

CONFERENZA SID. 2023

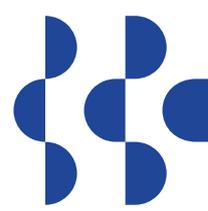


**DESIGN**  
**DIVERSITÀ**

PESCARA 12.13 GIUGNO

**SID** Società Italiana di Design  
*Italian Design Society*

CONFERENZA SID. 2023



**DESIGN**  
**DIVERSITÀ**

PESCARA 12.13 GIUGNO

**ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE  
DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN**

PESCARA 12-13 GIUGNO 2023

Università degli Studi G. d'Annunzio di Chieti-Pescara  
Dipartimento di Architettura

## **DESIGN PER LA DIVERSITÀ**

### **COORDINAMENTO E CURA**

Giuseppe di Bucchianico  
Antonio Marano

### **PROGETTO GRAFICO**

Rossana Gaddi  
Raffaella Massacesi  
Giulia Panadisi

### **IMPAGINAZIONE ED EDITING**

Sara Jane Cipressi  
Simone Giancaspero  
Letizia Michelucci  
Lara Pulcina

### **ANALISI DATI E MAPPE**

Alessio D'Onofrio  
Raffaella Massacesi

### **COPYRIGHTS**

CC BY-NC-ND 4.0 IT

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

Gli autori dei contributi si rendono disponibili a riconoscere eventuali diritti per le immagini pubblicate.

Ottobre 2024

**Società Italiana di Design**

[societaitalianadesign.it](http://societaitalianadesign.it)

**ISBN 978-88-943380-1-0**

- pag. 12** **PREFAZIONE**  
Raimonda Riccini
- pag. 18** **INTRODUZIONE**  
Antonio Marano, Giuseppe di Bucchianico
- pag. 22** **LE AREE TEMATICHE**
- pag. 23 **Design | Diversità | Persone**  
Pete Kercher
- pag. 29 **Design | Diversità | Contesti**  
Simone D'Alessandro
- pag. 35 **Design | Diversità | Discipline**  
Gabriele Giacomini
- pag. 40** **PROGETTI DI RICERCA**
- PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE**
- pag. 42 **Introduzione**  
Emilio Rossi
- pag. 44 **Prodotti, ambienti domestici, malattia di Parkinson**  
**Una ricerca-azione**  
Mattia Pistolesi
- pag. 55 **Il museo fuori dal museo**  
**Il co-design di nuovi servizi museali accessibili e inclusi**  
Annamaria Recupero, Patrizia Marti
- pag. 66 **I confini delle nostre storie**  
**Co-progettare narrazioni in contesti marginali per lo sviluppo di immaginari condivisi e inclusivi**  
Mariana Ciancia, Francesca Piredda, Chiara Ligi
- pag. 78 **Design for Drag**  
**Il design come strumento di esplorazione dell'individualità e di espressione condivisa delle molteplici forme del sé**  
Giovanni Maria Conti, Martina Motta, Beatrice Zagatto
- pag. 88 **Il packaging per l'utenza diversificata**  
**Metodologie e strumenti per il design dell'accessibilità**  
Marco Bozzola, Irene Caputo, Monica Oddone, Anna Volkova
- pag. 99 **Sostenere le comunità nelle pratiche di innovazione place-based**  
**Nuovi paradigmi per le pratiche di homemaking in un villaggio urbano integrato per la cura della demenza**  
Silvia Maria Gramegna, Sara Mariazzi
- pag. 110 **Design, povertà alimentare e persone in condizione di senza dimora**  
**Strategie co-progettate di contrasto al fenomeno**  
Raffaele Passaro, Cristian Campagnaro, Martina Leo
- pag. 121 **Valorizzare la diversità nei percorsi di terapia compressiva attraverso la progettazione di un'esperienza di cura intelligente**  
**Il caso studio del progetto IKE**  
Giulia Teverini, Anna Caponi, Sebastiano Mastrodonato

- pag. 133 **Progettare oltre la marginalità sociale**  
**Evoluzione di un laboratorio per il design sociale partecipativo**  
Nicolò Di Prima
- pag. 144 **Diversità, inclusione e sostenibilità: l'evoluzione del comfort e del benessere nel prodotto imbottito**  
Piera Losciale
- pag. 154 **Active Ageing: progettare traiettorie di vita attiva per un'utenza anziana**  
**Interaction e Service Design per lo sviluppo di un servizio digitale per l'empowerment degli anziani**  
Alessandro Pollini, Luana Gilio
- pag. 165 **Collaborative Design for o with?**  
**Come suggerire modelli di design partecipativo per la tutela dell'inclusione e diversità umana**  
Giuseppe Mincoelli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone
- pag. 176 **Dati e Persona/ggi**  
**La narrazione come strumento strategico per esplorare unicità e complessità del territorio**  
Andrea Di Salvo, Cristina Marino, Paolo Tamborrini
- pag. 186 **Il concetto di diversità e di accessibilità comunicativa nel contesto museale**  
**Problemi, casi, proposte**  
Dina Riccò, Francesco E. Guida

**pag. 195 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**

- pag. 196 **Introduzione**  
Alessio D'Onofrio
- pag. 198 **Pratiche digitali nei distretti manifatturieri del tessile: il progetto Prato Phygital**  
Elisabetta Cianfanelli, Maria Claudia Coppola, Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè
- pag. 208 **Urban Material Gardens**  
**Materiali che parlano del territorio**  
Flavia Papile, Romina Santi, Barbara Del Curto
- pag. 218 **Protocollo Ad'agio**  
**Valutazione e adeguamento di ambienti domestici per l'invecchiamento dell'utenza fragile**  
Isabel Leggiero, Isabella Nevoso, Elena Polleri
- pag. 227 **Shared knowledge**  
**La sperimentazione di un Cyber-physical system per una ricerca inclusiva e condivisa**  
Pietro Salvatore Pantano, Patrizia Ranzo, Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini
- pag. 241 **Progetto RAISE. Urban technologies for inclusive engagement**  
**Strategie design-driven per l'adozione di tecnologie nei contesti urbani della regione Liguria**  
Francesco Burlando, Claudia Porfirione, Federica Maria Lorusso
- pag. 250 **Zone di resistenza al design per il territorio**  
**Opportunità e limiti dei comuni in aree marginali interne**  
Mario Ciaramitaro, Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco

