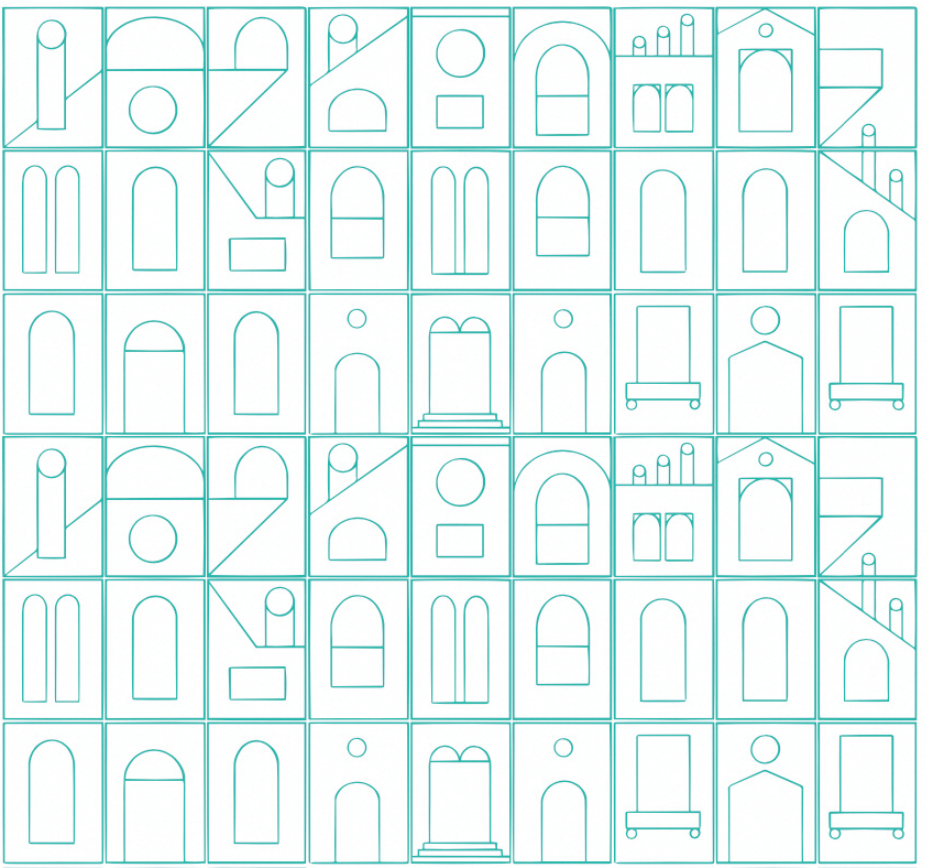
Design per l'Innovazione Responsabile

Guida per processi formativi in trasformazione

a cura di Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini



Serie di architettura e design
FrancoAngeli



Il presente volume è pubblicato in open access, ossia il file dell'intero lavoro è liberamente scaricabile dalla piattaforma **FrancoAngeli Open Access** (http://bit.ly/francoangeli-oa).

FrancoAngeli Open Access è la piattaforma per pubblicare articoli e monografie, rispettando gli standard etici e qualitativi e la messa a disposizione dei contenuti ad accesso aperto. Oltre a garantire il deposito nei maggiori archivi e repository internazionali OA, la sua integrazione con tutto il ricco catalogo di riviste e collane FrancoAngeli massimizza la visibilità, favorisce facilità di ricerca per l'utente e possibilità di impatto per l'autore.

Per saperne di più:
http://www.francoangeli.it/come_pubblicare/pubblicare_19.asp

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: *www.francoangeli.it* e iscriversi nella home page al servizio "Informatemi" per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità.

Copyright © 2023 Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini. ISBN 9788835144700

Design per l'Innovazione Responsabile

Diseño para la Innovación Responsable

Guida per processi formativi
in trasformazione

Guía para procesos formativos
en transformación

**a cura di Elena Formia,
Valentina Gianfrate, Laura Succini**

Serie di architettura e design
FrancoAngeli

Copyright © 2023 Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini. ISBN 9788835144700

In copertina: "NOHOME", progetto editoriale benefit del Collettivo Franco
in collaborazione con Piazza Grande. Nohome ha coinvolto 27 artisti e 27 scrittori
per una casa infinita. Il progetto è nato durante il lockdown, come riflessione sulla "casa"
e sull'idea di "casa-mondo", spazio intimo e sicuro dove realizzarsi in mancanza di spazi pubblici.
www.collettivofranco.com; www.piazzagrande.it

Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini (a cura di), *Design per l'Innovazione Responsabile. Guida per processi formativi in trasformazione*, Milano: FrancoAngeli, 2023
Isbn: 9788835144700 (eBook)

La versione digitale del volume è pubblicata in Open Access sul sito www.francoangeli.it.

