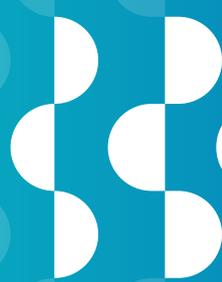


CONFERENZA SID. 2023

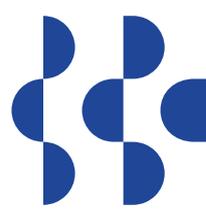


**DESIGN**  
**DIVERSITÀ**

PESCARA 12.13 GIUGNO

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

CONFERENZA SID. 2023



**DESIGN**  
**DIVERSITÀ**

PESCARA 12.13 GIUGNO

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

PESCARA 12-13 GIUGNO 2023

Università degli Studi G. d'Annunzio di Chieti-Pescara  
Dipartimento di Architettura

## **DESIGN PER LA DIVERSITÀ**

### **COORDINAMENTO E CURA**

Giuseppe di Bucchianico  
Antonio Marano

### **PROGETTO GRAFICO**

Rossana Gaddi  
Raffaella Massacesi  
Giulia Panadisi

### **IMPAGINAZIONE ED EDITING**

Sara Jane Cipressi  
Simone Giancaspero  
Letizia Michelucci  
Lara Pulcina

### **ANALISI DATI E MAPPE**

Alessio D'Onofrio  
Raffaella Massacesi

### **COPYRIGHTS**

CC BY-NC-ND 4.0 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.

Ottobre 2024

**Società Italiana di Design**

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

**ISBN 978-88-943380-1-0**

- pag. 12**    **PREFAZIONE**  
Raimonda Riccini
- pag. 18**    **INTRODUZIONE**  
Antonio Marano, Giuseppe di Bucchianico
- pag. 22**    **LE AREE TEMATICHE**
- pag. 23**    **Design | Diversità | Persone**  
Pete Kercher
- pag. 29**    **Design | Diversità | Contesti**  
Simone D'Alessandro
- pag. 35**    **Design | Diversità | Discipline**  
Gabriele Giacomini
- pag. 40**    **PROGETTI DI RICERCA**
- PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE**
- pag. 42**    **Introduzione**  
Emilio Rossi
- pag. 44**    **Prodotti, ambienti domestici, malattia di Parkinson**  
    **Una ricerca-azione**  
Mattia Pistolesi
- pag. 55**    **Il museo fuori dal museo**  
    **Il co-design di nuovi servizi museali accessibili e inclusi**  
Annamaria Recupero, Patrizia Marti
- pag. 66**    **I confini delle nostre storie**  
    **Co-progettare narrazioni in contesti marginali per lo sviluppo di immaginari condivisi e inclusivi**  
Mariana Ciancia, Francesca Piredda, Chiara Ligi
- pag. 78**    **Design for Drag**  
    **Il design come strumento di esplorazione dell'individualità e di espressione condivisa delle molteplici forme del sé**  
Giovanni Maria Conti, Martina Motta, Beatrice Zagatto
- pag. 88**    **Il packaging per l'utenza diversificata**  
    **Metodologie e strumenti per il design dell'accessibilità**  
Marco Bozzola, Irene Caputo, Monica Oddone, Anna Volkova
- pag. 99**    **Sostenere le comunità nelle pratiche di innovazione place-based**  
    **Nuovi paradigmi per le pratiche di homemaking in un villaggio urbano integrato per la cura della demenza**  
Silvia Maria Gramegna, Sara Mariazzi
- pag. 110**    **Design, povertà alimentare e persone in condizione di senza dimora**  
    **Strategie co-progettate di contrasto al fenomeno**  
Raffaele Passaro, Cristian Campagnaro, Martina Leo
- pag. 121**    **Valorizzare la diversità nei percorsi di terapia compressiva attraverso la progettazione di un'esperienza di cura intelligente**  
    **Il caso studio del progetto IKE**  
Giulia Teverini, Anna Caponi, Sebastiano Mastrodonato

- pag. 133 **Progettare oltre la marginalità sociale**  
**Evoluzione di un laboratorio per il design sociale partecipativo**  
Nicolò Di Prima
- pag. 144 **Diversità, inclusione e sostenibilità: l'evoluzione del comfort e del benessere nel prodotto imbottito**  
Piera Losciale
- pag. 154 **Active Ageing: progettare traiettorie di vita attiva per un'utenza anziana**  
**Interaction e Service Design per lo sviluppo di un servizio digitale per l'empowerment degli anziani**  
Alessandro Pollini, Luana Gilio
- pag. 165 **Collaborative Design for o with?**  
**Come suggerire modelli di design partecipativo per la tutela dell'inclusione e diversità umana**  
Giuseppe Mincoelli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone
- pag. 176 **Dati e Persona/ggi**  
**La narrazione come strumento strategico per esplorare unicità e complessità del territorio**  
Andrea Di Salvo, Cristina Marino, Paolo Tamborrini
- pag. 186 **Il concetto di diversità e di accessibilità comunicativa nel contesto museale**  
**Problemi, casi, proposte**  
Dina Riccò, Francesco E. Guida

**pag. 195 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**

- pag. 196 **Introduzione**  
Alessio D'Onofrio
- pag. 198 **Pratiche digitali nei distretti manifatturieri del tessile: il progetto Prato Phygital**  
Elisabetta Cianfanelli, Maria Claudia Coppola, Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè
- pag. 208 **Urban Material Gardens**  
**Materiali che parlano del territorio**  
Flavia Papile, Romina Santi, Barbara Del Curto
- pag. 218 **Protocollo Ad'agio**  
**Valutazione e adeguamento di ambienti domestici per l'invecchiamento dell'utenza fragile**  
Isabel Leggiero, Isabella Nevoso, Elena Polleri
- pag. 227 **Shared knowledge**  
**La sperimentazione di un Cyber-physical system per una ricerca inclusiva e condivisa**  
Pietro Salvatore Pantano, Patrizia Ranzo, Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini
- pag. 241 **Progetto RAISE. Urban technologies for inclusive engagement**  
**Strategie design-driven per l'adozione di tecnologie nei contesti urbani della regione Liguria**  
Francesco Burlando, Claudia Porfirione, Federica Maria Lorusso
- pag. 250 **Zone di resistenza al design per il territorio**  
**Opportunità e limiti dei comuni in aree marginali interne**  
Mario Ciaramitaro, Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco

