

# FRID

# 2023

Venezia, 4—5 maggio 2023

I  
- -  
U  
- -  
A  
- -  
V

**BEMBO OFFICINA EDITORIALE**

Questo volume raccoglie i risultati della quinta edizione di Frid (Fare ricerca in design), il forum nazionale dei dottorati in design, organizzato dalla Scuola di Dottorato dell'Università Iuav di Venezia.

In un momento in cui la ricerca è chiamata a ripensarsi profondamente, Frid 2023 ha esplorato il potere delle parole chiave come strumenti concettuali e dispositivi critici. Oltre quaranta dottorandi e dottori di ricerca hanno messo in discussione il lessico del design contemporaneo, interrogando le trasformazioni culturali, sociali e tecnologiche che attraversano la disciplina. Il risultato è un repertorio dinamico di visioni e pratiche emergenti, dove ogni parola diventa occasione per ridefinire confini, metodi e responsabilità della ricerca.

Il volume è quindi un atlante vivo e articolato delle traiettorie contemporanee del design, dove le parole si fanno catalizzatori di riflessioni e proposte.



Bembo Officina Editoriale

*Comitato di direzione | Scientific board*

Maria Chiara Tosi (Presidente)

Pippo Ciorra; Raffaella Fagnoni; Fulvio Lenzo;

Anna Marson; Luca Monica; Fabio Peron;

Salvatore Russo; Angela Vettese

*Direttore editoriale | Managing editor*

Raimonda Riccini

*Coordinamento redazionale | Editorial coordination*

Rosa Chiesa

Maddalena Dalla Mura

*Redazione | Editorial board*

Matteo Basso; Marco Capponi; Andrea Iorio;

Olimpia Mazzarella; Michela Pace; Claudia

Pirina; Francesco Zucconi

*Segreteria di redazione e revisione editoriale |*

*Editorial Office*

Stefania D'Eri

Anna Ghiraldini

*Art direction*

Luciano Perondi

*Progetto grafico | Editorial design*

Emilio Patuzzo; Federico Santarini; Vittoria

Viale

*Web design*

Giovanni Borgia

*Automazione processi di impaginazione |*

*Layout automation*

Roberto Arista; Giampiero Dalai; Federico

Santarini

*Coordinamento IT | IT Coordination*

Simone Spagnol

*Collana | Series*

Principia

2025, Venezia

ISBN: 9791257250027

DOI:

*Convegno promosso da*

Ambito di Scienze del Design

Scuola di Dottorato IUAV

Venezia, 4–5 maggio 2023

*Comitato scientifico e coordinamento generale*

Fiorella Bulegato, Raffaella Fagnoni, Gabriele

Monti, Raimonda Riccini

*Atti a cura di*

Pierfrancesco Califano, Elena Cavallin, Enrica

Cunico, Giovanna Nichilò

I paper presentati al convegno e qui di seguito pubblicati sono esito di una selezione, secondo procedura blind review, sulla base delle proposte presentate alla call for papers destinata ai dottorandi e ai giovani dottori italiani nell'ambito del design.

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.

All the essays are released with license Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0). The figures supporting the essays in this book respond to the practice of fair use (copyright act 17 USC 107 e art 70 of law n. 633/1941) being aimed at critical historical commentary and teaching.

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

# FRID

# 2023

I  
- -  
U  
- -  
A  
- -  
V

**BEMBO OFFICINA EDITORIALE**











## SOMMARIO

- 18 SALUTI  
*Benno Albrecht* ( Rettore Università Iuav di Venezia)
- 22 PAROLE E LORO SIGNIFICATI PER LA RICERCA  
*Maria Chiara Tosi* (Direttrice della Scuola di Dottorato Iuav)
- 30 RICERCA IN FORMA DI PAROLA  
*Fiorella Bulegato, Raffaella Fagnoni, Gabriele Monti, Raimonda Riccini* (Università Iuav di Venezia)
- 38 COOPERAZIONE. LA PAROLA CHIAVE DI FRID 2023  
*Pierfrancesco Califano, Elena Cavallin, Enrica Cunico* (Università Iuav di Venezia), *Giovanna Nichilò* (Università degli Studi di Napoli Federico II)
- 54 DESIGN. CHI HA PAURA DELL'IDENTITÀ?  
*Raimonda Riccini* (Università Iuav di Venezia)
- 77 **1. RIPARTIRE DALLE COMUNITÀ. PAROLE  
TRANSDISCIPLINARI**  
*Emanuela Bonini Lessing* (Università Iuav di Venezia), *Silvia Pericu* (Università di Genova)