Copyright © 2023 Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini. Pubblicato da FrancoAngeli srl, Milano, Italia, con il contributo del Dipartimento di Architettura dell'Alma Mater Studiorum - Università di Bologna (Progetti di promozione di iniziative innovative dei Dipartimenti nell'ambito degli accordi quadro di Ateneo e degli accordi di settore).

L'opera è realizzata con licenza *Creative Commons Attribution 4.0 International license* (CC BY 4.0: http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode). Tale licenza consente di condividere ogni parte dell'opera con ogni mezzo di comunicazione, su ogni supporto e in tutti i formati esistenti e sviluppati in futuro. Consente inoltre di modificare l'opera per qualsiasi scopo, anche commerciale, per tutta la durata della licenza concessa all'autore, purché ogni modifica apportata venga indicata e venga fornito un link alla licenza stessa.

Copyright © 2023 Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini. ISBN 9788835144700

Indice

Note di lettura pag. 9

Prefazione. Responsabilità, Innovazione, Progetto
di *Flaviano Celaschi* » 11

Introduzione. Dalla teoria all'azione
di *Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini* » 13

Parte 1 / Part 1 – Pensiero e Design Responsabili / Pensamiento y Diseño Responsables / Responsible Thinking and Design

1. Leggere l'Innovazione Responsabile attraverso l'Advanced Design
di *Laura Succini* » 21
2. Formare Future Responsible Designers
di *Elena Formia, Valentina Gianfrate, Roberto Iñiguez Flores, Andrés Villela Chacón* » 37
3. Sviluppare metodi e processi per una cooperazione adattiva tra locale e globale
di *Erik Ciravegna, Ruth M. León Morán, Laura Succini* » 56
4. Diseñar con perspectiva de género: posibilidades para un diseño feminista e inclusivo
de *Sylvia Dummer Scheel* » 71
5. Comprendere l'impatto delle nuove tecnologie sulla didattica progettuale
di *Michele Zannoni* » 80

Copyright © 2023 Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini. ISBN 9788835144700

6. You are not normal: how design innovation collapses myths of gender and disability
by *Michela Magas* pag. 85

Parte 2 / Part 2 – Pratiche Progettuali Responsabili / Prácticas Proyectuales Responsables / Responsible Design Practices

7. Forms that transform practices
by *Ambra Trotto* » 95

8. Vocabolari situati per una progettazione partecipata ecosistemica: la sperimentazione di Nolo
di *Virginia Tassinari, Francesco Vergani* » 105

9. Prodotti, servizi, prototipi ed esperienze responsabili
di *Luca Barbieri, Andrea Cattabriga, Clara Giardina, David Sánchez Ruano* » 116

10. Dati come bene comune
di *Matteo Moretti* » 128

11. Sperimentazioni formative: i risultati della "Winter School: Design for Responsible Innovation"
di *Martina Bambi, Simona Colitti, Carolina Melo Pizarro, Virginia Vignali* » 134

Postfazione. L'interconnessione dopo la pandemia COVID-19
di *Andreas Sicklinger* » 169

Parte 3 / Part 3 – Multilinguismo come Principio di Innovazione Responsabile / El Multilingüismo como Principio de la Innovación Responsable / Multilingualism as a Principle of Responsible Innovation

Versione integrale in spagnolo dei contributi multi-autoriali provenienti da geografie diverse / Versión completa en español de los textos de varios autores de diferentes geografías » 173

Introducción. De la teoría a la acción
de *Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini* » 175

Copyright © 2023 Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini. ISBN 9788835144700

2. Formar Future Responsible Designers
de *Elena Formia, Valentina Gianfrate, Roberto Iñiguez Flores, Andrés Villela Chacón* pag. 179

3. Desarrollar métodos y procesos de cooperación adaptativa entre local y global
de *Erik Ciravegna, Ruth M. León Morán, Laura Succini* » 197

9. Productos, servicios, prototipos y experiencias responsables
de *Luca Barbieri, Andrea Cattabriga, Clara Giardina, David Sánchez Ruano* » 212

11. Experimentaciones formativas: los resultados del "Winter School: Design for Responsible Innovation"
de *Martina Bambi, Simona Colitti, Carolina Melo Pizarro, Virginia Vignali* » 221

Short Essays » 245

Authors » 253

Copyright © 2023 Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini. ISBN 9788835144700

5. Comprendere l'impatto delle nuove tecnologie sulla didattica progettuale

di *Michele Zannoni*

"Il mutamento in questione è l'odierna irrilevanza dello spazio, mascherata sotto forma di annullamento del tempo. Nell'universo software del viaggio alla velocità della luce, lo spazio è attraversabile letteralmente 'all'istante': la differenza tra 'lontano' e 'vicino' è cancellata" (Bauman, 2002, par. 2188).

