

ATTI
DELLA
CONFERENZA
ANNUALE
SID
SOCIETÀ
ITALIANA
DI
DESIGN

DESIGN
AND
RE-SEARCH:
SOURCES &
RE-SOURCES



DESIGN
E
RICERCA:
FONTI E
RISORSE

4—5 luglio 2024
Università Iuav
di Venezia

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

a cura di
Alessandra Bosco
Lucilla Calogero
Luca Casarotto
Saul Marcadent

**Atti della Conferenza annuale
della Società Italiana di Design**

Venezia, 4-5 luglio 2024

Università Iuav di Venezia

**Design and Research:
Sources and Resources
Design e ricerca:
Fonti e Risorse**

a cura di

Alessandra Bosco

Lucilla Calogero

Luca Casarotto

Saul Marcadent

Progetto grafico ed editoriale

Lucrezia Teghil – tolook

Identità visiva SID 2024

Gianni Sinni

Documentazione fotografica

Luca Pilot

con

Maddalena Celin

Filippo Susana

Eleonora Zambelli

Con il sostegno di

Fondazione Universitaria Iuav

Copyrights

CC BY-NC-ND 5.0 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.

Novembre 2025

Società Italiana di Design

societaitalianadesign.it

ISBN 9788894338034

Indice

Benno Albrecht Rettore dell'Università Iuav di Venezia	I
Raimonda Riccini Presidentessa Società Italiana di Design (2021-2024)	II
I soci onorari SID 2024 Elda Danese per Nanni Strada Maurizio Rossi per Clino Trini Castelli	V X
Design e Ricerca: Fonti e Risorse Il contesto e le prospettive di <i>Design e ricerca: Fonti e Risorse</i> Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Luca Casarotto, Saul Marcadent	1
Affondi sul tema <i>Fonti e Risorse</i> Conoscere i dati: metafore e metodi per il design Paola Pierri	14
Individuare fonti e rigenerare risorse per la ricerca in design: sfide contemporanee Priscila Lena Farias	18
Idee di ricerca. <i>Fonti e Risorse</i>: Orizzonti per la ricerca	
● Seminario Materiali Verso l'ipermateria. I materiali come risultato di una complessità intra-azioni Chiara Battistoni, Carmen Rotondi	27
WE TASTE WATER: un dispositivo per catturare dati sulla qualità dell'acqua e aumentarne il consumo consapevole Ilaria Fabbri	32
Ottimizzazione delle risorse nel sistema sanitario: design partecipativo per un sistema di gestione dei consumabili ospedalieri Gabriele Maria Cito	40
<i>More-Than Light Design</i>: il progetto interspecifico della luce Giovanni Inglese	47
Nuovi materiali da risorse seconde: un framework per lo sviluppo e progettazione di materiali circolari Noemi Emidi	54
● Seminario Territori, Aziende, Gestione Saperi locali e fonti disconnesse: il digitale come risorsa inter-generazionale Davide Paciotti, Annapaola Vacanti	63
Impronte: un percorso <i>onlife</i> per la valorizzazione del patrimonio storico e artigianale locale Camilla Giulia Barale, Daniele Rossi, Luca Parodi, Chiara Garofalo	68
Pratiche culturali collaborative basate su <i>open data</i>. Eredità tecnica territoriale per un patrimonio culturale più tangibile Rosa Lorusso, Arianna Mazza	75
"FIVE MINUTES Tool". Il ruolo del designer, tra progetto e mediazione, per potenziare la comunicazione negli ecosistemi aziendali territoriali attraverso uno strumento <i>open source design</i> Bianca Chiti, Denise de Spirito	83

