

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

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

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

● 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 <i>Bioreceptive Florence</i>: 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
<i>Digital Fashion Heritage</i>: modello di visualizzazione, fruizione e gestione del patrimonio tessile Simona Colitti, Ludovica Rosato	
	255
<i>Error 404: page not found</i>. 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. <i>Fonti e Risorse</i>: 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 <i>moda interspecie</i> Clizia Moradei	
	296
<i>Data-driven food interfaces</i>: 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 microrganismi fotostatici Nataschia 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	
I 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'espore: 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	
<i>Fashion Alive. Un progetto europeo tra upcycling e re-design delle risorse tessili</i>	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 Mincoelli	
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 Mattia Italia, Xue Pei, Francesco Zurlo	427
Evoluzione sostenibile nel design di piccoli elettrodomestici: un'innovativa metodologia NPD orientata all'uso consapevole di fonti e risorse Venanzio Arquilla, Benedetta Rotondo	436
World-making dei sistemi agro-industriali e rurali: progettare e valutare gli impatti Silvia Barbero, Fabiana Rovera	442
Eco-Design360: trasformazione circolare e digitale nell'ecosistema tessile italiano Matteo Bertelli, Letizia Giannelli, Claudia Morea, Chiara Rutigliano	451
Food Atlas. Una piattaforma digitale per il sistema cibo della Laguna di Venezia Francesca Ambrogio, Amerigo Alberto Ambrosi, Marta De Marchi, Alessandra Marcon	459
Design per la decarbonizzazione: <i>living labs</i> per le isole minori del Mediterraneo Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli	468
● Tavolo Innovazione sociale	
Storie di innovazione sociale Cristian Campagnaro, Pietro Costa, Raffaella Fagnoni	477
<i>Living Labs</i> ed ecosistemi partecipativi: il "luogo vivente" come fonte e risorsa per il design Diletta Damiano, Massari Sonia	483
Mappe e partecipazione. Natura ibrida degli strumenti di cartografia collettiva critica Laura Bortoloni	495
Abitare Poeticamente Qui: avverbi del fare Silvana Kühtz	503
Il co-design e le sue fonti. Le persone come risorse per il progetto e progetto come risorsa per le persone Cristian Campagnaro, Sara Ceraolo	511
L'artefatto come materia in-formata. I contesti multiculturali come risorsa per la definizione di strategie <i>design-oriented</i> Michela Carlomagno, Alessandra Clemente, Ibtissam Jayed, Stefano Salzillo	519
<i>Empowerment</i> attraverso il design: circolarità di fonti e risorse nella progettazione di processi educativi per quartieri popolari napoletani Susanna Parlato, Iole Sarno	526
<i>Re-orienting design</i>: fonti, risorse e pratiche di progettazione eco-sociale Paria Bagheri Moghaddam, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Jing Ruan, Margherita Vacca	535
Il design per gli atteggiamenti inclusivi: fonti e risorse per esplorare un nuovo approccio Daniele Busciantella-Ricci, Alessandra Rinaldi	543
● Tavolo Well-being	
Lo stato della ricerca Well-being Raffaella Massacesi, Claudia Porfirione, Maximiliano Romero	552

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

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

TAVOLO



**DESIGN PER
I PATRIMONI**

Patrimoni come risorse generative. Processi e prospettive nella ricerca di design

Alessandra Bosco

Università Iuav di Venezia

Emanuela Bonini Lessing

Università Iuav di Venezia

Marina Parente

Politecnico di Milano

Il tavolo “Design per i patrimoni” propone il confronto tra otto progetti di ricerca¹ presentati da sei gruppi di ricerca afferenti a sei atenei (Alma Mater Studiorum Università di Bologna, Politecnico di Milano, Sapienza Università di Roma, Università degli Studi della Repubblica di San Marino, Università di Genova, Università luav di Venezia), e da due ricerche sviluppate all’interno del Dottorato di interesse nazionale in “Design per il made in Italy: identità, innovazione e sostenibilità” dell’Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli. I progetti affrontano la salvaguardia e la valorizzazione di patrimoni materiali e immateriali differenti per ambito di interesse, tipologia di beni individuati, scala di riferimento, obiettivi e strategie adottate. Ne emerge un quadro articolato e plurale che restituisce in modo significativo l’ampiezza dell’area di ricerca del design per i patrimoni: un campo in cui azioni, pratiche e strumenti di progetto si interfacciano con i territori e con le comunità – definite o allargate – che li abitano e li riconoscono.

