

a cura di
Laura Badalucco

FUTURO CONTINUO

Esperienze di design per la transizione ecologica e digitale

a cura di
Laura Badalucco

FUTURO CONTINUO

Esperienze di design per la transizione ecologica e digitale



Futuro Continuo

Esperienze di design per la transizione ecologica e digitale
a cura di Laura Badalucco

I edizione 2022

ISBN 979-12-5953-032-5

Editore

Anteferma Edizioni S.r.l.
via Asolo 12, Conegliano, TV
edizioni@anteferma.it

Copyright

Questo lavoro è distribuito sotto Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale





Università Iuav di Venezia

Dipartimento di Culture del Progetto

Dialoghi sull'economia circolare

A cura di Alessio Franconi e Laura Badalucco

Futuro Continuo

A cura di Laura Badalucco, Luca Casarotto e Pietro Costa

Promosso dal Corso di laurea in Disegno Industriale e Multimedia e dal Corso di laurea magistrale in Design del prodotto e della comunicazione visiva
Ideato da New Design Vision (spin off dell'Università Iuav di Venezia)
In collaborazione con Comieco, Italcab, Lagardère, Rubelli

The Second Life

A cura di Laura Badalucco, Luca Casarotto e Pietro Costa

Progettato e organizzato dal Corso di laurea in Disegno Industriale e Multimedia
Promosso e sostenuto da Fondazione di Venezia
Con il sostegno di Pontoglio 1883, Twils e Unifarco
Partner tecnici: Celenit, Faoflex, Maxfone e Trevisan

INDICE

	Introduzione	6
	. Laura Badalucco	
DESIGN PER LA TRANSIZIONE ECOLOGICA E DIGITALE	Design, formazione e ricerca per l'economia circolare	10
	. Laura Badalucco	
	Problem setting e continuous	28
	. Luca Casarotto	
	Machine Learning e interazione: alla ricerca di nuovi equilibri	38
	. Pietro Costa	
DIALOGHI SULL'ECONOMIA CIRCOLARE	INTERVISTA Walter Stahel e la formazione alla circolarità	48
	. Rosa Chiesa	
	Quattro dialoghi su economia circolare e design	54
	. Laura Badalucco, Alessio Franconi	
	INTERVISTA Micellio e materiali biofabbricati: tra natura e cultura, arte e scienza	86
	. Paola Fortuna	
FUTURO CONTINUO	Le iniziative di Futuro Continuo	94
	. Laura Badalucco, Luca Casarotto, Pietro Costa	
	L'identità visiva e la comunicazione di Futuro Continuo	98
	. Petra Cristofoli Ghirardello	
	W1 Tessuti e arredi del futuro tra tecnologia e Intelligenza Artificiale	104
	W2 Il tempo nel design	108
	W3 Oggetti del futuro per negozi online	112
	W4 Olimpiadi 2026. Tra natura e tecnologia	116
	W5 Futuri scenari del viaggio	120
	Design Speed Date	124

THE SECOND LIFE

La Fondazione di Venezia al fianco di Università e imprese	134
. Michele Bugliesi	
The Second Life: sperimentare le seconde vite dei materiali e comunicare la sostenibilità	136
. Laura Badalucco, Luca Casarotto, Pietro Costa	
Lo scarto visivo	140
. Luca Coppola, Matteo Stocco	
W1 Recupero e riutilizzo in nuove configurazioni di pannelli estetici fonoassorbenti	146
W2 Tempi e ritmi dell'acetato: utilizzo degli sfridi derivati dalla fresatura dei fogli di acetato di cellulosa	150
W3 Re-made from data: information design e social media	154
W4 Nuovi immaginari del velluto nell'abitare	158
W5 Artet: utilizzo di sfridi e scarti della produzione di cartoni poliaccoppiati per bevande	162
W6 Comfort Zine: comunicare la sostenibilità dell'azienda e dei prodotti	166
W7 Sostenibilità, cura e benessere	170
Conclusioni	176
. Laura Badalucco	

Introduzione

Laura Badalucco

“Per noi esiste una sola possibilità: respingere sempre e di nuovo tutto quanto può minacciare la sopravvivenza umana; contribuire a disinnescare le ‘bombe a orologeria’, cioè replicare all’incremento irresponsabile con il controllo responsabile, alla congestione con la gestione. In breve: la nostra scelta è la progettazione”

Tomás Maldonado, *La speranza progettuale*, 1970

Futuro Continuo racchiude alcuni esempi di quella propensione del design al confronto costante con nuovi ambiti e nuove abilità della professione e della ricerca utile a proiettare in avanti lo sguardo dei progettisti. Il titolo della pubblicazione deriva da una riflessione sul significato etimologico del termine *progettare* (dal lat. tardo *proiectare*, “gettare avanti”). Gettare avanti, ma di quanto? Le due grandi transizioni – ecologica e digitale – alle quali siamo chiamati a dare risposta ci invitano a un processo di continuo miglioramento nel quale il traguardo si sposta sempre più in avanti. Questa tendenza rimanda in modo metaforico alle caratteristiche di un tempo della grammatica inglese, il *Future Continuous*, che abbiamo preso a prestito per raccontare questa tensione propositiva. *Futuro Continuo* riguarda dunque il progetto come un’azione che si proietta nel futuro, che fa supposizioni su ciò che accadrà e che resta in costante slancio verso ciò che sarà.

