

fare ricerca in design

forum nazionale
dei dottorati di ricerca in design
seconda edizione

Il volume offre un panorama sulla ricerca più avanzata nel design e sulle sue possibili applicazioni nei campi dell'innovazione, dell'ambiente, del benessere e della cultura, argomenti al centro del dibattito contemporaneo. Frutto del lavoro di una rete di giovani ricercatori, il volume illustra il costante impegno del design nei confronti delle sfide di oggi, che spaziano dai materiali innovativi, ai prodotti digitali e robotici, agli strumenti per la salute, ai servizi per il territorio e per i beni culturali, alla memoria in archivi e musei, al ruolo cruciale del progetto di comunicazione, alla moda e ai suoi immaginari, fino a problematiche sociali come le questioni di genere e la società multietnica. I saggi, che riportano i risultati del secondo degli incontri nazionali che si svolgono a Venezia tra i dottorati italiani di Design, hanno il pregio di restituire questo paesaggio complesso anche a un pubblico più ampio, non sempre consapevole che la convergenza fra design e ricerca può offrire importanti risposte alle trasformazioni economiche, tecnologiche, culturali e sociali della contemporaneità.

Raimonda Riccini è professore associato all'Università Iuav di Venezia e vicedirettore della Scuola di dottorato. Come coordinatrice del curriculum in Scienze del design, nel 2013 ha ideato "Frid. Fare ricerca in design", il forum nazionale dei dottorati italiani di design che si svolge ogni due anni presso la Scuola. Attiva nella ricerca teorica e storica sul design, è responsabile del gruppo di ricerca "Design e Museologia" e attuale presidente dell'Associazione italiana degli storici del design - AIS/Design, di cui dirige «AIS/Design. Storia e ricerche» (www.aisdesign.org).
Fra le pubblicazioni recenti: *Tomás Maldonado and the Impact of the Hochschule für Gestaltung Ulm in Italy*, in *Rethinking a Century of Italian Design* (eds G. Lees Maffei, K. Fallan, 2014); *Artificio e trasparenza. Il corpo sulla scena degli oggetti*, in *Il corpo umano sulla scena del design* (a cura di M. Ciammaichella, 2015); *Design e immaginario. Oggetti, immagini e visioni fra rappresentazione e progetto* (con P. Proverbio, a cura di, 2016); *Enzo Frateili. Un protagonista della cultura del design e dell'architettura* (con A. Norsa, a cura di, 2016).



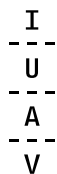


fare ricerca in design

forum nazionale
dei dottorati di ricerca in design
seconda edizione

a cura di **Raimonda Riccini**

ILPOLIGRAFO



Università luav di Venezia
Scuola di dottorato di ricerca
Architettura, Città e Design
Curriculum Scienze del design

Forum nazionale dei dottorati
di ricerca in Design
seconda edizione
Università luav di Venezia
25-26 febbraio 2016

progetto grafico e redazione
Il Poligrafo casa editrice
grafica Laura Rigon
redazione Sara Pierobon

© Copyright dicembre 2016
Il Poligrafo casa editrice
35121 Padova
piazza Eremitani - via Cassan, 34
tel. 049 8360887 - fax 049 8360864
e-mail casaeditrice@poligrafo.it
ISBN 978-88-7115-976-8

Indice

- 12 Ricercare in Design
Alberto Ferlenga, Rettore Università Iuav di Venezia
- 14 Un'accademia del futuro
Benno Albrecht, Università Iuav di Venezia
- 15 Introduzione
Raimonda Riccini, Università Iuav di Venezia

Parte Prima

FORUM "FARE RICERCA IN DESIGN"

