

Laura Arrighi
Architetto Ph.D., giornalista.
Si dedica a: scrittura, ricerca,
didattica e progetto, collaborando
con importanti istituzioni, studi
di architettura italiani e testate
giornalistiche. Assegnista di ricerca
all'Università Iuav di Venezia
dal 2020 al 2022, è autrice di diverse
pubblicazioni su volumi e riviste,
tra le quali "Interni", "Elle Decor
Italia Web", "Area". Insegna Design
dell'Evento e Design degli Interni
presso l'Università di Genova ed è
guest professor presso l'Università
BUCT di Pechino per il corso di Interior
Design. È curatrice editoriale di
"Edra Magazine. Our Point of View"
dal numero 0.

Maddalena De Ferrari
Architetto Ph.D., docente e ricercatrice
nel campo del design. La sua pratica
si muove al confine tra architettura
temporanea, comunicazione visiva
e progettazione di eventi. Insegna
Design dell'Evento presso l'Università
di Genova ed è guest professor presso
l'Università BUCT di Pechino. Nel 1994
ha fondato, insieme ad altri undici
membri, il collettivo di architetti
Gruppo A12, dedicato all'ibridazione
tra progetto e arti visive. I lavori del
gruppo sono stati esposti in numerose
istituzioni culturali internazionali.

Silvia Pericu
Architetto Ph.D. e professore associato
in Design del Prodotto presso
l'Università di Genova. Si dedica dal
2005 alla ricerca sul design di prodotti
e servizi per la qualificazione degli
spazi urbani e del territorio, articolati
nelle loro relazioni con i bisogni
e i comportamenti degli utenti
e nei caratteri estetici e di sostenibilità
economica, sociale e ambientale,
con particolare attenzione alle
tematiche relative all'innovazione
sociale. Sul tema coordina per l'Ateneo
genovese dal 2018 ad oggi diverse
ricerche europee aggiudicate su
bandi competitivi.

Alfabeto Evento è un glossario atipico.
Non dà definizioni e non spiega,
non circonda e non risolve, semmai
racconta esempi e offre una riflessione
più ampia e corale su una unica
parola, evento, che negli ultimi anni,
proprio come i glossari, è esploso
e accompagna le nostre vite quasi
quotidianamente. Da un lato inizia
a definire le caratteristiche, gli strumenti
e le tecniche che contraddistinguono
gli eventi e che li rendono "prodotti
di design"; dall'altro mantiene
inalterata e stimola la loro capacità
di prendere ispirazione e lavorare
in simbiosi con ambiti disciplinari
anche molto lontani.

euro 20,00

ISBN: 979-12-5590-181-5

9 791255 901815

Laura Arrighi, Maddalena De Ferrari, Silvia Pericu

ALFABETO EVENTO

de signs

ALFABETO EVENTO

A cura di
Laura Arrighi
Maddalena De Ferrari
Silvia Pericu

Con i contributi di
Manuel Gausa Navarro
Massimo Musio-Sale
Alessandro Valenti
Demetrio Scopelliti
Francesco Maggiore
Giulia Soldati
Systematica
Anniina Koivu
Fabrizio Gallanti
Isabella Inti
Barbara Musso
Fabio Di Liberto
Alessia Cotta Ramusino
Pinksummer
Massimiliano Giberti
Alberto Petracchin
We Mediterranean
Federica Verona
Luca Molinari
Domitilla Dardi
Piano B
Silvia Robertazzi
Anastasia Plazzotta
Orizzontale
Anna Barbara
Anna Daneri
Antonella Bruzzese

Glossario aperto
per progettare
l'evento e
conoscere il
suo linguaggio,
le sue pratiche,
i suoi luoghi



de signs | saged editori

8 — Introduzione
(Declin)azioni
Manuel Gausa Navarro

12 — Saggio
Progettare esperienze
Massimo Musio-Sale

16 — Saggio
Tre esercizi e un gioco
Maddalena De Ferrari

24 — Saggio
**C'è ancora bisogno
di un altro evento?**
Laura Arrighi

36 — Saggio
Eventi e spazi da rigenerare
Silvia Pericu

48 — Saggio
Il display sul (e nel) display
Alessandro Valenti

60 — Premessa
Perché un glossario dell'evento?
Laura Arrighi e Maddalena De Ferrari

62 — Schede
Glossario
Azione · Cantiere · Cibo · Coda · Design ·
Educazione · Effimero · Esperienza ·
Flash mob · Installazione · Occupazione ·
Palco · Performance · Periferia ·
Programma · Rete · Sostenibile ·
Storie · Target · Tattica · Tempo ·
Transdisciplinare · Urbano ·

8

Introduzione

(Declin)azioni

Manuel Gausa Navarro

12

Saggio

Progettare esperienze

Massimo Musio-Sale

16

Saggio

Tre esercizi e un gioco

Maddalena De Ferrari

24

Saggio

C'è ancora bisogno di un altro evento?

