



SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale
della Società Italiana di Design

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022



SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

Design**Intorno**

**Atti della Conferenza annuale
della Società Italiana di Design**

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022

Consiglio direttivo

presidente

Raimonda Riccini

vice presidente

Daniela Piscitelli

segretario

Giuseppe Di Bucchianico

consiglieri

Niccolò Casiddu

Lorenzo Imbesi

Pier Paolo Peruccio

Lucia Pietroni

Lucia Rampino

Maurizio Rossi

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di

Nicolò Ceccarelli

Marco Sironi

Progetto grafico e impaginazione

laboratorio *animazionedesign*, Dadu, Alghero

Marco Sironi, Viola Orgiano, Roberta Ena, Paola Dore



Copyrights

CC BY-NC-ND 3.0 IT

È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

dicembre 2023

Società Italiana di Design, Venezia

societaitaliansdesign.it

ISBN 9788894338072

Indice

#OUVERTURE

- p. 9 **Dell'intorno. O dell'insieme aperto**
R. Riccini
- 11 **Introduzione**
N. Ceccarelli, M. Sironi
- 13 **Intorno a "Design Intorno"**
N. Ceccarelli
- 16 **Cartoline da Alghero**
M. Sironi
- 21 **Cercare e trovare un maestro**
M. Brusatin
- 27 **Speculations**
Pete Thomas

#INTERMEZZO / per Stefano Asili

#TRACK 1 : fare esperienza

- 41 **Riancorarsi al territorio: il progetto come "campo relazionale" e ambiente interattivo**
L. Decandia

/ progetti

- 46 **Design per il paesaggio naturale. Strategie di interazione semiotica tra uomo e ambiente**
V. P. Bagnato
- 53 **HMI design for a self-driving car. Integrated communication between the urban environment and a vehicle**
F. Caruso, V. Arquilla, F. Gaetani, F. Brevi
- 66 **Forme della tipografia nello spazio pubblico. Lettering urbano a Venezia**
P. L. Farias, E. Bonini, Lessing, F. Bulegato
- 77 **MEET. Multifaceted Experience for Enhancing Territories**
A. Bosco, S. Gasparotto
- 87 **Quartieri sani e inclusivi. Il design per lo sviluppo di strategie e scenari progettuali per città prossime e in salute e per l'invecchiamento attivo della popolazione**
S. Viviani, D. Busciantella Ricci
- 95 **Scenari e strumenti per XR senza visore. Un sistema gestionale per installazioni immersive museali, fuori dalla bolla**
V. Malakuczi
- 106 **Gli spazi e i tempi della fabbricazione digitale. L'impresa Maker nella Regione Lazio e il rapporto con il territorio**
L. D'Elia
- 115 **SiRobotics. Progettazione HCD di un robot umanoide assistenziale**
C. Porfirione, F. Burlando

/ idee

- p. 125 **Design Sistemico per la Civiltà dell'Acqua**
C. Padula
- 133 **EMPS. Exhibit museale per la pre-diagnostica posturale e la promozione della salute**
G. Nichilò, G. Pontillo
- 139 **SWAPHYPE. Servizio compensatore di pratiche di riuso**
C. Olivastri, G. Tagliasco, X. Ferrari Tumay, D. Schillaci
- 146 **Tipografia italiana e paulistana dei primi del '900. Proposta di un archivio aperto per una comparazione di documenti**
F. Mariano Cruz Pereira, E. Lessing, P. Farias
- 153 **Geografie, relazioni e ritual personas. Strategie e strumenti di progettazione partecipata per l'heritage made in italy**
F. Delprino, L. Parodi, O. Tonella, S. Pericu

#TRACK 2 : intrecciare saperi

/ progetti

- 166 **Intessere reti di territorio: esperienze di dialogo con l'intorno, tra digitale e formazione**
I. Fiesoli, E. D'Ascenzi, D. de Spirito, M. Sottani
- 179 **Archivio e direttore creativo. Heritage come progettazione**
D. Colussi
- 186 **Smart & green design. Per un arredo urbano interspecie**
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, S. Iole, G. Nicolau Adad
- 198 **Meta 4.0. Possibilità e potenzialità della progettazione 4.0**
L. Casarotto, P. Costa, A. de Feo
- 208 **Design con il Mediterraneo. Progettare in un nuovo intorno.**
M. Marseglia, F. Cantini, E. Matteucci, M. Vacca, A. Tanzini
- 219 **Produzione additiva per il merchandising museale. Prospettive progettuali nella valorizzazione del patrimonio**
I. Caputo, M. Oddone
- 228 **SPHead. Smart Personal Health-care Devices. Soluzioni integrate per il monitoraggio dello stato di salute degli anziani nelle RSA**
A. Giambattista, L. Di Lucchio, C. Gironi
- 237 **Moowe. Un servizio inclusivo per l'orientamento di persone con disabilità visive a Venezia**
M. Manfroni, C. M. Priola, L. Casarotto, P. Costa
- 248 **Inter-connessioni urbane. Rigenerazione di spazi dimenticati all'interno del Comune di Borgo San Lorenzo (FI)**
F. Armato, P. Bagheri Moghaddam, M. Corti, L. Petrini
- 257 **L'identità svelata. Il design narrativo e lo spazio urbano**
S. Follesa, P. Yao, A. Cheng

/ idee

- 267 **Design per la sostenibilità socio-ambientale come medium culturale per lo scaling-out dell'agroecologia**
M. Manfra

