



SID Società Italiana di Design  
*Italian Design Society*

# DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale  
della Società Italiana di Design

A cura di  
Nicolò Ceccarelli  
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022



**SID** Società Italiana di Design  
*Italian Design Society*

# Design**Intorno**

**Atti della Conferenza annuale  
della Società Italiana di Design**

A cura di  
Nicolò Ceccarelli  
Marco Sironi

**Alghero, 4 e 5 luglio 2022**

**Consiglio direttivo**

*presidente*

Raimonda Riccini

*vice presidente*

Daniela Piscitelli

*segretario*

Giuseppe Di Bucchianico

*consiglieri*

Niccolò Casiddu

Lorenzo Imbesi

Pier Paolo Peruccio

Lucia Pietroni

Lucia Rampino

Maurizio Rossi

# DesignIntorno

## Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di

Nicolò Ceccarelli

Marco Sironi

### Progetto grafico e impaginazione

laboratorio *animazionedesign*, Dadu, Alghero

Marco Sironi, Viola Orgiano, Roberta Ena, Paola Dore



### Copyrights

CC BY-NC-ND 3.0 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.*

dicembre 2023

Società Italiana di Design, Venezia

[societaitaliansdesign.it](http://societaitaliansdesign.it)

ISBN 9788894338072

# Indice

## **#OUVERTURE**

- p. 9 **Dell'intorno. O dell'insieme aperto**  
R. Riccini
- 11 **Introduzione**  
N. Ceccarelli, M. Sironi
- 13 **Intorno a "Design Intorno"**  
N. Ceccarelli
- 16 **Cartoline da Alghero**  
M. Sironi
- 21 **Cercare e trovare un maestro**  
M. Brusatin
- 27 **Speculations**  
Pete Thomas

## **#INTERMEZZO** / per Stefano Asili

### **#TRACK 1 : fare esperienza**

- 41 **Riancorarsi al territorio: il progetto come "campo relazionale" e ambiente interattivo**  
L. Decandia

### / progetti

- 46 **Design per il paesaggio naturale. Strategie di interazione semiotica tra uomo e ambiente**  
V. P. Bagnato
- 53 **HMI design for a self-driving car. Integrated communication between the urban environment and a vehicle**  
F. Caruso, V. Arquilla, F. Gaetani, F. Brevi
- 66 **Forme della tipografia nello spazio pubblico. Lettering urbano a Venezia**  
P. L. Farias, E. Bonini, Lessing, F. Bulegato
- 77 **MEET. Multifaceted Experience for Enhancing Territories**  
A. Bosco, S. Gasparotto
- 87 **Quartieri sani e inclusivi. Il design per lo sviluppo di strategie e scenari progettuali per città prossime e in salute e per l'invecchiamento attivo della popolazione**  
S. Viviani, D. Busciantella Ricci
- 95 **Scenari e strumenti per XR senza visore. Un sistema gestionale per installazioni immersive museali, fuori dalla bolla**  
V. Malakuczi
- 106 **Gli spazi e i tempi della fabbricazione digitale. L'impresa Maker nella Regione Lazio e il rapporto con il territorio**  
L. D'Elia
- 115 **SiRobotics. Progettazione HCD di un robot umanoide assistenziale**  
C. Porfirione, F. Burlando

/ idee

- p. 125 **Design Sistemico per la Civiltà dell'Acqua**  
C. Padula
- 133 **EMPS. Exhibit museale per la pre-diagnostica posturale e la promozione della salute**  
G. Nichilò, G. Pontillo
- 139 **SWAPHYPE. Servizio compensatore di pratiche di riuso**  
C. Olivastri, G. Tagliasco, X. Ferrari Tumay, D. Schillaci
- 146 **Tipografia italiana e paulistana dei primi del '900. Proposta di un archivio aperto per una comparazione di documenti**  
F. Mariano Cruz Pereira, E. Lessing, P. Farias
- 153 **Geografie, relazioni e ritual personas. Strategie e strumenti di progettazione partecipata per l'heritage made in italy**  
F. Delprino, L. Parodi, O. Tonella, S. Pericu

**#TRACK 2 : intrecciare saperi**

/ progetti

- 166 **Intessere reti di territorio: esperienze di dialogo con l'intorno, tra digitale e formazione**  
I. Fiesoli, E. D'Ascenzi, D. de Spirito, M. Sottani
- 179 **Archivio e direttore creativo. Heritage come progettazione**  
D. Colussi
- 186 **Smart & green design. Per un arredo urbano interspecie**  
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, S. Iole, G. Nicolau Adad
- 198 **Meta 4.0. Possibilità e potenzialità della progettazione 4.0**  
L. Casarotto, P. Costa, A. de Feo
- 208 **Design con il Mediterraneo. Progettare in un nuovo intorno.**  
M. Marseglia, F. Cantini, E. Matteucci, M. Vacca, A. Tanzini
- 219 **Produzione additiva per il merchandising museale. Prospettive progettuali nella valorizzazione del patrimonio**  
I. Caputo, M. Oddone
- 228 **SPHead. Smart Personal Health-care Devices. Soluzioni integrate per il monitoraggio dello stato di salute degli anziani nelle RSA**  
A. Giambattista, L. Di Lucchio, C. Gironi
- 237 **Moowe. Un servizio inclusivo per l'orientamento di persone con disabilità visive a Venezia**  
M. Manfroni, C. M. Priola, L. Casarotto, P. Costa
- 248 **Inter-connessioni urbane. Rigenerazione di spazi dimenticati all'interno del Comune di Borgo San Lorenzo (FI)**  
F. Armato, P. Bagheri Moghaddam, M. Corti, L. Petrini
- 257 **L'identità svelata. Il design narrativo e lo spazio urbano**  
S. Follesa, P. Yao, A. Cheng

/ idee

- 267 **Design per la sostenibilità socio-ambientale come medium culturale per lo scaling-out dell'agroecologia**  
M. Manfra

