

Confini e contesti

La doppia prospettiva della ricerca in design

FRID 2019
(4^a edizione)



I
- - -
U
- - -
A
- - -
V

BEMBO O E

Il curriculum in Scienze del design della Scuola di Dottorato Iuav di Venezia avvia la quarta edizione di FRID, con l'obiettivo di condividere i risultati delle ricerche dottorali in design e di riflettere sugli sviluppi della disciplina nelle sue diverse declinazioni.

L'edizione 2019 Confini e Contesti sollecita una riflessione sia sulle modalità con cui la ricerca si relaziona al contesto accademico, sia sui possibili sconfinamenti che la portano a confrontarsi attivamente con l'esterno. FRID 2019 si pone dunque l'obiettivo di interrogarsi sull'evoluzione della ricerca in design nella contemporaneità, per collocarla all'interno di un processo di coscienza sociale, per individuare e decifrare le complessità del passato e quelle del presente.

ISBN 978-88-31241-38-0



FRID – Fare ricerca in design
Forum nazionale dei dottorati in design
a cura di Scienze del design
Dottorato di Architettura, Città e Design
Università Iuav di Venezia

FRID 2019
LA DOPPIA PROSPETTIVA DELLA RICERCA IN DESIGN
a cura di Raimonda Riccini
con Alessia Buffagni, Stefano Faoro, Marta Franceschini, Monica Pastore (Scienze
del design, XXXIII ciclo)
10-11 febbraio 2020
Palazzo Badoer, Venezia

Con la partecipazione di:
Alma Mater Studiorum - Università di Bologna
ISIA di Urbino
Libera Università di Bolzano
Politecnico di Bari
Politecnico di Milano
Politecnico di Torino
Sapienza Università di Roma
Università degli studi della Campania Luigi Vanvitelli
Università degli studi G. d'Annunzio di Chieti-Pescara
Università degli studi della Repubblica di San Marino
Università degli studi di Camerino
Università degli studi di Ferrara
Università degli studi di Firenze
Università degli studi di Genova
Università degli studi di Sassari
Università Iuav di Venezia

Art direction Luciano Perondi
Progetto grafico della collana Emilio Patuzzo
Immagine di copertina Stefano Faoro, Monica Pastore
Il presente volume è stato realizzato da Antonella Bordignon, Sara Corà, Edoardo
Ferrari, Nacir Imache

Tutti i saggi sono pubblicati con la licenza Attribuzione – Non commerciale –
Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-SA 4.0)
Le figure a supporto dei saggi presenti in questo libro rispondono alla pratica del
fair use (copyright act 17 USC 107 e art 70 della legge n. 633/1941) essendo finalizzate
al commento storico critico e all'insegnamento.

2021, Venezia, Bembo Officina Editoriale

ISBN 9788831241380

FRID 2019
LA DOPPIA PROSPETTIVA DELLA RICERCA IN DESIGN

a cura di Raimonda Riccini

Fare ricerca in design
Forum nazionale dei dottorati di design
Quarta edizione

SOMMARIO

- XI VERSO OCEANI TEMPESTOSI
Alberto Ferlenga
- XIII I CONFINI DEL DESIGN
Benno Albrecht
- 19 INTRODUZIONE
Raimonda Riccini
- 23 IDENTITÀ E TERRITORI DELLA RICERCA
Emanuela Bonini Lessing
- 27 La presenza del canone nella storia del graphic design:
Una prospettiva didattica
Andrea Vendetti
- 39 Design per la cultura produttiva: Modelli di innovazione
collaborativa per la valorizzazione del territorio
e la promozione dello sviluppo economico sostenibile
Laura Succini
- 55 Design strategico per la valorizzazione dei beni culturali:
L'esperienza della ricerca sperimentale e applicata
per i musei di stato della Repubblica di San Marino
Ilaria Ruggeri
- 71 Terza missione per il terzo settore: Ricerca attraverso
il design, dialoghi e progettazione
Alfredo Calosci
- 87 Imparare facendo: Ricerca tra didattica e realtà aziendali
Edoardo Brunello
- 101 TECNOLOGIE APPLICATE
Maximiliano Romero

