



Attraverso una selezione dei progetti realizzati all'Università Iuav 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.

a cura di Davide Crippa, Raffaella Fagnoni

Design@Work. Sources & Resources



Quaderni Iuav. Ricerche

a cura di Davide Crippa, Raffaella Fagnoni

**Design@Work.
Sources & Resources**

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'Olivio, 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, Lucilla Calogero,
Francesca Castellani, Gabriele Toneguzzi**

Patrimonio, territorio, design



**Patrimonio, territorio, design.
Progetti per la Rete Museale
della Carnia**

Samuele Della Pietra, Luca Longhin, Martina Paparella, Giacomo Peterlini, Michelle Zanatta. Proposta progettuale per il Civico museo archeologico Iulium Carnicum, Laboratorio di Exhibit Design 2020-21, Università luav di Venezia, Venezia, 2022. Elaborato grafico a cura degli autori.

Le attività di ricerca, didattica e progetto sono state condotte in collaborazione con la Comunità di Montagna della Carnia per la Rete museale della Carnia. Esito di queste attività è la proficua relazione tra università e territorio che, attraverso il design, si rivela fondamentale per la valorizzazione del patrimonio museale locale.

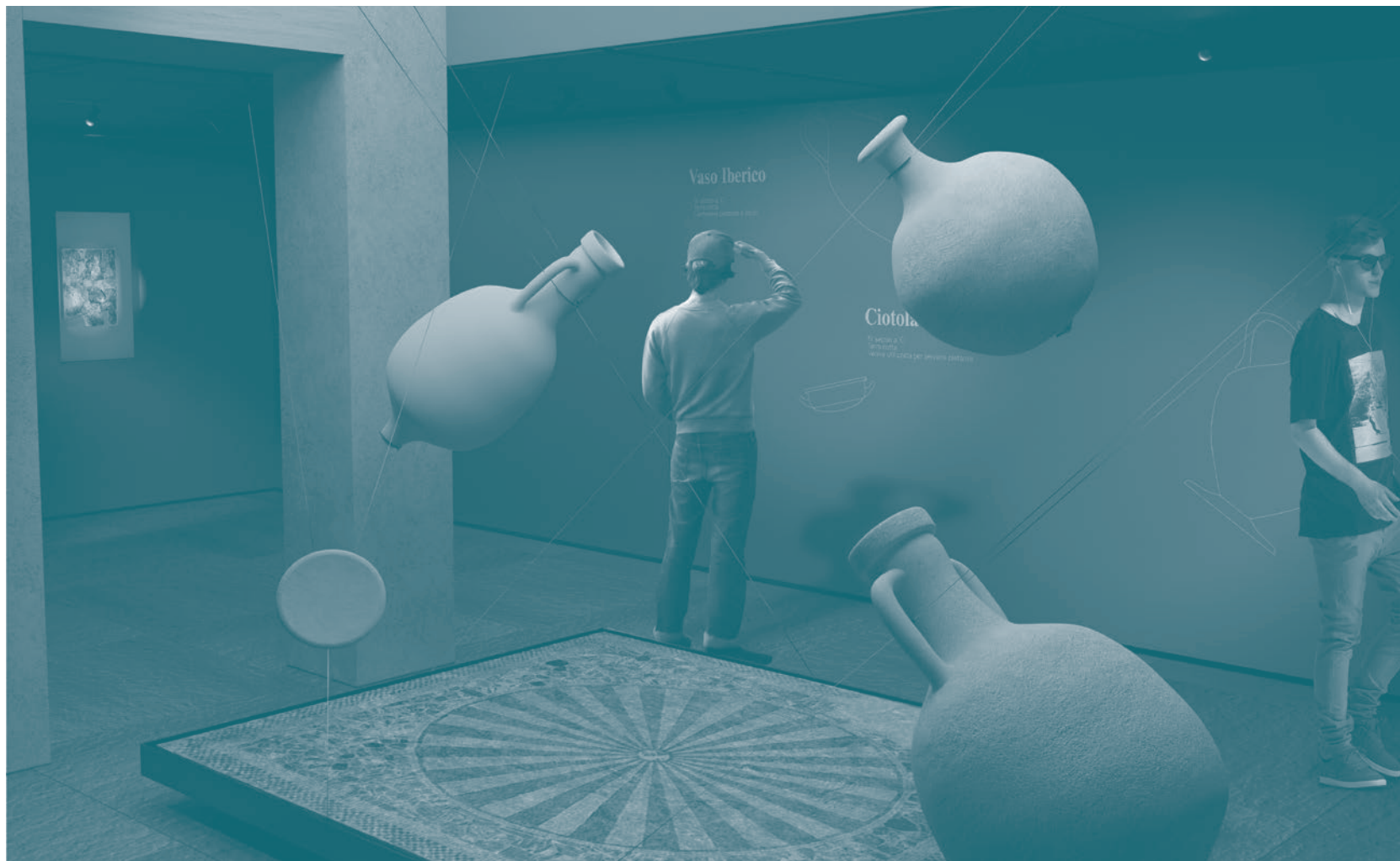
La rete CarniaMusei si distingue per un patrimonio culturale e naturale, caratterizzato da piccole realtà museali distribuite in un vasto territorio montano. Rappresenta un sistema eterogeneo di musei, esposizioni permanenti e collezioni private, integrate per promuovere l'identità culturale e il turismo sostenibile. Tra i beni emergono collezioni di grande rilevanza – gli orologi di Pesariis, le memorie della Prima Guerra Mondiale e la collezione etnografica Gortani. Ogni sito rappresenta parte della memoria storica della comunità ma soffre di limiti strutturali e scarsa visibilità, rischiando una marginalizzazione culturale. La dispersione geografica, la scarsa appetibilità digitale e le difficoltà nel coinvolgimento delle comunità pongono notevoli sfide. Inoltre, il contrasto tra innovazione tecnologica e rispetto delle tradizioni locali richiede un approccio progettuale sensibile e inclusivo.