- p. 272 **Circular Made in Italy.**  
Una strategia di Design per un'innovazione sostenibile di identità e cultura materica dei territori nazionali a partire da scarti  
F. Papile, L. Trebbi, V. Coraglia, T. Leone, F. Cantini
- 280 **Color Hub.**  
Riscoprire la tradizione tintoria attraverso una visione cross-settoriale  
A. Pereno
- 287 **Promuovere la cultura della sostenibilità.**  
Design Sistemico per uno sviluppo territoriale sostenibile, in sinergia con il Distretto UNESCO  
A. Aulisio
- 295 **Meta-artigianato e design da collezione.**  
Nuovi scenari di promozione, commercializzazione e consumo nella transizione digitale  
S. Gabbatore, L. Abbate, C. Germak
- 303 **Tessuti riciclati sostenibili basati sulle tende beduine tradizionali**  
G. M. Cito, O. Alazhari
- 315 **Il gioiello 4.0.**  
Gli impatti dell'artigianato tecnologico nel distretto orafa vicentino  
E. Cunico
- 323 **230 Miglia Blu.**  
Disegnare un legame lungo 230 miglia passando dal mare  
L. Inga
- 333 **Intercultural craft.**  
Progettare un ponte tra le conoscenze e le culture tradizionali  
M. Vacca, F. Ballerini
- 343 **I "Cadernos de refêrencias" di Hudinilson Jr.**  
Una proposta di rimediazione digitale  
S. Rossi

### **#TRACK 3 : *generare conoscenza***

- 352 **Generare conoscenza: partecipazione, progettazione e terza missione**  
A. Calosci

#### / progetti

- 357 **Innovare lo scenario della pubblicazione scientifica in design.**  
Progettare "living publications"  
E. Lupo
- 370 **Polemica e design.**  
Il dissenso nella pratica critica e come pratica progettuale  
I. Patti
- 378 **Aura educational tool.**  
Design per l'insegnamento attivo di tecnologia e sostenibilità  
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. N. Adad
- 388 **Design for Social Impact.**  
Riflessioni in itinere sull'esperienza didattica di un laboratorio interdisciplinare sui temi del design per l'impatto sociale  
C. Campagnaro, V. Bosso
- 400 **Progettazione e riciclo di imballaggi cellullosici.**  
Aumentare la consapevolezza dei designer di imballaggio sul loro ruolo nella progettazione in una prospettiva di economia circolare  
R. Santi, A. Marinelli, F. Papile, B. Del Curto
- 408 **Turning Design Research to Care.**  
Ricerca sperimentale per la progettazione di una educazione sostenibile e inclusiva  
A. Pollini, G. A. Giacobone

- p. 417 **Design Education per l'Economia Circolare.**  
**Approccio co-disciplinare nell'acquisizione di hard e soft skills**  
S. Barbero
- 426 **Il laboratorio Living Hub.**  
**La tecnica della simulazione al servizio del progetto HCD**  
I. Nevoso, A. Vacanti
- 436 **Good Plastic.**  
**Strumenti per l'innovazione sostenibile e la comunicazione dei prodotti in materiali polimerici**  
P. Costa, L. Badalucco, L. Casarotto
- 445 **Databook design per fare innovazione.**  
**Uno strumento di ricerca e analisi per attivare progettualità sostenibili**  
S. Cretaio, S. Degiacomi, L. Moiso, C. Marino, C. Remondino, P. Tamborrini
- 456 **Pensiero, Produzione ed Educazione Responsabili.**  
**Il progetto di Winter School internazionale**  
L. Succini, E. Formia, V. Gianfrate, E. Ciravegna, R. M. León Morán
- 466 **Progettare per la società liquida.**  
**Uno sguardo verso una differente prospettiva human-centered**  
G. Mincoelli, F. Petrocchi, S. Imbesi, M. Marchi, G. A. Giacobone

/ idee

- 476 **Interior design come piattaforma collaborativa.**  
**Uno spazio data-driven per la conoscenza condivisa sulle risorse materiali**  
L. Calogero, M. De Chirico, A. de Feo
- 485 **Soluzioni sostenibili per il design digitale.**  
**Sensibilizzare sull'impatto ambientale del web attraverso l'info-design**  
S. Melis, D. Murgia, P. Dore
- 497 **"Rin/tracciare" la rete della vita.**  
**Tecnologia ed ecologia verso bio-futuri preferibili**  
C. Rotondi
- 506 **Design per le Comunità.**  
**Strumenti di comunicazione collaborativi per il progetto sociale di prossimità al rione Sanità di Napoli**  
I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. Nicolau Adad
- 516 **Your Only Thing Is Space.**  
**Le interfacce digitali come dispositivi di potere sui luoghi: un framework di ricerca**  
M. Ciaramitaro
- 524 **Patient-Centered Data.**  
**Analisi e visualizzazione di dati patient-centered per la comunicazione medico/scientifica**  
R. Angari
- 534 **Gender-complexity by design.**  
**Decostruire il binarismo di genere attraverso il design di packaging innovativi e sostenibili**  
C. Marino, C. Remondino
- 542 **Trouble #1. Design history.**  
**A new sight on design through gender studies and intersectionality**  
S. Iebolo, V. Piras, L. Chimenz
- 551 **Complex and Multidisciplinary Identities.**  
**Nuovi processi per la costruzione di identità complesse e democratiche**  
A. Liçaj, D. Giorgetta

**#FINALE** / album della Conferenza 2022

# EMPS

## Exhibit museale per la pre-diagnostica posturale e la promozione della salute

**Giovanna Nichilò**

orcid: 0000-0002-7308-2268

gnichilo@iuav.it

Dipartimento di Culture del progetto, Università Iuav di Venezia

**Gabriele Pontillo**

orcid: 0000-0001-5839-7838

gabriele.pontillo@unifi.it

Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Firenze

**Sara Liguori**

orcid: 0000-0002-8707-2482

sara.liguori@unicampania.it

Dipartimento Multidisciplinare di Specialità Medico Chirurgiche e Odontoiatriche della Scuola di Medicina e Chirurgia, Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

Il presente contributo esplora la possibilità di ibridare esperienze di apprendimento e diagnosi al fine di mettere in luce esigenze insolite nell'ambito della salute.

