



a cura di Davide Crippa, Raffaella Fagnoni

Design@Work. Sources & Resources

Quaderni luav. Ricerche

a cura di Davide Crippa, Raffaella Fagnoni

Design@Work. Sources & Resources

Attraverso una selezione dei progetti realizzati all'Università luav di Venezia, il volume racconta il lavoro dei designer, una professione in continua evoluzione per rispondere ai cambiamenti del mondo. Progettare è dare forma a prodotti, servizi e artefatti capaci di influenzare i comportamenti umani. Integrando diversi saperi, il designer si concentra sulla riduzione dell'impatto ambientale, la rigenerazione degli ecosistemi e la promozione di pratiche etiche nella produzione e nel consumo.



Quaderni Iuav. Ricerche

a cura di Davide Crippa, Raffaella Fagnoni

**Design@Work.
Sources & Resources**

Quaderni luav. Ricerche *luav at Work*

Collana a cura di

Sara Marini, Massimiliano Condotta, Università luav di Venezia

Comitato scientifico

Caterina Balletti, Università luav di Venezia

Alessandra Bosco, Università luav di Venezia

Maurizio Carlin, Padiglione Venezia

Michele Casarin, Accademia di Belle Arti di Venezia

Alessandro Costa, Fondazione Venezia Capitale Mondiale della Sostenibilità

Giovanni Dell'Olivo, Fondazione di Venezia

Giovanni Marras, Università luav di Venezia

Progetto grafico

Centro Editoria Pard / Egidio Cutillo, Andrea Pastorello

Design@Work. Sources & Resources

a cura di Davide Crippa, Raffaella Fagnoni

ISBN 979-12-5953-161-2

Prima edizione: aprile 2025

Impaginazione: Matteo Campagna, Gloria D'Intino

Immagine di copertina

Alive and Kicking. 30 anni di Design luav, 2023. Ph. Luca Pilot

Anteferma Edizioni Srl, via Asolo 12, Conegliano, TV

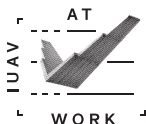
Stampa: Grafiche Antiga, Crocetta del Montello, TV

Copyright: Opera distribuita con licenza CC BY-NC-ND 4.0 internazionale

Volume edito nell'ambito della 19. Mostra Internazionale di Architettura di Venezia all'interno del progetto *luav at Work* quale estensione nel territorio cittadino del Padiglione Venezia.

Volume realizzato con i fondi relativi all'attività di collaborazione fra Fondazione luav, Università luav di Venezia, Fondazione di Venezia e Fondazione Venezia Capitale Mondiale della Sostenibilità.

Si ringraziano tutti gli autori dei testi e tutti i partecipanti ai progetti di lavoro e ricerca, il cui prezioso contributo ha reso possibile la realizzazione di questo volume.



Indice

- 8 *Introduzione*
Davide Crippa, Raffaella Fagnoni
- I. Design@Work**
- 14 *Sources & Resources. Fonti e risorse. Orizzonti, origini, scenari del lavoro dei designer*
Davide Crippa, Raffaella Fagnoni
- 18 *Alive and Kicking. 30 anni di Design luav*
Alberto Bassi, Andrea Callari, Lara Migliori, Maria Elena Passarelli, Alessia Ronco Milanaccio, Marta Vitale
- II. Fonti e risorse come esiti e prodotti del design e della ricerca**
- 28 *Quero-Vas. Itinerari attivi tra tracce di memorie*
Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco, Mario Ciaramitaro, Gabriele Toneguzzi
- 34 *Patrimonio, territorio, design. Progetti per la Rete museale della Carnia*
Emanuela Bonini Lessing, Lucilla Calogero, Francesca Castellani, Gabriele Toneguzzi
- 40 *Ricerca Wayfanding Design*
Emanuela Bonini Lessing, Daniela D'Avanzo, Monica Pastore
- 46 *Val di Seren. Esporre come narrazione di un territorio*
Alessandra Bosco, Lucilla Calogero
- 52 *Nuovo Cinema EDEN*
Davide Crippa

**II. Fonti e risorse come esiti e prodotti
del design e della ricerca**

**Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco,
Mario Ciaramitaro, Gabriele Toneguzzi**

Quero-Vas



**Quero-Vas. Itinerari attivi
tra tracce di memoria**

Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco, Mario Ciaramitaro, Gabriele Toneguzzi. *Quero Vas*, Report di ricerca, Università Iuav di Venezia, Venezia, 2024. Ph. Mario Ciaramitaro.