¹ [1] Archivi d’impresa, memoria storica e dialogo culturale. Scenari di sopravvivenza degli artefatti comunicativi attraverso la mediazione culturale-educativa del designer, Alessio Caccamo (referente) (RTDA, Sapienza Università di Roma), Fabiana Candida (Dottoranda, Sapienza Università di Roma), Anna Turco (Dottoranda, Sapienza Università di Roma) Gianluca Carella (Assegnista di Ricerca, Politecnico di Milano);

[2] Il patrimonio tessile in Veneto: fonti, design e risorse, Sandra Coppola (referente) (Dottoranda, Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli e Università luav di Venezia);

[3] Connecting Communities. Co-design per la valorizzazione di patrimoni culturali nel centro storico di San Marino, Silvia Gasparotto (referente) (Professoressa Associata, Università degli Studi della Repubblica di San Marino), Anna Guerra (Collaboratrice della ricerca, Università degli Studi della Repubblica di San Marino), Margo Lengua (Dottoranda, Alma Mater Studiorum Università di Bologna);

[4] Dal racconto alla rigenerazione territoriale: design partecipativo per tutelare e riattivare luoghi e comunità, Federica Delprino (referente) (Assegnista di ricerca, Università di Genova), Omar Tonella (Dottorando, Università di Genova);

[5] Storie di materiali: interazioni e riusi nei sistemi produttivi locali, Pietro Costa (referente) (RTDB, Università luav di Venezia), Michele De Chirico (Dottorando, Università luav di Venezia), Raffaella Fagnoni (Professoressa Ordinaria, Università luav di Venezia), Annapaola Vacanti (RTDA, Università luav di Venezia);

[6] La Nuova Libbaneria Mediterranea: lavorazioni tradizionali per lo sviluppo socio-economico delle comunità locali, Rosanna Cianniello (referente) (Dottoranda, Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli);

[7] Immaterial Observatory: mappare il capitale intangibile d’impresa e il contributo del design alla conoscenza, Alberto Attilio Bassi (Professore Ordinario, Università luav di Venezia), Francesco Bergamo (RTDB, Università luav di Venezia), Alessandra Maria Laura Bosco (RTDB, Università luav di Venezia), Lucilla Calogero (RTDA, Università luav di Venezia), Giulia Ciliberto (referente) (RTDA, Università luav di Venezia);

[8] Design Driven Capacity Building. Sviluppo di capacità e responsabilità sociale: risorse per il design, Mario Ciaramitaro (Assegnista, Università luav di Venezia) (referente), Silvia Maria Carolo, (Assegnista, Università luav di Venezia), Emanuela Bonini Lessing (professoressa associata, Università luav di Venezia);

Il 5 luglio 2024 hanno partecipato al dibattito, oltre agli autori dei contributi, Carlo Martino, Fabiana Candida, Anna Turco di Sapienza Università di Roma.

² La composizione e gli obiettivi del gruppo di ricerca D:T:P:, i cui ultimi avanzamenti sono stati presentati nel Convegno SID di Napoli del 25 giugno 2025, sono descritti qui: <https://www.societaitalianadesign.it/ambiti-di-ricerca/gruppi-di-lavoro/design-territorio-patrimonio-socio-culturale/>

Sviluppare ricerca nell’ambito del design per la valorizzazione di patrimoni culturali implica, per il ricercatore – spesso inserito in gruppi interdisciplinari – confrontarsi con le molteplici forme della cultura su cui si radica l’identità dei luoghi e delle comunità (Fagnoni, 2018; De Giorgi et al., 2020; Bosco, et al., 2024). Su tale tematica la comunità nazionale del design si confronta da tempo, a partire dalla ricerca “D.Cult. Il design per la valorizzazione dei Beni Culturali. Strategie, strumenti e metodologie di progetto”, progetto PRIN finanziato dal Ministero dell’Università nel 2004-2006, con la partecipazione di sette sedi universitarie e il coordinamento scientifico nazionale della prof.ssa Benedetta Spadolini e dell’agenzia SDI di Milano (Parente & Lupo, 2009; Lupo, 2009). Tale ricerca, fondativa e sperimentale, ha consentito, attraverso il confronto diretto con territori e comunità, di applicare le metodologie del design a differenti contesti e tipologie di patrimoni culturali, attraverso modalità di ricerca-azione e di workshop situati (Cristallo et al., 2006). L’ambito, ampio e complesso, ancora oggi riscuote grande interesse e attenzione, come si evince dalla grande partecipazione al gruppo di ricerca bottom up della SID “Design, Territori, Patrimoni Culturali (D:T:P:)”, nato nel 2023 con il coinvolgimento di 66 membri appartenenti a 17 sedi universitarie.²