Nella prima parte della pubblicazione vengono proposte alcune notazioni sull’intervento del design nelle due transizioni, mentre nella seconda sezione il confronto si apre a interviste e dialoghi sull’economia circolare che coinvolgono docenti di diverse discipline connesse alle culture del progetto ed esperti di rilevanza internazionale. La terza e quarta parte presentano i risultati di due iniziative culturali dell’Università luav di Venezia che hanno posto una particolare attenzione alle due transizioni e che si sono svolte in due periodi distinti: *Futuro Continuo* nel settembre 2019 e *The Second Life* nel settembre 2020. Le iniziative – che prevedevano workshop, seminari, brevi esperienze, occasioni di confronto culturale – hanno coinvolto designer professionisti, aziende, giovani ricercatori, assegnisti e dottorandi dell’ateneo assieme agli studenti del corso di laurea in Disegno industriale e multimedia. L’obiettivo è stato quello di riflettere e sperimentare le potenzialità nella formazione e nella ricerca in design delle cosiddette *soft skills*, quelle abilità trasversali ritenute particolarmente necessarie ai prossimi ricercatori e designer per affrontare le complesse sfide del futuro a medio e lungo termine.

DESIGN PER LA
TRANSIZIONE
ECOLOGICA E
DIGITALE

Machine Learning e interazione: alla ricerca di nuovi equilibri

Pietro Costa

La pervasività del Machine Learning

L'esperienza vissuta dagli studenti del corso di laurea in Design dell'Università Iuav di Venezia nell'ambito dei workshop *Futuro continuo* si è rivelata particolarmente significativa per la crescente attenzione dedicata all'esplorazione di nuovi strumenti e tecnologie digitali, anche attraverso l'utilizzo di strumenti software basati sull'Intelligenza Artificiale e più nello specifico sul *Machine Learning*[1].

Nonostante gli studi sull'Intelligenza Artificiale abbiano già circa 70 anni (Rossi, 2019), è in particolare nell'ultimo decennio che la crescita esponenziale della potenza di calcolo, l'adozione di tecnologie *data-driven* e l'innovazione delle tecniche di *Machine Learning* hanno consentito un'ampia gamma di esperienze in domini applicativi quali l'elaborazione del linguaggio naturale (NLP), il riconoscimento delle immagini e il *data mining*, con una costante propagazione nei più disparati settori economici e industriali (Höök e Löwgren, 2021). Strutture algoritmiche più o meno complesse possono guidare il funzionamento di applicazioni di uso comune, come nel caso dei sistemi di raccomandazione video o musicale o di aggregazione automatica di immagini per soggetti e parole chiave, fino ad arrivare ad applicazioni sempre più evolute in grado di imitare e simulare comportamenti umani.

Le applicazioni dell'Intelligenza Artificiale sono state a dir poco dirompenti a livello tecnico, ma hanno avuto un impatto altrettanto significativo anche a livello sociale, rivoluzionando irreversibilmente il modo in cui interagiamo e ci relazioniamo con i dispositivi tecnologici.

[1] Lo sviluppo dell'Intelligenza Artificiale ha una storia articolata e complessa. Il Machine Learning è la branca dell'Intelligenza Artificiale a cui si fa riferimento in questa sede.

Sostanzialmente l'Intelligenza Artificiale oggi si trova ovunque, andando a soddisfare quel concetto di *ubiquitous computing* secondo il quale alcune tecnologie essenziali diventano parte integrante della vita quotidiana fino a dissolversi, mescolandosi nell'ambiente circostante (Weiser, 1991).

La pervasività travolgente del fenomeno ha stimolato negli anni approcci legali, normativi ed etici, promuovendo nuovi modelli di governance e dibattiti. La recente proposta di regole armonizzate sull'Intelligenza Artificiale dell'Unione Europea^[2] rappresenta un tentativo normativo volto a sfruttare le opportunità e i benefici legati alle applicazioni dell'Intelligenza Artificiale, ma anche a gestire eventuali rischi e conseguenze negative per le persone fisiche e la società.

In funzione dell'importanza di queste tematiche il contesto dei workshop di *Futuro Continuo* si è rivelato altresì favorevole per approcciare uno dei temi più discussi nell'ambito dell'*Interaction design*, ovvero quello delle possibili interconnessioni tra la disciplina e l'Intelligenza Artificiale. Questa occasione di sperimentazione didattica apre inoltre le porte ad una serie di riflessioni sulla formazione e sulle nuove competenze dei designer del futuro.

Interaction design e Intelligenza Artificiale: una relazione in divenire

La disciplina dell'*Interaction design* non è certamente esclusa dalla persistenza degli applicativi dell'Intelligenza artificiale nel mondo circostante, ne è piuttosto coinvolta in prima linea anche se diversi autori concordano nell'individuare un certo ritardo nell'approcciare concretamente a questi temi: "In sum, we find that autonomous or partially autonomous systems are entering the realm of contemporary *Interaction design*, introducing questions that the discipline is not very well prepared to address"^[3] (Höök e Löwgren, 2021).

Si ritiene che questo ritardo sia imputabile in parte alla mancanza di un'adeguata formazione accademica del designer sull'argomento (Ceconello *et al.*, 2019), con la diretta conseguenza di non riuscire ad ampliare e specializzare le sue competenze, innescando un circolo scarsamente virtuoso.

