

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

SID Società Italiana di Design  
*Italian Design Society*

a cura di  
Alessandra Bosco  
Lucilla Calogero  
Luca Casarotto  
Saul Marcadent

**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

<b>Benno Albrecht</b> Rettore dell'Università Iuav di Venezia	I
<b>Raimonda Riccini</b> Presidentessa Società Italiana di Design (2021-2024)	II
<b>I soci onorari SID 2024</b>	
<b>Elda Danese per Nanni Strada</b>	V
<b>Maurizio Rossi per Clino Trini Castelli</b>	X
<b>Design e Ricerca: Fonti e Risorse</b>	
<b>Il contesto e le prospettive di <i>Design e ricerca: Fonti e Risorse</i></b> Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Luca Casarotto, Saul Marcadent	1
<b>Affondi sul tema <i>Fonti e Risorse</i></b>	
<b>Conoscere i dati: metafore e metodi per il design</b> Paola Pierri	14
<b>Individuare fonti e rigenerare risorse per la ricerca in design:     sfide contemporanee</b> Priscila Lena Farias	18
<b>Idee di ricerca. <i>Fonti e Risorse: Orizzonti per la ricerca</i></b>	
● <b>Seminario Materiali</b>	
<b>Verso l'ipermateria. I materiali come risultato     di una complessità intra-azioni</b> Chiara Battistoni, Carmen Rotondi	27
<b>WE TASTE WATER: un dispositivo per catturare dati     sulla qualità dell'acqua e aumentarne il consumo consapevole</b> Ilaria Fabbri	32
<b>Ottimizzazione delle risorse nel sistema sanitario: design partecipativo     per un sistema di gestione dei consumabili ospedalieri</b> Gabriele Maria Cito	40
<b><i>More-Than Light Design</i>: il progetto interspecifico della luce</b> Giovanni Inglese	47
<b>Nuovi materiali da risorse seconde: un framework     per lo sviluppo e progettazione di materiali circolari</b> Noemi Emidi	54
● <b>Seminario Territori, Aziende, Gestione</b>	
<b>Saperi locali e fonti disconnesse:     il digitale come risorsa inter-generazionale</b> Davide Paciotti, Annapaola Vacanti	63
<b>Impronte: un percorso <i>onlife</i> per la valorizzazione del patrimonio     storico e artigianale locale</b> Camilla Giulia Barale, Daniele Rossi, Luca Parodi, Chiara Garofalo	68
<b>Pratiche culturali collaborative basate su <i>open data</i>.     Eredità tecnica territoriale per un patrimonio culturale più tangibile</b> Rosa Lorusso, Arianna Mazza	75
<b>"FIVE MINUTES Tool". Il ruolo del designer, tra progetto e mediazione,     per potenziare la comunicazione negli ecosistemi aziendali territoriali     attraverso uno strumento <i>open source design</i></b> Bianca Chiti, Denise de Spirito	83

● <b>Seminario Innovazione sociale</b>	92
<b>Designer e progettazione sociale: conoscenze, urgenze e opportunità di intervento</b> Martina Frausin, Luca D'Elia	
<b>Urban design per il benessere delle persone: analisi <i>field based</i> nella città di Genova</b> Boyu Chen, Federica Maria Lorusso	97
<b>Verso una comunità di pratica: proposta di ricerca partecipata sul service design per il settore pubblico</b> Luca Baldini, Sonia Belhaj, Lorenzo Brunello, Aureliano Capri, Mariia Ershova, Rachele Gracci, Miriam Saviano, Efren Trevisan	105
<b>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</b> Sara Viviani	114
● <b>Seminario Pedagogie</b>	122
<b>Sinergie. Contaminazioni multilivello tra fonti e risorse per la pedagogia del design</b> Giulia Ciliberto, Ami Licaj	
<b>Design failure: la disseminazione del fallimento come strumento di apprendimento generativo nel design</b> Francesca Ambrogio, Maria Manfroni, Carmen Digiorgio Giannitto, Calogero Mattia Priola	127
<b>Progettazione design oriented di un assistente virtuale AI per il supporto alla ricerca: condivisione della conoscenza e doppia transizione</b> Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini	133
<b>Design educativo per una società sostenibile: un approccio multidisciplinare e partecipativo</b> Giulia Farace	143
<b>Formazione dei designer nell'era tecnologica. Apprendimento pratico e multidisciplinare per le sfide lavorative emergenti</b> Enrica Cunico	150
<b>Design per l'educazione: ricucire teorie, metodi ed esperienze per una rinnovata ricerca nel design di prodotto</b> Carlotta Belluzzi Mus	157
● <b>Seminario Well-being</b>	165
<b>Design per la salute e il benessere. Quattro principi fondamentali</b> Alessia Buffagni, Silvia Imbesi	
<b><i>Home Virtualands</i>. Esperienze immersive per il benessere delle persone con malattia di Parkinson</b> Ester Iacono, Mattia Pistolesi	170
<b>Dietro ogni scemo c'è un villaggio. Un percorso di co-design per la riabilitazione psichiatrica</b> Xavier Ferrari Tumay	177
<b>La sessualità femminile in terza età: design di un modello inclusivo per la dignità sessuale consapevole</b> Lara Pulcina, Sarah Jane Cipressi, Simone Giancaspero	184
<b>Ricerca e innovazione dei linguaggi della comunicazione visiva attraverso le <i>brain computer interface</i></b> Antonella Rosmino	192