- 105 *Evolving matter*: Nuovi approcci progettuali nell'era della biofabbricazione
Lorena Trebbi
- 119 Biologia 4.0: L'intersezione tra il disegno industriale e la ricerca biologica nell'era 4.0
Valentina Perricone
- 133 Da prassi a ricerca a prassi: Uno strumento progettuale per promuovere il design personalizzabile
Viktor Malakuczi
- 147 *Knowledge design*: L'approccio multidisciplinare nella ricerca sull'interazione uomo-macchina
Giovanna Giugliano
- 159 ORIZZONTI APERTI
Gabriele Monti
- 163 Confini sfocati e contesti liquidi
Ami Liçaj, Anna Paola Vacanti
- 181 Service design: La co-progettazione nella ricerca che sconfinava
Giovanna Tagliasco
- 193 Scrivere "il maschile" tra l'accademia e la mostra di moda: Una riflessione sull'incontro tra ricerca scientifica, archivio vivo e *fashion curating*
Marta Franceschini
- 209 Comunicare sulla linea di margine: Forme di comunicazione breve tra contesto e paratesto
Martina Capurro
- 225 RICERCATORI COME PROGETTISTI
Luciano Perondi

- 227 Il motion design per l'inclusione sociale: Forme e linguaggi animati per sensibilizzare, educare e informare
Giulia Panadisi
- 241 Tassonomia ibrida, sconfinamenti disciplinari e ontologia dinamica: Le dimensioni del motion design tra ricerca, didattica e professione
Vincenzo Maselli
- 257 Da John Maeda a Santiago Ortiz: La nascita del *mate-grafico*
Roberta Angari
- 269 ESTENSIONI/MEDIAZIONI
Massimiliano Ciammaichella
- 271 Il design tra medicina e natura: Design parametrico bio-ispirato per lo sviluppo di dispositivi ortopedici personalizzati innovativi
Gabriele Pontillo
- 283 *Emotional design* e neuroscienze: Confini e contesti mutevoli
Alessio Paoletti
- 299 Progettare contaminazioni: La ricerca in design come *trait d'union* tra le discipline applicate alla cura dell'uomo
Martina Frausin, Francesca Toso
- 311 EMERGENZE
Raimonda Riccini
- 315 Design, antropologia e pedagogia per l'educazione interculturale
Valentina Frosini

- 333 Design e antropologia: Un dialogo concreto
Nicolò Di Prima
- 347 Design in stato di crisi: Popolazioni emarginate
e le sfide del cambiamento climatico e della migrazione
nel Mediterraneo
Azouzi Safouan
- 361 SAGGI BREVI
- 363 *Memoria grafica: Storia del design e cultura materiale*
Fabio Mariano Cruz Pereira
- 371 Design per il settore pubblico
Veronica De Salvo
- 381 Design e innovazione 4.0 per la progettazione
ergonomica di sistemi robotici collaborativi
Elena Laudante
- 391 La ricerca nel design: Breve storia della *design research*
Marta Laureti
- 403 Un sistema di servizi sanitari per anziani basato sul
concetto di sostenibilità
Shuang Liang, Min Zhou

Design per il settore pubblico

Veronica De Salvo
dottore di ricerca in Ambiente, design e innovazione,
XXX ciclo
dipartimento di Ingegneria
Università degli studi della Campania Luigi Vanvitelli

Il settore pubblico è uno dei nuovi terreni di sperimentazione per l'attività dei designer che si confrontano con le sfide della realtà contemporanea. Alla luce dei cambiamenti sociali, culturali, politici ed economici in atto, le istituzioni governative hanno iniziato a mostrare il proprio interesse verso una serie di approcci ispirati al design da applicare nella definizione di strategie innovative in grado di favorire l'implementazione di politiche adeguate ai nuovi bisogni espressi dalla società. Le esperienze progettuali raccolte e descritte in questo paper testimoniano il successo dei risultati ottenuti dalla collaborazione tra designer e pubbliche amministrazioni, definendo così un nuovo scenario per la ricerca in design.

innovazione sociale, pubblica amministrazione, policy designer, design for policy

1. INTRODUZIONE

La rilevanza dell'innovazione prodotta dal design si è affermata nel corso degli anni in diversi ambiti, dalla progettazione di prodotti e servizi più efficienti e sostenibili all'attivazione di pratiche e processi in grado di favorire lo sviluppo sociale e culturale dei contesti interessati.