In tal senso, si suggerisce uno scenario di ricerca il cui processo è innestato in contesti informali con l'obiettivo di sperimentare nuovi approcci per la pre-diagnosi della postura adolescenziale. Pertanto, considerando l'impegno per la promozione della salute, il museo è intercettato come luogo e istituzione chiave per soddisfare problemi poco indagati come l'insorgere di posture scorrette nell'età della pubertà.

In particolare modo, si ritiene risolutivo considerare in modo strategico il design dello spazio espositivo affinché diventi simultaneamente strumento di divulgazione e di indagine grazie all'integrazione di sistemi di diagnosi digitalizzati. Si configura in questo modo, in un'ottica patient-centred, un sistema collaborativo per l'avanzamento della ricerca scientifica, il benessere e la formazione degli individui che vede come protagonisti l'utente adolescente, l'ente museale e la struttura ospedaliera. Di conseguenza, considerando la transdisciplinarietà di tali questioni, si intende esortare la comunità scientifica a individuare traiettorie di ricerca in cui il design possa essere di supporto all'ambito della medicina e della ricerca medica.

*This paper intends to explore the opportunity to hybridize learning and diagnostic experiences in order to bring to light unsolved needs in the healthcare scope. In this view, it suggests a research scenario whose process is inserted in informal environments in order to experiment new approaches for the pre-diagnosis of adolescent posture. Therefore, considering the health promotion allegiance, the museum is intercepted as a crucial place and institution to respond to under-researched problems such as the onset of poor posture at the age of puberty.*

*Considering the exhibition space design in a strategic perspective is decisive in order that it simultaneously becomes an instrument of information and investigation by integrating digital diagnostic systems. In this way, a collaborative system for the advancement of scientific research, wellbeing and education of individuals – involving the adolescent user, the museum and the hospital – is configured in a patient-centred perspective. Consequently, considering the transdisciplinary character of these issues, the intention is to encourage the scientific community to identify research perspectives in which design can support the field of medicine and medical research.*

### Parole chiave:

*design espositivo, dispositivi medicali, adolescenza, postura.*

In relazione agli ambiti tematici della conferenza quindi al fine di rivedere il rapporto tra design e "intorno umano e sociale" quale luogo di relazioni, apprendimento, benessere e cura, il contributo intende considerare le possibilità offerte dalla rivoluzione tecnologica individuando il modo in cui le logiche ad alta intensità di dati ibridano le tipologie di luoghi e artefatti e, pertanto, le modalità con cui ne facciamo esperienza. In tal senso, si propone un'idea di ricerca il cui obiettivo è sperimentare nuovi approcci per la diagnosi della postura in età adolescenziale e la promozione della salute attraverso lo studio e la progettazione di un'installazione interattiva data-based per i musei scientifici. Intervenire strategicamente in contesti informali ibridando processi ed esperienze permette di mettere in luce problemi urgenti ma poco indagati nell'ambito della salute e, al contempo, dare modo a soggetti, quali i musei, di orientare il proprio modello di sviluppo, troppo spesso fondato unicamente su proposte per il turismo e la formazione, per costituirsi come istituzioni a servizio della ricerca e della società<sup>1</sup>.



## La promozione della salute per la prevenzione delle posture scorrette

La postura rappresenta un'attitudine della persona ad assumere una determinata posizione del corpo nello spazio. Una postura scorretta è, pertanto, un'alterazione di tale attitudine, con conseguenze funzionali muscolo-scheletriche (Dolphens *et al.*, 2012). L'adolescenza è identificata come un'età critica per la comparsa di alterazioni posturali, favorite dall'accrescimento e dalle modifiche dettate dalla pubertà. Inoltre, in particolare nei paesi industrializzati, la sedentarietà e l'inattività fisica possono rappresentare dei fattori di rischio per l'instaurarsi di posture scorrette in questa popolazione (Duclos, 2001; Yang, 2020).

Attualmente non esiste una strategia di *screening* che consenta di prevenire o monitorare l'insorgenza di una postura scorretta nell'adolescente, a meno che non si ricorra a visite mediche con specifiche indagini strumentali, quali l'esame radiografico della colonna vertebrale.

Sarebbe utile, pertanto, accrescere nei giovani la consapevolezza del proprio corpo e delle posture che questo assume durante le principali attività di vita quotidiana – mantenere la stazione eretta/seduta, camminare – ed incentivare loro all'autocorrezione, al fine di identificare e prevenire la comparsa di posture scorrette, nonché colmare la mancanza di conoscenza utile alla comunità scientifica.

Coerentemente alle strategie di sviluppo sostenibile previste dall'Agenda 2030, si ritiene che, per soddisfare tali esigenze insolite, sia utile partire dall'impegno per la promozione del benessere e della salute.

Come evidenziato dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, la promozione della salute identifica il processo che permette alle persone di migliorare la propria salute e di aumentare il controllo su di essa. Tutti i professionisti della salute dovrebbero agire come agenti di promozione andando oltre l'attenzione al comportamento individuale per estendere la pratica clinica "*verso un'ampia gamma di interventi sociali e ambientali*" (World Health Organisation, 2017).

In tal senso, i musei della scienza e della tecnica (UNESCO/STC/Q/853), quali contesti di apprendimento informale, si pongono come soggetti chiave per l'alfabetizzazione scientifica e sanitaria della società (Christensen *et al.*, 2014). Inoltre, le mostre sulla salute da loro proposte, grazie al carattere descrittivo, prescrittivo e sempre più comunemente diagnostico con cui sono pensate, si costituiscono come "*forme multimodali di consulenza medica*" (Lee, 2019).

Oltretutto, se mentre nell'ambito degli studi sui visitatori dei musei gli adolescenti sono inseriti nella categoria del "non pubblico" (Cimoli, 2017) perché la loro frequentazione avviene non spontaneamente ma a integrazione delle attività didattiche attraverso gite scolastiche e più recentemente programmi di studio innovativi, nella pratica per i musei scientifici e i science centre sono proprio i giovani in età scolare – a partire da gruppi scuola e famiglie – il principale bacino di utenza. Appare quindi fondamentale per questi contesti progettare l'esperienza di visita a partire proprio dai loro bisogni.