Laura Arrighi

36

Saggio

Eventi e spazi da rigenerare

Silvia Pericu

48

Il display sul (e nel) display

Alessandro Valenti

Saggio

60

Perché un glossario dell'evento?

Laura Arrighi e Maddalena De Ferrari

Premessa

62

Glossario

Azione · Cantiere · Cibo · Coda · Design · Educazione ·
Effimero · Esperienza · Flash mob · Installazione ·
Occupazione · Palco · Performance · Periferia · Programma ·
Rete · Sostenibile · Storie · Target · Tattica · Tempo ·
Transdisciplinare · Urbano ·

Schede

154

Biografie

PROGET- TARE ESPERIEN- ZE

Il secolo che stiamo vivendo è denso, complesso e continuamente variabile.

La densità è percepibile in varie forme. Sul piano materiale le città sono dense di cose: di automobili, di case, di cemento, di polveri e di traffico. A piedi, con i mezzi pubblici, con le automobili o con gli scooter, con le biciclette o i monopattini ci si muove con difficoltà, saltando gli ostacoli. Sono dense le strade, i marciapiedi, il più delle volte ingombrati da cose, insufficienti per muoversi agevolmente. Sul piano immateriale, il nostro tempo è denso di informazioni, spesso indotte e non gradite. Le luci, i suoni, i messaggi, le telefonate, le e-mail e tutte le altre forme di contatto e di comunicazione si sommano nel poco tempo a nostra disposizione producendo un rumore di fondo che abbiamo imparato a trascurare per riuscire a captare nella confusione solo ciò che pensiamo ci possa servire per fare cose, per raggiungere obiettivi, per soddisfare impegni. Uscire da questa confusione è un'esperienza rara che spesso ci fa sentire smarriti, vuoti, sgonfiati. Questo è un secolo complesso perché le informazioni si sovrappongono su più livelli, si intrecciano, si confondono... ma anche le cose si ammassano, si sovrappongono, si intersecano.

Abbiamo capito che non abbiamo più lo spazio per contenere tutto quello che produciamo e così abbiamo creato volumi enormi di spazzatura, di plastica, di metalli, o di altri materiali, di cose dismesse, che hanno perso la loro funzione. Galleggiano negli oceani o producono immense discariche che stanno saturando il territorio del pianeta, la nostra casa.

Questo è un secolo complesso perché riscopriamo di poter fare cose diverse utilizzando oggetti pensati per altre funzioni, perché abbiamo scoperto che esistono materie prime-seconde che derivano da altri artefatti, ma che possono tornare a vivere in altre forme e svolgere nuove funzioni. Al tempo della guerra l'economia circolare era una necessità di sopravvivenza poiché non c'era più niente, così oggi giorno l'economia circolare potrebbe essere la soluzione di sopravvivenza perché c'è troppo, troppo di tutto, ma non c'è più lo spazio per contenerlo.

Questo è un secolo complesso perché anche il tempo è diventato insufficiente. Le comunicazioni sono diventate fitte e sovrapposte, le immagini appaiono e svaniscono velocemente e la nostra memoria è sollecitata a registrare in pochi attimi l'apparenza più che la sostanza.

Questo è un secolo variabile, poiché il cambiamento è l'unico vero stato delle cose: per dirla come il Gattopardo, tutto cambia per cercare di rimanere uguale. Invero, cambia perché la

ricerca modifica le condizioni al contorno, alza l'asticella; cambia perché otto miliardi di individui costituiscono un limite che va oltre le capacità di resilienza di questo pianeta. L'unica salvezza è quindi proprio il cambiamento che passa attraverso la ricerca per essere sostenibile, producendo innovazione a tutti i livelli e in tutti i campi.

Il design è una disciplina creativa figlia della rivoluzione industriale. Per chi (come me) è stato generato fra i baby boomers, il design ha significato industrial-design e, in particolare, design di prodotto. Non era design se non si poteva toccare. La produzione degli anni Cinquanta, Sessanta e Settanta ha consacrato scuole di design che hanno qualificato distretti e territori.

