrozzina?

Non fosse sufficiente, l'intero discorso va inserito in un programma coerente di economicità, perché nel mondo reale delle diversità umane occorre tenere d'occhio anche il ritorno sull'investimento. Come? Anzitutto allargando la base della clientela/utenza potenziale di ogni luogo, architettura, articolo, comunicazione e servizio, ed è proprio a questo che si presta la metodologia Design for All.

Eppure nemmeno questo è più sufficiente oggi, perché il terzo termine affidatomi oggi, "persone", presuppone la possibilità dell'umanità, nella sua grande diversità, di vivere, speriamo bene, in un mondo che deve affrontare anche un'ulteriore macrocambiamento:



quello del clima. E non potrà non essere il design a fornire la risposta metodologica per fare coincidere questi obiettivi.

A proposito metodologia, la Dichiarazione di Stoccolma ha naturalmente anticipato l'ovvia conclusione e la non meno ovvia domanda: "si, d'accordo, tutto bene in teoria, ma in pratica come si fa?", con il paragrafo che segue subito dopo la definizione di Design for All: "La pratica di Design for All fa uso cosciente dell'analisi dei bisogni e delle aspirazioni umane ed esige il coinvolgimento degli utenti finali in ogni fase del processo progettuale" (3), perché gli esperti non sanno (e non possono sapere) tutto e perché non esistono due esseri umani identici. Storicamente, il mondo del progetto fornisce risposte a domande rivoltegli da un sistema industriale organizzato in modo fordista, per produrre il massimo numero di pezzi traendo beneficio dalle economie di scala, purtroppo a scapito dell'esigenza di rispondere alle aspirazioni della diversità umana. Nell'industria di inizio Novecento, il fordismo aveva una sua logica, per molti motivi di organizzazione ed economia, ma nel mondo contemporaneo, con a disposizione capacità tecnologiche senza precedenti, non è più accettabile produrre soltanto per l'uomo "ideale", l'uomo vitruviano di Leonardo, un maschio (ovviamente) giovane e aitante, in perfetto stato di salute, che non è mai bambino, non invecchia mai, non si rompe nemmeno un arto e certamente non è donna (e anche lei, quando – quando! – si prende in considerazione, oltre ad una versione del maschile ora declinata "in rosa", è troppo spesso concepita come la dea Venere, che nasce già adulta dalla schiuma del mare, come dipinge Botticelli, e ovviamente non invecchia, né soffre alcunché di difficoltà esistenziale).

Non ha più senso persistere con un modello antiquato che richiede, senza nemmeno rifletterci, che sia l'individuo ad adattarsi all'ambiente artificiale ostile, come se fossimo nella preistoria, in cui non avevamo i mezzi per modificare quell'ambiente ostile alle nostre esigenze. Non ha senso perché, nel frattempo, siamo noi stessi i creatori di quell'ambiente ostile ed è giunto il momento di sposare la tesi del drammaturgo irlandese George Bernard Shaw, quando disse "L'uomo ragionevole si adatta al mondo; l'uomo irragionevole persiste nel tentativo di adattare il mondo a se stesso. Ne consegue che ogni progresso dipende dall'uomo irragionevole" (4).

Prima ho accennato alla facilità con cui il grande pubblico nota i casi di design fallimentare ("bad design") che, creando gli ostacoli che ci rendono difficile la vita quotidiana, sono molto più evidenti dei tanti altri casi di design riuscito, ma piuttosto invisibile proprio per questo motivo. La vox populi ha la triste abitudine di incolpare i progettisti per questi casi, quando invece la responsabilità principale non è del progettista, che deve espletare quanto è specificato nel brief, ma del decisore, ossia colui (o colei) che ha definito il brief in questione. Per questo motivo, occorre che il mondo del progetto esca dal proprio

NOTA 3

Dichiarazione di Stoccolma, cit.

NOTA 4

George Bernard Shaw, *Man and Superman, London 1903; commedia in quattro parti presentata per la prima volta al Royal Court Theatre, Londra, il 23 maggio 1905: "The reasonable man adapts himself to the world: the unreasonable one persists in trying to adapt the world to himself. Therefore all progress depends on the unreasonable man"*. Traduzione italiana dell'autore.



ambiente consueto per fare opera di proselitismo e convincimento proprio tra i decisori, attuali e futuri, impegnandosi anche nella formazione dei decisori di domani nelle scuole di economia e commercio.

Infine, sono tre le risposte pregiudiziali e automatiche che occorre bandire con un ragionamento coerente: "non si può fare", "costa troppo" e "abbiamo sempre fatto così". Affrontiamole una per una. "Non si può fare" significa perlopiù che la cosa è impossibile all'interno di certi parametri predefiniti, non che sia impossibile di per sé. Mi spiego: Abbattere una scala storica di un monumento storico per renderlo accessibile non è fisicamente impossibile, ma non si farebbe mai. Come risolvere la situazione di inaccessibilità, allora? Anzitutto con la comprensione che la questione non è la scala, ma l'accessibilità, che va affrontata come sfida progettuale invece di focalizzarsi solo sul "problema" della scala. Ci sono altre entrate meno importanti? Lasciamo stare la scala, nella sua giusta monumentalità, chiudiamola per tutti e cerchiamo una entrata meno importante da modificare, dove fare entrare tutti, con uguale dignità. E già che ci siamo, lasciamo stare il "problem-solving" americano, che ci invita a focalizzarci sui dettagli, a scapito dell'approccio olistico.

"Costa troppo" è la risposta di chi ragiona soltanto nel breve termine, senza prendere in considerazione il costo del non intervento. A questo proposito, l'economista Henry Hazlitt disse che "l'arte dell'economia consiste nel non guardare unicamente agli effetti immediati di un atto o una politica, ma ai suoi effetti nel lungo termine; consiste nel tracciare le conseguenze di quella politica non solo per un gruppo, ma per la collettività" (5). Si tratta di ripensare il concetto del ritorno sull'investimento in luoghi, prodotti, comunicazioni e sistemi, di riconcepirlo come investimento in qualità della vita, esperienza vitale positiva e felicità (perché no?). Per dare un esempio di questo ragionamento, lo applico al campo del patrimonio culturale, ricordando l'impatto sociale dell'invecchiamento della popolazione.

Per prima cosa, l'accessibilità nel patrimonio favorisce la partecipazione delle persone più anziane. La partecipazione favorisce la socializzazione, che genera i neurotrasmettitori delle endorfine, che ci danno un senso di felicità. Le endorfine ritardano lo sviluppo della depressione causata dall'isolamento e delle conseguente condizioni psicosomatiche e patologie fisiche. Questa riduzione si traduce in risparmi nei costi sanitari, cosa oltremodo urgente e necessaria in una società che sta invecchiando.

"L'abbiamo sempre fatto così" indica un atteggiamento di conservazione, la paura del nuovo e del cambiamento: l'antitesi dell'innovazione. Questa paura va trattata con rispetto, però, perché è un sintomo della velocità del cambiamento in atto nella nostra società. La gente ha il diritto di avere paura e noi, che proponiamo l'innova-

NOTA 5

Henry Hazlitt, Economics in One Lesson, New York 1946: "The art of economics consists in looking not merely at the immediate but at the longer effects of any act or policy; it consists in tracing the consequences of that policy not merely for one group but for all groups". Traduzione italiana dell'autore.



zione, abbiamo il dovere di comprendere e usare metodi collaborativi (il "coinvolgimento degli utenti"). Perché questo è il modo migliore di congiungere le tre parole citate all'inizio: design, diversità e persone.

BIBLIOGRAFIA

Chan Kim W. and Mauborgne R., Beyond Disruption. Innovative and Achieve Growth without Displacing Industries, Companies, or Jobs, Harward Business School Press, Brighton, Massachusetts, 2023.

D'Alessandro S., Creative Flows: Constructions of Meaning between Binary Oppositions, Paradoxes and Common Sense, Italian Sociological Review, 13 (3), 371-392, 2023a.



Design, diversità, contesti

Design, diversity, contexts:

Simone D'Alessandro¹

1. Fenomeni normalmente improbabili

In *Amore come Passione*, Luhmann definisce il sentimento amoroso una *normalissima improbabilità* (Luhmann, 2006). Affermazione paradossale che potrebbe felicemente riferirsi anche al processo creativo in grado di coniugare regola ed emozione, in modi imprevedibilmente costruttivi (De Masi, 1989). Attraverso i processi creativi la persona costruisce quotidianamente relazioni tra le *ambiguità* potenziali di un specifico fenomeno, in un determinato contesto, e le regole prestabilite che interrompono la catena di interpretabilità del suddetto fenomeno.

Del resto, *“l'essere umano in quanto persona costituita nella relazione con altro da sé, è sempre dotato di una capacità creativa”* (Donati, 2023: 97). Se da un lato il pensiero divergente innesca l'ammutinamento distruttivo, dall'altro lato subisce l'inevitabile intervento di norme e vincoli (culturali, temporali, economici e materiali) che favoriscono una decisione distinta e ordinatrice, determinando l'azione di un individuo o di un gruppo creativo. Quando la decisione è avviata, il disordine viene ordinato secondo un processo: l'improbabile diventa possibile e l'originale diventa banalmente automatico, perché collettivamente metabolizzato. La creatività costruisce una relazione controintuitiva tra anomalia e conformismo, devianza e prassi quotidiana. Tale *coincidentia oppositorum* (1) innesca imprevedibili processi emergenti (2). La dinamica del processo creativo assomiglia al celebre esempio dell'uovo di Colombo (3): prima di conoscerla la idolatri; quando ne penetri i meccanismi ricorrenti la ridimensioni. Se è vero che essa mette in

¹Ricercatore di Sociologia generale.
Dipartimento di Economia Aziendale.
Università G. D'Annunzio di Chieti-
Pescara.
simone.dalessandro@unich.it.



NOTA 1

Il neoplatonico Nicola Cusano, nell'opera De docta ignorantia, concepiva l'atto generativo trascendentale in termini di coincidentia oppositorum, ossia: unione-coniugazione degli opposti.

NOTA 2

I fenomeni emergenti sono fenomeni spontanei, di natura processuale, naturalmente generati dall'insieme delle interazioni tra le parti della totalità da cui emergono. Le principali tesi sostenute dagli emergentisti sono:

a) l'esistenza dell'emergenza come legittima categoria esplicativa del reale; b) l'applicabilità dell'emergenza a fenomeni come la vita, la mente, i fenomeni sociali; c) il rifiuto del dualismo ontologico in ogni sua forma; d) il rifiuto del riduzionismo, perlomeno in alcune sue accezioni (Zhok, 2011).

NOTA 3

Si narra che Cristoforo Colombo venne invitato ad una cena, al suo ritorno dall'America e che durante il banchetto alcuni gentiluomini spagnoli cercarono di sminuire le sue imprese, dicendo che chiunque ci sarebbe riuscito. Di rimando, Colombo li sfidò a mettere un uovo dritto sul tavolo, senza che cadesse. Non riuscendoci, i gentiluomini sfidarono Colombo, chiedendo anche a lui di farlo: il navigatore batté leggermente l'uovo sul piano e lì lo lasciò, dritto e fermo. Gli spagnoli si lamentarono affermando che anche loro potevano fare una cosa così e Colombo rispose che loro l'avrebbero potuto fare, ma lui l'aveva fatto. Un problema diventa banale per tutti soltanto dopo che qualcuno (da coraggioso o da sprovveduto) ha mostrato la soluzione.

evidenza il fattore primario del divenire sociale (La Rosa, 1977), al tempo stesso pone sullo sfondo l'attitudine combinatoria (Pareto, 1916).

Allora cosa significa essere creativi? Pensare, fare e imparare dai propri fallimenti, modellizzandoli e inventando regole che disattivano quelle pregresse.