1. DINAMICHE

1.1 Materiali

- 23 Report
Sonia Capece, Seconda Università degli Studi di Napoli
Luca Casarotto, Università Iuav di Venezia
- 25 Design della moda, tecnologie e materiali per il Made in Italy.
Uno strumento per il progetto
Valentina Nebiolini, Università degli Studi di Roma "La Sapienza"
- 30 Porosity, il design della porosità. Investigare e sperimentare strumenti,
metodi e processi per il trasferimento del "progetto della porosità dei materiali"
al settore del design di prodotto
Enza Migliore, Seconda Università degli Studi di Napoli
- 37 Ultraskin. Comunicare, proteggere, performare.
Le nuove frontiere del textile design: da tessuto a pelle interattiva
Laura Arrighi, Università degli Studi di Genova
- 43 Approccio olistico alla selezione dei materiali nel settore industriale professionale
Agnese Piselli, Politecnico di Milano
- 50 Tra prefigurazione e configurazione. Modalità e strumenti per l'inizio del progetto
Maria Teresa Dal Bo, Università Iuav di Venezia

1.2 Processi

- 57 Report
Vincenzo Cristallo, Università degli Studi di Roma "La Sapienza"
Maddalena Mometti, Università Iuav di Venezia
Pietro Nunziante, Università degli Studi di Napoli Federico II
- 59 Processi di apertura nella progettazione e produzione
Silvia Gasparotto, Università Iuav di Venezia
- 65 L'evoluzione del *design skill* per artefatti digitalmente personalizzati
Viktor Malakuczi, Università degli Studi di Roma "La Sapienza"
- 72 Progettare la complessità
Silvia Pallotti, Università Iuav di Venezia
- 80 Dal digitale al postdigitale. Pratiche transmediali al confine con l'organico
Chiara Scarpitti, Seconda Università degli Studi di Napoli
- 86 Design roboetico applicato al settore dei musei:
come un approccio culturale può cambiare le interazioni fra uomo e robot
Luca Giuliano, Politecnico di Torino

1.3 Interazioni

- 93 Report
Francesco Bergamo, Università Iuav di Venezia
Dina Riccò, Politecnico di Milano
- 95 Progettazione di manufatti connessi per l'ambiente domestico:
riflessioni sui processi di progettazione e metodologie
Maliheh Ghajargar, Politecnico di Torino
- 104 Testi e contesti di relazione del design.
Dinamiche: percorsi, processi, innovazione, materiali, interazione
Jurji Filieri, Università degli Studi di Firenze
- 110 Affordances di intimità. Il sé esteso nell'interazione tra individuo e ambiente
Cecilia Luca, Università Iuav di Venezia
- 117 Design Research per HRI ludica.
Il ruolo del design per l'accettazione dei robot nella vita quotidiana
Maria Luce Lupetti, Politecnico di Torino
- 124 *Ambient Assisted Living*: dispositivo mobile intelligente
per una longevità attiva e indipendente delle persone
Davide Paciotti, Giuseppe Losco, Università degli Studi di Camerino

2. ETICHE

- 133 Report
Carla Langella, Seconda Università degli Studi di Napoli
Silvia Pericu, Università degli Studi di Genova
Lucia Pietroni, Università degli Studi di Camerino
- 134 SUNWAY. Soluzioni design-driven per la rigenerazione energetica lineare
Ivo Caruso, Seconda Università degli Studi di Napoli
- 141 *Dynamic products*: progettare nuovi dialoghi e nuove esperienze per favorire il risparmio di risorse
Sara Bergamaschi, Politecnico di Milano
- 149 Design sistemico in campo medico sanitario: un caso studio sull'emodialisi
Amina Pereno, Politecnico di Torino
- 157 Materiali biomimetici e processi di stampa 3D per lo sviluppo di prodotti innovativi a ridotto impatto ambientale
Jacopo Mascitti, Università degli Studi di Camerino
- 163 Con-temporaneo. Design per il riuso di spazi abbandonati
Chiara Olivastri, Università degli Studi di Genova

3. IDENTITÀ

- 171 Report
Elena Caratti, Politecnico di Milano
Eleonora Lupo, Politecnico di Milano
Massimiliano Ciammaichella, Università luav di Venezia
- 172 Identità diffuse. Il ruolo di visual design e storytelling nella creazione del senso di appartenenza
Nicoletta Raffo, Università degli Studi di Genova
- 178 Le poetiche dell'immersione. Identità transmediali del corpo e del pensiero
Lucilla Calogero, Università luav di Venezia
- 185 Oltre la narrazione. Forme di racconto nella progettazione della comunicazione contemporanea
Ilaria Mariani, Simona Venditti, Mariana Ciancia, Politecnico di Milano
- 192 Una lettura della dimensione di genere negli artefatti comunicativi per la formazione di una conoscenza critica
Maria Isabella Reina, Politecnico di Milano
- 199 Fashion in Motion: (ri)scoprire la passerella nel museo
Alessandro Bucci, Edinburgh College of Art
- 206 Design for Care. Prodotti percettivi per il benessere terapeutico
Angela Giambattista, Seconda Università degli Studi di Napoli

