

CONFERENZA SID. 2023

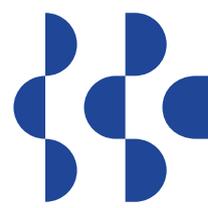


DESIGN
DIVERSITÀ

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

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

Zone di resistenza al design per il territorio

Opportunità e limiti dei comuni in aree marginali interne

Resistance zones to strategic territorial design.

Limits and opportunities in Italy's marginal areas municipalities.

Mario Ciaramitaro¹
Emanuela Bonini Lessing²
Alessandra Bosco³

Il contributo si concentra sulle zone di resistenza incontrate nel processo di progettazione per lo sviluppo strategico del territorio. Lo studio riguarda Quero Vas, un'area caratterizzata da un patrimonio storico e da una diminuzione demografica. Utilizzando un approccio di mappatura qualitativa basato sulla metodologia di Raffaella Fagnoni (Tracce, Storie, Azioni, Eventi, Immaginario), sono state identificate opportunità di riqualificazione e riattivazione della comunità. Le linee di intervento proposte enfatizzano l'innovazione sociale, il coinvolgimento civico e la cura collettiva del patrimonio, promuovendo uno sviluppo sostenibile a lungo termine. Questo approccio contrasta con le strategie tradizionali incentrate su progetti di sviluppo turistico adottate dai comuni, mettendo in luce il potenziale del design come strumento trasformativo nella governance territoriale.

¹ Dipartimento di Culture del Progetto, Università Iuav di Venezia, Santa Croce 191, Venezia.
ORCID: 0000-0001-9444-2456.
* mciaramitaro@iuav.it

² Dipartimento di Culture del Progetto, Università Iuav di Venezia, Santa Croce 191, Venezia.
ORCID: 0000-0002-2254-9585.

³ Dipartimento di Culture del Progetto, Università Iuav di Venezia, Santa Croce 191, Venezia.
ORCID: 0000-0001-5079-3481.

In this research, the focus is on resistance zones encountered in the design process for territories and the implications for project development. The study concerns Quero Vas, an area characterized by historical heritage and demographic decline. Using a qualitative mapping approach based on Raffaella Fagnoni's methodology (Traces, Stories, Actions, Events, Imaginary), opportunities for community redevelopment and reactivation were identified. The proposed lines of intervention emphasize social innovation, civic involvement and the collective care of heritage, promoting long-term sustainable development. This approach contrasts with traditional strategies focused on tourism development projects adopted by municipalities, highlighting the potential of design as a transformative tool in territorial governance.



Contesto e ambito di ricerca

In Italia i Comuni con meno di 5000 abitanti sono 5532 e rappresentano il 69,99% del totale (Istat, 01/01/2021). Numerosi sono i borghi, caratterizzati dalla presenza di beni culturali di rilevanza storico-artistica, localizzati in aree interne e distanti dai principali servizi. Spesso soggetti a cali demografici, questi territori sono oggetto di programmi di riqualificazione e rigenerazione territoriale che individuano strategie di sviluppo cercando di bilanciare tendenze di spopolamento, ma che, recepiti dalla cittadinanza come percorsi estranei alla comunità, rappresentano degli incompiuti (Daltin, 2019).

L'assegno di ricerca "Quero- Vas: Itinerari attivi tra tracce di memorie" co-finanziato dal comune di Quero Vas e dall'Università Iuav di Venezia, si inserisce nella pratica d'intervento nelle aree marginali interne e presenta una situazione paradigmatica nella quale le metodologie del design per i territori si interfacciano con le pratiche comunemente adottate dalle amministrazioni locali.

Il comune di Quero Vas è nato nel 2013 dall'unione dei comuni di Quero e di Vas ed è abitato da 3054 persone. I suoi confini amministrativi includono un'area di mezza montagna di 45,92 km² che si dispiega per la maggior parte lungo la valle del fiume Piave.

Il comune, da cui già dalla fine del secolo XIX si verifica un grande fenomeno emigratorio, presenta caratteristiche storico-geografiche di rilevanza nazionale per essere stato al centro del fronte Italo-Austriaco durante il primo conflitto mondiale. Il paese di Quero e i vicini paesi di Alano, Campo e Fener, sono stati distrutti dai bombardamenti incrociati dei due eserciti e portano ancora le tracce di una guerra di posizioni lunga ed estenuante per entrambi gli schieramenti.