Il progetto di ricerca nasce dalla collaborazione con il Comune di Quero Vas che finanzia un assegno di ricerca – titolare Mario Ciaramitaro – dedicato a esplorare strategie di sviluppo socio-economico e culturale per il territorio. Il contesto di riferimento è quello delle aree interne italiane, caratterizzate da spopolamento, mancata connessione tra gli insediamenti urbani e marginalizzazione e in particolare riguarda il caso di un Comune che per adeguamento alla legislazione si è aggregato ad altre municipalità. Tale operazione ha generato la volontà di ripensamento e riorganizzazione di servizi per una cittadinanza che fatica a riconoscersi in un'unica comunità. Il patrimonio locale include elementi tangibili, come i paesaggi montani e i percorsi fluviali, e intangibili, come le tradizioni, le storie di emigrazione e la cultura della comunità. La sfida principale è superare la frammentazione esistente coinvolgendo residenti, visitatori e attori locali.

Gli obiettivi del progetto si concentrano sulla mappatura del patrimonio, l'attivazione della cittadinanza e l'elaborazione di strategie di sviluppo sostenibile per il territorio. Uno degli output di progetto è il *service blueprint* di una Civica Collezione Digitale, archivio digitale partecipativo che raccoglie la memoria collettiva attraverso strumenti multimediali, promuovendo coesione sociale e senso di appartenenza. I beneficiari sono: la governance locale, che acquisisce strumenti per la pianificazione strategica; i cittadini, che vedono riconosciuta e valorizzata la loro storia; le comunità di visitatori, escursionisti e ricercatori, che possono fruire di un patrimonio reso accessibile e narrato in modo innovativo. Il progetto si basa su un approccio interdisciplinare che combina design per il territorio, innovazione sociale e design dei servizi. La programmazione di cicli di eventi, workshop e collaborazioni con attori locali permette di strutturare un sistema di valorizzazione che si sviluppa nel tempo. L'intervento punta a ridefinire l'identità del territorio attraverso un modello di governance aperto, in cui la memoria e il paesaggio diventano strumenti di connessione tra cittadini, passato, presente e futuro.

Le risorse impiegate spaziano dall'analisi dei dati territoriali alla raccolta di testimonianze orali, dall'uso di tecnologie multimediali alla progettazione di servizi interattivi per il coinvolgimento

della cittadinanza. L'attivazione di eventi e workshop consente di testare e co-progettare le soluzioni con la governance e alcuni cittadini interessati, rendendo il processo inclusivo.

Questo approccio dimostra il potenziale contributo del design nell'ambito della valorizzazione territoriale a supporto del rafforzamento delle connessioni tra governance e cittadini per la costruzione dell'identità collettiva. Il lavoro del designer, in questo caso, si focalizza sulla progettazione di processi partecipativi e strumenti digitali che rendono accessibile e fruibile la memoria collettiva, trasformandola in un elemento attivo per la comunità. L'archivio digitale partecipativo non è solo una raccolta di contenuti, ma un dispositivo di connessione tra cittadini, governance locale e visitatori, in grado di favorire una narrazione condivisa del territorio.

Le fonti utilizzate includono ricerche storiche, studi antropologici, dati geospaziali e testimonianze della comunità, e condivisione di saperi locali. Attraverso questo modello, il progetto di ricerca dimostra come il design possa essere un motore per la valorizzazione dei territori marginali, trasformando la memoria in un elemento di coesione sociale e sviluppo sostenibile.

