



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

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. Petocchi, 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

MEET

Multifaceted Experience for Enhancing Territories¹

Alessandra Bosco

orcid: 0000-0001-5079-3481

amlbosco@iuav.it

Università IUAV di Venezia

Silvia Gasparotto

orcid: 0000-0001-5348-4879

silvia.gasparotwto@unirmsm

Margo Lengua

orcid: 0000-0001-6097-5203

margo.lengua@unirmsm

Università degli Studi della

Repubblica di San Marino

Meet - Multifaceted Experience for Enhancing Territories è un format di progetto avviato all'inizio del 2021 dall'unità di ricerca in Design for Heritage and Cultures dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino che, attraverso l'ideazione e la realizzazione di un percorso espositivo interattivo, intende valorizzare il patrimonio materiale o immateriale di un territorio coinvolgendo scuole, cittadini e istituzioni in processi collaborativi.

La ricerca coinvolge differenti ambiti che spaziano dal design per il territorio e le sue comunità, all'exhibition e interaction design, allo storytelling, ad altri campi coinvolti a seconda del tema trattato - storia, letteratura, poesia, scienza, archeologia, ecc...-, del territorio valorizzato e dei partner coinvolti - musei, biblioteche, scuole, aziende, associazioni, ecc...-.

Il paper ricostruisce l'iter del progetto di ricerca a partire dal contesto scientifico in cui trae origine e dai casi studio che hanno alimentato la riflessione e il dibattito del gruppo di lavoro e presenta gli obiettivi perseguiti e la metodologia utilizzata nella definizione dell'intero processo dichiarato in un diagramma di sintesi. Alla descrizione di ciascuna fase segue la presentazione del progetto pilota svolto sul territorio ravennate e dell'applicazione promossa assieme al Museo del Territorio di Riccione, oltre ad una sintesi della disseminazione scientifica.

Meet - Multifaceted Experience for Enhancing Territories is a project launched at the beginning of 2021 by the Research Unit in Design for Heritage and Cultures of the University of San Marino, which, through the ideation and realization of an interactive exhibition path, intends to enhance the material or immaterial heritage of a territory by involving schools, citizens and institutions in collaborative processes. The research involves different areas that range from design for the territory and its communities, to exhibition and interaction design, to storytelling, to other fields depending on the theme dealt with - history, literature, poetry, science, archaeology, etc...-, the territory enhanced, and the partners involved - museums, libraries, schools, companies, associations, etc...-.

The paper traces the course of the research project from the scientific context in which it originates and the case studies that have nurtured the reflection and the debate, and presents the objectives pursued and the methodology used in defining the entire process stated in a summary diagram. The description of each phase is followed by the presentation of the pilot project carried out in Ravenna and the application, promoted together with the Museum of the Territory of Riccione, as well as a summary of the scientific dissemination.

Introduzione

Meet - Multifaceted Experience for Enhancing Territories - è un format di progetto collaborativo, replicabile, declinabile e scalabile che coinvolge istituzioni, professionisti e cittadini nella realizzazione di un percorso espositivo interattivo dedicato alla valorizzazione e promozione del patrimonio culturale materiale e immateriale locale attraverso processi di storytelling e co-design (Gasparotto et al., 2021). Sperimentato sul territorio ravennate mediante la realizzazione di un progetto pilota, è attualmente in fase di sviluppo sul territorio riccionese.

Avviato all'inizio del 2021 dall'unità di ricerca in Design for Heritage and Cultures (DHC) dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino, il progetto mette assieme interessi di ricerca teorici e sperimentali, rivolgendosi alla validazione e alla condivisione di un processo in grado di attivare dinamiche virtuose per il territorio e la sua comunità.

Le aree scientifiche interessate dal programma di ricerca sono molte e contribuiscono in maniera diversificata alla realizzazione di ciascun progetto a seconda del contesto di applicazione. La storia, l'etnografia, l'antropologia assieme a elementi di museologia applicata alle differenti tematiche d'interesse trattate (ad esempio: letteratura, poesia,

Parole chiave:

valorizzazione del cultural heritage, co-design, exhibition design, interaction design, design per il territorio.

scienza, archeologia) rendono possibile la comprensione e l'individuazione degli elementi strategici per impostare un processo di valorizzazione dello specifico bene culturale. Il campo delle scienze sociali e dell'apprendimento sono indispensabili per la definizione di un quadro relativo alle modalità, collaborative e non, da perseguire per raggiungere obiettivi di disseminazione di conoscenza e per verificare un impatto concreto sul target ampliato a cui il progetto si rivolge. Le aree dello storytelling, della rappresentazione, dell'exhibition design e dell'interaction design, se opportunamente padroneggiate, garantiscono la restituzione di contenuti attrattivi ed efficaci in un'esperienza di visita coinvolgente ed empatica, mediata attraverso l'utilizzo consapevole di strumenti tecnologici specifici.