4. MEMORIE

- 215 Report
Gianpiero Alfarano, Università degli Studi di Firenze
Maddalena Dalla Mura, Università luav di Venezia
- 217 Conservazione e valorizzazione degli alberghi d'autore
Niroscia Pagano, Seconda Università degli Studi di Napoli
- 223 L'evoluzione del design nautico attraverso la storia del diporto italiano
Michele Schiesaro, Università degli Studi di Genova
- 229 Gli archivi del design come patrimonio culturale: il caso di Annibale Oste
Anna Gallo, Seconda Università degli Studi di Napoli
- 236 Il disegno di moda italiano prima della moda italiana
Manuela Soldi, Università degli Studi di Parma
- 242 I depositi: nuove frontiere museali
Gabriele Toneguzzi, Seconda Università degli Studi di Napoli
- 248 La vita digitale dei manifesti pubblicitari: piste di ricerca e questioni metodologiche
Fabiola Leone, Université Lille 3 - Università luav di Venezia

5. POETICHE

- 257 Report
Luca Guerrini, Politecnico di Milano
Angela Mengoni, Università luav di Venezia
Gabriele Monti, Università luav di Venezia
- 259 Dall'errore all'errare: una soluzione estetica
Vincenzo Maselli, Università degli Studi di Roma "La Sapienza"
- 265 Figure di parola. Retoriche del tipogramma semantico
Giorgio Cedolin, Università luav di Venezia
- 271 Editoria sperimentale futurista e il museo portatile di Fortunato Depero
Gianluca Camillini, University of Reading - Libera Università di Bolzano
- 278 La rivista come dispositivo dell'immaginario: introduzione alla ricerca e il caso studio «A Magazine Curated By»
Saul Marcadent, Università luav di Venezia
- 284 Il suono conta. Prospettive del suono nel design e nell'architettura
Doriana Dal Palù, Politecnico di Torino
- 292 Quando l'immaginario diventa progetto
Francesca Toso, Università luav di Venezia

6. POLITICHE

6.1 Territori

- 301 Report
Sonia Capece, Seconda Università degli Studi di Napoli
Luca Casarotto, Università luav di Venezia
- 303 Pane al pane. L'Art Directors Club Milano e la pubblicità italiana tra gli anni Sessanta e Settanta
Michele Galluzzo, Università luav di Venezia
- 310 I poster di Massimo Dolcini per il Comune di Pesaro. Introduzione alla grafica di pubblica utilità in Italia e note sul contesto pesarese
Jonathan Pierini, University of Reading - Libera Università di Bolzano
- 317 Alle radici del *design for social change*. Il caso "Volterra '73"
Alice Devecchi, Politecnico di Milano
- 323 L'ecologia non esisteva. Ipotesi pre-ecologiche nel movimento radical
Silvia Franceschini, Politecnico di Milano

6.2 Strumenti

- 331 Report
Dario Scodeller, Università degli Studi di Ferrara
Ali Filippini, Università luav di Venezia
- 332 Rappresentare informazioni, articolare conflitti. Il design dell'informazione come strumento critico e politico
Andrea Facchetti, Università luav di Venezia
- 339 Design per la città multietnica
Veronica De Salvo, Seconda Università degli Studi di Napoli
- 344 Co-design per l'impatto sociale
Pablo Marcel de Arruda Torres, Seconda Università degli Studi di Napoli

Parte Seconda

CONTINUITÀ / DISCONTINUITÀ / TRASFORMAZIONE? CONTRIBUTI ALLA TEORIA DEL DESIGN

- 353 Continuità / Discontinuità / Trasformazione
Riportare al centro del design il pensiero critico e la teoria
Raimonda Riccini, Università luav di Venezia
- 362 Teoria scientifica per una scienza poietica
Michele Sinico, Università luav di Venezia
- 369 Design as Idea as Idea
Luca Guerrini, Politecnico di Milano