In occasione della Conferenza Nazionale della Società italiana di Design 2023, ho avuto modo di prendere in esame venti proposte progettuali portate avanti da gruppi provenienti da tutti i dipartimenti universitari italiani di design.

L'analisi di tali proposte mi hanno permesso di riconfermare ipotesi, presupposti e assunti di ricerca presenti nelle mie pubblicazioni scientifiche dal 2010 ad oggi (4). I progetti presi in esame hanno articolato una relazione creativa emergente tra sfondo e figura, centro e periferia, limite e possibilità. Ognuno di essi è accomunato dai seguenti aspetti:

- Le possibili declinazioni del concetto di diversità (unicità, rarità, marginalità, disabilità, distinzione, differenza, etc.).
- Un rapporto ambivalente tra esigenze di design e vincoli di sostenibilità, laddove i contesti di applicazione hanno reso i due termini centrali o periferici rispetto all'idea proposta.
- L'analisi di prefattibilità in termini di calcolo anticipato delle conseguenze, positive o negative, delle applicazioni di progetto (Thakara, 2008). In questo caso era impossibile non notare la compresenza di meta-regole della combinazione, del rovesciamento, della frammentazione e del paradosso (D'Alessandro, 2010).

Ho raggruppato i progetti in otto categorie:

- Progetti dedicati al tema delle aree interne, caratterizzati da una (ri)contestualizzazione delle relazioni analogiche con i dispositivi digitali.
- Progetti che hanno ricombinato in modo inaspettato antropologia e design, partendo dalle pratiche rituali al fine di rovesciare schemi comportamentali abituali, favorendo il cambiamento del comportamento umano mediante l'invenzione di nuovi rituali.
- Progetti dedicati al digitale sostenibile che hanno rovesciato bias e luoghi comuni legati all'inquinamento cagionato anche dal settore informatico.
- Buone pratiche di riciclo, riutilizzo e rigenerazione a partire dal modo di riconfigurare in termini cognitivi le suddette pratiche, instaurando una relazione dinamica tra design e undesign (Pierce, 2014).
- Progetti che hanno messo al centro la relazione tra le categorie del tempo e dello spazio, finalizzati a stabilire un nuovo patto tra uomo, macchina, territorio e servizio.



NOTA 4

Sul piano scientifico ho preso in esame la relazione emergente tra creatività e innovazione in varie pubblicazioni e da differenti prospettive: a) le connotazioni e i repertori discorsivi legati al flusso creativo e al suo rapporto con l'innovazione (D'Alessandro, 2023); b) i progetti di sviluppo locale che partono da idee creative (D'Alessandro, 2023b; 2016); c) le decisioni creative e gli ecosistemi dell'innovazione (D'Alessandro, 2022); d) le relazioni problematiche tra creatività, invenzione, innovazione e scoperta (D'Alessandro, 2021); e) le tecniche della creatività e le routine organizzative (D'Alessandro, 2018; 2012; 2010a); f) la creatività e le reti d'impresa (D'Alessandro, 2015); g) i processi creativi nel mondo pubblicitario e nelle fiction (D'Alessandro, 2010b; 2010c); h) la creatività e il suo rapporto con l'intelligenza artificiale (2023c).

NOTA 5

Anche se il termine creativo esiste dal 1406, il suo utilizzo contemporaneo ha determinato una nuova semantica. Per il dizionario De Mauro la prima apparizione del termine 'creativo' risale al 1951, ma è solo dal 1970 che viene utilizzato in settori professionali specifici: informatica, advertising, marketing, design e relazioni industriali. Per il dizionario Zingarelli la «Creatività [da creativo; 1951] s. f. 1, significa: Capacità creativa, facoltà inventiva. La c. dei bambini | (psicol.) Capacità di produrre nuove idee, invenzioni, opere d'arte e sim. 2 (ling.) Capacità del parlante di capire e di emettere enunciati che prima non ha mai sentito».

- Progetti dove il design entra in relazione con la biomimesi, disciplina che studia i processi biologici e biomeccanici della natura e degli esseri viventi come fonte di ispirazione per il miglioramento delle attività e delle tecnologie umane. In questo caso il design imita forme e processi naturali per riproporli artificialmente.
- Progetti che hanno messo in evidenza i paradossi della comunicazione per cercare nuove soluzioni in termini di prodotti e servizi, abilitanti o disabilitanti.
- Progetti che hanno messo al centro le relazioni tra inclusione, marginalità e stereotipi di genere.

In tutti i casi presi in esame si assiste ad una chiara dinamica relazionale tra differenza e ripetizione, novità e déjà-vu. I progetti proposti confermano il noto aforisma attribuito ad Einstein: "la creatività consiste nell'arte di saper nascondere le proprie fonti". Questo modo di concepire la dimensione creatrice smentisce il mitologico e retorico luogo comune del talento innato, spontaneo e non riproducibile: stereotipo che ha avuto la sua maggior fortuna in epoca romantica, mediante lo Sturm und Drang, ma anche in epoche classiche, laddove al posto del termine creativo campeggiava la definizione di "uomo di genio" (5). L'affermazione einsteiniana porta alla conclusione che si può imparare a essere creativi riconfigurando i saperi del passato attraverso l'osservazione dei contesti di applicazione e delle differenze presenti in tali contesti.

Designer come Munari (1977) e psicologi come De Bono (1998) hanno catalogato regole di innesco dell'insight creativo, partendo dall'osservazione dei contesti e delle diversità.

Il pensiero laterale è alla portata di ciascuno: in tal senso, abbondano manualistiche specifiche.

Ma esistono anche meta-regole ossia regole delle regole: matrici universali capaci di boicottare o disattivare regole divenute anacronistiche, al fine di generarne altre.

Sottoponendo i progetti a un'analisi decostruttiva - orientata alla disamina di contraddizioni in esso celate - viene smentito un secondo luogo comune, figlio di una desueta *weltanschauung* meccanicistica: i progetti mostrano che non esiste un confine preciso tra intelligenza computazionale, intelligenza emulativa e pensiero laterale. Ciò è particolarmente evidente nelle proposte progettuali che hanno dialogato con la biomimesi e i dispositivi tecnologici.

Vi è un rapporto circolare sistemico e adattivo tra i suddetti fattori. I progetti confermano la relazione paradossale ma inevitabile tra normalità e improbabilità, ordine e caos, correttezza ed errore. Questa relazione genera serendipity (6), laddove il caso permette di aiutare le menti preparate (Merton, 1940; 2002) (7).



NOTA 6

Il termine Serendipity è stato coniato per la lingua inglese dallo scrittore Horace Walpole in riferimento al nome di Serendip, l'isola di Ceylon della novella di Cristoforo Armeno (1557) in cui si racconta di tre principi che per la loro abilità di scoprire cose che non cercano, hanno la sventura di descrivere all'imperatore il passaggio di un cammello smarrito in modo così dettagliato da essere imprigionati come ladri. La figura letteraria di Sherlock Holmes discende dai tre principi. Nei processi di scoperta il termine sta ad indicare quel misto di sagacia e fortuna con il quale si giunge a compiere inintenzionalmente scoperte felici.

NOTA 7

Merton negli anni '40 introduce il concetto della Serendipity nelle scienze sociali. In essa scorgeva il processo che rende conto del dato imprevisto, anomalo e strategico nel processo della scoperta scientifica. Si vedano R. K. Merton, S. Fallocco, La serendipity nella ricerca sociale e politica, Luiss Edizioni, Roma, 2002; ma anche R. K. Merton, E. G. Barber, Viaggi e avventure della serendipity, pubblicato dal Mulino nel 2002, ma scritto nel 1958 e fino al 2000 rimasto inedito. La frase "il caso aiuta le menti preparate" è di Louis Pasteur: Merton la riprende per dare concretezza esemplare alla sua concezione di scoperta scientifica.

2. Relazioni paradossali tra routine e improvvisazione

I progetti presi in esame mostrano anche un'altra verità contro-intuitiva: tutti possono contribuire alla formulazione di un nuovo pensiero se vi è un contesto (organizzato o informale) che lo permette, rendendo abituale la generazione di soluzioni. Ma è possibile costruire "standard creativi"? Questa definizione risulta composta da termini solo apparentemente contrapposti.

Nelle odierne organizzazioni, i processi creativi vengono necessariamente proceduralizzati sotto forma di tecniche. Nel momento in cui si proceduralizzano, danno luogo a fenomeni di routine che permettono la ricombinazione generativa dei linguaggi di specifici settori produttivi, al fine di produrre innovazione sistemica e sistematica (Nowak, Chrzaszcz and Brad, 2022; Terninko, 1996).

In altre parole, nel mondo contemporaneo anche il processo creativo viene soggiogato dalla weberiana gabbia d'acciaio. Nell'ultimo ventennio il concetto di *Disruptive Innovation* – l'innovazione radicale che distrugge categorie del passato, ponendo le basi per un *paradigm shift* – ha rappresentato una meta ambita. Ma la narrazione ossessiva della *disruption* ha oscurato la realtà ricorrente: l'innovazione è soprattutto di natura incrementale. La creazione di valore 'non disruptive' genera più progetti, più industrie, più posti di lavoro, più design, limitando i danni sociali. Anche perché l'innovazione incrementale permette una stabilizzazione delle credenze, conciliando il cambiamento con l'abitudine (Chan Kim and Mauborgne, 2023; D'Alessandro, 2022). Per questo l'abitudine creativa è diventata uno standard di processo che orienta gli ecosistemi produttivi e sociali, generando vantaggi competitivi ed economie di scala: una tendenza affermatasi a partire dalla seconda metà del Novecento e che l'attuale digital society, dominata dagli algoritmi, ha semplicemente accelerato, incrementando la forza ricorsiva, combinatoria e prevedibile della dinamica. Questo equilibrio tra abitudine e imprevisto caratterizza anche i venti progetti presi in esame. Quando si cerca di comprendere in che modo si è arrivati ad una nuova scoperta o è stata generata un'invenzione, l'immaginario collettivo sopravvaluta le attitudini e la volontà del singolo, ma sottovaluta fattori altrettanto determinanti: a) l'ambiente in cui la soluzione prende forma; b) le interazioni tra progettista e sistemi (sociali, organizzativi, familiari); c) la stratificazione delle conoscenze pregresse; d) gli elementi casuali e/o anomali che innescano un nuovo modo di procedere. Se un gruppo di lavoro rende abituale l'abitudine al confronto, consentendo la sperimentazione permanente di pratiche divergenti e individuando le contraddizioni, il processo creativo diventa un *modus operandi* sistematico.

In questo senso, esiste una dimensione automatica e inevitabile della creatività, nascosta in ognuno di noi e alimentata da una pratica



quotidiana (Sennett, 2008). Questo vale soprattutto per il design. Munari aveva preconizzato questo iter in un'opera diventata cult e che da 46 anni viene periodicamente ristampata: *Fantasia* (Munari, 1977).

Munari, innanzitutto, distingue tra fantasia, invenzione, creatività e immaginazione (saltando la parola innovazione, forse perché considera quest'ultima un meta-contenitore concettuale delle quattro parole chiave):

Fantasia: ciò che prima non c'era anche se irrealizzabile. Invenzione: ciò che prima non c'era ma esclusivamente pratico e senza problemi. Creatività: ciò che prima non c'era ma realizzabile in modo essenziale e globale. Immaginazione: visualizzare il nuovo; mentre la fantasia, l'invenzione e la creatività pensano, l'immaginazione vede.
(Munari, 1977:21-22)

NOTA 8

Il pensiero laterale (sintetico e analogico) è complementare al pensiero verticale (logico-computazionale). Il pensiero laterale è produttivo. Il pensiero verticale è selettivo. Il pensiero verticale viene usato per scavare più in profondità la stessa buca. Il pensiero laterale scava una buca in un posto diverso (De Bono, 1998).