- pag. 261 **Ridefinire le priorità nel progetto degli spazi per l'ospitalità**  
**Strategie di interior design per una progettazione contract sostenibile**  
Elena Elgani
- pag. 270 **XALL - Tutta un'altra guida**  
**Design per l'inclusione: strategie e strumenti per musei inclusivi**  
Francesca Tosi, Alessia Brischetto, Ester Iacono, Claudia Becchimanzi
- pag. 281 **Il progetto di ecosistemi comunicativi fisico-digitali per l'accesso e la condivisione dei dati del patrimonio storico artistico e culturale**  
**Il caso del Complesso dei Crociferi a Venezia**  
Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero, Davide Giorgetta
- pag. 291 **L'esperienza dell'indossare**  
**Dalla prova virtuale dell'indumento al progetto dei contenuti culturali associati alla moda digitale**  
Annalisa Di Roma, Alessandra Scarcelli
- pag. 302 **Design 4 Diversity**  
**Il progetto come interprete e agente traduttore di contesti altri**  
Margherita Vacca, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Elisa Matteucci
- pag. 313 **Identità, comunità e produzioni**  
**Strategie design-oriented per il centro storico di Napoli**  
Michela Carlomagno, Rosanna Veneziano, Francesca Castanò, Salvatore Cozzolino
- pag. 324 **Comunità sportive come aggregatori della diversità nel contesto urbano**  
**Indagine etnografica e sviluppo di un modello di coinvolgimento**  
Viktor Malakuczi, Angela Giambattista, Andrea Gentile, Mariia Ershova
- pag. 335 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 336 **Introduzione**  
Stefania Camplone
- pag. 338 **Design per la salute e la cura degli animali domestici (PHEDE)**  
**Progettazione e sperimentazione clinica di dispositivi ortopedici innovativi ed ecocompatibili stampati in 3D per stabilizzare il tarso e il carpo del cane**  
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Daniele Galloppo, Alessandro Di Stefano
- pag. 348 **Progettare con le domande**  
**Il diverso concettuale tra design, arte e filosofia**  
Isabella Patti
- pag. 356 **I camici bianchi e l'oro nero**  
**Le immagini coordinate di Unimark International e quelle "scoordinate" del mondo reale**  
Michele Galluzzo
- pag. 369 **Ubiquity**  
**Il design della comunicazione nel progetto ITSERR**  
Fabrizio D'Avenia, Cinzia Ferrara, Marcello Costa, Chiara Palillo
- pag. 378 **Design innovation and traditional craft**  
**Approcci multidisciplinari per l'innovazione tecnologica di frontiera dei saperi locali**  
Ludovica Rosato, Simona Colitti, Andrea Cattabriga, Valentina Gianfrate

- pag. 392 **L'empowerment dei cittadini come co-ricercatori**  
**La diversità nelle esperienze di walkability**  
Carla Sedini, Silvia D'Ambrosio, Xue Pei
- pag. 401 **Evoluzione della ricerca scientifica nel design attraverso lo studio delle collaborazioni accademiche**  
**Uno studio basato sull'evoluzione delle collaborazioni accademiche e dei temi di ricerca nel campo del design**  
Gianluca Carella, Andrea Vian, Annalisa Barla, Emilia Kunst, Daniele Pretolesi, Francesco Zurlo
- pag. 412 **Supportare la biodiversità culturale della conoscenza, ricerca e pubblicazione in design**  
Elena Maria Formia, Eleonora Lupo, Lorela Mehmeti
- pag. 424 **Multidisciplinarietà e percorsi didattici esperienziali**  
**Design "pedagogico" e animazione per lo sviluppo di competenze trasversali**  
Vincenzo Maselli, Anna Florian
- pag. 434 **Il toolkit "Inclusive Signs"**  
**Generare concetti inclusivi per il progetto di design attraverso interpolazioni semiotiche**  
Emilio Rossi
- pag. 445 **Memorie, storie e paramnesie**  
**La questione del digitale tra cultura di progetto e indagine storica**  
Letizia Bollini, Francesco E. Guida
- pag. 454 **Pietra viva**  
**Processi trasformativi per una progettualità more-than-human**  
Chiara Scarpitti, Enza Migliore
- pag. 464 **Co-progettare oltre il concetto di limite**  
**Sperimentazione del tool "Inclusive multimodal personas" in workshop partecipativi**  
Federica Delprino

**pag. 475 IDEE DI RICERCA**

**IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE**

- pag. 477 **Introduzione**  
Raffaella Massacesi
- pag. 479 **Future Wireframes**  
**Visioni condivise attraverso lo Speculative Design**  
Xavier Ferrari Tumay
- pag. 487 **La città Queer**  
**Come il design può intervenire nella progettazione di spazi pubblici queer attraverso pratiche partecipative e di innovazione sociale**  
Valentina Ferreri, Laura Galluzzo
- pag. 495 **Progettare l'interattività**  
**Design partecipativo per il benessere psico-sociale negli spazi urbani quotidiani**  
Marco Manfra, Giorgia Curtabbi, Chiara De Angelis, Ilaria Fabbri