● <b>Seminario Prospettive teoriche</b>	199
<b>Teorie al plurale. Verso un manifesto delle fonti teoriche nel design e nella moda</b> Saul Marcadent, Chiara Scarpitti	
	204
<b>Il Novacene come nuovo orizzonte: coesistenza tra umanità e intelligenza artificiale</b> Carmen Trischitta	
	212
<b>Zoé-centered artificial intelligence: realtà immersive per un'empatia multispecie</b> Annarita Bianco, Raffaele La Marca	
	220
<b>Etologia e design: intersezioni e traiettorie per possibili alleanze disciplinari</b> Michela Mattei	
	227
<b>Osservatorio contemporaneo sulle tecnologie appropriate</b> Carmelo Leonardi, Eugenia Morpurgo	
	234
<b>BIOFLO <i>Bioreceptive Florence</i>: un progetto per la valorizzazione del patrimonio natural-culturale della città di Firenze</b> Francesco Cantini	
● <b>Seminario Design per i patrimoni</b>	242
<b>Design per e con i patrimoni. La necessità di un agire plurale</b> Lucilla Calogero, Ivo Caruso,	
	247
<b><i>Digital Fashion Heritage</i>: modello di visualizzazione, fruizione e gestione del patrimonio tessile</b> Simona Colitti, Ludovica Rosato	
	255
<b><i>Error 404: page not found</i>. Nuove prospettive per la ricerca storica nell'era delle fonti digitali, fra obsolescenza e accessibilità</b> Ludovica Polo	
	263
<b>Esplorare nuove fonti: il ruolo delle biblioteche professionali nel Graphic Design History</b> Valentina Nitti	
	270
<b>Prove di dialogo tra fonti e risorse in chiave analogica e digitale: l'artigianato grafico di Araca</b> Alessandra Clemente	
	278
<b>SID Research Award 2024</b>	
<b>Progetti di ricerca. <i>Fonti e Risorse</i>: lo stato della ricerca</b>	
● <b>Tavolo Materiali</b>	284
<b>L'innovazione al centro</b> Stefania Camplone, Davide Crippa, Sabrina Lucibello	
	290
<b>Vitali ed effimere: fonti e risorse per una <i>moda interspecie</i></b> Clizia Moradei	
	296
<b><i>Data-driven food interfaces</i>: esplorazioni gusto-computazionali per un consumo consapevole del cibo</b> Patrizia Marti, Sebastiano Mastrodonato	
	305
<b>Design di nuovi materiali realizzati attraverso processi di bio-fabbricazione indotta da microrganismi fotostatici</b> Nataschia Biondi, Edoardo Brunelli, Francesco Cantini, Tommaso Celli, Marco Marseglia, Lorenzo Reali, Giacomo Sampietro	