- 88 Policy design. Per una disambiguazione necessaria  
*Giorgia Curtabbi* (Politecnico di Torino)
- 112 Wayfinding. Verso una narrazione delle identità del luogo  
*Daniela D'Avanzo* (Politecnico di Milano)
- 130 Etnografia. Ambiguità e possibilità per il design  
*Nicolò Di Prima* (Politecnico di Torino)
- 150 Sovranità. Comprendere il legame tra ecologia, territorio e collettività  
*Eugenia Morpurgo, Carlotta Giordani* (Università Iuav di Venezia)
- 170 Rigenerazione. Visual Design per la riappropriazione della città  
*Anna Turco* (Sapienza Università di Roma)
- 189 2. ESTENDERE LA CULTURA**  
*Alessandra Bosco, Saul Marcadent* (Università Iuav di Venezia)
- 198 Multisensoriale. Il design multisensoriale nella dimensione phygital  
*Camelia Chivăran* (Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli)
- 218 Archivio di moda. Immaginare gli archivi nel lavoro del fashion designer  
*Dylan Colussi* (Università Iuav di Venezia)

- 236 **Phygital Museum. Scenari per il museo e cultura nell'era digitale**  
*Daniela Dispoto* (Sapienza Università di Roma)
- 256 **Eredità. Mappature fenomenologiche per una ricostruzione storico-critica del rapporto fra Design e Cultural Heritage**  
*Tania Leone* (Politecnico di Bari)
- 274 **Conoscenza. Design, ricerca e tecnologie per la narrazione dei processi conoscitivi in archeologia**  
*Maria Laura Nappi* (Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli)
- 294 **Merchandising. Una parola in cerca di identità**  
*Monica Oddone* (Politecnico di Torino)
- 315 3. VALORIZZARE GLI SCARTI**  
*Chiara Olivastri* (Università di Genova), *Davide Crippa* (Università Iuav di Venezia)
- 324 **Ristorazione sostenibile. Fare ricerca in design (sistemico) per la ristorazione**  
*Chiara Battistoni* (Università Iuav di Venezia)
- 344 **Assistenza sanitaria sostenibile. Nuovi scenari per generare un'assistenza sanitaria sostenibile nei reparti di Neonatologia**  
*Gabriele Maria Cito* (Sapienza Università di Roma)

- 362 Neomateria. Oggetto di un rinnovato dialogo con il ruolo culturale delle risorse materiali  
*Michele De Chirico* (Università Iuav di Venezia)
- 386 Design circolare. Il passaggio da una visione a ciclo di vita ad una sistemica del prodotto  
*Alessandro Di Stefano* (Università di Camerino)
- 405 4. OSSERVAZIONI, PERSUASIONI E INCERTEZZE PER FONDARE NUOVI APPROCCI CRITICI INTORNO ALLA RICERCA IN DESIGN**  
*Rosa Chiesa* (Università Iuav di Venezia), *Vincenzo Cristallo* (Politecnico di Bari)
- 414 Metodo. A cosa serve una metodologia per il design?  
*Pierfrancesco Califano* (Università Iuav di Venezia)
- 432 Ibrido. Design Research per Human Augmentation  
*Camilla Gironi* (Sapienza Università di Roma)
- 448 Cartografia. Politiche della rappresentazione e della conoscenza scientifica nei discorsi del design  
*Fabiana Marotta* (Università degli Studi di Napoli Federico II)
- 468 Rituale. Strumento di indagine e di co-design di artefatti per la rigenerazione di comunità  
*Omar Tonella* (Università Degli Studi di Genova)

**487 5. CONNETTERE I SAPERI. UN CONFRONTO TRA  
RICERCHE DI ULTIMA GENERAZIONE**

*Massimiliano Ciammaichella* (Università Iuav di Venezia),  
*Luca Guerrini* (Politecnico di Milano)

500 Entanglement. Trasformazioni nelle pratiche del design  
*Annarita Bianco* (Università degli Studi della Campania  
Luigi Vanvitelli)

520 More-than-human centered design. Il dominio  
interdisciplinare nella ricerca in design  
*Isabella Nevoso, Francesco Burlando* (Università di Genova)

536 Biomimetico. Analisi e riflessioni sulla necessità di un  
vocabolario condiviso nella ricerca e nella pratica Biomimetica  
in Italia  
*Giovanni Inglese* (Sapienza Università di Roma)

556 Interconnessione aumentata. Design e neuro ergonomia nel  
settore manifatturiero  
*Ilaria Lombardi* (Università degli Studi della Campania Luigi  
Vanvitelli)

**577 6. INNESCARE SIMBIOSI**

*Luca Casarotto* (Università Iuav di Venezia), *Silvia Gasparotto*  
(Università degli Studi della Repubblica di San Marino)

