ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE **SID** SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN

DESIGN AND RE-SEARCH: SOURCES& RE-SOURCES

DESIGN E RICERCA: FONTI E RISORSE

4—5 luglio 2024
Università Iuav di Venezia

a cura di
Alessandra Bosco
Lucilla Calogero
Luca Casarotto
Saul Marcadent

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

Atti della Conferenza annuale
della Società Italiana di Design
Venezia, 4-5 luglio 2024
Università Iuav di Venezia

Design and Research:
Sources and Resources
Design e ricerca:
Fonti e Risorse

a cura di
Alessandra Bosco
Lucilla Calogero
Luca Casarotto
Saul Marcadent

Progetto grafico ed editoriale
Lucrezia Teghil – tolook

Identità visiva SID 2024
Gianni Sinni

Documentazione fotografica
Luca Pilot
con
Maddalena Celin
Filippo Susana
Eleonora Zambelli

Con il sostegno di
Fondazione Universitaria Iuav

Copyrights
CC BY-NC-ND 5.0 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.

Novembre 2025
Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it

ISBN 9788894338034

Indice

Benno Albrecht I
Rettore dell'Università Iuav di Venezia

Raimonda Riccini II
Presidentessa Società Italiana di Design (2021-2024)

I soci onorari SID 2024
Elda Danese per Nanni Strada V
Maurizio Rossi per Clino Trini Castelli X

Design e Ricerca: Fonti e Risorse
Il contesto e le prospettive di *Design e ricerca: Fonti e Risorse* 1
Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Luca Casarotto, Saul Marcadent

Affondi sul tema *Fonti e Risorse*
Conoscere i dati: metafore e metodi per il design 14
Paola Pierri

Individuare fonti e rigenerare risorse per la ricerca in design: sfide contemporanee 18
Priscila Lena Farias

Idee di ricerca. *Fonti e Risorse*: Orizzonti per la ricerca

● **Seminario Materiali**
Verso l'ipermateria. I materiali come risultato di una complessità intra-azioni 27
Chiara Battistoni, Carmen Rotondi

WE TASTE WATER: un dispositivo per catturare dati sulla qualità dell'acqua e aumentarne il consumo consapevole 32
Ilaria Fabbri

Ottimizzazione delle risorse nel sistema sanitario: design partecipativo per un sistema di gestione dei consumabili ospedalieri 40
Gabriele Maria Cito

***More-Than Light Design*: il progetto interspecifico della luce** 47
Giovanni Inglese

Nuovi materiali da risorse seconde: un framework per lo sviluppo e progettazione di materiali circolari 54
Noemi Emidi

● **Seminario Territori, Aziende, Gestione**
Saperi locali e fonti disconnesse: il digitale come risorsa inter-generazionale 63
Davide Paciotti, Annapaola Vacanti

Impronte: un percorso *onlife* per la valorizzazione del patrimonio storico e artigianale locale 68
Camilla Giulia Barale, Daniele Rossi, Luca Parodi, Chiara Garofalo

Pratiche culturali collaborative basate su *open data*. Eredità tecnica territoriale per un patrimonio culturale più tangibile 75
Rosa Lorusso, Arianna Mazza

"FIVE MINUTES Tool". Il ruolo del designer, tra progetto e mediazione, per potenziare la comunicazione negli ecosistemi aziendali territoriali attraverso uno strumento *open source design* 83
Bianca Chiti, Denise de Spirito

● **Seminario Innovazione sociale** 92

Designer e progettazione sociale: conoscenze, urgenze e opportunità di intervento
Martina Frausin, Luca D'Elia 97

Urban design per il benessere delle persone: analisi *field based* nella città di Genova
Boyu Chen, Federica Maria Lorusso 105

Verso una comunità di pratica: proposta di ricerca partecipata sul service design per il settore pubblico
Luca Baldini, Sonia Belhaj, Lorenzo Brunello, Aureliano Capri, Mariia Ershova, Rachele Gracci, Miriam Saviano, Efren Trevisan 114

Design per nuovi stili di mobilità attivi e sostenibili. Processo di ricerca-azione per scenari progettuali che orientino l'intenzione comportamentale verso una mobilità urbana attiva e sostenibile
Sara Viviani

● **Seminario Pedagogie** 122

Sinergie. Contaminazioni multilivello tra fonti e risorse per la pedagogia del design
Giulia Ciliberto, Ami Licaj 127

Design failure: la disseminazione del fallimento come strumento di apprendimento generativo nel design
Francesca Ambrogio, Maria Manfroni, Carmen Digiorgio Giannitto, Calogero Mattia Priola 133