● Seminario Innovazione sociale	92
Designer e progettazione sociale: conoscenze, urgenze e opportunità di intervento Martina Frausin, Luca D'Elia	97
Urban design per il benessere delle persone: analisi <i>field based</i> nella città di Genova Boyu Chen, Federica Maria Lorusso	105
Verso una comunità di pratica: proposta di ricerca partecipata sul service design per il settore pubblico Luca Baldini, Sonia Belhaj, Lorenzo Brunello, Aureliano Capri, Mariia Ershova, Rachele Gracci, Miriam Saviano, Efren Trevisan	114
Design per nuovi stili di mobilità attivi e sostenibili. Processo di ricerca-azione per scenari progettuali che orientino l'intenzione comportamentale verso una mobilità urbana attiva e sostenibile Sara Viviani	122
● Seminario Pedagogie	127
Sinergie. Contaminazioni multilivello tra fonti e risorse per la pedagogia del design Giulia Ciliberto, Ami Licaj	133
Design failure: la disseminazione del fallimento come strumento di apprendimento generativo nel design Francesca Ambrogio, Maria Manfroni, Carmen Digiorio Giannitto, Calogero Mattia Priola	143
Progettazione design oriented di un assistente virtuale AI per il supporto alla ricerca: condivisione della conoscenza e doppia transizione Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini	150
Design educativo per una società sostenibile: un approccio multidisciplinare e partecipativo Giulia Farace	157
Formazione dei designer nell'era tecnologica. Apprendimento pratico e multidisciplinare per le sfide lavorative emergenti Enrica Cunico	165
Design per l'educazione: ricucire teorie, metodi ed esperienze per una rinnovata ricerca nel design di prodotto Carlotta Belluzzi Mus	170
● Seminario Well-being	177
Design per la salute e il benessere. Quattro principi fondamentali Alessia Buffagni, Silvia Imbesi	184
Home Virtualands. Esperienze immersive per il benessere delle persone con malattia di Parkinson Ester Iacono, Mattia Pistolesi	192
Dietro ogni scemo c'è un villaggio. Un percorso di co-design per la riabilitazione psichiatrica Xavier Ferrari Tumay	199
La sessualità femminile in terza età: design di un modello inclusivo per la dignità sessuale consapevole Lara Pulcina, Sarah Jane Cipressi, Simone Giancaspero	206
Ricerca e innovazione dei linguaggi della comunicazione visiva attraverso le <i>brain computer interface</i> Antonella Rosmino	213

● Seminario Prospettive teoriche	199
Teorie al plurale. Verso un manifesto delle fonti teoriche nel design e nella moda Saul Marcadent, Chiara Scarpitti	204
Il Novacene come nuovo orizzonte: coesistenza tra umanità e intelligenza artificiale Carmen Trischitta	212
Zoé-centered artificial intelligence: realtà immersive per un'empatia multispecie Annarita Bianco, Raffaele La Marca	220
Etologia e design: intersezioni e traiettorie per possibili alleanze disciplinari Michela Mattei	227
Osservatorio contemporaneo sulle tecnologie appropriate Carmelo Leonardi, Eugenia Morpurgo	234
BIOFLO Bioreceptive Florence: un progetto per la valorizzazione del patrimonio natural-culturale della città di Firenze Francesco Cantini	242
● Seminario Design per i patrimoni	247
Design per e con i patrimoni. La necessità di un agire plurale Lucilla Calogero, Ivo Caruso,	255
Digital Fashion Heritage: modello di visualizzazione, fruizione e gestione del patrimonio tessile Simona Colitti, Ludovica Rosato	263
Error 404: page not found. Nuove prospettive per la ricerca storica nell'era delle fonti digitali, fra obsolescenza e accessibilità Ludovica Polo	270
Esplorare nuove fonti: il ruolo delle biblioteche professionali nel Graphic Design History Valentina Nitti	278
Prove di dialogo tra fonti e risorse in chiave analogica e digitale: l'artigianato grafico di Araca Alessandra Clemente	284
SID Research Award 2024	
Progetti di ricerca. Fonti e Risorse: lo stato della ricerca	
● Tavolo Materiali	284
L'innovazione al centro Stefania Camplone, Davide Crippa, Sabrina Lucibello	290
Vitali ed effimere: fonti e risorse per una moda interspecie Clizia Moradei	296
Data-driven food interfaces: esplorazioni gusto-computazionali per un consumo consapevole del cibo Patrizia Marti, Sebastiano Mastrodonato	305
Design di nuovi materiali realizzati attraverso processi di bio-fabbricazione indotta da microorganismi fotostatici Nataascia Biondi, Edoardo Brunelli, Francesco Cantini, Tommaso Celli, Marco Marseglia, Lorenzo Reali, Giacomo Sampietro	