L'Inghilterra, quella del design del diciannovesimo secolo, ha visto sopraggiungere la produzione francese nella prima parte del ventesimo; con gli anni Trenta si è affermato quello tedesco, e poi quello americano e quindi quello italiano con quello danese e svedese del secondo dopoguerra.

Il design aveva comunque una massa, un volume, un peso, anche se veniva declinato alla grafica e alla comunicazione, quando prendeva il nome di visual-design. C'è voluta una rivoluzione tecnologica per variare i paradigmi che duravano da millenni. C'è voluto internet. Dal primo bit scambiato nel 1969, a oggi è trascorso più di mezzo secolo, ma in questo tempo reale il design si è aperto verso i nuovi universi immateriali dello spazio virtuale. Spazi di prodotti che non hanno massa, non hanno peso né volume, ma non per questo sono meno autentici.

Il fattore tempo è diventato determinante per definire un processo, non solo un prodotto. In questa densità, in questa complessità e in questa variabilità del presente si è compreso quanto il fattore tempo sia l'elemento di riferimento di ogni nostra azione creativa.

Ecco che il design ha trovato nel fattore temporale un nuovo modo di esprimersi: design immateriale per un determinato tempo e un determinato spazio, non necessariamente reale e fisico. Progettare solamente oggetti dopo internet è diventato un ambito troppo stretto, e forse anche insufficiente. Al di là del prodotto, oggi la società del superfluo sta maturando un altro schema mentale da porre in relazione alla ricchezza e al benessere o, se vogliamo, anche alla felicità: questi obiettivi non si raggiungono più con il possesso delle cose, ma con l'esperienza della loro utilità. La ricchezza non è misurata dall'accumulo di beni, ma dalla collezione di stimolanti esperienze, appaganti memorie di vita.

Sempre più spesso il successo di un oggetto di produzione industriale è determinato dalla possibilità di poter essere profittevolmente utilizzato, a prescindere dalla proprietà. Questo avviene ormai per i telefonini, che si affittano piuttosto che acquistarli, per le automobili, che si comprano con formule di buy-back o si gestiscono in sharing, e sta diventando diffuso anche per l'abbigliamento, commercializzato in una seconda vita con prodotti rigenerati e nuovamente indossati. L'esperienza è la sola cosa che conta ormai. Il design allora deve puntare su questo, deve progettare esperienze. Il design di prodotto, anima essenziale della disciplina, si deve coniugare con il design del servizio, per guidare un utilizzo profittevole e, infine, ma non ultimo, con il design dell'evento, per rendere pubblico e diffuso il risultato di un'esperienza, vissuto allo stato fisico e reale piuttosto che virtuale e digitale.

Una riflessione su questi nuovi aspetti del design non necessariamente materiali sono la base sulla quale si è sviluppato il percorso della Laurea Magistrale in Design Prodotto Evento della scuola Politecnica dell'Università di Genova di cui sono stato coordinatore dal 2019 al 2025, che si interroga ogni giorno per comprendere dove sono i limiti mutevoli della disciplina. Progettare l'immateriale, progettare nel tempo e per un tempo definito, progettare un'esperienza e un evento rappresenta la sfida del design contemporaneo. Il confronto con chi, in questo campo, esercita la professione di creare "eventi di design" (per usare una locuzione fuorviante, ma quanto mai abusata), è la base dell'aggiornamento continuo che ci occorre per essere operativi nel tempo del presente.

Biografie

Manuel Gausa Navarro

Architetto Ph.D., fondatore di Actar Architecture e della casa editrice Actar. Membro del board di "Quaderns d'Arquitectura de Barcelona", ne è redattore fino al 2000. Ha insegnato alla ETSAB UPC (Master "La Gran Escala", 1993-1995). Membro del comitato scientifico del XIX Congresso UIA (Barcellona, 1996). Direttore delle attività culturali della ESARQ-UIC. Nel 1997 fonda AxEx (progettazione sostenibile); dal 1998 co-direttore di Metapolis, di cui diventa presidente nel 1999. Dirige il post-laurea "Architettura avanzata e città digitali" (FPC, 2000-2005) e nel 2006 "Intelligent Coast"; nel 2003 presiede il comitato scientifico dell'IAAC. Dal 2008 co-dirige il Master TNT (México). Direttore della Scuola di Dottorato in Architettura e Design dell'Università di Genova fino al 2023, è stato professore ordinario nella stessa facoltà. Nel 2000 riceve la Médaille de l'Académie d'Architecture de France.