- pag. 503 **Basic [Gender] Design**  
**Modelli e format di insegnamento al design, inclusivi e non normativi, per la preservazione e valorizzazione delle unicità**  
Alessio Caccamo, Carlotta Belluzzi Mus
- pag. 510 **Visualizzazione inclusiva**  
**Design della comunicazione per un accesso democratico all'informazione**  
Michela Rossi
- pag. 517 **Digital Custom Design**  
**Il design digitale al servizio della diversità umana e sociale**  
Roberta Angari, Gabriele Pontillo
- pag. 526 **Dalla cura del sé alla cura del pianeta**  
**Processi multidisciplinari per un design somaestetico e rigenerativo**  
Annarita Bianco
- pag. 534 **Disability led design. Un cambiamento di paradigma nel campo della progettazione protesica**  
**Trasferire il potere progettuale per valorizzare l'individualità delle persone con disabilità attraverso il design di protesi**  
Paride Duello, Camilla Gironi
- pag. 541 IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**
- pag. 542 **Introduzione**  
Rossana Gaddi
- pag. 545 **Design per e con i sistemi territoriali**  
**Nuove strategie di networking e sharing del sapere**  
Irene Fiesoli, Manfredi Sottani, Alessio Tanzini
- pag. 555 **Il rituale come strumento di ricerca progettuale per esplorare la dimensione culturale e simbolica dell'entomofagia**  
Cecilia Padula, Arianna Cattaneo, Laura Pirrone
- pag. 565 **Scenari sostenibili per ecosistemi digitali**  
Annapaola Vacanti, Michele De Chirico, Carmelo Leonardi
- pag. 571 **Design per l'interazione tra uomo e natura**  
**Strategie per la connessione tra sistemi naturali e artificiali attraverso il rewilding e la sensoristica IoT**  
Mariarita Gagliardi, Silvana Donatiello
- pag. 578 **CHOURMO**  
**Il ruolo del design strategico per la rivitalizzazione delle aree interne italiane attraverso un progetto di valorizzazione territoriale delle zone di "Cintura"**  
Denise de Spirito
- pag. 585 **Valorizzazione dei rifiuti tessili attraverso il design circolare**  
**Sperimentazione di pratiche di riciclo per altre possibilità applicative**  
Carmen Digiorio Giannitto
- pag. 592 **Nuovi contesti lavorativi digitali per favorire la rivitalizzazione dei borghi d'Italia**  
**Il design come strumento per l'implementazione dell'innovazione sociale**  
Asja Aulisio, Martina Spinelli

- pag. 600 **Interventi progettuali discreti in spazi museali**  
**Utilizzo di tecnologie digitali per la fruizione di esperienze interattive naturali**  
Giorgio Dall'Osso, Silvia Gasparotto
- pag. 607 **Design per la riconnessione con la natura**  
**La luce nelle coltivazioni idroponiche indoor**  
Giovanni Inglese
- pag. 614 **Territori accessibili**  
**Forme di comunicazione per una narrazione inclusiva dei territori attraverso metodologie di co-design**  
Rosanna Cianniello, Antonella Rosmino, Sarah Jane Cipressi, Michela Musto
- pag. 622 **Design per il territorio materiale e immateriale**  
**La diversità dei settori produttivi del Made in Italy come modello di filiera co-partecipata**  
Stefano Salzillo
- pag. 629 **Il design come forma di dialogo tra produzione, carcere e società**  
**Il caso studio Officine27**  
Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola
- pag. 637 **Peculiarità industriali. Persone, tecnologie e contesti**  
Enrica Cunico, Giovanna Nichilò, Elena Cavallin
- pag. 644 **Distretti conciarci**  
**Nuove pratiche e territori del progetto di moda Made in Italy**  
Edoardo Brunello
- pag. 651 **Paesaggi della moda sostenibile**  
**La dimensione progettuale incontra persone, luoghi e culture**  
Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio
- pag. 659 **Integrare tecnologie e apprendimento esperienziale nel design degli spazi di lavoro**  
**Un approccio per lo sviluppo di competenze strategiche in contesti di lavoro ibrido**  
Sofia Cretaio, Leonardo Moiso
- pag. 667 **Oceano, distanze da accorciare con riti di comunità**  
Giovanna Tagliasco, Chiara Garofalo, Omar Tonella
- pag. 674 **XYZ**  
**Nuove generazioni e stereotipi di genere**  
Sara lebole
- pag. 681 **Interazione lenta per i Next Billion Users in Italia**  
**Il design dei servizi pubblici per le prossime comunità digitali**  
Niccolò Colafemmina
- pag. 690** **IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 691 **Introduzione**  
Massimo Di Nicolantonio
- pag. 694 **Tendenza dissidente**  
**Sulla pratica del designer di moda Massimo Osti**  
Edoardo Ferrari

- pag. 701 **Cyborg Fashion**  
**Progettare la moda con l'Intelligenza Artificiale**  
Paolo Franzo, Margherita Tufarelli
- pag. 710 **Strumenti e metodi per progettare servizi pubblici digitali equi e sostenibili**  
**Verso un approccio More-Than-Human Centered**  
Domenico Schillaci, Mauro Filippi
- pag. 717 **Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina**  
Sergio Degiacomi, Chiara Lorenza Remondino
- pag. 723 **Advanced design e video gioco**  
**Strumento di indagine e spazio di progetto**  
Alberto Calleo
- pag. 730 **Verso una percezione "pseudo-aptica" dei materiali per il design**  
**Metodologia di progettazione sinestesica per la trasmissione delle qualità tattili attraverso media digitali**  
Marina Ricci
- pag. 738 **Design biomimetico e design biofilico**  
**Progettare l'incontro delle discipline bio-ispirate per riconnettere l'uomo al sistema naturale**  
Mariangela Francesca Balsamo, Matilde Molari

**pag. 745 SEZIONE MULTIMEDIALE**

- pag. 746 **Narrazioni multimediali per il design**  
Giulia Panadisi, Ivo Spitilli

**pag. 766 PROGETTI E IDEE DI RICERCA**

- pag. 767 **Progetti e idee di ricerca, matrici, analisi e confronti**  
Alessio D'Onofrio
- pag. 782 **Progetti e idee di ricerca, visualizzazione dei dati**  
Raffaella Massacesi