- pag. 261 **Ridefinire le priorità nel progetto degli spazi per l'ospitalità**  
**Strategie di interior design per una progettazione contract sostenibile**  
Elena Elgani
- pag. 270 **XALL - Tutta un'altra guida**  
**Design per l'inclusione: strategie e strumenti per musei inclusivi**  
Francesca Tosi, Alessia Brischetto, Ester Iacono, Claudia Becchimanzi
- pag. 281 **Il progetto di ecosistemi comunicativi fisico-digitali per l'accesso e la condivisione dei dati del patrimonio storico artistico e culturale**  
**Il caso del Complesso dei Crociferi a Venezia**  
Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero, Davide Giorgetta
- pag. 291 **L'esperienza dell'indossare**  
**Dalla prova virtuale dell'indumento al progetto dei contenuti culturali associati alla moda digitale**  
Annalisa Di Roma, Alessandra Scarcelli
- pag. 302 **Design 4 Diversity**  
**Il progetto come interprete e agente traduttore di contesti altri**  
Margherita Vacca, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Elisa Matteucci
- pag. 313 **Identità, comunità e produzioni**  
**Strategie design-oriented per il centro storico di Napoli**  
Michela Carlomagno, Rosanna Veneziano, Francesca Castanò, Salvatore Cozzolino
- pag. 324 **Comunità sportive come aggregatori della diversità nel contesto urbano**  
**Indagine etnografica e sviluppo di un modello di coinvolgimento**  
Viktor Malakuczi, Angela Giambattista, Andrea Gentile, Mariia Ershova
- pag. 335 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 336 **Introduzione**  
Stefania Camplone
- pag. 338 **Design per la salute e la cura degli animali domestici (PHEDE)**  
**Progettazione e sperimentazione clinica di dispositivi ortopedici innovativi ed ecocompatibili stampati in 3D per stabilizzare il tarso e il carpo del cane**  
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Daniele Galloppo, Alessandro Di Stefano
- pag. 348 **Progettare con le domande**  
**Il diverso concettuale tra design, arte e filosofia**  
Isabella Patti
- pag. 356 **I camici bianchi e l'oro nero**  
**Le immagini coordinate di Unimark International e quelle "scoordinate" del mondo reale**  
Michele Galluzzo
- pag. 369 **Ubiquity**  
**Il design della comunicazione nel progetto ITSERR**  
Fabrizio D'Avenia, Cinzia Ferrara, Marcello Costa, Chiara Palillo
- pag. 378 **Design innovation and traditional craft**  
**Approcci multidisciplinari per l'innovazione tecnologica di frontiera dei saperi locali**  
Ludovica Rosato, Simona Colitti, Andrea Cattabriga, Valentina Gianfrate

- pag. 392 **L'empowerment dei cittadini come co-ricercatori**  
**La diversità nelle esperienze di walkability**  
Carla Sedini, Silvia D'Ambrosio, Xue Pei
- pag. 401 **Evoluzione della ricerca scientifica nel design attraverso lo studio delle collaborazioni accademiche**  
**Uno studio basato sull'evoluzione delle collaborazioni accademiche e dei temi di ricerca nel campo del design**  
Gianluca Carella, Andrea Vian, Annalisa Barla, Emilia Kunst, Daniele Pretolesi, Francesco Zurlo
- pag. 412 **Supportare la biodiversità culturale della conoscenza, ricerca e pubblicazione in design**  
Elena Maria Formia, Eleonora Lupo, Lorela Mehmeti
- pag. 424 **Multidisciplinarietà e percorsi didattici esperienziali**  
**Design "pedagogico" e animazione per lo sviluppo di competenze trasversali**  
Vincenzo Maselli, Anna Florian
- pag. 434 **Il toolkit "Inclusive Signs"**  
**Generare concetti inclusivi per il progetto di design attraverso interpolazioni semiotiche**  
Emilio Rossi
- pag. 445 **Memorie, storie e paramnesie**  
**La questione del digitale tra cultura di progetto e indagine storica**  
Letizia Bollini, Francesco E. Guida
- pag. 454 **Pietra viva**  
**Processi trasformativi per una progettualità more-than-human**  
Chiara Scarpitti, Enza Migliore
- pag. 464 **Co-progettare oltre il concetto di limite**  
**Sperimentazione del tool "Inclusive multimodal personas" in workshop partecipativi**  
Federica Delprino

**pag. 475 IDEE DI RICERCA**

**IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE**

- pag. 477 **Introduzione**  
Raffaella Massacesi
- pag. 479 **Future Wireframes**  
**Visioni condivise attraverso lo Speculative Design**  
Xavier Ferrari Tumay
- pag. 487 **La città Queer**  
**Come il design può intervenire nella progettazione di spazi pubblici queer attraverso pratiche partecipative e di innovazione sociale**  
Valentina Ferreri, Laura Galluzzo
- pag. 495 **Progettare l'interattività**  
**Design partecipativo per il benessere psico-sociale negli spazi urbani quotidiani**  
Marco Manfra, Giorgia Curtabbi, Chiara De Angelis, Ilaria Fabbri