Le capacità di un *Interaction designer* devono invece evolversi quotidianamente e di pari passo anche la sua mentalità e le sue competenze devono espandersi per sfidare costantemente i propri confini. Oltre a conoscere ap-

[2] Il regolamento è consultabile online al seguente link: <https://bit.ly/3cEwLSm>.

[3] Traduzione dell'autore: "In sintesi, riteniamo che i sistemi autonomi o parzialmente autonomi stiano entrando nel campo dell'*Interaction design* contemporaneo, introducendo questioni che la disciplina non è del tutto preparata ad affrontare".

profondamente e utilizzare tecnologie in continua evoluzione, il designer deve acquisire anche una comprensione sempre più approfondita delle questioni sociali e del comportamento umano: “con il crescere dell’impatto delle tecnologie digitali, l’*Interaction design* deve quindi porsi domande radicali, che riguardano temi quali l’intenzione collettiva, l’azione sociale, l’etica e i valori di riferimento” (Pozzi e Bagnara, 2016, p. 221).

Non è un caso che comincino a fiorire corsi e master professionalizzanti come quello dell’Università Elisava a Barcellona denominato *Design for Responsible Artificial Intelligence*, oppure che tutte le *Big Tech* come Microsoft, Google e IBM abbiano ideato alcune linee guida e principi per la progettazione “di e con” intelligenze artificiali.

Tutto l’insieme delle questioni etiche coinvolte nella relazione tra *Machine Learning* e *Interaction design* non sono di poco conto se si considera che la disciplina rischia troppo spesso di trovarsi a lavorare al servizio delle dinamiche più oscure del mercato.

Infatti, come sottolinea Matthew Wizinsky nel suo *Design after Capitalism* (2022), in questo scenario è possibile assistere alla strumentalizzazione di alcune pratiche della *user experience design* per la progettazione di servizi ed esperienze in cui vengono raccolti dati di milioni di utenti successivamente utilizzati per istituire forme più o meno legittime di estrazione di informazioni personali e di orientamento al consumo.

Un ulteriore aspetto riscontrabile in letteratura e che influenza negativamente la preparazione dell’*Interaction designer* è la conoscenza ancora piuttosto generica della *agency* che l’Intelligenza Artificiale introduce nei dispositivi tecnologici. Se l’approccio *user-centered* da decenni rappresenta il modello di progettazione più affermato nello sviluppo di sistemi e servizi digitali, con l’introduzione sul mercato di nuovi prodotti digitali che mettono in atto comportamenti autonomi o semi-autonomi questo non è più sufficiente e diventa necessario un cambio di paradigma. Non si tratta più di ragionare in termini di relazione uomo-oggetto, ma di arrivare a un approccio definibile come “more-than-human” (Giaccardi e Redström, 2020), in cui gli oggetti computazionali in rete non sono considerati solo come artefatti progettati o strumenti tecnologici, ma anche come agenti in uno spazio di progettazione nel quale partecipano effettivamente: “In unfolding a future in which networked computational things come to expression by being actively implicated in doing the stuff that includes design, we need to start accounting for their worldview, for the set of values, principles, and logics that determine what actions they take based on what data. How do things connect and relate to each other and to us? In how many ecosystems are they virtually imbricated, and with what capacity for responding to human values and aspirations? In this process, humans and nonhumans alike are embodied as full participants”^[4] (*ibid.*).

[4] Traduzione dell’autore: “Nel delineare un futuro in cui gli oggetti computazionali collegati in rete trovano una propria espressione essendo attivamente coinvolti nel fare le attività che includono il design, dobbiamo iniziare a tenere conto della loro visione del mondo, dell’insieme di valori, principi e logiche che determinano quali azioni intraprendere a partire da determinati dati. Come si collegano e si relazionano le cose tra loro e con noi? In quanti ecosistemi sono virtualmente intrecciati e con quale capacità di rispondere ai valori e alle aspirazioni umane? In questo processo, sia gli esseri umani sia i non umani sono coinvolti a pieno titolo.”

Tre brevi spunti per il prossimo futuro

È possibile incorporare questi nuovi requisiti nella formazione contemporanea del designer?

Escludendo da principio lo scenario in cui il mestiere del progettista in qualche modo possa essere sostituito nel prossimo futuro da entità artificiali più o meno senzienti, il *Machine Learning* offre opportunità piuttosto interessanti di indagine ai giovani designer, soprattutto per coloro che si occuperanno di progettare queste nuove forme di interazione. Si tratta di aspetti che coinvolgeranno in modo determinante i più diversi ambiti del design, che includono la creazione di servizi, esperienze e strumenti di supporto ai processi progettuali. Ragionando in questi termini sulla base delle esperienze maturate direttamente o attraverso la letteratura esistente su questi temi, è possibile individuare almeno tre traiettorie di sviluppo per affinare queste nuove competenze.

La prima riguarda principalmente l'approccio alla conoscenza di questa tecnologia, non tanto nella sua complicata dimensione tecnico-informatica quanto piuttosto nella visione delle sue potenzialità nascoste che il designer ha il compito di tradurre e immaginare in un impulso generativo dove il *Machine Learning* diventa materiale della progettazione (Yang, 2018).