- p. 272 **Circular Made in Italy.**
Una strategia di Design per un'innovazione sostenibile di identità e cultura materica dei territori nazionali a partire da scarti
F. Papile, L. Trebbi, V. Coraglia, T. Leone, F. Cantini
- 280 **Color Hub.**
Riscoprire la tradizione tintoria attraverso una visione cross-settoriale
A. Pereno
- 287 **Promuovere la cultura della sostenibilità.**
Design Sistemico per uno sviluppo territoriale sostenibile, in sinergia con il Distretto UNESCO
A. Aulisio
- 295 **Meta-artigianato e design da collezione.**
Nuovi scenari di promozione, commercializzazione e consumo nella transizione digitale
S. Gabbatore, L. Abbate, C. Germak
- 303 **Tessuti riciclati sostenibili basati sulle tende beduine tradizionali**
G. M. Cito, O. Alazhari
- 315 **Il gioiello 4.0.**
Gli impatti dell'artigianato tecnologico nel distretto orafa vicentino
E. Cunico
- 323 **230 Miglia Blu.**
Disegnare un legame lungo 230 miglia passando dal mare
L. Inga
- 333 **Intercultural craft.**
Progettare un ponte tra le conoscenze e le culture tradizionali
M. Vacca, F. Ballerini
- 343 **I "Cadernos de refêrencias" di Hudinilson Jr.**
Una proposta di rimediazione digitale
S. Rossi

#TRACK 3 : *generare conoscenza*

- 352 **Generare conoscenza: partecipazione, progettazione e terza missione**
A. Calosci

/ progetti

- 357 **Innovare lo scenario della pubblicazione scientifica in design.**
Progettare "living publications"
E. Lupo
- 370 **Polemica e design.**
Il dissenso nella pratica critica e come pratica progettuale
I. Patti
- 378 **Aura educational tool.**
Design per l'insegnamento attivo di tecnologia e sostenibilità
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. N. Adad
- 388 **Design for Social Impact.**
Riflessioni in itinere sull'esperienza didattica di un laboratorio interdisciplinare sui temi del design per l'impatto sociale
C. Campagnaro, V. Bosso
- 400 **Progettazione e riciclo di imballaggi cellullosici.**
Aumentare la consapevolezza dei designer di imballaggio sul loro ruolo nella progettazione in una prospettiva di economia circolare
R. Santi, A. Marinelli, F. Papile, B. Del Curto
- 408 **Turning Design Research to Care.**
Ricerca sperimentale per la progettazione di una educazione sostenibile e inclusiva
A. Pollini, G. A. Giacobone

- p. 417 **Design Education per l'Economia Circolare.**
Approccio co-disciplinare nell'acquisizione di hard e soft skills
 S. Barbero
- 426 **Il laboratorio Living Hub.**
La tecnica della simulazione al servizio del progetto HCD
 I. Nevoso, A. Vacanti
- 436 **Good Plastic.**
**Strumenti per l'innovazione sostenibile e la comunicazione
 dei prodotti in materiali polimerici**
 P. Costa, L. Badalucco, L. Casarotto
- 445 **Databook design per fare innovazione.**
Uno strumento di ricerca e analisi per attivare progettualità sostenibili
 S. Cretaio, S. Degiacomi, L. Moiso, C. Marino, C. Remondino, P. Tamborrini
- 456 **Pensiero, Produzione ed Educazione Responsabili.**
Il progetto di Winter School internazionale
 L. Succini, E. Formia, V. Gianfrate, E. Ciravegna, R. M. León Morán
- 466 **Progettare per la società liquida.**
Uno sguardo verso una differente prospettiva human-centered
 G. Mincoelli, F. Petrocchi, S. Imbesi, M. Marchi, G. A. Giacobone
- / idee
- 476 **Interior design come piattaforma collaborativa.**
**Uno spazio data-driven per la conoscenza condivisa
 sulle risorse materiali**
 L. Calogero, M. De Chirico, A. de Feo
- 485 **Soluzioni sostenibili per il design digitale.**
Sensibilizzare sull'impatto ambientale del web attraverso l'info-design
 S. Melis, D. Murgia, P. Dore
- 497 **"Rin/tracciare" la rete della vita.**
Tecnologia ed ecologia verso bio-futuri preferibili
 C. Rotondi
- 506 **Design per le Comunità.**
**Strumenti di comunicazione collaborativi per il progetto sociale
 di prossimità al rione Sanità di Napoli**
 I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. Nicolau Adad
- 516 **Your Only Thing Is Space.**
**Le interfacce digitali come dispositivi di potere sui luoghi:
 un framework di ricerca**
 M. Ciaramitaro
- 524 **Patient-Centered Data.**
**Analisi e visualizzazione di dati patient-centered
 per la comunicazione medico/scientifica**
 R. Angari
- 534 **Gender-complexity by design.**
**Decostruire il binarismo di genere attraverso il design
 di packaging innovativi e sostenibili**
 C. Marino, C. Remondino
- 542 **Trouble #1. Design history.**
A new sight on design through gender studies and intersectionality
 S. Iebole, V. Piras, L. Chimenz
- 551 **Complex and Multidisciplinary Identities.**
**Nuovi processi per la costruzione di identità complesse e
 democratiche**
 A. Liçaj, D. Giorgetta

#FINALE / album della Conferenza 2022

Your Only Thing Is Space

Le interfacce digitali come dispositivi di potere sui luoghi: un framework di ricerca

Mario Ciaramitaro

orcid: 0000-0001-9444-2456

mciaramitaro@iuav.it

Università Iuav di Venezia

Il progetto di ricerca offre un framework alle discipline del design per inquadrare le interfacce digitali e la loro relazione con gli spazi ed i luoghi a partire da una prospettiva proveniente dalle discipline teoriche dell'Interface Critique. Seguendo le orme di Branden Hookway, si sono identificate le interfacce nella loro ontologica processualità di contenere ed espandere le possibilità di un utente. In questo senso le interfacce digitali sono un luogo che definisce anche l'identità dell'utente attuando un processo di soggettivazione. Successivamente viene elaborato un contesto contemporaneo dove i servizi digitali intrecciano una condizione interfacciale (Bratton) intrecciata con una condizione infrastrutturale della società (Easterling). La trattazione prosegue definendo il problema di statuto d'interazione tra interfacce mobili e spazio reale dove si sta attuando un rovesciamento del rapporto mondo-mappa con lo spazio reale che diventa indice per risorse digitali. Il rapporto viene anche elaborato successivamente attraverso la definizione di *Spatial Media* (Leszczynski) e ad un excursus degli archetipi che definiscono lo spazio (Norberg-Schulz, Relph, Tuan, Bauman). Infine viene argomentata la possibilità di intervento sugli *Spatial Media* attraverso metodologie speculative che mettano in discussione lo statuto tra interfaccia e spazio.