Nel primo dopoguerra, la ricostruzione ha fondato la loro identità sulla resistenza all'invasione nemica e sullo spirito di rinascita, tanto che sull'edificio che ospita il municipio di Quero campeggia un testo lapidario "A fundamentis Anno V Victoriae" e che sul territorio insiste un mausoleo ai caduti tedeschi ed austriaci progettato da Robert Tischler (Toneguzzi, 2019).

Con la ricostruzione anche l'impianto urbano del paese di Quero è stato completamente stravolto (Dalla Caneva, 2019) e negli anni del boom economico la costruzione della Strada Statale 348 Feltrina lungo il fiume Piave ha tagliato il territorio isolando i centri abitati che risultano eccentrici dalle principali infrastrutture.

Dalla mappatura preliminare dei progetti e delle realtà oggi attive nel comune emerge una rete viva di piccole e medie imprese in forte connessione con la Marca Trevigiana e la provincia bellunese. Caratterizzata da una serie di centri culturali (Centro Bice Lazzari, Cartiera di Vas, Bar H - Ingresso palestra di Rocca di Valle di Schievenin, futuro Centro FAI) l'area è in grado di ospitare una programmazione differenziata.



In questo quadro di identità stratificata, negli ultimi anni, il Piano nazionale ripresa resilienza ha fornito lo spunto per attivare consulenze esterne in grado di facilitare una lettura complessiva e di pianificare interventi territoriali strategici. Contestualmente, il comune di Quero Vas ha attivato la collaborazione con l'università mediante un progetto di ricerca volto a identificare elementi del patrimonio in grado di innescare ulteriori opportunità di sviluppo.

L'attività del team di ricerca seguendo l'approccio del design per il territorio ha offerto un duplice risultato: registrare il patrimonio materiale ed immateriale esistente; prospettare linee d'intervento trasversali con cui intrecciare i patrimoni a diversi livelli creando occasioni di sviluppo sociale, di valorizzazione delle specificità ambientali e l'opportunità di nascita di nuove identità territoriali a disposizione dei cittadini e dei visitatori.

Il progetto si contestualizza all'interno del framework individuato da Parente e Sedini (2017), negli ambiti specifici de *Social Innovation and Service Design*, del *Design for Territorial and Local Development* e *Design for Cultural Heritage*. L'approccio è quello del Community Centered Design innestato a metodologie di creazione di scenari e piani strategici e diverge da soluzioni legate all'identità turistica come il *place branding*.

Posto a latere delle attività del comune di Quero Vas, il progetto mappa qualitativamente le emergenze e i limiti dello svolgersi delle attività ordinarie e stagionali per identificare occasioni e prospettare l'impatto di soluzioni specifiche.

All'interno della collaborazione il team di design è inquadrato come un osservatore critico e mediatore in grado di proporre attività di confronto che hanno come obiettivo finale la ricostruzione di relazioni virtuose tra territorio e comunità su cui in seguito fondare progetti economicamente, socialmente e ambientalmente sostenibili (De Varine, 2005; Manzini, 2018; Tamborrini & Stabellini, 2018). L'intento di coinvolgere la governance in un confronto diretto ha presupposto la programmazione di una serie di incontri atti a comunicare le diverse modalità di intervento verso l'acquisizione di consapevolezza del patrimonio. Si è trattato quindi di un processo di design strategico che ha utilizzato strumenti di prefigurazione oltre che d'indagine mutuati dal design dei servizi e dal design della comunicazione visiva (Bonini Lessing 2018).

Approccio metodologico

Il progetto di ricerca è iniziato con riunioni in cui il comune ha chiesto un'analisi di potenziamento senza specificare obiettivi o aree d'intervento. La ricerca ha affrontato questa apertura, traducendola in un programma di lavoro basato sul dialogo diretto. Il comune di



Quero Vas e i volontari coordinanti progetti del paese hanno costituito il gruppo di lavoro principale, garantendo continuità nel dialogo. La relazione tra il ricercatore, i volontari e i consulenti del comune è stata informale, con richieste di informazioni e ha raccolto spunti tramite un diario di ricerca.