La sua didattica del pensiero laterale (8) prevede l'utilizzo sistematico di poche regole per la generazione di idee, progetti e prodotti:

a) *Rovesciamento*. Rovesciare una situazione, pensare il contrario (esempio: *Ghiaccio Bollente*); b) *Ripetizione*. Tanti invece di uno (esempio: *Il drago a sette teste*). c) *Metafore*. Incrociare campi semantici distanti, dando luogo a nuove categorie di senso (le teste di Arcimboldi fatte di frutta); d) *Cambi o sostituzioni di colore, di peso, di materia, di luogo, di funzione, di dimensione, di movimento*. *Cambio di colore* (il Pane blu di Man Ray). *Cambio di materia* (le moderne cornici di gomma inventate da Munari, utilizzate per incorniciare in modo rapido); e) *Cambio di luogo* (il viaggio nel tempo). d) *Cambio di funzione* (un pisciatoio come fontana). *Cambio di moto* (il movimento accelerato di qualcosa che generalmente si muove più lentamente: il famoso cambio alla Ridolini). *Cambio di dimensione* (il veliero in bottiglia). *Cambio di peso* (i pesi del culturista che diventano gonfiabili quindi leggeri, gioco per bambini); e) *Mettere in relazione più cose diverse*. Fondere elementi diversi in un unico corpo (es.: la costruzione del mostro).

Questo iter, presente anche nei venti progetti, dimostra il rapporto circolare tra teoria, modelli e prassi che generano prevalentemente soluzioni di carattere incrementale.

Possiamo concludere affermando che la relazione paradossale tra abitudine e cambiamento caratterizza la nostra contemporaneità. Dal mio punto di osservazione, la definizione più calzante del processo creativo deve essere al tempo stesso generativa, paradossale e ricorsiva: "un insieme di meta-regole in grado di disattivare sé stesse, pur di raggiungere uno scopo".



BIBLIOGRAFIA

- Chan Kim W. and Mauborgne R., *Beyond Disruption. Innovative and Achieve Growth without Displacing Industries, Companies, or Jobs*, Harvard Business School Press, Brighton, Massachusetts, 2023.
- D'Alessandro S., *Creative Flows: Constructions of Meaning between Binary Oppositions, Paradoxes and Common Sense*, *Italian Sociological Review*, 13 (3), 371-392, 2023a.
- D'Alessandro S., *Local Development and Creative Project Communities*, *Studi di Sociologia*, 1, 2023b.
- D'Alessandro S., *Disattivare i presupposti*, in Bucci A., *Progettare per il sistema complesso. Verso un'ecologia del design*, Postmedia Books, Milano, 2023c.
- D'Alessandro S., *Towards a Sociology of Innovation Ecosystems*, *Italian Sociological Review*, 12, (3), 2022.
- D'Alessandro S., *Creatività: normalissima improbabilità? Per un dialogo sociologico tra problema e soluzione*, Aracne, Roma, 2010, prefazione di Domenico de Masi.
- De Bono E., *Creatività e Pensiero Laterale*, Bur, Milano, 1998.
- De Masi D., *L'emozione e la regola. Gruppi creativi in Europa dal 1850 al 1950*, Laterza, Bari, 1989.
- Donati P., *Alterità. Sul confine tra l'io e l'altro*, Città Nuova, Roma, 2023.
- La Rosa M., *Sociologia della creatività quotidiana*, Faenza Editrice, Faenza, 1977.
- Luhmann N., *Amore come passione*, Mondadori, Milano, 2008.
- Merton R. K. e Fallocco S., *La serendipity nella ricerca sociale e politica*, Luiss Edizioni, Roma, 2002;
- Merton R. K. e Barber E.G., *Viaggi e avventure della serendipity*, Il Mulino, Bologna, 2002.
- Munari B., *Fantasia. Invenzioni, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*, Laterza, Bari, 1977.
- Nowak R., Chrzaszcz J. and Brad S. (eds.), *Systematic Innovation Partnerships with Artificial Intelligence and Information Technology*, Springer Nature, Berlin, 2022.
- Pareto W., *Trattato di Sociologia generale*, Barbera, Firenze, 1916.
- Pierce J., *Undesigning Interaction*, *Interaction* 21 (4), 36-9, 2014.
- Sennett R., *The Craftsman*, Yale University Press, New Haven-London, 2008.
- Terninko, J., *Systematic Innovation: Theory of Inventing Problem Solving (Triz/Tips)*, Responsible Management, Nottingham, NH, 1996.
- Thakara J., *In the bubble. Design per un futuro sostenibile*, Allemandi, Torino, 2008.
- Zhok A., *Emergentismo. Le proprietà emergenti della materia e lo spazio ontologico della coscienza nella riflessione contemporanea*, Ets Edizioni, Pisa, 2011.



Design, diversità, discipline

Design, diversity, disciplines

Gabriele Giacomini¹

Questo intervento mira a esplorare l'interconnessione tra tre concetti fondamentali: design, diversità e discipline. In particolare, l'ultimo termine caratterizza il mio intervento e mi spinge naturalmente a occuparmi di inquadramento epistemologico. Questo significa riflettere sulle fondamenta e le funzioni di conoscenza che possono caratterizzare il design oggi. Per ordine e andando a passo di gambero: il termine "disciplina" fa riferimento all'epistemologia, e data la mia formazione filosofica gioco in casa; il termine "diversità" è connesso al pluralismo ed è ampiamente discusso nella teoria politica e nelle discipline sociali, di cui mi occupo scientificamente; quanto al "design", sono soltanto un volenteroso dilettante, ed esso rappresenta il campo in cui voi, come lettori e professionisti, siete gli esperti. Dunque, non mi addentrerò in dettagli specifici sul design. La mia intenzione è quella di passare idealmente la palla a voi designer, utilizzando una metafora calcistica. Dei ragionamenti di un filosofo, in realtà, potete farne tranquillamente a meno. Ma, come un cross che ambisce a trasformarsi in un'occasione, sarebbe bello se le mie parole potessero servire da inquadramento per alcune vostre riflessioni e azioni future. La filosofia, si sa, è una scienza antica, quindi ci tocca fin da subito andare indietro nel tempo (a proposito di passo di gambero). Si tratta di indietreggiare di qualche secolo, anzi molti secoli, più di una ventina. Allora le varie discipline, nella loro diversità, erano condotte ad unità, e questo ruolo federatore era svolto proprio dalla filosofia. Nel ventre filosofico trovavano spazio tutte le scienze, le conoscenze scientifiche più avanzate. Un esempio lampante di ciò era il sistema

¹ Ricercatore in Filosofia politica,
Università di Udine



di Aristotele. Nelle sue opere troviamo aspetti metafisici (la filosofia nel senso più stretto). Ma soprattutto, troviamo questioni che oggi verrebbero definite scientifiche. Aristotele scrive di fisica (ad esempio, del moto dei corpi), ma anche di biologia (anatomia, generazione e movimento di animali), di psicologia (il sonno, i sogni, la percezione sensoriale). Si occupa anche di scienze sociali: di antropologia (analisi delle pratiche matrimoniali, dei riti religiosi e dei costumi culturali), di politologia (dinamiche istituzionali, categorizzazione dei sistemi politici), di diritto (Costituzione degli ateniesi, evoluzione delle leggi e loro applicazioni). Prima della rivoluzione scientifica moderna, basata sulla matematizzazione e sulla sperimentazione, questo era lo stato delle cose: un enorme corpus di conoscenze, più o meno avanzate, coordinate dalla filosofia. Questa situazione permetteva ai sapienti di muoversi fra le discipline muniti di un "lasciapassare". Il pensiero scientifico, sebbene decisamente meno potente secondo gli standard moderni, metteva in relazione diverse discipline e formulava spesso teorie che andavano oltre i singoli confini. Quanto tempo dura questo assetto? Centinaia e centinaia d'anni. Ovvero fino all'Ottocento, secolo sottovalutato eppure di svolta: il tempo del positivismo, durante il quale le scienze moderne specializzate si rendono forti e autonome. L'Ottocento è il secolo non solo più importante per tante discipline contemporanee ma, di converso, anche per la filosofia. Non perché ha visto vivere giganti filosofici del calibro di Mill, Marx, Hegel, Nietzsche. Ma perché c'è un "avanti positivismo" (AP) e un "dopo positivismo" (DP). Nel DP il grande successo delle scienze specializzate, dalla fisica alla chimica, dalla psicologia alla sociologia, dalla medicina all'economia, ruba, scippa, sottrae questi settori di riflessione alla filosofia, che per decine di secoli li ha ospitati nel suo ventre, e ora non più. Se nell'AP i maggiori scienziati dell'epoca erano filosofi, nel DP i maggiori scienziati sono scienziati e basta. Nel campo della fisica, mentre figure come Galileo Galilei e Isaac Newton, che si autodefinivano "filosofi naturali", dominavano l'era pre-positivista, l'era post-positivista è caratterizzata da scienziati in senso stretto e specializzato come Max Planck, Enrico Fermi o Stephen Hawking. Nell'ambito della politologia, se un tempo pensatori come Thomas Hobbes, Jean-Jacques Rousseau e John Locke, tutti filosofi, erano protagonisti assoluti, in tempi più recenti abbiamo visto prevalere scienziati sociali come Max Weber, Robert Dahl e Ralf Dahrendorf. Riguardo all'economia, se nell'AP erano filosofi come Adam Smith, David Ricardo e Karl Marx a guidare il corso del pensiero occidentale, nel DP sono emersi economisti di stampo più strettamente scientifico come John Maynard Keynes, Milton Friedman e Thomas Piketty. E avanti di seguito, per pressoché tutte le scienze. Capirete che per la filosofia questo è uno shock enorme, da cui – diciamoci la verità – non si è più ripresa del tutto, anche se continua a svolgere delle attività epistemologiche peculiari e preziose.



Al di fuori del mio filosofo-centrismo, comprensibile deformazione professionale, il punto è che l'iperspecializzazione delle scienze ci porta straordinari successi, a cui nessuno vuole rinunciare, ma anche qualche costo. Le controindicazioni di questa evoluzione sono almeno due. Prima: è molto più difficile avere una visione globale dei problemi. Pensiamo a sfide complesse come quella ambientale. Oggi abbiamo molte discipline specializzate che ci forniscono (per fortuna) strumenti di analisi e di azione potenti. Ma non esiste la disciplina che affronta globalmente la questione. La climatologia si occupa dello studio del clima, comprese le sue variazioni a lungo termine. L'ecologia studia le relazioni tra gli organismi viventi e il loro ambiente. L'economia valuta i costi ambientali delle attività produttive e propone politiche economiche sostenibili. L'ingegneria applica principi tecnici per risolvere problemi ambientali, come il trattamento delle acque reflue, la gestione dei rifiuti e la bonifica dei siti inquinati. Il diritto teorizza le normative e le leggi che regolano l'uso delle risorse naturali e la protezione dell'ambiente. L'urbanistica analizza e pianifica l'uso sostenibile del suolo urbano e rurale, integrando considerazioni ambientali nella progettazione delle città e delle comunità. Ma non abbiamo la disciplina focalizzata nel mettere in relazione tutti questi aspetti. Eppure, un problema del genere può essere affrontato solo in maniera coordinata. L'iperspecializzazione può portare a una visione ristretta, focalizzata esclusivamente su aspetti particolari di un fenomeno, senza tenere conto del contesto più ampio o delle implicazioni più vaste. In altre parole, gli esperti possono diventare estremamente abili nell'analizzare dettagli specifici, ma meno attrezzati per valutare le questioni da una prospettiva più ampia. Nell'AP l'ampiezza era possibile, anzi era la normalità, perché tutte le scienze erano dentro la filosofia. Ma nel nostro DP? Una seconda controindicazione dell'iperspecializzazione delle discipline nel DP è uno spirito critico limitato, non nel senso del "bastian contrario", ma nel senso che le scienze si muovono soprattutto sul piano descrittivo e fattuale, molto meno su quello prescrittivo e ideale. La maggior parte delle discipline scientifiche, per la larghissima parte delle loro attività, si occupa di descrivere e comprendere i fenomeni. Ciò significa osservare, registrare e analizzare i fatti per come sono. Questo approccio è fondamentale per costruire una base di conoscenza accurata e affidabile. Tuttavia, esiste anche il piano prescrittivo e ideale, non quello delle cose come sono, ma delle cose come vorremmo che fossero, come sarebbe desiderabile o giusto che fossero. L'approccio prescrittivo riguarda il fare raccomandazioni o proporre soluzioni. Si tratta di applicare la conoscenza per influenzare o cambiare situazioni, basandosi su valori, etica e considerazioni normative. Si tratta di un piano fondamentale, eppure scoperto. Tornando al caso dell'ambiente, così ci capiamo meglio (Kant diceva che gli esempi sono le stampelle dei ragionamenti), l'approccio