The research project offers a framework for design disciplines to frame digital interfaces and their relationship to space and place with the support of the Interface Critique theoretical disciplines. Following in the footsteps of Branden Hookway, interfaces were identified in their ontological processualism of containing and expanding a user's possibilities. In this sense, digital interfaces are a place, which not only gives possibilities to the user but also defines the user's identity by enacting a process of subjectification. Next, a contemporary context is elaborated where digital services define an interfacial condition (Bratton) intertwined with an infrastructural condition of society (Easterling). It is then exposed the status between mobile interfaces and real space where a reversal of the world-map relationship is taking place with real space becoming an index for digital resources. The relationship is furthermore developed through the definition of Spatial Media (Leszczynski) and through an excursus of the archetypes of space (Norberg-Schulz, Relph, Tuan, Bauman). Finally, the possibility of intervention in Spatial Media through speculative methodologies that question the status between interface and space is argued.

Introduzione

Parole chiave:

interface critique, research through design, speculative design, cultural geography.

Il progetto di ricerca vuole offrire alle discipline del design l'opportunità di inserirsi all'interno del dibattito sugli effetti delle tecnologie mobili e dei servizi digitali nel loro tradurre spazi città e luoghi in merce e prodotti facilmente accessibili dagli utenti. I servizi digitali verranno quindi studiati attraverso un framework teorico che permetta di inquadrare le dinamiche di potere interne al software stesso e gli archetipi d'interazione con lo spazio reale. In questo senso, la ricerca qui presentata è un primo tentativo di definire un campo multidisciplinare nel quale il design può legare approcci e teorie che al momento sono lontani tra loro: la teoria delle interfacce, la critica al digitale contemporaneo, teorie di discipline geografiche, la teoria dell'architettura ed infine metodologie di design speculativo finalizzate alla critica alle interfacce.

Interfaccia come aumento e soggettivazione

Branden Hookway, all'interno del saggio *Interface* (2014) delinea una possibile lettura ontologica dello statuto dell'interfaccia, svincolandosi da una lettura funzionalista, storica

o informatica del termine. L'interesse di Hookway per l'interfaccia parte dall'osservazione di un ambiente, di uno spazio preciso che non esisteva prima del Novecento, ovvero la cabina di pilotaggio degli aeromobili. Nata per governare il primo vero e proprio mezzo di trasporto che permetteva all'uomo di cambiare radicalmente il suo rapporto con il territorio, la cabina di pilotaggio è stata un luogo dove gli strumenti di navigazione marittima venivano ad evolversi ulteriormente e donavano all'uomo il potere straordinario del volo. Essa è uno spazio abitabile, una ergonomia di utilizzo e un assemblaggio di controlli e meccanismi finalizzato al controllo dei flussi d'aria che generano la portanza. Nella sua complessità, la cabina di pilotaggio è la soglia tra uomo e macchina la cui mediazione amplifica e allo stesso limita la capacità umana. La cabina è per Hookway una metafora di che cos'è un'interfaccia: una soglia ma anche una specie di spazio in cui viene l'utente viene portato attraverso di essa. Egli non solo accede ad una azione tramite l'interfaccia ma accede all'interno di un vero e proprio luogo mentale, nominato e definito dalla stessa interfaccia che crea una nuova soggettività. In questo senso, l'analisi approfondita dell'ontologia dell'interfaccia di Hookway coincide con le osservazioni di Bonsiepe:

È necessario pensare che l'interfaccia *non è un oggetto*, ma uno spazio in cui si articola l'interazione tra corpo umano, utensile (artefatto, inteso sia come artefatto oggettuale sia come artefatto comunicativo) e scopo dell'azione. (Bonsiepe 1995, corsivo nel testo originale)

Lo spazio è evocato da Bonsiepe con una accezione diversa. La prospettiva di lettura legata più al progetto osserva lo spazio come una possibilità d'intervento da parte di un designer di coreografare l'utilizzo di uno spazio d'azione con la speranza latente di costruire uno spazio che sia a disposizione di una azione che metta al centro l'utente. All'interno del pensiero di Hookway, invece, si percepisce una ambivalenza molto importante definita da tre punti principali: innanzitutto le interfacce delimitano uno spazio culturale specifico, all'interno del quale le idee di spazialità e temporalità traducono la concezione culturale del rapporto che abbiamo con la tecnologia in forme di soggettivazione; successivamente, le interfacce donano una forma di soggettivazione mettendo l'utente all'interno di uno spazio in cui è confinato ma dove alcuni suoi aspetti parziali sono aumentati; infine, le interfacce donano una soggettività aumentata, ovvero lo stesso utente confinato all'interno dell'interfaccia accede a una condizione di potere aumentata con la quale produce degli effetti all'esterno della sua soggettivazione. Si produce un duplice movimento all'interno di questa condizione, un potere che limita e un potere che dona delle capacità. Ma le interfacce sono anche diventate parte di una quotidianità complessa: Søren Pold (Andersen e Pold 2011) nel cercare di definire il campo di ricerca in cui si posizionano gli studi dell'estetica delle interfacce descrive le interfacce come un *loop* in cui sistemi informatici, interfacce e cultura si continuano ad alimentare a vicenda creando nuovi paradigmi di vita ed interazione. Benjamin Bratton teorizza all'interno del libro *The Stack On Software and Sovereignty* (Bratton 2016) di acclimatarsi alle vertigini dello Stack, una diffusione del calcolo su scala planetaria, con la conseguenza di che algoritmi e sistemi informatici sono una megacostruzione che imbriglia il nostro pianeta ad ogni livello. Al centro dei diversi livelli che descrivono la complessità dell'immagine da lui suggerita, ovvero di poter descrivere la condizione contemporanea attraverso i livelli *Earth, Cloud, City, Address, Interface, User*, Bratton pone il livello *Interface* che collega utente con tutti gli altri livelli.