Data la relazione con gli stakeholders, la visione progettuale del team di Design ha determinato una presa di distanza dai modelli di posizionamento turistico/commerciale utilizzati da altri consulenti e professionisti in dialogo con la municipalità. Questi progetti basano le loro linee guida e i piani strategici su analisi SWOT - strengths, weaknesses, opportunities, threats - che, mutate dal marketing sono diventate comunemente le lenti con cui evidenziare le problematiche e le potenzialità presenti in un'area. Orientato al problem-solving questo approccio individua soluzioni implementabili spesso mutate da altre aree indipendenti dal sito in oggetto, sia con l'obiettivo di intercettare parte della domanda turistica sia con l'obiettivo di raggiungere un risultato di sviluppo di un nuovo settore economico con impatto facilmente calcolabile.

L'apertura del comune di Quero Vas e la ricerca di una direzione di sviluppo per la specifica comunità, ha determinato l'esigenza di procedere con un approccio differente, *problem-finding*.

Al centro della ricerca per Quero Vas è stata messa, quindi, la mappatura del territorio nel suo capitale materiale ed immateriale, utilizzando le parole chiave proposte da Raffaella Fagnoni (2018): Tracce, Storie, Azioni, Eventi, Immaginario. Questa scelta contiene al suo interno un passaggio fondamentale: se Fagnoni utilizza le parole chiave come fasi di un processo circolare di design per il territorio, in questo caso le stesse sono state adottate come generatrici di una griglia di lettura per ciascuno dei patrimoni presenti sul territorio, rompendo dunque la sequenzialità ed utilizzando i termini come attivatori di un pensiero progettuale. Ad esempio, la palestra di roccia della frazione di Schievenin, patrimonio ricreativo e naturale per cui Quero è nota, è stata decodificata andando a comprendere quali siano le Tracce che la definiscono come risorsa, ovvero i dispositivi che ne introducono la presenza fisica e digitale, le narrazioni che ne individuano la/le Storie, gli Eventi che sono associati e associabili alla sua frequentazione, le Azioni progettuali che gli Attori del luogo, comunità locale e online di arrampicatori sviluppano determinando l'Immaginario culturale condiviso nonché fattori come Stagionalità e Beneficiari dello stesso patrimonio.

L'impossibilità di completare per ciascun patrimonio la mappatura sopraindicata, ad esempio per quanto concerne Storie o Eventi, ha orientato la ricerca verso patrimoni sottoutilizzati o non adeguatamente valorizzati.



ZONA	Tipologia	Patrimonio	Tracce	Storie	Eventi	Azioni	Immaginario	Attori	stagionalità	beneficiari
Quero	Ambientale	Palestra di roccia	Comunità Online con mappatura digitale delle vie e recensioni del luogo, cartelli e alcune vie messe in sicurezza e attrezzate in loco	Assieme a Santa Felicità è una delle palestre storiche più conosciute. Particolarmente cara agli arrampicatori veneziani e trevigiani che qui tengono i 'corsi roccia' delle numerose scuole di alpinismo del Cai. Nei pressi una chiesa particolarissima all'interno di una grande grotta naturale: Santa Barbara Il luogo è indubbiamente molto suggestivo, specie proprio vicino alla chiesetta, alla confluenza della Vai dell'Inferno e dall'angusto solco della valle di Sassumà.	raduni spontanei di scalatori, corsi di roccia stagionali	MANUTENZIONE (?) Libri e guide alle vie.	Sport, sfida, contatto diretto con la natura	Comunità Online di arrampicata Bar H, Comune,	primavera estate	scalatori, BAR H

Obiettivo metodologico

FIG. 1. Estratto esemplificativo della tabella utilizzata per la lettura qualitativa del patrimonio materiale ed immateriale del comune di Quero Vas.

A differenza delle consulenze comunemente attivate dai comuni delle aree marginali attraverso i piani strategici di sviluppo, la mappatura adottata per la lettura qualitativa delle risorse di Quero-Vas predispone un tavolo di lavoro ampio per introdurre dei processi culturali radicati sul patrimonio, piuttosto che dei prodotti direttamente posizionabili sul mercato turistico/culturale.