È proprio attraverso questa lente che i progettisti possono sviluppare una comprensione tacita di come la tecnologia apra e limiti le sue possibilità per la costruzione di immaginari che consentano di suggerire proiezioni di innovazione e condivisione di conoscenza tra diverse discipline.

Questo processo di relazione si può mettere in atto attraverso approcci e pratiche speculative, in grado di accelerare il processo mediante strumenti a supporto del pensiero immaginativo e laterale.

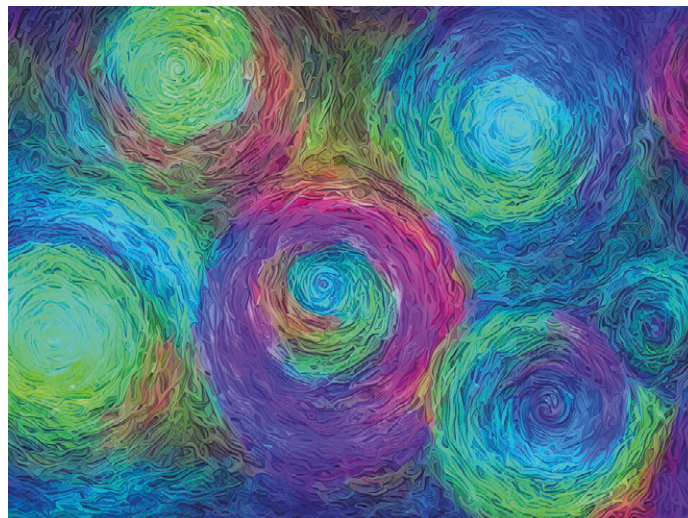
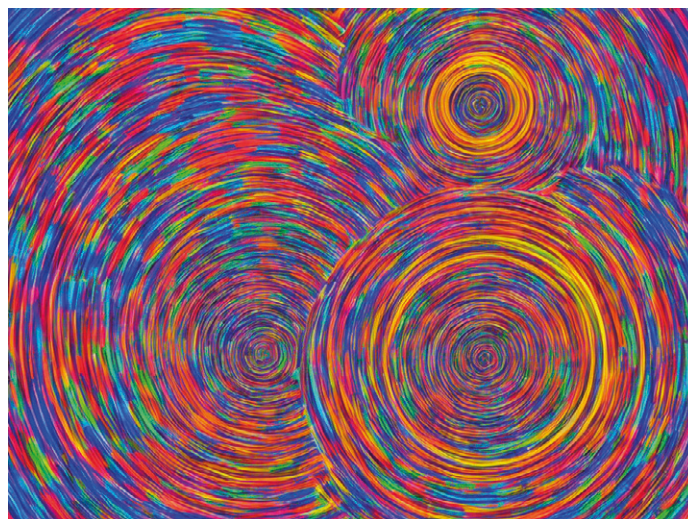
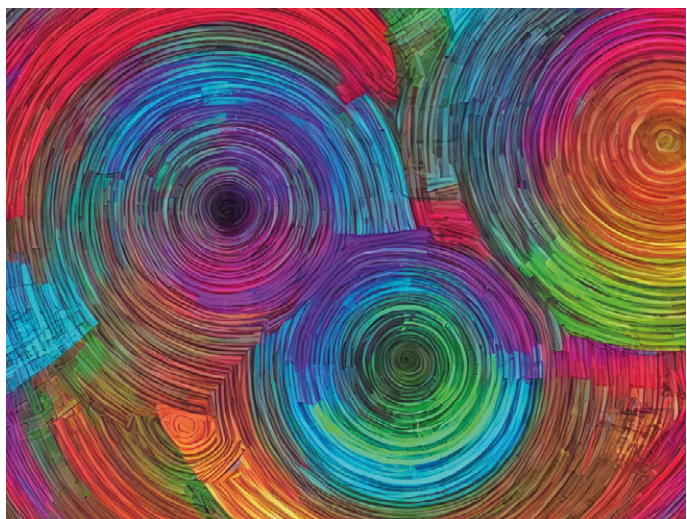
A titolo di esempio si possono citare alcuni *toolkit* come *AI Meets Design Toolkit*^[5], una serie di strumenti utili in ogni fase del processo di progettazione con e per l'Intelligenza Artificiale, oppure il TCD (*Thing-Centered Design*) *Toolkit*^[6], che guida all'interazione con gli oggetti intelligenti per espandere le loro capacità e immaginare nuove soluzioni progettuali. È interessante anche l'approccio di alcune *Big Tech* tra cui Google, che ha creato la piattaforma *People + AI Research (PAIR)*^[7] nella quale si ha la possibilità di esplorare il "lato umano" dell'Intelligenza Artificiale attraverso un insieme di metodi, *best practices* ed esempi.

La seconda traiettoria di sviluppo si sostanzia nello sfruttare gli algoritmi a supporto del pensiero progettuale, come hanno potuto sperimentare gli studenti durante il workshop con l'azienda Rubelli.

[5] Il tool è scaricabile gratuitamente online al seguente link: <https://www.aixdesign.co/toolkit>.

[6] Il tool è scaricabile gratuitamente online al seguente link: <https://www.tcdtoolkit.org>.

[7] Disponibile al link: <https://pair.withgoogle.com>.