- 586 Retail Experience Design. Cambiamenti nella progettazione dell'esperienza di consumo della moda tra opportunità fisiche e digitali  
*Mariagiovanna Di Iorio* (Politecnico di Milano)
- 604 Phygital. Prospettive tra physical e digital per il settore tessile  
*Leonardo Giliberti* (Università degli Studi di Firenze)
- 622 Sistema cyber-fisico. Nuovi scenari di progettazione per l'industria tra dimensioni fisiche e digitali  
*Sara Muscolo* (Sapienza Università di Roma)
- 638 Cyber-Esperienza. Estendere la progettazione dell'esperienza d'acquisto per l'industria della moda  
*Marina Ricci* (Politecnico di Bari)
- 661 7. DESIGN CENTRATO... SULLE PECULIARITÀ**  
*Gianni Sinni* (Università Iuav di Venezia), *Davide Turrini*  
(Università degli Studi di Ferrara)
- 668 Inclusive personas. Modalità di interazione multimodali alla base di un tool progettuale per l'empatia  
*Federica Delprino* (Università degli Studi di Genova)
- 688 Design da. I vantaggi del Disability led Design come progettazione guidata dall'utente  
*Paride Duello* (Sapienza Università di Roma)

- 708 Sicurezza. Il concetto di sicurezza nel design di arredi salvavita in caso di sisma  
*Daniele Galloppo* (Università degli Studi di Camerino)
- 728 Gender(less). Progetto e stereotipi di genere  
*Sara Iebolo* (Università di Genova)
- 744 Coevoluzione. Oltre il dualismo Natura-Artificio e verso un approccio non antropocentrico all'interazione  
*Annapaola Vacanti* (Università Iuav di Venezia)
- 761 8. RIPENSARE GLI STRUMENTI**  
*Pietro Nunziante* (Università degli Studi di Napoli Federico II), *Francesco Bergamo* (Università Iuav di Venezia)
- 770 Complessità. Il ruolo dell'interazione tra designer e AI nel processo progettuale  
*Elena Cavallin* (Università Iuav di Venezia)
- 790 Pratiche interdisciplinari. Le forme aperte del design nel pensiero interdisciplinare  
*Elena Cioffi* (Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli)
- 810 Reflective practice. La pratica riflessiva come nodo della collaborazione tra comunità accademica e professionisti delle organizzazioni museali  
*Federica Rubino* (Politecnico di Milano)

830 Strumento. Cortocircuiti linguistici dentro e fuori la disciplina  
*Giovanna Tagliasco* (Università di Genova)

848 A PROPOSITO DI PAROLE, RICERCA E PROGETTO.  
UNA RIFLESSIONE INDISCIPLINATA  
*Alessandro Tollari* (Università Iuav di Venezia)

# 8 RIPENSARE GLI STRUMENTI

*PIETRO NUNZIANTE (UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI  
FEDERICO II), FRANCESCO BERGAMO (UNIVERSITÀ IUAV DI VENEZIA)*

La discussione, il commento e le riflessioni ai contributi e alle presentazioni sul tema degli strumenti ha rappresentato un terreno di confronto e dibattito estremamente interessante e prolifico.

Sono emerse una varietà di approcci di ricerca fertili, a partire dai contributi dei relatori/relatrici, potenziati dai commenti dei partecipanti al seminario, intervenuti nel merito con osservazioni di grande interesse e profondità. La questione dell'uso e della realizzazione di nuovi strumenti, per poter interpretare e comprendere i temi del design contemporaneo, è diventata parte essenziale di quell'universo che è descritto dalla espressione sintetica di *Design Research*. Perché è proprio nel punto di incontro tra gli attrezzi della ricerca e le cognizioni, tra le teorie e le pratiche del design, che emergono gli strumenti, e in particolare nuovi strumenti utili alla ricerca del senso e dei significati attorno cui tutta la ricerca sul design contemporaneo verte.

I confini della nozione di "strumento" che hanno interessato la sessione seminariale sono vasti: i contributi e la discussione hanno esplorato un campo largo, dalle applicazioni tecniche alle tecnologie specifiche, per giungere ai concetti e alle metafore che sono essi stessi strumenti teorico-critici, costrutti capaci di orientare il progetto, di determinarne il valore e le qualità. In questo contesto gli strumenti possono essere intesi quali intermediari tra gli utenti,

nella fattispecie i designer, e il progetto (o il singolo step progettuale). Questa generalizzazione può essere discussa per gli strumenti analogici e per quelli digitali – riguarda la dimensione hardware come quella software – ed è valida anche per nozioni utili a organizzare e a comunicare modelli e informazioni; si pensi, per esempio, alle metafore del *cloud* e delle scatole nere, o alle locuzioni e parole impiegate per evocare approcci più o meno specifici e le cui interpretazioni possono variare a seconda dei contesti, come nel celebre caso del concetto di *affordance* e delle sue variazioni ammissibili.