**pag. 803 SID RESEARCH AWARD**

## Ubiquity

# Il design della comunicazione nel progetto ITSERR

## Ubiquity

Visual communication design of ITSERR project

**Fabrizio D'Avenia**<sup>1</sup>

**Cinzia Ferrara**<sup>2</sup>

**Marcello Costa**<sup>3</sup>

**Chiara Palillo**<sup>4</sup>

*Nell'ambito del progetto Italian Strengthening of ESFRI RI Resilience ITSERR si sviluppa Ubiquity una piattaforma di ricerca per individuare e visualizzare citazioni letterali e non letterali della Bibbia e del Corano all'interno dei rispettivi commentari in greco, latino e arabo. Il team multidisciplinare di Ubiquity, composto da umanisti, informatici e designer, ha lo scopo di acquisire, visualizzare, fruire, studiare e archiviare i dati estratti dai testi sacri attraverso un insieme declinabile di componenti visive all'interno di sistemi infografici analogici e digitali. Una tale disponibilità di competenze per la progettazione di artefatti materiali e immateriali, archivi testuali e iconografici costituisce quindi un grande supporto allo studio comparato e alla ricerca scientifica.*

<sup>1</sup>Dipartimento Culture e Società, Università degli studi di Palermo, Viale delle Scienze Edificio 15, Palermo. ORCID: 0000-0001-8208-4401.

<sup>2</sup>Dipartimento di Architettura, Arti e Pianificazione, Università degli studi di Palermo, Viale delle Scienze Edificio 14, Palermo. ORCID: 0000-0001-7959-390X. cinzia.ferrara@unipa.it.

<sup>3</sup>Dipartimento di Architettura, Arti e Pianificazione, Università degli studi di Palermo, Viale delle Scienze Edificio 14, Palermo. ORCID: 0000-0003-3127-8403.

<sup>4</sup>Dipartimento di Architettura, Arti e Pianificazione, Università degli studi di Palermo, Viale delle Scienze Edificio 14, Palermo. ORCID: 0009-0007-4470-7883.

*Within the Italian Strengthening of ESFRI RI Resilience ITSERR project, Ubiquity is a research platform developed for detecting literal and non-literal quotations of the Bible and the Quran in later exegetic Greek, Latin and Arab commentaries. The objective of Ubiquity's team, which is made up of humanists, computer scientists and designers, is to study and visualize data of sacred texts and interact with them thanks to visual components belonging to analogue and digital infographic systems. This widespread availability of skills for designing material and immaterial artefacts could be a great support for religious studies and scientific research.*



## ITSERR: una piattaforma di ricerca multidisciplinare

Il tratto principale che emerge dal progetto Italian Strengthening of ESFRI RI Resilience ITSERR, è la complessità che deriva dagli studi comparati su due delle grandi religioni del mondo, Cristianesimo e Islamismo; dal sistema dei dati relativi ai due testi sacri di riferimento, Bibbia e Corano; dalle lingue coinvolte, tra cui il latino, il greco e l'arabo; dalle culture di riferimento, cristiana e islamica; dall'arco temporale interessato, dal IV al XIX secolo. Potremmo continuare nel descrivere la complessità di uno scenario in cui gli studi religiosi devono confrontarsi con una mole di testi e dati che necessitano di strumenti digitali adeguati, già esistenti o nuovi. Il progetto ITSERR, che nasce in seno all'ESFRI, il Forum strategico europeo sulle infrastrutture di ricerca, si configura come uno strumento strategico e operativo per sviluppare l'integrazione della ricerca scientifica in Europa e rafforzare la diffusione internazionale degli studi comparati delle due grandi religioni. In tale contesto di ricerca nazionale, che vede capofila le Università di Modena e Reggio Emilia, Torino e Napoli L'Orientale, e coinvolge per l'Università di Palermo i Dipartimenti di Architettura, Culture e Società, Giurisprudenza, Ingegneria, Matematica e Informatica [fig. 1], la composizione dei partecipanti denuncia la multidisciplinarietà e la necessaria compresenza di competenze afferenti a diversi SSD, al fine di supportare i ricercatori nazionali per acquisire, visualizzare, fruire, studiare, archiviare i dati estratti dai testi sacri.



FIG. 1.  
ITSERR: una piattaforma  
multidisciplinare.

La presenza di un piccolo nucleo di designer, composto da un professore associato, un ricercatore e un dottorando, che, nell'ambito del Work Package 8 (WP8) Ubiquity, si occuperà di progettare una piattaforma di ricerca in grado di individuare e visualizzare citazioni letterali e non letterali della Bibbia e del Corano. La visualizzazione di dati e informazioni, tradotti in un insieme decli-



nabile di componenti visive, all'interno di sistemi infografici analogici e digitali, apre uno scenario inaspettato in un progetto complesso come ITSERR. E la disponibilità di competenze in grado di progettare artefatti materiali e immateriali, luoghi della memoria, così come di creare archivi testuali e iconografici, in cui mettere a sistema spazio e tempo, è sicuramente di grande supporto allo studio comparato e alla ricerca scientifica.

### **Le dimensioni della conoscenza: metodologie di ricerca e design antropocentrico.**

È indispensabile perseguire un "orientamento metodologico" (Maldonado, 2015), costruito e modellato in relazione alle differenti fasi di ricerca e di progetto, affinché la conoscenza scientifica possa essere d'aiuto all'attività progettuale. In tal senso, all'interno del progetto Ubiquity, si è delineato un iter metodologico con tecniche derivate da discipline affini e in linea con il carattere multidisciplinare che contraddistingue il progetto ITSERR. In particolare, tecniche come *interazione verbale e osservazione partecipante*, tra le altre, vedono nell'ascolto e nell'osservazione strumenti di ricerca indispensabili allo studio e alla comprensione di contesti pluridisciplinari (Corbetta, 2015).