In questo senso l'Intelligenza Artificiale può assumere il ruolo di co-progettista: attraverso l'utilizzo di software specifici basati su modelli generativi GAN (*Generative Adversarial Networks*)^[8] – anche su piattaforme *no-code* o *low-code* – il designer e i dati possono dialogare, stimolandosi e spingendosi l'un l'altro in direzioni inedite (Armstrong, 2021) con l'obiettivo di far emergere l'inaspettato in superficie.

Questa tipologia di nuovi strumenti, come *Google Teachable Machine*, *Artbreeder* o il nuovo *DALL-E 2*^[9], sono solo alcuni esempi di nuovi strumenti che operano a diversi livelli di astrazione e con differenti livelli di curve di apprendimento.

Immagini generate con il modello di AI *open source* Stable Diffusion, partendo dalla descrizione testuale “a multicoloured circular future continuous”.

[8] Le GAN sono reti neurali in grado di generare automaticamente nuovi contenuti (ad esempio audio, immagini, testi, video) a partire dai dati inseriti durante la fase di addestramento.

[9] I tre strumenti sono disponibili ai seguenti link: <https://teachablemachine.withgoogle.com>, <https://www.artbreeder.com>, <https://openai.com/dall-e-2> (previa registrazione).

L'aspetto pregevole di questo approccio risiede dunque nella possibilità di transitare da un modello di interazione a uno di *human-computer integration* (Farooq e Grudin, 2016) in cui ciò che emerge è l'aspetto collaborativo: sia il progettista sia la macchina hanno un certo grado di autonomia, ma lavorano insieme per raggiungere risultati precedentemente irraggiungibili o inimmaginabili (Armstrong, 2021).

Il terzo e ultimo percorso per saldare la sinergia tra design e Intelligenza Artificiale afferisce principalmente all'ambito della *User Experience* (UX) e si concretizza nel cosiddetto *Anticipatory Design* (van Bodegraven, 2017), modello di progettazione dedicato principalmente alla riduzione del carico cognitivo degli utenti nell'atto di prendere decisioni. Che si tratti di oggetti fisici o servizi digitali, l'eccessiva offerta di stimoli mette l'individuo in una posizione di crescente difficoltà di fronte alle scelte, facendo emergere un certo affaticamento nel decidere già definito come *decision fatigue*.

L'*Anticipatory Design* si occupa dunque di personalizzare il flusso di scelte dell'utente arrivando a prevedere il suo comportamento e rispondendo dunque in modo preventivo, con l'obiettivo di massimizzare la praticità e la prestazione del sistema utilizzato con il minimo sforzo cognitivo. Non si tratta semplicemente di un tema di usabilità tradizionalmente intesa, perché entrano in gioco alcuni fattori determinanti nella costruzione di esperienze mediate da *Machine Learning* come la trasparenza sulle decisioni prese per conto dell'utente e la definizione di legami di fiducia relativa all'utilizzo dei dati personali (Cerejo e Carvalhais, 2020).

I tre percorsi individuati, seppur con le loro evidenti differenze, convergono verso un costante tentativo di umanizzazione della tecnologia che rappresenta una delle chiavi di volta del sodalizio uomo-macchina verso sempre nuove e inedite forme di collaborazione. Questa direzione, necessaria e in costante espansione, porta con sé il rischio di concentrarsi troppo su ciò che l'automazione fa alle persone piuttosto che su ciò che le persone fanno con l'automazione (Pink *et al.*, 2022). Le nuove generazioni di *Interaction designer* saranno chiamate a lavorare sulla ricerca di un sottile equilibrio tra la necessità di rendere sempre più integrato il rapporto con la tecnologia e la consapevolezza di possedere un ruolo di agente critico nelle trasformazioni socio-tecniche e nelle relazioni tra uomo e macchine.

È solo a partire da questo equilibrio che si può innescare un circolo rigenerativo in cui ogni parte in causa rispetta il proprio ruolo in un gioco di forze sinergiche. Come suggerito puntualmente anche da Henriette Cramer e Jennifer Thom, entrambe *research manager* del noto servizio di streaming musicale Spotify: "Humans feed the machine, humans control the machine's desires, and humans consume the products of the machine. And right now, humans still make the decision to turn the machine on or off. There are plenty of design decisions and data choices to consider, and their answers aren't necessarily obvious"^[10] (Cramer e Thom, 2017).

[10] Traduzione dell'autore: "Gli esseri umani alimentano la macchina, gli esseri umani controllano i desideri della macchina e gli esseri umani consumano i prodotti della macchina. E al momento sono ancora gli esseri umani a decidere se accendere o spegnere la macchina. Ci sono molte decisioni di progettazione e decisioni inerenti ai dati da prendere in considerazione, e le loro risposte non sono necessariamente ovvie."