- pag. 503 **Basic [Gender] Design**  
**Modelli e format di insegnamento al design, inclusivi e non normativi, per la preservazione e valorizzazione delle unicità**  
Alessio Caccamo, Carlotta Belluzzi Mus
- pag. 510 **Visualizzazione inclusiva**  
**Design della comunicazione per un accesso democratico all'informazione**  
Michela Rossi
- pag. 517 **Digital Custom Design**  
**Il design digitale al servizio della diversità umana e sociale**  
Roberta Angari, Gabriele Pontillo
- pag. 526 **Dalla cura del sé alla cura del pianeta**  
**Processi multidisciplinari per un design somaestetico e rigenerativo**  
Annarita Bianco
- pag. 534 **Disability led design. Un cambiamento di paradigma nel campo della progettazione protesica**  
**Trasferire il potere progettuale per valorizzare l'individualità delle persone con disabilità attraverso il design di protesi**  
Paride Duello, Camilla Gironi
- pag. 541 IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**
- pag. 542 **Introduzione**  
Rossana Gaddi
- pag. 545 **Design per e con i sistemi territoriali**  
**Nuove strategie di networking e sharing del sapere**  
Irene Fiesoli, Manfredi Sottani, Alessio Tanzini
- pag. 555 **Il rituale come strumento di ricerca progettuale per esplorare la dimensione culturale e simbolica dell'entomofagia**  
Cecilia Padula, Arianna Cattaneo, Laura Pirrone
- pag. 565 **Scenari sostenibili per ecosistemi digitali**  
Annapaola Vacanti, Michele De Chirico, Carmelo Leonardi
- pag. 571 **Design per l'interazione tra uomo e natura**  
**Strategie per la connessione tra sistemi naturali e artificiali attraverso il rewilding e la sensoristica IoT**  
Mariarita Gagliardi, Silvana Donatiello
- pag. 578 **CHOURMO**  
**Il ruolo del design strategico per la rivitalizzazione delle aree interne italiane attraverso un progetto di valorizzazione territoriale delle zone di "Cintura"**  
Denise de Spirito
- pag. 585 **Valorizzazione dei rifiuti tessili attraverso il design circolare**  
**Sperimentazione di pratiche di riciclo per altre possibilità applicative**  
Carmen Digiorio Giannitto
- pag. 592 **Nuovi contesti lavorativi digitali per favorire la rivitalizzazione dei borghi d'Italia**  
**Il design come strumento per l'implementazione dell'innovazione sociale**  
Asja Aulisio, Martina Spinelli

- pag. 600 **Interventi progettuali discreti in spazi museali**  
**Utilizzo di tecnologie digitali per la fruizione di esperienze interattive naturali**  
Giorgio Dall'Osso, Silvia Gasparotto
- pag. 607 **Design per la riconnessione con la natura**  
**La luce nelle coltivazioni idroponiche indoor**  
Giovanni Inglese
- pag. 614 **Territori accessibili**  
**Forme di comunicazione per una narrazione inclusiva dei territori attraverso metodologie di co-design**  
Rosanna Cianniello, Antonella Rosmino, Sarah Jane Cipressi, Michela Musto
- pag. 622 **Design per il territorio materiale e immateriale**  
**La diversità dei settori produttivi del Made in Italy come modello di filiera co-partecipata**  
Stefano Salzillo
- pag. 629 **Il design come forma di dialogo tra produzione, carcere e società**  
**Il caso studio Officine27**  
Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola
- pag. 637 **Peculiarità industriali. Persone, tecnologie e contesti**  
Enrica Cunico, Giovanna Nichilò, Elena Cavallin
- pag. 644 **Distretti conciarci**  
**Nuove pratiche e territori del progetto di moda Made in Italy**  
Edoardo Brunello
- pag. 651 **Paesaggi della moda sostenibile**  
**La dimensione progettuale incontra persone, luoghi e culture**  
Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio
- pag. 659 **Integrare tecnologie e apprendimento esperienziale nel design degli spazi di lavoro**  
**Un approccio per lo sviluppo di competenze strategiche in contesti di lavoro ibrido**  
Sofia Cretaio, Leonardo Moiso
- pag. 667 **Oceano, distanze da accorciare con riti di comunità**  
Giovanna Tagliasco, Chiara Garofalo, Omar Tonella
- pag. 674 **XYZ**  
**Nuove generazioni e stereotipi di genere**  
Sara lebole
- pag. 681 **Interazione lenta per i Next Billion Users in Italia**  
**Il design dei servizi pubblici per le prossime comunità digitali**  
Niccolò Colafemmina
- pag. 690** **IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 691 **Introduzione**  
Massimo Di Nicolantonio
- pag. 694 **Tendenza dissidente**  
**Sulla pratica del designer di moda Massimo Osti**  
Edoardo Ferrari

- pag. 701 **Cyborg Fashion**  
**Progettare la moda con l'Intelligenza Artificiale**  
Paolo Franzo, Margherita Tufarelli
- pag. 710 **Strumenti e metodi per progettare servizi pubblici digitali equi e sostenibili**  
**Verso un approccio More-Than-Human Centered**  
Domenico Schillaci, Mauro Filippi
- pag. 717 **Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina**  
Sergio Degiacomi, Chiara Lorenza Remondino
- pag. 723 **Advanced design e video gioco**  
**Strumento di indagine e spazio di progetto**  
Alberto Calleo
- pag. 730 **Verso una percezione "pseudo-aptica" dei materiali per il design**  
**Metodologia di progettazione sinestesica per la trasmissione delle qualità tattili attraverso media digitali**  
Marina Ricci
- pag. 738 **Design biomimetico e design biofilico**  
**Progettare l'incontro delle discipline bio-ispirate per riconnettere l'uomo al sistema naturale**  
Mariangela Francesca Balsamo, Matilde Molari