In Ubiquity, nello specifico, filologi, storici, umanisti, informatici, ingegneri e designer lavorano in team e sinergicamente. Diviene, quindi, imprescindibile studiare gli *Human Factors* all'interno del processo di progettazione. Si può affermare, infatti, che "tra i fattori indipendenti e non eludibili nella pratica progettuale [...] c'è anche il fattore umano, nella misura in cui la forma è concepita ed è destinata necessariamente a un essere umano con un'esperienza specifica e irriducibile" (Sinico, 2012, p.11). Ciò richiede l'adozione di metodologie interdisciplinari che possano condurre la ricerca verso nuovi campi di indagine e il design della comunicazione a nuovi livelli di progettazione. Ed è nella ricerca sociale e, più specificatamente, nella metodologia di ricerca qualitativa, che è possibile trovare strumenti di progettazione che tengano conto del rapporto tra soggetto e oggetto studiato (Corbetta, 2015).

A riprova di ciò, filosofie progettuali, come lo *Human centered design* (Norman, 2019) o il più recente *Humanity design centered* (Norman, 2023), sostengono l'adozione di tecniche di ricerca qualitative proprie delle scienze sociali e degli studi psicologici che, partendo "dai bisogni, capacità e comportamenti umani, [adattano] la progettazione a quei bisogni, a quelle capacità e a quei comportamenti" (Norman, 2019, p.26). Il design antropocentrico diviene, quindi, strumento indispensabile per la costruzione di un itinerario progettuale e fa dell'osservazione strumento principale per la raccolta di dati sul comportamento



non verbale (Corbetta, 2015); dell'ascolto un medium imprescindibile di conoscenza; dell'utente un produttore (ricercatore) e, al contempo, consumatore di contenuti (fruitore). Il coinvolgimento attivo del ricercatore/fruitore nelle fasi di progetto diviene componente arricchente per la progettazione stessa e fa sì "che i prodotti rispondano davvero a bisogni, che siano comprensibili e facili all'uso" (Norman, 2019, p. 254).

Un percorso che si estende verso dimensioni multiple ha guidato la ricerca e la definizione dei bisogni reali dei ricercatori/fruitori del progetto Ubiquity gestendone la complessità in un costante passaggio dal generale al particolare.

Un approccio che ha permesso sia di allargare lo sguardo verso contesti di più ampio respiro sia di focalizzarsi sui precisi obiettivi prefissati dal progetto. Divergere e convergere all'interno di un sistema composto da componenti non isolate ma legate da reciproche relazioni funzionali e di senso (Norman, 2023).

Pertanto, la progettazione di sistemi di visualizzazioni spaziali e temporali che accolgono più rappresentazioni grafiche – iconografia e tipografia –, produce risultati che, tradotti in sistemi interattivi e ipertestuali, rivelano nuove configurazioni visuali. Si approda dunque a nuove aree di sapere – le tre dimensioni dello spazio, la quarta dimensione del tempo e una quinta dimensione legata alla conoscenza – in cui nozioni di storia, teologia, scienza generano una rete complessa di dati e informazioni, che vengono tradotte attraverso strategie progettuali proprie del design della comunicazione.

Con la dimensione della *spazialità*, primo tra i campi di indagine nella ricerca, studiare le differenti modalità di rappresentazione dello spazio diviene funzionale a individuare mappe, realizzate da dotti e studiosi cristiani e islamici, come casi studio da analizzare nella loro molteplice accezione teologica, storiografica, scientifica e grafico-visiva. Lo stesso Sant'Agostino nel *De christiana doctrina*, scrive che per una più profonda conoscenza del divino è necessario affiancare allo studio esegetico dei testi sacri, studi di tipo storiografico-scientifico (Brotton, 2017).

Alla *spazialità* segue la *temporalità*, quarta dimensione del sapere, che, attraverso la costruzione di una timeline [fig. 2], consente di visualizzare una densa trama di relazioni, in cui si intrecciano la storia di luoghi – terreni e ultraterreni – a quella di uomini – figure bibliche e coraniche, Padri della Chiesa e teologi all'interno di commentari e testi religiosi.

La quinta dimensione infine è la dimensione della *conoscenza scientifica* costruita attraverso l'ausilio di strumenti e metodi alcuni già ben consolidati nell'ambito del design altri rielaborati *ad hoc* a supporto del team multidisciplinare. Il glossario è il primo degli strumenti in ordine temporale e di importanza. Per definizione è una