Bibliografia

- Armstrong, H. (2021). *Big Data, Big Design: Why Designers Should Care about Artificial Intelligence*. New York: Princeton Architectural Press.
- van Bodegraven, J. (2017). *How anticipatory design will challenge our relationship with technology*. In *AAAI 2017 Spring Symposium Series*.
- Ceconello, M., Spallazzo, D., Sciannamè, M. (2019). *Design and AI: prospects for dialogue*. *Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes*, VOL XII (23).
- Cerejo, J., Carvalhais, M. (2020). *The lens of Anticipatory Design under AI-driven Services*. In *DIGICOM - 4th International Conference on Digital Design & Communication*.
- Cramer, H., & Thom, J. (2017). *Not-so-autonomous, very human decisions in machine learning: Questions when designing for ML*. In *AAAI 2017 Spring Symposium Series*.
- Farooq, U., Grudin, J. (2016). *Human-computer integration*. *Interactions*, 23(6), pp. 26-32.
- Giaccardi, E., Redström, J. (2020). *Technology and More-Than-Human Design*. *Design Issues* 36 (4), pp. 33-44.
- Höök, K., Löwgren, J. (2021). *Characterizing interaction design by its ideals: A discipline in transition*. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 7(1), pp. 24-40.
- Pink, S., Ruckenstein, M., Berg, M., Lupton, D. (2022). *Everyday automation: Setting a research agenda*. In Pink, S., Ruckenstein, M., Berg, M., Lupton, D. (a cura di), *Everyday automation. Experiencing and Anticipating Emerging Technologies*. London and New York: Routledge, pp. 1-19.
- Pozzi S., Bagnara S. (2016). «*I computer sono inutili. Sanno dare solo risposte!*» (Pablo Picasso). *È ancora vero? Dalla HCI (Human Computer Interaction) all'ID (Interaction Design)*. In Sinni, G. (a cura di), *Design X*. Macerata: Quodlibet, pp. 211-221.
- Rossi, F. (2019). *Il confine del futuro - Possiamo fidarci dell'intelligenza artificiale?* Milano: Feltrinelli Editore.
- Weiser, M. (1991). *The computer for the 21st century*. *Scientific American*, 265(3), pp. 94-104.
- Wizinsky, M. (2022). *Design after Capitalism: Transforming Design Today for an Equitable Tomorrow*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Yang, Q. (2018). *Machine learning as a UX design material: how can we imagine beyond automation, recommenders, and reminders?* In *AAAI 2018 Spring Symposium Series*.

FUTURO
CONTINUO

Le iniziative di Futuro Continuo

Laura Badalucco, Luca Casarotto, Pietro Costa

Futuro Continuo nasce da una riflessione sulle abilità trasversali che sono sempre più necessarie nella professione dei designer così come nella ricerca in design con l'obiettivo di comprendere come queste possano aiutare a proiettare più in avanti lo sguardo dei designer e, di conseguenza, le attività di aziende e istituzioni nelle quali essi andranno ad operare.

Si tratta di una serie di iniziative che hanno coinvolto nell'arco di due settimane giovani ricercatori, designer professionisti, assegnisti e dottorandi dell'Università Luav di Venezia con gli studenti del corso di laurea in Design industriale e multimedia e della laurea magistrale in Design del prodotto e della comunicazione visiva.

L'obiettivo che abbiamo perseguito era di riflettere sulle potenzialità delle cosiddette *soft skills* nella formazione e nella ricerca in design e di sperimentarle utilizzando diversi formati didattici. Per questo motivo abbiamo scelto per l'intero evento un titolo che dà vita a questa stessa pubblicazione e che deriva dal tempo *Future Continuous* della grammatica inglese, ovvero riguarda non solo qualcosa che sarà in futuro, ma le azioni che saranno in corso di svolgimento da qui al futuro a medio e lungo termine per costruire un modo differente di affrontare i temi della produzione e del consumo grazie a una composizione di elementi connessi alle innovazioni negli ambiti cosiddetti verdi (sostenibilità ambientale) e blu (digitalizzazione).

Cogliendo l'occasione degli Luav Design Autumn Days 2019, ovvero del periodo tra settembre e ottobre nel quale si concentrano abitualmente le iniziative extra-curricolari dell'area di design dell'Università Luav di Venezia, sono state promosse alcune attività (workshop, eventi, mostre e *talk*) che mettono in connessione le tematiche della ricerca sul design affrontate all'interno dell'Ateneo con sperimentazioni e riflessioni che coinvolgono gli studenti.

Nello specifico, le iniziative di *Futuro Continuo*, supportate dallo spin off New Design Vision del quale facciamo parte, sono state suddivise in cinque workshop di una settimana, cinque brevi "appuntamenti" (ironicamente denominati *Design Speed-Date*) con laureati in design Luav che hanno invitato

gli studenti a sperimentare alcune abilità trasversali della disciplina, una mostra (*Manifestage*) sui risultati dei 120 *stage* curricolari svolti ogni anno dagli studenti del corso di laurea triennale negli ambiti del progetto di prodotto e della comunicazione e la proiezione con discussione del film *Design is a verb* di Leftloft.

Le attività proposte nelle due settimane di *Futuro Continuo* hanno ripreso alcuni elementi dell'esperienza svolta sempre allo Iuav nei *Welcome Design Workshop* del 2016, un'edizione che, a differenza delle precedenti e delle successive espressamente connesse a *brief* e obiettivi condivisi con le imprese, proponeva una forte sperimentazione svincolata dalle istanze del sistema economico-produttivo. Come allora, anche in *Futuro Continuo* l'intenzione è stata quella di confrontarsi con gli aspetti della professione che la didattica attuale ha meno occasione di frequentare, sganciandosi dell'ansia del *problem solving*. Gli esercizi svolti dai nostri *alumni* nei *Design Speed-Date* e da alcuni dei designer nei workshop avevano proprio il ruolo di stimolo per affrontare in modo libero i "futuri possibili" anche se azzardati, dunque più lontani dal modello di riferimento attuale perlomeno nella modalità di intendere il rapporto tra progetto, produzione e consumo.