Il patrimonio culturale si configura come risorsa al tempo stesso ambientale, sociale ed economica, che racchiude dimensioni globali e locali: se da un lato infatti è oggetto di direttive, regolamenti e programmi nazionali e internazionali (Baldacci, 2004; Settis, 2005), dall’altro resta indissolubilmente legato alle specificità dei contesti in cui è inserito, spesso messe in luce dal lavoro di ricerca sul campo e dalle testimonianze dirette di cittadini e persone comuni (Parente & Sedini, 2018). In questo quadro assume centralità la relazione tra patrimonio materiale e patrimonio immateriale (Parente et al., 2017). Quest’ultimo, come definito dalla Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale (UNESCO, 2003), comprende “le prassi, le rappresentazioni, le espressioni, le conoscenze, il know-how – come pure gli strumenti, gli oggetti, i manufatti e gli spazi culturali associati agli stessi – che le comunità, i gruppi e in alcuni casi gli individui riconoscono in quanto parte del loro patrimonio culturale” (Art. 2, co. 1). Trasmesse di generazione in generazione e in continua interazione con i beni materiali, tali manifestazioni sono espressione dell’identità culturale e sociale delle comunità, all’interno della quale evolvono in costante dialogo con l’ambiente. Che si tratti di comunità radicate in un territorio specifico o di comunità allargate basate su interessi e legami che superano i confini fisici, la condivisione di valori e memorie in cui persone e collettività possono riconoscersi rafforza il senso di appartenenza e alimenta la volontà di partecipa-

zione (TAM Associati, 2006; Parente, 2024; Bonini Lessing et al., 2025).

Considerare il patrimonio culturale come risorsa condivisa e bene comune può allora risultare strategico anche allo sguardo di istituzioni e amministrazioni pubbliche e private che possono riconoscere nel patrimonio un possibile motore di sviluppo a medio e lungo termine (Valentino et al., 1999; Melandri, 2006). In questo caso le azioni di valorizzazione, opportunamente individuate, riconosciute e promosse, possono guadagnare priorità politica e guidare l'attivazione di strategie di crescita sostenibile (European Commission, 2014).

I processi di valorizzazione di beni culturali guidati dal design operano affiancando alle attività di conservazione finalizzate alla tutela e salvaguardia dei beni, le pratiche di valorizzazione richiamate dall'art. 6 del Codice dei beni culturali e del paesaggio (Ministero per i Beni e le Attività Culturali, 2004), che consistono ne *“l'esercizio delle funzioni e la disciplina delle attività dirette a promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e ad assicurare le migliori condizioni di utilizzazione e fruizione pubblica del patrimonio stesso, al fine di promuovere lo sviluppo della cultura”*.

Perseguire un obiettivo di valorizzazione così ampio – promuovere la conoscenza del patrimonio e, al tempo stesso, garantire le migliori condizioni di utilizzo e di fruizione pubblica – garantisce a gruppi di ricerca in design, che spesso coinvolgono al loro interno ricercatori di altri settori, l'opportunità di declinare, articolare e diversificare le strategie e le azioni da intraprendere. Tali strategie possono infatti essere configurate in relazione alla natura del patrimonio, agli obiettivi specifici, ai committenti e agli interlocutori coinvolti, così come alle risorse economiche disponibili e al tempo destinato al progetto, al fine di individuare soluzioni adeguate a pubblici differenti, più o meno specializzati.

I numerosi gradi di libertà previsti nella configurazione del processo di valorizzazione del patrimonio culturale materiale e immateriale e nel progetto dell'esperienza della conoscenza da parte del fruitore generano e inducono varietà ed eterogeneità nei progetti di ricerca.

In un contesto così articolato e disomogeneo, la volontà di tracciare una ricognizione dello stato dell'arte della ricerca nel campo del design per i patrimoni in rapporto al tema “fonti e risorse”, ha portato le moderatrici a individuare delle fasi preparatorie al dibattito collettivo.