In tutti i casi, gli strumenti sono entità che “incapsulano”, incorporano elementi di conoscenza, generalmente sedimentatasi nel tempo, e che sempre più spesso incorporano altri strumenti: un software è uno strumento che contiene molti altri strumenti sotto forma di comandi, ciascuno dei quali a sua volta può comprendere diverse opzioni ed è stato progettato e costruito sulla base di conoscenza la cui genealogia può essere rintracciata lungo secoli, se non millenni. Se si guarda alla storia di singole tipologie di strumenti, risulta evidente come generazioni successive inglobino ed espandano le precedenti, in un progressivo crescendo di complessità (Witt, 2022). Quello della complessità è il tema ricorrente degli interventi delle relatrici, accomunate dal minimo comune denominatore identificato nell’innovazione per la pratica progettuale e per la ricerca all’interno della disciplina del design.

*Complessità* è la parola scelta da Elena Cavallin, che ne ha indagato diverse possibili accezioni, confrontandone l’impiego in ambito cibernetico (e più in generale nelle scienze) e nelle scienze cognitive. Tra i diversi esempi proposti: la complessità computazionale può essere definita dal tempo necessario a calcolare una certa configurazione; la complessità di un sistema può dipendere dalle interazioni tra le sue parti; ancora, la misura della complessità di un compito può essere relativa alle differenti capacità di utenti

diversi. Nell'ambito del design, il tema è analizzato considerando anche modalità e strumenti per la rappresentazione, dagli schizzi a sistemi di disegni e modelli digitali via via più complessi.

Elena Cioffi, presentando una ricerca rivolta alla valorizzazione sistemica e sostenibile degli scarti della produzione vitivinicola, si è confrontata con strumenti per la valutazione che devono prendere in considerazione diverse scale di grandezza, da quella del prodotto fino a quella degli impatti territoriali, al fine di raccordare “pratiche interdisciplinari”. In questa filiera, il ruolo design emerge ed è proposto come *medium* tra diverse discipline, con il fine di comunicare la ricerca scientifica in modo efficace e accessibile ad un pubblico vasto di utilizzatori.

Federica Rubino ha scelto per qualificare il proprio contributo la locuzione *reflective practice*, una chiave per spiegare l'approccio dell'epistemologia della prassi nel contesto specifico del *performance management* per i musei, qui intesi come *hotspot* della trasformazione digitale della cultura e della società. Poter valutare adeguatamente gli strumenti in uso nel settore, diviene strumento necessario per proporre un approccio di ricerca-azione proprio delle metodologie del design.

*Strumento* è proprio la parola scelta da Giovanna Tagliasco: la sua ricerca riflette sulla differenza, sulle aporie e sulle analogie che legano le nozioni di *tools* (tra i quali per esempio possono essere annoverati molti strumenti “manuali” di base) e di *instruments* (generalmente con funzioni più specifiche, in quanto mezzi per raggiungere dei fini, come gli strumenti di precisione). Alcune pratiche e progetti – esemplificate per esempio dalle posate per Alessi di Virgil Abloh e dal martello di *Global Tools* (Borgonuovo & Franceschini, 2018) – diventano simboli per proporre una mappatura possibile della nozione di strumento per il design: utile a portare a termine un compito preciso, ma contemporaneamente capace di trasformare il mondo

tramite il progetto. Gli strumenti possono essere dunque dotati di potenzialità magiche, come avrebbe detto Andrea Branzi. In questo quadro, l'autrice propone di considerare lo stesso design nel suo complesso quale strumento, oltre che "repertorio di strumenti".

