

FRID

Keywords. Parole della ricerca in design

2023

Venezia, 4—5 maggio 2023

I
- -
U
- -
A
- -
V

BEMBO OFFICINA EDITORIALE

Bembo Officina Editoriale

Comitato di direzione | Scientific board

Maria Chiara Tosi (Presidente)

Pippo Ciorra; Raffaella Fagnoni; Fulvio Lenzo;

Anna Marson; Luca Monica; Fabio Peron;

Salvatore Russo; Angela Vettese

Direttore editoriale | Managing editor

Raimonda Riccini

Coordinamento redazionale | Editorial coordination

Rosa Chiesa

Maddalena Dalla Mura

Redazione | Editorial board

Matteo Basso; Marco Capponi; Andrea Iorio;

Olimpia Mazzarella; Michela Pace; Claudia

Pirina; Francesco Zucconi

Segreteria di redazione e revisione editoriale |

Editorial Office

Stefania D'Eri

Anna Ghiraldini

Art direction

Luciano Perondi

Progetto grafico | Editorial design

Emilio Patuzzo; Federico Santarini; Vittoria

Viale

Web design

Giovanni Borgia

Automazione processi di impaginazione |

Layout automation

Roberto Arista; Giampiero Dalai; Federico

Santarini

Coordinamento IT | IT Coordination

Simone Spagnol

Collana | Series

Principia

2025, Venezia

ISBN: 9791257250027

DOI: 10.25432/9791257250027

Convegno promosso da

Ambito di Scienze del Design

Scuola di Dottorato Iuav

Venezia, 4–5 maggio 2023

Comitato scientifico e coordinamento generale

Fiorella Bulegato, Raffaella Fagnoni, Gabriele

Monti, Raimonda Riccini

Atti a cura di

Pierfrancesco Califano, Elena Cavallin, Enrica

Cunico, Giovanna Nichilò

I paper presentati al convegno e qui di seguito pubblicati sono esito di una selezione, secondo procedura blind review, sulla base delle proposte presentate alla call for papers destinata ai dottorandi e ai giovani dottori italiani nell'ambito del design.

Tutti i saggi sono pubblicati con la licenza Attribuzione – Non commerciale – Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-SA 4.0). Le figure a supporto dei saggi presenti in questo libro rispondono alla pratica del fair use (copyright act 17 USC 107 e art 70 della legge n. 633/1941) essendo finalizzate al commento storico critico e all'insegnamento.

All the essays are released with license Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0). The figures supporting the essays in this book respond to the practice of fair use (copyright act 17 USC 107 e art 70 of law n. 633/1941) being aimed at critical historical commentary and teaching.

I
- -
U
- -
A
- -
V

FRID

Keywords. Parole della ricerca in design

2023

I
- - -
U
- - -
A
- - -
V

BEMBO OFFICINA EDITORIALE

SOMMARIO

- 18 SALUTI
Benno Albrecht (Rettore Università Iuav di Venezia)
- 22 PAROLE E LORO SIGNIFICATI PER LA RICERCA
Maria Chiara Tosi (Direttrice della Scuola di Dottorato Iuav)
- 30 RICERCA IN FORMA DI PAROLA
Fiorella Bulegato, Raffaella Fagnoni, Gabriele Monti, Raimonda Riccini (Università Iuav di Venezia)
- 38 Cooperazione. La parola chiave di Frid 2023
Pierfrancesco Califano, Elena Cavallin, Enrica Cunico (Università Iuav di Venezia), *Giovanna Nichilò* (Università degli Studi di Napoli Federico II)
- 54 DESIGN. CHI HA PAURA DELL'IDENTITÀ?
Raimonda Riccini (Università Iuav di Venezia)
- 77 **1. RIPARTIRE DALLE COMUNITÀ. PAROLE
TRANSDISCIPLINARI**
Emanuela Bonini Lessing (Università Iuav di Venezia), *Silvia Pericu* (Università di Genova)