Sulle basi di tali osservazioni, il museo è intercettato come luogo e istituzione chiave per supportare la ricerca e lo studio di problemi poco indagati, come quello preso in esame, in quanto potenzialmente messo in relazione con aziende ospedaliere ed enti di ricerca.

## Musei per la salute

Ad oggi, i musei che espongono i temi del corpo, della salute pubblica e del progresso della medicina costituiscono uno scenario eterogeneo di tipologie museali, strategie espositive, pratiche allestitiva e rappresentazioni del corpo con scopi talvolta – o simultaneamente –

estetici, educativi, didattici, culturali o ludici. Nei musei scientifici e science centre, il corpo umano, ormai trasparente, è mostrato nella quotidianità delle proprie funzioni avvalendosi di realtà virtuali e aumentate, animazioni 3D, modelli interattivi e *hands-on* collegando la conoscenza medico-scientifica a questioni sociali e culturali per porre l'attenzione sulle storie dei visitatori e sulla sfera etico-comportamentale degli individui. Tutto questo pone il visitatore al centro della visita il quale diventa oggetto stesso dell'esposizione (Canadelli, 2011). È un esempio l'ormai quasi decennale mostra "BodyWorks" del Glasgow Science Centre che pone le basi per lo sviluppo di exhibit interattivi che enfatizzano l'aspetto della partecipazione del visitatore attraverso l'esplorazione del proprio corpo e la condivisione di performance e attività. Durante la visita, infatti, il visitatore misura le proprie caratteristiche fisiche e fisiologiche confrontandole con le altre persone in mostra o sulla piattaforma "My BodyWorks"<sup>2</sup>. L'approccio espositivo di tali artefatti incrementa quell'aspetto comunicativo delle mostre sul corpo che vede i visitatori già motivati all'apprendimento perché interessati personalmente alle informazioni e ai concetti relativi alla loro salute. Del resto, come già evidenziato, le mostre sulla salute possono essere considerate come momenti di consulenza medica in contesti di apprendimento informale. Come spiega Lee (2019), in queste esposizioni i visitatori incontrano una serie di affermazioni e direttive che stimolano a valutare e cambiare comportamenti e abitudini. Pertanto, tali momenti di apprendimento e scoperta di sé e dell'altro, di sensibilizzazione e di promozione della salute hanno un carattere non solo descrittivo ma anche prescrittivo e diagnostico in quanto strumenti di autovalutazione del rischio. Questo è rilevabile non solo nel linguaggio utilizzato, così come analizzato da Lee (2019), ma anche nelle molteplici strategie espositive impiegate che possono arrivare a prevedere interfacce simili a strumenti clinici. Infatti, non manca l'impiego di veri strumenti di diagnosi talvolta a discapito dell'aspetto comunicativo dell'exhibit. Ne sono un esempio i dispositivi impiegati in Body Worlds Amsterdam come il "Body Test". All'interno dell'esperienza di visita, l'attività è posta come un *InBody health* check gratuito incluso nel biglietto ma approfondendo sul sito web ad esso correlato si può comprendere come in realtà sia sviluppato a partire dalla contestazione del BMI – o indice di massa corporea – come unico fattore di indicazione dello stato di salute con lo scopo di invitare il visitatore a riflettere sulla complessità della composizione corporea a partire dall'analisi dell'impedenza bioelettrica.<sup>3</sup>

Un'ulteriore tendenza vede i science centre assumere il ruolo di dispositivi di produzione della conoscenza, oltre che dispositivi di comunicazione o coinvolgimento del pubblico, attraverso iniziative utili ad aspetti specifici della ricerca accademica, industriale o guidata dai cittadini (Bron et al., 2018; Merzagora, 2017). Nell'ottica di considerare le mostre sulla salute come strumento scientifico di esplorazione, risulta un esempio calzante la sezione "Humania" del Nemo Science Museum di Amsterdam. Attraverso il percorso espositivo, alcuni exhibit, sviluppati in collaborazione con ricercatori ed enti di ricerca, raccolgono informazioni anonime per scopi scientifici. In questo modo, il museo contribuisce all'avanzamento della ricerca attraverso la raccolta di dati, con il consenso dei visitatori.<sup>4</sup> Questi ed altri sono gli esempi che costituiscono lo stato dell'arte e che individuano limiti e potenzialità su cui tale progetto di ricerca intende fondarsi.

D'altro canto, la datificazione della salute (Ruckenstein & Schu, 2017), che investe scale e ambiti differenti – tra cui la ricerca medica, l'assistenza sanitaria e le pratiche di autocura – è sempre più orientata verso nuove forme di ricerca e attivismo sui dati. A tale proposito, Ruckenstein & Schu (2017), esortano la comunità scientifica a sperimentare tali logiche attiviste e altre nuove ricerche applicate sui dati. In tal senso, ritengono che esplorando la possibilità di collegare i dati sanitari e/o clinici personali a processi tecnologici e comunicativi più ampi e orientando tali processi alla costruzione di spazi collettivi, si promuove l'uguaglianza, la giustizia sociale e nuove forme di agenzia mettendo in discussione gli squilibri sociali nell'ambito sanitario e nella sfera individuale legata alla salute.

## EMPS: il design a supporto della medicina in ambito museale

Sulla base delle osservazioni fatte e dello stato dell'arte, si ritiene quindi vantaggioso considerare in modo strategico il design dello spazio espositivo affinché quest'ultimo sia strumento di informazione e di indagine. Pertanto, si propone un'idea di ricerca utile a sperimentare un nuovo approccio per la diagnosi e la promozione della salute utilizzando strategicamente il museo che individua nello spazio espositivo – quale luogo dell'esperienza di visita e apprendimento e nei suoi aspetti configurativi e componenti interattive – uno strumento non solo di comunicazione ma anche di ricerca e diagnosi. Quindi, con lo scopo di soddisfare le esigenze e i fabbisogni descritti, si propone lo studio e il design di un artefatto multilivello basato sui dati che comprende l'esperienza mista di tre tipologie di utenza: il visitatore – utente primario; la struttura ospedaliera – utente secondario; e l'ente museale – utente terziario. A partire dalle loro esigenze si prende in considerazione lo sviluppo di un sistema espositivo/diagnostico che include un'esperienza di visita e pre-diagnosi presso il museo, un'esperienza virtuale online dopo la visita e un sistema intraospedaliero di gestione dei dati.