Il confronto si è articolato in quattro principali fasi: il 24 giugno una riunione istruttoria tra le moderatrici ha accolto il primo confronto sui temi trattati. Da questa condivisione è scaturita la messa a punto di un google form che, somministrato ai diversi team di ricerca, è stato compilato entro il 1 luglio. Dalla rielaborazione dei dati del questionario sono emerse considerazioni e tracce guida su cui è stata svolta la discussione in aula.

Il dibattito del 5 luglio, ha previsto la presentazione dei progetti di ricerca secondo categorie individuate dalle moderatrici – tipologia di patrimonio valorizzato, obiettivi perseguiti, azioni e output sviluppati, relazioni del progetto con fonti e risorse –. La successiva discussione collettiva sul tema fonti e risorse e sul ruolo e le azioni del design in processi di valorizzazione ha portato all'elaborazione di riflessioni condivise e alla loro rappresentazione in forma di sintesi visiva, mostrata all'assemblea plenaria della stessa giornata.

Senza entrare nel merito della descrizione puntuale di ciascun progetto a cui sono dedicati gli specifici saggi, cercando di restituire in modo trasversale le tematiche affrontate, tracciare obiettivi e direzioni del progetto e identificare gli ambiti in cui la ricerca in design per i patrimoni fornisce un contributo strategico, i progetti, richiamati con l'identificativo numerico a loro associato, sono stati messi in relazione su questioni ritenute centrali nella ricerca di design per la valorizzazione dei patrimoni culturali. Ne emergono convergenze, divergenze e punti di vista.

Relazione tra progetto, identità del patrimonio culturale e contesto territoriale
Le ricerche si orientano alla valorizzazione dell'identità del bene culturale di cui intendono supportare la costruzione [3] [4] [5] [8] o piuttosto consolidare la qualità [1] [2] [6] [7] e all'attivazione di relazioni con il territorio, considerato contesto [1] [2] [5] [7], oggetto [4] [6] o attore [3] [8] del progetto.

Relazione con la condizione contemporanea e tipologia del patrimonio valorizzato

Gli ambiti indagati si confrontano con alcune delle attuali sfide come la transizione ecologica [5] e digitale [1] [2] [7], l'innovazione [8] e l'inclusione sociale [3] [4] [6], e sono principalmente orientati alla valorizzazione della cultura di impresa [1] [2] [5] [7] [8] e alla valorizzazione delle comunità [3] [4] [6] [8].

Obiettivi di valorizzazione perseguiti

Caratterizzati prioritariamente da finalità culturali e sociali i progetti mirano a sensibilizzare ed educare istituzioni e imprenditori, attraverso pratiche di design collaborativo, sull'importanza di riconoscere e preservare patrimoni a rischio di dispersione [1] [2] [3] [4] [7], a conservare e trasmettere conoscenze custodite da comunità ristrette [all], a rendere accessibili patrimoni aziendali materiali e immateriali spesso solo in parte custoditi in archivi d'impresa [1] [2] [7] [8], a promuovere il patrimonio culturale come dispositivo di narrazione e trasmissione di conoscenza [1] [4] [5] [6], a individuare, formalizzare e sviluppare strumenti per la mappatura, la trasmissione e la divulgazione del patrimonio immateriale [1] [2] [3] [5] [7] [8], a generare nuove economie a partire dalla valorizzazione di saperi locali [6].

Ruolo del design all'interno del progetto di ricerca

In questo contesto il design è strumento abilitante per accedere e aggregare conoscenze [1] [2] [5] [7], visualizzare connessioni [1] [5], far emergere i valori dei patrimoni [all], attivare processi collaborativi [3] [4] e/o di innovazione [6] [8].

Relazione tra progetto e fonti

Le azioni di valorizzazione dei patrimoni materiali e immateriali si fondano sull'utilizzo di fonti primarie, orali – come testimonianze e aneddoti [3, 4, 6] – materiali – come documenti, fonti bibliografiche, dataset e campioni di materiale [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8] o immateriali – come l'interpretazione di dati, i valori, le conoscenze e le competenze [3, 4, 5, 6, 7, 8]

Esiti dell'indagine tramite questionario: l'incontro con le ricerche attraverso i dati quali/quantitativi

Il questionario progettato dalle moderatrici per approfondire il ruolo delle fonti e delle risorse nei progetti di ricerca orientati alla valorizzazione del patrimonio culturale, somministrato tramite Google Form ai gruppi partecipanti, ha consentito di raccogliere informazioni comparabili sulla metodologia e sulle modalità di lavoro adottate, sugli approcci progettuali e sulle relazioni instaurate con i differenti attori e contesti.