- 88 Policy design. Per una disambiguazione necessaria
Giorgia Curtabbi (Politecnico di Torino)
- 112 Wayfinding. Verso una narrazione delle identità del luogo
Daniela D'Avanzo (Politecnico di Milano)
- 130 Etnografia. Ambiguità e possibilità per il design
Nicolò Di Prima (Politecnico di Torino)
- 150 Sovranità. Comprendere il legame tra ecologia, territorio e collettività
Eugenia Morpurgo, Carlotta Giordani (Università Iuav di Venezia)
- 170 Rigenerazione. Visual Design per la riappropriazione della città
Anna Turco (Sapienza Università di Roma)
- 189 2. ESTENDERE LA CULTURA**
Alessandra Bosco, Saul Marcadent (Università Iuav di Venezia)
- 198 Multisensoriale. Il design multisensoriale nella dimensione phygital
Camelia Chivăran (Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli)
- 218 Archivio di moda. Immaginare gli archivi nel lavoro del fashion designer
Dylan Colussi (Università Iuav di Venezia)

- 236 **Phygital Museum. Scenari per il museo e cultura nell'era digitale**
Daniela Dispoto (Sapienza Università di Roma)
- 256 **Eredità. Mappature fenomenologiche per una ricostruzione storico-critica del rapporto fra Design e Cultural Heritage**
Tania Leone (Politecnico di Bari)
- 274 **Conoscenza. Design, ricerca e tecnologie per la narrazione dei processi conoscitivi in archeologia**
Maria Laura Nappi (Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli)
- 294 **Merchandising. Una parola in cerca di identità**
Monica Oddone (Politecnico di Torino)
- 315 3. VALORIZZARE GLI SCARTI**
Chiara Olivastri (Università di Genova), *Davide Crippa* (Università Iuav di Venezia)
- 324 **Ristorazione sostenibile. Fare ricerca in design (sistemico) per la ristorazione**
Chiara Battistoni (Università Iuav di Venezia)
- 344 **Assistenza sanitaria sostenibile. Nuovi scenari per generare un'assistenza sanitaria sostenibile nei reparti di Neonatologia**
Gabriele Maria Cito (Sapienza Università di Roma)

- 362 Neomateria. Oggetto di un rinnovato dialogo con il ruolo culturale delle risorse materiali
Michele De Chirico (Università Iuav di Venezia)
- 386 Design circolare. Il passaggio da una visione a ciclo di vita ad una sistemica del prodotto
Alessandro Di Stefano (Università di Camerino)
- 405 4. OSSERVAZIONI, PERSUASIONI E INCERTEZZE PER FONDARE NUOVI APPROCCI CRITICI INTORNO ALLA RICERCA IN DESIGN**
Rosa Chiesa (Università Iuav di Venezia), *Vincenzo Cristallo* (Politecnico di Bari)
- 414 Metodo. A cosa serve una metodologia per il design?
Pierfrancesco Califano (Università Iuav di Venezia)
- 432 Ibrido. Design Research per Human Augmentation
Camilla Gironi (Sapienza Università di Roma)
- 448 Cartografia. Politiche della rappresentazione e della conoscenza scientifica nei discorsi del design
Fabiana Marotta (Università degli Studi di Napoli Federico II)
- 468 Rituale. Strumento di indagine e di co-design di artefatti per la rigenerazione di comunità
Omar Tonella (Università Degli Studi di Genova)

**487 5. CONNETTERE I SAPERI. UN CONFRONTO TRA
RICERCHE DI ULTIMA GENERAZIONE**

Massimiliano Ciammaichella (Università Iuav di Venezia),
Luca Guerrini (Politecnico di Milano)

500 Entanglement. Trasformazioni nelle pratiche del design
Annarita Bianco (Università degli Studi della Campania
Luigi Vanvitelli)