Design e acqua: un progetto sull'uso sostenibile della risorsa idrica nella ristorazione Laura Badalucco, Chiara Battistoni	315
I dualismo del progetto R3Pack: nuove fonti materiche versus l'impiego di consolidate risorse in sistemi di riuso per la progettazione di imballaggi sostenibili Barbara Del Curto, Stefano Ferraresi, Carlo Proserpio, Romina Santi	323
Da eccedenza a eccellenza. Il ruolo trasformativo del design nel riuso dei sottoprodotti alimentari Raffaele Passaro	330
La seconda vita dell'espore: riflessioni ed esperimenti sul riuso di parti espositive lignee Massimiliano Cason Villa, Davide Crippa, Lucilla Grossi	339
● Tavolo Strumenti	
Strumenti: Fonti, risorse e direzioni della ricerca nel design Alberto Bassi, Cinzia Ferrara, Gianni Sinni	348
Biomimicry Wunderkammer: un laboratorio di bio-ispirazione per il design Mariangela Francesca Balsamo, Giuliana Flavia Cangelosi, Lucia Pietroni	352
Designer-AI Alignment. Workshop sulla trasmissione dei riferimenti progettuali all'AI per la generazione consapevole di concept Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Andrea Quartu, Margherita Tufarelli	360
Proximity Machinery through eXtended Reality: design per la formazione dell'operatore resiliente 5.0 Margherita Peruzzini, Alessandro Pollini, Diego Pucci, Michele Zannoni	365
<i>Fashion Alive. Un progetto europeo tra upcycling e re-design delle risorse tessili</i> Roberto Liberti, Chiara Scarpitti	373
Design circolare: fonti e risorse della conoscenza nei processi di educazione alla sostenibilità Alberto Calleo, Vera Fabbretti, Massimiliano Fantini, Elena Maria Formia, Silvia Mercuriali	380
Strumenti di ricerca per le Digital Humanities: riconfigurare lo spazio dell'informazione Marcello Costa, Cinzia Ferrara, Chiara Palillo	388
Mobilità attiva e leggera: sostenibilità, materiali e risorse per l'innovazione e il design di veicoli leggeri Jonathan Lagrimino, Alessandra Rinaldi	396
● Tavolo Territori, Aziende, Gestione	
Esplorazioni semantiche dei contributi: visualizzare complessità e connessioni nelle ricerche su territori, aziende e gestione Giovanni Borga, Luca Casarotto, Maria Antonietta Sbordone	405
Il manuale digitale nell'Industria 4.0: progettare modelli di training aperti per nuovi sistemi produttivi collaborativi Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone, Giuseppe Mincolelli	411
Design e bilancio di sostenibilità: L'impatto del bilancio di sostenibilità nella progettazione e nei processi produttivi Luca Casarotto, Laura Cavasin, Anna Zandanel	418

Sistema Prodotto-Servizio per l'arredo: un'analisi della letteratura per definire la relazione con la sostenibilità Mattia Italia, Xue Pei, Francesco Zurlo	427
Evoluzione sostenibile nel design di piccoli elettrodomestici: un'innovativa metodologia NPD orientata all'uso consapevole di fonti e risorse Venanzio Arquilla, Benedetta Rotondo	436
World-making dei sistemi agro-industriali e rurali: progettare e valutare gli impatti Silvia Barbero, Fabiana Rovera	442
Eco-Design360: trasformazione circolare e digitale nell'ecosistema tessile italiano Matteo Bertelli, Letizia Giannelli, Claudia Morea, Chiara Rutigliano	451
Food Atlas. Una piattaforma digitale per il sistema cibo della Laguna di Venezia Francesca Ambrogio, Amerigo Alberto Ambrosi, Marta De Marchi, Alessandra Marcon	459
Design per la decarbonizzazione: <i>living labs</i> per le isole minori del Mediterraneo Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli	468
● Tavolo Innovazione sociale	
Storie di innovazione sociale Cristian Campagnaro, Pietro Costa, Raffaella Fagnoni	477
<i>Living Labs</i> ed ecosistemi partecipativi: il "luogo vivente" come fonte e risorsa per il design Diletta Damiano, Massari Sonia	483
Mappe e partecipazione. Natura ibrida degli strumenti di cartografia collettiva critica Laura Bortoloni	495
Abitare Poeticamente Qui: avverbi del fare Silvana Kühtz	503
Il co-design e le sue fonti. Le persone come risorse per il progetto e progetto come risorsa per le persone Sara Ceraolo	511
L'artefatto come materia in-formata. I contesti multiculturali come risorsa per la definizione di strategie <i>design-oriented</i> Michela Carlomagno, Alessandra Clemente, Ibtissam Jayed, Stefano Salzillo	519
<i>Empowerment</i> attraverso il design: circolarità di fonti e risorse nella progettazione di processi educativi per quartieri popolari napoletani Susanna Parlato, Iole Sarno	526
<i>Re-orienting design</i>: fonti, risorse e pratiche di progettazione eco-sociale Paria Bagheri Moghaddam, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Jing Ruan, Margherita Vacca	535
Il design per gli atteggiamenti inclusivi: fonti e risorse per esplorare un nuovo approccio Daniele Busciantella-Ricci, Alessandra Rinaldi	543
● Tavolo Well-being	
Lo stato della ricerca Well-being Raffaella Massacesi, Claudia Porfirione, Maximiliano Romero	552