<b>Design e acqua: un progetto sull'uso sostenibile della risorsa idrica nella ristorazione</b>	315
Laura Badalucco, Chiara Battistoni	
<b>I dualismo del progetto R3Pack: nuove fonti materiche versus l'impiego di consolidate risorse in sistemi di riuso per la progettazione di imballaggi sostenibili</b>	323
Barbara Del Curto, Stefano Ferraresi, Carlo Proserpio, Romina Santi	
<b>Da eccedenza a eccellenza. Il ruolo trasformativo del design nel riuso dei sottoprodotti alimentari</b>	330
Raffaele Passaro	
<b>La seconda vita dell'espore: riflessioni ed esperimenti sul riuso di parti espositive lignee</b>	339
Massimiliano Cason Villa, Davide Crippa, Lucilla Grossi	
<b>● Tavolo Strumenti</b>	
<b>Strumenti: Fonti, risorse e direzioni della ricerca nel design</b>	348
Alberto Bassi, Cinzia Ferrara, Gianni Sinni	
<b>Biomimicry Wunderkammer: un laboratorio di bio-ispirazione per il design</b>	352
Giuliana Flavia Cangelosi	
<b>Designer-AI Alignment. Workshop sulla trasmissione dei riferimenti progettuali all'AI per la generazione consapevole di concept</b>	360
Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Andrea Quartu, Margherita Tufarelli	
<b>Proximity Machinery through eXtended Reality: design per la formazione dell'operatore resiliente 5.0</b>	365
Margherita Peruzzini, Alessandro Pollini, Diego Pucci, Michele Zannoni	
<b><i>Fashion Alive. Un progetto europeo tra upcycling e re-design delle risorse tessili</i></b>	373
Roberto Liberti, Chiara Scarpitti	
<b>Design circolare: fonti e risorse della conoscenza nei processi di educazione alla sostenibilità</b>	380
Alberto Calleo, Vera Fabbretti, Massimiliano Fantini, Elena Maria Formia, Silvia Mercuriali	
<b>Strumenti di ricerca per le Digital Humanities: riconfigurare lo spazio dell'informazione</b>	388
Marcello Costa, Cinzia Ferrara, Chiara Palillo	
<b>Mobilità attiva e leggera: sostenibilità, materiali e risorse per l'innovazione e il design di veicoli leggeri</b>	396
Jonathan Lagrimino, Alessandra Rinaldi	
<b>● Tavolo Territori, Aziende, Gestione</b>	
<b>Esplorazioni semantiche dei contributi: visualizzare complessità e connessioni nelle ricerche su territori, aziende e gestione</b>	405
Giovanni Borga, Luca Casarotto, Maria Antonietta Sbordone	
<b>Il manuale digitale nell'Industria 4.0: progettare modelli di training aperti per nuovi sistemi produttivi collaborativi</b>	411
Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone, Giuseppe Mincoelli	
<b>Design e bilancio di sostenibilità: L'impatto del bilancio di sostenibilità nella progettazione e nei processi produttivi</b>	418
Luca Casarotto, Laura Cavasin, Anna Zandanel	