- 377 Teorie (Poetiche) "critiche"
Giuseppe Lotti, Università degli Studi di Firenze
- 382 Ri-fondamenti del design: interpretare saperi
Silvia Pizzocaro, Politecnico di Milano
- 394 Il design e l'estetica della sperimentazione.
Dal valore del dubbio alla precarietà del risultato
Vincenzo Cristallo, Università degli Studi di Roma "La Sapienza"
- 399 Coltivare una visione. La crisi dei confini
e il fare dinamico e inquieto della ricerca in design
Raffaella Fagnoni, Università degli Studi di Genova
- 408 Verso un nuovo paradigma culturale per il design?
Viviana Trapani, Università degli Studi di Palermo
- 413 Fare ricerca nella disciplina del disegno industriale
Mario Buono, Seconda Università degli Studi di Napoli

421 **IDEE DI RICERCA**

Verso un nuovo paradigma culturale per il design?

Viviana Trapani Università degli Studi di Palermo

Secondo alcune analisi di taglio sociologico¹ oggi la “dimensione culturale” si propone come la più adatta a fondare la comprensione delle vorticosi trasformazioni in atto nelle società interconnesse della post-globalizzazione e a ribaltarne gli effetti negativi. Si tratta di valutazioni che hanno un riscontro sempre più evidente anche in segnali e fenomeni emergenti nella cultura del design che, nel modificare e ampliare il proprio campo d’azione, sta sperimentando approcci sempre più centrati sulle “persone” e i loro diritti culturali, sull’espressione identitaria e comunitaria, sulla sempre più estesa richiesta di partecipazione ai processi ideativi e produttivi. Forse l’emergere di un “paradigma culturale” può aprire nuovi percorsi per la costruzione di “un mondo reale”, a partire dai modi con cui una cultura immateriale ormai pervasiva può interagire e dialogare con la cultura materiale, concetto che, tenendo assieme aspetti tecnici e simbolici degli artefatti, ha sostenuto la nascita del design come disciplina “metodologicamente e scientificamente fondata”.

Le riflessioni degli storici e dei teorici del design hanno insistito spesso nel collocare il farsi del significato e il ruolo del design nell’interazione che si stabilisce tra diverse polarità; in particolare emerge sempre il tema del design come tensione ideativa tra aspetti tecnici e produttivi da una parte e i molteplici aspetti emergenti dalle dinamiche socio-culturali in atto nei diversi contesti. La fisionomia e la ricchezza culturale prodotta dalla progettualità del design – soprattutto in alcuni momenti e in alcuni luoghi – è infatti quasi sempre da ascrivere a una sinergia di elementi che esprimono una felice sintesi tra un livello tecnico-produttivo e una temperie culturale. Ma si può anche affermare come nella cultura e nella storia del design questa sia solo la più evidente delle diverse dicotomie e contrapposizioni, che si propongono e ripropongono come un fatto costitutivo, insito nella genealogia evolutiva di questa disciplina, caratterizzata dall’essere tendenzialmente «mutante»².

Tuttavia possiamo constatare che per quanto il design sia oggi un ambito estremamente sfaccettato e specializzato, il lavoro del designer consiste sempre nel fornire risposte possibili a richieste reali, molte delle quali tutte da formulare. La dimensione della fruizione diventa quindi momento di verifica del progetto, ma anche della configurazione di scenari per una successiva evoluzione dei processi e metodi

¹ A. TOURAINE, *La globalizzazione e la fine del sociale*, Milano, Il Saggiatore, 2008.

² V. TRAPANI, *Welcome to design. Riflessioni e percorsi di avvicinamento al progetto*, Vicenza, Terraferma, 2008.

del progetto. Il design infatti è «intrinsecamente attività processuale e sistemica»³, che tende a modellizzare e riconfigurare i materiali del progetto, elaborando i suoi specifici processi di innovazione e di conoscenza. E qualsiasi modalità di fruizione si sviluppa all'interno di un contesto sociale e culturale.