Dispositivi <i>autism-friendly</i> per spazi museali: prototipi sperimentali inclusivi per l'osservazione e la percezione dell'opera d'arte Roberto Bianchi, Morena Barilà, Marco Elia	559
Testimonianze, esperienze, storie, e ricordi personali: un approccio relazionale nei processi partecipativi con anziani con demenza Silvia Maria Gramegna	567
Design for AIRC. Il design che traduce la ricerca medico-scientifica in cultura della prevenzione Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Carla Langella	574
DEMETRA: un approccio sistemico e integrato fondato sull'acquaponica e sulla valorizzazione degli scarti per la creazione di un sistema alimentare pilota Edoardo Amoroso, Ivo Caruso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi, Alfonso Morone	582
Inclusione è partecipazione. Esperienze di co-progettazione per una segnaletica accessibile all'IST - Lisbona Giulia Beltramino, Daniela Bosia, Claudia De Giorgi, Silvia Di Salvatore	589
Design e formazione professionale per la transizione sostenibile del <i>MedTech</i> europeo Amina Pereno, Mariapaola Puglielli	597
Emergenza e innovazione: il ruolo strategico del design Laura Giraldi, Marta Maini, Francesca Morelli	605
● Tavolo Design per i patrimoni	
Patrimoni come risorse generative. Processi e prospettive nella ricerca di design Alessandra Bosco, Emanuela Bonini Lessing, Marina Parente	614
Archivi d'impresa, memoria storica e dialogo culturale. Scenari di sopravvivenza degli artefatti comunicativi attraverso la mediazione culturale-educativa del designer Alessio Caccamo, Fabiana Candida, Gianluca Carella, Anna Turco	621
<i>Immaterial Observatory</i>: mappare il capitale intangibile d'impresa e il contributo del design all'innovazione Alberto Bassi, Francesco Bergamo, Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Giulia Ciliberto	631
Il patrimonio tessile in Veneto: fonti, design e risorse Sandra Coppola	638
<i>Connecting Communities</i>. Co-design per la valorizzazione di patrimoni culturali nel centro storico di San Marino Silvia Gasparotto, Anna Guerra, Margo Lengua	645
<i>Design Driven Capacity Building</i>. Sviluppo di capacità e responsabilità sociale: risorse per il design Emanuela Bonini Lessing, Silvia Maria Carolo, Mario Ciaramitaro	653
La Nuova Libbaneria Mediterranea: lavorazioni tradizionali per lo sviluppo socio-economico delle comunità locali Rosanna Cianniello	661
Dal racconto alla rigenerazione territoriale: design partecipativo per tutelare e riattivare luoghi e comunità Federica Delprino, Omar Tonella	669
Storie di materiali: interazioni e riusi nei sistemi produttivi locali Pietro Costa, Michele De Chirico, Raffaella Fagnoni, Annapaola Vacanti	678

● Tavolo Fonti e patrimoni del design

- Fonti e patrimoni del design e per la cultura del design** 686
Fiorella Bulegato, Rosa Chiesa, Elena Fava
- Design philology*: fonti e storie della formazione e ricerca in design in Italia** 691
Paola Bertola, Eleonora Lupo, Clorinda Sissi Galasso, Marco Quaggiotto, Agnese Rebaglio
- Fonti e metodi della ricerca tipografica nei musei: i primi passi della catalogazione e diffusione della collezione Tércio Gaudêncio al Museo Paulista** 700
Fernanda Duarte Bruneli, Rodrigo Mantoan Cavalcante Muniz, Fabio Mariano Cruz Pereira, Solange Ferraz de Lima, Camila Kurianski Freitas Santos, Fabiola Margoth Zambrano Figueroa de Miranda, Yukie Camila Ohashi
- La crisi delle fonti. Questioni critiche nella mappatura di trenta anni di storia del web design italiano** 709
Letizia Bollini, Francesco E. Guida
- Costellazioni tipografiche, galassia Italia. Ricognizione su fonti e risorse della tipografia in Italia** 717
Veronica Dal Buono, Monica Pastore, Federico Rita
- Archivio Fiorella Mancini. Metodi e criticità nel conservare e valorizzare il patrimonio materiale della moda** 726
Alessandra Varisco
- Dal tessuto alla carta: materiali per la ricerca nel progetto di Seth Siegelau** 734
Saul Marcadent
- Dalle fonti ai trend della ricerca: una prospettiva *data driven* applicata alle pubblicazioni su rivista del settore ICAR/13** 741
Ester Iacono, Cristina Marino, Paolo Tamborrini, Francesca Tosi