**pag. 745 SEZIONE MULTIMEDIALE**

- pag. 746 **Narrazioni multimediali per il design**  
Giulia Panadisi, Ivo Spitilli

**pag. 766 PROGETTI E IDEE DI RICERCA**

- pag. 767 **Progetti e idee di ricerca, matrici, analisi e confronti**  
Alessio D'Onofrio
- pag. 782 **Progetti e idee di ricerca, visualizzazione dei dati**  
Raffaella Massacesi

**pag. 803 SID RESEARCH AWARD**

INTERACTION DESIGN  
CULTURAL HERITAGE  
NARRAZIONE  
INTERDISCIPLINARITÀ

# Il progetto di ecosistemi comunicativi fisico-digitali per l'accesso e la condivisione dei dati del patrimonio storico artistico e culturale

## Il caso del Complesso dei Crociferi a Venezia

INTERACTION DESIGN  
CULTURAL HERITAGE  
STORYTELLING  
INTERDISCIPLINARY

### Designing physical-digital communicative ecosystems for accessing and sharing historical, artistic and cultural heritage data

The case of the Complesso dei Crociferi in Venice

**Fiorella Bulegato**<sup>1</sup>  
**Lucilla Calogero**<sup>2</sup>  
**Davide Giorgetta**<sup>3</sup>

*Il contributo affronta il tema della progettazione di ecosistemi comunicativi per la mediazione di conoscenza e valorizzazione del patrimonio culturale, determinata dalla sovrapposizione di un livello informativo digitale a quello fisico spaziale. Attraverso la presentazione di un caso studio applicativo sono illustrati il metodo e il processo funzionali allo sviluppo del concept di progetto. In particolare, si sottolinea la necessità di una collaborazione interdisciplinare in quanto capace di cogliere tutte le sfumature semantiche necessarie a comunicare correttamente la complessità del patrimonio, e in cui il designer diviene responsabile non solo della rappresentazione visiva ma collaboratore dell'interpretazione e della mediazione dei contenuti culturali.*

<sup>1</sup> Dipartimento di Culture del progetto, Università Iuav di Venezia.  
ORCID: 0000-0003-0455-4425.  
bulegato@iuav.it.

<sup>2</sup> Dipartimento di Culture del progetto, Università Iuav di Venezia.  
ORCID: 0000-0002-8848-7647.  
lcalogero@iuav.it.

<sup>3</sup> Dipartimento di Culture del progetto, Università Iuav di Venezia.  
ORCID: 0000-0002-2339-604X.  
\* dgiorgetta@iuav.it.

*The paper addresses the design of communicative ecosystems for the mediation of knowledge and enhancement of cultural heritage, brought about by the superimposition of a digital information layer on top of the physical spatial one. Through the presentation of an application case study, the method and process functional to the development of the project concept are illustrated. In particular, the need for interdisciplinary collaboration is emphasized as it is capable of capturing all the semantic nuances necessary to properly communicate the complexity of heritage, and in which the designer becomes responsible not only for visual representation but a collaborator in the interpretation and mediation of cultural content.*



## Patrimonio culturale, contesti ibridi e design

I luoghi della cultura si stanno progressivamente trasformando in spazi ibridi dove le informazioni digitali coesistono con artefatti tangibili (Dal Falco, 2017). L'integrazione tra artefatti, dati e informazioni di cui sono portatori e un'esperienza combinata degli stessi, può permettere di cambiare e rinnovare le sollecitazioni tradizionalmente trasmesse da un percorso di fruizione in ambito culturale. Tale processo di incremento della circolazione di informazioni che coinvolge un pubblico più ampio è connotato da modalità dinamiche di reinterpretazione del patrimonio stesso attuabili attraverso soluzioni di interaction design. Del resto, il patrimonio culturale non è un elemento statico, bensì «qualcosa di vivo e attivo che certamente ereditiamo, ma soprattutto creiamo, trasformiamo e trasmettiamo» per usare la definizione che Margherita Tufarelli (2022) fornisce dell'espressione *cultural heritage*.

Al contempo, l'ampliamento del raggio di trasmissione culturale a un contesto globale può arricchire culturalmente e socialmente il contesto locale a cui il patrimonio appartiene ed è riferito. La dinamica trova relazione con la definizione di valorizzazione del patrimonio culturale proposta da Fulvio Irace come «conservazione veicolata dall'uso attivo» (2014). Infatti, soluzioni per l'accesso al patrimonio che propongono l'integrazione fisico-digitale si offrono come 'servizio per il territorio', in grado di connettere le persone, conservare e valorizzare la sua memoria e storia, rafforzare il senso identitario di un luogo, veicolare valori, tradizioni, senso di comunità e visioni per il futuro. Si tratta di opportunità che riportano al concetto di *heritage continuum* (Lupo, 2021) dove le relazioni generate dall'interazione con il patrimonio includono gli utenti finali ma anche tutti gli *stakeholders* della filiera culturale. È proprio da questo aspetto che emerge una delle caratteristiche che condividono molti progetti di comunicazione integrata fisico-digitale dedicati a contesti culturali complessi, ossia la necessità di rispondere a una comunicazione organica, articolata su più livelli interpretativi, diretta a molteplici interlocutori con caratteristiche diverse, che possono diventare essi stessi produttori di informazioni. In questo modo si innesca un processo di valorizzazione del patrimonio che vede le persone al centro di quello che diventa, a tutti gli effetti, un servizio per il territorio.