Progettazione design oriented di un assistente virtuale AI per il supporto alla ricerca: condivisione della conoscenza e doppia transizione
Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini 143

Design educativo per una società sostenibile: un approccio multidisciplinare e partecipativo
Giulia Farace 150

Formazione dei designer nell'era tecnologica. Apprendimento pratico e multidisciplinare per le sfide lavorative emergenti
Enrica Cunico 157

Design per l'educazione: ricucire teorie, metodi ed esperienze per una rinnovata ricerca nel design di prodotto
Carlotta Belluzzi Mus

● **Seminario Well-being** 165

Design per la salute e il benessere. Quattro principi fondamentali
Alessia Buffagni, Silvia Imbesi 170

***Home Virtualands*. Esperienze immersive per il benessere delle persone con malattia di Parkinson**
Ester Iacono, Mattia Pistolesi 177

Dietro ogni scemo c'è un villaggio. Un percorso di co-design per la riabilitazione psichiatrica
Xavier Ferrari Tumay 184

La sessualità femminile in terza età: design di un modello inclusivo per la dignità sessuale consapevole
Lara Pulcina, Sarah jane Cipressi, Simone Giancaspero 192

Ricerca e innovazione dei linguaggi della comunicazione visiva attraverso le *brain computer interface*
Antonella Rosmino

● **Seminario Prospettive teoriche** 199

Teorie al plurale. Verso un manifesto delle fonti teoriche nel design e nella moda
Saul Marcadent, Chiara Scarpitti

204

Il Novacene come nuovo orizzonte: coesistenza tra umanità e intelligenza artificiale
Carmen Trischitta

212

Zoé-centered artificial intelligence: realtà immersive per un'empatia multispecie
Annarita Bianco, Raffaele La Marca

220

Etologia e design: intersezioni e traiettorie per possibili alleanze disciplinari
Michela Mattei

227

Osservatorio contemporaneo sulle tecnologie appropriate
Carmelo Leonardi, Eugenia Morpurgo

234

BIOFLO *Bioreceptive Florence*: un progetto per la valorizzazione del patrimonio natural-culturale della città di Firenze
Francesco Cantini

● **Seminario Design per i patrimoni** 242

Design per e con i patrimoni. La necessità di un agire plurale
Lucilla Calogero, Ivo Caruso,

247

***Digital Fashion Heritage*: modello di visualizzazione, fruizione e gestione del patrimonio tessile**
Simona Colitti, Ludovica Rosato

255

***Error 404: page not found.* Nuove prospettive per la ricerca storica nell'era delle fonti digitali, fra obsolescenza e accessibilità**
Ludovica Polo

263

Esplorare nuove fonti: il ruolo delle biblioteche professionali nel Graphic Design History
Valentina Nitti

270

Prove di dialogo tra fonti e risorse in chiave analogica e digitale: l'artigianato grafico di Araca
Alessandra Clemente

278

SID Research Award 2024

Progetti di ricerca. *Fonti e Risorse*: lo stato della ricerca

● **Tavolo Materiali** 284

L'innovazione al centro
Stefania Camplone, Davide Crippa, Sabrina Lucibello

290

Vitali ed effimere: fonti e risorse per una *moda interspecie*
Clizia Moradei

296

***Data-driven food interfaces*: esplorazioni gusto-computazionali per un consumo consapevole del cibo**
Patrizia Marti, Sebastiano Mastrodonato

305

Design di nuovi materiali realizzati attraverso processi di bio-fabbricazione indotta da microorganismi fotostatici
Natascia Biondi, Edoardo Brunelli, Francesco Cantini, Tommaso Celli, Marco Marseglia, Lorenzo Reali, Giacomo Sampietro

Design e acqua: un progetto sull'uso sostenibile della risorsa idrica nella ristorazione 315
Laura Badalucco, Chiara Battistoni

l dualismo del progetto R3Pack: nuove fonti materiche versus l'impiego di consolidate risorse in sistemi di riuso per la progettazione di imballaggi sostenibili 323
Barbara Del Curto, Stefano Ferraresi, Carlo Proserpio, Romina Santi

Da eccedenza a eccellenza. Il ruolo trasformativo del design nel riuso dei sottoprodotti alimentari 330
Raffaele Passaro

La seconda vita dell'esporre: riflessioni ed esperimenti sul riuso di parti espositive lignee 339
Massimiliano Cason Villa, Davide Crippa, Lucilla Grossi