descrittivo significa comprendere il cambiamento climatico, quello prescrittivo significa affrontarlo. Sul piano descrittivo, gli scienziati si concentrano sull'osservazione, la registrazione e l'analisi dei dati relativi al clima. Utilizzando strumenti come i satelliti, le stazioni meteorologiche e i modelli climatici, studiano come e perché il clima sta cambiando. Questi studi possono includere l'osservazione dell'aumento delle temperature globali, la fusione dei ghiacciai, la frequenza di eventi meteorologici estremi e l'acidificazione degli oceani. Il loro obiettivo è quello di fornire una comprensione chiara e accurata di come funziona il sistema climatico e di come sta rispondendo alle pressioni antropogeniche. L'approccio prescrittivo, invece, coinvolgerebbe l'utilizzo delle conoscenze scientifiche per formulare raccomandazioni e strategie per affrontare il cambiamento climatico. In un contesto di iper-specializzazione, gli scienziati potrebbero eccellere nell'approccio descrittivo. Ma potrebbero trovarsi meno equipaggiati o inclini a impegnarsi nell'aspetto prescrittivo, che coinvolge sfere non strettamente scientifiche, come quelle dei valori, dell'etica pubblica e delle norme sociali. Nell'AP, i filosofi che producevano conoscenza mescolavano (spesso, bisogna dirlo, a sproposito) aspetti descrittivi con aspetti ideali. Ora, nel DP, rischiamo di aver buttato il bambino con l'acqua sporca. Dall'iperspecializzazione difficilmente torneremo indietro, e potrebbe essere una buona notizia nella misura in cui i progressi scientifici si basano anche (soprattutto?) su questo elemento. Sarebbe però interessante capire quali discipline, seppur nella loro peculiarità, possono essere più "sistemiche" e "critico-prescrittive" di altre. In questo caso la filosofia, che era uscita dalla porta, rientra dalla finestra. Al tempo d'oggi, una filosofia ben fatta, pur non potendo tornare alla sua "epoca gloriosa", si sforza di mettere in relazione diverse discipline e di discutere presupposti e conclusioni delle scienze, agendo creativamente. La filosofia, però, è concettuale, essenzialmente teorica. Il design, invece, è applicato, concreto, progettuale. Si situa su un piano diverso e complementare. Non a caso Luciano Floridi chiama la filosofia "design concettuale", e noi potremmo pensare il design come una "filosofia progettuale". Nel suo senso più ampio, il design è una disciplina che si trova all'intersezione di vari campi del sapere e può svolgere un ruolo costruttivo nell'incontrare e nel mischiare diverse discipline, in particolare in un'epoca caratterizzata da iperspecializzazione. Ha un approccio naturalmente olistico e interdisciplinare. Nell'affrontare qualsiasi progetto, il designer deve considerare e integrare elementi da campi diversi, come la tecnologia, l'arte, la scienza, l'ingegneria, la sociologia. È "obbligato" a guardare oltre i confini convenzionali delle discipline per trovare soluzioni innovative che rispondano a esigenze complesse e multidimensionali. Attraverso il design, si può analizzare come le varie parti di un sistema interagiscono tra loro, offrendo una comprensione più profonda di



come i cambiamenti in una parte possano influenzare le altre. Il design incoraggia un pensiero sistemico, che è essenziale per affrontare problemi complessi. Ultimo ma non ultimo, anche attraverso la prototipazione e il testing, stimola un pensiero critico e creativo, che va ben oltre il mero approccio descrittivo. I designer sono formati per immaginare come le cose potrebbero essere, non solo come sono, portando così implicitamente ma effettivamente un contributo al piano prescrittivo e ideale. Per questo il design può (e deve) essere impiegato per affrontare questioni sociali, politiche e ambientali, agendo come un catalizzatore per il cambiamento positivo, desiderabile. Il design pensa, integra, visualizza, valuta, comunica, adatta, sintetizza, innova, compara, disegna oggetti, spazi, relazioni. Abilita determinati nessi, comportamenti e applicazioni. Ovviamente, non ci può dire come ricondurre a unità i saperi: questo è il nostro Eden perduto, ammesso e non concesso che fosse veramente un Eden. La potenza tecnico-scientifica è libera di moltiplicarsi. Il design può, però, favorire le condizioni nell'ambito delle quali avvenga un dialogo fra le diversità e le discipline, nelle condizioni quotidiane e concrete dei professionisti e di coloro che utilizzano i loro progetti. Qua si ferma il filosofo Giacomini, e questo è l'assist epistemologico promesso all'esordio. Un assist che si situa nell'alveo della storia del pensiero occidentale e che scorge nel design una sorta di "meta-disciplina" (e una pratica) capace, nella potenza e sperabilmente nell'atto, di mettere in relazione fatti e ideali, unità e diversità, discipline specializzate e cultura diffusa. Il filosofo si ferma soprattutto perché la palla non può che passare a voi. Infatti, è proprio di queste attività sistemiche e critico-ideali che parlano i lavori presentanti durante la Conferenza nazionale della Società italiana di Design del 2023 e contenuti in questi atti: parlano di sfarinamento dei confini e di attenzione per gli impatti di natura sistemica, di razionalità e di emotività, di facilitare le connessioni, di superare i pregiudizi. In una frase, di esplorare le direzioni del progresso sociale, economico, tecnologico, umano e oltreumano (come oltreumani sono gli spazi, gli oggetti, la natura, l'ambiente). Il design non ha alcun bisogno di qualcuno che lo situi nel pensiero occidentale e nelle sue epocali trasformazioni, ma ciò non impedisce a quel qualcuno di raccontare ciò che il design è già: una disciplina che vive all'incrocio, abituata a uscire da sé stessa per rientrare rinforzata, capace di risalire la corrente dei tempi, se necessario, a favore del tempo.





IDEE
DI RICERCA



IDEE DI RICERCA

DESIGN
DIVERSITÀ
CONTESTI

Idee di ricerca

DESIGN/DIVERSITÀ/CONTESTI

Introduzione

Research ideas

DESIGN/DIVERSITY/CONTEXTS

Introduction

Rossana Gaddi¹

Il design opera in maniera flessibile e contestuale alle specificità dei luoghi in cui opera, orientando in modo strategico le dinamiche sociali ed economiche locali, integrando tecnologie e strategie, processi e comunicazione per generare un impatto positivo e duraturo, sostenibile e inclusivo. L'approccio contestuale all'intero processo creativo, pur mantenendo un forte legame con le pratiche progettuali tradizionali, consente una visione ancor più ampia e aperta del progetto, potenziando le capacità relazionali e narrative di un artefatto (sia esso fisico o digitale), gli effetti sui processi economici e sociali e più in generale sull'esperienza del mondo reale. Questo approccio narrativo e situazionale mette in chiara luce come il design sia in essenza un atto sociale, e spinge a superare la visione tradizionale del design come semplice *problem solver*; al contrario, invita al confronto continuo con le dimensioni semantiche, culturali e sociali dei territori. L'adozione di metodologie *community-centered*, la progettazione partecipata, e più in generale il Design Thinking, permette di coinvolgere le comunità locali nella ridefinizione di bisogni e soluzioni possibili, garantendo che i progetti risultino realmente utili e accettati.

Nuove prospettive progettuali, innovative ed evolute, stanno emergendo nella costruzione di nuovi significati e contenuti narrativi, che si intrecciano e sovrappongono all'espressione tangibile e funzionale degli oggetti, degli artefatti comunicativi e degli spazi. In questo contesto, le tecnologie offrono nuove opportunità di innovazione *design-driven*, tra cui il monitoraggio, la gestione efficiente delle risorse, la fornitura di informazioni contestuali per ridurre sprechi e impatti

¹ Dipartimento di Architettura, Università degli Studi "Gabriele D'Annunzio", Viale Pindaro 42, Pescara.
ORCID: 0000-0002-0146-4160
rossana.gaddi@unich.it



ambientali, arricchendo gli ambienti fisici con elementi digitali. Numerosi contributi presenti in questa sezione, dedicata alle idee di progetto per i contesti locali, offrono esempi di come strategie, strumenti, processi e pratiche abilitanti, possano convergere e integrarsi in modo efficace per la promozione dei contesti locali.

Verranno affrontati temi strategici quali la mitigazione dell'impatto ambientale e il rapporto tra progetto e produzione in settori ad alto impatto, quali il tessile **(Paesaggi della Moda sostenibile. La dimensione progettuale incontra persone, luoghi e culture; Valorizzazione dei rifiuti tessili attraverso il design circolare. Sperimentazione di pratiche di riciclo per altre possibilità applicative)** e il conciaro **(Distretti conciari: nuove pratiche e territori del progetto di moda made in Italy)**.

Gli strumenti analizzati spazieranno dalle tecnologie abilitanti **(Interventi progettuali discreti in spazi museali. Utilizzo di tecnologie digitali per la fruizione di esperienze interattive naturali)** e bioispirate **(Design per la riconnessione con la Natura. La luce nelle coltivazioni idroponiche indoor)**, dalla sensoristica per il ripristino degli habitat naturali **(Design per l'interazione tra uomo e natura. Strategie per la connessione tra sistemi naturali e artificiali attraverso il Rewilding e la sensoristica IoT)** alla gestione della domanda energetica degli ecosistemi digitali **(Scenari Sostenibili per Ecosistemi Digitali)**. Progetti legati all'apprendimento e alla gestione del lavoro da remoto **(Integrare tecnologie e apprendimento esperienziale nel design degli spazi di lavoro. Un approccio per lo sviluppo di competenze strategiche in contesti di lavoro ibrido; Nuovi contesti lavorativi digitali per favorire la rivitalizzazione dei borghi d'Italia. Il Design come strumento per l'implementazione dell'innovazione sociale)** guideranno la progettazione di soluzioni in grado di rispondere alle esigenze lavorative reali e quotidiane, promuovendo nuove conoscenze e competenze orientate verso soluzioni sostenibili e inclusive **(Peculiarità industriali: persone, tecnologie e contesti)**.

Saranno inoltre presentate pratiche partecipative volte a valorizzare le competenze locali **(Design per e con i sistemi territoriali. Nuove strategie di networking e sharing del sapere; CHOURMO. Il ruolo del Design strategico per la rivitalizzazione delle Aree Interne italiane attraverso un progetto di valorizzazione territoriale delle zone di "Cintura"; Design per il territorio materiale e immateriale. La diversità dei settori produttivi del Made in Italy come modello di filiera co-partecipata)**, a gestire l'accessibilità alla rete web nelle zone interne **(Interazione lenta per i Next Billion Users in Italia. Il design dei servizi pubblici per le prossime comunità digitali)**. Verranno espone strategie per invertire narrative rispetto a *bias* cognitivi o culturali **(Il rituale come strumento di ricerca progettuale per esplorare la dimensione culturale e simbolica dell'entomofagia; Territori accessibili. Forme di comunicazione per una narrazione inclusiva dei**



territori attraverso metodologie di Co-design; XYZ. Nuove generazioni e stereotipi di genere), avvicinando le comunità alla co-progettazione, anche in contesti complessi come quelli detentivi (Il design come forma di dialogo tra produzione, carcere e società. Il caso studio Officine27) o naturali (Oceano, distanze da accorciare con riti di comunità).