Se da una parte l'attitudine alla valorizzazione del territorio può essere condivisa sia dalle società di consulenza sia dalla ricerca, dall'altra sono riconoscibili due approcci molto diversi, non solo nel loro risultato finale, ad esempio un prodotto turistico vs un percorso di valorizzazione, ma anche nell'obiettivo finale di delineare un progetto anziché un processo (Ostanel, 2017).

Questa caratteristica fondamentale del design per i territori (Parente e Sedini, 2017) si accentua se confrontata con la quotidiana ricerca di strategie *solution-driven* da parte delle amministrazioni e con le resistenze ad introdurre processi di co-progettazione all'interno di relazioni solitamente calibrate sulla ricezione di linee guida e progetti a pacchetto chiuso. Le differenze emergono, inoltre, per i diversi modi con cui il progetto in corso inquadra tempo, spazio, attori, strumenti e output di progetto: le consulenze inquadrano nei piani strategici tempi predeterminati, spazi categorizzati, attori che coincidono con le amministrazioni e strumenti come il branding territoriale; il processo di design per il territorio prevede invece tempi in forte correlazione con gli attori coinvolti, gli spazi e le azioni interessate, *place based*, e si avvale di strumenti come ad esempio la comunicazione visiva. Il processo, in questo caso è caratterizzato dalla ricerca di relazioni trasversali tra cittadini e amministrazioni al fine di generare valore aggiunto nella comunità.

L'obiettivo metodologico, l'attivazione di un processo anziché la disposizione di un progetto, non è avvenuto senza resistenze, elencate successivamente, e ha contribuito a sottolineare il valore della ricerca finalizzata a stimolare la governance nel ricalibrare la percezione del territorio. Per superare le resistenze e per continuare ad alimentare un ambiente di scambio fra pari, sono stati presentati casi studio di processi legati alla lettura valoriale del territorio. La ricerca non si è dunque configurata come *case study based* ma ha utilizzato i casi come medium di comunicazione con la governance e come occasioni



di prefigurazione delle possibilità di processi estesi sul territorio. Tra gli altri sono stati proposti casi studio in grado di valorizzare patrimoni materiali e immateriali come Lungomare, Bolzano, per la valorizzazione di un territorio attraverso il rapporto con la risorsa naturale del fiume Isarco; Archivio Atena per la valorizzazione del comune di Atena Lucana attraverso la memoria fotografica collettiva.

Risultati ottenuti

La prima fase di mappatura ha restituito con la tabella di lettura del territorio che identifica il patrimonio e le opportunità progettuali specifiche per Quero Vas, il primo momento di resistenza al design del territorio. Dopo i primi tre mesi di sopralluoghi ed analisi delle progettazioni esistenti nel primo incontro di condivisione preliminare con il comune è stata necessaria una mediazione per far comprendere l'utilità progettuale della metodologia adottata. È parso chiaro come il valore generato dall'utilizzo delle parole chiave (Tracce, Storie, Azioni, Eventi, Immaginario), necessitasse una traduzione in interventi mirati che potessero essere comparabili con altri progetti del comune in corso e che fossero identificabili per una certa concretezza. Parallelamente, la seconda azione di ricerca ha previsto il coinvolgimento diretto del ricercatore come valutatore per il comune del progetto culturale del Festival della Sensazione - La Giusta Distanza, prodotto dal Comune di Quero Vas con fondi Pnrr e dall'impresa Teatro del Pane. In questo caso si è voluto proporre agli *stakeholder* una prospettiva di valorizzazione della comunicazione visiva del territorio andando a definire un processo di creazione condivisa sui valori da raccontare del territorio e del paesaggio. Per il team di ricerca universitario il valore di questa fase era ben chiaro nelle sue ricadute sulla percezione del luogo, sulla creazione di una comunicazione visiva più elaborata e sull'inizio di un processo di scelta dei valori con cui comunicare il territorio per auspicare un differente posizionamento a livello culturale. La resistenza autoriale incontrata, ha determinato un'interruzione del processo. I concept proposti al gruppo del festival riguardavano l'introduzione di elementi paesaggistici in forma fotografica per creare una diretta connessione tra il festival e i valori dell'ambiente che lo ospitava. La mancata condivisione di priorità comunicative ha indotto il team del festival ad utilizzare il concept in forma grafica, andando a limitare l'impatto visivo finale. L'esperienza di resistenza nel rapporto di scambio e di collaborazione, opportunamente registrata, ha dato luogo al progetto di una serie di strategie di mediazione che potessero superarla.