<b>Sistema Prodotto-Servizio per l'arredo: un'analisi della letteratura per definire la relazione con la sostenibilità</b> Mattia Italia, Xue Pei, Francesco Zurlo	427
<b>Evoluzione sostenibile nel design di piccoli elettrodomestici: un'innovativa metodologia NPD orientata all'uso consapevole di fonti e risorse</b> Venanzio Arquilla, Benedetta Rotondo	436
<b>World-making dei sistemi agro-industriali e rurali: progettare e valutare gli impatti</b> Silvia Barbero, Fabiana Rovera	442
<b>Eco-Design360: trasformazione circolare e digitale nell'ecosistema tessile italiano</b> Matteo Bertelli, Letizia Giannelli, Claudia Morea, Chiara Rutigliano	451
<b>Food Atlas. Una piattaforma digitale per il sistema cibo della Laguna di Venezia</b> Francesca Ambrogio, Amerigo Alberto Ambrosi, Marta De Marchi, Alessandra Marcon	459
<b>Design per la decarbonizzazione: <i>living labs</i> per le isole minori del Mediterraneo</b> Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli	468
<b>● Tavolo Innovazione sociale</b>	
<b>Storie di innovazione sociale</b> Cristian Campagnaro, Pietro Costa, Raffaella Fagnoni	477
<b><i>Living Labs</i> ed ecosistemi partecipativi: il "luogo vivente" come fonte e risorsa per il design</b> Diletta Damiano, Massari Sonia	483
<b>Mappe e partecipazione. Natura ibrida degli strumenti di cartografia collettiva critica</b> Laura Bortoloni	495
<b>Abitare Poeticamente Qui: avverbi del fare</b> Silvana Kühtz	503
<b>Il co-design e le sue fonti. Le persone come risorse per il progetto e progetto come risorsa per le persone</b> Cristian Campagnaro, Sara Ceraolo	511
<b>L'artefatto come materia in-formata. I contesti multiculturali come risorsa per la definizione di strategie <i>design-oriented</i></b> Michela Carlomagno, Alessandra Clemente, Ibtissam Jayed, Stefano Salzillo	519
<b><i>Empowerment</i> attraverso il design: circolarità di fonti e risorse nella progettazione di processi educativi per quartieri popolari napoletani</b> Susanna Parlato, Iole Sarno	526
<b><i>Re-orienting design</i>: fonti, risorse e pratiche di progettazione eco-sociale</b> Paria Bagheri Moghaddam, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Jing Ruan, Margherita Vacca	535
<b>Il design per gli atteggiamenti inclusivi: fonti e risorse per esplorare un nuovo approccio</b> Daniele Busciantella-Ricci, Alessandra Rinaldi	543
<b>● Tavolo Well-being</b>	
<b>Lo stato della ricerca Well-being</b> Raffaella Massacesi, Claudia Porfirione, Maximiliano Romero	552

<b>Dispositivi <i>autism-friendly</i> per spazi museali: prototipi sperimentali inclusivi per l'osservazione e la percezione dell'opera d'arte</b> Roberto Bianchi, Morena Barilà, Marco Elia	559
<b>Testimonianze, esperienze, storie, e ricordi personali: un approccio relazionale nei processi partecipativi con anziani con demenza</b> Silvia Maria Gramegna	567
<b>Design for AIRC. Il design che traduce la ricerca medico-scientifica in cultura della prevenzione</b> Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Carla Langella	574
<b>DEMETRA: un approccio sistemico e integrato fondato sull'acquaponica e sulla valorizzazione degli scarti per la creazione di un sistema alimentare pilota</b> Edoardo Amoroso, Ivo Caruso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi, Alfonso Morone	582
<b>Inclusione è partecipazione. Esperienze di co-progettazione per una segnaletica accessibile all'IST - Lisbona</b> Giulia Beltramino, Daniela Bosia, Claudia De Giorgi, Silvia Di Salvatore	589
<b>Design e formazione professionale per la transizione sostenibile del <i>MedTech</i> europeo</b> Amina Pereno, Mariapaola Puglielli	597
<b>Emergenza e innovazione: il ruolo strategico del design</b> Laura Giraldi, Marta Maini, Francesca Morelli	605
<b>● Tavolo Design per i patrimoni</b>	
<b>Patrimoni come risorse generative. Processi e prospettive nella ricerca di design</b> Alessandra Bosco, Emanuela Bonini Lessing, Marina Parente	614
<b>Archivi d'impresa, memoria storica e dialogo culturale. Scenari di sopravvivenza degli artefatti comunicativi attraverso la mediazione culturale-educativa del designer</b> Alessio Caccamo, Fabiana Candida, Gianluca Carella, Anna Turco	621
<b><i>Immaterial Observatory</i>: mappare il capitale intangibile d'impresa e il contributo del design all'innovazione</b> Alberto Bassi, Francesco Bergamo, Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Giulia Ciliberto	631
<b>Il patrimonio tessile in Veneto: fonti, design e risorse</b> Sandra Coppola	638
<b><i>Connecting Communities</i>. Co-design per la valorizzazione di patrimoni culturali nel centro storico di San Marino</b> Silvia Gasparotto, Anna Guerra, Margo Lengua	645
<b><i>Design Driven Capacity Building</i>. Sviluppo di capacità e responsabilità sociale: risorse per il design</b> Emanuela Bonini Lessing, Silvia Maria Carolo, Mario Ciaramitaro	653
<b>La Nuova Libbaneria Mediterranea: lavorazioni tradizionali per lo sviluppo socio-economico delle comunità locali</b> Rosanna Cianniello	661
<b>Dal racconto alla rigenerazione territoriale: design partecipativo per tutelare e riattivare luoghi e comunità</b> Federica Delprino, Omar Tonella	669
<b>Storie di materiali: interazioni e riusi nei sistemi produttivi locali</b> Pietro Costa, Michele De Chirico, Raffaella Fagnoni, Annapaola Vacanti	678