La definizione di design ha subito una progressiva modificazione del suo significato originale; il design, nella sua accezione di predicato, ha assunto un significato più chiaro e al tempo stesso più ampio. Per lungo tempo, in particolare in alcune posizioni culturali, che oggi possiamo definire come "classiche", l'idea di design era esclusivamente associata alla costruzione dei contenitori, degli involucri, di costruzioni auto-consistenti, di forme organizzate essenzialmente per mascherare le funzioni che contenevano, di contenitori in parte indipendenti dal contenuto. Oggi, attraverso nuovi artefatti complessi e la proliferazione di artefatti immateriali, è evidente il fatto che si accede in modo diretto ai contenuti. Nella rivoluzione digitale è come se la matita e il libro coincidessero, come se lo strumento e i suoi effetti diventassero simultaneamente vettori di una cosa nuova, con gli strumenti e i depositi della conoscenza che tendono a coincidere. Gli artefatti digitali complessi non hanno forma ma permettono di accedere direttamente al contenuto, alle profondità desiderate. Questo carattere del modo in cui il digitale sta evolvendo esprime l'inconsistenza della nozione di separazione e confine tra i livelli cognitivi, quelli informativi e quelli gestuali, imponendo il superamento della divisione tra astratto e concreto, tra pensiero pratico e fare teorico, tra la dimensione analogica e quella digitale; ha messo in crisi l'idea mono-dimensionale che è alla base del razionalismo ingenuo. L'architettura delle informazioni, la tecnologia e i metodi del design concorrono a una inedita attualizzazione delle riflessioni fenomenologiche dell'antropologia, dell'archeologia e della filosofia, rendendo di nuovo attuale il parallelismo tra sviluppo della manipolazione del testo e sviluppo del linguaggio.

Dunque, la domanda principale non è quale strumento risulti utile, bensì piuttosto: “quale design?”. Quale design necessita di strumenti raffinati e aggiornati, cosa restituiscono questi strumenti e come il design e i designer possano operare attraverso di essi. Il design come *pratica sociale*, dunque. Come scriveva Victor Papanek, “la pianificazione e l’attuazione, secondo un modello prefissato, di qualunque atto tendente a un fine desiderato costituiscono il processo di progettazione. Qualsiasi tentativo diretto a isolare il design per renderlo autosufficiente lavora in senso opposto al valore intrinseco del progetto, inteso come matrice primaria della vita” (Papanek, 2022, 51). “Quindi il design come strategia di sopravvivenza, come tattica di convivenza, come tecnica di metamorfosi: il design come *tecnologia della speranza*”, avrebbe detto Maldonado (Quinz, 2022). A partire da queste premesse, non ci può essere altro design che quello orientato all’uso intenzionale delle tecnologie disponibili, non c’è design se non come intelligenza incorporata nel mondo artificiale, non esiste cioè alcuna intelligenza artificiale che possa dichiararsi tale senza un contributo di design: il suo universo di senso artificiale progredisce, ma i suoi risultati restano legati alla capacità di generare valori, significati e nuove pratiche umane.

In ultimo, qual è lo strumento per operare nel tempo dell’intelligenza artificiale? Quale atteggiamento progettuale sopravviverà all’affermarsi della produzione automatizzata? Cosa dovrà fare il design in un panorama produttivo e riproduttivo infinitamente variato e possibile come quello delle capacità computazionali distribuite? Nel contesto del design, l’impatto dell’intelligenza artificiale (IA), strumento cruciale per operare nel tempo presente, va commisurato con la capacità di integrare creatività e pensiero critico, di combinare quest’ultimo con l’automazione e la computazione. In un panorama in cui l’IA diventa sempre più sofisticata e autonoma, ciò che differenzierà gli esseri umani sarà l’abilità di utilizzare la tecnologia come strumento per

amplificare il proprio potenziale creativo, piuttosto che essere semplici esecutori o consumatori passivi (cfr. Bridle 2022). Il futuro del design in un mondo di produzione automatizzata e IA distribuita deve necessariamente fondarsi sulla capacità di umanizzare la tecnologia, rendendola significativa e rilevante, e di orientarla verso fini etici e socialmente utili.

Il design non potrà più ignorare l'impatto etico delle sue scelte. Dovrà tenere conto delle implicazioni sociali, ambientali e morali dell'adozione di intelligenze artificiali e automazione. In un mondo dove l'IA prende sempre più decisioni, il design sarà il guardiano dell'umanità nel processo tecnologico, ponendo l'etica al centro del processo progettuale.

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Borgonuovo, V., Franceschini, S. (a cura di) (2018). *Global Tools. Quando l'educazione coinciderà con la vita*. Nero.
- Bridle, J. (2022). *Modi di essere. Animali, piante e computer: al di là dell'intelligenza umana*. Rizzoli.
- Papanek, V.J. (2022). *Design per il mondo reale. Ecologia umana e cambiamento sociale*. Quodlibet.
- Quinz, E. (2022). *Design come tecnologia della speranza*. Attualità di Tomás Maldonado. In *Che Fare*, 11 ottobre 2022 (<https://che-fare.com/almanacco/cultura/design/design-come-tecnologia-della-speranza-attualita-di-tomas-maldonado>).
- Witt, A. (2022). *Formulations*. MIT Press.