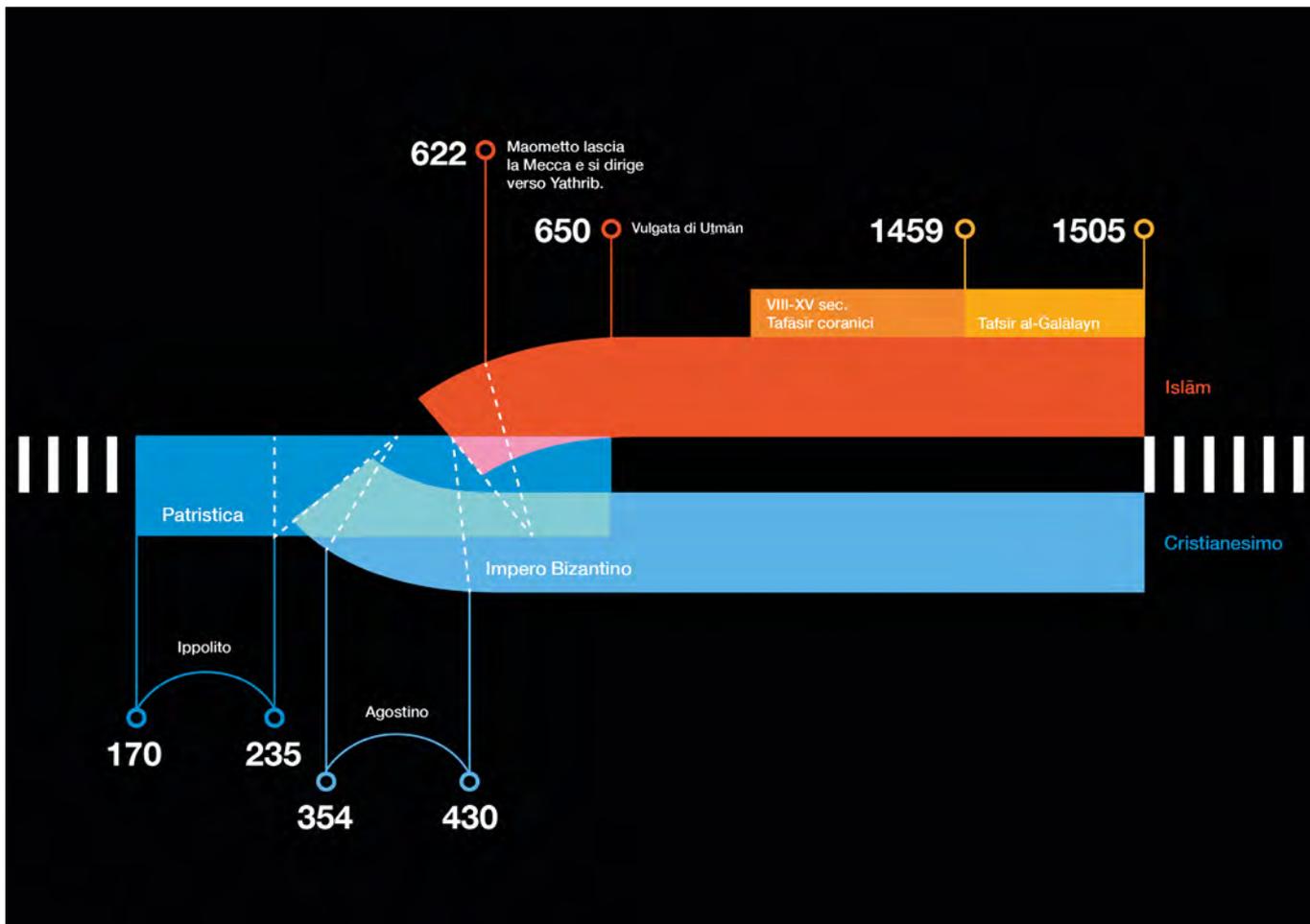


FIG. 2.  
Timeline: commentari cristiani e islamici.

raccolta di termini, glosse, che necessitano una spiegazione in quanto afferenti a un dominio specifico. Ubiquity si estende su più domini eterogenei e declinabili in sottoinsiemi o categorie specifiche: design, studi religiosi e informatica devono trovare un terreno comune, parlare una stessa lingua, ampliando quindi il proprio glossario. Ruolo dei designer all'interno del team è stato quello di fornire una piattaforma online per permettere la compilazione di ogni singola voce del glossario da parte degli studiosi delle scienze religiose ma anche da parte degli stessi designer. Ogni voce è contenuta in una scheda suddivisa in campi al fine di specificare l'etimologia della glossa, le sue definizioni, il dominio di afferenza, i sinonimi e le voci ad essa correlate. Il valore variabile con cui si è popolato ognuno di questi campi ha assunto la funzione di "faccetta" (Rosati, 2019), un filtro per generare ricerche in cui i risultati condividono una caratteristica, un aspetto comune, trasversale. Il sistema a faccette, a differenza di un sistema tassonomico, dove ogni elemento trova la sua specifica collocazione all'interno di una classe che funge da contenitore, ha il vantaggio di creare più combinazioni degli stessi elementi. "Se le tassonomie rappresentano una visione del mondo chiusa e rigida, le faccette esprimono al contrario un pensiero molto più aperto ed elastico. [...] l'impiego di più criteri di classificazione contemporaneamente, indipendenti fra loro, comporta grande elasticità, e va incontro a molteplici modelli mentali" (Rosati, 2019).



Grazie al glossario si creano connessioni inedite tra concetti ritenuti comunemente distanti fra loro e si suggerisce un utilizzo specifico e attento dei termini prendendo così le distanze da distorsioni gergali e da ambiguità di interpretazione entrambe nocive per un ambiente multidisciplinare.

Congiuntamente al glossario, strumento di esplorazione delle connessioni tra i domini, si è ritenuto necessario produrre un format per interviste e questionari, strumento di esplorazione dei modelli cognitivi dei componenti del team. Applicare tecniche qualitative all'interno della pratica progettuale del design consente di "studiare le persone in profondità, così da capire come eseguono le loro attività e quali fattori ambientali entrano in gioco" (Norman, 2019, p. 247). Così interviste strutturate e focus group divengono funzionali per conoscere gli ambienti e i contesti studiati e per delineare le caratteristiche dei campioni rappresentativi intervistati (Corbetta, 2015). Allo stesso modo l'utilizzo di metodologie cognitive, proprie degli stili di apprendimento – come ad esempio l'uso del questionario VARK – guidano i designer verso una progettazione che, attraverso espedienti audio-visivi, dinamici e multi-canale, favorisce un apprendimento più congeniale per gli utenti finali. Una volta definiti i domini della ricerca, stabilito un terreno comune base di un linguaggio condiviso e infine confrontati e analizzati i modelli cognitivi di ogni componente del team ci si è concentrati nuovamente sugli obiettivi specifici del progetto scegliendo come metodo di co-progettazione il *Platform Design Thinking* (Cicero, 2018).