A testimoniare il riconoscimento di tale contributo offerto dal design, in quanto disciplina, approccio progettuale e attività professionale, è la stessa Commissione europea che, in relazione agli obiettivi da raggiungere entro il 2020, si è occupata di promuovere e finanziare una serie di iniziative volte a includere la cultura del progetto all'interno delle politiche innovative, come strategia e motore di sviluppo per le diverse realtà socio-economiche degli stati membri. Tra i programmi più significativi messi in campo dall'Unione europea a supporto del design per l'innovazione, nel 2011 è stata lanciata l'iniziativa European Design Innovation Initiative (EDII), che oltre a prevedere l'istituzione dello European Design Leadership Board (EDLB), attraverso il quale un team di quindici esperti europei di design e innovazione si è occupato di elaborare proposte in grado di favorire processi di innovazione guidati dal design, ha promosso anche il finanziamento di sei progetti mirati a rafforzare il legame tra design e innovazione nelle politiche locali, regionali e nazionali.

Una seconda iniziativa cofinanziata dall'Unione europea per il periodo 2014-2017 è la European Design Innovation Platform (EDIP), indirizzata alla creazione di una piattaforma digitale come luogo di conoscenza e condivisione per tutti gli attori europei del settore pubblico e privato interessati agli sviluppi di un'innovazione sociale e culturale guidata dal design.

L'evoluzione di determinate dinamiche socio-economiche ha infatti prodotto una serie di cambiamenti all'interno della società contemporanea, configurando quest'ultima come un contenitore di tensioni e nuove sfide, la cui gestione necessita in maniera sempre più esplicita il ricorso a nuovi approcci e modelli per l'elaborazione di strategie e politiche in grado di affrontare le trasformazioni in atto, sfruttandone gli aspetti più positivi a fronte

di un rinnovamento dei processi decisionali attraverso cui il settore pubblico esplicita le proprie azioni.

In quest'ambito, il ricorso ad approcci ispirati al design, solitamente articolati attraverso fasi di ricerca e osservazione degli utenti e dei contesti, visualizzazione dei dati raccolti e prototipazione di modelli e scenari possibili, permetterebbe al processo decisionale di tradursi in vera e propria attività progettuale a favore delle esigenze espresse dai cittadini (Mortati et al., 2016), favorendo così la costruzione di nuove relazioni tra questi ultimi e le istituzioni e facilitando inoltre il dialogo tra settori e competenze diversi tra loro secondo modalità collaborative coordinate dai designer stessi, per mezzo delle capacità strategiche e multidisciplinari che ne caratterizzano la figura professionale.

2. SCENARI DEL DESIGN PER IL SETTORE PUBBLICO

Seppure l'integrazione del design all'interno del settore pubblico non rappresenti ancora una prassi diffusa, è tuttavia possibile individuare alcuni esperimenti interessanti realizzati in diversi paesi del Nord Europa che, nel tentativo di fornire risposte più adeguate ai bisogni emergenti, hanno provveduto a inserire la figura del designer a fianco dei funzionari pubblici delle proprie amministrazioni nei processi di progettazione dei servizi e implementazione delle politiche pubbliche.

Si riporta di seguito una selezione delle esperienze analizzate nell'ambito della già citata piattaforma SEE che, in un report (Design Council, 2013) contenente i risultati da essa prodotti a seguito di un'intensa collaborazione tra undici partner europei, struttura la descrizione dei casi studio attraverso la visualizzazione di uno strumento diagnostico, *The public sector design ladder* (fig. 1), elaborato per distinguere tre diversi livelli di applicazione del design nel settore pubblico.

3. DESIGN FOR DISCRETE PROBLEMS

Il primo livello fa riferimento a esperienze in cui il settore pubblico si rivolge ai designer per lo sviluppo di progetti indirizzati prevalentemente al miglioramento dei servizi pubblici. In questi casi l'amministrazione assume un team di designer per la realizzazione di singoli progetti spesso relativi a problematiche sociali abbastanza complesse – quali l'aumento del tasso di disoccupazione, il progressivo invecchiamento della popolazione, gli effetti negativi prodotti dai cambiamenti climatici sul territorio – al fine di sperimentare nuovi sistemi di prodotti e servizi atti a risolvere specifiche esigenze espresse dai cittadini. Nonostante sia già stato ampiamente documentato il successo riportato dall'impiego del design dei servizi nel settore privato, il ricorso a tale disciplina da parte delle pubbliche amministrazioni risulta ancora sporadico e caratterizzato da una mancata inclusione del design all'interno della cultura dell'organizzazione committente, la quale si fa così promotrice di progetti efficaci e innovativi senza però abbandonare la rigidità del tradizionale approccio che la caratterizza.