Così all'interno del programma di ricerca, discipline storico-umanistiche legate alla cultura materiale e immateriale di un luogo trovano nell'exhibition design, nell'interaction design e nei processi di co-design (Sanders & Stappers, 2008; Rizzo, 2009) campi di studio in grado di generare dinamiche di narrazione e condivisione della conoscenza (Cirifino et al., 2011; Trocchianesi, 2014; Bonacini, 2020) attivando al contempo un network di relazioni sul territorio (Manzini, 2018; Lotti & Trivellin, 2018).

L'area di studi del design, grazie a un approccio transdisciplinare che integra sapere umanistico e tecnico, teorico e pratico, interpreta la complessità del progetto orientando il focus verso la valorizzazione dei beni culturali (Lupo, 2009; Mason, 2021; Bonini Lessing et al., 2019) considerati capisaldi nella definizione dell'identità condivisa di una società (Ferrara, 2007; Sinni, 2018; Panzera, 2022) ed elementi centrali nelle pratiche di innovazione sociale (Bertirotti & Fagnoni, 2016; Manzini, 2021).

Tra gli obiettivi perseguiti e condivisi da progetti di innovazione sociale, da programmi di valorizzazione, da processi di co-design e da progetti di attività espositive –come di recente testimoniato anche della nuova definizione di museo (ICOM, 2022)–, l'inclusione e la sostenibilità vengono poste come prioritarie. La ricerca in design trova nella valorizzazione del bene culturale, che nel tempo, da reperto collezionato in wunderkammer a disposizione di esclusive élite privilegiate, è divenuto pubblico e alla portata di tutti, un espediente capace di veicolare con la cultura locale, i valori di appartenenza ad una comunità.

Sono orientate alla diffusione della cultura e alla promozione del patrimonio, progetti di valorizzazione che integrano dimensione fisica e digitale in nuovi sistemi narrativi (Bonacini, 2020), che non prevedendo la presentazione di patrimoni fisici e dunque non necessitando di particolari parametri di sicurezza e di conservazione, possono trovare collocazione, oltre che in spazi espositivi istituzionali, anche in luoghi pubblici adibiti ad altre funzioni.

Perseguendo inoltre gli interessi di un pubblico allargato, mediante l'utilizzo di sistemi digitali e approcci collaborativi in grado di includere una o più comunità, il progetto sui beni culturali può supportare la creazione di reti di mutuo apprendimento in cui i giovani, spesso più distanti da iniziative culturali di genere tradizionale, divengono i promotori delle nuove pratiche di divulgazione digitale a cui possono contribuire direttamente (Stiglitz & Greenwald, 2018).

Fruizioni multisensoriali, ambientali, interattive e di immediata comprensione avvicinano persone di diverse generazioni e livelli culturali che, grazie ad un coinvolgimento emotivo ed empatico, possono arricchire il proprio sapere mediante un'esperienza diretta dei contenuti esposti, stimolando la curiosità nei confronti di successivi approfondimenti.

Stato dell'arte e casi studio

Il progetto Meet lavorando sulla valorizzazione di un bene culturale locale attraverso la realizzazione di un percorso espositivo interattivo collocato al di fuori degli ambiti tradizionalmente dedicati all'esposizione del patrimonio, mette in relazione tre principali aree di studio della ricerca in design: il design per il territorio e le comunità locali, l'exhibition e interaction design, i processi di co-design.

Lo studio e l'approfondimento della letteratura sui temi hanno portato all'individuazione di alcuni casi studio nazionali e internazionali che hanno costituito la base di riflessione per la contestualizzazione scientifica della ricerca e hanno determinato occasioni di confronto critico in ogni fase di sviluppo del progetto. I casi considerati paradigmatici vengono successivamente esposti sinteticamente mettendo in evidenza peculiarità e aree di intervento comuni a quelle indagate da MEET.

Rilevante per l'estensione del network di ricerca, che ha coinvolto dodici partner provenienti da sei paesi europei e ha impegnato da storici e critici a informatici e interaction designer, il progetto "MeSch - Material EncounterS with digital Cultural Heritage" (2013 - 2017) (Avram et. al, 2020), coordinato dal centro di ricerca Art, Design and Media Research Centre (ADMRC) della Sheffield Hallam University (UK), propone nuove modalità di co-creazione dei contenuti che coinvolgono curatori e professionisti dei beni culturali, e pratiche di fruizione dei patrimoni museali progettate ad hoc da professionisti. Attraverso l'adozione di tecnologie d'interazione sviluppate mediante strumenti di digital manufacturing viene definito un abaco di soluzioni e strumenti da scegliere per personalizzare l'esperienza nei diversi contesti. Tuttavia, nonostante le pratiche di digital making siano legate a processi aperti, MeSch mette a disposizione dei soli partecipanti il suo database non implementabile dopo il 2017.