ITSERR può essere definita una piattaforma di ricerca multidisciplinare con il duplice obiettivo di trovare delle soluzioni a dei problemi specifici, progettando prodotti e servizi, e di facilitare l'interazione tra tutti i ricercatori/fruitori presenti all'interno della piattaforma i quali allo stesso tempo producono e consumano valore. Scopo principale della piattaforma è quindi ridurre i contrasti e favorire le relazioni. Ogni work package di ITSERR – in tutto ne sono presenti dodici – è parte attiva e passiva di questo ecosistema in cui la produzione e il consumo di valore è linfa vitale e materiale aggregante e connettivo. Le connessioni si instaurano tra pari (*peer producers e peer consumer*) che beneficiano della condivisione di prodotti e servizi e che alimentano la piattaforma stessa. Sono presenti anche i cosiddetti *partner* che entrano in gioco in qualità di soggetti che hanno contribuito alla costruzione della piattaforma e che traggono vantaggio da essa non tanto per il valore prodotto e scambiato ma per le opportunità di ricerca e di sperimentazione che la piattaforma offre. In Ubiquity, il team attraverso la compilazione di tre canvas ha individuato i valori della propria piattaforma, gli attori coinvolti (*entities*) classificandoli in ruoli specifici (*roles*) da collocare all'interno di un ecosistema di relazioni [fig. 3], e infine i requisiti del prodotto e del servizio da progettare [fig. 4]



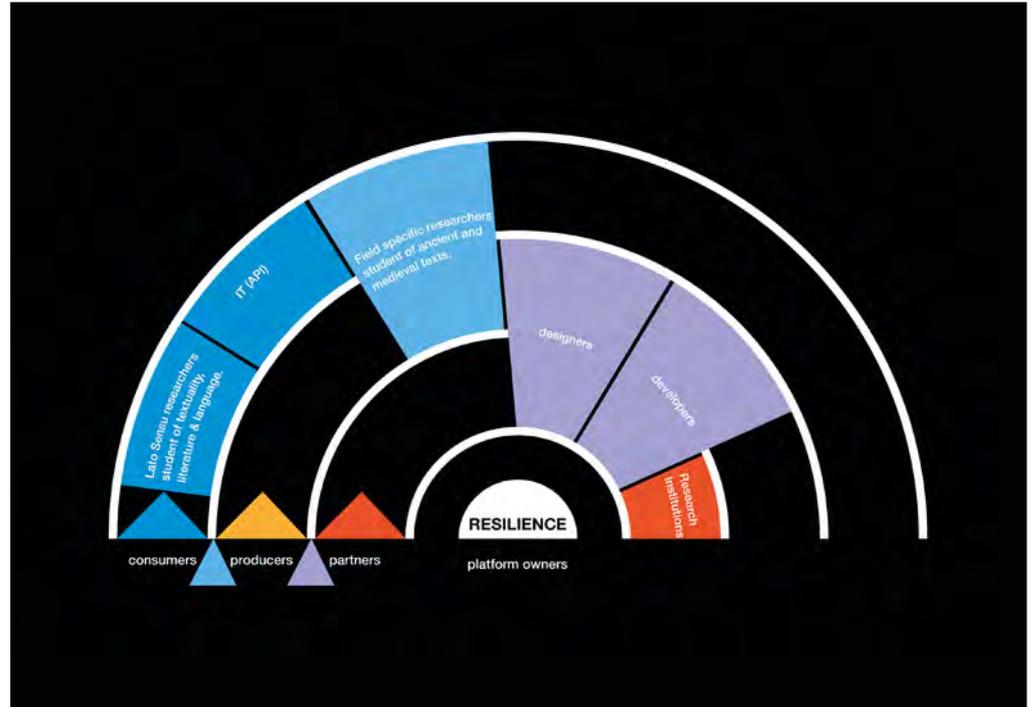


FIG. 3.  
The Ecosystem Canvas.

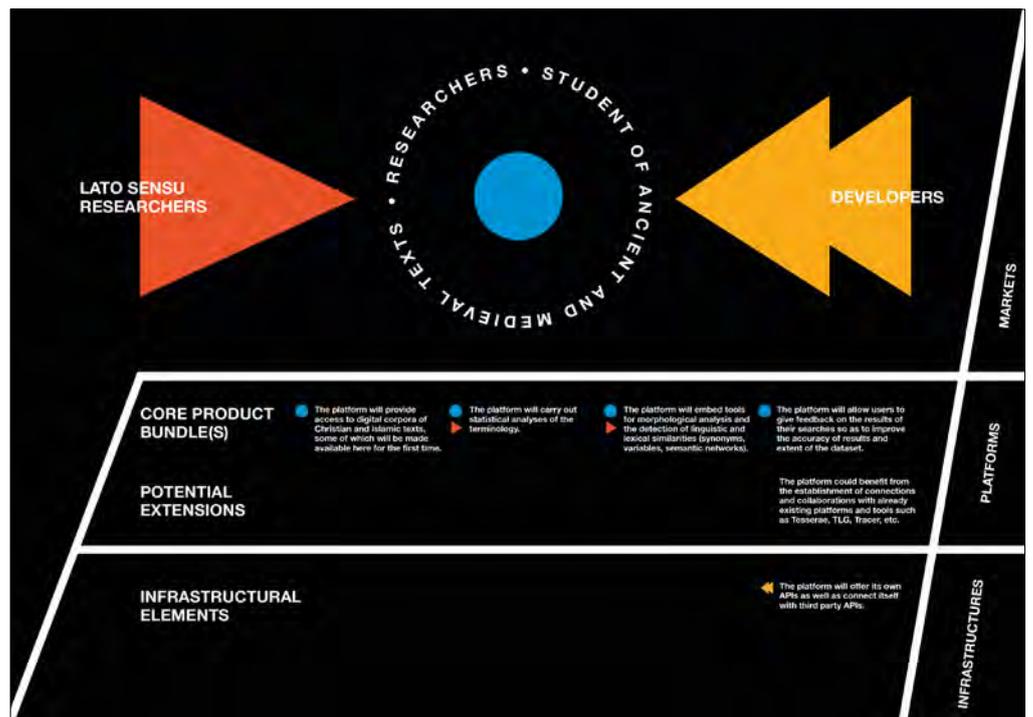


FIG. 4.  
Platform Strategy Model.

È chiaro che la mera compilazione di canvas o l'applicazione sistematica di un metodo non possono essere intesi come strumenti risolutivi o formule magiche per complesse soluzioni progettuali. Ma in un ambito multidisciplinare, dove risulta arduo individuare problemi reali, bisogni e desideri prefigurando con chiarezza scenari futuri il metodo adottato può assolvere la funzione di linea guida per facilitare la cooperazione in cui è costantemente attiva una fase di ascolto reciproca tra le parti. Ruolo del designer è trarre il massimo vantaggio da questa fase, accogliendo, elaborando e infine traducendo tutti gli stimoli in elementi fondanti del progetto.