Viviamo in una condizione in cui software, società, ambiente ed interfaccia si intrecciano in una evoluzione continua e totalizzante: una *interfacial condition*. La condizione interfacciale parte da una conoscenza degli effetti e degli ambienti in cui comprendiamo l'interfacciabilità intrinseca ed estrinseca degli oggetti a disposizione. Siamo in grado di trasferire e di pensare relazioni tra oggetti, segni ed interfacce attraverso una specie

di neo-spiritualismo per cui tutto può diventare una tecnologia tattile a disposizione di micro-retoriche personali. La soglia tra uomo e computer diventa così il luogo dove non solo accedere a servizi ma anche potersi riprogrammare individualmente attraverso obbiettivi, immagini, consumi digitali, assegnandosi *feedback* positivi e negativi attraverso la raccolta automatizzata delle proprie prestazioni. L'internalizzazione delle interfacce, della loro accessibilità, della possibilità di riprogrammare il reale attraverso di esse, sono i presupposti per la condizione interfacciale contemporanea. La condizione interfacciale è, però, intrecciata con uno statuto complesso della contemporaneità dove le infrastrutture che rendono possibile la tecnologia sono diventate da sub-struttura a struttura stessa della società urbanizzata (Easterling 2014). Easterling, osserva come lo spazio urbano stesso abbiamo cominciato ad essere concepito e progettato con la stessa logica della replica del software, ovvero non si progettano edifici singoli ma copie di infrastrutture che assolvano funzioni identiche con la stessa attitudine d'inserimento in un contesto da Shenzhen a Parigi, da Berlino a Città del Capo. Ci troviamo davanti a una nuova forma di progettazione che afferma in modo invisibile, il potere dello spazio urbano globale, su ciò che concede di fare e ciò che non concede di fare. Il sistema di infrastrutture artificiali, sia fisiche che invisibili produce "forme non dichiarate di politica", veloci, amorfe, poco definibili, ambivalenti in ciò che offrono e in ciò che ottengono dalle persone. Il mondo è descritto da Easterling come un luogo dove siamo immersi in una matrice complessa di forze globali, e, potremo aggiungere, che rende possibile distribuire e consumare interfacce in ogni territorio allo stesso modo. La condizione interfacciale è essa stessa una infrastruttura invisibile e globale.

Interfacce spaziali – spazi mediali

La recente introduzione di applicazioni ludiche di grande successo (location-based games come Ingress e Pokemon Go) che utilizzano la localizzazione del giocatore come dinamica d'interazione principale, ha prodotto un nuovo rapporto con il territorio, con la navigazione degli spazi e con la percezione della natura delle risorse digitali. Il giocatore può accedere a risorse e premi solo se il suo segnale GPS coincide con la posizione GPS di un dato premio o bottino. La posizione della risorsa digitale non ha nulla a che vedere con il mondo reale se non in minima parte e questo comporta un completo rovesciamento del rapporto mappa e spazio: una mappa, che solitamente rappresenta la disposizione spaziale e relazionale del mondo, cambia completamente di statuto diventando l'obbiettivo da perseguire e, di conseguenza, il mondo diventa l'interfaccia su cui spostarsi fisicamente per poter accedere ad una risorsa digitale. In questo senso il mondo reale e la possibilità di spostarsi in esso diventano lo strumento di controllo di una realtà proiettata sul mondo stesso, una geometria che trascende l'esplorazione di un luogo in quanto tale e lo trasforma in valori numerici, le coordinate GPS, da modificare attraversandolo. Se, come abbiamo detto in precedenza, le interfacce sono uno spazio d'azione orientato alla soggettivazione e all'aumento dell'utente, dobbiamo dedurre che attraverso queste interfacce il mondo stesso sia diventato lo spazio d'aumento delle possibilità dell'utente che utilizza la sua posizione solo per accedere a un dato che potrebbe essere esplorabile in qualsiasi altro modo, data la sua natura digitale. All'interno della sua raccolta di saggi Geografia (Farinelli 2003), Franco Farinelli, racconta la costruzione del meridiano di Francia, una gigantesca retta per poter calcolare il raggio del globo terrestre iniziata nel 1669 dall'abate Picard e che partiva da Dunquerque per arrivare a Perpignan:

Per la prima volta una linea dell'astratto reticolo geografico diventava materiale, la Terra veniva modellata secondo la forma del suo disegno, diveniva la copia della propria copia.

L'episodio racconta di come sia stata tracciata sulla superficie della terra una linea non con lo scopo per indicarne direttamente le caratteristiche ma per farla aderire a un modello più astratto di essa con cui poterla comprendere e definire. Il grande rovesciamento che accade quando navighiamo il territorio per accedere a questa o quella posizione virtuale, non è poi così diverso: applichiamo una sovrastruttura non per descrivere il territorio ma per identificarlo con qualcosa a cui attribuiamo un valore.

Ad ogni modo, sono molti gli esempi con cui servizi digitali recenti hanno cambiato il rapporto con lo spazio e non tutti si basano sullo spostamento attivo: una applicazione di *dating* ad esempio traccia un confine virtuale di chilometri di distanza dalla posizione dell'utente includendo solo i possibili incontri in un raggio specifico; un'applicazione per subaffittare la mia abitazione cambia lo statuto valoriale legato allo spazio sia della abitazione che della percezione della città per il turista. Agnieszka Leszczynski (2015) propone l'espressione *spatial media*, per definire le applicazioni che hanno una relazione con lo spazio. Si tratta di una definizione che vuole comprendere le pratiche come la realtà aumentata, i geomeia, il geoweb e la cartografia digitale, nella loro evoluzione da pratiche che funzionano semplicemente come un segnaposto in relazione ad una mappa, ad artefatti che cominciano a influenzare in maniera profonda le vite degli individui e loro rapporto con gli spazi. Spesso le pratiche di ibridazione tra reale e virtuale rimangono sempre definite in una dicotomia contrapposta dove il virtuale aggiunge, modifica, influenza la realtà fattuale ma ne rimane in qualche modo sempre separato. La pervasività dell'utilizzo di apparecchiature mobili crea le basi per cui le informazioni siano sempre più spazializzate, e che vengano ricercate in base alla localizzazione dell'utente e dunque è molto complesso continuare a mantenere questo grado di separazione tra reale e virtuale. Inquadrare queste situazioni tra reale e virtuale con l'espressione *spatial media* e non come altre ibridazioni, permette di evitare la dicotomia tra virtuale e reale. La realtà quotidiana di persone incarnate nello spazio materiale, che interagiscono con interfacce spaziali, è il punto in cui convergono codici, contenuti, relazioni, spazi, luoghi, localizzazioni. La definizione *spatial media* riesce ad abbracciare una serie di oggetti complessi (interfacce ibride, spazi digitali, etc) che riescono a scavalcare la contrapposizione tra reale e virtuale.