## ● 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 Malakucz, Carmen Rotondi
- Shopping experience* del Made in Italy: nuovi paradigmi di *user engagement* nei contesti di vendita ed esposizione** 784  
Carlotta Belluzzi Mus

<b>Bamboo Made in Italy: progettare con la “straniera” verde</b> Nicolò Di Prima	793
<b>Re-Think. Re-Design. Re-Start.</b> <b>Ripensare lo scarto tessile nella filiera moda</b> Elisabetta Cianfanelli, Paolo Franzo, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè	802
<b><i>Alive and kicking: 30 anni di luav design</i></b> Alberto Bassi, Davide Crippa, Gianni Sinni	816
<b>Venezia 4-5 luglio 2024. Design e ricerca: fonti e risorse</b>	823

# SEMINARIO



TERRITORI,  
AZIENDE,  
GESTIONE

# Saperi locali e fonti disconnesse: il digitale come risorsa inter-generazionale

---

**Davide Paciotti**

Università di Camerino

**Annapaola Vacanti**

Università luav di Venezia

con

**Camilla Giulia Barale**

**Bianca Chiti**

**Denise de Spirito**

**Chiara Garofalo**

**Rosa Lorusso**

**Arianna Mazza**

**Luca Parodi**

**Daniele Rossi**

**Le fonti rappresentano uno spettro molto ampio e possono spaziare da un'opera ad un know-how inter-generazionale di un'azienda, e, ancora, dalla capacità e conoscenza di un artigiano. Tali saperi spesso vengono tramandati oralmente e fanno parte di quelle conoscenze tacite o esplicite che rischiano di andare perdute senza un'adeguata conservazione e, soprattutto, valorizzazione. Come sostiene Giacomelli, “non si tratta solo di ‘amore’ e rispetto per le nostre eredità culturali, ma di inserire l'heritage all'interno di un circuito virtuoso e sostenibile di pratica e ‘uso’ costante e quotidiano, cioè di conoscenza e sviluppo di comunità e territori” (Giacomelli, 2014). Mettendo in evidenza l'importanza di andare oltre il semplice apprezzamento sentimentale, l'autore suggerisce che il vero valore del patrimonio culturale si manifesta quando viene integrato in un ciclo virtuoso di pratica quotidiana.**