FIG. 2.
Confronto fra la comunicazione visiva del Festival della Giusta Distanza 2022, la proposta progettuale e la realizzazione finale per l'edizione 2023.

Se le resistenze fino ad ora esplicitate hanno riguardato nel primo caso l'implementazione della mappatura da un punto di vista concreto e nel secondo caso l'inserimento all'interno di un processo progettuale specifico, la principale resistenza incontrata dal gruppo di ricerca ha riguardato in generale l'utilizzo di pratiche collaborative anziché di consulenza e questo ha indotto a soffermarsi nella gestione dell'organizzazione del gruppo di lavoro, delle occasioni di scambio; nella condivisione metodologica e dei punti di caduta del processo d'indagine. A queste resistenze si è cercato di rispondere curando il dialogo e le proposte di linee d'intervento sul territorio, calibrando il linguaggio e progettando interventi che fossero catalizzatori di dialogo condiviso. Nelle occasioni di scambio si è poi osservata una resistenza all'introduzione di una metodologia di lavoro non-comparativa con altri territori. Questa resistenza è stata superata mettendo al centro della comunicazione l'importanza delle radici del patrimonio specifico anziché una logica concorrenziale di marketing territoriale. Questo lavoro preparatorio ha permesso di raggiungere l'obiettivo della progettazione di cinque linee d'intervento per tradurre la mappatura preliminare in proposte concrete e valutabili assieme alla governance (Tab. 1). Grazie alla definizione di queste linee d'intervento il comune ha recepito la tabella del patrimonio mappato come un nuovo strumento con cui osservare le possibili azioni da intraprendere. Le linee d'intervento trasversali sono state presentate attraverso timeline attuative che ne propongono i tempi e le risorse necessarie, in modo da facilitare la prefigurazione di un processo in grado di generare cambiamenti a lungo termine prospettando la necessità di attivare un gruppo di lavoro e di coordinamento e al contempo di dotarsi di una infrastruttura che diventi custode della direzione culturale sul territorio. Le future azioni di ricerca riguardano l'implementazione di due delle cinque linee d'intervento proposte. Si tratta innanzitutto della linea Valorizzare La Memoria atta ad attivare una rigenerazione della memoria collettiva attraverso un museo digitale di cui i beneficiari sono sia i cittadini che le imprese culturali e turistiche.