Elementi chiave per osservare il concetto di spazio: Christian Norberg-Schulz, Edward Relph, Yi-Fu Tuan, Zygmunt Bauman.

Per indagare le possibili direzioni di ricerca sulle interfacce che hanno una relazione con lo spazio, risulta utile guardare alla storia dell'architettura e alla geografia culturale, discipline che hanno da tempo cercato di definire la questione¹. Lo storico dell'architettura Christian Norberg-Schulz (1977)² intraprende la trattazione sul concetto di spazio con una citazione di Jacob von Uexküll: l'esistenza stessa di un soggetto è definita dall'intreccio di rapporti che intesse con oggetti e persone che, come un ragno tesse la tela, crea uno spazio dove non esiste ancora una superficie tra le forme geometriche ed architettoniche e le relazioni vitali nell'ambiente. Lo spazio esistenziale definito da Norberg-Schulz è composto da luoghi, percorsi e domini, elementi archetipici che combinati in diversi modi trasformano lo spazio nella dimensione dell'esistenza umana. Lo spazio esiste innanzitutto nella necessità concreta di orientarsi e collocarsi. All'inizio lo spazio dell'individuo è un accentramento soggettivante, ci definiamo nello spazio; una volta stabilito il centro di questo spazio esso diventa un luogo. I luoghi sono fulcri in cui l'individuo sperimenta eventi significativi della sua esistenza e diversi luoghi costituiscono lo spazio esistenziale. La lettura dello spazio da parte di Norberg-Schulz continua nella definizione di percorso come tensione tra spazio conosciuto e l'ignoto. Si tratta di un elemento dell'esperienza umana che ha caratteristiche lineari e continue e che proprio perché spesso porta da un territorio conosciuto a un territorio sconosciuto divide lo spazio in interno ed esterno. Un'area

conosciuta è un dominio ed è circondato da aree a cui non si appartiene. Un dominio unisce lo attraverso un'immagine e uno spazio coerenti rispetto a un territorio. Il geografo Edward Relph (1976) introduce le due categorie *insideness* e *outsideness*. L'*insideness* (che si potrebbe tradurre come "sentirsi all'interno") è la struttura centrale con cui viviamo i luoghi, quando al loro interno ci sentiamo al sicuro anziché minacciati. Quanto più una persona si sente dentro ad un luogo, tanto più forte sarà la sua identità con quel luogo. D'altra parte, una persona può sentirsi separata o alienata da un luogo, e questa modalità di esperienza del luogo è ciò che Relph nomina come *outsideness*. In questo caso, si avverte una sorta di divisione o separazione vissuta tra noi e il mondo, ad esempio la sensazione di nostalgia del paese d'origine in una nuova nazione. Il punto fenomenologico cruciale è che l'estraneità e l'interiorità costituiscono una dialettica fondamentale nella vita umana e che, attraverso combinazioni e intensità diverse di estraneità e interiorità, luoghi diversi assumono identità diverse per individui e gruppi diversi, e l'esperienza umana assume qualità diverse di sentimento, significato, ambiente e azione. Il geografo Yi-Fu Tuan (1977) categorizza la struttura dello spazio attraverso i termini passato, presente e futuro e giustifica l'introduzione di queste categorie temporali perché la consapevolezza di una rete relazionale di oggetti non è mai limitata solamente alla percezione visiva o spaziale. Ogni riconoscimento in un luogo è definito dalle esperienze passate di movimento e si proietta nel futuro: la distanza è quindi una conoscenza intuitiva spazio-temporale. Quando ad esempio una persona si trova in una stanza con tutto sottomano, fa molta fatica ad avere un'esperienza del concetto di spazio o di tempo, perché qualsiasi sua azione richiede pochissimo movimento e pochissimo spazio. Se da una prospettiva temporale lo spazio diventa una rappresentazione del tempo che serve per attraversarlo e delle energie che andranno spese, d'altra parte la conoscenza di un luogo appare sempre attraverso una percezione spaziale simultanea. Il corpo sia nel suo limite mortale, ovvero il tempo che ci rimane, sia nel suo limite dimensionale, rimane sempre il fulcro su cui ruota tutto il rapporto con lo spazio.

A queste riflessioni possiamo infine associare l'analisi lucida di come la società contemporanea abbia contratto le distanze (Bauman 2002) introducendo il concetto di istantaneità intrecciandolo con una spazializzazione evoluta dove si percepisce la perdita delle caratteristiche fondamentali di un luogo di rallentare, arrestare, contrastare e costringere il movimento e la relazione con esso. Il controllo dei territori, l'ostinazione nell'abitarli o la disperazione nell'abbandonarli sono processi sociali che cambiano scala di valore per chi ha accesso alla velocità dei segnali elettronici.

Design speculativo e *spatial media*: un metodo

La seguente tabella riassume tutti gli strumenti concettuali e le strategie che sono state identificate come un possibile panorama di riferimento per lo sviluppo del progetto di ricerca (Fig. 1):

Fig. 1 - Tabella riassuntiva del framework proposto.