● **Tavolo Strumenti**

Strumenti: Fonti, risorse e direzioni della ricerca nel design 348
Alberto Bassi, Cinzia Ferrara, Gianni Sinni

Biomimicry Wunderkammer: un laboratorio di bio-ispirazione per il design 352
Giuliana Flavia Cangelosi

Designer-AI Alignment. Workshop sulla trasmissione dei riferimenti progettuali all'AI per la generazione consapevole di concept 360
Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Andrea Quartu, Margherita Tufarelli

Proximity Machinery through eXtended Reality: design per la formazione dell'operatore resiliente 5.0 365
Margherita Peruzzini, Alessandro Pollini, Diego Pucci, Michele Zannoni

***Fashion Alive*. Un progetto europeo tra *upcycling* e re-design delle risorse tessili** 373
Roberto Liberti, Chiara Scarpitti

Design circolare: fonti e risorse della conoscenza nei processi di educazione alla sostenibilità 380
Alberto Calleo, Vera Fabbretti, Massimiliano Fantini, Elena Maria Formia, Silvia Mercuriali

Strumenti di ricerca per le Digital Humanities: riconfigurare lo spazio dell'informazione 388
Marcello Costa, Cinzia Ferrara, Chiara Palillo

Mobilità attiva e leggera: sostenibilità, materiali e risorse per l'innovazione e il design di veicoli leggeri 396
Jonathan Lagrimino, Alessandra Rinaldi

● **Tavolo Territori, Aziende, Gestione**

Esplorazioni semantiche dei contributi: visualizzare complessità e connessioni nelle ricerche su territori, aziende e gestione 405
Giovanni Borga, Luca Casarotto, Maria Antonietta Sbordone

Il manuale digitale nell'Industria 4.0: progettare modelli di training aperti per nuovi sistemi produttivi collaborativi 411
Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone, Giuseppe Mincolelli

Design e bilancio di sostenibilità: L'impatto del bilancio di sostenibilità nella progettazione e nei processi produttivi 418
Luca Casarotto, Laura Cavasin, Anna Zandanel

Sistema Prodotto-Servizio per l'arredo: un'analisi della letteratura per definire la relazione con la sostenibilità 427
Mattia Italia, Xue Pei, Francesco Zurlo

Evoluzione sostenibile nel design di piccoli elettrodomestici: un'innovativa metodologia NPD orientata all'uso consapevole di fonti e risorse 436
Venanzio Arquilla, Benedetta Rotondo

World-making dei sistemi agro-industriali e rurali: progettare e valutare gli impatti 442
Silvia Barbero, Fabiana Rovera

Eco-Design360: trasformazione circolare e digitale nell'ecosistema tessile italiano 451
Matteo Bertelli, Letizia Giannelli, Claudia Morea, Chiara Rutigliano

Food Atlas. Una piattaforma digitale per il sistema cibo della Laguna di Venezia 459
Francesca Ambrogio, Amerigo Alberto Ambrosi, Marta De Marchi, Alessandra Marcon

Design per la decarbonizzazione: *living labs* per le isole minori del Mediterraneo 468
Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli

● **Tavolo Innovazione sociale**

Storie di innovazione sociale 477
Cristian Campagnaro, Pietro Costa, Raffaella Fagnoni

***Living Labs* ed ecosistemi partecipativi: il "luogo vivente" come fonte e risorsa per il design** 483
Diletta Damiano, Massari Sonia

Mappe e partecipazione. Natura ibrida degli strumenti di cartografia collettiva critica 495
Laura Bortoloni

Abitare Poeticamente Qui: avverbi del fare 503
Silvana Kühtz

Il co-design e le sue fonti. Le persone come risorse per il progetto e progetto come risorsa per le persone 511
Cristian Campagnaro, Sara Ceraolo

L'artefatto come materia in-formata. I contesti multiculturali come risorsa per la definizione di strategie *design-oriented* 519
Michela Carlomagno, Alessandra Clemente, Ibtissam Jayed, Stefano Salzillo

***Empowerment* attraverso il design: circolarità di fonti e risorse nella progettazione di processi educativi per quartieri popolari napoletani** 526
Susanna Parlato, Iole Sarno

***Re-orienting design*: fonti, risorse e pratiche di progettazione eco-sociale** 535
Paria Bagheri Moghaddam, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Jing Ruan, Margherita Vacca

Il design per gli atteggiamenti inclusivi: fonti e risorse per esplorare un nuovo approccio 543
Daniele Busciantella-Ricci, Alessandra Rinaldi