● Tavolo Manifattura e imprese italiane

- Design e manifattura italiana nei processi trasformativi del made in Italy** 749
Vincenzo Cristallo, Maddalena Dalla Mura, Gabriele Monti
- Le Grand Tour d'Italie: viaggio esplorativo dei *savoir-faire* italiani per Dior** 754
Nicholas Bortolotti
- Framing the values*: costruire l'atlante dei valori del Made in Italy circolare e sostenibile** 761
Eleonora D'Ascenzi, Irene Fiesoli, Ami Licaj, Giuseppe Lotti, Elisa Matteucci
- Il progetto *Crafting Europe*. Design e artigianalità supportati dalle tecnologie digitali** 768
Gabriele Goretti
- Design per il Made in Italy sostenibile: tecnologie, processi e strumenti per la produzione circolare nell'ecosistema manifatturiero italiano** 776
Luca D'Elia, Lorenzo Imbesi, Sabrina Lucibello, Viktor Malakucz, Carmen Rotondi
- Shopping experience* del Made in Italy: nuovi paradigmi di *user engagement* nei contesti di vendita ed esposizione** 784
Vincenzo Paolo Bagnato

Bamboo Made in Italy: progettare con la “straniera” verde

Nicolò Di Prima

793

Re-Think. Re-Design. Re-Start.

Ripensare lo scarto tessile nella filiera moda

Elisabetta Cianfanelli, Paolo Franzo, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè

802

Alive and kicking: 30 anni di luav design

Alberto Bassi, Davide Crippa, Gianni Sinni

816

Venezia 4-5 luglio 2024. Design e ricerca: fonti e risorse

823

SEMINARIO



TERRITORI,
AZIENDE,
GESTIONE

Saperi locali e fonti disconnesse: il digitale come risorsa inter-generazionale

Davide Paciotti

Università di Camerino

Annapaola Vacanti

Università luav di Venezia

con

Camilla Giulia Barale

Bianca Chiti

Denise de Spirito

Chiara Garofalo

Rosa Lorusso

Arianna Mazza

Luca Parodi

Daniele Rossi

Le fonti rappresentano uno spettro molto ampio e possono spaziare da un'opera ad un know-how inter-generazionale di un'azienda, e, ancora, dalla capacità e conoscenza di un artigiano. Tali saperi spesso vengono tramandati oralmente e fanno parte di quelle conoscenze tacite o esplicite che rischiano di andare perdute senza un'adeguata conservazione e, soprattutto, valorizzazione. Come sostiene Giacomelli, “non si tratta solo di ‘amore’ e rispetto per le nostre eredità culturali, ma di inserire l'heritage all'interno di un circuito virtuoso e sostenibile di pratica e ‘uso’ costante e quotidiano, cioè di conoscenza e sviluppo di comunità e territori” (Giacomelli, 2014). Mettendo in evidenza l'importanza di andare oltre il semplice apprezzamento sentimentale, l'autore suggerisce che il vero valore del patrimonio culturale si manifesta quando viene integrato in un ciclo virtuoso di pratica quotidiana.

È in questo contesto, infatti, che il termine “circuito virtuoso” si riferisce a un processo continuo in cui l'heritage non solo viene preservato, ma utilizzato attivamente e costantemente nella vita di tutti i giorni. Integrare il patrimonio culturale nella vita quotidiana delle persone significa di fatto renderlo una risorsa viva e dinamica, capace di contribuire alla coesione sociale delle comunità. Questa integrazione non può oggi prescindere dagli attuali strumenti digitali, che, di converso, si fanno risorsa. Questi includono piattaforme di condivisione e collaborazione, software di (co-)progettazione e tecnologie emergenti come, ad esempio, l'Intelligenza Artificiale o la Realtà Virtuale. Tuttavia, risulta necessario un cambiamento di visione e di approccio culturale nei confronti di queste risorse tecnologiche in quanto risulta evidente che esse non siano più solamente “mezzo” o strumento ma, diversamente, producono radicali cambi nel registro comunicativo. Ad esempio, è possibile constatare come le interazioni sociali siano cambiate incidendo particolarmente sul tempo, la qualità e la quantità. In tale direzione, nell'era contemporanea, è fondamentale stabilire connessioni tra le fonti tradizionali e le risorse digitali al fine di preservare e innovare le professioni e i saperi secolari. Il design mira così a creare un ponte tra il patrimonio e le possibilità offerte dalle nuove tecnologie. Documentare le tecniche degli artigiani attraverso video, podcast e piattaforme digitali potrebbe essere essenziale per conservare e diffondere le loro esperienze e competenze. Allo stesso tempo, l'integrazione di tecnologie avanzate come la stampa 3D e la realtà aumentata può rivoluzionare le pratiche tradizionali, rendendole più efficienti e adattabili ai tempi moderni. Cambiare la percezione delle fonti, da semplici reliquie a risorse dinamiche e vitali, è cruciale per riconoscerne il valore continuato nel contesto contemporaneo. Promuovere una visione che consideri le fonti come base per l'innovazione futura non solo conserva il loro significato culturale, ma favorisce anche la loro evoluzione e adattamento. Infine, creare connessioni sinergiche tra fonti tradizionali e risorse digitali permette di ampliare l'accesso e l'utilizzo di questi saperi, garantendo che prosperino e si sviluppino in un ambiente in costante cambiamento. Sulla base di queste considerazioni, il design ha come obiettivo quello di divenire una disciplina capace di creare relazioni tra ciò che fisico e ciò che è digitale. Un ponte tra le generazioni, capace di avvicinare, generando nuovi linguaggi e rinnovati interessi dei diversi attori, attraverso uno sguardo maggiormente inclusivo e accessibile. Dunque, un *modus operandi* contemporaneo, innovativo e aperto, che faciliti la raccolta del patrimonio materiale e immateriale, che sia idoneo ad approfondire il ruolo del designer ricercatore.