Teoria e critica delle interfacce	Interfacce spaziali e spazi mediali	Prospettive sui luoghi e sullo spazio
aumento e soggettivazione interfaccia come oggetto culturale	rovesciamento rapporto mondo - mappa	spazio esistenziale: collocarsi in luoghi, percorsi e domini.
condizione interfacciale	superare la contrapposizione reale-virtuale	sentirsi all'interno, sentirsi all'esterno di un luogo spazio e tempo: distanza come tempo e disposizione come spazio

Questa mappatura teorica è funzionale ad alimentare un approccio di design speculativo applicato alle interfacce digitali, riprendendo le orme di Anthony Dunne e Fiona Raby che iniziando dal design dell'interazione hanno elaborato ulteriori strategie d'indagine del futuro. Si tratta quindi di utilizzare la conoscenza dei concetti spaziali, la definizione di *spatial-media* contemporanei e l'approccio critico alle interfacce per produrre ed alimentare progetti speculativi che creino attrito su come agire sulla nuova dimensione dello spazio aumentato dal digitale. Per visualizzare la dialettica interna a questi temi si è costruito un artefatto tridimensionale che possa dare corpo alle possibili combinazioni di senso e di indagine. L'artefatto non costituisce in sé un progetto di design speculativo quanto un modo di rappresentare e avere una percezione diretta di quali possano essere le diverse connessioni tra interfacce digitali e spazio. Si tratta di una sfera composta da due emisferi: il primo emisfero mappa le relazioni che possono essere instaurate con uno spazio attraverso coppie di parole chiave come esplorare-appartenere, sfruttare-proteggere, vivere-abbandonare, risorsa-merce; il secondo emisfero mappa lo statuto relazionale delle interfacce attraverso uno schema che connette parole chiave come controllo, soggettivazione, aumento, poteri e limiti (Fig. 2);

Fig. 2 - Mappa concettuale tridimensionale dei rapporti tra interfacce e spazio, realizzata per la conferenza SID 2022 Design Intorno.

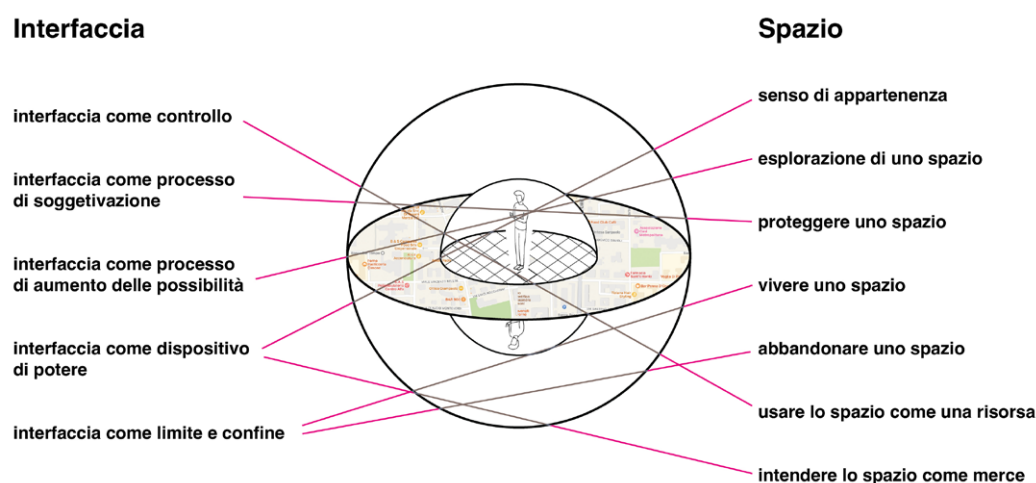


La mappatura del primo emisfero presenta coppie di attitudini nei confronti dello spazio, quasi come una raccolta di statuti relazionali che si possono adottare muovendosi, abitando, attraversando un luogo. Si tratta di paradigmi che messi in relazione con i rapporti che definiscono lo statuto delle interfacce generano dubbi su come le interfacce definiscano i limiti, le distanze e i poteri che possiamo immaginare di avere sullo spazio: cosa succederebbe se ci fosse una società che crea dei nuovi domini spaziali solo attraverso le interfacce? E se si generassero dei cancelli digitali per impedire il movimento nel reale?. Ognuna di queste domande, nate dalla combinazione dei termini rappresentati sulla sfera, è potenzialmente seme per un corso laboratoriale dedicato a progetti speculativi che, attraverso prototipazione, narrazione ed esposizione, agisca come catalizzatore di pensiero critico di un gruppo di lavoro costituito da ricercatori ed allievi. Senza questo ultimo passaggio dialogico orientato al progetto di dispositivi o software che si intrufolino nella relazione digitale-spaziale la ricerca non potrebbe sedimentarsi in una riflessione collettiva.

Dare corpo a queste domande attraverso progetti speculativi che le sviluppino in narrazioni estese e paradossali è un modo per ritornare alle origini del saggio Design Noir (Dunne 2001) intrecciandolo con l'Interface Critique. Patrice Flichy nel suo saggio Internet Imaginaire del 2007, osservava la catena di idee che si autoalimentavano agli albori della rivoluzione digitale, per cui a fare da collante tra gli oggetti tecnici e i processi

di costruzione collettiva del loro significato sociale ci sarebbe stata la produzione di uno «scopo comune», di una visione condivisa, o per meglio dire di un immaginario. Il metodo d'indagine proposto vuole costruire occasioni per la produzione di immaginari diversi su come possiamo agire e veniamo agiti attraverso il digitale. L'approccio speculativo che si vuole proporre riconosce le sue radici sia nell'identificare il futuro preferibile della società (Dunne 2013) o sia nell'attivare narrazioni di antagonismo immaginativo nei confronti della tecnologia (Dunne 2001) ma punta a produrre comprendere la natura delle interfacce nel loro uso sociale, nel loro consumo e nei loro meccanismi interni una volta intrecciate con le categorie che definiscono la vita negli spazi (Fig. 3).

Fig. 3 - Possibili combinazioni d'indagine per generare progetti speculativi sul rapporto tra spazio e digitale.