Gli interventi progettuali in cui lo spazio fisico è aumentato da un livello intangibile di dati e informazioni digitali tendono perciò a strutturare un ecosistema documentale riferito a uno spazio specifico, progettato e regolato nella fruizione da temporalità definite da percorsi narrativi sviluppati *ad hoc*. L'esperienza di fruizione viene infatti pensata e strutturata secondo una matrice narrativa che considera gli elementi oggetto della valorizzazione come tappe di un racconto



interattivo in cui le gerarchie e una sintassi funzionale dei contenuti facilitano la restituzione del portato di storie e significati ad essi connessi (Trocchianesi, 2014). Il modello di fruizione dell'ecosistema comunicativo richiama le caratteristiche di un organismo vivente, dinamico e sensibile ad adattamenti ed evoluzioni indotti dall'ampia possibilità di interazione da parte di pubblici diversi nel medesimo contesto.

Quest'ultima caratteristica coinvolge una delle possibili interpretazioni del concetto di 'design per la diversità'. Lo studio della diversità di pubblico, in questo caso, è fondativa del progetto comunicativo: lo arricchisce in quanto determina livelli di comprensione e narrazioni specifiche nonché politiche di *user experience* mirate che vanno incontro alle tipologie di fruitori, sviluppandone il potenziale di inclusività (Bosco, Bulegato & Gasparotto, 2023). Altra 'diversità' è riferibile ai tempi e ai molteplici contesti di fruizione che gli ecosistemi comunicativi possono attivare quando coinvolgono i patrimoni culturali. La coesistenza di una sfera fisica e una digitale crea un *continuum* che rende possibile la narrazione di contesti complessi, caratterizzati dalla presenza di patrimoni culturali, e di affrontare quindi la diversità che questi rappresentano. Individuare una o più forme di corrispondenza strutturale tra la realtà fisica e quella che Tomás Maldonado definisce virtuale (1992) consente di innescare negli utenti uno scambio di conoscenze tra le due realtà.

### Una narrazione multilivello: il caso del Complesso dei Crociferi

Il contributo affronta il tema dello «spazio arricchito» (Bonacini, 2020) in contesti culturali, determinato dalla sovrapposizione di un livello informativo digitale a quello fisico spaziale, attraverso la presentazione di un caso studio applicativo.

Nel quadro di una collaborazione in corso fra la Fondazione universitaria luav e la società Combo (1), il progetto dal titolo *Prototipo di un ecosistema comunicativo digitale della storia architettonica e culturale del complesso dei Crociferi a Venezia* ha coinvolto un gruppo di ricerca dell'Università luav di Venezia che integra conoscenze negli ambiti della storia dell'architettura e del design della comunicazione, con un focus sull'interaction design (2).

Combo è una società italiana impegnata nel riuso e nella riprogettazione di edifici di valore storico e culturale presenti nei centri delle principali città italiane allo scopo di convertirli a un utilizzo pubblico e condiviso destinandoli ad attività che vanno dall'ospitalità, anche universitaria, al co-working fino all'organizzazione di eventi culturali (3). La sede di Combo individuata per la sperimentazione del progetto è il Complesso dei Crociferi a Venezia, edificio risalente alla metà del XII secolo che nel corso della storia ha avuto differenti destinazioni d'uso.

#### NOTA 1

Il responsabile scientifico del 'Progetto Combo' è Alberto Ferlenga.

#### NOTA 2

Gruppo di ricerca: Fiorella Bulegato, Alessandra Bosco, Fulvio Lenzo (responsabili scientifici); Lucilla Calogero (coordinatrice scientifica); Katia Martignago, Davide Giorgetta (borsisti di ricerca).

#### NOTA 3

<https://thisiscombo.com/it/>. Oltre a Venezia, la società gestisce attività simili a Torino, Bologna e Milano.



Trasformato in convento, scuole pubbliche, collegio medico-chirurgico e caserma, solo negli anni più recenti l'edificio è occupato dalla società. Parallelamente alle destinazioni anche il ruolo sociale è mutato fortemente nel tempo generando nei secoli ripercussioni sull'architettura che sono visibili ancora oggi.



**FIG. 1.**  
*Intervento grafico su fotografia  
del Chiostro degli aranci  
all'interno del Complesso dei  
Crociferi.*

## Obiettivo e metodologia

L'obiettivo complessivo del progetto è stato quello di formulare il concept di un sistema comunicativo complesso *ad hoc* per il Complesso dei Crociferi, in grado di contribuire alla valorizzazione del patrimonio culturale, storico, architettonico e artistico presente nelle sedi di Combo. Dal punto di vista metodologico e strumentale, interessando congiuntamente gli ambiti del visual e dell'interaction design, e della storia dell'architettura, la ricerca ha rappresentato il tentativo di far dialogare fattivamente lo studio dei patrimoni culturali con il design per gli stessi, sfruttando le potenzialità delle tecnologie digitali e dei sistemi aperti. Ciò ha determinato una scelta fondamentale: il ricorso a un metodo di co-progettazione sia tra ricercatori coinvolti con diverse vocazioni disciplinari sia con gli *stakeholder* committenti del progetto. Il processo progettuale adottato sottolinea dunque «l'interdipendenza degli apparati teorici e strumentali» (Call SID, 2023) nella diversità che diventa convergenza.

Il risultato finale è il prototipo di un ecosistema comunicativo fisico-digitale, basato su materiali e documenti reperiti attraverso una preliminare ricerca storica dedicata all'edificio in oggetto.



## Fasi e sviluppo

Il progetto di ricerca è stato organizzato in quattro fasi che sono state sviluppate in modo parallelo dai componenti del gruppo di lavoro.

### NOTA 4

Affidata a Katia Martignago  
coadiuvata da Fulvio Lenzo.

### Fase 1: Ricerca storica e database (4)

L'obiettivo è stato ricostruire e restituire la storia dell'edificio che ospita attualmente il Complesso su base documentale attraverso materiali d'archivio (*in primis*, testi, disegni e immagini). All'interno del Complesso sono stati inoltre mappati reperti fisici (bassorilievi, patere, iscrizioni) – più avanti definiti elementi 'parlanti' – in grado di testimoniare e veicolare attraverso la loro presenza 'passaggi' storici riguardanti l'edificio; per ciascuno di questi sono stati redatti brevi testi descrittivi e informativi. La ricerca in questo modo ha portato alla individuazione e raccolta di un insieme di informazioni che possono fondare la narrazione storica dell'edificio su precisi apparati documentali e reperti fisici.