Si propone qui una sintesi dei risultati emersi. Il dibattito seguito in presenza ha dato modo di espandere i concetti rilevati in un confronto diretto tra i ricercatori.

Ai quesiti iniziali, il primo più esteso, relativo alle tipologie di fonti considerate nel progetto di ricerca, e il secondo focalizzato sull'uso delle fonti digitali, tutti i ricercatori hanno risposto dichiarando di aver utilizzato fonti bibliografiche e materiali d'archivio come base del proprio lavoro. A queste si affiancano frequentemente documenti audiovisivi, fotografici e banche dati. Particolarmente significativo risulta il ruolo che i ricercatori attribuiscono alle fonti visive, considerate da un lato fonte di dati, supporto informativo, e dall'altro oggetto di indagine, in quanto artefatto di design.

L'impiego di fonti digitali – dataset per ricerca quantitativa o semantica su patrimoni, archivi online per lo più legati a imprese o istituzioni culturali – dichiara una crescente e intenzionale integrazione tra fonti tradizionali e digitali a supporto della conservazione e dell'accesso ai patrimoni: risorse che ampliano e rendono fruibili informazioni e materiali custoditi fisicamente in archivi storici, più che sostituirli.

Per quanto riguarda le metodologie, le risposte al terzo quesito evidenziano l'adozione congiunta di ricerca desk (analisi bibliografiche, documentarie e relative ai dati) e attività sul campo (osservazioni dirette, raccolta di casi), spesso affiancate da tecniche di indagine partecipativa quali interviste, focus group, sondaggi e mappature collaborative. Questo dato sottolinea come una parte rilevante delle fonti non sia preesistente e pronta per la consultazione, ma sia esito di processi di coinvolgimento attivo o di co-progettazione con soggetti portatori di interesse.

Una convergenza totale si registra rispetto all'importanza attribuita a fonti e risorse lungo l'intero arco del processo di ricerca. Alla domanda dedicata: "in quali fasi del progetto le fonti hanno avuto un ruolo fondamentale?" tutti i ricercatori hanno dichiarato il ruolo delle fonti come "sempre" fondamentale, indicando come esse siano punto di partenza e al contempo componente costitutiva del processo di design, alimentando riflessioni, scelte, interpretazioni e narrazioni. La visione dei ricercatori è consapevole e prevede, e in alcuni casi auspica, che le fonti possano diventare risorse, trasformandosi in materia progettuale e/o narrativa.

La medesima risposta, "sempre", è data dai ricercatori anche alla domanda "in quale fase del progetto la/e risorsa/e ha/hanno un ruolo fondamentale?", sottintendendo una visione processuale e non lineare del lavoro di ricerca.

Dalle risposte ai quesiti successivi sono emerse invece le parole chiave in grado di descrivere i progetti di ricerca e quelle che li identificano in riferimento a fonti e risorse.

Per quanto riguarda il primo ambito i termini, ricorrenti, sono aggregabili in quattro ambiti tematici:

- Patrimonio e territorio – patrimonio culturale, comunità, identità, luoghi;
- Design e co-creazione – co-design, processi collaborativi, design per i territori;
- Risorse materiali – neo-materiali, materie prime, industria tessile;
- Capitale intangibile e impatto – capitale d'impresa, CSR, innovazione sostenibile.

Complessivamente emerge il progressivo spostamento del design da pratica oggettuale a pratica orientata alla governance e allo sviluppo territoriale e sociale.

Anche le parole chiave che descrivono il progetto in riferimento a fonti e risorse possono essere aggregate in quattro nuclei principali:

- Heritage e memoria – patrimonio culturale, testimonianze, memorie, archivi;
- Materia e sostenibilità – materie prime, processi produttivi, neomateriali;
- Comunità e co-design – comunità, co-progettazione, narrazioni;
- Open science e dati – open data, interfacce, digital archives.

Questi termini riflettono e rappresentano un ecosistema di risorse in cui convivono dimensioni materiali, immateriali e digitali, connesse tra loro mediante approcci progettuali collaborativi e concettuali/riflessivi.

L'ultima sezione del questionario ha indagato infine le fasi della ricerca in cui è intervenuto il design - con quale ruolo e con quali azioni in relazione a fonti e risorse - e le discipline e i campi di sapere con i quali il design ha interagito.