Punti programmatici:

- 1) Impiegare le risorse digitali per preservare saperi tradizionali:** l'epoca in cui viviamo è caratterizzata da una evoluzione tecnologica che non dipende tanto da cosa credono le persone, ma dal funzionamento delle macchine (Ferraris, 2021). Il design può utilizzare gli strumenti del digitale per preservare – e rivitalizzare – artefatti, saperi, pratiche radicate nella nostra tradizione culturale, garantendo loro un futuro dinamico nel mondo contemporaneo.

- 2) **Abilitare lo scambio generazionale tra nativi digitali e generazioni precedenti:** lo scambio tra generazioni sta provocando numerosi gap, soprattutto all'interno delle aziende, rallentando una naturale transizione. Questa difficoltà non si fonda tanto su una questione anagrafica, bensì sulla trasmissione di conoscenze e valori, che necessitano di una formazione più completa e flessibile, capace di bilanciare innovazione e tradizione, per affrontare le complessità del mondo attuale (Da Empoli, 2013). La sfida giace nell'avviare processi di scambio di informazioni e cooperazione di valore tra le varie generazioni.
- 3) **Prendere in considerazione la dimensione territoriale nel progetto delle risorse:** l'evoluzione del digitale suscita considerazioni circa la temporalità, i luoghi, la memoria, la socialità, introducendo nuove interazioni tra il passato e il presente, tra memoria e tempo corrente, tra archivio e produzione contemporanea (Tufarelli, 2022). La dimensione territoriale, e gli attori locali all'interno di essa, divengono elementi cardine nell'analisi e nello sviluppo progettuale. Gli utenti divengono figure attive, capaci di plasmare gli spazi, i tempi, le modalità e di creare a loro volta contenuti digitali.
- 4) **Garantire la fruizione delle fonti tramite risorse digitali accessibili:** la disparità di competenze digitali di base, così come la disparità nelle possibilità tecniche di accesso alla rete, risultano ancora oggi motivo di svantaggio e divario territoriale. L'accessibilità e la scalabilità degli strumenti utilizzati sono fattori fondamentali per garantire una fruizione autonoma, senza distinzioni di età, genere, background culturale, abilità fisiche, sensoriali o cognitive (Farroni et al., 2023).
- 5) **Favorire una mediazione critica tra saperi tradizionali e innovazione:** il tentativo di recuperare fonti di sapere e trasferirle nel contesto digitale comporta, a monte, una necessaria formazione critica, e un allontanamento da un approccio eccessivamente positivista all'uso della tecnologia. Tramandare, valorizzare e aggiornare le fonti richiede al designer un ruolo di mediazione, a diversi livelli sistemici, per favorire il dialogo tra soggetti che per loro natura hanno obiettivi, linguaggi e visioni differenti.

L'intersezione tra design, patrimonio culturale e innovazione digitale richiede uno sguardo multidisciplinare, capace di connettere teorie, pratiche e contesti territoriali. Il ruolo degli archivi comunitari come motore di memoria e identità collettiva è esplorato da Bastian, J., & Flinn, A. (2019). *Community Archives, Community Spaces: Heritage, Memory and Identity*. Facet Publishing, che evidenziano il potenziale delle comunità nel preservare e gestire il proprio patrimonio culturale. Attraverso saggi teorici e studi di caso, gli autori analizzano le sfide nella costruzione e nel mantenimento di archivi comunitari, ampliando la loro definizione per includere società storiche, organizzazioni di movimenti sociali e centri comunitari ed evidenziando il loro ruolo cruciale nella promozione dell'attivismo basato sulla comunità. In linea con questo approccio, l'articolo di Cellamare, C. (2016). Leggere l'abitare attraverso l'interdisciplinarietà e la ricerca-azione. *Territorio*, 78: 28-39, propone una lettura dell'abitare come pratica sociale, sottolineando l'importanza della ricerca-azione per analizzare e trasformare i territori, coinvolgendo attivamente le comunità locali nella comprensione e trasformazione dei loro spazi abitativi, promuovendo una partecipazione diretta nei processi decisionali.