Massimo Musio-Sale

Architetto, professore ordinario al dipartimento Architettura e Design (dAD), Scuola Politecnica dell'Università degli Studi di Genova. È stato Coordinatore del Corso di Laurea Magistrale in Design Prodotto Evento, componente del Collegio Docenti del Corso di Dottorato in Scienze e Tecnologie del Mare presso UniGe e responsabile scientifico di diverse ricerche nautiche e navali. È visiting professor per numerosi atenei italiani e internazionali ed è stato ricercatore per l'Università di Casinò dal 1990 al 2000 e per il Politecnico di Milano dal 2000 al 2005. Si occupa di yacht design e interni di navi da crociera dal 1980.

Alessandro Valenti

Architetto, master a Barcellona e Ph.D. in Italia, è professore di Architettura degli Interni presso l'Università di Genova e direttore responsabile di Elledcor.it e di "About". Autore di saggi e articoli, è membro di comitati editoriali di riviste scientifiche quali "Agathon" e "GUD". Tra i suoi libri: *Case disperatamente contemporanee*, *Patricia Urquiola. Time to make a book* e *Nuovi paesaggi domestici. L'abitare ai tempi del Coronavirus*, rappresentato in 3 atti e 3 epiloghi. È guest professor presso l'Università BUCT di Beijing.

Demetrio Scopelliti

Architetto che ama le città, con l'obiettivo di renderle più vivibili e a misura d'uomo. Il disegno urbano è il suo strumento per apportare innovazione e cambiamento, in particolare nelle strade e negli spazi pubblici. La sua esperienza decennale in progetti a scala urbana spazia dalla pianificazione integrata al masterplanning, dal disegno urbano al placemaking, attraverso la ricerca sulla condizione urbana contemporanea e sui nuovi trend. Direttore dell'Area Urbanistica, Territorio e Spazio Pubblico dell'Agenzia Mobilità Ambiente e Territorio (AMAT), dal 2016 ha collaborato come Advisor presso l'Assessorato Urbanistica Verde e Agricoltura del Comune di Milano, coordinando lo sviluppo di progetti strategici come il Piano di Governo del Territorio Milano 2030, la Strategia di Adattamento Milano 2020, l'Accordo di Programma Scali Ferroviari, il Concorso Internazionale *Reinventing Cities* promosso da C40 e i programmi *Piazze e Strade Aperte*, in collaborazione con Bloomberg Associates and GDCI-Nacto. È co-autore della pubblicazione *Cities Alive, Towards a Walking World*, edito da Arup, sul tema della pedonalità in città.

Francesco Maggiore

Ingegnere laureato con lode al Politecnico di Bari e dottore di ricerca presso l'Università degli Studi della Basilicata dove insegna Storia del Paesaggio dal 2015 e Storia dell'Architettura e dell'Arte contemporanea dal 2021. Parallelamente, dal 2018 è docente a contratto presso l'Università di San Marino e dal 2024 presso l'Istituto del Design di Matera. Nel 2015 è nominato presidente della Fondazione Gianfranco Dioguardi e, nell'ambito delle attività promosse con la Fondazione, è vicepresidente del Consorzio SUM City School e direttore artistico del programma Cantiere-evento. Dal 2011 al 2023 è stato direttore creativo di Kiasmo. È autore di monografie, articoli e saggi su arte, architettura, design, cinema e paesaggio. Nel 2013 ha pubblicato il volume *Territori del Cinema: stanze, luoghi, paesaggi* (Gangemi editore). Dal 2013 al 2017 ha fatto parte del Centro Studi della rivista "Domus".

Giulia Soldati

Designer e visiting professor all'Università di Scienze Gastronomiche di Pollenzo, utilizza il design per esplorare le culture alimentari e svelare le pratiche sociali legate alla preparazione e al consumo. Il suo lavoro si basa sulla convivialità e sui rituali, con l'obiettivo di ridefinire il modo in cui interagiamo con esso e di stimolare conversazioni su politiche alimentari, aspetti sociali e geografia alimentare. Nel 2016 ha fondato *Contatto Experience*, un progetto di cultura culinaria e di esperienza alimentare che estende il gusto al mondo del tatto.