L'impatto della recente pandemia ha portato ad una maggior consapevolezza nelle persone su come l'utilizzo degli strumenti digitali in molte attività quotidiane sia oramai un processo obbligatorio. Tuttavia, in questo contesto, la tematica dell'identità digitale dell'individuo è diventata centrale per fruire i servizi pubblici e privati che oramai sono, in Italia e non solo, sulla strada di una completa digitalizzazione. Nel campo della formazione il processo di trasformazione verso l'uso di strumenti digitali non è tuttavia ancora ben delineato. Le sperimentazioni fatte negli ultimi venticinque anni si sono sviluppate conseguentemente all'evoluzione di internet e in relazione alla trasformazione dei *devices* digitali. Questi strumenti hanno mutato le loro funzioni da asincrone a sincrone attraverso l'integrazione di sistemi di videoconferenza multiutente e la possibilità di scrivere, disegnare, progettare, in maniera collaborativa e in *realtime*. Durante l'ultimo biennio caratterizzato dall'esperienza pandemica COVID-19, la situazione contingente e l'impossibilità di recarsi negli spazi adibiti alla formazione ci hanno costretto ad utilizzare tecnologie digitali non progettate per la formazione nel campo del design e i risultati dell'esperienza didattica hanno evidenziato esiti altalenanti. Possiamo sostenere che, benché il processo di lavoro collaborativo a distanza sia oramai consolidato e regolarmente utilizzato negli studi di progettazione, non si può affermare la stessa cosa per il processo formativo. Nel primo caso le persone che si confrontano su un progetto sono in grado di svolgere quell'attività grazie a regole consolidate apprese precedentemente nelle dinamiche di lavoro e attraverso una formazione ad hoc. Nel caso

Copyright © 2023 Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini. ISBN 9788835144700

invece in cui l'attività di collaborazione a distanza sia svolta all'interno di un'esperienza didattica, le persone coinvolte partecipano ad un processo di insegnamento e non è detto che le funzioni proposte dagli strumenti digitali siano compatibili con la formazione già acquisita dallo studente. Il processo formativo è legato a molti elementi, tra cui la capacità di costruire un rapporto tra docente e studente/studentessa, l'abilità di stratificare l'informazione e lo sviluppo dei processi di memoria. In un suo saggio del 1990, Vilém Flusser sosteneva, argomentando sul tema della memoria e gli strumenti digitali, che l'uso delle tecnologie digitali avrebbe portato un miglioramento alle capacità dell'individuo di trasmettere la propria memoria, ma anche la necessità di un atteggiamento più critico rispetto alla propria natura umana:

> Humans are different from all other known beings in that they acquire information, store it, process it and transmit it to future generations. This is anti-natural in that it is against the entropy of nature. This unique human ability has been covered up during history by a dense ideological fog that has prevented people from making full use of it. The most pernicious ideology was the one that led us to believe that we have (or are) something opposed to nature. The invention of electronic memories has given us a critical distance from this ability; we may now expect a more conscious use of it (Flusser, 1990, p. 399).

La distanza tra la propria memoria organica e quella digitale anche in relazione a quanto sostenuto da Flusser fa emergere come l'abbandonarsi completamente agli strumenti digitali comprometta la capacità degli individui di costruire una memoria reale. Si tratta di una criticità che emerge in maniera evidente, accompagnandosi ad alcuni problemi generati dall'overflow di informazioni sugli strumenti digitali contemporanei, in relazione alla nostra capacità di memorizzare (Zannoni, 2018). I flussi continui di immagini, post e testi senza pause o momenti di riflessioni ci impediscono di gerarchizzare le informazioni che scivolano via nello scorrimento delle pagine dei social network. Questa incapacità di gerarchizzare le informazioni è dovuta anche ai limiti della memoria di breve termine che se sovrastimolata da informazioni non riesce a applicare processi di elaborazione dell'informazione (Neisser, 1967).