Design per e con i sistemi territoriali

Nuove strategie di networking e sharing del sapere

Design for and with territorial systems

New strategies for networking and knowledge sharing

Irene Fiesoli¹
Manfredi Sottani²
Alessio Tanzini³

Il sistema territoriale Toscano è investito da trasformazioni - ambientali, digitali, sociali e antropologiche - che risultano per alcuni stakeholders di difficile comprensione. Le principali criticità si riscontrano nella comunicazione, diffusione delle conoscenze tradizionali, nell'utilizzo di strumenti comuni di dialogo e nella mancanza di un punto di riferimento attivo ed efficiente per lo sviluppo di attività bottom-up. La non comprensione delle conoscenze tradizionali da parte degli stakeholder, appare come la problematica più urgente sulla quale intervenire sia da un punto di vista formativo che di consapevolezza per l'intero sistema territoriale nazionale che proprio sulle peculiarità che hanno reso il Made in Italy tale dovrebbero fondare le strategie di sviluppo e innovazione. Il progetto "NOTLAB - Network of living laboratories for materials", prova a rispondere a queste mancanze proponendosi come connettore territoriale, con un approccio basato sul Learning by making, genera un sapere "diverso", che trascende lo spazio fisico e diventa contenitore umano di conoscenze e competenze grazie anche all'utilizzo dei nuovi strumenti digitali.

¹ Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Firenze, Via della Mattonaia 8. ORCID: 0000-0003-4724-286X. * irene.fiesoli@unifi.it stile.

² Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Firenze, Via della Mattonaia 8. ORCID: 0000-0001-6603-0809.

³ Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Firenze, Via della Mattonaia 8. ORCID: 0000-0001-5501-888X.

The Tuscan territorial system is affected by environmental, digital, social and anthropological transformations which are difficult for some stakeholders to understand. The main criticalities are found in communication, dissemination of traditional knowledge, use of common dialogue tools and lack of active and efficient points of reference for the development of bottom-up activities. The stakeholders' lack of understanding of traditional knowledge appears to be the most urgent issue on which to intervene, both from a training and an awareness-raising point of view for the entire national territorial system, which should base its development and innovation strategies on the very peculiarities that have made Made in Italy such a product. The "NOTLAB - Network of living laboratories for materials" project tries to respond to these shortcomings by proposing itself as a territorial connector, with an approach based on Learning by making. It generates a "different" knowledge, which transcends physical space and becomes a human container of knowledge and skills also thanks to the use of new digital tools.



Visioni di contesto

In un tempo scandito da molteplici trasformazioni - ambientali, digitali, sociali e antropologiche - la percezione dei sistemi territoriali da parte di alcuni stakeholders appare come "distorta", "diversa", forse per alcuni aspetti anche "ostile". Tra le principali cause di tale visione negativa, emerge la mancanza di comunicazione e conoscenza di ciò che esiste oltre la propria realtà e di conseguenza la mancanza di un punto di riferimento attivo ed efficiente per lo sviluppo di attività bottom-up. Tra le principali cause di tale visione, emerge la mancanza di comunicazione e conoscenza di ciò che esiste oltre la propria realtà e dei caratteri identitari che rendono un prodotto, un processo e più in generale un territorio ricco di saperi materiali ed immateriali che ne caratterizzano il know how.

Come si è formato questo scollamento in un territorio come quello nazionale italiano che del Made in Italy ha fatto la propria bandiera di autenticità e qualità? Come le realtà territoriali e allo stesso tempo le istituzioni pubbliche possono permettere la perdita di saperi tradizionali che hanno contribuito alla formazione della nostra identità non solo produttiva ma soprattutto culturale?

Prendendo in esame il contesto territoriale toscano, si è visto progressivamente aumentare la creazione e la strutturazione di strutture volte all'aggregazione come distretti e poli di diversa natura. La capacità però di coinvolgimento dei vari stakeholders e soprattutto delle PMI tradizionali rimane sempre un aspetto di fragilità (Rapporto Regionale PMI 2022).

Ad incrementare questa distanza comunicativa incide anche la carenza di strumenti comuni di dialogo e la diffidenza verso tali strumenti di contratto e forme di collaborazione (come piattaforme, franchising, shared value, start up ecc.), tenuti sempre a margine in favore di sistemi tradizionali, che però non sempre vengono valorizzati nel giusto modo, ma che anzi stanno portando ad un impoverimento delle conoscenze tradizionali e alla lenta scomparsa delle stesse.

Per provare ad invertire questo trend negativo si ritiene interessante sfruttare positivamente i materiali, gli strumenti e le tecniche tradizionali, inserendoli però in un sistema strategico che utilizza la diffusione della tecnologia e il grande utilizzo a tutti i livelli di dispositivi mediali, per strutturare un sistema di narrazione e di dialogo comune maggiormente "user friendly".

Analizzando quindi esempi virtuosi, nazionali ed internazionali, volti proprio alla fortificazione delle relazioni tra attori territoriali ed università è emersa l'importanza di sviluppare attività bottom-up e di co-progettazione che coinvolgano attivamente gli stakeholders territoriali, consapevolizzandoli anche sull'importanza che la loro partecipazione ha per le singolarità ma soprattutto per l'ecosistema produt-



tivo nel suo insieme.

Sullo sviluppo di queste attività, strettamente legate a metodologie e strumenti propri del co-design, la comunità scientifica si sta mobilitando e negli ultimi anni si sta delineando un orizzonte scientifico strutturato ed efficace, in grado di sviluppare attività che considerino le diverse necessità e i diversi background così da differenziare le attività senza incorrere in una mancanza di interesse o di comprensione (Rizzo, 2009). Questo approccio rappresenta un fulcro importante in quanto la mancanza di un linguaggio comune tende molto spesso ad allontanare tra loro le varie realtà territoriali, basti pensare alle Università e alle imprese, che - a parte alcuni esempi virtuosi - da sempre vivono in una dicotomia di amore-odio.

Purtroppo, le difficoltà non si fermano solo a quelle comunicative ma investono anche l'approccio strategico che ad oggi risulta essere carente e bloccante per lo sviluppo di nuovi modelli di business. Infatti, si rileva nel tessuto territoriale nazionale una evidente difficoltà nell'attivare processi strategici condivisi, che possano rendere le realtà locali protagoniste di reti attive volte a favorire scenari di partecipazione per lo sviluppo di scenari imprenditoriali comuni. Questo potrebbe essere dovuto al fatto che in media, solo nell'1,6% delle imprese la responsabilità della gestione è affidata a una figura manageriale interna all'azienda o proveniente dall'esterno, e in un altro 2,1% ad altre figure, mentre nel 79,5% dei casi rimane nelle mani dell'imprenditore e nel 16,8% della famiglia che controlla l'impresa (de Panizza, 2021). Si rileva quindi nel tessuto territoriale una forte rigidità ad affidarsi a figure professionali specializzate che, invece, se ben integrate in una realtà produttiva anche piccola possono fornire spunti di apertura e sviluppo interessanti e creativi. Questa tipologia di innesto però può essere fatta solo rendendo le realtà locali protagoniste e sviluppando un sistema che si pone in ascolto delle loro necessità e dei loro bisogni, proprio perché sono gli attori territoriali che poi definiscono i caratteri del sistema produttivo, quindi la loro partecipazione è imprescindibile.

L'assetto, tipicamente Italiano - e più estesamente europeo - caratterizzato da una prevalenza di SMEs o PMI, rappresenta in questo caso, soprattutto per le politiche volte allo sviluppo di un tessuto produttivo che lavori a rete, un elemento strategico centrale. Infatti per rafforzare la competitività e la resilienza di queste imprese l'Unione Europea (UE) ha già messo in piedi numerosi programmi di supporto; il principale è lo Small Business Act for Europe (SBA) che fornisce una politica globale per le PMI facenti parti dell'UE. Lo SBA ha come principale obiettivo quello di promuovere lo spirito imprenditoriale tra i cittadini europei e cercare di instillare nel tessuto produttivo l'importanza di lavorare proprio in rete. Infatti i più recenti modelli organizzativi con cui le PMI hanno cercato di restare competitive passano attraverso



l'applicazione su scala internazionale del concetto di "impresa rete" (Quaderno Criapi, 2007). Rispetto alle imprese di tipo tradizionale abituate a lavorare individualmente, le imprese a rete aperte coinvolte in network territoriali competitivi credono in misura sensibilmente superiore all'innovazione di prodotto, investono maggiormente nel design, nella ricerca e nello sviluppo, dispongono di brevetti propri e, non ultimo, si caratterizzano per una qualità della dotazione in tecnologie della comunicazione e dell'informazione (ICT) decisamente superiore alla media delle altre imprese (Chiarvesio, Micelli, 2006). Queste nuove soluzioni organizzative, tra cui inseriamo - tra le altre - anche il modello "impresa diffusa" (extended enterprise), stanno prendendo il posto sia del modello fordista sia quello del distretto tradizionale di piccole e medie imprese. Infatti se da un lato si delinea come elemento determinante per la sopravvivenza e il successo delle medio-piccole imprese l'appartenenza ad un network internazionale gravitante attorno a una leading firm o a un brand molto forte; dall'altro si conferma sempre più essenziale l'asset della conoscenza tradizionale.

Competere all'innovazione, infatti, richiede la produzione continua di nuova conoscenza, che però per le micro e piccole imprese tradizionali, costituisce spesso un ostacolo, data la difficoltà a relazionarsi con nuove tecnologie, la ricerca scientifica e le figure professionali specializzate.

Sono proprio queste difficoltà che possono essere affrontate grazie ai sistemi di reti di conoscenza emergenti, legate ai saperi e all'esperienza. La rete intesa come network territoriale altamente interconnesso e dinamico, favorisce lo sviluppo di nuove relazioni sostenibili, valorizza il potenziale creativo delle diversità mantenendo le peculiarità, e avvicinando infine al concetto di globalizzazione delle attività inteso come condivisione del sapere. Ma cosa si intende oggi per condivisione del sapere? Di quali connessioni il territorio deve farsi facilitatore e portatore?

A proposito dell'importanza della capacità di apprendimento continuo, Cerruti (2018) spiega come questo sia "un tratto costitutivo e generativo della natura umana, dalla collocazione della nostra specie nella natura e nel cosmo. Homo sapiens, nel corso della sua storia, non è nato umano: ha imparato a essere umano" (Cerruti, 2018, p. 186) e nel quadro delle sfide e del cambiamento della conoscenza attuale, sarà importante veicolare proprio la necessità di un apprendimento basato sulla creatività, sul confronto e sullo scambio.