Da Empoli, G. (2013). *Contro gli specialisti. La rivincita dell'umanesimo*. Marsilio Editori, critica l'eccessiva specializzazione, suggerendo un ritorno a un approccio umanistico che valorizzi le connessioni tra saperi diversi, fondamentale per progettare con sensibilità culturale. L'autore racconta l'ascesa di una generazione di scienziati, imprenditori e artisti che stanno superando le frontiere tra le diverse discipline per adottare un approccio più complesso alle sfide del nostro tempo. Questa prospettiva è approfondita da Daverio, P., & Trapani, V. (2013). *Il design dei beni culturali. Crisi territorio identità*. Rizzoli, che analizzano il contributo del design alla valorizzazione delle identità territoriali in tempi di crisi. Il testo offre una riflessione sul ruolo del design nella valorizzazione del patrimonio culturale e nella costruzione di nuove identità locali.

Escobar, A. (2018). *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press, amplia il dibattito, invitando a ripensare il design come pratica interdipendente e radicata nei contesti locali, aprendo scenari di progettazione inclusiva e decoloniale. Criticando il ruolo del design tradizionale nel sostenere il capitalismo, il colonialismo e il patriarcato, Escobar introduce il concetto di design autonomo, che promuove approcci collaborativi e contestualizzati, rispettosi delle diversità culturali e ambientali. Il libro si basa su esempi di comunità indigene e afro-discendenti dell'America Latina, illustrando come pratiche di design alternative possano contribuire alla creazione di ordini sociali più giusti e sostenibili. Parallelamente, Farroni, L., Carlini, A., & Mancini, M. F. (2023). *Orizzonti di Accessibilità. Azioni e processi per percorsi inclusivi*. RomaTre Press, si propongono di promuovere una cultura dell'accessibilità, intesa non solo come superamento delle barriere fisiche, ma anche come inclusione sociale e culturale. Attraverso un approccio interdisciplinare, gli autori mirano a sensibilizzare professionisti e studiosi sull'importanza di progettare ambienti e servizi che rispondano alle esigenze di tutti.

Il ruolo delle tecnologie digitali nella trasformazione della società è affrontato da Ferraris, M. (2021). *Documanità: Filosofia del mondo nuovo*. Gius. Laterza & Figli Spa, che esplora l'impatto della rivoluzione digitale sulla società contemporanea, introducendo il concetto di documanità per descrivere un'umanità profondamente interconnessa attraverso la produzione e la registrazione costante di documenti digitali. La docusfera non solo trasforma le dinamiche sociali ed economiche, ma ridefinisce anche l'identità umana, ponendo nuove sfide etiche e filosofiche. L'autore propone una

riflessione critica su come la tecnologia stia plasmando il nostro modo di essere e interagire, suggerendo la necessità di un nuovo umanesimo che riconosca e valorizzi la centralità dei documenti nella costruzione della realtà sociale. Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione: come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Raffaello Cortina Editore, amplia questa riflessione, analizzando l'impatto delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione sulla nostra percezione di noi stessi e del mondo. Floridi sostiene che, dopo le rivoluzioni di Copernico, Darwin e Freud, che hanno rispettivamente decentrato la posizione dell'uomo nell'universo, nella biosfera e nella sfera psichica, stiamo vivendo una quarta rivoluzione in cui l'infosfera – l'ambiente globale dell'informazione digitale – sta ridefinendo la nostra identità e le nostre relazioni sociali. L'autore introduce il concetto di onlife per descrivere la fusione tra vita online e offline, evidenziando come le ICT stiano dissolvendo i confini tradizionali tra reale e virtuale, pubblico e privato, umano e artificiale.

Gambardella, C. (2020). *Handmade in Italy*. Altralinea Edizioni, pone l'accento sul valore del fatto a mano come espressione del patrimonio artigianale italiano, mostrando come tradizione e innovazione possano coesistere nel design contemporaneo. Germak, C., Bistagnino, L., & Celaschi, F. (2008). *Uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo*. Umberto Allemandi & C., completano questa visione proponendo un design centrato sull'essere umano, etico e sostenibile. Attraverso una serie di saggi tematici, il libro esplora diverse direzioni della ricerca universitaria torinese, affrontando ambiti quali il design sistemico, la valorizzazione dei beni culturali, gli esterni urbani contemporanei e il design virtuale.