L'esperienza ha permesso agli studenti e a noi docenti e ricercatori di guardare un po' al di là delle consuetudini formative, di diluire un po' i confini disciplinari per affrontare le sfide del presente e del futuro con qualche dubbio in più da una parte e qualche nuovo strumento dall'altra.

FUTURO CONTINUO

30 settembre – 11 ottobre 2019
Venezia, Magazzini Ligabue

Un programma di attività progettuali e sperimentali per aiutare i futuri designer a proiettare più in avanti il loro sguardo e costruire un modo diverso di affrontare i temi del progetto, la produzione e il consumo

promosso da

- . Università Iuav di Venezia
- . Corso di laurea in Disegno Industriale e Multimedia curriculum Product e Visual Design
- . Corso di laurea magistrale in Design del prodotto e della comunicazione visiva

ideato da

- . New Design Vision

a cura di

- . Laura Badalucco, Luca Casarotto e Pietro Costa

in collaborazione con

- . Comieco, Italcab, Lagardère, Rubelli

con il patrocinio di

- . ADI – Associazione per il disegno industriale
- . AIAP – Associazione italiana design della comunicazione visiva

coordinamento organizzativo

- . Chiara Pagani, Università Iuav di Venezia

progetto grafico

- . Leonardo Ceccon, Petra Cristofoli Ghirardello

attività di supporto alla comunicazione

- . Gianmarco Gallina, Carolina Fini, Gaetana Fusco, Alice Marescotti, Carolina Schiesari, Niccolò Visentin, Yanha Lilla Yankowski

WORKSHOP

30 settembre – 4 ottobre

Olimpiadi 2026. Tra natura e tecnologia

con Comieco e Michele Marchetti / Display

Oggetti del futuro per i negozi online

con Italcab e Stefano Claudio Bison / Emo design

Futuri scenari del viaggio

con Lagardère e Giorgia Zanellato / Daniele Bortotto

Tessuti e arredi del futuro tra tecnologia e Intelligenza Artificiale

con Rubelli e Dario Buzzini / BBDB Studio

Il tempo nel design. Strategie intelligenti per la progettazione circolare

con Master in Circular Design e Alessio Franconi

DESIGN SPEED-DATE

7 ottobre – 11 ottobre

Incontri tematici con:

- . Giada Fiorindi
- . Tommaso Gecchelin / Next
- . Andrea Munari / Rawfish
- . Giovanni Pezzato
- . Nicola Possagnolo / Noonie

MOSTRE ED EVENTI

30 settembre – 11 ottobre

Manifestage 2019

Manifesti degli stage di design in mostra

Design is a verb

Un film di Leftloft, introduce Francesco Cavalli

Esposizione finale - 01 ottobre

Risultati dei workshop - 04 ottobre

THE
SECOND
LIFE

The Second Life: sperimentare le seconde vite dei materiali e comunicare la sostenibilità

Laura Badalucco, Luca Casarotto, Pietro Costa

La complessità del contesto contemporaneo richiede una riflessione continua sugli ambiti nei quali il design possa rendere efficace il proprio pensiero e la propria azione. Questa necessità porta a valorizzare le esperienze intensive di progetto come nel caso dei workshop nei quali è possibile confrontarsi ogni anno con temi e poetiche differenti.

Nel 2020, dal confronto con la Fondazione di Venezia e con la direzione del corso di laurea in Disegno industriale e multimedia dell'Università luav di Venezia, sfidando le criticità del periodo nel quale la pandemia aveva scosso le dinamiche e i modi della didattica anche nelle università, è nata l'idea di concentrare l'attenzione di una nuova edizione dei tradizionali workshop di design di settembre sulle possibilità offerte dalla transizione verso un'Economia Circolare nei suoi aspetti connessi alla valorizzazione dei materiali così come degli scarti, eccedenze e sfridi derivati dalle produzioni industriali. La revisione del rapporto tra consumo delle risorse e valore economico dei prodotti e servizi, è, difatti, centrale in una nuova chiave di prefigurazione degli stessi artefatti.

Così, nell'ottica dell'ottimizzazione nell'uso delle risorse, della simbiosi industriale e del benessere complessivo, l'obiettivo del ciclo dei *Welcome Design Workshop - 2020*, intitolato *The Second Life*, è stato quello di pensare, promuovere e progettare nuovi modi per utilizzare i materiali, le tecnologie e le competenze delle aziende che si confrontano quotidianamente con i processi di valorizzazione della materia e di ottimizzazione dei processi.

Con finalità progettuali, i workshop sono stati pensati, da un lato, per dare nuova vita a sfridi, scarti, eccedenze e per sperimentare concretamente le possibilità della strategia dell'*upcycling* e, dall'altro, a studiare nuove modalità di comunicare l'attenzione concreta delle aziende alla sostenibilità, nei suoi aspetti relativi alla cura dell'ambiente, dei prodotti, delle persone, della salute.

Per una settimana, 15 tra designer e tutor, 7 aziende e un totale di circa 130 studenti si sono confrontati con una serie di temi che hanno permesso di inquadrare alcuni degli elementi sostanziali della transizione verso quel

modello integrato di produzione, distribuzione e consumo volto a ottenere un uso efficiente e sostenibile delle risorse e il benessere per le persone e le società come l'economia circolare richiede.