Di particolare interesse per il coinvolgimento di diverse tipologie di professionisti, appassionati e operatori museali, e per l'utilizzo delle pratiche di co-design e di digital manufacturing nella progettazione di concept per migliorare la fruizione dell'esperienza del patrimonio museale è MuseoMix (Rey, 2017). Il format, sviluppato nel 2011 da Stéphanie Bacquère, Samuel Bausson, Julien Dorra, Diane Dubray, Yves-Armel Martin, Christophe Monnet e Marie-Noéline Viguier e ancora oggi adottato in diversi Paesi, propone un'esperienza intensiva di tre giorni nei quali i professionisti sono chiamati a confrontarsi con specifiche sfide poste dai curatori. I progetti illustrati in forma di concept spesso però non vengono sviluppati e adottati per mancanza di economie e competenze da parte del museo. Distintivo per il coinvolgimento della comunità locale nella creazione di un network di valorizzazione del territorio che lavora su un concetto di identità molteplice Sciacca5sensi, è un progetto di museo diffuso promosso dalla cooperativa di comunità "identità e bellezza" che successivamente ha avuto accesso a bandi nazionali e internazionali. Il progetto connette attraverso una piattaforma online artigiani, commercianti, strutture ricettive, ristoranti, associazioni culturali e di categoria che offrono ai turisti esperienze differenziate attraverso i 5 sensi -vista, olfatto, gusto, tatto e udito-. Sciacca diventa così un museo diffuso in grado di valorizzare un patrimonio storico artistico, artigianale, paesaggistico ed enogastronomico attraverso la proposta di esperienze e percorsi di visita. La rete di interlocutori, si distingue in questo caso per essere formata soprattutto da commercianti e professionisti che promuovono i prodotti e le maestranze locali rivolgendosi direttamente al fruitore. Infine, un programma di ricerca che mette assieme "la componente visiva dell'identità e il progetto di pubblica utilità" (Bucchetti et. al., 2021, p. 39) è quello sviluppato dal Dipartimento di Design del Politecnico di Milano per Parco Nord Milano. Il progetto, in questo caso, viene sviluppato a partire da un processo partecipato basato sull'osservazione e sull'ascolto di istituzioni, cittadini e enti che agiscono nel e con il Parco. L'operazione ha permesso di raccogliere testimonianze ed elementi distintivi "utili alla costruzione di una mappatura visiva che [restituisce] potenziali elementi narrativi" (Bucchetti et. al., 2021, p.41) oltre a indagare il percepito intervistando anche persone esterne. Sebbene la definizione dell'identità sia stata sviluppata a partire da un processo partecipato, la fase di progettazione viene svolta successivamente solo da professionisti.

Gruppo di lavoro

Il gruppo di lavoro del progetto MEET è composto da persone afferenti all'unità di ricerca in Design for Heritage and Cultures dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino e da altri interlocutori, coinvolti di volta in volta per le loro competenze specifiche. Fanno parte dell'unità di ricerca DHC che ha sviluppato il progetto Alessandra Bosco, architetto e PhD, responsabile scientifico del programma, che svolge attività di ricerca teorica e applicata nel campo del design per la valorizzazione dei beni culturali mediante l'uso delle tecnologie digitali, e dell'exhibition design. Precedentemente strutturata presso l'Ateneo Alessandra Bosco, da ottobre 2021 è ricercatrice Rtdb presso l'Università IUAV di Venezia. Silvia Gasparotto, designer e PhD, ricercatrice a San Marino è responsabile scientifico del programma. I suoi interessi di ricerca spaziano dal design per i beni culturali, al design dei processi, all'interaction design. Margo Lengua, laureata magistrale in arte, patrimoni e mercati, da febbraio 2021 è assegnista di ricerca presso l'Università degli Studi della Repubblica di San Marino e lavora sul "design per la valorizzazione del patrimonio culturale attraverso processi di co-progettazione di esperienze e percorsi di visita." Al gruppo di lavoro, a seconda del contesto di applicazione e dei partner coinvolti, si uniscono diversi attori del territorio: studenti e docenti delle scuole, personale e professionisti museali o di altre istituzioni pubbliche e private, persone appartenenti ad associazioni, studiosi, tecnici, cittadini e appassionati. Nel caso dello sviluppo del primo progetto pilota, all'unità di ricerca si è affiancato Pietro Baruzzi, designer laureato magistrale in Interaction Design presso l'Università di San Marino, che si occupa attualmente di User Experience e User Interface presso Technogym.