La problematica affrontata è certamente tema comune e ampiamente trattato in progetti e ricerche, ma proprio per la quantità di tali contributi risulta ancora più lampante il fatto che non si sia ancora giunti ad una soluzione efficace in termini di sviluppo di un sistema attivo di rete territoriale sul territorio nazionale italiano. Per lo sviluppo del



presente contributo è stato dunque svolto uno stato dell'arte, avviato proprio a seguito di tale riflessione e che ha visto la catalogazione di numerosi progetti e references nazionali ed internazionali, tra i quali quelli approfonditi come casi studio più emblematici e virtuosi per il contesto teorico di riferimento sono stati:

- Polifactory, un laboratorio di ricerca interdipartimentale, un makerspace – Fab Lab del Politecnico di Milano che esplora nuovi modelli di progettazione e produzione per prodotti-servizi;
- Sapienza Factory, una struttura di ricerca applicata dell'Università Sapienza di Roma, volta allo sviluppo pre-competitivo delle Pmi del territorio regionale, in ottica di progettazione, sperimentazione, sviluppo e pre-industrializzazione di nuovi prodotti;
- ArTec, archivio delle tecniche e dei materiali per l'architettura e il disegno industriale, è una struttura per la ricerca e la didattica dell'Università IUAV di Venezia;
- La libreria Materialiecosostenibili, fondata nel 2023 e frutto della collaborazione tra Forethinking Srl Società Benefit, acceleratore per l'innovazione e sostenibilità delle imprese e l'Università degli studi di Bari "A. Moro" - Dipartimento Interuniversitario di Fisica, che ospita fisicamente la materioteca. Si tratta della prima libreria italiana sui materiali ecosostenibili e rappresenta un caso unico di collaborazione tra pubblico e privato nel settore della ricerca e dell'eco-design italiano.
- EcodesignLab s.r.l., sia una start-up innovativa che uno spin off universitario dell'Università di Camerino, ovvero una società di progettazione e consulenza che offre servizi integrati di eco-design ed eco-innovazione per lo sviluppo e la realizzazione di prodotti innovativi e sostenibili, attraverso un'ampia gamma di attività
- Design Academy Eindhoven (DAE), Design Academy Eindhoven è un istituto educativo interdisciplinare per l'arte, l'architettura e il design con sede a Eindhoven che comprende nella sua struttura una serie di laboratori-workshop permanenti come Library, Digital, 3DLab, Plastics, Wood, Ceramic, Silkscreen, Metal, Textile.
- Fab Lab Barcelona, primo Fab Lab finanziato nell'Unione Europea nel 2007 ed punto di riferimento nella potente rete di oltre 1800 Fab Lab in oltre 100 paesi. Sviluppa attività di ricerca e innovazione a livello mondiale, basate sulla fabbricazione digitale. Si trova all'interno dell'Istituto di Architettura Avanzata della Catalogna (IAAC) di Barcellona.

I punti di forza che sono stati di spunto per il progetto sviluppato sono sicuramente la volontà di creare una comunità attiva e di coinvolgere in tale concetto di comunità studenti e imprese, da quelle tradizionali a quelle innovative; di partire dai materiali come "semplici" strumenti chiave per appassionare gli studenti e al tempo stesso sviluppare le



loro conoscenza in merito alle diverse filiere produttive; infine creare un luogo di aggregazione e di dibattito mediante attività come workshop, talk, convegni e mostre che mettessero in risalto i lavori svolti dagli studenti insieme con le aziende.

Un network tra materiali, saperi, competenze e persone: il progetto NOTLAB

Il contesto di riferimento descritto e gli esempi precedentemente analizzati con le relative considerazioni hanno permesso di arrivare a pensare alla costituzione di un laboratorio che fondasse il suo asse portante proprio sul termine "diversità" e dunque il gruppo di ricerca che ha seguito la sua progettazione ha definito quelli che sono i suoi punti identitari, e che ne rappresentano anche i fattori di innovazione, quali:

- selezionare le filiere produttive rappresentative ed identitarie del territorio;
- incontrare le aziende coinvolte nel network di persona, conoscerle e avviare con loro un dialogo che portasse ad una reciproca fiducia e ad una connessione di intenti;
- customizzare la relazione per ogni singola realtà, ascoltandone bisogni ed ambizioni;
- coinvolgerle attivamente in processi fortemente pratici che prevedessero la presenza degli studenti così da ottenere sia il risultato di permettere allo studente di vedere realizzati i propri progetti e all'azienda di avere nuove idee e materiale sul quale riflettere e sperimentare.

Questo laboratorio prova, quindi, a rispondere alla mancanza di dialogo, parlando di connessioni "altre", "diverse", nel senso che viene dato maggior spazio di azione agli studenti che direttamente con le aziende, supportati dal team di ricerca, potranno crescere e confrontarsi su processi produttivi che ogni realtà segue quotidianamente e che molte volte per mancanza di tempo non riesce a mostrare o condividere con menti giovani e piene di idee e creatività. Queste relazioni non-gerarchiche e quasi "destrutturate" dovranno stabilire un nuovo modello in grado di affrontare - con consapevolezza e pensiero critico - le sfide che attendono i designer di domani, siano esse fisiche ma anche digitali. Un modello alternativo, quindi, che nel caso delle imprese, dei territori e delle comunità, utilizza proprio la progettazione del valore condiviso come mezzo per poter ripristinare connessioni. Dunque, modelli nuovi, che creano "spazi diversi", ideati da una visione innovativa e strategica del territorio fortemente partecipata, basata sulla contaminazione e sullo scambio reciproco di saperi locali. Tra questi spazi nuovi nasce il progetto "NOTLAB - Network of living



laboratories for materials” (Università degli Studi di Firenze, Dipartimento di Architettura DIDA, team: Giuseppe Lotti, Irene Fiesoli, Denise de Spirito, Alessio Tanzini, Manfredi Sottani, Bianca Chiti, Marika Costa).

Uno “spazi diverso”, appunto, dove il Design - strategico, partecipativo, per e con i territori (fig. 1) - ha il compito di rispondere concretamente ai quesiti legati ai possibili scenari futuri che si delineeranno all’interno delle trame territoriali, ancora non strategicamente organizzate in un sistema a rete.

NOTLAB nasce con l’obiettivo di accrescere e valorizzare le competenze degli studenti, in quanto futuri designers, attraverso la realizzazione di un archivio fisico e digitale di materiali e tecniche del Made in Italy (con focus sul Distretto Toscano) e, più in generale con l’attivazione di una rete di imprese complementari per settori produttivi che supportano il progetto (fig. 2).

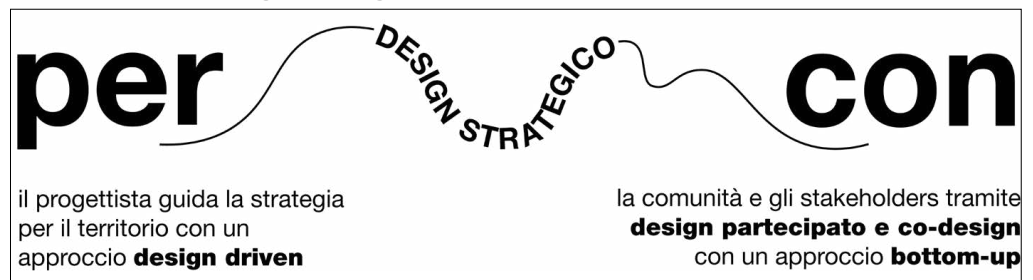
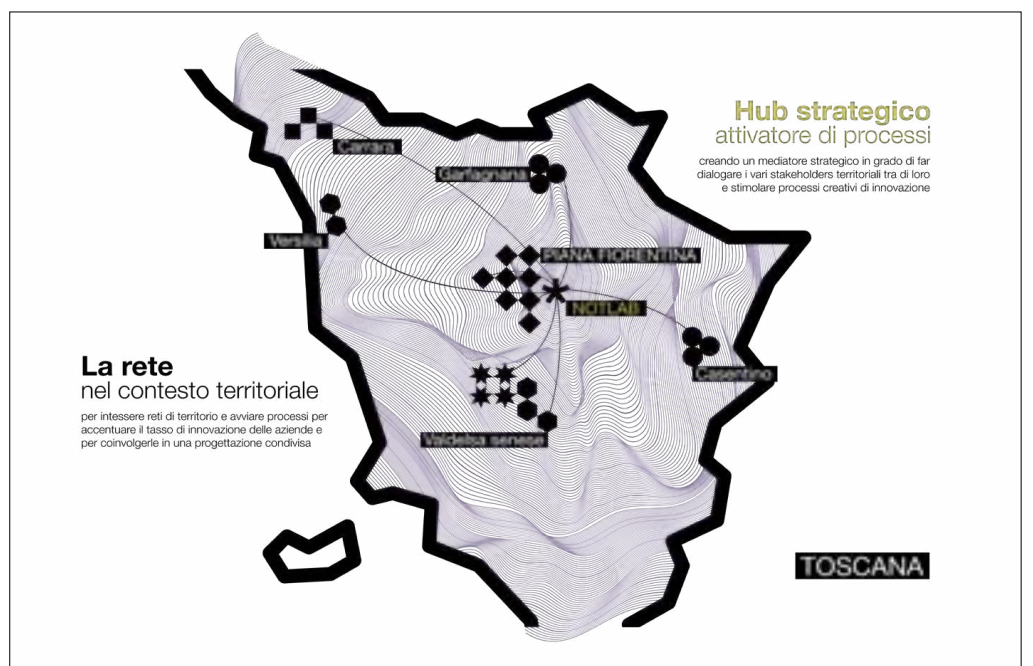


FIG. 1.

Sinergia metodologica tra i due principali approcci progettuali: Design driven e Co-design, ibridati grazie al Design Strategico

FIG. 2.

Networking map tra i luoghi del territorio toscano e NOTLAB.



Il tema della conoscenza dei materiali e delle tecniche appare un elemento centrale per la formazione (dal material tinkering agli aspetti di natura ambientale) e, più in generale, per l’innovazione del sistema produttivo territoriale, con conseguenze in termini di accrescimento competitivo del sistema (costruzione di un plus competitivo, ricambio



generazionale). Gli studenti avranno l'opportunità di entrare in contatto con i materiali, da un punto di vista tecnico ma anche culturale, legato alla storia, agli aspetti simbolici e percettivi. Avranno modo di muoversi all'interno delle aziende, conoscere gli strumenti e avvicinarsi al mondo dell'impresa. In un processo "Learning by making", che richiede un sapere "diverso", un nuovo modello che supera il binomio insegnante-allievo per strutturare un sistema di apprendimento paritario, ma anche capace di autorigenerarsi tramite le competenze e le conoscenze che ogni attore attivo può fornire.

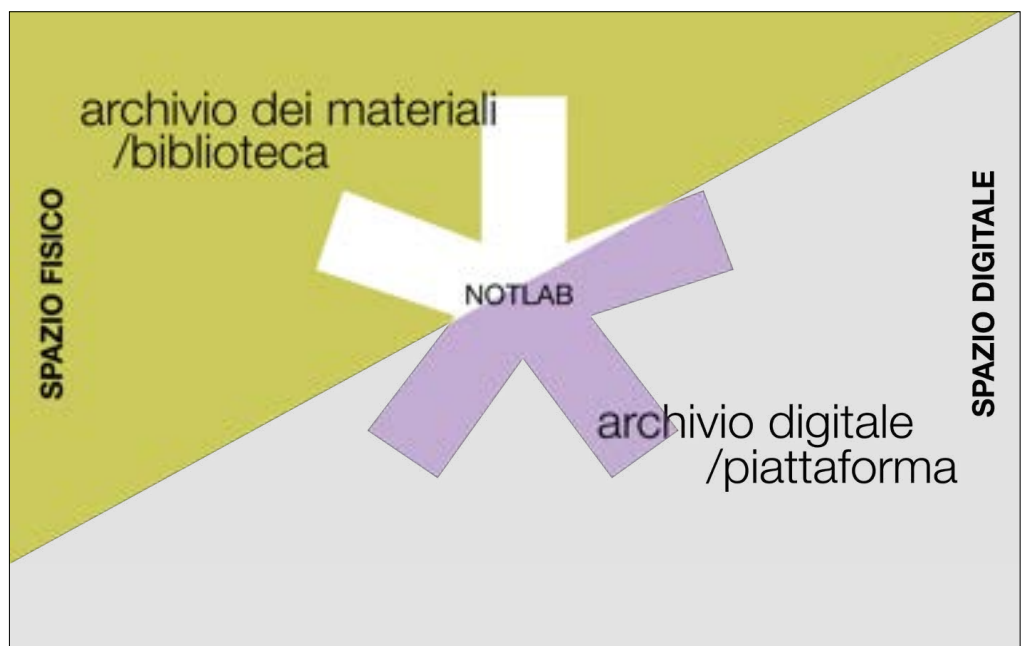
FIG. 3.