Le evidenze fisicamente presenti sono state successivamente collocate in una rete di altre informazioni e dati emersi durante la ricerca storica. Queste sono state analizzate e organizzate all'interno di un database al fine di far emergere delle letture alternative a quella cronologica, attraverso la definizione di metadati che descrivono i materiali catalogati. Il database così strutturato favorisce l'individuazione di connessioni storiche, formali, materiali e quindi il potenziale narrativo degli elementi. La risultante trasversalità delle informazioni consente così una narrazione su molteplici piani interpretativi in grado di restituire la complessità culturale del patrimonio.

### NOTA 5

Affidata a Davide Giorgetta  
coadiuvato da Lucilla Calogero,  
Alessandra Bosco e Fiorella  
Bulegato.

### Fase 2: Ricerca e analisi di casi studio (5)

Alla prima fase si è affiancato un lavoro di natura progettuale iniziato con la ricerca e l'analisi di casi studio che affrontano la rappresentazione dello spazio fisico in ambiente digitale, volto a identificare buone pratiche nella comunicazione del patrimonio culturale in ambito architettonico.

Dall'analisi degli stessi sono emerse due principali caratteristiche. La prima riguarda l'interfaccia utilizzata come metafora spaziale al fine di un allineamento più diretto tra contesti fisico e digitale e della realizzazione di un nuovo contesto ibrido che li tiene legati. La ricorrenza del dispositivo metafora in questi progetti, testimonia come ne vengano sfruttati sia il potenziale discorsivo che il potenziale conoscitivo. Come sostiene Zingale, l'intersezione tra campi semantici individuata dalla metafora è una "zona neutra [che] non indica le proprietà in comune dei due domini, bensì un nuovo dominio concettuale, aperto all'invenzione" (Caratti, 2013, p. 40).



La metafora tende perciò alla rivelazione di nuove virtualità, aderendo agli obiettivi e alle finalità che gli artefatti comunicativi per la fruizione del patrimonio si pongono attraverso le pratiche che promuovono. Un caso dimostrativo è il sito web del progetto *Leviathan* (6) dell'artista Shezad Dawood che vede la riproduzione su schermo della pianta dello spazio espositivo con lo scopo di 'aumentare' l'esperienza attraverso contenuti multimediali.

**NOTA 6**

<https://leviathan-cycle.com/information>

Una seconda caratteristica riguarda la dinamicità e l'apertura riconosciute all'ecosistema comunicativo. In molti casi, essa viene progressivamente alimentata nel tempo da parte sia dei ricercatori coinvolti nella ricerca allo scopo di favorire una divulgazione diretta sia degli utenti che attraverso l'uso attivo veicolano contenuti attivando una divulgazione indiretta. Nel progetto *Kunsthalle Bern – Archive* (7) lo studio Astrom / Zimmer & Tereszkievicz, ad esempio, mette a punto un sistema nel quale il grande archivio fisico della galleria d'arte viene digitalizzato e archiviato in una piattaforma online in modo costante nel tempo mettendo in luce l'importanza dello stesso processo di archiviazione.

**NOTA 7**

<https://archiv.kunsthalle-bern.ch/en/overview>

### Fase 3: Co-progettazione

La terza fase ha previsto l'organizzazione di un workshop collaborativo con i referenti di Combo, con il fine di definire aspetti strategici e funzionali peculiari del progetto che andavano dalla relazione con gli *stakeholder* presenti sul territorio alla profilazione degli utenti fino all'analisi dei loro comportamenti e bisogni.

Attraverso l'impiego di strumenti di co-progettazione quali *personas card*, interviste, mappa degli *stakeholder* ed *ecosystem loops*, i dati raccolti hanno consentito di comprendere la relazione tra le persone e l'edificio e quindi costituito un valido strumento per elaborare percorsi tematici narrativi mirati, utili alla mediazione della conoscenza del patrimonio. Tali percorsi alternano l'interazione con elementi 'parlanti' architettonici e plastici presenti nell'edificio e quelli accessibili digitalmente (carte, disegni, fotografie) e quindi non direttamente reperibili all'interno del Complesso.

### Fase 4: Concept design

A partire dai percorsi dedicati alle narrazioni delle caratteristiche dell'edificio, dalla mappatura della densità delle informazioni presenti nello spazio fisico e di quelle documentali accessibili digitalmente, e prendendo in considerazione i comportamenti dei diversi target, è stato sviluppato un sistema comunicativo finalizzato a fornire un'esperienza culturale ibrida tra spazio fisico e digitale. Tale sistema si è concretizzato in una serie di *touchpoint* interconnessi, strutturati in un ecosistema che garantisce l'accesso e la condivisione dei dati relativi al patrimonio. Ogni tipologia di *touchpoint* ha uno specifico ruolo all'in-



terno dell'ecosistema ed è stata concepita per assolvere una funzione comunicativa o divulgativa in modo da coprire tutte le esigenze nate durante la fase di co-progettazione. L'ecosistema include i seguenti *touchpoint* fisici dislocati negli spazi del Complesso e digitali.

#### *Touchpoint onboarding*

Si tratta di una serie di pannelli che mostrano la pianta dello spazio e di conseguenza tutti gli elementi 'parlanti' disposti al suo interno. Il ruolo di questa soluzione è quello di fornire una visione globale agli utenti, nonché uno strumento per orientarsi e raggiungere gli elementi. Uno strumento di questo tipo può essere presente anche all'interno degli spazi non accessibili al pubblico come alloggi o aule riservate agli ospiti della struttura.