520 More-than-human centered design. Il dominio
interdisciplinare nella ricerca in design
Isabella Nevoso, Francesco Burlando (Università di Genova)

536 Biomimetico. Analisi e riflessioni sulla necessità di un
vocabolario condiviso nella ricerca e nella pratica Biomimetica
in Italia
Giovanni Inglese (Sapienza Università di Roma)

556 Interconnessione aumentata. Design e neuro ergonomia nel
settore manifatturiero
Ilaria Lombardi (Università degli Studi della Campania Luigi
Vanvitelli)

577 6. INNESCARE SIMBIOSI

Luca Casarotto (Università Iuav di Venezia), *Silvia Gasparotto*
(Università degli Studi della Repubblica di San Marino)

586 Riconversione industriale. Design e industria per la
valorizzazione del patrimonio produttivo locale
Eva Vanessa Bruno (Politecnico di Torino)

- 606 Retail Experience Design. Cambiamenti nella progettazione dell'esperienza di consumo della moda tra opportunità fisiche e digitali
Mariagiovanna Di Iorio (Politecnico di Milano)
- 624 Phygital. Prospettive tra physical e digital per il settore tessile
Leonardo Giliberti (Università degli Studi di Firenze)
- 642 Sistema cyber-fisico. Nuovi scenari di progettazione per l'industria tra dimensioni fisiche e digitali
Sara Muscolo (Sapienza Università di Roma)
- 658 Cyber-Esperienza. Estendere la progettazione dell'esperienza d'acquisto per l'industria della moda
Marina Ricci (Politecnico di Bari)
- 681 7. DESIGN CENTRATO... SULLE PECULIARITÀ**
Gianni Sinni (Università Iuav di Venezia), *Davide Turrini*
(Università degli Studi di Ferrara)
- 688 Inclusive personas. Modalità di interazione multimodali alla base di un tool progettuale per l'empatia
Federica Delprino (Università degli Studi di Genova)
- 708 Design da. I vantaggi del Disability led Design come progettazione guidata dall'utente
Paride Duello (Sapienza Università di Roma)

728 Sicurezza. Il concetto di sicurezza nel design di arredi salvavita in caso di sisma

Daniele Galloppo (Università degli Studi di Camerino)

748 Gender(less). Progetto e stereotipi di genere

Sara Iebolo (Università di Genova)

764 Coevoluzione. Oltre il dualismo Natura-Artificio e verso un approccio non antropocentrico all'interazione

Annapaola Vacanti (Università Iuav di Venezia)

781 8. RIPENSARE GLI STRUMENTI

Pietro Nunziante (Università degli Studi di Napoli Federico II), *Francesco Bergamo* (Università Iuav di Venezia)

790 Complessità. Il ruolo dell'interazione tra designer e AI nel processo progettuale

Elena Cavallin (Università Iuav di Venezia)

810 Pratiche interdisciplinari. Le forme aperte del design nel pensiero interdisciplinare

Elena Cioffi (Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli)

830 Reflective practice. La pratica riflessiva come nodo della collaborazione tra comunità accademica e professionisti delle organizzazioni museali

Federica Rubino (Politecnico di Milano)

850 Strumento. Cortocircuiti linguistici dentro e fuori la disciplina
Giovanna Tagliasco (Università di Genova)

868 A PROPOSITO DI PAROLE, RICERCA E PROGETTO. UNA
RIFLESSIONE INDISCIPLINATA
Alessandro Tollari (Università Iuav di Venezia)

2 ESTENDERE LA CULTURA

*ALESSANDRA BOSCO, SAUL MARCADENT (UNIVERSITÀ IUAV
DI VENEZIA)*

Riflettere sulla ricerca in design in relazione al titolo del panel, *Estendere la cultura*, ha condotto dottorandi e dottori di ricerca ad assumere un atteggiamento di osservazione profonda, accanto a un approccio progettuale proattivo volto a interrogare le connessioni tra design e cultura e più specificamente tra la ricerca in design e la trasmissione della cultura.