Mockup della piattaforma digitale NOTLAB, da sinistra si possono vedere le schermate relative alle categorie di materiali organizzate mediante una legenda di simboli appositamente studiati, la home page con video di presentazione e infine la mappa interattiva del network con link alle diverse strutture.



FIG. 4.

Dualità fisico-digitale degli strumenti utilizzati nel sistema NOTLAB.



Parallelamente le aziende potranno incrementare e migliorare conoscenze e competenze tramite la visione degli studenti e le altre imprese della rete. NOTLAB rappresenta quindi un momento di scambio e conoscenza e progettualità di ricerca; sviluppando, a partire dai



materiali come driver d'azione e d'innovazione, una strategia di collaborazione tra Università ed imprese fornendo ad entrambi la possibilità di entrare in contatto - attraverso i molteplici servizi - con gli altri stakeholders della Rete territoriale e praticare una nuova idea di università, di impresa, di impatto territoriale e di innovazione concreta. NOTLAB sarà connettore territoriale: un supporto alle diverse competenze presenti nel sistema territoriale Toscano formato da centri di formazione e ricerca, imprese tradizionali e innovative, laboratori e associazioni territoriali.

In questo modo e attraverso metodi di design driven, di co-design, di design strategico e partecipativo NOTLab trascende lo spazio fisico e diventa contenitore umano di conoscenze e competenze. I veri soggetti del network sono le persone, custodi di senso, tradizione e innovazione; intese come portatrici di conoscenza tacita o immateriale. La rete, i servizi offerti, i materiali e gli strumenti saranno veicolati mediante una piattaforma digitale, essa si esplica attraverso un modello collaborativo interdisciplinare nel quale ciascun membro è fortemente coinvolto, contribuendo all'autogenerazione e all'aggiornamento continuo della stessa. Grazie al modello NOTLAB si crea una rete territoriale locale strutturata e attiva: un "sistema complesso" - come verrebbe definito in matematica o fisica - il cui comportamento non può essere compreso a partire da quello dei singoli elementi che lo compongono in quanto prioritaria è l'interazione che i singoli elementi hanno tra di loro (Gandolfi, 1999): un comportamento globale "diverso". In ugual modo, la connessione tra i diversi stakeholders territoriali potrà generare componenti diverse come: maggiore affidabilità, ampio raggio di azione ed intervento, maggiori canali di diffusione, forte impatto sociale, stabilità economica più duratura e tanto altro che forse nemmeno è possibile ipotizzare.

Per i futuri follow-up il gruppo di ricerca NOTLab sta sviluppando l'idea di creare un modello che, ispirandosi a quello precedentemente descritto attivo sul territorio toscano, possa estenderlo in ogni regione a livello nazionale creando una rete di hub strategici in grado di dialogare tra di loro oltre che con le diverse realtà territoriali. Si crea così un sistema scalare, ma caratterizzato da legami forti anche con i nodi più "periferici" (Granovetter, 1973). L'organizzazione di questi livelli di relazione H2H (hub to hub) e H2S (hub to stakeholders) costituisce un insieme di sistemi, formato da una serie di sottosistemi ad esso interconnessi, organizzati e moderati da relazioni complesse che dal micro (regioni) passano poi al macro (Italia) e viceversa, dando vita ad un ecosistema che Bauman definisce G-Local (Bauman, 2005). Nella definizione di Bauman infatti questo modello permette di garantire il controllo del valore aggiunto, in quanto le attività economiche risultano attratte non soltanto dalla convenienza economica a produrre ma anche dalla presenza di un ambiente favorevole all'im-



presa, fatto di competenze, servizi e persone. Concludendo dunque, macro obiettivo di tale operazione è quello di mostrare con chiarezza che il fondamento della società in ogni epoca è identificabile nella comunità locale, dall'interazione degli individui, organizzati in gruppi sempre più allargati, presenti su un territorio e del quale sono la principale linfa vitale.

BIBLIOGRAFIA

Aime, M. (2019), Comunità, Il Mulino, Bologna.

Bauman, Z. (2003), Modernità liquida, Laterza, Rome-Bari.

Bauman, Z. (2005), Globalizzazione e glocalizzazione, Armando Editore, Roma.

Bonomi, A., & Masiero, R. (2014), Dalla smart city alla smart land, Marsilio Editori spa., Venice.

Castells, M. (2000), The rise of the network society, Blackwell, Oxford, MA.

Cerruti, M. (2018), Il tempo della complessità, Raffaello Cortina Editore, Milano.

Chiarvesio, M. & Micelli, S. (2006), "Tecnologie di rete e innovazione nei distretti industriali", in Nord Est 2006 - Rapporto sulla società e l'economia, Marsilio, Venezia, pp. 137-146.

de Panizza, A. (2021), Rapporto sulle imprese 2021 - Struttura, comportamenti e performance dal censimento permanente, ISTAT, Streetlib, Milano.

Gandolfi, A. (1999), Formicai, imperi, cervelli, Bollati Boringhieri, Edizioni Casagrande, Torino.

Granovetter, M. S. (1973), The Strength of Weak Ties, American Journal of Sociology, Vol. 78, No. 6, pp. 1360-1380, The University of Chicago Press

Quaderno Criapi, (2007), Innovazione, distretti industriali e filiere globali: il caso Veneto, Università di Padova e Venezia.

Rizzo, F. (2009), Strategie di co-design. Teorie, metodi e strumenti per progettare con gli utenti, Franco Angeli, Milano.

Rapporto Regionale PMI 2022, curato dall'Area Coesione Territoriale e Infrastrutture di Confindustria e da Cerved. <https://www.confindustria.it/wcm/connect/13ac181a-7800-4e1e-9ec9-7711dac73afc/Rapporto+Regionale+PMI+2022.pdf?MOD=AJPERES&CACHEID=ROOTWORKSPACE-13ac181a-7800-4e1e-9ec9-7711dac73afc-od1Gz4G> [visualizzato in data: 22 giugno 2023]





SEZIONE MULTIMEDIALE

Narrazioni multimediali per il design

Multimedia storytelling for design

Giulia Panadisi¹
Ivo Spitilli²

Lo strumento del video per la comunicazione della ricerca in design

L'edizione della conferenza annuale SID a Pescara ha visto per la prima volta l'utilizzo del video come strumento supplementare per la comunicazione dei progetti relativi alla sezione idee di ricerca.

Ai partecipanti è stato chiesto di produrre, oltre al paper e alla presentazione, come sempre è accaduto nelle precedenti edizioni, un artefatto multimediale con l'obiettivo di arricchire le esposizioni e fornire la possibilità di restituire la dinamicità di nuove idee di ricerca attraverso l'utilizzo di immagini in movimento.

Sono stati consegnati 23 video nelle tre sezioni relative alle idee di ricerca, 10 nella sezione contesti, 7 nella sezione discipline e 5 nella sezione persone; i contributi differiscono tra loro per linguaggi visivi utilizzati, stile e tecniche di produzione.

L'utilizzo del video come strumento di narrazione a supporto della ricerca in design può rappresentare un'opportunità per i ricercatori di ampliare le modalità di espressione e comunicazione dei propri progetti. In questa riflessione, verranno analizzati i vantaggi e le sfide dell'impiego del video nella ricerca in design, sottolineando come questo strumento possa arricchire la comprensione e la diffusione delle conoscenze progettuali, sebbene con possibili criticità da tenere in considerazione per il futuro.

L'impiego del linguaggio multimediale con lo scopo di documentare e comunicare i risultati di un progetto o di una ricerca non è nuovo, che si tratti di documentazione registrata, inserti grafici animati all'interno

¹Dipartimento di Architettura,
Università degli Studi "Gabriele
D'Annunzio", Viale Pindaro 42, Pescara.
ORCID: 0000-0002-5862-1104.
giulia.panadisi@unich.it.

²Dipartimento di Architettura,
Università degli Studi "Gabriele
D'Annunzio", Viale Pindaro 42, Pescara.
ivo.spitilli@unich.it.



di immagini o reperti fotografici o di animazioni interamente digitali, esempi di artefatti video realizzati con questo fine risalgono agli inizi del secolo scorso (Roe, 2013, Ceccarelli, 2014, Maselli & Panadisi, 2023). Si pensi ad esempio che nel 1963 un giovane ricercatore della Bell Labs, Edward Zajac, presentò i risultati di una sua ricerca sul comportamento dinamico di un satellite attorno al sole attraverso una simulazione animata, realizzando il primo artefatto di animazione interamente prodotto con un computer (Maselli & Panadisi, 2023). A questo primo fondamentale tentativo è seguito un filone di sperimentazione che ha investito principalmente il campo delle discipline scientifiche che, a partire dalla medicina, spesso fanno un largo utilizzo del video per spiegare processi, esperimenti e risultati che sarebbe difficile narrare attraverso il solo utilizzo del testo. Ad esempio, nella biologia molecolare o nella fisica, è possibile mostrare, spesso attraverso l'utilizzo dell'animazione 3D, strutture molecolari e simulazioni di fenomeni fisici che grazie a questo tipo di comunicazione diventano chiari e accessibili ad un segmento di pubblico più ampio.

Per le sue caratteristiche intrinseche il prodotto multimediale è uno strumento molto efficiente, in grado di restituire da una prospettiva multidimensionale tutti i diversi livelli di complessità di una ricerca. Attraverso l'utilizzo di immagini in movimento, che siano esse realmente registrate o simulate attraverso dei software, infografiche, testi, suoni e musica, il ricercatore ha la possibilità di rendere la complessità del suo progetto attraverso una narrazione multiforme e calibrata nel determinato arco di tempo di durata del video.

Nell'ambito specifico della ricerca in design è evidente che le caratteristiche sopra elencate possono risultare particolarmente utili e strumentali all'illustrazione di un progetto ampio e articolato: la documentazione visiva può mostrare in maniera semplice ed immediata non solo il risultato finale ma anche le fasi intermedie, i tentativi e gli eventuali errori incontrati nel percorso di ricerca, evidenziando le decisioni critiche in ogni fase del lavoro.

La narrazione multimediale, sola o in aggiunta ad una presentazione statica, come è avvenuto nel caso della conferenza che si è tenuta a Pescara, è in grado di rendere il processo di ricerca più trasparente e accessibile permettendo all'osservatore di comprendere meglio il progetto e avere una visione complessiva sul tema più nitida.

Le narrazioni multimediali

Nelle tre categorie - Contesti, Discipline e Persone – sono state dunque condivise creazioni multimediali originali che, utilizzando diverse tecniche e strategie cinematografiche, hanno avuto l'obiettivo di catturare l'attenzione e trasmettere il messaggio innovativo della ricerca. La durata media di 1 minuto e 30 secondi ha imposto



un ritmo dinamico alle presentazioni, spingendo i ricercatori a sintetizzare le loro idee in modo efficace. Le tecniche utilizzate hanno spaziato dall'approccio emozionale, capace di suscitare empatia nell'osservatore, al montaggio di clip autoprodotte o di scene teatrali e film acclamati, che ha permesso di inserire i progetti in un contesto più ampio e che rappresentavano al meglio i contenuti della ricerca. Slide animate con scritte e grafiche hanno fornito una struttura chiara e ordinata alle informazioni, mentre slideshow di foto realizzate in studio o durante le fasi di progettazione del progetto proposto hanno fornito un'impronta personale e autentica alla presentazione. Le animazioni tridimensionali hanno invece permesso di dare vita a idee complesse e astratte, mentre i video-storie e le interviste a responsabili dei progetti o personalità influenti hanno conferito autorevolezza e credibilità alle proposte oltre che permettere di raccontarne la complessità attraverso la propria voce.