Facendo ancora riferimento alla sua genealogia, il design nasce inoltre essenzialmente come proposta di discontinuità (scientifica, tecnica, ideativa), che possa far fronte a un presente in cui emergono condizioni e potenzialità del tutto nuove, ma non ancora riflesse nelle produzioni e nei comportamenti; la sua missione è stata quella di interpretare e trasferire processi d'innovazione tecno-scientifici nella quotidianità, attraverso percorsi di sperimentazione che intrecciano teoria e prassi in un atteggiamento sempre più riflessivo, inclusivo e relazionale negli approcci e nelle tematiche.

Il tema di una discontinuità "necessaria", diventa oggi particolarmente significativo in relazione all'ordine di grandezza dei mutamenti che stanno scuotendo i nostri assetti economici, istituzionali, ideali; trasformazioni che esigono forte impegno e collaborazione da parte di tutte le discipline e in particolare delle discipline del progetto.

Può essere utile ripercorrere questi concetti ricorrenti nel discorso sul design (dicotomie, polarità, discontinuità, interdisciplinarietà) rimettendoli a fuoco nel confronto con lo scenario contemporaneo, per ragionare sulla struttura e sul funzionamento della disciplina, identificandone elementi "resistenti" che ne hanno caratterizzato qualità e identità, intorno ai quali proporre una continuità scientifica che possa permetterci di andare oltre nell'esplorazione e nella costruzione del nostro futuro.

La tesi che si sostiene è che, se vogliamo provare oggi a tracciare un quadro di riferimento sufficientemente ampio e stimolante alle nostre azioni e riflessioni di designer, probabilmente dobbiamo riattivare una particolare attenzione alle problematiche di ordine culturale strettamente connesse a quelle sociali. Si tratta di guardare prioritariamente alle trasformazioni macroscopiche della società contemporanea che, per quanto complesse e opache nelle loro dinamiche, stanno producendo l'emergere di una società post-crisi, con caratteri di profonda discontinuità con il passato recente e con effetti dirompenti sugli equilibri sociali e sui valori fondativi che li sostengono; una nuova configurazione del mondo, ancora da interpretare attraverso la definizione di strumenti analitici che possono emergere solo da una maggiore contiguità tra le discipline, cui il design può contribuire come progettualità di natura spiccatamente relazionale.

Dopo che si è analizzata a lungo la realtà sociale attraverso la dimensione politica (quindi i rapporti di potere, gli stati, le guerre) – afferma Touraine – è subentrata, con la rivoluzione industriale, una lettura del mondo che privilegiava la dimensione economica e sociale; un "paradigma" economico e sociale quindi, che ha portato a leggere le dinamiche in atto in termini di classi sociali e ricchezza, disuguaglianze e mobilità sociale. Queste categorie oggi sono insufficienti a descrivere la società in cui viviamo e – afferma ancora il sociologo francese – oggi è la "dimensione culturale" la più adatta a fondare la comprensione delle trasformazioni attuali e a contrastare gli effetti della globalizzazione, causa anche di un individualismo crescente che ha

³ P. BERTOLA, E. MANZINI, *Design multiverso. Appunti di fenomenologia del design*, Milano, POLI.design, 2006.

disgregato i legami sociali. Si avanza la proposta di un nuovo “paradigma culturale”, post-economico e post-sociale che si focalizzi non più sulle classi o gruppi, ma sulle aspirazioni e richieste di diritti che partono e riguardano il soggetto: i diritti culturali che riguardano gli individui nella loro concretezza e completezza esistenziale.

«L'analisi non può più avere come oggetto la società, ma degli attori che sono già più che attori sociali, perché non sono definiti solo tramite le loro appartenenze e i loro rapporti sociali, ma anche in virtù dei loro diritti culturali. In questo modo diventano individui completi e non mere astrazioni, com'erano invece ancora il cittadino e il lavoratore»⁴. L'analisi di Alain Touraine evidenzia alcuni significativi punti di contatto con le dinamiche storiche che hanno modificato il concetto di design e oggi può illuminare le tensioni e i significati che questa disciplina (fenomeno sociale totale, secondo T. Maldonado) sta elaborando nella sua sfaccettata fenomenologia, proprio in rapporto alle mutazioni socio-culturali. Significa passare esplicitamente dal concetto di consumatore a quello di persona, che alla fruizione di beni e servizi associa la capacità di indirizzarne il progetto, essendo consapevole che l'unica maniera di trasformare e incidere sulle scelte della finanza e della politica sia quella di orientare le proprie scelte e associarle a conoscenze e competenze, attraverso forme di partecipazione e condivisione. In questo processo hanno con evidenza un ruolo centrale le nuove tecnologie della comunicazione e informazione, e la spiccata dimensione immateriale che comportano, che permettono oggi l'emergere delle richieste, ma anche della creatività e dell'espressione del soggetto, indipendentemente dalla sua appartenenza sociale, geografica, politica.