I risultati mostrano che il design interviene soprattutto nelle fasi iniziali e intermedie della ricerca, nella definizione delle strategie, nella selezione e interpretazione delle fonti, nella costruzione e configurazione di strumenti e processi per la co-progettazione.

Il design assume principalmente funzioni di regia, o di facilitazione di processi. Più che di produzione di esiti materiali definitivi, si occupa di mediare, tradurre e rendere accessibili fonti e risorse.

Le collaborazioni disciplinari emerse coinvolgono principalmente ambiti umanistici (storia, archivistica, arti visive), economico-gestionali (economia ambientale, management dei beni culturali, sostenibilità), e tecnico-scientifici (informatica, semiotica, diritto dei beni culturali). L'approccio transdisciplinare nel quale il design funge da collante metodologico appare un nodo centrale del progetto di ricerca indirizzato alla valorizzazione dei beni culturali nei quali il design facilita l'attivazione di sinergie con saperi diversi che consentono di affrontare in modo integrato problemi complessi.

Esiti della discussione: fonti, processi e prospettive nella ricerca di design per i patrimoni culturali

La discussione tra i ricercatori impegnati nell'ambito del design per i patrimoni culturali ha messo in evidenza alcuni nodi centrali legati al tema delle fonti e delle risorse e, più in generale, al processo di ricerca. In particolare, è stato sottolineato come il percorso di valorizzazione dei patrimoni non possa essere concepito come una sequenza lineare, ma piuttosto come un processo articolato e circolare che attraversa diverse fasi: ricognizione e individuazione del patrimonio, coinvolgimento dei partner e condivisione del valore, generazione di consapevolezza e costruzione di conoscenza, fino alla disseminazione scientifica e alla divulgazione pubblica.

La fase di ricognizione: fondativa ma spesso invisibile

La prima fase, dedicata alla raccolta e all'analisi delle fonti – sia di tipo desk che field – è stata riconosciuta come fondativa e qualitativa, poiché permette l'identificazione dei patrimoni, degli stakeholder, dei beneficiari e delle risorse materiali e immateriali. Nonostante il suo ruolo cruciale, questa fase appare spesso sottovalutata o scarsamente condivisa. Ciò solleva interrogativi rilevanti per il futuro della disciplina: come far emergere e rendere visibile il valore del lavoro svolto in questa fase? Quali strumenti e metodologie del design possono supportarne la restituzione? È possibile individuare o costruire un format di presentazione accademica capace di rendere conto di queste attività, e parallelamente, elaborare un modello comunicativo adeguato per un pubblico non esperto?

Un aspetto emerso con forza riguarda la necessità di definire output intermedi, sia per facilitare il confronto tra i diversi partner coinvolti – spesso portatori di linguaggi e prospettive eterogenee – sia per consolidare una base di dialogo con la comunità scientifica. In questa direzione, la visualizzazione dei dati e delle relazioni può rappresentare uno strumento essenziale per costruire terreno comune e condividere lo stato di avanzamento della ricerca.

La specificità delle fonti orali

Un ulteriore punto di riflessione ha riguardato l'uso delle fonti orali, le quali costituiscono spesso la base di ricerche sui patrimoni. Tali fonti presentano una duplice natura: da un lato possono essere confrontate e validate attraverso la verifica con dati storici, dall'altro custodiscono dimensioni emotive, esperienziali e di empatia che, pur non essendo oggettivabili, risultano altrettanto significative. La ricerca pone quindi l'accento anche sulla necessità di sviluppare forme di restituzione capaci di comunicare con responsabilità e consapevolezza la complessità e la diversità delle fonti.

Esiti e impatti dei progetti

Dalla discussione è emerso che i principali esiti dei progetti di design per i patrimoni si articolano attorno a due direttrici: la narrazione dei patrimoni materiali e immateriali e l'organizzazione di sistemi di fruizione. A queste si associano diversi impatti concreti:

- l'attivazione civica, intesa come promozione del senso di appartenenza e come stimolo alla partecipazione delle comunità;
- il trasferimento e potenziamento delle conoscenze, con ricadute sul capitale umano e sulle competenze interne alle organizzazioni coinvolte;
- la sistematizzazione dei dati e delle fonti in piattaforme digitali,

spesso aperte, che ne facilitano la consultazione e la diffusione; la creazione di modelli e strumenti adattivi che possano essere riutilizzati e rielaborati in contesti differenti, a supporto sia della ricerca che delle pratiche progettuali.