Tramite un'installazione espositiva interattiva integrata con strumenti di analisi posturale digitalizzata si spiega e si rappresenta il corpo, si raccolgono dati, si stimola l'autovalutazione del rischio, si suggeriscono buoni comportamenti e attività personalizzate in base ai dati raccolti. Dopo la visita è possibile consultare una piattaforma online per approfondimenti tematici e per la visualizzazione dei propri dati registrati al museo. I dati vengono raccolti in forma anonima ai fini statistici. Si dà, inoltre, l'opportunità al visitatore di mettersi in contatto con la struttura ospedaliera, incentivando la creazione di una connessione diretta con la figura medica di riferimento per approfondire, monitorare, consigliare o trattare eventuali problematiche posturali riferite dal giovane paziente. Il sistema di gestione dei dati, con interfaccia utente specifica per il medico, è volto alla creazione di un database in continua espansione che intende permettere di ampliare le conoscenze sull'incidenza e la severità della postura sbagliata in età adolescenziale.

Lo sviluppo di un sistema espositivo/medicale permette di raggiungere simultaneamente più tipologie di utenze quindi soddisfare diverse esigenze. L'esperienza ibrida di apprendimento, pre-diagnosi e raccolta dati rende l'adolescente allo stesso tempo visitatore, paziente e oggetto di ricerca e inserisce il museo e la struttura ospedaliera in un sistema collaborativo per l'avanzamento della ricerca scientifica, il benessere e la formazione degli individui in un'ottica sempre più *patient-centred*.

A questo proposito, l'idea di ricerca trova fondamento negli approcci intersettoriali e transdisciplinari delle dinamiche collaborative per soddisfare diverse competenze coadiuvate da strumenti di progettazione digitali, di analisi e condivisione di dati quantitativi e qualitativi. Tra i principali ricercatori e collaboratori necessari si individuano le figure di exhibition designer, medical designer, *data-visualization* designer per la scienza, medici fisiatri, istituzioni museali, aziende per lo sviluppo di soluzioni ad alto contenuto tecnologico – tra cui data design ed exhibit interattivi.

Grazie all'adozione di approcci e valutazioni *human-centred* e *human factor* e alla collaborazione interdisciplinare, la progettazione iterativa del sistema, attraverso fasi di valutazione, prototipazione testing e rettifica, porterà allo sviluppo dell'artefatto finale. Al fine di individuare più poli sul territorio nazionale per raggiungere un bacino di utenza più ampio possibile, si propone di riprodurre e installare il sistema in più musei e mostre scientifiche a soggetto medico.<sup>5</sup>

Un tale approccio attende un avanzamento dello stato dell'arte nelle diverse aree disciplinari. Inoltre, identifica nella soluzione progettuale uno strumento chiave per lo screening e la prevenzione della postura scorretta negli adolescenti; per l'aumento della consapevolezza della postura del proprio corpo in un periodo delicato quale

l'accrescimento, contribuendo a fornire un servizio utile alla popolazione, attraverso l'esperienza di visita, ed alla comunità scientifica, con un importante reservoir di dati su una popolazione così ampia ed eterogenea quale quella dei giovani. Oltre a ciò EMPS fornirebbe una nuova prospettiva per il design di exhibit scientifici e permetterebbe di sperimentare nuovi ambiti di intervento per la datificazione della salute.

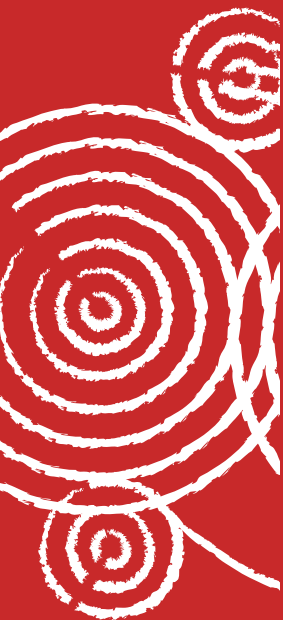
In conclusione, attraverso l'idea di ricerca, si intende porre l'attenzione sulle possibilità del design di essere di supporto alla ricerca e alla diagnosi medica a partire da esigenze insolite e urgenti nell'ambito della salute. Mettere insieme pratiche medicali ed espositive permette di riconsiderare i contesti informali di apprendimento in modo strategico. L'istituzione museale, infatti, è esortata a riconsiderare il proprio ruolo e le proprie relazioni nella comunità scientifica. Un tale scenario progettuale e di ricerca prende in considerazione la natura multistrato dell'"intorno" – fatta di ambienti, sociali e tecnologici, di relazioni tra le persone, tra le persone e gli oggetti, tra gli oggetti e l'ambiente, tra l'ambiente e le persone – e interviene al suo interno mescolando esperienze utente, come quella di paziente e visitatore, per connettere contesti e discipline in una prospettiva mutualistica. In questo modo si intende mettere in luce l'urgenza di una riflessione critica in merito al valore esperienziale dell'"intorno" integrato e mediato dalle tecnologie digitali e alle conseguenti possibilità progettuali.