Per affrontare con la corretta postura l'argomento si è svolta una prima ricognizione sul processo di apertura e di inclusione che riguarda i beni appartenenti al patrimonio culturale, anche in termini legislativi. Nel 2004, il Codice dei beni culturali e del paesaggio del Ministero per i beni e le attività culturali – recependo quanto riportato nella Convenzione per la salvaguardia del Patrimonio Culturale Immateriale, adottata dall'Unesco nel 2003 – estende il concetto di patrimonio a tutte le tipologie di beni e artefatti materiali e

immateriali, tangibili e intangibili, in grado di testimoniare una civiltà. Tale processo di apertura e di estensione è affrontato, nel panel, da Tania Leone (Politecnico di Bari) che mette al centro del processo di valorizzazione dei beni culturali il termine *eredità*. Con riferimento alla Convenzione di Faro, adottata dal Comitato dei Ministri del Consiglio d'Europa nel 2005, Leone utilizza il termine "eredità culturale" nella sua dimensione comunitaria, sollecitando e sostenendo la partecipazione individuale e collettiva dei cittadini nell'individuazione di sistemi di valorizzazione in grado di interpretare il bene culturale come vivo e in continua trasformazione. All'identità plurale dell'eredità di un patrimonio culturale e territoriale e alla sua valorizzazione a partire da tracce di memoria in cui la comunità locale si riconosce, fa riferimento anche la risignificazione della parola *merchandising* sviluppata da Monica Oddone (Politecnico di Torino). La dimensione temporale di eredità materiale e immateriale trova un ulteriore e specifico campo di applicazione nella ricerca di Dylan Colussi (Università Iuav di Venezia), volta a indagare l'*archivio di moda* come luogo dinamico e generativo che, attraverso lo sguardo del direttore creativo di un brand, è inteso come un dispositivo capace di comprendere la narrazione originaria per innescare nuove ricerche (Palermi, Chiuri, 2021). Un transfer dall'archivio di moda al museo porta a riflettere sull'espansione della narrazione ottenuta dalla sovrapposizione tra dimensione fisica e digitale: il *Phygital Museum*, organismo ibrido in cui si materializza la relazione tra beni culturali, tecnologia e innovazione è, secondo Daniela Dispoto (Sapienza Università di Roma), un campo di sperimentazione in grado di favorire il progetto di sistemi di interazione in cui allestimento e tecnologie digitali convergono nella definizione di un'esperienza del patrimonio aumentata e performativa (Lupo, 2021).

Un più ampio accesso al sistema di informazione e di conoscenza - sviluppabile in un apparato di lettura

multilivello inclusivo e personalizzabile – attribuisce all’adozione del digitale l’opportunità di introdurre e alimentare la dimensione emotiva e *multisensoriale* di nuovi modelli adattivi di fruizione del patrimonio del museo. Su queste premesse si fonda l’attività di ricerca di Camelia Chivăran (Università degli Studi della Campania “Luigi Vanvitelli”), con l’obiettivo di facilitare il trasferimento della conoscenza e di soddisfare le esigenze di un’utenza diversificata in un’ottica di inclusione cognitiva e sociale (Schnapp, 2014). Con la ricerca di Maria Laura Nappi (Università degli Studi della Campania “Luigi Vanvitelli”), la trasmissione della cultura si estende, poi, oltre il visibile, verso conoscenze connettive in archeologia. Nappi si sofferma sulla definizione di nuove forme narrative che rendono accessibile la *conoscenza* celata in un’indagine stratigrafica e di soluzioni progettuali per favorire l’interazione tra il visitatore e il processo di ricerca archeologica. L’attività tiene insieme strumenti virtuali e spazio reale di sperimentazione, dato che trova campo applicativo nel Parco Archeologico di Paestum e Velia.