È in questo contesto, infatti, che il termine “circuito virtuoso” si riferisce a un processo continuo in cui l'heritage non solo viene preservato, ma utilizzato attivamente e costantemente nella vita di tutti i giorni. Integrare il patrimonio culturale nella vita quotidiana delle persone significa di fatto renderlo una risorsa viva e dinamica, capace di contribuire alla coesione sociale delle comunità. Questa integrazione non può oggi prescindere dagli attuali strumenti digitali, che, di converso, si fanno risorsa. Questi includono piattaforme di condivisione e collaborazione, software di (co-)progettazione e tecnologie emergenti come, ad esempio, l'Intelligenza Artificiale o la Realtà Virtuale. Tuttavia, risulta necessario un cambiamento di visione e di approccio culturale nei confronti di queste risorse tecnologiche in quanto risulta evidente che esse non siano più solamente “mezzo” o strumento ma, diversamente, producono radicali cambi nel registro comunicativo. Ad esempio, è possibile constatare come le interazioni sociali siano cambiate incidendo particolarmente sul tempo, la qualità e la quantità. In tale direzione, nell'era contemporanea, è fondamentale stabilire connessioni tra le fonti tradizionali e le risorse digitali al fine di preservare e innovare le professioni e i saperi secolari. Il design mira così a creare un ponte tra il patrimonio e le possibilità offerte dalle nuove tecnologie. Documentare le tecniche degli artigiani attraverso video, podcast e piattaforme digitali potrebbe essere essenziale per conservare e diffondere le loro esperienze e competenze. Allo stesso tempo, l'integrazione di tecnologie avanzate come la stampa 3D e la realtà aumentata può rivoluzionare le pratiche tradizionali, rendendole più efficienti e adattabili ai tempi moderni. Cambiare la percezione delle fonti, da semplici reliquie a risorse dinamiche e vitali, è cruciale per riconoscerne il valore continuato nel contesto contemporaneo. Promuovere una visione che consideri le fonti come base per l'innovazione futura non solo conserva il loro significato culturale, ma favorisce anche la loro evoluzione e adattamento. Infine, creare connessioni sinergiche tra fonti tradizionali e risorse digitali permette di ampliare l'accesso e l'utilizzo di questi saperi, garantendo che prosperino e si sviluppino in un ambiente in costante cambiamento. Sulla base di queste considerazioni, il design ha come obiettivo quello di divenire una disciplina capace di creare relazioni tra ciò che fisico e ciò che è digitale. Un ponte tra le generazioni, capace di avvicinare, generando nuovi linguaggi e rinnovati interessi dei diversi attori, attraverso uno sguardo maggiormente inclusivo e accessibile. Dunque, un modus operandi contemporaneo, innovativo e aperto, che faciliti la raccolta del patrimonio materiale e immateriale, che sia idoneo ad approfondire il ruolo del designer ricercatore.

### **Punti programmatici:**

- 1) Impiegare le risorse digitali per preservare saperi tradizionali:** l'epoca in cui viviamo è caratterizzata da una evoluzione tecnologica che non dipende tanto da cosa credono le persone, ma dal funzionamento delle macchine (Ferraris, 2021). Il design può utilizzare gli strumenti del digitale per preservare – e rivitalizzare – artefatti, saperi, pratiche radicate nella nostra tradizione culturale, garantendo loro un futuro dinamico nel mondo contemporaneo.

- 2) **Abilitare lo scambio generazionale tra nativi digitali e generazioni precedenti:** lo scambio tra generazioni sta provocando numerosi gap, soprattutto all'interno delle aziende, rallentando una naturale transizione. Questa difficoltà non si fonda tanto su una questione anagrafica, bensì sulla trasmissione di conoscenze e valori, che necessitano di una formazione più completa e flessibile, capace di bilanciare innovazione e tradizione, per affrontare le complessità del mondo attuale (Da Empoli, 2013). La sfida giace nell'avviare processi di scambio di informazioni e cooperazione di valore tra le varie generazioni.
- 3) **Prendere in considerazione la dimensione territoriale nel progetto delle risorse:** l'evoluzione del digitale suscita considerazioni circa la temporalità, i luoghi, la memoria, la socialità, introducendo nuove interazioni tra il passato e il presente, tra memoria e tempo corrente, tra archivio e produzione contemporanea (Tufarelli, 2022). La dimensione territoriale, e gli attori locali all'interno di essa, divengono elementi cardine nell'analisi e nello sviluppo progettuale. Gli utenti divengono figure attive, capaci di plasmare gli spazi, i tempi, le modalità e di creare a loro volta contenuti digitali.
- 4) **Garantire la fruizione delle fonti tramite risorse digitali accessibili:** la disparità di competenze digitali di base, così come la disparità nelle possibilità tecniche di accesso alla rete, risultano ancora oggi motivo di svantaggio e divario territoriale. L'accessibilità e la scalabilità degli strumenti utilizzati sono fattori fondamentali per garantire una fruizione autonoma, senza distinzioni di età, genere, background culturale, abilità fisiche, sensoriali o cognitive (Farroni et al., 2023).
- 5) **Favorire una mediazione critica tra saperi tradizionali e innovazione:** il tentativo di recuperare fonti di sapere e trasferirle nel contesto digitale comporta, a monte, una necessaria formazione critica, e un allontanamento da un approccio eccessivamente positivista all'uso della tecnologia. Tramandare, valorizzare e aggiornare le fonti richiede al designer un ruolo di mediazione, a diversi livelli sistemici, per favorire il dialogo tra soggetti che per loro natura hanno obiettivi, linguaggi e visioni differenti.