Una visione sistemica: patrimoni come risorse generative

Infine, la discussione ha evidenziato la centralità del paradigma sistemico nel design per i patrimoni. I patrimoni vengono riconosciuti al contempo come fonti e come risorse, inserite in un processo non lineare che genera nuove relazioni, nuove conoscenze e, di conseguenza, nuove fonti e risorse. In questa prospettiva, il patrimonio culturale non è un oggetto statico da preservare, ma un sistema dinamico che si rigenera attraverso l'interazione tra comunità, ricercatori e contesti di progetto.

Riferimenti bibliografici

Baldacci, V. (2004). *Il sistema dei beni culturali in Italia. Valorizzazione, progettazione e comunicazione culturale*. Giunti.

Bonini Lessing, E., Bosco, A., Ciaramitaro, M., & Tneguzzi, G. (2025). Designing an Expanded Shared Memory for Inland Areas: Civic Digital Collection of Quero Vas. *Diid*, 2, 192-202.

Bosco, A., Calogero, L., & Ciaramitaro, M. (2024). Memoria e identità: l'esperienza al centro dei processi di valorizzazione. *QuAD*, 7, 369-387.

Cristallo, V., Guida, E., Morone, A., & Parente, M. (a cura di) (2006). *Design, territorio e patrimonio culturale*. Clean.

De Giorgi, C., Lerma, B., & Dal Palù, D. (a cura di) (2020). *The Material Side of Design: The Future Material Design Cultures*. Umberto Allemandi.

European Commission (2014). *Report from the commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the regions – Report on the implementation and relevance of the Work Plan for Culture 2011-2014*. Brussels: COM (2014) 535 final.

Fagnoni, R. (2018). Da ex a next. *MD Journal*, 3(5), 16-27.

Lupo, E. (2009). *Il design per i beni culturali. Pratiche e processi innovativi di valorizzazione*. FrancoAngeli.

Melandri, G. (2006). *Cultura paesaggio turismo. Politiche per un New Deal della bellezza italiana*. Gremese editore.

Ministero per i Beni e le Attività Culturali. (2004). *Codice dei beni culturali e del paesaggio* (Decreto Legislativo 22 gennaio 2004, n. 42). *Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana, Serie Generale n. 45, 24 febbraio 2004*.

Parente, M. (2024). Territori minori e comunità progettanti: il design per la rigenerazione di patrimoni e valori locali. *QuAD*, 7, 417-435.

Parente, M., & Sedini, C. (a cura di) (2018). *D4T – Design Per I Territori. Approcci, metodi, esperienze*.

DESIGN EXPERIENCES, Trento, List Lab.

Parente, M., & Lupo, E., Sedini, C. (a cura di) (2017). *Tangibile/Intangibile. Dialoghi sul Design per i Territori 02*. Politecnico di Milano Dipartimento Design.

Parente, M., & Lupo, E. (a cura di) (2009). *Design e beni culturali. Il Sistema Design Italia e la valorizzazione dei beni culturali*. Edizioni Polidesign.