Metodologia

Il programma di ricerca trae origine da interessi comuni e obiettivi condivisi tra persone con un background di formazione in ambiti differenti. All'inizio del 2021, il gruppo trova un comune campo di ricerca nella valorizzazione dei beni culturali attraverso pratiche di exhibition e interaction design e l'applicazione di processi collaborativi. A partire dall'approfondimento della letteratura e dall'analisi di casi studio nazionali e internazionali dedicati, il gruppo elabora un'idea di ricerca dalla quale, successivamente originerà il progetto MEET.

Contestualmente l'affiancamento in qualità di relatrici di un laureando in interaction design con un percorso di tesi relativo alla valorizzazione della relazione tra la figura di Dante e il contesto ravennate stimola la riflessione verso la realizzazione di un progetto pilota.

"Sui Passi di Dante", percorso espositivo interattivo, sviluppato da Pietro Baruzzi con le docenti Alessandra Bosco e Silvia Gasparotto, si configura come prima applicazione e sperimentazione di MEET. Lo sviluppo di un progetto pilota è stato necessario per la valutazione della fattibilità, per la verifica e l'integrazione degli obiettivi, per la validazione e l'identificazione delle potenzialità e dei limiti del processo, per l'ampliamento e l'implementazione di ulteriori fasi e per la definizione dei possibili stakeholders.

Al termine di questa fase il gruppo di ricerca formalizza un modello replicabile e *open source* e una serie di strumenti utili per la divulgazione, la disseminazione e l'applicazione del progetto anche da parte di altri gruppi di ricerca: una diagramma concettuale delle aree disciplinari interessate, uno schema del processo, una mappa dei possibili stakeholders e dei loro ruoli, le linee guida per la realizzazione delle installazioni, oltre a un video esplicativo della fruizione del percorso espositivo.

Il modello del format MEET prevede il coinvolgimento di progettisti nell'ambito dell'exhibition e dell'interaction design, e contemplando l'utilizzo di tecniche partecipative e di co-design,

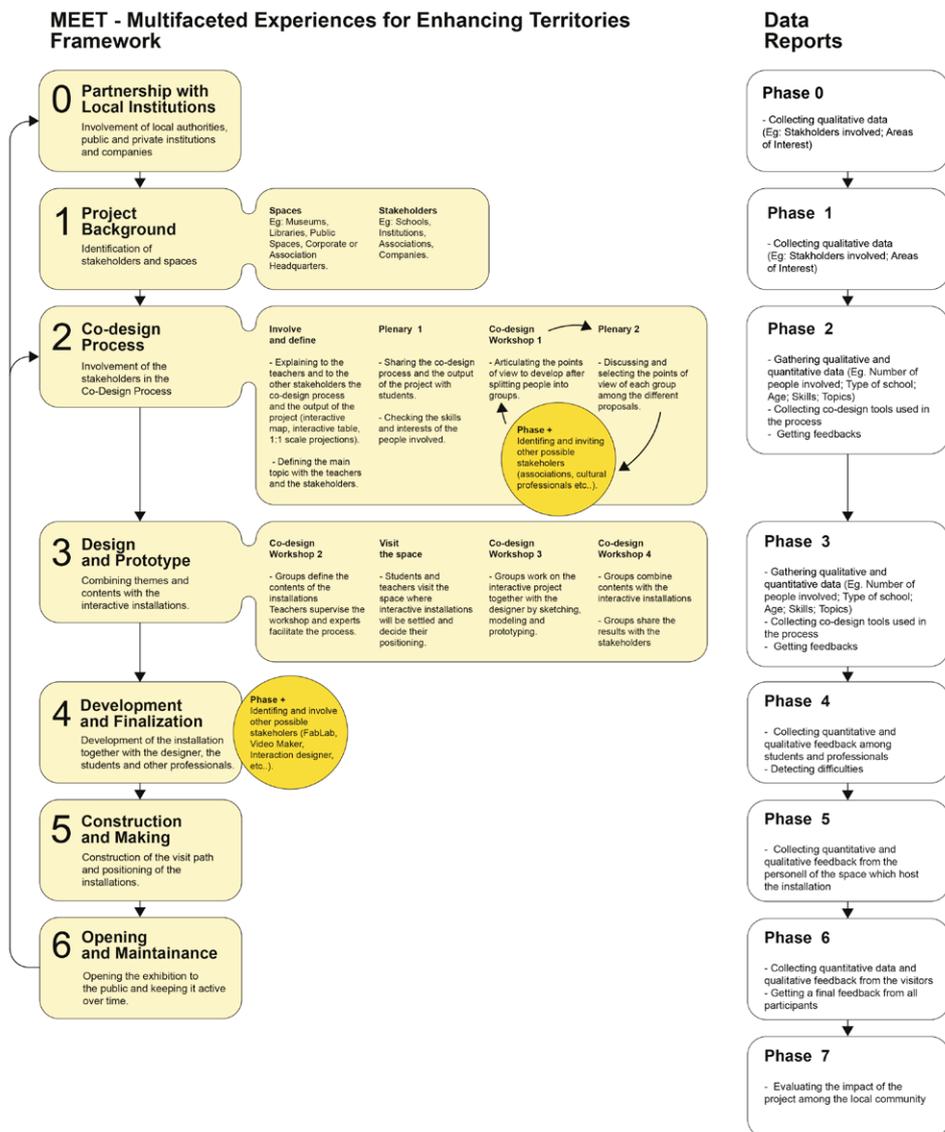
considera l'intervento di stakeholder esterni come ad esempio cittadini, docenti, studenti, enti, volontari, professionisti e aziende del territorio.