L'intersezione tra design, patrimonio culturale e innovazione digitale richiede uno sguardo multidisciplinare, capace di connettere teorie, pratiche e contesti territoriali. Il ruolo degli archivi comunitari come motore di memoria e identità collettiva è esplorato da Bastian, J., & Flinn, A. (2019). *Community Archives, Community Spaces: Heritage, Memory and Identity*. Facet Publishing, che evidenziano il potenziale delle comunità nel preservare e gestire il proprio patrimonio culturale. Attraverso saggi teorici e studi di caso, gli autori analizzano le sfide nella costruzione e nel mantenimento di archivi comunitari, ampliando la loro definizione per includere società storiche, organizzazioni di movimenti sociali e centri comunitari ed evidenziando il loro ruolo cruciale nella promozione dell'attivismo basato sulla comunità. In linea con questo approccio, l'articolo di Cellamare, C. (2016). Leggere l'abitare attraverso l'interdisciplinarietà e la ricerca-azione. *Territorio*, 78: 28-39, propone una lettura dell'abitare come pratica sociale, sottolineando l'importanza della ricerca-azione per analizzare e trasformare i territori, coinvolgendo attivamente le comunità locali nella comprensione e trasformazione dei loro spazi abitativi, promuovendo una partecipazione diretta nei processi decisionali.

Da Empoli, G. (2013). *Contro gli specialisti. La rivincita dell'umanesimo*. Marsilio Editori, critica l'eccessiva specializzazione, suggerendo un ritorno a un approccio umanistico che valorizzi le connessioni tra saperi diversi, fondamentale per progettare con sensibilità culturale. L'autore racconta l'ascesa di una generazione di scienziati, imprenditori e artisti che stanno superando le frontiere tra le diverse discipline per adottare un approccio più complesso alle sfide del nostro tempo. Questa prospettiva è approfondita da Daverio, P., & Trapani, V. (2013). *Il design dei beni culturali. Crisi territorio identità*. Rizzoli, che analizzano il contributo del design alla valorizzazione delle identità territoriali in tempi di crisi. Il testo offre una riflessione sul ruolo del design nella valorizzazione del patrimonio culturale e nella costruzione di nuove identità locali.

Escobar, A. (2018). *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press, amplia il dibattito, invitando a ripensare il design come pratica interdipendente e radicata nei contesti locali, aprendo scenari di progettazione inclusiva e decoloniale. Criticando il ruolo del design tradizionale nel sostenere il capitalismo, il colonialismo e il patriarcato, Escobar introduce il concetto di design autonomo, che promuove approcci collaborativi e contestualizzati, rispettosi delle diversità culturali e ambientali. Il libro si basa su esempi di comunità indigene e afro-discendenti dell'America Latina, illustrando come pratiche di design alternative possano contribuire alla creazione di ordini sociali più giusti e sostenibili. Parallelamente, Farroni, L., Carlini, A., & Mancini, M. F. (2023). *Orizzonti di Accessibilità. Azioni e processi per percorsi inclusivi*. RomaTre Press, si propongono di promuovere una cultura dell'accessibilità, intesa non solo come superamento delle barriere fisiche, ma anche come inclusione sociale e culturale. Attraverso un approccio interdisciplinare, gli autori mirano a sensibilizzare professionisti e studiosi sull'importanza di progettare ambienti e servizi che rispondano alle esigenze di tutti.

Il ruolo delle tecnologie digitali nella trasformazione della società è affrontato da Ferraris, M. (2021). *Documanità: Filosofia del mondo nuovo*. Gius. Laterza & Figli Spa, che esplora l'impatto della rivoluzione digitale sulla società contemporanea, introducendo il concetto di documanità per descrivere un'umanità profondamente interconnessa attraverso la produzione e la registrazione costante di documenti digitali. La docusfera non solo trasforma le dinamiche sociali ed economiche, ma ridefinisce anche l'identità umana, ponendo nuove sfide etiche e filosofiche. L'autore propone una