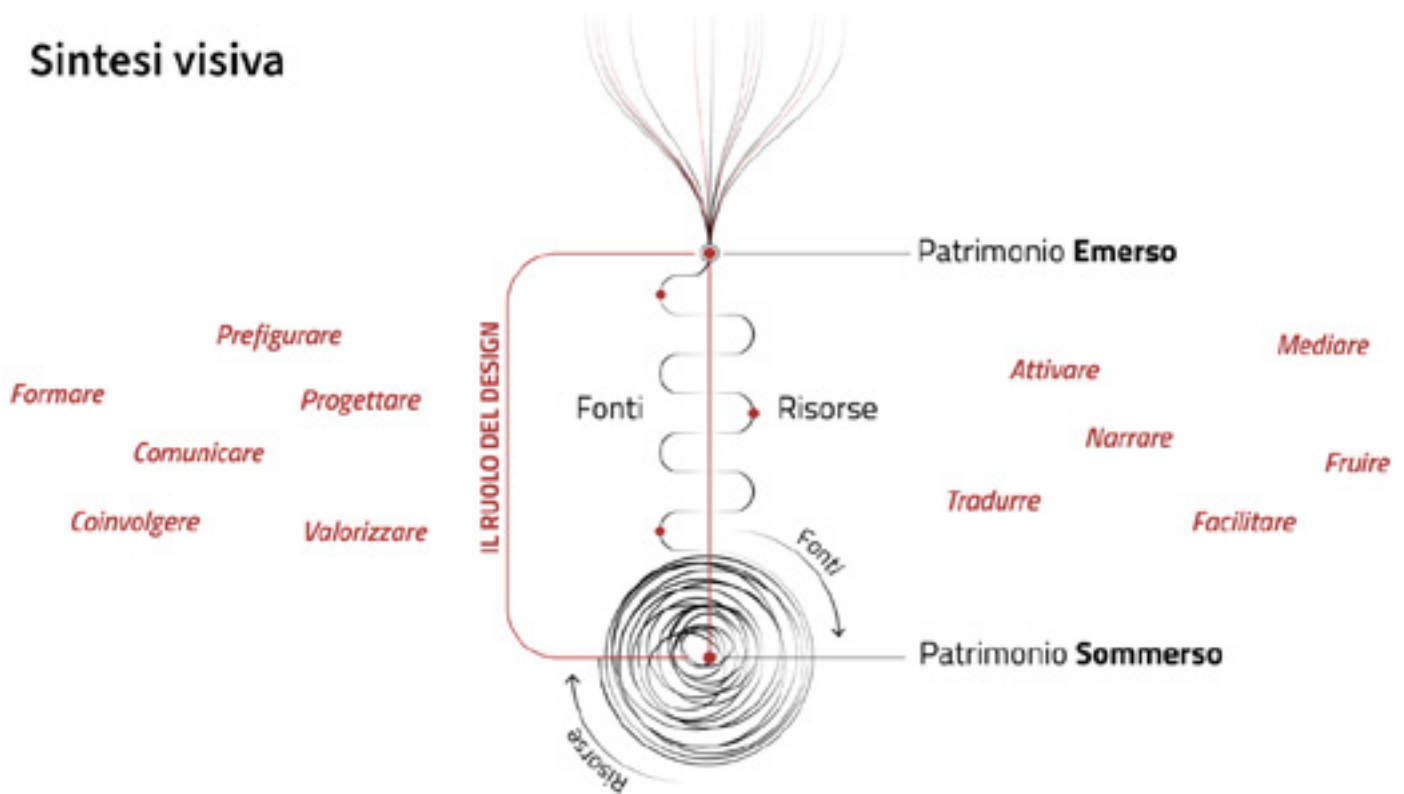
Settis, S. (2005). *Battaglie senza eroi. I beni culturali tra istituzioni e profitto*. Electa.

TAM associati (a cura di) (2016). *Taking Care. Progettare per il bene comune*. Becco Giallo.

UNESCO. (2003). *Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale*. Parigi: UNESCO. <https://ich.unesco.org/it/convention>

Valentino, P. A., Musacchio, A., & Perego, F. (1999) (a cura di). *La storia al futuro. Beni culturali, specializzazione del territorio e nuova occupazione*. Giunti.

Sintesi visiva



1. Sintesi visiva a cura dei partecipanti al tavolo Design per i patrimoni

Design e Ricerca: Fonti e Risorse esplora le connessioni, le tensioni e le opportunità che emergono oggi all'incrocio tra ricerca, progetto e società. A partire dal tema proposto dalla Conferenza annuale SID 2024, il volume affronta il ruolo delle *fonti* e delle *risorse* come elementi generativi e propulsori della ricerca in design, intese al tempo stesso come origine, sostegno e risultato dei processi progettuali.

Il contesto contemporaneo – segnato da crisi ambientali, transizioni tecnologiche, mutamenti sociali e culturali – sollecita una riflessione critica sul contributo del design nel costruire visioni rigenerative, accessibili e collettivamente responsabili. Attraverso gli esiti dei Tavoli e dei Seminari *Fonti e Risorse*, il volume restituisce una mappatura articolata delle traiettorie di ricerca nel panorama nazionale, mettendo in dialogo prospettive teoriche, metodologiche, pedagogiche e progettuali.

I contributi raccolti – provenienti da 25 sedi universitarie e selezionati tramite *double-blind peer review* – testimoniano la pluralità e la vitalità del campo del design: dalle pratiche di sostenibilità e innovazione digitale alle dimensioni sociali, educative e culturali del progetto. L'attenzione a *fonti e risorse* si configura qui come un dispositivo concettuale per ripensare criticamente i fondamenti del sapere progettuale e per ridefinire, attraverso il confronto e la collaborazione, i confini in continua evoluzione della ricerca in design.