## Bibliografia

- Bron, S., Leroy, M., Merzagora, M. (2018). Science Centres as Research Facilities, Exhibitions as Explorations. *Spokes Sci Engagem Mag*, 38. Ultimo accesso 30/09/2022. <https://www.ecsite.eu/activities-and-services/news-and-publications/digital-spokes/issue-38-0#section=section-indepth&href=/feature/depth/science-centres-research-facilities-exhibitions-explorations>
- Canadelli, E. (2011). "Scientific Peep Show" The Human Body in Contemporary Science Museums. *Nuncius*, 26(1): 159-184.
- Cimoli, A.C. (2017). *Che cosa vedi? Musei e pubblico adolescente*. Nomos Edizioni.
- Christensen, J. H., Bønnelycke, J., Mygind, L., & Bentsen, P. (2016). Museums and Science Centres for Health: from Scientific Literacy to Health Promotion. *Museum Management and Curatorship*, 31(1): 17-47.
- Duclos, M. (2001, February). Effects of Physical Training on Endocrine Functions. *Annales d'endocrinologie* (Paris), 62(1 Pt 1): 19-32. PMID: 11240404.
- Jeffries, L.J., Milanese, S.F., Grimmer-Somers, K.A. (2007). Epidemiology of Adolescent Spinal Pain: a Systematic Overview of the Research Literature. *Spine*, 32, 2630-7. doi: 10.1097/BRS.0b013e318158d70b. PMID: 17978666.
- Lee, D. H. (2019). A Cardiology Exhibit at a Science Museum, Viewed as Speech Acts in Sequence. *Health Communication*, 34(7): 707-712.
- Merzagora, M. (2017). Science Centres and Science Engagement Activities as Research Facilities: Blurring the Frontiers Between Knowledge Production and Knowledge Sharing. *Journal of Science Communication*, 16(2).
- Ruckenstein, M., & Schüll, N. D. (2017). The Datafication of Health. *Annual Review of Anthropology*, 4: 261-278.
- Sousa, A.S., Fonseca, I., Pichel, F., Amaral, T.F. (2016). Effects of Posture and Body Mass Index on Body Girth Assessment. *Nutrition in Clinical Practice*, 31(5): 690-694. doi: 10.1177/0884533616629634. Epub 2016 Feb 17. PMID: 26888857.
- World Health Organisation (2017). *Health Topics: Health Promotion*. Ultimo accesso 30/09/2022. [http://www.who.int/topics/health\\_promotion/en/](http://www.who.int/topics/health_promotion/en/).
- Yan, B., Lu, X., Qiu, Q., Nie, G., Huang, Y. (2020). Association Between Incorrect Posture and Adolescent Idiopathic Scoliosis Among Chinese Adolescents: Findings from a Large-Scale Population-Based Study. *Frontiers in pediatrics*, Sep 15;8:548. doi: 10.3389/fped.2020.00548. PMID: 33042909; PMCID: PMC7522343.

## Note

- 1 A questo proposito il 24 agosto 2022 nell'ambito dell'Assemblea Generale Straordinaria di ICOM a Praga, è stata approvata la nuova definizione di museo, che modifica l'Art. 3 dello Statuto di ICOM. La traduzione italiana che sarà oggetto di ulteriore confronto recita: "Il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, che effettua ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio materiale e immateriale.
- 2 "BodyWorks", Glasgow Science Centre, <https://www.glasgowsciencecentre.org/discover/our-experiences/bodyworks>.
- 3 "Body Test", Gunther von Hagens, Body Worlds, The Happiness Project Amsterdam, <https://www.bodyworlds.nl/en/inbody/>.
- 4 "Humana", Nemo Science Museum, <https://www.nemosciencemuseum.nl/en/activities-at-nemo/exhibitions/humana/>.
- 5 Considerando il panorama nazionale si intercettano come esempi di enti museali Fondazione Idis-Città della Scienza di Napoli con Corporea Museo interattivo del corpo umano e MUSME Museo di Storia della Medicina in Padova.



# #FINALE

/ album della Conferenza 2022



*Momenti di Design Intorno:  
il tour per le vie di Alghero, sulle  
tracce dei progetti del Laboratorio  
animazione design.*

*Altri momenti, nel vivo delle sessioni  
della Conferenza: introduzione ai  
temi portanti, o declinazioni della  
nozione di "intorno"; occasioni di  
riflessione e di bilancio, dopo la  
presentazione dei Progetti di ricerca  
su tavoli paralleli.*