#### *Touchpoint percorsi*

Ogni elemento 'parlante' presente nello spazio fisico corrisponde a un pannello informativo al fine di consentire agli utenti di estendere l'esperienza attraverso l'archivio web (tramite un QR code). Mediante questo passaggio l'utente non si limita soltanto a entrare in contatto con le informazioni del singolo elemento ma è coinvolto in un network di informazioni relative a oggetti interconnessi tra loro e quindi può proseguire il percorso nello spazio fisico grazie a uno dei percorsi tematici.

#### *Hub*

L'hub è costituito da un modello tridimensionale fisico della parte dell'edificio dedicata al progetto ed è dotato di una serie di oggetti che hanno il compito di segnalare la posizione degli elementi 'parlanti' nello spazio. Questa ricostruzione in scala è il punto di riferimento per i percorsi tematici nonché un possibile soggetto per la comunicazione fotografica via social.

#### *Social network*

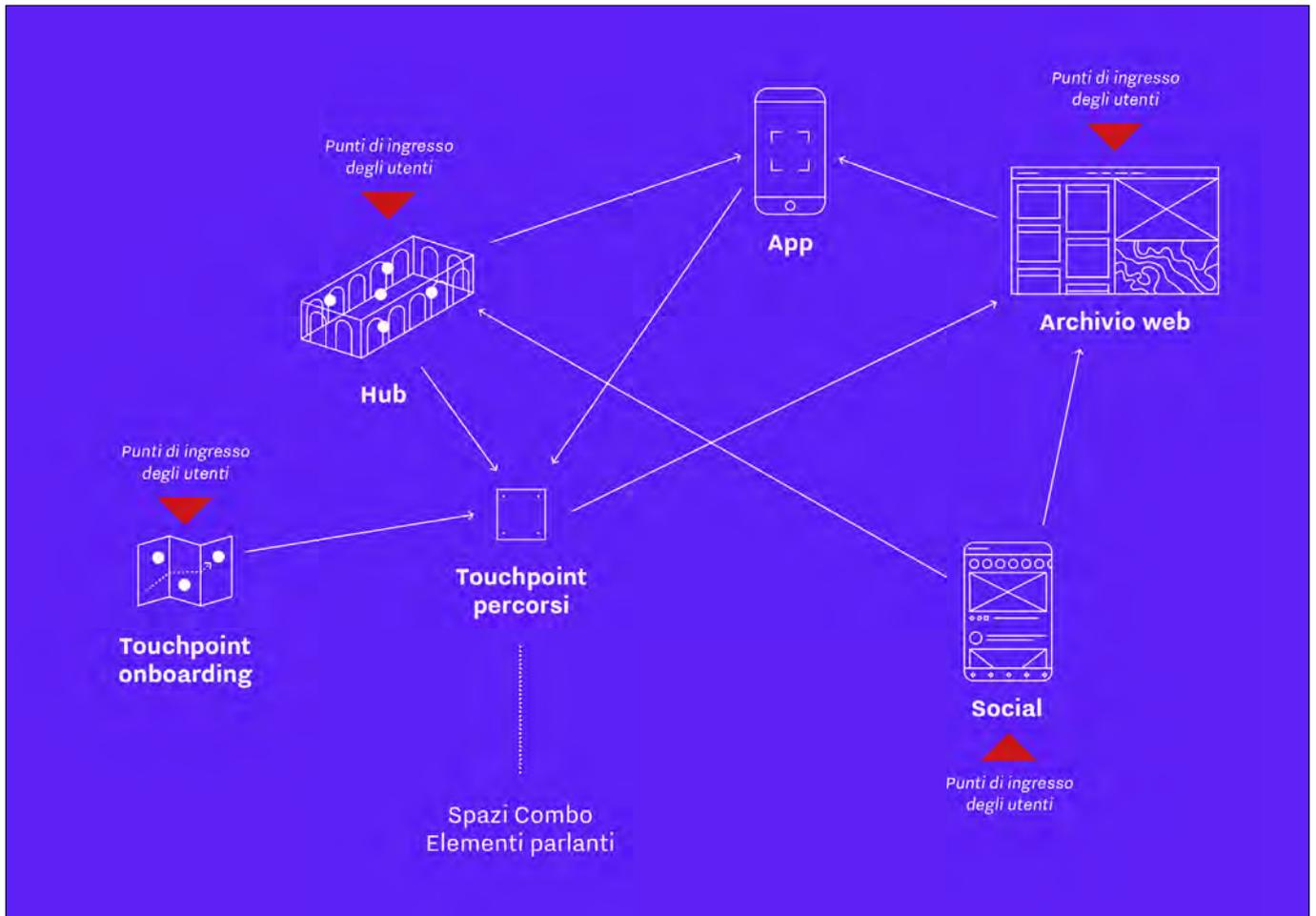
I social network hanno un ruolo importante nel progetto poiché consentono di comunicare, oltre al progetto, il patrimonio culturale al di fuori dei limiti fisici dell'edificio, del quartiere e della città. Gli elementi dell'allestimento sono stati concepiti anche per una possibile comunicazione social alimentata dagli utenti stessi che potranno fare uso di *hashtag* dedicati.

#### *Archivio web*

L'archivio web è il cuore del progetto, uno spazio digitale in forma di archivio con molteplici funzioni che raccoglie in modo strutturato i dati relativi al patrimonio custodito all'interno e all'esterno dell'edificio. Da un lato è il contenitore di tutte le informazioni sul patrimonio cultu-



rale legate al Complesso raccolte e catalogate nella fase 1 e le rende pubblicamente accessibili da parte dei visitatori e di utenti interessati, seppure non presenti localmente. Dall'altro si tratta di uno strumento che pone le connessioni tra gli elementi fisici e digitali al centro dell'esperienza culturale. In questo modo consente agli utenti di proseguire i percorsi in modo personalizzato e in totale autonomia.