Nella sezione relativa alle idee di ricerca per i Contesti, i partecipanti hanno esplorato soluzioni innovative per affrontare sfide sociali ed ambientali, presentando progetti che spaziano dalla riqualificazione urbana alla tutela delle risorse naturali oltre che rappresentare gli scenari futuri. I video di questa categoria hanno spesso utilizzato un approccio emozionale, mostrando gli effetti concreti che i progetti possono avere sulla vita delle persone. Inoltre è stata sperimentata anche la tecnica dello storytelling e del voice over su clip video al fine di creare un legame emotivo persistente durante la visione, rendendo il filmato più coinvolgente e originale. I video della categoria Discipline si sono spesso avvalsi di interviste al ricercatore nel video con l'obiettivo di restituire un volto umano alla ricerca e comunicarla ad un pubblico più ampio, promuovendo, altresì, il dialogo e la discussione. Infine, la categoria Persone ha dato voce a storie individuali e collettive, presentando progetti di inclusione sociale, empowerment e valorizzazione delle diversità. I video di questa categoria hanno spesso utilizzato interviste e video-storie per raccontare il vissuto di persone reali e l'impatto positivo dei progetti sulle loro vite e montaggi emozionali di video clip supportati da grafiche animate e da testi che scorrono e si trasformano in dissolvenza.

I video presentati nella conferenza SID a Pescara hanno dimostrato, la possibilità di comunicare e rappresentare idee complesse in modo interessante, innovativo ed efficace, offrendo spunti di riflessione e stimolando il dibattito su temi di grande attualità.

Nonostante i numerosi vantaggi, l'utilizzo del video nella ricerca in design presenta anche alcune sfide. La produzione di video di alta qualità richiede competenze tecniche specifiche e risorse adeguate, che non sempre sono disponibili per tutti i ricercatori. Inoltre, la narrazione video può talvolta semplificare eccessivamente i concetti complessi, rischiando di distorcere la realtà del progetto di design.



Tuttavia, questo evento, dimostra come, in un mondo dominato dalla comunicazione visiva, il video rappresenta un potente strumento in grado di restituire gli esiti di un progetto e capace di comunicare idee complesse attraverso un linguaggio universale e immediato che abbatte le barriere linguistiche e culturali. Nel contesto della ricerca, questo assume un ruolo ancora più prezioso, permettendo di valorizzare il lavoro svolto e di trasmetterne l'impatto e il significato a un'audience più ampia.

ATTRIBUZIONE DEI PARAGRAFI

Questo articolo è il risultato di un processo congiunto di discussione ed elaborazione, ma la paternità dei paragrafi deve essere attribuita come segue: Giulia Panadisi: Lo strumento del video per la comunicazione della ricerca in design. Ivo Spitilli: Le narrazioni multimediali.

BIBLIOGRAFIA

*Ceccarelli, Nicolò. 2014. "Let's Get Abstract! The Language of Animation in Documentary Films between Information and Narrative." In *IP Informanimation 2012 Research, Education and Design Experiences*, edited by Carlo Turri Nicolò Ceccarelli, 119–39. Milano: FrancoAngeli.*

*Maselli, Vincenzo; Panadisi, Giulia. 2023. *Design moving images. Tecniche, tecnologie, processi e pratiche nel motion design*. Roma: Bordeaux.*

*Roe, Annabelle Honnes. 2013. *Animated Documentary*. London, England: Palgrave Macmillan UK.*



IDEE DI RICERCA
DESIGN DIVERSITÀ PERSONE

**Future Wireframes. Visioni
condivise attraverso lo
Speculative Design**

<https://youtu.be/3ge5rFfoGY4>



**Progettare l'interattività.
Design partecipativo per il
benessere psico-sociale negli
spazi urbani quotidiani**

<https://youtu.be/CpcC4zWQqaE>



IDEE DI RICERCA

DESIGN DIVERSITÀ PERSONE

La città Queer. Come il design può intervenire nella progettazione di spazi pubblici queer attraverso pratiche partecipative e di innovazione sociale

https://youtu.be/5Jvb_mU6Pdc



La città Queer

Digital Custom Design. Il design digitale al servizio della diversità umana e sociale

https://youtu.be/MyhxoSLWy_E



Digital Custom Design. Il design digitale al servizio della diversità umana e sociale



IDEE DI RICERCA

DESIGN DIVERSITÀ PERSONE

Dalla cura del sé alla cura del pianeta. Processi multidisciplinari per un design somaestetico e rigenerativo

<https://youtu.be/gPNW2VxBW6g>



Disability led design. Un cambiamento di paradigma nel campo della progettazione protesica. Trasferire il potere progettuale per valorizzare l'individualità delle persone con disabilità attraverso il design di protesi

<https://youtu.be/OQFda5Fa30M>



IDEE DI RICERCA

DESIGN DIVERSITÀ PERSONE

Basic [Gender] Design. Modelli e format di insegnamento al design, inclusivi e non normativi, per la preservazione e valorizzazione delle unicità

<https://youtu.be/CLs7BICfoGY>



IDEE DI RICERCA

DESIGN DIVERSITÀ CONTESTI

Design per e con i sistemi territoriali. Nuove strategie di networking e sharing del sapere

https://youtu.be/zoNu_1DWKJ8



IDEE DI RICERCA

DESIGN DIVERSITÀ CONTESTI

Il rituale come strumento di ricerca progettuale per esplorare la dimensione culturale e simbolica dell'entomofagia

<https://youtu.be/yEliV9K1KSk>



Il rituale come strumento di ricerca progettuale

Design per l'interazione tra uomo e natura. Strategie per la connessione tra sistemi naturali e artificiali attraverso il rewilding e la sensoristica IoT

<https://youtu.be/X67R5RbCzRk>



Design per l'interazione tra uomo e natura



IDEE DI RICERCA

DESIGN DIVERSITÀ CONTESTI

CHOURMO. Il ruolo del design strategico per la rivitalizzazione delle Aree Interne italiane attraverso un progetto di valorizzazione territoriale delle zone di "Cintura"

<https://youtu.be/9kShRys0F3Y>



Valorizzazione dei rifiuti tessili attraverso il design circolare. Sperimentazione di pratiche di riciclo per altre possibilità applicative

<https://youtu.be/F9xu-KOdM7k>



IDEE DI RICERCA

DESIGN DIVERSITÀ CONTESTI

Nuovi contesti lavorativi digitali per favorire la rivitalizzazione dei borghi d'Italia. Il Design come strumento per l'implementazione dell'innovazione sociale

https://youtu.be/k6_gthh2Qj0



Nuovi contesti lavorativi digitali per favorire la rivitalizzazione dei borghi d'Italia

Interventi progettuali discreti in spazi museali. Utilizzo di tecnologie digitali per la fruizione di esperienze interattive naturali

https://youtu.be/6udJPo_TraY



Interventi progettuali discreti in spazi museali



IDEE DI RICERCA

DESIGN DIVERSITÀ CONTESTI

Design per la riconnessione con la natura. La luce nelle coltivazioni idroponiche indoor

<https://youtu.be/yz9dZl9T558>



Forme di comunicazione per una narrazione inclusiva dei territori attraverso metodologie di Co-design

https://youtu.be/wGsOTR9t_xs



IDEE DI RICERCA

DESIGN DIVERSITÀ CONTESTI

Design per il territorio materiale e immateriale. La diversità dei settori produttivi del Made in Italy come modello di filiera co-partecipata

<https://youtu.be/CDwKnSI7swc>



Il design come forma di dialogo tra produzione, carcere e società. Il caso studio Officine27

https://youtu.be/SG_aPFGarDk



IDEE DI RICERCA
DESIGN DIVERSITÀ CONTESTI

**Peculiarità industriali: persone,
tecnologie e contesti**

<https://youtu.be/PzcNiyKb5hQ>



**Distretti conciari. Nuove pratiche
e territori del progetto di moda
Made in Italy**

<https://youtu.be/IAMpueMwvac>



IDEE DI RICERCA
DESIGN DIVERSITÀ CONTESTI

**Paesaggi della moda sostenibile.
La dimensione progettuale
incontra persone, luoghi e culture**

<https://youtu.be/6BdcW-0sbU4>



**Integrare tecnologie e
apprendimento esperienziale
nel design degli spazi di lavoro.
Un approccio per lo sviluppo
di competenze strategiche in
contesti di lavoro ibrido.**

https://youtu.be/L_XVmRFIKTg



IDEE DI RICERCA

DESIGN DIVERSITÀ CONTESTI

**Oceano, distanze da accorciare
con riti di comunità**

<https://youtu.be/g75yeLgP-1/>



XYZ. Nuove generazioni e stereotipi di genere

**XYZ. Nuove generazioni e
stereotipi di genere**

<https://youtu.be/IG05eII3J94>



IDEE DI RICERCA
DESIGN DIVERSITÀ DISCIPLINE

**Tendenza dissidente. Sulla
pratica del designer di moda
Massimo Osti**

<https://youtu.be/YIgLPCVOIc>



**Cyborg Fashion. Progettare la
moda con l'Intelligenza Artificiale**

<https://youtu.be/vqw8GKWIQBw>



IDEE DI RICERCA

DESIGN DIVERSITÀ DISCIPLINE

Strumenti e metodi per progettare servizi pubblici digitali equi e sostenibili. Verso un approccio More-Than-Human Centered

<https://youtu.be/wbyOgvTRWhI>



Strumenti e metodi per progettare servizi pubblici digitali equi e sostenibili

Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina

<https://youtu.be/t9CkVIPUj5s>



Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina

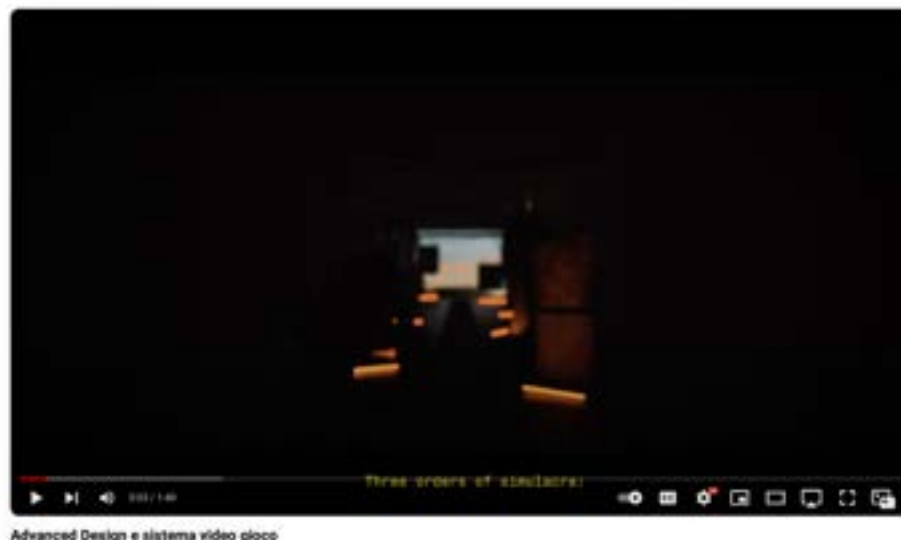


IDEE DI RICERCA

DESIGN DIVERSITÀ DISCIPLINE

Advanced design e sistema video gioco: strumento di indagine e spazio di progetto

<https://youtu.be/CmNeXKkgPs>



Verso una percezione "pseudo-aptica" dei materiali del design. Metodologia di progettazione sinestesica per la trasmissione delle qualità tattili nei media digitali.

<https://youtu.be/Nvqb6M2vMC8>



IDEE DI RICERCA

DESIGN DIVERSITÀ DISCIPLINE

Design biomimetico e design biofilico. Progettare l'incontro delle discipline bio-ispirate per riconnettere l'uomo al sistema naturale

<https://youtu.be/u1ioY5SonjU>



CONFERENZA SID. 2023

 **DESIGN**
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO



CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society