Abbiamo ricoperto il mondo di sistemi tecnicamente complessi, che vanno ad aggiungersi a sistemi naturali e sociali preesistenti, quindi la progettazione dall'alto verso il basso, dall'esterno non può più funzionare. Un sistema complesso è tale perché sono tutti gli individui che ne fanno uso, e non solo i progettisti, a dargli forma. Ciò significa che i progettisti di professione devono evolvere da artefici unici di oggetti o edifici, a promotori di cambiamenti, coinvolgendo nel loro lavoro grandi gruppi di individui.⁵

Questi approcci non emergono solo come aspetti “politici”, atti a esprimere rivendicazioni e richieste, ma indicano forse le sole opportunità di rimettere a fuoco una prospettiva di crescita sostenibile dopo che la crisi (ambientale, economica, culturale, ideale) ha rivelato definitivamente la necessità di una nuova relazione tra economia e società, individuo e contesto, strumentalità e significato, produzione e ambiente, con un ribaltamento sostanziale, per cui la creazione del valore va inteso come creazione di “valore contestuale” o condiviso. «L'idea di fondo è che la produzione di valore economico, nella fase del capitalismo che si apre, sia legata alla relazione tra soggetti e tra questi e l'ambiente circostante, dunque alla valorizzazione del contesto in cui si vive»⁶.

La cultura del design ha già aperto molti percorsi in questa direzione. Ma può essere utile all'analisi del quadro disciplinare evidenziare la connessione tra le diverse linee di lavoro che la comunità del design esprime, attraverso il riferimento

⁴ A. TOURAINE, *La globalizzazione e la fine del sociale*, cit., p. 240.

⁵ J. THACKARA, *In the bubble. Design per un futuro sostenibile*, Torino, Allemandi, 2008, p. 12.

⁶ M. MAGATTI, L. GHERARDI, *Una nuova prosperità. Quattro vie per una crescita integrale*, Milano, Feltrinelli, 2015, p. 58.

a un “paradigma culturale” come strumento di analisi aperto, interdisciplinare, atto ad accogliere la complessità dei processi progettuali, decisionali, culturali che connotano la contemporaneità.

La questione posta riguarda anche la possibilità della costruzione di una vera e propria “cultura immateriale” diffusa, che rafforzi la coscienza critica, le forme dell’esperienza sensibile, i percorsi di apprendimento e di conoscenza adeguati al livello di densità e complessità delle informazioni disponibili; una cultura che possa diradare “la nebulosa immateriale” in cui siamo immersi. Cultura materiale e immateriale quindi possono essere gli elementi di una nuova tensione teorica e critica, che può arricchire il quadro interpretativo del dominio del design contemporaneo sotto la cifra della dimensione culturale.

Già il design dei servizi ha proposto l’associazione di diversi aspetti del progetto per attivare creazione di valore all’interno di strategie per la sostenibilità e per supportare nuovi orientamenti culturali, quindi di creazione di conoscenza, d’identità, di consapevolezza, soprattutto nella sfera del consumo e della fruizione. Mentre nell’ambito del design dell’informazione sta acquistando sempre maggiore consistenza teorica e metodologica il progetto della visualizzazione di dati e informazioni, che può essere efficace strumento per rappresentare e comunicare la complessità dei fenomeni sociali e culturali, entrando direttamente in relazione con il tema della produzione della conoscenza e con le opportunità costituite dall’accumulazione dei *Big Data*, dati complessi ed eterogenei che nella loro interpretazione richiedono forme di visualizzazione avanzate e sofisticate. Un ambito del design sempre più diffuso in cui si lavora contemporaneamente sui due registri della definizione dei contenuti e delle configurazioni visive, pertanto efficace nella diffusione di consapevolezza e informazione, ma anche importante strumento di supporto ai processi decisionali e ancora campo espressivo generatore di nuovi linguaggi e nuove estetiche.