● **Tavolo Well-being**

Lo stato della ricerca Well-being 552
Raffaella Massacesi, Claudia Porfirione, Maximiliano Romero

Dispositivi *autism-friendly* per spazi museali: prototipi sperimentali inclusivi per l'osservazione e la percezione dell'opera d'arte 559
Roberto Bianchi, Morena Barilà, Marco Elia

Testimonianze, esperienze, storie, e ricordi personali: un approccio relazionale nei processi partecipativi con anziani con demenza 567
Silvia Maria Gramegna

Design for AIRC. Il design che traduce la ricerca medico-scientifica in cultura della prevenzione 574
Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Carla Langella

DEMETRA: un approccio sistemico e integrato fondato sull'acquaponica e sulla valorizzazione degli scarti per la creazione di un sistema alimentare pilota 582
Edoardo Amoroso, Ivo Caruso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi, Alfonso Morone

Inclusione è partecipazione. Esperienze di co-progettazione per una segnaletica accessibile all'IST - Lisbona 589
Giulia Beltramino, Daniela Bosia, Claudia De Giorgi, Silvia Di Salvatore

Design e formazione professionale per la transizione sostenibile del *MedTech* europeo 597
Amina Pereno, Mariapaola Puglielli

Emergenza e innovazione: il ruolo strategico del design 605
Laura Giraldi, Marta Maini, Francesca Morelli

● **Tavolo Design per i patrimoni**

Patrimoni come risorse generative. Processi e prospettive nella ricerca di design 614
Alessandra Bosco, Emanuela Bonini Lessing, Marina Parente

Archivi d'impresa, memoria storica e dialogo culturale. Scenari di sopravvivenza degli artefatti comunicativi attraverso la mediazione culturale-educativa del designer 621
Alessio Caccamo, Fabiana Candida, Gianluca Carella, Anna Turco

***Immaterial Observatory*: mappare il capitale intangibile d'impresa e il contributo del design all'innovazione** 631
Alberto Bassi, Francesco Bergamo, Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Giulia Ciliberto

Il patrimonio tessile in Veneto: fonti, design e risorse 638
Sandra Coppola

***Connecting Communities.* Co-design per la valorizzazione di patrimoni culturali nel centro storico di San Marino** 645
Silvia Gasparotto, Anna Guerra, Margo Lengua

***Design Driven Capacity Building*. Sviluppo di capacità e responsabilità sociale: risorse per il design** 653
Emanuela Bonini Lessing, Silvia Maria Carolo, Mario Ciaramitaro

La *Nuova Libbaneria Mediterranea*: lavorazioni tradizionali per lo sviluppo socio-economico delle comunità locali 661
Rosanna Cianniello

Dal racconto alla rigenerazione territoriale: design partecipativo per tutelare e riattivare luoghi e comunità 669
Federica Delprino, Omar Tonella

Storie di materiali: interazioni e riusi nei sistemi produttivi locali 678
Pietro Costa, Michele De Chirico, Raffaella Fagnoni, Annapaola Vacanti

● **Tavolo Fonti e patrimoni del design**

Fonti e patrimoni del design e per la cultura del design 686
Fiorella Bulegato, Rosa Chiesa, Elena Fava

***Design philology*: fonti e storie della formazione e ricerca in design in Italia** 691
Paola Bertola, Eleonora Lupo, Clorinda Sissi Galasso, Marco Quaggiotto, Agnese Rebaglio

Fonti e metodi della ricerca tipografica nei musei: i primi passi della catalogazione e diffusione della collezione Tércio Gaudêncio al Museo Paulista 700
Fernanda Duarte Bruneli, Rodrigo Mantoan Cavalcante Muniz, Fabio Mariano Cruz Pereira, Solange Ferraz de Lima, Camila Kurianski Freitas Santos, Fabiola Margoth Zambrano Figueroa de Miranda, Yukie Camila Ohashi

La crisi delle fonti. Questioni critiche nella mappatura di trenta anni di storia del web design italiano 709
Letizia Bollini, Francesco E. Guida

Costellazioni tipografiche, galassia Italia. Ricognizione su fonti e risorse della tipografia in Italia 717
Veronica Dal Buono, Monica Pastore, Federico Rita

Archivio Fiorella Mancini. Metodi e criticità nel conservare e valorizzare il patrimonio materiale della moda 726
Alessandra Varisco

Dal tessuto alla carta: materiali per la ricerca nel progetto di Seth Siegelaub 734
Saul Marcadent