Due critiche che potrebbero essere mosse all'utilizzo di strumenti speculativi sono: il campo di indagine è proprio dell'interaction design e lo speculative design è un metodo troppo ampio; il dibattito interno alle pratiche critico speculative stesse (Mitrović 2021) mette in discussione se si possa avere un effetto concreto nel cambiare le narrazioni dominanti.

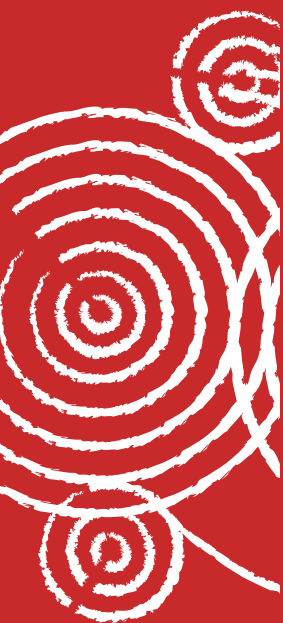
Entrambi questi punti di vista definiscono il posizionamento del progetto di ricerca: la prima fornisce l'occasione di utilizzare narrazioni estremizzate del futuro indagando le conseguenze dell'adozione di questi nuovi equilibri tra archetipi spaziali e condizionamenti interfaciali al di là di un framework di pensiero che parta dalla logica di costruire una esperienza utente coerente e funzionale come succede all'interno dell'interaction design; la seconda, che mette in dubbio l'efficacia di metodi speculativi sottolinea come il progetto di ricerca Your Only Thing Is Space sia un progetto seminariale con una forte componente pedagogica che, lontano dall'imporre uno stile di progettazione, si pone l'obiettivo di trasmettere un approccio critico per decostruire i meccanismi stessi del design dell'interazione a partire da categorie fondamentali come quelle legate allo spazio. L'ambito d'indagine sullo spazio e sui luoghi offre l'opportunità di costruire una ricerca che incrocia interessi con discipline come architettura, urbanistica e geografia culturale aggiungendo una ricchezza di prospettive a possibili domande d'indagine: come percepiremo le nostre memorie spaziali attraverso le interfacce?; come le interfacce mi faranno sentire la distanza nel futuro?; come evolverà il senso di appartenenza?; come un luogo ibrido tra digitale e reale definirà la mia soggettività?. Il progetto di ricerca è orientato a creare un campo di saperi incrociati aperto ad interessi disciplinari multipli concretizzati in progetti speculativi. Il risultato che questa impostazione e il framework preliminare offrono è uno primo specchio per osservare l'evoluzione del senso dello spazio nella nostra epoca.

Bibliografia

- A.A.V.V. *Interface Politics 1st International Conference*, (atti della conferenza tenutasi il 27, 28 e 29 Aprile 2016), HANGAR, Barcellona, Publicaciones GREDITS / 04.
- Agamben, G. (2006). *Che cos'è un dispositivo?*. 1st ed. Nottetempo.
- Bertelsen, O. & Pøld, S. 2004. *Criticism as an Approach to Interface Aesthetics*. In Proc. of NordiCHI '04, ACM Press (2004). 23-32. e da Löwgren, J., & Stolterman, S. *Thoughtful Interaction Design*. MIT Press, 2004.
- Bauman Z. (2002). *Modernità liquida*. Laterza.
- Bolter, J. David, e Diane Gromala. (2003). *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. Leonardo. MIT Press.
- Bonsiepe G. (1995). *Dall'oggetto all'interfaccia: mutazioni del design*. Feltrinelli.
- Dunne A. & Raby F. (2001). *Design noir: the secret life of electronic objects*. August; Birkhäuser.
- Dunne, A. & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT Press.
- Easterling K. (2016). *Extrastatecraft: the power of infrastructure space* (Paperback). Verso.
- Flichy, P. (2007). *The Internet Imaginaire*. MIT Press.
- Galloway A. (2010). *Interface effect the*. POLITY Press.
- Hookway, B. (2014). *Interface*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Leszczynski, A. (2015). *Spatial media/tion*. Progress in Human Geography, 39(6), 729–751.
- Mitrović Ivica Auger J. Hanna J. & Helgason I. (2021). *Beyond speculative design: past – present – future*. University of Split.
- Norberg-Schulz C. (1977). *Esistenza spazio e architettura*. Officina.
- Relph E. C. (1976). *Place and placelessness*. Pion.
- Tuan Y.-fu. (1977). *Space and place: the perspective of experience*. University of Minnesota Press.

Note

- 1 Questa ricerca si è costruita su tre autori principali, Christian Norberg Schulz, Edward Relph e Yi-Fu Tuan che attorno agli anni Settanta del secolo scorso hanno generato un panorama di riferimento sulle concettualizzazioni dello spazio fisico. Tuttavia, la ricerca potrebbe espandersi ulteriormente arricchendosi di ulteriori autori che osservino lo spazio anche da prospettive più politiche e contemporanee.
- 2 L'edizione inglese è del 1971 quindi antecedente a Relph che riprende molti dei concetti.



#FINALE

/ album della Conferenza 2022



*Momenti di Design Intorno:
il tour per le vie di Alghero, sulle
tracce dei progetti del Laboratorio
animazione design.*