Il progetto mira a trasformare i musei in centri culturali dinamici, integrati con i bisogni della comunità. Attraverso un approccio multidisciplinare, si punta a creare nuclei di prossimità che combinino funzioni museali, sociali e commerciali a servizio dei territori marginali. Il design si configura così come uno strumento di sostenibilità sociale, culturale e ambientale, favorendo il dialogo tra passato e presente. Le comunità locali ne beneficiano per prime, ottenendo un rinnovato senso di appartenenza e identità. Tra i risultati attesi figurano exhibit interattivi, narrazioni digitali e modelli di gestione museale innovativi. L'adozione di un concept di “museo ibrido”, che integra funzioni tradizionali con spazi per eventi comunitari, promuove una fruizione socialmente sostenibile. Questo approccio dimostra come il design possa agire da catalizzatore per il rilancio dei territori marginali, rafforzandone l'identità e rendendoli attrattivi.

L'intervento si concentra sul design di sistemi museali integrati, mettendo al centro l'interazione tra spazio, comunità e sistemi per la fruizione del patrimonio. Il designer in questo caso si misura

con un approccio che attraverso exhibit, interaction e communication design si misura con il progetto di percorsi museali e reti di prossimità che rispondano ai bisogni locali. Le risorse impiegate spaziano dalla ricerca storica documentale alla museologia, dall'antropologia al design per la rigenerazione di territori e sono finalizzate alla progettazione di spazi ibridi, in cui la funzione museale si intreccia con attività sociali e culturali. L'utilizzo di strumenti digitali, come narrazioni immersive e piattaforme interattive, permette di ampliare la fruizione dei patrimoni e il coinvolgimento delle comunità, rendendo il museo uno spazio inclusivo e partecipativo. La collaborazione con istituzioni locali e stakeholder del territorio assicura un ancoraggio alle dinamiche sociali e culturali del contesto.

In questo contesto il designer può assumere un ruolo trasversale: a partire da una concezione rinnovata del museo non opera solo come progettista di spazi espositivi, ma anche come facilitatore di processi culturali territoriali. Le fonti utilizzate comprendono archivi storici, documentazione etnografica, studi territoriali e testimonianze dirette delle comunità coinvolte. Il design si offre come strumento strategico per trasformare la rete museale in un ecosistema culturale vivo, accessibile e sostenibile.



Samuele Della Pietra, Luca Longhin, Martina Paparella, Giacomo Peterlini, Michelle Zanatta. Proposta progettuale per il Civico museo archeologico Iulium Carnicum, Laboratorio di Exhibit Design 2020-21, Università Iuav di Venezia, Venezia, 2022. Elaborato grafico a cura degli autori.