

a cura di
Laura Badalucco

FUTURO CONTINUO

Esperienze di design per la transizione ecologica e digitale

a cura di
Laura Badalucco

FUTURO CONTINUO

Esperienze di design per la transizione ecologica e digitale



Futuro Continuo

Esperienze di design per la transizione ecologica e digitale
a cura di Laura Badalucco

I edizione 2023

ISBN 979-12-5953-032-5

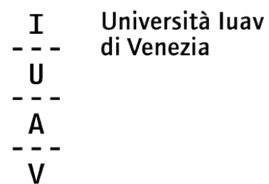
Editore

Anteferma Edizioni S.r.l.
via Asolo 12, Conegliano, TV
edizioni@anteferma.it

Copyright

Questo lavoro è distribuito sotto Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale





Università Iuav di Venezia

Dipartimento di Culture del Progetto

Corso di laurea in Disegno Industriale e Multimedia

“Per noi esiste una sola possibilità: respingere sempre e di nuovo tutto quanto può minacciare la sopravvivenza umana; contribuire a disinnescare le ‘bombe a orologeria’, cioè replicare all’incremento irresponsabile con il controllo responsabile, alla congestione con la gestione. In breve: la nostra scelta è la progettazione”

Tomás Maldonado, *La speranza progettuale*, 1970

INDICE

	Introduzione	6
	. Laura Badalucco	
DESIGN PER LA TRANSIZIONE ECOLOGICA E DIGITALE	Design, formazione e ricerca per l’economia circolare	10
	. Laura Badalucco	
	Problem setting e continuous	28
	. Luca Casarotto	
	Machine Learning e interazione: alla ricerca di nuovi equilibri	38
	. Pietro Costa	
DIALOGHI SULL’ECONOMIA CIRCOLARE	INTERVISTA Walter Stahel e la formazione alla circolarità	48
	. Rosa Chiesa	
	Quattro dialoghi su Economia Circolare e design	54
	. Laura Badalucco, Alessio Franconi	
	INTERVISTA Micellio e materiali biofabbricati: tra natura e cultura, arte e scienza	86
	. Paola Fortuna	
FUTURO CONTINUO	Le iniziative di Fututo Continuo	94
	. Laura Badalucco, Luca Casarotto, Pietro Costa	
	L’identità visiva e la comunicazione di Futuro Continuo	98
	. Petra Cristofoli Ghirardello	
	W1 Tessuti e arredi del futuro tra tecnologia e intelligenza artificiale	104
	W2 Il tempo nel design	108
	W3 Oggetti del futuro per negozi online	112
	W4 Olimpiadi 2026. Tra natura e tecnologia	116
	W5 Futuri scenari del viaggio	120
	Design Speed Date	124

THE SECOND LIFE

La Fondazione di Venezia al fianco di università e imprese **134**

. Michele Bugliesi

**The Second Life: sperimentare le seconde vite dei materiali
e comunicare la sostenibilità** **136**

. Laura Badalucco, Luca Casarotto, Pietro Costa

Lo scarto visivo **140**

. Luca Coppola, Matteo Stocco

W1 Recupero e riutilizzo in nuove configurazioni di pannelli estetici
fonoassorbenti **146**

W2 Tempi e ritmi dell'acetato: utilizzo degli sfridi derivati dalla fresa
tura dei fogli di acetato di cellulosa **150**

W3 Re-made from data: information design e social media **154**

W4 Nuovi immaginari del velluto nell'abitare **158**

W5 Artet: utilizzo di sfridi e scarti della produzione di cartoni
poliaccoppiati per bevande **162**

W6 Comfort Zine: comunicare la sostenibilità dell'azienda e dei
prodotti **166**

W7 Sostenibilità, cura e benessere **170**

CONCLUSIONI

. Laura Badalucco **176**

THE SECOND LIFE

The Second Life: sperimentare le seconde vite dei materiali e comunicare la sostenibilità

Laura Badalucco, Luca Casarotto, Pietro Costa

La complessità del contesto contemporaneo richiede una riflessione continua sugli ambiti nei quali il design possa rendere efficace il proprio pensiero e la propria azione. Questa necessità porta a valorizzare le esperienze intensive di progetto come nel caso dei workshop nei quali è possibile confrontarsi ogni anno con temi e poetiche differenti.

Nel 2020, dal confronto con la Fondazione di Venezia e con la direzione del corso di laurea in Disegno industriale e multimedia dell'Università Iuav di Venezia, sfidando le criticità del periodo nel quale la pandemia aveva scosso le dinamiche e i modi della didattica anche nelle università, è nata l'idea di concentrare l'attenzione di una nuova edizione dei tradizionali workshop di design di settembre sulle possibilità offerte dalla transizione verso un'Economia Circolare nei suoi aspetti connessi alla valorizzazione dei materiali così come degli scarti, eccedenze e sfridi derivati dalle produzioni industriali. La revisione del rapporto tra consumo delle risorse e valore economico dei prodotti e servizi, è, difatti, centrale in una nuova chiave di prefigurazione degli stessi artefatti.

Così, nell'ottica dell'ottimizzazione nell'uso delle risorse, della simbiosi industriale e del benessere complessivo, l'obiettivo del ciclo dei *Welcome Design Workshop - 2020*, intitolato *The Second Life*, è stato quello di pensare, promuovere e progettare nuovi modi per valorizzare i materiali, le tecnologie e le competenze delle aziende che si confrontano quotidianamente con i processi di valorizzazione della materia e di ottimizzazione dei processi.

Con finalità progettuali, i workshop sono stati pensati, da un lato, per dare nuova vita a sfridi, scarti, eccedenze e per sperimentare concretamente le possibilità della strategia dell'*upcycling* e, dall'altro lato, a studiare nuove modalità di comunicare l'attenzione concreta delle aziende alla sostenibilità, nei suoi aspetti relativi alla cura dell'ambiente, dei prodotti, delle persone, della salute.