Tomás Maldonado ha già portato avanti un'ampia disamina sul tema del rapporto tra memoria e conoscenza e strumenti informatici (1997, 2005), evidenziando le criticità sull'uso del digitale e sulla loro influenza sulla memoria a lungo termine dell'uomo senza tuttavia demonizzare l'inevitabile avanzamento della tecnologia.

> È una pura fantasia immaginare che le telecomunicazioni possano condurre la gente a vivere in isolamento fisico. È infatti poco realistico giacché gran parte

Copyright © 2023 Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini. ISBN 9788835144700

dell'attività umana non consiste soltanto nell'interscambio di informazione ma comporta anche l'azione sugli oggetti fisici (Maldonado, 1997, p. 96).

Rispetto a queste considerazioni di Maldonado e Flusser è importante anche porre l'attenzione sulla differenza tra il fluire del tempo vissuto nella rete e nel mondo reale, che prevede invece pause e ciclicità (Thackara, 2005; Rushkoff, 2012), modalità sincrone e asincrone, che caratterizzano oramai il fruire quotidiano del nostro tempo.

Il tempo incorporeo, istantaneo del mondo software è anche un tempo insignificante. "Istantaneità" significa acquisizione immediata, «sul posto», ma anche immediata perdita di interesse (Bauman, 2002, par. 2214).

Nella didattica mediata da strumenti digitali viene coinvolto in maniera evidente il processo di apprendimento, l'attenzione e l'interesse di studenti e studentesse.

Analizzando le specificità del processo formativo laboratoriale di un corso in design, l'erogazione della didattica ha prevalentemente due fasi: una prima parte teorica sul campo di applicazione del laboratorio e una seconda, dedicata allo sviluppo dell'esercitazione progettuale. Sia nella prima che nella seconda parte emergono criticità in relazione all'uso di strumenti di didattica online. Normalmente i tempi della formazione nelle università italiane per un laboratorio progettuale oscillano tra le tredici e le quindici settimane in cui si apre un tema di progetto e si arriva ad una definizione del concept abbastanza dettagliata a seconda dei vari campi di applicazione.

Una delle prime criticità è il confronto tra velocità e lentezza del rapporto studente/docente e studente/studente. Il tema della velocità e dell'irrilevanza dello spazio nell'uso dello strumento digitale enunciato da Zygmunt Bauman (2002) ci pone una problematica rispetto alla necessità di progettare la riflessione come e parte integrante del processo di interazione (Bagnara & Pozzi, 2012) che sta alla base dei processi di apprendimento e relazione studente/docente.

Se il processo di trasmissione dell'informazione è basato sulla capacità di studenti e studentesse di comprendere e memorizzare concetti reali e astratti è necessario capire come attraverso uno strumento digitale questa azione non risulti mediata dal mezzo.

In primis, il linguaggio è lo strumento di interazione che si manifesta attraverso l'interezza del nostro corpo: ridurre le componenti di questa forma di relazione tra gli individui, toglie qualità al processo comunicativo che si articola nella voce, nella mimica facciale, nella gesticolazione delle

Copyright © 2023 Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini. ISBN 9788835144700

nostre mani e in tutta la postura del nostro corpo. Ognuna di queste componenti è sinergica per manifestarsi con l'altro in un colloquio diretto. La stessa voce attraverso lo strumento digitale viene trasformata, compressa digitalmente togliendo alcune frequenze e in alcuni applicativi velocizzata o rallentata per mantenere la sincronia in relazione alle capacità di trasmissione in rete dei dati. Questo delitto alla comunicazione altera il linguaggio e il messaggio.

Il secondo punto critico che emerge in un laboratorio progettuale è il rapporto tra l'artefatto grafico, il docente e lo/la studente/studentessa. Questa interazione che nella didattica tradizionale in presenza crea una relazione diretta, fisica e visiva, nella dimensione online perde immediatezza e diventa lenta creando equivoci di interpretazione del punto esatto della discussione. Nei processi di revisione del progetto attraverso gli strumenti online il media primario diventa quello verbale perdendo l'immediatezza della possibilità di graficizzare insieme alle parole, concetti e soluzioni progettuali. Gli strumenti digitali possibili per agire in tempo reale esistono e in molti casi sono ben fatti ma la lentezza con cui rispondono da remoto rappresenta oggi un collo di bottiglia.

In ogni caso la fisicità corporea tra gli individui rimane un elemento fondamentale del processo di interazione anche in uno scambio su un foglio da disegno e ancor di più su un prototipo fisico.