Linea di intervento	Descrizione	Patrimoni valorizzati	Immaginario	Caso Studio	Timeline
Valorizzare La Memoria	Attivare una rigenerazione della memoria collettiva attraverso un museo digitale che raccolga le testimonianze della storia del paese e che abbia dei format d'intervento e d'esposizione pubblica nel paese.	Comunità Online Centro Fai Centro Storico di Quero e di Vas Comunità estesa dei comuni di Alano e Fener in vista di una possibile fusione	La memoria collettiva come una proprietà comune di cui prendersi cura per rinnovare costantemente il racconto della comunità e fornire uno specchio ai cambiamenti del territorio	Archivio Atena, Atena Lucana	2024 - Progettazione processo di raccolta, inaugurazione sitoweb civico, 2028 - Esposizione pubblica di ricordi e foto private per celebrare la memoria collettiva 2034 - Celebrazione dei primi 10 anni dell'archivio civico
Vivere Il Piave / Vivere La Montagna	Inquadrare il Piave e la biosfera del Montegrappa come osservatori permanenti sull'ecologia e la relazione con la natura. Curare un programma culturale dedicato	Fiume Piave Bar H Palestra di Roccia di Schievenin, Quero Sentieri di Vas Sentiero CAI 845 Via alta degli Eroi	Il paesaggio e il rapporto tra uomo e natura come luoghi di conoscenza anziché di consumo turistico	Lungomare, Bolzano	2024 - Un workshop di educazione alle risorse naturali e degli ecosistemi 2028 - Stagione di workshop di educazione agli ecosistemi della montagna e del Piave 2034 - Osservatorio permanente sul rapporto uomo - natura negli ecosistemi della montagna e del Piave
Sostenere L'imprenditoria Della Mezza Montagna	Un festival per favorire lo scambio generazionale, attivare una riflessione collettiva sul significato di fare impresa nella mezza montagna	Tessuto PMI di Quero e Vas Visitatori internazionali legati alle PMI di Quero	Proteggere il tessuto imprenditoriale vivo, raccontare lo spirito imprenditoriale	Bergamo città Impresa, Bergamo	2024 - Aziende del LOCALI Giovani 2007/2008 2028 - Aziende dell'area della MEZZA MONTAGNA VENETA Giovani 2011/2012 2034 - PMI nazionali Giovani 2018/2019
Le Porte Del Paese	Attivare un progetto di design dei servizi per le stazioni d'interscambio inquadrando come "le porte del paese" ovvero come i diaframmi che definiscono l'ingresso e l'uscita dal territorio e che possono essere vissuti	Stazione di Quero Vas Pendolari, Visitatori	Curare il tempo d'attesa, costruzione d'infrastrutture multi servizio	Stazioni della Val Venosta	2024 - Progettazione servizi 2028 - Stazioni con servizi per lavorare da remoto 2034 - I servizi alle porte d'ingresso del paese sono una normalità e una risorsa
Nuova Mobilità	Cambio di paradigma per un territorio che è attraversato quotidianamente da migliaia di vetture: servizio comunale di coordinamento per la condivisione dei viaggi.	Centro di Quero Valle di Schievenin Centro di Vas	Una nuova percezione della distanza e rinnovata organizzazione degli spostamenti	Val di Zoldo, Belluno. Syncro Covotage, Grand Chambery, Francia	2024 - Navetta a chiamata 2028 - Sperimentazione car pooling territoriale 2034 - Servizio di car pooling a regime

TAB. 1.

Linee d'intervento proposte al comune di Quero Vas generate da una lettura valoriale del territorio. La prefigurazione di ciascun intervento è stata mediata anche attraverso la generazione di una possibile timeline.



La seconda linea d'intervento è Sostenere L'imprenditoria Della Mezza Montagna, in cui si è prospettata la creazione di un festival per facilitare il passaggio generazionale nella cultura d'impresa, che vede come beneficiari le realtà del tessuto produttivo locale.

Zone di resistenza e considerazioni di progettazione

Il risultato inatteso del progetto di ricerca è stata la riflessione sulle criticità e le zone di resistenza incontrate in un processo di design per il territorio.

La resistenza degli interlocutori ad affiancare pratiche di consulenza commerciale e partecipazione a processi di ricerca collaborativi richiama una questione generale sul ruolo del designer/ricercatore e su come divulgare e condividere i metodi e gli strumenti con le comunità e le governance. Ezio Manzini (2016) descrive questa condizione relazionale come il luogo dove attivare un design dialogico che possa portare all'espressione di ciascuno stakeholder e all'emersione di tensioni e problemi. È altresì necessaria la volontà di ciascun partecipante al team, designer e ricercatori inclusi, di tenere una prospettiva aperta atta a convergere verso una visione comune. Per superare la difficoltà di condividere uno scambio collaborativo si è deciso di restituire le linee d'intervento in una forma più simile alla consulenza. In questo modo si è utilizzata la presentazione dei risultati come un catalizzatore per condurre il comune di Quero Vas ad un dialogo proficuo e a una relazione collaborativa in un secondo momento.

Dall'utilizzo di uno schema di lettura del patrimonio basato sulle Tracce e l'Immaginario, sono emerse proposte progettuali che si intrecciano con quello che Manzini definisce come senso civico (2018). Il senso civico si basa sull'emergere di collaborazione per ottenere risultati positivi per sé e per la comunità e per la società nel suo insieme.