Nel corso della sessione, il titolo del panel, *Estendere la cultura*, è rivisto alla luce delle presentazioni delle sei ricerche dottorali e della discussione che ne consegue. Al verbo “estendere”, comunemente inteso in relazione alle tecnologie – in particolare alle evoluzioni tecnologiche – oltre che alla disseminazione degli studi svolti all’interno e all’esterno dell’ambito accademico, si è preferito il sinonimo “espandere”, utile a focalizzare l’attenzione sulla dimensione contestuale e, allo stesso tempo, a valorizzare i processi di approfondimento tipici di una ricerca immersiva e inclusiva, aggettivi frequentemente utilizzati dai dottorandi durante la presentazione dei propri lavori. Dalla riflessione è emersa, in particolare, la dimensione relazionale del design, in quanto disciplina capace di porsi in ascolto e in costante dialogo con altri ambiti di studio. È evidenziata, inoltre, dai partecipanti, l’urgenza di risignificare o meglio riqualificare

le *keywords* scelte – eredità, merchandising, archivio di moda, Phygital Museum, multisensoriale, conoscenza – per indirizzare le proprie ricerche adottando l’attitudine all’ascolto. Le tesi presentate, oltre alla parola chiave di partenza, sono ancorate a una serie di dicotomie: tangibile-intangibile, reale-virtuale, materiale-immateriale. Si incuneano in territori di ricerca come quelli esplorati da studiosi di cultura visuale e teoriche del design come Giuliana Bruno (2016), Marieke Sonneveld (2018) e Laura Tripaldi (2020), interessate a riflettere su concetti come tattilità e materialità, intelligenza dei materiali e interfacce aptiche, e sulla superficie come luogo di relazioni, come soglia che separa il visivo dal tattile.

Nel presentare il proprio contributo, ciascun dottorando ha declinato l’espandere la cultura rispetto all’oggetto, al focus indagato, agli strumenti utilizzati nello svolgimento, alle azioni compiute, evidenziando l’output auspicato. Le tematiche oggetto di approfondimento confluiscono in riflessioni su patrimoni materiali e immateriali e nell’indagine sulle mutue relazioni tra memoria, tradizione e ritualità, tra inclusione e accessibilità o, ancora, tra appartenenza e identità. Tra gli strumenti che la ricerca in design utilizza per espandere la cultura emergono parole chiave come narrazione, interazione ed esposizione; nei campi di studio in cui è richiesta maggiore sperimentazione i concetti di partecipazione e coinvolgimento assumono un ruolo specifico, supportati da ricerche su elementi strutturali come linguaggio e lessico. Tra le azioni che compie la ricerca in design per espandere la cultura emergono attività di documentazione, divulgazione, preservazione, attivazione, interpretazione, risignificazione e condivisione. Tra gli output perseguiti dalla ricerca in design per espandere la cultura vengono individuate differenti tipologie di mappatura multilivello, prefigurazioni di sistemi di fruizione in grado di integrare in modo strategico dimensione fisica e digitale, anche aumentata, strutturazioni di differenti e inedite

relazioni e induzioni di processi di formazione volti all'aumento di conoscenza a partire da inclusione e accessibilità. Queste sopra elencate sono soltanto alcune delle parole e dei concetti chiave emersi nello svolgersi dell'attiva e partecipata sessione di lavoro, a cui, per semplificazione del processo di restituzione, è attribuito, a seconda dei casi, ruolo di oggetto, di strumento, di azione o, ancora, di risultato.