La terza criticità è legata al modo con cui l'essere umano costruisce la memoria durante un confronto. Normalmente in una relazione diretta ogni individuo con capacità cognitiva sufficientemente sviluppata è in grado di costruirsi modelli mentali di quanto vede. Queste costruzioni concettuali nella maggior parte dei casi ci permettono di memorizzare persone, volti, oggetti e spazi perché percepiamo la loro tridimensionalità. Il ricordo costruito su un'immagine bidimensionale vista in uno schermo non si stratifica in maniera uguale tra tutti gli individui. Molte persone conosciutesi online nel periodo pandemico sopraccitato, infatti, non si riconoscono se si incontrano in presenza, soprattutto al di fuori di ambiti che contestualizzano la loro relazione. Ogni persona costruisce un proprio modello dei volti e delle cose con cui entriamo in contatto che diventa memoria e parte della nostra conoscenza.

Lo strumento digitale ci permette di costruire altri modelli concettuali per stratificare le informazioni che fruiamo con esso, ma una volta riportate nel mondo reale questi ricordi o esperienze possono non coincidere e non essere utili nelle relazioni. Le persone sono diverse, parlano in modo diverso e necessitano di un sistema di interazione più complesso di quello che il digitale oggi ci offre.

Copyright © 2023 Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini. ISBN 9788835144700

Bibliografia

Bagnara, S., & Pozzi, S. (2012). Design for reflection. *Work*, *41*, 1108-1113. https://doi.org/10.3233/WOR-2012-0289-1108

Bauman, Z. (2002). *Modernità liquida*. Laterza.

Flusser, V. (1990). On Memory (Electronic or Otherwise). *Leonardo*, *23*(4), 397-399. https://doi.org/10.2307/1575342

Maldonado, T. (1997). *Critica della ragione informatica*. Feltrinelli.

Maldonado, T. (2005). *Memoria e conoscenza: Sulle sorti del sapere nella prospettiva digitale* (Kindle edition, 2010). Feltrinelli.

Neisser, U. (1967). *Cognitive psychology* (trad. it. A. Martello-Giunti, 1976). Appleton-Century-Crofts.

Rushkoff, D. (2012). *Programma o sarai programmato. Dieci istruzioni per sopravvivere all'era digitale*. postmediabooks.

Thackara, J. (2005). *In the bubble: Designing in a complex world*. MIT Press.

Zannoni, M. (2018). *Progetto e interazione. Il design degli ecosistemi interattivi*. Quodlibet.

Copyright © 2023 Elena Formia, Valentina Gianfrate, Laura Succini. ISBN 9788835144700

Design per l'Innovazione Responsabile. Guida per processi formativi in trasformazione ha l'obiettivo di contribuire al dibattito scientifico sull'Innovazione Responsabile applicata negli ambiti della formazione al Design, sostenendo la diffusione dei suoi principi attraverso un approccio aperto e multi-prospettico e fornendo un'esemplificazione delle possibili applicazioni nelle diverse aree e contesti in cui si muove il designer contemporaneo. Il libro presenta la riflessione corale che ha avuto origine dal progetto *Winter School: Design for Responsible Innovation*, al quale hanno contribuito l'Alma Mater Studiorum - Università di Bologna, il Tecnológico de Monterrey e la Pontificia Universidad Católica de Chile. I processi formativi co-disegnati diventano abilitanti di competenze transdisciplinari su equità di genere, etica, progettazione collaborativa e strategie di open access, attraverso la contaminazione di valori, conoscenze e strumenti tra la scala locale e globale.

Diseño para la Innovación Responsable. Guía para procesos formativos en transformación pretende contribuir al debate científico sobre la Innovación Responsable aplicada en los ámbitos de la formación en Diseño, apoyando la difusión de sus principios a través de un enfoque abierto y multi-perspectivo, y proporcionando una ejemplificación de posibles aplicaciones en las diferentes áreas y contextos en los que opera el diseñador contemporáneo. El libro presenta la reflexión coral que se originó gracias al proyecto *Winter School: Design for Responsible Innovation*, al que contribuyeron el Alma Mater Studiorum - Università di Bologna, el Tecnológico de Monterrey y la Pontificia Universidad Católica de Chile. Los procesos formativos co-diseñados se convierten en habilitadores de competencias transdisciplinares sobre equidad de género, ética, diseño colaborativo y estrategias de acceso abierto, a través de la hibridación de los valores, conocimientos y herramientas entre la escala local y la global.

FrancoAngeli
La passione per le conoscenze