Le linee d'intervento proposte alla governance di Quero sono nate mettendo al centro pratiche di cura, condivisione di servizi ed inclusione collaborativa. La scelta di ricerca è ricaduta verso un approccio di innovazione sociale, favorendo anche l'emersione di senso civico collaborativo. L'investimento che si sta proponendo alla governance è quindi sul bene comune che può solo emergere dal lavoro nel tempo di un'intera comunità. Riprendendo le differenze già illustrate nell'introduzione e nella metodologia del progetto, nello schema sottostante si riassumono le specificità dei progetti di consulenza attivati dal comune e della ricerca in corso con l'Università.



	Consulenza	Ricerca
azione	Problem solving	Attivazione processo di cambiamento
strumento	Modello di marketing territoriale	Interventi site specific
relazione	Fidelizzazione	Collaborazione
output	Servizio	Interazione
impatto	Iterabilità su altri territori, Iterabilità in diversi momenti	Generazione di un sistema implementabile localmente
obiettivo	Promozione del territorio	Valorizzazione dell'identità

TAB. 2.
*Confronto riassuntivo tra servizi
di consulenza e ricerca.*

L'utilizzo di una lettura del territorio basata su parole chiave invece che su di una comparazione tramite modello SWOT ha prodotto uno spaesamento iniziale all'interno della governance, determinato dall'approccio comparativo che le amministrazioni locali utilizzano correntemente per rispondere alla progettualità richiesta da bandi e finanziamenti. Si tratta di una forma mentis che permette l'implementazione rapida di soluzioni e l'individuazione dei fornitori di servizi specifici che rispondano direttamente alle aree d'intervento dei bandi. Allo stesso tempo si tratta di una metodologia che influenza l'immagine culturale di un territorio in quanto lo predispone come fonte di risposte predefinite. All'interno di un processo di ricerca qualitativo di design per il territorio risulta invece necessario attivare dinamiche che creino una partecipazione alla cura di patrimoni materiali ed immateriali progettando in relazione al comportamento delle persone e alla loro consapevolezza (Mincolessi, 2019) e contribuendo al contempo al cambiamento di istituzioni e attori sociali (Ostanel, 2017).

BIBLIOGRAFIA

Bonini Lessing, Emanuela (2018). *Comunicare l'identità del territorio*. In: Alberto Bassi Sara Bertoldo Emanuela Bonini Lessing Fiorella Bulegato Lucilla Calogero (a cura di). *Design, università, imprese, territorio: progetti luav per il Veneto*. p. 31-38, Venezia ; Roma:Università luav di Venezia ; Bibliografica Giuridica Ciampi.

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. 92-106. DOI: 10.4013/sdrj.2022.152.02.

Dalla Caneva A. (2019). *Quero tra il piave e il grappa : proposte per la rigenerazione delle aree centrali dismesse*. Gangemi.

Daltin, M. (2019). *La teoria dei paesi vuoti: viaggio tra i borghi abbandonati*. Ediciclo editore.

De Varine, H. (2005). *Le radici del futuro. Il patrimonio culturale al servizio dello sviluppo locale*. Bologna: Clueb.

Fagnoni, R. (2018). *Da ex a next*. In MD JOURNAL vol. 5, pp. 16-27. ISSN 2531-9477.



Manzini, E. (2016). Design Culture and Dialogic Design. Design Issues, 32(1), 52–59.

Manzini E. (2018). Politiche del quotidiano: progetti di vita che cambiano il mondo. Edizioni di Comunità.

Giuseppe Mincoelli (2019) Il design per la consapevolezza e la partecipazione in Designing civic consciousness : abc per la ricostruzione della coscienza civile, a cura di Sinni G., pagine . Quodlibet

Ostanel E. (2017) Spazi Fuori Dal Comune: Rigenerare Includere Innovare. Milano: Angeli.

Parente, M. e Sedini, C. (2017) Design for Territories as Practice and Theoretical Field of Study, The Design Journal, 20:sup 1, 53047-53058, DOI:10.1080/14606925.2017.1352812.

Stabellini, B., Tamborini, P. M. (2018). Metodologie e strumenti per l'innovazione sostenibile. In MD JOURNAL vol. 5, pp. 50-57. ISSN 2531-9477.

*Toneguzzi G. (2019). Il Totenburg di Quero: dunkle wie mit blut getränkt: scuro come inzuppato di sangue in Per non dimenticare: *sacrari del novecento, a cura di D'Amelio D. A., Pagine: 77-89, Palombi Editori.*