Il diagramma di processo (Fig.1), affianca alla rappresentazione delle fasi di sviluppo del progetto –dal coinvolgimento degli stakeholder alla costruzione del percorso espositivo–, un'attività di validazione del format finalizzato alla raccolta di dati quantitativi e qualitativi realizzata attraverso questionari e interviste per il monitoraggio dell'intera esperienza e l'elaborazione della valutazione dell'impatto del progetto nei confronti del territorio, degli stakeholder coinvolti e della comunità di cittadini.

A partire da questa esperienza, verificate le attività e gli attori coinvolti in ciascuna fase del processo, appurata la declinabilità e la scalabilità del progetto, viene definito un format personalizzabile in relazione a: contesto territoriale indagato, tematica valorizzata, stakeholder coinvolti e tipologie di installazioni proposte.

Il format, la sua articolazione e il progetto degli strumenti dedicati alla sua realizzazione, sono inoltre pensati per essere condivisi con la comunità scientifica al fine di monitorare potenzialità e limiti delle diverse esperienze applicate in differenti contesti, per essere comunicati ai vari partner e per partecipare a bandi competitivi finalizzati all'ottenimento di possibili finanziamenti.

Fig. 1 - MEET - Multifaceted Experiences for Enhancing Territories (Bosco, Gasparotto & Lengua, 2023).



Obiettivi

Gli obiettivi generali del progetto MEET possono essere divisi in due macroaree, quella del design per il territorio che considera il coinvolgimento della sua comunità per l'acquisizione di consapevolezza dell'identità del luogo veicolata attraverso la valorizzazione dei beni culturali e quella relativa dell'exhibition e interaction design che promuove il progetto come attivatore di pratiche di trasformazione e di trasmissione della cultura a un pubblico allargato.

Sono ascrivibili all'area del design per il territorio obiettivi quali:

- Valorizzare e rendere fruibile il patrimonio culturale locale;
- Coinvolgere la cittadinanza, la scuola e i giovani nel processo di valorizzazione;
- Riscoprire e condividere la memoria collettiva;
- Rendere la comunità consapevole dei propri valori comunitari e identitari;
- Narrare il patrimonio con un linguaggio chiaro, semplice e inclusivo per rendere il racconto alla portata di tutti.

Sono ascrivibili all'area dell'exhibition e interaction design obiettivi quali:

- Promuovere il progetto e l'uso della tecnologia come attivatori di dinamiche di trasformazione virtuosa;
- Definire forme di esposizione e fruizione della cultura al di fuori di spazi dedicati per estendere l'esperienza culturale a luoghi pubblici frequentati da tutti;
- Sperimentare con gli studenti pratiche di educazione non convenzionale;
- Favorire processi di riqualificazione sostenibili e implementabili nel tempo attraverso tecnologie e approcci open source.

Articolazione del progetto

Concepito sulla base della relazione con il fruitore (Hornecker & Ciolfi, 2019), dove lo spazio è sempre più inteso come ambiente di vita e di esperienza in cui l'interazione veicola contenuti in grado di accrescere la conoscenza (Psarra, 2009) MEET si declina su più tematiche e territori. Sono ritenuti temi di interesse, ad esempio, la rievocazione di un evento, la trattazione di un personaggio, la storia di un edificio o di un oggetto a cui è attribuito particolare valore dalla comunità.