riflessione critica su come la tecnologia stia plasmando il nostro modo di essere e interagire, suggerendo la necessità di un nuovo umanesimo che riconosca e valorizzi la centralità dei documenti nella costruzione della realtà sociale. Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione: come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Raffaello Cortina Editore, amplia questa riflessione, analizzando l'impatto delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione sulla nostra percezione di noi stessi e del mondo. Floridi sostiene che, dopo le rivoluzioni di Copernico, Darwin e Freud, che hanno rispettivamente decentrato la posizione dell'uomo nell'universo, nella biosfera e nella sfera psichica, stiamo vivendo una quarta rivoluzione in cui l'infosfera – l'ambiente globale dell'informazione digitale – sta ridefinendo la nostra identità e le nostre relazioni sociali. L'autore introduce il concetto di onlife per descrivere la fusione tra vita online e offline, evidenziando come le ICT stiano dissolvendo i confini tradizionali tra reale e virtuale, pubblico e privato, umano e artificiale.

Gambardella, C. (2020). *Handmade in Italy*. Altralinea Edizioni, pone l'accento sul valore del fatto a mano come espressione del patrimonio artigianale italiano, mostrando come tradizione e innovazione possano coesistere nel design contemporaneo. Germak, C., Bistagnino, L., & Celaschi, F. (2008). *Uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo*. Umberto Allemandi & C., completano questa visione proponendo un design centrato sull'essere umano, etico e sostenibile. Attraverso una serie di saggi tematici, il libro esplora diverse direzioni della ricerca universitaria torinese, affrontando ambiti quali il design sistemico, la valorizzazione dei beni culturali, gli esterni urbani contemporanei e il design virtuale.

L'intervista a Giacomelli, M. E. (2014). *Design & Cultural Heritage*. Intervista sulla frontiera dei beni culturali. *Artribune*, disponibile all'indirizzo: [<https://www.artribune.com/progettazione/design/2014/09/design-cultural-heritage-intervista-sulla-frontiera-dei-beni-culturali/>], esplora il ruolo del designer come mediatore tra passato e presente, evidenziando l'importanza di una pratica che valorizzi il patrimonio culturale nell'era digitale. Infine, Tufarelli, M. (2022). *Design, Heritage e cultura digitale. Scenari per il progetto nell'archivio diffuso*. Firenze University Press, esplora l'intersezione tra design, patrimonio culturale e cultura digitale, proponendo il concetto di archivio diffuso come strumento per valorizzare e condividere le risorse culturali in modo partecipativo. Il libro analizza come il design possa facilitare nuove modalità di accesso e utilizzo del patrimonio culturale, integrando le potenzialità offerte dalle tecnologie digitali con una prospettiva di inclusività e innovazione sociale.

Bastian, J., & Flinn, A. (2019). *Community archives, community spaces: Heritage, memory and identity*. Facet Publishing.

Cellamare, C. (2016). Leggere l'abitare attraverso l'interdisciplinarietà e la ricerca-azione. *Territorio*, 78, 28–39.

Da Empoli, G. (2013). *Contro gli specialisti*.

*La rivincita dell'umanesimo*. Marsilio Editori.

Daverio, P., & Trapani, V. (2013). *Il design dei beni culturali. Crisi, territorio, identità*. Rizzoli.

Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds*. Duke University Press.

Farroni, L., Carlini, A., & Mancini, M. F. (2023). *Orizzonti di accessibilità: Azioni e processi per percorsi inclusivi*. RomaTre Press.

Ferraris, M. (2021). *Documantà: Filosofia del mondo nuovo*. Gius. Laterza & Figli S.p.A.

Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione: Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Raffaello Cortina Editore.

Gambardella, C. (2020). *Handmade in Italy*. Altralinea Edizioni.

Germak, C., Bistagnino, L., & Celaschi, F. (2008). *Uomo al centro del progetto: Design per un nuovo umanesimo*. Umberto Allemandi & C.

Giacomelli, M. E. (2014). *Design & cultural heritage. Intervista sulla frontiera dei beni culturali*. *Artribune*.

Disponibile su: <https://www.artribune.com/progettazione/design/2014/09/design-cultural-heritage-intervista-sulla-frontiera-dei-beni-culturali/>  
Tufarelli, M. (2022). *Design, heritage e cultura digitale: Scenari per il progetto nell'archivio diffuso*. Firenze University Press.