Tra gli esempi inseriti in questa categoria vi è il progetto *The good kitchen*, per il quale l'agenzia di innovazione Hatch & Bloom si è occupata di riprogettare, in seguito a una fase di ricerca etnografica sui comportamenti e le necessità degli utenti, il servizio di ristorazione offerto ai cittadini più anziani assistiti dal comune danese di Holstebro. Il processo progettuale ha avuto una durata di circa sei mesi, producendo un aumento sia nella vendita di prodotti alimentari salutari che nella soddisfazione espressa dai consumatori.

4. DESIGN AS CAPABILITY

Nel secondo livello il contributo del design è indirizzato al cambiamento culturale e organizzativo del settore pubblico, attraverso il trasferimento delle competenze progettuali nelle attività lavorative svolte dalle istituzioni. In questi casi, infatti, il designer viene assunto per istruire, attraverso workshop e percorsi di formazione,

i funzionari della pubblica amministrazione all'utilizzo di strumenti e approcci alternativi in grado di favorire lo sviluppo di nuove capacità all'interno del settore pubblico e innovarne gli attuali processi operativi e decisionali.

Una delle esperienze più significative in questo senso è rappresentata dal progetto realizzato nel 2010 per l'Housing Option Service di Lewisham, un quartiere di Londra, per il quale l'amministrazione, dovendo affrontare una diminuzione del budget disponibile e un crescente aumento delle richieste per il servizio informativo fornito ai cittadini in condizioni di emergenza abitativa, si è rivolta al Design Council esprimendo la necessità di un miglioramento delle prestazioni offerte. Sebbene le premesse siano del tutto assimilabili all'esempio riportato precedentemente in relazione al primo livello della *public sector design ladder*, in questo caso l'utilizzo di un approccio guidato dal design ha prodotto, oltre all'effettivo sviluppo di un servizio più efficace, un cambiamento culturale all'interno dell'organizzazione istituzionale attraverso l'apprendimento di nuove capacità da parte dello staff. I progettisti si sono infatti impegnati a offrire un percorso di formazione centrato sulle tecniche video per la ricerca etnografica, permettendo ai funzionari di comprendere meglio le esigenze espresse dagli utenti e sviluppare autonomamente nuove idee di sviluppo del servizio sulla base del materiale video raccolto. Scopo del designer a servizio del settore pubblico non è infatti quello di sostituire altre figure professionali già presenti nelle istituzioni pubbliche, quanto di offrire loro nuovi metodi e punti di vista in grado di migliorare l'elaborazione delle soluzioni proposte.

5. DESIGN FOR POLICY

Il terzo livello comprende infine una serie di esperienze in cui il design si inserisce come metodo inclusivo per lo sviluppo e l'implementazione di politiche sociali innovative attraverso l'istituzione di unità di ricerca multidisciplinari all'interno delle organizzazioni governative. Sulla base dei principi già descritti per i precedenti livelli, si rafforza in quest'ultimo il ruolo guida svolto dal design

nell'attivazione di processi decisionali più agili perché caratterizzati da una maggiore connessione tra i diversi dipartimenti governativi nello sviluppo di politiche pubbliche innovative. Attraverso l'insieme di strumenti progettuali, quali la rapida visualizzazione dei contenuti e la modellizzazione di scenari possibili, i progettisti facilitano la comunicazione e il lavoro dei diversi funzionari, offrendo loro linee guida operative utili a sviluppare una migliore conoscenza e gestione di problematiche complesse e diventando così figure professionali totalmente integrate all'interno delle strutture governative.