Per una settimana, 15 tra designer e tutor, 7 aziende e un totale di circa 130 studenti si sono confrontati con una serie di temi che hanno permesso di inquadrare alcuni degli elementi sostanziali della transizione verso quel

modello integrato di produzione, distribuzione e consumo volto a ottenere un uso efficiente e sostenibile delle risorse e il benessere per le persone e le società come l'economia circolare richiede.

Si va dal recupero e riutilizzo degli avanzi o scarti di produzione di pannelli estetici fonoassorbenti alla sperimentazione delle potenzialità espressive degli sfridi derivati dalla fresatura dei fogli di acetato di cellulosa per la produzione di montature di occhiali, dallo studio di soluzioni che utilizzino fine-rotolo e gli avanzi della produzione di cartoni poliaccoppiati per bevande alla rivalorizzazione del velluto in ambito domestico in un periodo pandemico e post pandemico nel quale si configurano sempre più occasioni di coworking tra persone dello stesso nucleo familiare.

Parallelamente alla ricerca sui materiali, tre workshop hanno ragionato sulla corretta comunicazione visiva e multimediale degli aspetti connessi alla sostenibilità ambientale e alla circolarità: dalla comunicazione della sostenibilità dell'azienda e dei prodotti attraverso il racconto del "prendersi cura", all'utilizzo della *motion graphic* per raccontare gli elementi della sostenibilità ambientale e sociale connessi alla cura e al benessere delle persone fino alla sperimentazione delle potenzialità dell'*information design* nei social media per la presentazione di dati, immagini e parole chiave connesse ai temi dell'Economia Circolare.

In una combinazione tra distanza e presenza, sfruttando in modo propositivo e ottimizzando le possibilità offerte dagli strumenti della didattica *blended*, è stato possibile coinvolgere designer attivi sulla scena internazionale e lavorare con tutor e studenti sia da remoto sia nelle aule dei Magazzini Ligabue di Venezia.

Questa iniziativa ha offerto agli studenti un'attività intensa e concentrata nel tempo, una importante occasione di crescita derivata sia dalla collaborazione diretta con le imprese, sia dalla presenza di designer e tutor che hanno apportato una personale visione e un originale approccio al progetto.

Vogliamo ringraziare tutti coloro i quali, a diverso titolo, hanno accettato questa sfida e partecipato ai *Welcome Design Workshop 2020 - The Second Life* permettendoci di offrire una dimostrazione di quanto il design possa fare per supportare imprese e territori nel percorso verso una sempre maggiore sostenibilità e circolarità.

THE SECOND LIFE

Welcome Design Workshop 2020

21–25 settembre

Venezia, Magazzini Ligabue

Un ciclo di workshop con l'obiettivo di pensare, promuovere e progettare nuovi modi per utilizzare e dare nuova vita a sfridi, eccedenze e materiali di scarto.

progettato e organizzato da

. Università Iuav di Venezia

Laurea triennale in Disegno industriale e multimedia

a cura di

. Laura Badalucco, Luca Casarotto e Pietro Costa

promosso e sostenuto da

. Fondazione di Venezia

con il sostegno di

. Pontoglio 1883

. Twils

. Unifarco

partner tecnici

. Celenit

. Faoflex

. Maxfone

. Trevisan

con il patrocinio di

. ADI – Associazione per il disegno industriale

. AIAP – Associazione italiana design della comunicazione visiva

coordinamento organizzativo

. Sara Bertoldo e Chiara Pagani / Università Iuav di Venezia

. Daniela Fontana e Adriana Stradella / Fondazione di Venezia

progetto grafico e motion graphics

. Luca Coppola / AUT

. Matteo Stocco / Kinonauts

motion graphics, fotografie, video, social media

. Alessia Cairo

. Monica Carniel

. Luca Crosato

. Elena Miragli

. Eleonora Stavro Santarosa

. Aurora Zenere

WORKSHOP

01. Edoardo Perri / Whomade

con Michele Perissinotto per Celenit

02. Gionata Gatto

con Ilaria Fracassi per Faoflex

03. Laura Cattaneo

con Damiano Fraccaro per Maxfone

04. Sara Ricciardi

con Alessandro Zannoni per Pontoglio 1883

05. Ernesto Iadevaia / Sovrappensiero

con Elia Venturini per Trevisan

06. Cosimo Bizzarrie Matteo De Mayda

con Anna Sacconi per Twils

07. Francesco Meneghini

con Ivo Arzenton per Unifarco



gennaio 2023
Digital Team, Fano

Futuro Continuo vuole raccontare la propensione del design al confronto costante con nuovi ambiti e nuove abilità della professione e della ricerca attraverso esempi utili a proiettare più in avanti lo sguardo dei futuri progettisti. Ponendo una particolare attenzione alle trasformazioni connesse all'Economia Circolare e alla digitalizzazione, il volume presenta una serie di iniziative culturali che si sono svolte in due periodi distinti: *Futuro continuo* nel settembre 2019 e *The Second Life* nel settembre 2020.

Le iniziative hanno coinvolto designer professionisti, aziende, giovani ricercatori, assegnisti e dottorandi dell'Università Iuav di Venezia con gli studenti del corso di laurea in Disegno industriale e multimedia. L'obiettivo è stato quello di riflettere e sperimentare le potenzialità nella formazione e nella ricerca in design delle cosiddette *soft skills*, quelle abilità trasversali che sono ritenute particolarmente necessarie ai prossimi ricercatori e designer per affrontare le complesse sfide del futuro a medio e lungo termine.

16,00 €

ISBN 979-12-5953-032-5