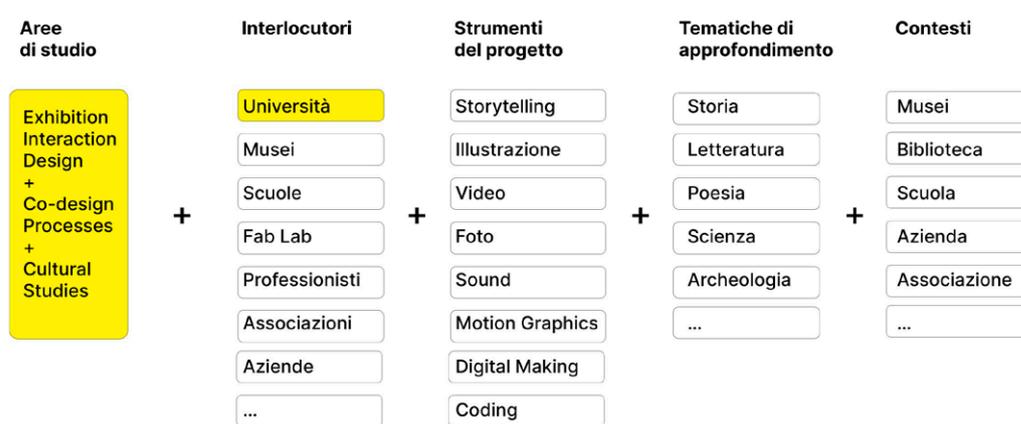
Il progetto mette in relazione tre specifiche aree di studio (Fig. 2): i cultural studies, l'exhibition e interaction design, i processi di co-design. I principali interlocutori coinvolti sono l'università, soggetto proponente, i musei, le associazioni, le aziende o altri enti pubblici o privati interessati a valorizzare il proprio patrimonio, rappresentanti della comunità locale come ad esempio studenti, cittadini e professionisti oltre a esperti teorici o tecnici invitati a partecipare per le loro specifiche competenze.

Strumenti utili a rappresentare i contenuti spaziano dallo storytelling all'illustrazione fino alla motion graphics, alla fotografia e al video e ad altri campi coinvolti a seconda del tema trattato – storia, letteratura, poesia, scienza, archeologia.

Strumenti utili alla prototipazione e alla realizzazione delle installazioni interattive possono essere tecnologie di prototipazione open source così come pratiche di coding che utilizzano linguaggi di programmazione semplificati.

Il percorso espositivo può essere installato presso musei, biblioteche, scuole, aziende, associazioni, ecc.. in base al tema trattato, ai partner coinvolti e alla tipologia di bene valorizzato. I luoghi della cultura si trasformano e si estendono anche grazie al processo di transizione digitale in atto che amplia la narrazione in modo pervasivo a tematiche, persone e spazi comuni attivati nei confronti della comunità.

Fig. 2 - Articolazione del progetto
MEET, 2022, Credits Silvia
Gasparotto.



Il percorso espositivo, output del format di progetto, si articola in tre installazioni interattive: una mappa, un tavolo e una proiezione in scala 1:1. Grazie all'utilizzo di tecnologie poco invasive, economiche e flessibili, il progetto può essere collocato in spazi museali e in luoghi pubblici non necessariamente adibiti a iniziative culturali. I contenuti delle installazioni vengono definiti con i vari interlocutori e possono essere elaborati ad esempio da studenti che, coinvolti in un processo di co-design, articolano la narrazione declinando il linguaggio espressivo e formale in base alla loro interpretazione e alle loro competenze. Il design, in questo contesto, da un lato funge da attivatore e facilitatore di processo, dall'altro è uno strumento in grado di rendere visibili e fruibili i contenuti da valorizzare.

Il primo progetto pilota ha approfondito il rapporto tra Dante e Ravenna attraverso un percorso espositivo interattivo collocato all'interno della biblioteca Oriani. In questo caso il processo collaborativo è stato solo parzialmente sviluppato a causa della crisi pandemica da Covid-19 e ha riguardato la definizione e la selezione dei contenuti coinvolgendo docenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado. La Ravenna di Dante è rappresentata mediante una mappa interattiva che mostra e presenta i luoghi danteschi fornendo uno strumento di orientamento alla visita; un tavolo interattivo che approfondisce estratti della Divina Commedia evidenziando espressioni linguistiche "dantesche" ancora in uso e una proiezione in scala 1:1 nella quale due cittadini diventano attori di un dialogo che ha come soggetto la Divina Commedia recitata in dialetto romagnolo da una persona anziana e la sua parafrasi in italiano corrente esposta da una studentessa del liceo. Le fasi di prototipazione e di realizzazione in loco sono state completate grazie alle competenze nella prototipazione con strumenti digitali di Pietro Baruzzi (Fig. 3).

La seconda applicazione del progetto MEET è stata realizzata sul territorio di Riccione, a seguito della vincita della decima edizione del bando "Io amo i beni culturali, promosso dal Servizio Patrimonio Culturale della regione Emilia Romagna e ha coinvolto il liceo artistico Fellini, il Museo del territorio e il FabLab Romagna.

In questo caso, le due installazioni realizzate sono state il tavolo interattivo che valorizza alcune aree archeologiche attraverso i racconti tratti dai diari del fondatore del museo del territorio: Luigi Ghirotti e la proiezione in scala 1:1 in cui i due attori sono impegnati in un dialogo relativo alla marineria riccionese che, in particolare, rievoca la storia della Saviolina, imbarcazione tipica del territorio (Fig 4).