Si va dal recupero e riutilizzo degli avanzi o scarti di produzione di pannelli estetici fonoassorbenti alla sperimentazione delle potenzialità espressive degli sfridi derivati dalla fresatura dei fogli di acetato di cellulosa per la produzione di montature di occhiali, dallo studio di soluzioni che utilizzino i fine-rotolo e gli avanzi della produzione di cartoni poliaccoppiati per bevande alla rivalorizzazione del velluto in ambito domestico in un periodo pandemico e post pandemico nel quale si configurano sempre più occasioni di coworking tra persone dello stesso nucleo familiare.

Parallelamente alla ricerca sui materiali, tre workshop hanno ragionato sulla corretta comunicazione visiva e multimediale degli aspetti connessi alla sostenibilità ambientale e alla circolarità: dalla comunicazione della sostenibilità dell'azienda e dei prodotti attraverso il racconto del "prendersi cura", all'utilizzo della *motion graphic* per raccontare gli elementi della sostenibilità ambientale e sociale connessi alla cura e al benessere delle persone fino alla sperimentazione delle potenzialità dell'*information design* nei social media per la presentazione di dati, immagini e parole chiave connesse ai temi dell'Economia Circolare.

In una combinazione tra distanza e presenza, sfruttando in modo propositivo e ottimizzando le possibilità offerte dagli strumenti della didattica *blended*, è stato possibile coinvolgere designer attivi sulla scena internazionale e lavorare con tutor e studenti sia da remoto sia nelle aule dei Magazzini Ligabue di Venezia.

Questa iniziativa ha offerto agli studenti un'attività intensa e concentrata nel tempo, una importante occasione di crescita derivata sia dalla collaborazione diretta con le imprese, sia dalla presenza di designer e tutor che hanno apportato una personale visione e un originale approccio al progetto.

Vogliamo ringraziare tutti coloro i quali, a diverso titolo, hanno accettato questa sfida e partecipato ai *Welcome Design Workshop 2020 - The Second Life* permettendoci di offrire una dimostrazione di quanto il design possa fare per supportare imprese e territori nel percorso verso una sempre maggiore sostenibilità e circolarità.

THE SECOND LIFE

Welcome Design Workshop 2020

21–25 settembre

Venezia, Magazzini Ligabue

Un ciclo di workshop con l'obiettivo di pensare, promuovere e progettare nuovi modi per utilizzare e dare nuova vita a sfridi, eccedenze e materiali di scarto.

progettato e organizzato da

. Università Iuav di Venezia

Laurea triennale in Disegno industriale e multimedia

a cura di

. Laura Badalucco, Luca Casarotto e Pietro Costa

promosso e sostenuto da

. Fondazione di Venezia

con il sostegno di

. Pontoglio 1883

. Twils

. Unifarco

partner tecnici

. Celenit

. Faoflex

. Maxfone

. Trevisan

con il patrocinio di

. ADI – Associazione per il disegno industriale

. AIAP – Associazione italiana design della comunicazione visiva

coordinamento organizzativo

. Sara Bertoldo e Chiara Pagani / Università Iuav di Venezia

. Daniela Fontana e Adriana Stradella / Fondazione di Venezia

progetto grafico e motion graphics

. Luca Coppola / AUT

. Matteo Stocco / Kinonauts

motion graphics, fotografie, video, social media

. Alessia Cairo

. Monica Carniel

. Luca Crosato

. Elena Miragli

. Eleonora Stavro Santarosa

. Aurora Zenere

WORKSHOP

01. Edoardo Perri / Whomade

con Michele Perissinotto per Celenit

02. Gionata Gatto

con Ilaria Fracassi per Faoflex

03. Laura Cattaneo

con Damiano Fraccaro per Maxfone

04. Sara Ricciardi

con Alessandro Zannoni per Pontoglio 1883

05. Ernesto Iadevaia / Sovrappensiero

con Elia Venturini per Trevisan

06. Cosimo Bizzarri e Matteo De Mayda

con Anna Sacconi per Twils

07. Francesco Meneghini

con Ivo Arzenton per Unifarco



ottobre 2022
Digital Team, Fano

Futuro Continuo vuole raccontare la propensione del design al confronto costante con nuovi ambiti e nuove abilità della professione e della ricerca attraverso esempi utili a proiettare più in avanti lo sguardo dei futuri progettisti. Ponendo una particolare attenzione alle trasformazioni connesse all'Economia Circolare e alla digitalizzazione, il volume presenta una serie di iniziative culturali che si sono svolte in due periodi distinti: *Futuro continuo* nel settembre 2019 e *The Second Life* nel settembre 2020.

Le iniziative hanno coinvolto designer professionisti, aziende, giovani ricercatori, assegnisti e dottorandi dell'Università Iuav di Venezia con gli studenti del corso di laurea in Disegno industriale e multimedia. L'obiettivo è stato quello di riflettere e sperimentare le potenzialità nella formazione e nella ricerca in design delle cosiddette *soft skills*, quelle abilità trasversali che sono ritenute particolarmente necessarie ai prossimi ricercatori e designer per affrontare le complesse sfide del futuro a medio e lungo termine.

16,00 €

ISBN 979-12-5953-032-5



9 791259 530325