Dalle fonti ai trend della ricerca: una prospettiva *data driven* applicata alle pubblicazioni su rivista del settore ICAR/13 741
Ester Iacono, Cristina Marino, Paolo Tamborrini, Francesca Tosi

● **Tavolo Manifattura e imprese italiane**

Design e manifattura italiana nei processi trasformativi del made in Italy 749
Vincenzo Cristallo, Maddalena Dalla Mura, Gabriele Monti

Le Grand Tour d'Italie: viaggio esplorativo dei *savoir-faire* italiani per Dior 754
Nicholas Bortolotti

***Framing the values*: costruire l'atlante dei valori del Made in Italy circolare e sostenibile** 761
Eleonora D'Ascenzi, Irene Fiesoli, Ami Licaj, Giuseppe Lotti, Elisa Matteucci

Il progetto *Crafting Europe*. Design e artigianalità supportati dalle tecnologie digitali 768
Gabriele Goretti

Design per il Made in Italy sostenibile: tecnologie, processi e strumenti per la produzione circolare nell'ecosistema manifatturiero italiano 776
Luca D'Elia, Lorenzo Imbesi, Sabrina Lucibello, Viktor Malakuczi, Carmen Rotondi

***Shopping experience* del Made in Italy: nuovi paradigmi di *user engagement* nei contesti di vendita ed esposizione** 784
Carlotta Belluzzi Mus

Bamboo Made in Italy: progettare con la “straniera” verde 793
Nicolò Di Prima

Re-Think. Re-Design. Re-Start. 802
Ripensare lo scarto tessile nella filiera moda
Elisabetta Cianfanelli, Paolo Franzo, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè

***Alive and kicking*: 30 anni di Iuav design** 816
Alberto Bassi, Davide Crippa, Gianni Sinni

Venezia 4-5 luglio 2024. Design e ricerca: fonti e risorse 823

Design per e con i patrimoni. La necessità di un agire plurale

Lucilla Calogero
Università Iuav di Venezia
Ivo Caruso
Università degli Studi di Napoli Federico II

con
Alessandra Clemente
Valentina Nitti
Ludovica Polo
Iole Sarno

Patrimoni / Per un manifesto plurale, parziale e mutevole

Il concetto di patrimonio, tradizionalmente ben definito negli ambiti giuridici ed economici, per le discipline del progetto assume significati dinamici che si espandono includendo, oltre i beni materiali anche beni immateriali sociali, culturali, ambientali. La categoria di patrimonio o, per meglio dire, dei patrimoni, include ciò che è accomunato da un generale riconoscimento di rilevanza nel rappresentare le complessità storiche, antropologiche, oggettuali metodologiche, evolutive e operative di identità e comunità più o meno estese e interagenti con specificità territoriali di appartenenza.

Data questa espansione del campo d'indagine, si rende necessario, per la ricerca e per il design, ammettere una pluralità di fonti, risorse, strumenti tecnologici e partecipativi per il riconoscimento, l'organizzazione e l'elaborazione di dati e fenomeni. Il complesso sistema di relazioni connettive tra patrimoni culturali, territori e cultura del design acquisisce, così, lo status paradigmatico di chiave conoscitiva e interpretativa delle diverse fonti ed è, oggi, testimone dell'interdipendenza e di un progressivo ampliamento degli orizzonti di ricerca delle risorse. Da questi fenomeni deriva un chiaro

- bisogno di modelli narrativi, produttivi, culturali ed economici capaci di generare (o co-generare) e mettere a disposizione di tutti i membri della società, cultura, opportunità di sviluppo, di salvaguardia e di rigenerazione di patrimoni storici e valori condivisi e riconosciuti.

I luoghi, le comunità, le identità locali e il saper fare diventano strumenti di diversificazione, di creazione di valore e quindi di attuazione della cosiddetta "società della conoscenza" intesa come un modello culturale, operativo e politico fondato sull'inclusione e sull'attivazione sociale dove lo sviluppo e la competitività si fondano sulla divulgazione e sulla "messa a sistema" del sapere, delle informazioni, delle pratiche orientate alla ricerca e all'innovazione. In relazione a tali trasformazioni, emerge, quindi, la necessità di

- pianificare nuove e mutevoli strategie di indagine, valorizzazione e trasmissione dei know-how locali nonché la richiesta di coinvolgimento, sulle diverse scale, degli attori sociali, presupposto essenziale alla diffusione e innovazione del sapere, del fare e del saper fare.