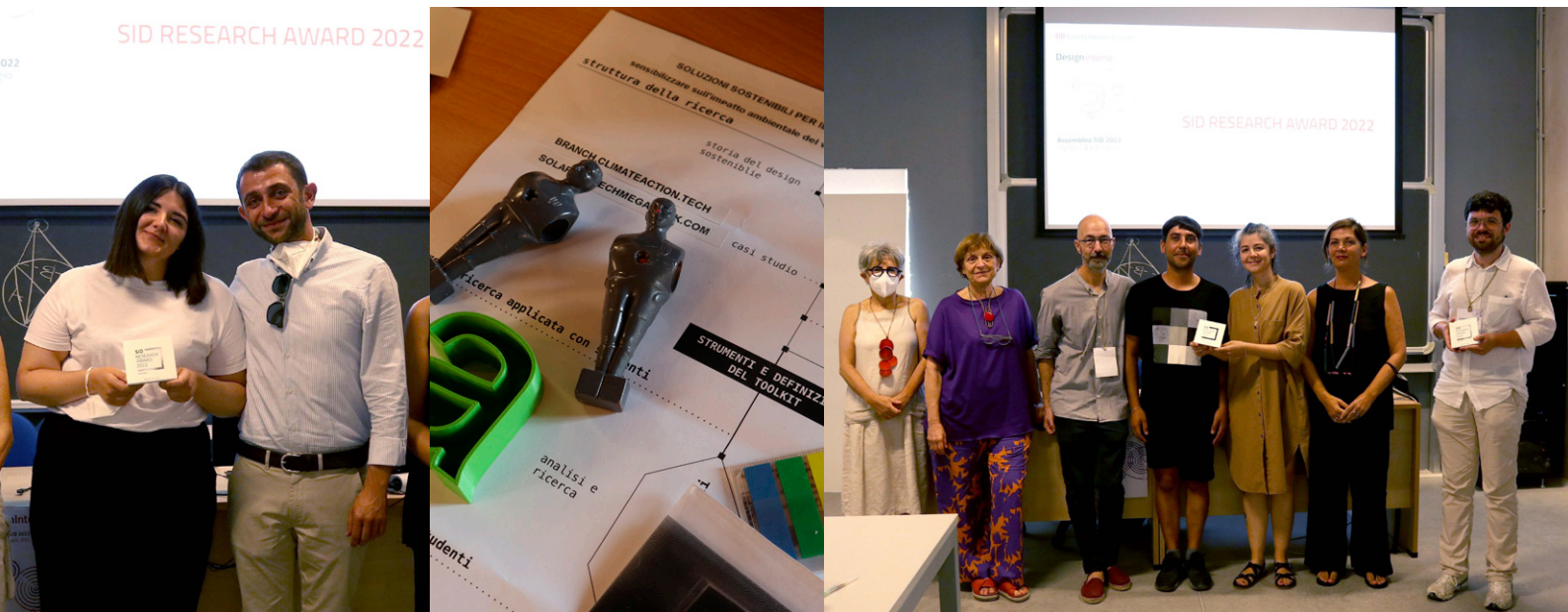


Momenti di Design Intorno:  
le Idee di ricerca.

Immagini dalla sezione delle Idee di  
ricerca, dedicata ai giovani:  
uno scorcio della piccola mostra  
allestita nell'atrio e alcuni momenti  
delle presentazioni, con gli "oggetti  
comunicativi" appositamente  
realizzati a supporto del racconto.

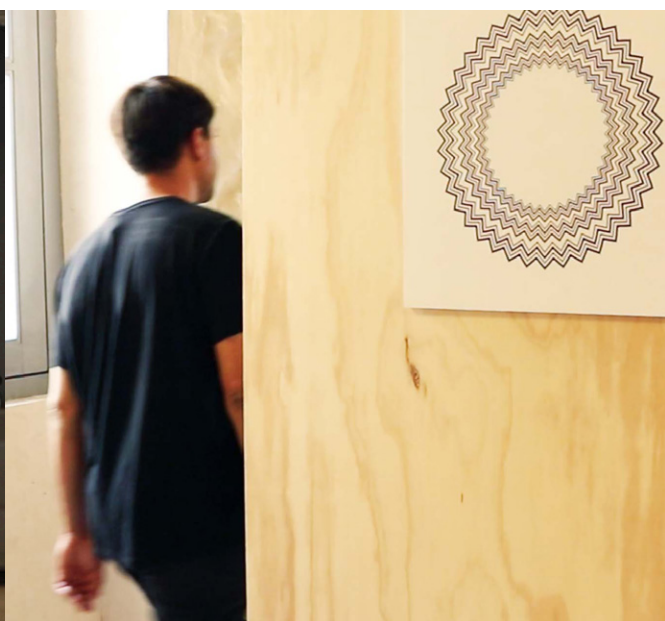


## SID RESEARCH AWARD 2022



Momenti di Design Intorno:  
Sid Research Award, le premiazioni.

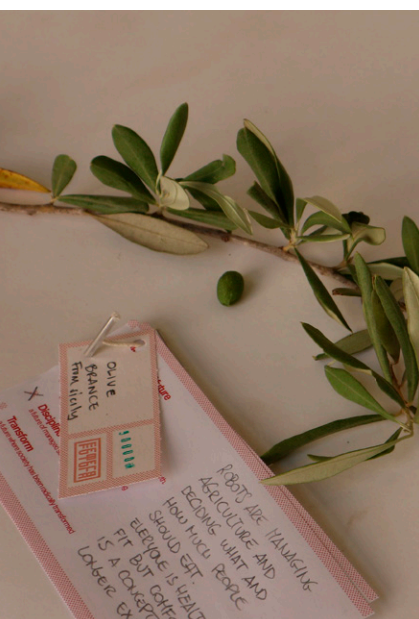
Una giuria di esperti ha valutato le migliori idee di ricerca esposte dai partecipanti. Nelle foto, alcuni attimi della cerimonia di premiazione e, ancora, qualche artefatto utilizzato per le presentazioni dei progetti.



Momenti di Design Intorno:  
le mostre.