## Risultati

FIG. 2.  
Schema che raffigura  
l'ecosistema interconnesso dei  
touchpoint presenti nel progetto.

La ricerca effettuata soddisfa gli obiettivi prefissati. In prima istanza, il progetto di ecosistema comunicativo composto da artefatti comunicativi, archivio web ed elementi allestitivi per chi frequenta lo spazio sono definiti in base a *user experience* studiate sugli specifici target e ambienti di fruizione. Grazie alla formulazione di testi ad hoc, i percorsi tematici elaborati possono cogliere l'interesse di un pubblico ampliato, costituito da studiosi ed esperti, da turisti di passaggio e ospiti della struttura e da residenti. I contenuti evidenziano percorsi tematici differenti, basati sulla intensità di informazioni presenti e distribuite nello spazio, generando flussi di visita che percorrono tutti gli spazi pubblici del Complesso.



Le tracce materiali di patrimonio valorizzate attraverso la narrazione comprendono sia elementi fisici sia materiali d'archivio divulgati e contestualizzati in un sistema di senso collaborativo che garantisce la circolazione degli stessi.

Infine, per gli strumenti sviluppati e previsti e per la tipologia di contenuti valorizzati, il progetto è aperto e declinabile sia all'interno del 'sistema Combo' nelle differenti sedi presenti in ambito nazionale dove può sottolineare le differenti identità degli edifici, sia all'esterno potendo essere applicato ad altre ricerche. Questa duplice possibilità di sviluppo amplia il raggio d'azione del progetto consentendo di prendere potenzialmente in esame altri patrimoni culturali che abbiano una controparte fisica.

## Conclusioni

La ricerca dimostra le possibilità di una proficua collaborazione interdisciplinare tra storici, ricercatori, designer e sviluppatori nell'indagare opportunità narrative, progettuali e tecniche per aiutare a comprendere e comunicare informazioni storiche, luoghi e materiali attraverso interfacce fisiche e digitali.

Essa offre le basi per ridefinire i processi di fruizione del patrimonio culturale attraverso strategie di narrazione che collegano fonti storiche fisiche e digitali, per lasciare spazio a nuove esperienze dell'idea di patrimonio culturale e degli spazi a esso dedicati. La complessità del contesto ha richiesto infatti una comunicazione articolata su più livelli interpretativi che consentono dunque alla tecnologia di creare connessioni con il passato e con il futuro tramite le persone (Pouloupoulos & Wallace, 2022).

Il progetto costituisce inoltre un esempio utile a sostenere una serie di considerazioni.

Innanzitutto, il processo che ha portato alla definizione del sistema può dimostrare come attivare un patrimonio architettonico e artistico esistente, ma ancora non accessibile, mettendolo a disposizione delle persone che ne frequentano gli spazi. Per giungere a tale risultato però è indispensabile una collaborazione interdisciplinare in quanto capace di cogliere tutte le sfumature semantiche necessarie a comunicare correttamente la complessità del patrimonio, e in cui il designer diviene responsabile non solo della rappresentazione visiva ma collaboratore dell'interpretazione e della mediazione dei contenuti culturali.

Tale esperienza evidenzia infine come la costituzione di un modello replicabile e scalabile possa garantire l'adattività necessaria per poterlo applicare in altri contesti.



## BIBLIOGRAFIA

Bonacini, E. (2020). *I musei e le forme dello storytelling digitale*. Milano: Feltrinelli.

Bulegato, F.; Bosco, A.; Gasparotto, S. (2023). *The Digital Archive as an Inclusive Tool for Knowledge Construction Through Design Practices*, In *Disrupting Geographies in the Design World, Proceedings of the 8th International Forum of Design as a Process*, Università di Bologna, 20-22.6.2022, pp. 238-247, *Digital Special Issue DIID*, vol. XXI, 1. Bologna: Bologna University Press. ISSN 1594-8528, ISBN 9791254773291, doi <https://dx.doi.org/10.30682/diidsi23>.

Caratti E. (2013). *Progetto, narrazione e metafora*, in Penati Antonella (a cura di), *Il design costruisce mondi*. Milano: Mimesis, pp. 35-47.

Dal Falco, F., Vassos, S. (2017). *Museum Experience Design: A Modern Storytelling Methodology*, *The Design Journal*, 20:sup1, 53975-53983. doi 10.1080/14606925.2017.1352900.

Irace, F. Ciagà, L., Wolf, E. & Trocchianesi, R. (edited by). (2014). *Design and cultural heritage*. Vol. 1. *Interactive Virtual Intangible*. Milano: Electa.

Lupo, E. (2021). *Design e innovazione del patrimonio culturale. Connessioni phygital per un Patrimonio di prossimità*, in *Agathon* n. 10, 2021, pp. 186-199. doi.org/10.19229/2464-9309/10172021E.

Maldonado, T. (1992). *Reale e virtuale*. Milano: Feltrinelli.

Poulopoulos, V., Wallace, M. (2022). *Digital Technologies and the Role of Data in Cultural Heritage: The Past, the Present, and the Future*, in *Big Data and Cognitive Computing* n. 6. <https://doi.org/10.3390/bdcc6030073>.

Trocchianesi, R. (2014). *Design e narrazioni per il patrimonio culturale*. Santarcangelo di Romagna: Maggioli.

Tufarelli, M. (2022). *Design, Heritage e cultura digitale. Scenari per il progetto nell'archivio diffuso*. Firenze: University Press.

Call SID 2023, [www.societaitaliansdesign.it/conferenza-annuale/conferenza-annuale/](http://www.societaitaliansdesign.it/conferenza-annuale/conferenza-annuale/) (ultima consultazione 13 giugno 2023).