Accedere / Per una messa in rete

Una importante opportunità, raggiungibile anche grazie alle tecnologie digitali avanzate, è la messa in rete di fonti di diversa natura per garantire, quanto più possibile, l'accessibilità e, quindi, la diffusione della conoscenza. Non si tratta semplicemente di digitalizzare i contenuti, ma di

- progettare nuove modalità di conservazione, rappresentazione e fruizione che ammettano la coesistenza di archivi fisici, archivi digitalizzati e archivi nativi digitali che oggi rischiano l'obsolescenza o l'inutilizzabilità causata proprio dall'avanzamento tecnologico che a sua volta ha generato ridondanza di dati e informazioni.

Negli ultimi decenni, infatti, le strumentazioni hardware e software sono progredite e fortemente mutate rispetto a quelle della prima fase del digitale, lasciando di rado spazio alla coesistenza di "diverse generazioni" tecnologiche, e portando conseguentemente alla perdita di grandi quantità di dati e risorse. Al fine di rendere fruibili fonti eterogenee nella loro interezza si necessita di soluzioni atte a rendere aperti i processi di selezione per favorire ibridazioni e parcellizzazioni di fonti primarie e secondarie, formali ed informali; sempre mantenendo le loro integrità e i loro legami di contesto. Deve emergere, in un certo senso, la necessità (e la volontà) di ammettere una riscrittura a più mani di molte storie utilizzando anche fonti che nel passato venivano considerate minori, a supporto di narrazioni diversificate ricostruzioni più aperte, globali e inclusive. Per la valorizzazione dei diversi patrimoni è necessario, quindi

- creare percorsi interconnessi che mettano in rete fonti, soggetti e temi per permettere una visione critica, ampia e complessa, utile a stimolare possibili associazioni tra materiale e immateriale nonché tra fisico e digitale.

Mappare / Per una messa a sistema

Una messa a sistema di queste dense reti di patrimoni eterogenei ne ammette e ne affronta le ridondanze e le parcellizzazioni e, per esse, produce rappresentazioni e mappature capaci di coinvolgere in maniera inclusiva dati, conoscenze e interpretazioni. Per fare ciò, si rende necessaria una visione a più livelli capace di intrecciare diversi tipi di fonti con anche i tanti possibili "fattori umani" che determinano specificità, identità, personalità, memorie, segni, caratteri, esperienze, apparati paratestuali. I territori che generano questi "patrimoni pulviscolari" sono, anch'essi, necessariamente multipolari e labili, mutevoli nelle proprie funzioni, definizioni e prospettive. Le tecnologie digitali e i dispositivi fisici progettati nel rispetto di queste "sensibilità ampie" possono favorire la ricomposizione di archivi dispersi, dislocati in diversi luoghi o difficilmente raggiungibili, l'integrazione delle informazioni, possono limitare le barriere all'utilizzo degli archivi tradizionali, possono favorire collegamenti tra diverse fonti (e tra diversi archivi). Per fare ciò,

- è fondamentale progettare delle piattaforme che permettano un dialogo integrato tra reale e virtuale e che mettano a disposizione una accessibilità e una possibilità di organizzare le fonti in maniera plurale pur sempre preservandone l'integrità.

Trasferire / Per una messa in movimento

La cultura del design ha la capacità di sperimentare, insegnare, rigenerare, proiettare significati e linguaggi alternativi intesi come pratiche narrative utili a potenziare azioni tradizionali e a definire nuovi modi e strategie di fruizione dei patrimoni. Il design può, in chiave critica e operativa, testare i limiti, i vantaggi e le oggettive opportunità delle tecnologie digitali dotate di elevata capacità di contenimento, archiviazione, riconoscimento, elaborazione e rielaborazione, assumendo, così, un ruolo chiave nella definizione di rinnovati strumenti e "usi" della dimensione storica – laddove l'uso è inteso nella sua accezione dell'utile potenziale – rapportandosi come servizio e formulando sistemi di valori, interazioni, connessioni e relazioni. L'apporto delle tecnologie design-driven e la diffusione di processi digitali aggiornati potrebbe, quindi, contribuire a diffondere i patrimoni culturali, dando vita a un "Atlante delle memorie" open access, sostenibile, tecnologicamente avanzato e inclusivo. La ricerca storica nel campo del design mira a generare una conoscenza che permetta proiezioni future basate su fonti valide e attendibili, fungendo allo stesso tempo da nutrimento per intelligenze e scenari futuri. Tale conoscenza dovrebbe inoltre agire senza pregiudizi e senza atteggiamenti nostalgici o strettamente conservativi, "liberare" i patrimoni senza tradirne l'essenza, verso pubblici ampi.