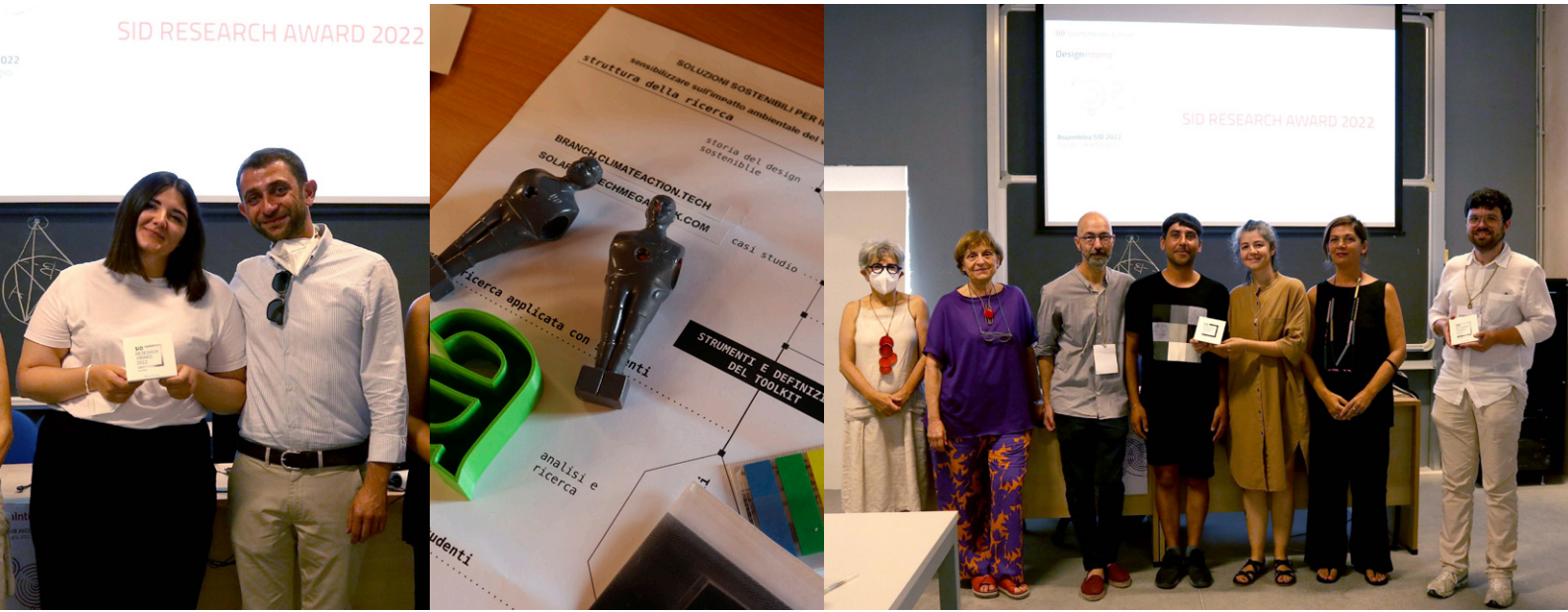
*Altri momenti, nel vivo delle sessioni
della Conferenza: introduzione ai
temi portanti, o declinazioni della
nozione di "intorno"; occasioni di
riflessione e di bilancio, dopo la
presentazione dei Progetti di ricerca
su tavoli paralleli.*



Momenti di Design Intorno:
le Idee di ricerca.

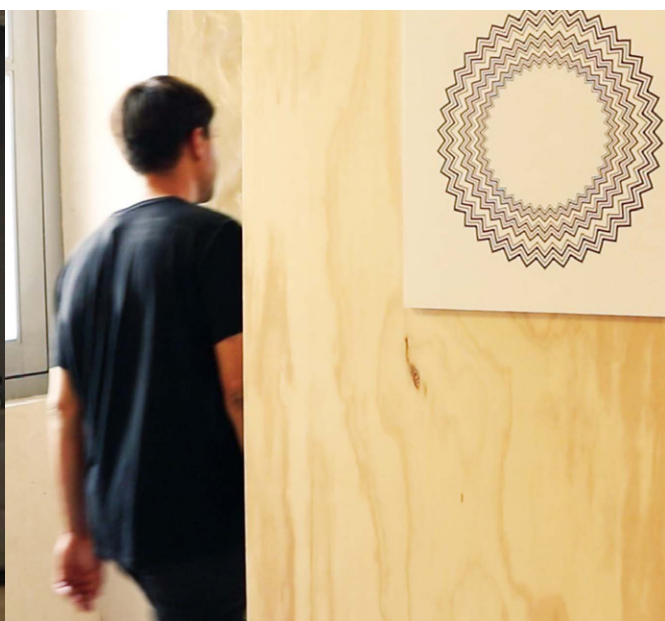
Immagini dalla sezione delle Idee di
ricerca, dedicata ai giovani:
uno scorcio della piccola mostra
allestita nell'atrio e alcuni momenti
delle presentazioni, con gli "oggetti
comunicativi" appositamente
realizzati a supporto del racconto.

SID RESEARCH AWARD 2022



Momenti di Design Intorno:
Sid Research Award, le premiazioni.

Una giuria di esperti ha valutato le migliori idee di ricerca esposte dai partecipanti. Nelle foto, alcuni attimi della cerimonia di premiazione e, ancora, qualche artefatto utilizzato per le presentazioni dei progetti.



Momenti di Design Intorno:
le mostre.

Durante i giorni della Conferenza sono state allestite due mostre. La prima, AlgheroXDesign, proponeva una sintesi della didattica ai corsi di Design ad Alghero, e dei progetti di ricerca sviluppati dal Laboratorio animazione design.

La seconda era dedicata al lavoro di Stefano Asili, graphic designer di Cagliari, già collaboratore del Laboratorio, amico venuto troppo presto a mancare.

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Il confronto con il nostro “intorno” e il dialogo non nostalgico con i saperi, i materiali e le lavorazioni tradizionali; il riconoscimento dell’intelligenza che sta già nelle cose, negli attrezzi da lavoro, negli oggetti d’uso; la riscoperta della ricchezza insita nelle dinamiche e nelle interazioni sociali. Questi tratti definiscono un insieme articolato, sullo sfondo dell’accresciuta accessibilità alla conoscenza e delle potenzialità dischiuse dalla rivoluzione digitale, verso nuove sintesi tra i saperi stratificati nei tempi e nei luoghi.

La comunità scientifica del Design è sollecitata a ripensare l’intorno come elemento unificante della cultura del progetto, soprattutto nel senso delle abilità che appartengono da sempre alla figura del progettista: come attore culturale e come interprete – un po’ anticipatore e un po’ visionario – del suo tempo.



9788894338072