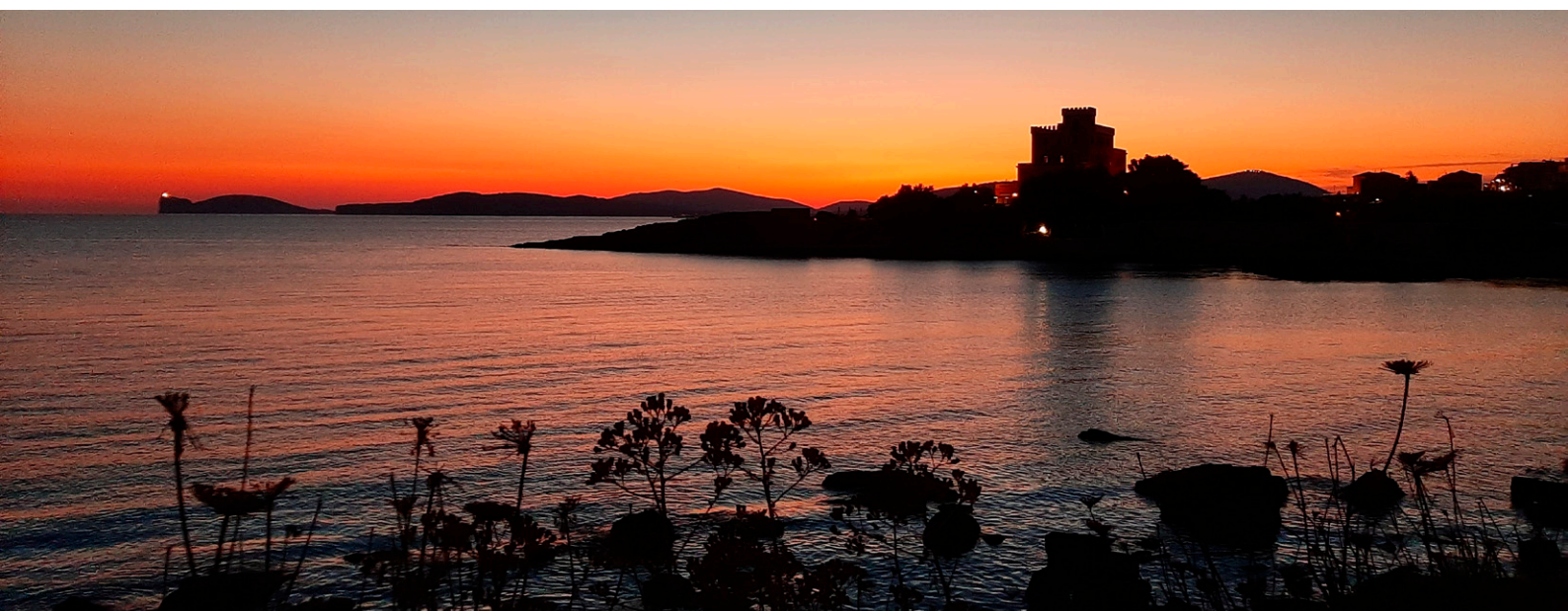
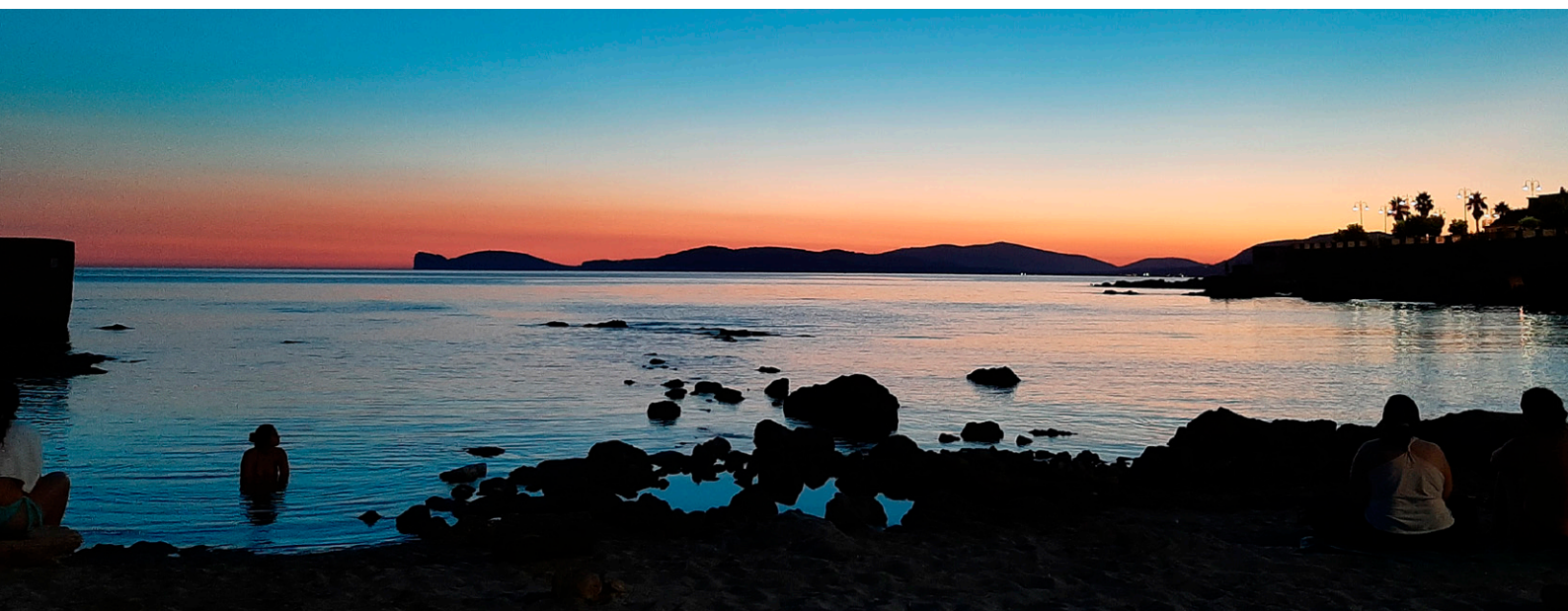
*Durante i giorni della Conferenza sono state allestite due mostre. La prima, AlgheroXDesign, proponeva una sintesi della didattica ai corsi di Design ad Alghero, e dei progetti di ricerca sviluppati dal Laboratorio animazione design.*

*La seconda era dedicata al lavoro di Stefano Asili, graphic designer di Cagliari, già collaboratore del Laboratorio, amico venuto troppo presto a mancare.*



Momenti di Design Intorno:  
Workshop "Femera Futura".

In occasione della Conferenza  
SID, il designer e artista Pete  
Thomas, professore alla John  
Moores University di Liverpool,  
ha organizzato il workshop  
"Femera Futura", dedicato alle  
storie di un futuro di speranza.



*Intorno a Design Intorno:  
le sere del 4 e 5 luglio 2022.*

40.548400 N, 8.320273 E  
Alghero (Sassari), Sardegna, Italia.

# DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di  
Nicolò Ceccarelli  
Marco Sironi

Il confronto con il nostro “intorno” e il dialogo non nostalgico con i saperi, i materiali e le lavorazioni tradizionali; il riconoscimento dell’intelligenza che sta già nelle cose, negli attrezzi da lavoro, negli oggetti d’uso; la riscoperta della ricchezza insita nelle dinamiche e nelle interazioni sociali. Questi tratti definiscono un insieme articolato, sullo sfondo dell’accresciuta accessibilità alla conoscenza e delle potenzialità dischiuse dalla rivoluzione digitale, verso nuove sintesi tra i saperi stratificati nei tempi e nei luoghi.

La comunità scientifica del Design è sollecitata a ripensare l’intorno come elemento unificante della cultura del progetto, soprattutto nel senso delle abilità che appartengono da sempre alla figura del progettista: come attore culturale e come interprete – un po’ anticipatore e un po’ visionario – del suo tempo.



9788894338072