- La storia, le teorie e le pratiche del design non possono certo limitarsi alla sola descrizione di eventi passati, ma sono chiamati a contribuire alla piena ricostruzione delle complessità dei processi, dei contesti e dei motivi che hanno generato azioni ed esiti passati e trovare, per essi, nuove strategie di significato, di senso e di proiezione.

La comunità scientifica nazionale afferente la storia, le tecnologie, le pratiche e le teorie del design contribuisce in maniera sostanziale alla produzione di riviste scientifiche tematiche capaci di rappresentare, con costanza, gli approfondimenti e gli avanzamenti critici e disciplinari. Queste riviste sono, per tutti, fonti corali di temi, riferimenti e prospettive e, di conseguenza, utili luoghi di dibattito e duttili strumenti di lavoro. Si propone una selezione di numeri tematici recenti (pubblicati dopo il 2019) e liberamente consultabili in modalità open access. Questi riferimenti sono da intendere come dei metaforici "trampolini" dai quali acquisire una pluralità di bibliografie che, seppur specifiche, risultano capaci di aprire prospettive di studio e generare, potenzialmente, nuove ricerche.

Al fine di approfondirre le implicazioni storico-critiche in relazione al tema dei patrimoni, in primis si suggerisce la lettura del volume 9 numero 17 di AIS/Design Journal, Storia e Ricerche, Per una storia della fenomenologia del design, pubblicata nel dicembre 2022 e disponibile al seguente link: https://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/issue/view/20/50. Il numero propone una selezione di saggi che affrontano da diversi punti di vista il rapporto tra vari campi applicativi del Design (prodotto, grafica, moda, exhibit) e la storia delle valenze comunicative che tali casi hanno rappresentato e continuano a rappresentare nonostante i cambiamenti sociali e culturali dei contesti che li hanno generati o accolti. Strumento indispensabile di queste indagini storiche sono gli archivi, le fonti primarie, intese come irrinunciabili fondamenta per la ricerca.

Il design e, più in generale, le arti applicate e la cultura materiale – intesi come beni culturali – e il ruolo del progetto nella loro tutela, valorizzazione e fruizione, costituiscono il campo tematico di cui si occupa il numero 8 di MD Journal pubblicato nel 2019 e disponibile al seguente link: https://mdj.materialdesign.it/index.php/mdj/issue/view/10.

Come riportato nell'editoriale, "la volontà di isolare l'argomento all'interno della più vasta riflessione sul design for cultural heritage nasce dal desiderio di mettere a fuoco alcune linee d'indagine che, riconoscendo al design autonomia disciplinare e alle sue produzioni una adeguata collocazione nell'ambito della cultura materiale, possano considerarli sia come oggetto privilegiato di studio, sia come un vasto giacimento culturale dotato di una specifica identità".

Il numero 10 di AGATHÓN – International Journal of Architecture, Art and Design, pubblicato nel 2021 ha come titolo: "Connessioni fisiche, virtuali, digitali". La rivista, consultabile al link https://www.agathon.it/agathon/issue/view/10/25, indaga, come riportato nell'introduzione di Francesca Scalisi, l'evoluzione dei rapporti tra storiche complessità e gli impatti della "profonda transizione pervasiva e diffusa, che unisce dicotomie (analogico e digitale), esalta ossimori (intelligenza artificiale), ribalta assiomi (ubiquità), realizza paradossi (materialità dell'intangibile) coinvolgendo, indifferentemente, l'architettura, le scienze umane e sociali, l'antropologia, la sociologia, l'ecologia, la biologia, le scienze fisico-matematiche e le neuroscienze con impatti che – visibili già oggi, e accelerati in parte dalla condizione straordinaria di emergenza sanitaria mondiale – si renderanno ancor più evidenti a medio e lungo termine. Una trasformazione certamente 'digitale', che studiosi come Floridi (2020) e Galimberti (2020), ma anche Haraway (2018), Searle (2017) e Chomsky (2011), hanno posto su un piano innanzitutto ontologico ed epistemologico in quanto coinvolge l'essenza delle 'cose', il modo con cui le definiamo, il mondo che ci circonda e in particolare la nostra relazione con gli elementi che lo costituiscono". Sempre nell'editoriale si legge: "rendere il Patrimonio culturale sempre più accessibile, fruibile e condiviso in modo diffu-

so, risponde alla sua intrinseca natura evolutiva e trasformativa nel tempo. Negli ultimi due decenni ha preso corpo una nuova 'frontiera museografica' riconoscibile nella definizione di 'museo strutturato' secondo il concetto 'dell'allestimento integrato' che lambisce i confini di varie discipline come il teatro, il cinema, l'arte visiva; il museo è diventato un 'dispositivo ibrido' con il carattere di struttura culturale complessa tra materiale e immateriale, rivolto ad ambiti tematici specialistici su ricerca, curatela, esposizione e gestione e a collezione, utente, personale e sede".