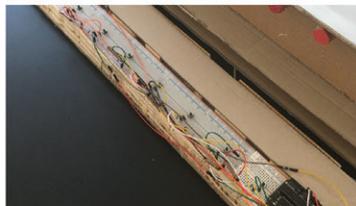
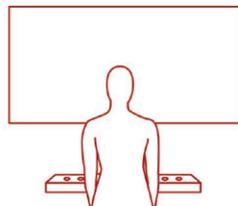
Costituirà un ulteriore campo di applicazione la città di Pesaro dove, in occasione di "Pesaro Capitale della Cultura Italiana 2024", il progetto MEET con la collaborazione di scuole, cittadini e associazioni culturali locali verrà applicato all'interno di aziende storiche per valorizzare il lavoro e la produzione come bene culturale.

Oltre alle applicazioni in contesti reali sono state diverse le occasioni di disseminazione

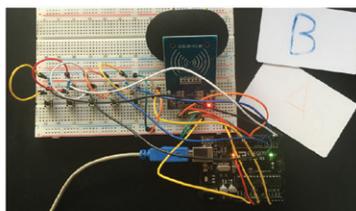
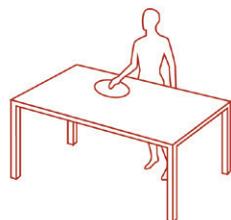
del progetto, talune relative a iniziative scientifiche come la partecipazione a convegni internazionali o la pubblicazione in riviste, altre rivolte ad attività di divulgazione –come a esempio lecture in tavoli tematici- o a interventi di formazione come lezioni in istituti universitari o scolastici (Fig. 5).

Fig. 3 - "Sui Passi di Dante" - Progetto pilota del format MEET, 2021, Credits Pietro Baruzzi.

1. Mappa interattiva



2. Tavolo Interattivo



3. Proiezione1:1

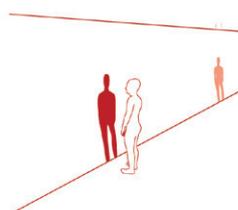
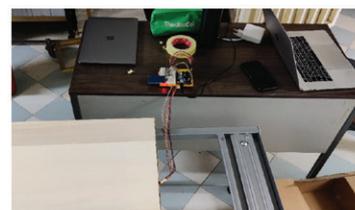
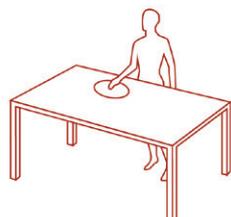


Fig. 4 - Valorizzazione del patrimonio culturale ricchiese con progetto collaborativo MEET, 2022, 2021, Credits Margo Lengua.

2. Tavolo Interattivo



3. Proiezione1:1

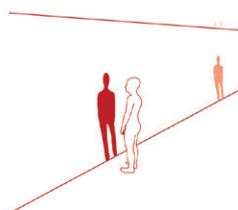
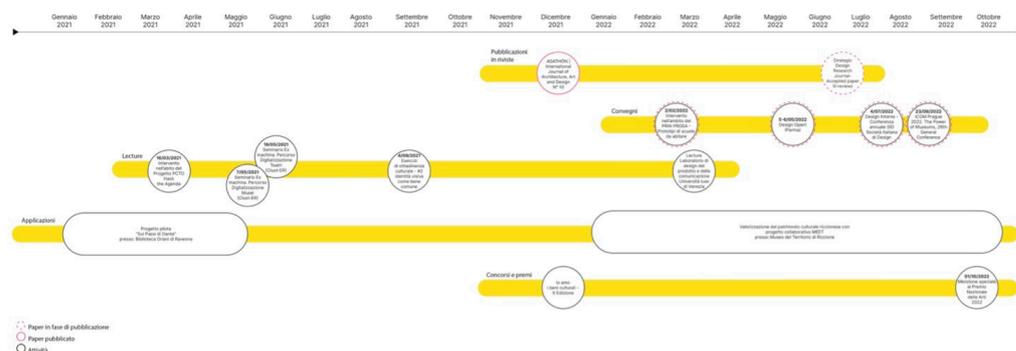


Fig. 5 - Disseminazione del progetto di ricerca MEET, 2022, Credits Silvia Gasparotto.



Conclusioni

L'integrazione di un percorso espositivo interattivo all'interno di un luogo pubblico, unito al coinvolgimento di un network di differenti interlocutori resi partecipi della creazione del progetto, divengono degli importanti vettori per la diffusione della conoscenza del patrimonio culturale locale. La declinabilità del format, se da un lato disegna un sistema aperto applicabile su numerosi contesti e inclusivo per il coinvolgimento di molti interlocutori, dall'altro rende necessaria in ciascun caso, una fase preparatoria di individuazione dei partner, del gruppo di lavoro e degli stakeholder, oltre che un'approfondita conoscenza della tematica da valorizzare. L'ampiezza del network costituito e la complessità del progetto rendono fondamentale l'attività di coordinamento che deve tenere conto degli impegni e delle scadenze inderogabili di istituzioni e professionisti.