Connettendo saperi tradizionali a innovazioni tecnologiche e indagando nuove strategie di comunicazione e di narrazione applicate all'ambito del design della comunicazione, è possibile, infatti, far emergere quei profondi legami mnestici che legano la storia dell'uomo al territorio stesso (Baule et al., 2014). Così, nei corpora religiosi del II e il XV secolo – oggetto di studio nel gruppo di ricerca WP8 – la Parola si fa viva, "onnipresente": i testi biblici e coranici divengono imperituri "luoghi di memoria", archivi mnestici che legano, nelle due religioni, la storia di Dio a quella dell'uomo (Assmann, 1997). Questa *geografia del racconto*, con i suoi toponimi linguistici, consente di indagare, attraverso un approccio progettuale di tipo sperimentale e interdisciplinare, nuove strategie visive nell'ambito dell'*Information Design* e del *Data Visualization*, atte a preservare il patrimonio materiale e immateriale descritto nei corpora religiosi presi in esame.

### Nuovi scenari di progettazione per un design multidisciplinare

L'adozione di metodologie interdisciplinari può condurre la ricerca verso nuovi campi di indagine e il design della comunicazione verso nuovi livelli di progettazione.

In particolare la metodologia del platform design thinking risulta essere uno strumento di misurazione e controllo del valore prodotto da Ubiquity inteso come una complessa piattaforma in cui interagiscono persone e strumenti digitali, che inoltre apre nuovi scenari di interazione transdisciplinare tra persone appartenenti a un ecosistema pluridisciplinare.

In Ubiquity, paesaggio, scienza, progetto, tecnologia convivono con lo scopo di preservare il passato attraverso la ricostruzione della memoria e l'implementazione di nuove interpretazioni. In tale contesto artefatti grafici quali mappe, timeline, infografiche divengono archivi di storie, preziosi luoghi di memoria che legano il territorio stesso alle popolazioni che lo hanno abitato (Garfield, 2018) e costruiscono strumenti per investigare il mondo e costruire un nuovo sapere (Yates & Gombrich, 2007).

*Questo lavoro è stato supportato dal progetto PNRR Italian Strengthening of Esfri RI Resilience (ITSEERR), finanziato dall'Unione Europea – NextGenerationEU (CUP:B53C22001770006). I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o della Commissione europea. Né l'Unione europea né la Commissione europea possono essere ritenute responsabili per essi.*



## BIBLIOGRAFIA

Assmann, J. (1997). *La memoria culturale. Scrittura, ricordo e identità politica nelle grandi civiltà antiche* (F. D. Angelis, Trad.). Einaudi.

Baule, G., Calabi, D.A. & Scuri, S. (2014). *Narrare il Territorio – Dispositivi e Strategie d'Innovazione per gli Spazi Percepiti*. In C. Coletta, S. Colombo, P. Magaudda, A. Mattozzi, L.L. Parolin, & L. Rampino (Eds.), *A Matter of Design – Making Society through Science and Technology – Proceedings of the 5th STSItalia Conference* (pp. 201-215). STS Italia Publishing. Disponibile anche qui: [https://www.researchgate.net/profile/Sabrina-Scuri/publication/312332677\\_Narrare\\_il\\_Territorio\\_Dispositivi\\_e\\_Strategie\\_d'Innovazione\\_per\\_gli\\_Spazi\\_Percepiti/links/587b4db508ae4445c063921c/Narrare-il-Territorio-Dispositivi-e-Strategie-d'Innovazione-per-gli-Spazi-Percepiti.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Sabrina-Scuri/publication/312332677_Narrare_il_Territorio_Dispositivi_e_Strategie_d'Innovazione_per_gli_Spazi_Percepiti/links/587b4db508ae4445c063921c/Narrare-il-Territorio-Dispositivi-e-Strategie-d'Innovazione-per-gli-Spazi-Percepiti.pdf)

Brotton, J. (2017). *La storia del mondo in dodici mappe* (V. B. Sala, Trad.). Feltrinelli.

Cicero, S. (2018). *The 7 Key Principles of Platform Design - To design Strategies that mobilize, in the XXIst Century*. <https://stories.platformdesigntoolkit.com/7-key-platform-design-principles-d84c-c78b9218>

Corbetta, P. (2015). *La ricerca sociale: Metodologia e tecniche* (Seconda edizione). Il Mulino.

Garfield, S. (2018). *Sulle mappe. Il mondo come lo disegniamo* (M. Bottini & S. Placidi, Trad.). TEA.

Maldonado, Tomás. (2015). *Reale e virtuale* (3a ed). Feltrinelli.

Norman, D. A. (2019). *La caffettiera del masochista: Il design degli oggetti quotidiani* (G. Noferi, Trad.). Giunti Psychometrics.

Norman, D. A. (2023). *Design for a better world: Meaningful, sustainable, humanity centered*. The MIT Press.

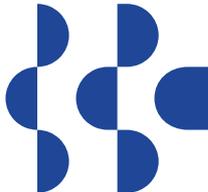
Rosatj, L. (2019). *Sense-making: organizzare il mare dell'informazione e creare valore con le persone*. UXUniversity.

Sinico, M. (2012). *Expressive design: Human factors e teoria delle qualità terziarie per il disegno industriale*. Mimesis.

Yates, F. A., & Gombrich, E. H. J. (2007). *L'arte della memoria* (7. ed). Einaudi.



CONFERENZA SID. 2023

 **DESIGN**  
**DIVERSITÀ**

PESCARA 12.13 GIUGNO



CONFERENZA SID. 2023



**DESIGN**  
**DIVERSITÀ**

PESCARA 12.13 GIUGNO

**SID** Società Italiana di Design  
*Italian Design Society*