La rivista PAD, dedica due numeri successivi (il 23 del 2022 e il 24 del 2023 – entrambi curati da Letizia Bollini e Francesco E. Guida) al tema delle memorie mediate dalle tecnologie digitali e, più in generale, delle evoluzioni delle percezioni di relazioni tra passato e presente e tra presente e futuro. In particolare il numero 23, disponibile al link..., si interroga sulla possibilità di estendere ed estroflettere, tramite le attuali tecnologie digitali, le esperienze personali e collettive e di tradurle, intenzionalmente o meno, in tracce documentali da intercettare, raccogliere e mettere a sistema al fine di ottenere nuovi metodi di produzione, conservazione e condivisione delle conoscenze. In PAD 24, Future Heritages, reperibile al link: https://www.padjournal.net/wp-content/uploads/2023/09/24PAD-062023.pdf, poi, si analizza come le istituzioni tradizionalmente dedicate alla raccolta, conservazione, cura e comunicazione del patrimonio culturale, sia materiale che immateriale, come gallerie, biblioteche, archivi e musei, possano oggi beneficiare dell'utilizzo alle ICTper potenziare od espandere il proprio lavoro ed il proprio ruolo strategico.

Altre interessanti porspettive di studio sono contenute in DIID, disegno industriale - industrial design, 73, pubblicato nel 2021 e consultabile al link: https://www.diid.it/diid/index.php/diid/issue/view/diid73. In questo numero, si segnala il contributo firmato da Flaviano Celaschi ed Elena Vai che indaga il ruolo del Design come mediatore tra cultura, creatività, industria e politiche top-down avente l'obiettivo di favorire il superamento del tradizionale antagonismo tra cultura ed economia, creatività e industria. Attraverso la descrizione di vari modelli di ecosistemi creativi, il documento mira a stabilire il ruolo interattivo dei processi di progettazione, delle pratiche e delle culture del design nella creazione di questi sistemi CCI all'interno della strategia di specializzazione intelligente (S3), per migliorare la vivacità e il metabolismo culturale e creativo nelle città. L'articolo "The Design Culture: Actions and Narratives Between Archives and Exhibitions" di Raffaella Trocchianesi e Francesca Zanella, poi, si concentra sul valore degli archivi di design come risorse da valorizzare attraverso mostre e come patrimonio per l'innovazione basata sul processo di riutilizzo della conoscenza, in particolare per le industrie creative e culturali. Partendo dal background del dibattito sulla nuova dimensione dell'archivio (in particolare quello incentrato sulla relazione tra pratiche artistiche e di design e l'archivio), il contributo esamina come questi archivi non siano semplicemente depositi documentali, bensì come possano essere intesi come risorse su cui fondare nuove azioni di innovazione.

Riferimenti bibliografici

AGATHÓN – International Journal of Architecture, Art and Design (2021). *Connessioni fisiche, virtuali, digitali*, 10. A cura di F. Scalisi. ↪https://www.agathon.it/agathon/issue/view/10/25

AIS/Design. Storia e Ricerche (2022). *Per una storia della fenomenologia del design*, 9(17). A cura di G. Bosoni, E. Dellapiana, & J. Schnapp. ↪https://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/issue/view/20/50

DIID. Disegno Industriale – Industrial Design (2021), 73. A cura di F. Celaschi. ↪https://www.diid.it/diid/index.php/diid/issue/view/diid73

MD Journal (2019). *Design come bene culturale*, 8. A cura di A. Bosco, E. Bonini Lessing, & F. Bulegato. ↪https://mdj.materialdesign.it/index.php/mdj/issue/view/10

PAD. Pages on Arts and Design (2022). *Digital Memories*, 23. A cura di L. Bollini & F. E. Guida. ↪https://www.padjournal.net/new/pad-23-2022-december-vol-15/

PAD. Pages on Arts and Design (2023). *Future Heritages*, 24. A cura di L. Bollini & F. E. Guida. ↪https://www.padjournal.net/wp-content/uploads/2023/09/24PAD-062023.pdf