Il design per l’innovazione sociale propone la costruzione di nuove identità co-progettanti di persone comuni e di esperti, a partire da un’identificazione “dal basso” di bisogni e richieste, ma anche di opportunità finalizzate a economie virtuose e di espressioni di creatività diffusa; il *Design for Social Innovation* viene descritto da Ezio Manzini⁷ come uno strumento atto a migliorare la vita delle persone generando processi di cambiamento all’interno del contesto sociale; il designer può operare in maniera innovativa progettando *con* le comunità e promuovendo quindi la partecipazione e la collaborazione tra i diversi attori coinvolti nella definizione di scenari progettuali, oppure *per* le comunità, impegnandosi a sviluppare prodotti e servizi in grado di migliorare l’accessibilità, l’efficienza e la replicabilità di specifici contesti. Social network e nuove piattaforme tecnologiche che creano relazioni reali, produttive e creative supportano la trasmissione di saperi diffusi e contribuiscono concretamente alla coesione sociale

Ma possono iscriversi alla prospettiva che lega il progetto del design alla costruzione di un nuovo paradigma culturale diverse esperienze e visioni che praticano oggi le diverse sfaccettature del concetto di cultura in un contesto tecnologicamente evoluto; dall’organizzazione di modelli produttivi, che tendono a coniugare la crea-

⁷ E. MANZINI, *Design: When Everybody Designs*, Cambridge (MA), MIT Press, 2015.

zione del valore economico con la valorizzazione pienamente sostenibile e sistemica delle risorse di un contesto territoriale⁸, alle nuove produzioni culturali o ai nuovi approcci alla fruizione dei beni culturali⁹, intesi non solo come patrimonio da valorizzare e implementare, ma come generatori di nuove espressioni e contenuti “culturali”; o ancora pensiamo all’enorme potenzialità delle trasformazioni che si delineano nei prodotti tradizionali con lo sviluppo di contenuti informativi, narrativi, relazionali (*internet of think*) che possono introdurre nuove forme di partecipazione, consapevolezza, conoscenza solo all’interno di una ritrovata dimensione culturale.

Bibliografia

- P. BERTOLA, E. MANZINI, *Design multiverso. Appunti di fenomenologia del design*, Milano, POLI.design, 2006.
- L. BISTAGNINO, F. CELASCHI, C. GERMAK, *L'uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo*, Torino, Allemandi, 2008.
- P. CIUCCARELLI, *Visual data. Progetti per una forma narrativa originale*, in G. COLIN, A. TROIANO (a cura di), *Le mappe del sapere*, Milano, Rizzoli, 2014.
- P. DAVERIO, V. TRAPANI, *Il design dei beni culturali. Crisi, territorio, identità*, Milano, Rizzoli, 2013.
- A. MACEWEN, H. CASSIMALLY, *L'Internet delle cose*, Milano, Apogeo, 2014.
- M. MAGATTI, L. GHERARDI, *Una nuova prosperità. Quattro vie per una crescita integrale*, Milano, Feltrinelli, 2015.
- E. MANZINI, *Design. When Everybody Designs*, Cambridge (MA), MIT Press, 2015.
- J. THACKARA, *In the bubble. Design per un futuro sostenibile*, Torino, Allemandi, 2008.
- A. TOURAINE, *La globalizzazione e la fine del sociale*, Milano, Il Saggiatore, 2008.
- V. TRAPANI, *Welcome to design. Riflessioni e percorsi di avvicinamento al progetto*, Vicenza, Terraferma, 2008.

⁸ L. BISTAGNINO, F. CELASCHI, C. GERMAK, *L'uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo*, Torino, Allemandi, 2008.

⁹ P. DAVERIO V. TRAPANI, *Il design dei beni culturali. Crisi, territorio, identità*, Milano, Rizzoli, 2013.