Nello scambio conclusivo, che ruota attorno alla questione "in che modo la parola chiave scelta si confronta con il rapporto tra design e cultura?" il confronto si espande attivando ulteriori riflessioni. Gabriele Monti, professore associato all'Università Iuav di Venezia, nel riportare l'attenzione sulla dimensione temporale dell'azione del design e della ricerca in design, introduce nella riflessione il termine "agency" che, nella sua dimensione processuale e relazionale, assume un ruolo centrale sia rispetto alla disciplina del design che nei confronti delle ricerche dottorali. Per esempio, la tesi di Maria Laura Nappi, con focus sulle conoscenze connettive in archeologia, riflette sullo scavo come attività non statica e in continua evoluzione. Un ulteriore e significativo contributo alla discussione arriva da Rossana Carullo, professoressa ordinaria al Politecnico di Bari, che riporta al centro il confronto sul tema dell'accessibilità della conoscenza, trasferendolo sulla disseminazione delle ricerche. Carullo evidenzia – in piena continuità con quanto emerso durante le presentazioni delle tesi dottorali – la difficoltà da parte del mondo accademico nel comunicare all'esterno e in modo accessibile la produzione riflessiva generata in ambito universitario.

Se il museo, con la nuova definizione votata nell'agosto 2022 all'interno della General assembly Icom (Icom, 2022) e con il recepimento dell'European Accessibility Act (Parlamento Europeo e Consiglio, 2019), direttiva europea alla quale i Paesi si dovranno adeguare entro il 28 giugno 2025, ha preso una chiara posizione nel perseguire

l'espansione della cultura verso condivisione e inclusione, gli studi universitari in design, considerate le attitudini della ricerca e le competenze padroneggiate, potrebbero a loro volta accettare la sfida verso il progetto di nuove forme di condivisione, in grado di accogliere diversità e multiculturalità. E comunicare l'espandersi della cultura a partire dalle proprie specificità.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Bruno, G. (2016). *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*. Johan & Levi.
- Icom - International council of museums. Italia (2022). *Approvata a Praga la nuova definizione di museo di ICOM*. Disponibile presso <https://www.icom-italia.org/definizione-di-museo-scelta-la-proposta-finale-che-sara-votata-a-praga-2> [30 luglio 2023].
- Lupo, E. (2021). *Design e innovazione del patrimonio culturale. Connessioni phygital per un patrimonio di prossimità*. *Agathón - International journal of architecture, art and design*, 10. Disponibile presso <https://doi.org/10.19229/2464-9309/10172021>.
- Palermi, V., Chiuri, M. G., (2021). *Moda, strumento di consapevolezza, arte del possibile*. In S. Gnoli (a cura di), *Ephemera. Dialoghi sulla moda (6381)*. Electa.
- Parlamento Europeo e Consiglio (2019). *Direttiva (UE) 2019/882 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 17 aprile 2019 sui requisiti di accessibilità dei prodotti e dei servizi*. Disponibile presso <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32019L0882&from=EN> [30 luglio 2023].
- Schnapp, J. T. (2014). *Knowledge Design*. Volkswagen Stiftung.
- Sonneveld, M. (2018). *Being Touched*. In F. Lomme (a cura di), *Can You Feel It? Effectuating Tactility and Print in the Contemporary (6973)*. Onomatopee.
- Tripaldi, L. (2020). *Menti parallele. Scoprire l'intelligenza dei materiali*. effequ.

Questo volume raccoglie i risultati della quinta edizione di Frid (Fare ricerca in design), il forum nazionale dei dottorati in design, organizzato dalla Scuola di Dottorato dell'Università Iuav di Venezia.

In un momento in cui la ricerca è chiamata a ripensarsi profondamente, Frid 2023 ha esplorato il potere delle parole chiave come strumenti concettuali e dispositivi critici. Oltre quaranta dottorandi e dottori di ricerca hanno messo in discussione il lessico del design contemporaneo, interrogando le trasformazioni culturali, sociali e tecnologiche che attraversano la disciplina. Il risultato è un repertorio dinamico di visioni e pratiche emergenti, dove ogni parola diventa occasione per ridefinire confini, metodi e responsabilità della ricerca.

Il volume è quindi un atlante vivo e articolato delle traiettorie contemporanee del design, dove le parole si fanno catalizzatori di riflessioni e proposte.