La piena condivisione open source degli strumenti e del processo di MEET garantisce e supporta altre comunità e gruppi di ricerca nella possibile applicazione su nuovi contesti. Affiancare il processo di disseminazione scientifica con opportuni eventi dedicati alla divulgazione pubblica del progetto amplierebbe infine il bacino di interesse consentendo peraltro di sviluppare nuove opportunità per raccogliere dati e feedback utili alla ricerca scientifica.

Bibliografia

- Avram, G., Ciolfi, L., Spedale, S., Roberts, D., & Petrelli, D. (2019). Co-design goes large. *Interactions*, 26(5): 58–63. <https://doi.org/10.1145/3348793>
- Bonacini, E. (2020). *I musei e le forme dello storytelling digitale*. Aracne.
- Bonini Lessing E., Bosco A., Bulegato F., Scodeller D. (2019). Il Design Come Bene Culturale. *Design As Cultural Heritage*. *MD Journal* (8).
- Bosco, A., Gasparotto, S., Lengua, M. (2023) Participatory flows. A comparative analysis of co-design processes in the field of cultural heritage. *Strategic Design Research Journal*. Volume 15, Number 02, April–June 2022.
- Bucchetti, V., Tolino, U., & Visconti, P. (2020). Colorama. Un sistema di identità per il bene comune. *MD Journal* (10), 38-53.
- Cirifino, F., Giardina Papa, E., Rosa, P. and Studio Azzurro (2011). *Musei di narrazione – Percorsi interattivi e affreschi multimediali | Museum as Narration – Interactive experiences and multimedia frescoes*. Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo.
- Bertirotti, A., & Fagnoni, R. (2016). The collaborative dimension of social innovation. *Im@go. A Journal of the Social Imaginary*, (7), 127-139.
- Ferrara, C., (2007) *La comunicazione dei beni culturali. Il progetto dell'identità visiva di musei, siti archeologici, luoghi della cultura*.
- Gasparotto, S., Bosco, A., Lengua, M., Baruzzi, P., (2021). MEET. An interactive exhibition itinerary between co-design and enhancement of the territory. *AGATHÓN – International Journal of Architecture, Art and Design*, 10(1), 242 - 249.
- Hornecker, E., & Ciolfi, L. (2019). Human-computer interactions in museums. *Synthesis lectures on human-centered informatics*, 12(2), i-171.

- ICOM (August, 2022). *ICOM approves a new museum definition*. <https://icom.museum/en/news/icom-approves-a-new-museum-definition/>
- Lotti, G., Trivellin, E. (2018). Design e territori. Design and territories. *Md Journl* (5).
- Lupo, E. (2009). *Il design per i beni culturali. Pratiche e processi innovativi di valorizzazione*. FrancoAngeli.
- Manzini, E. (2018). *Politiche del quotidiano: progetti di vita che cambiano il mondo*. Edizioni di comunità.
- Manzini, E. (2021). *Abitare la prossimità. Idee per la città dei 15 minuti*. Egea Editore.
- Mason, M. & Vavoula, G. (2021). Digital Cultural Heritage Design Practice: A Conceptual Framework, *The Design Journal*, DOI: 10.1080/14606925.2021.1889738
- Panzer, Elisa. (2022). *Cultural Heritage and Territorial Identity: Synergies and Development Impact on European Regions*. Springer. 10.1007/978-3-030-94468-1.
- Psarra, S. (2009) *Architecture and Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning*. Routledge.
- Rey, S. (2017, June). Museomix: lessons learned from an open creative hackathon in museums. Proceedings of ETIS 2017, vol. 1861, p. 5.
- Rizzo, F. (2009). *Strategie di co-design. Teorie, metodi e strumenti per progettare con gli utenti*. Franco Angeli.
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-design*, 4(1), 5-18.
- Sinni, G. (2018). Una, nessuna, centomila: l'identità pubblica da logo a piattaforma. *Una, nessuna, centomila*. Quodlibet.
- Stiglitz, J. E., & Greenwald, B. C. (2018). *Creare una società dell'apprendimento*. Giulio Einaudi Editore.
- Trocchianesi, R. (2014). *Design e narrazioni per il patrimonio culturale* (pp. 1-104). Maggioli Editore.

Note

- 1 Il contributo trae origine da una comune attività di ricerca sul tema. Tuttavia, Alessandra Bosco è responsabile dell'introduzione, Silvia Gasparotto del paragrafo 2. Stato dell'arte e casi studio, le due autrici hanno sviluppato congiuntamente i paragrafi 3,4,5 e le conclusioni. Margo Lengua è responsabile del paragrafo 6. Articolazione del progetto.

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