Sebbene gli esempi riconducibili a simili collaborazioni tra designer e pubbliche amministrazioni costituiscano ancora un numero esiguo di realtà per lo più sperimentali, i risultati finora prodotti sembrano promettenti. È il caso per esempio di MindLab, unità intergovernativa danese costituita da uno staff multidisciplinare di 18-20 persone con differenti background formativi in design, scienze sociali, scienze politiche, filosofia, giornalismo e ingegneria. Attivata nel 2002 per servire inizialmente il Ministero degli affari economici, MindLab ha fatto parte fino al 2018 anche del Ministero della pubblica istruzione, del Ministero del lavoro e della municipalità di Odense. Attraverso un approccio progettuale centrato sull'utente, MindLab si è occupato di affiancare e supportare le istituzioni governative nello sviluppo e nell'attuazione di servizi e politiche innovative mirati a fornire nuove soluzioni per la società in relazione ad aree tematiche quali l'istruzione, l'occupazione lavorativa e l'*housing*. Nell'ambito dei servizi digitali e dell'integrazione di cittadini stranieri, MindLab ha inoltre collaborato alla realizzazione della prima rete ufficiale danese per i lavoratori stranieri altamente qualificati allo scopo di incoraggiare la loro permanenza nel paese.

6. CONCLUSIONI

A dirigere dal 2007 l'unità intergovernativa appena descritta è, non a caso, Christian Bason, che insieme ad altri studiosi di fama internazionale è autore di *Design for policy* (2014), volume di riferimento

per chiunque fosse interessato ad approfondire i diversi aspetti del ruolo del design all'interno delle istituzioni pubbliche. Nell'ultimo capitolo di questo libro, Bason chiarisce le possibilità di azione del design per il settore pubblico in relazione a quattro caratteristiche che contraddistinguono gli approcci delle politiche attuali secondo quanto emerso dai contributi dei diversi autori:

- la crescente complessità dei problemi che oggi le istituzioni sono chiamate ad affrontare;
- l'iperspecializzazione, che contraddistingue sempre di più la pianificazione delle politiche;
- la presenza di sistemi governativi costruiti per assicurare oggettività e stabilità più che adattabilità, flessibilità e dinamicità;
- una recente apertura alla sperimentazione di nuovi approcci da parte dei governi in virtù degli strumenti tecnologici, finanziari ed economici oggi a disposizione dei decisori politici.

Tali caratteristiche determinano secondo l'autore la formazione di un terreno fertile in cui l'attitudine pratica del design possa finalmente piantare le proprie radici, proponendo l'introduzione del *policy designer* come vero e proprio titolo professionale.

In linea con quanto affermato da Bason (2014), si ritiene dunque auspicabile la possibilità per il designer di poter operare in maniera visibile e sistematica all'interno del settore pubblico, affiancando al proprio ruolo di facilitatore delle relazioni e dei processi di cambiamento una funzione di guida nella gestione dell'intero iter di risoluzione dei problemi.

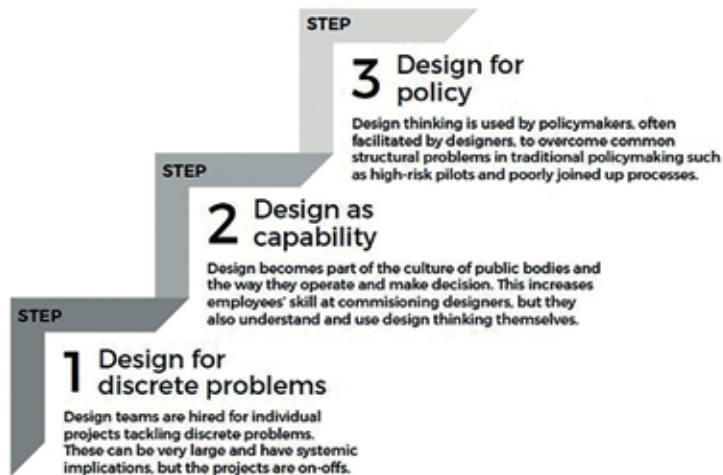


fig. 1

The public sector design ladder. (© Danish Design Center, 2013)

Riferimenti

Bason, C. (2014). *Design for policy*. Routledge.

Design Council. (2013). *Design for public good*. <https://bit.ly/3i6TwPh>

Mortati, M., Villari, B., Maffei, S., & Arquilla, V. (2016). *Le politiche per il design e il design per le politiche: Dal focus sulla soluzione alla centralità della valutazione*. Maggioli Editore.