L'intervista a Giacomelli, M. E. (2014). *Design & Cultural Heritage*. Intervista sulla frontiera dei beni culturali. *Artribune*, disponibile all'indirizzo: [<https://www.artribune.com/progettazione/design/2014/09/design-cultural-heritage-intervista-sulla-frontiera-dei-beni-culturali/>], esplora il ruolo del designer come mediatore tra passato e presente, evidenziando l'importanza di una pratica che valorizzi il patrimonio culturale nell'era digitale. Infine, Tufarelli, M. (2022). *Design, Heritage e cultura digitale. Scenari per il progetto nell'archivio diffuso*. Firenze University Press, esplora l'intersezione tra design, patrimonio culturale e cultura digitale, proponendo il concetto di archivio diffuso come strumento per valorizzare e condividere le risorse culturali in modo partecipativo. Il libro analizza come il design possa facilitare nuove modalità di accesso e utilizzo del patrimonio culturale, integrando le potenzialità offerte dalle tecnologie digitali con una prospettiva di inclusività e innovazione sociale.

Bastian, J., & Flinn, A. (2019). *Community archives, community spaces: Heritage, memory and identity*. Facet Publishing.

Cellamare, C. (2016). Leggere l'abitare attraverso l'interdisciplinarietà e la ricerca-azione. *Territorio*, 78, 28–39.

Da Empoli, G. (2013). *Contro gli specialisti. La rivincita dell'umanesimo*. Marsilio Editori.

Daverio, P., & Trapani, V. (2013). *Il design dei beni culturali. Crisi, territorio, identità*. Rizzoli.

Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds*. Duke University Press.

Farroni, L., Carlini, A., & Mancini, M. F. (2023). *Orizzonti di accessibilità: Azioni e processi per percorsi inclusivi*. RomaTre Press.

Ferraris, M. (2021). *Documanità: Filosofia del mondo nuovo*. Gius. Laterza & Figli S.p.A.

Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione: Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Raffaello Cortina Editore.

Gambardella, C. (2020). *Handmade in Italy*. Altralinea Edizioni.

Germak, C., Bistagnino, L., & Celaschi, F. (2008). *Uomo al centro del progetto: Design per un nuovo umanesimo*. Umberto Allemandi & C.

Giacomelli, M. E. (2014). *Design & cultural heritage. Intervista sulla frontiera dei beni culturali*. Artribune.

Disponibile su: <https://www.artribune.com/progettazione/design/2014/09/design-cultural-heritage-intervista-sulla-frontiera-dei-beni-culturali/>

Tufarelli, M. (2022). *Design, heritage e cultura digitale: Scenari per il progetto nell'archivio diffuso*. Firenze University Press.

Impronte: un percorso *onlife* per la valorizzazione del patrimonio storico e artigianale locale

Camilla Giulia Barale

Università di Genova

Daniele Rossi

Università di Genova

Luca Parodi

Università di Genova

Chiara Garofalo

Università di Genova

Abstract

Il rapporto tra il sistema del Design, le arti applicate tradizionali e la cultura europea si sta chiaramente trasformando. Lo confermano mostre, pubblicazioni ed eventi che nell'ultimo decennio hanno visto molti designer collaborare con settori apparentemente lontani dal loro ambito di indagine. In un contesto storico in cui la transizione digitale affianca la riscoperta del patrimonio culturale, sono molteplici le pratiche proposte da ricercatori e accademici focalizzate sulla riscoperta dei territori. L'obiettivo dell'operazione si concretizza nella codifica di un processo che identifica nel ruolo del design un elemento di innovazione e condivisione culturale, proponendo nuovi processi basati su legami e relazioni inedite, si genererà un database open access dedicato a contenere e preservare le tecniche e i metodi della produzione artigianale locale.

Parole chiave

- HANDMADE
- CONNECTION
- HACKERARE
- ONLIFE
- OPEN_ACCESS

Introduzione

Negli ultimi dieci anni, il legame tra il sistema del design, le arti applicate tradizionali e la cultura europea ha subito un'evoluzione significativa, con una rinnovata attenzione verso l'artigianato e le sue potenzialità nel contesto contemporaneo. Questa trasformazione è visibile attraverso la crescente presenza di prodotti ibridi, frutto della collaborazione tra design e artigianato, e grazie alla diffusione capillare di eventi che pongono in rilievo il know-how celato all'interno degli oggetti. La letteratura scientifica ha iniziato ad approfondire questo approccio interdisciplinare, rivelando come il design stia fungendo da catalizzatore per l'avvio di nuove sinergie tra discipline differenti (Didero, 2016).

Parallelamente, collaborazioni sempre più numerose tra artigiani e giovani designer stanno ridefinendo il concetto di produzione artigianale, aggiornandolo e rendendolo più attraente nel contesto attuale. Il ruolo del designer, oggi, non si limita alla semplice creazione di oggetti, ma si estende alla capacità di interpretare le specificità locali e materiali. Inoltre, l'attenzione crescente verso la sostenibilità spinge il design verso nuove frontiere di ricerca, dove l'artigianato viene riconosciuto come una risorsa nevralgica per affrontare le sfide ambientali e sociali (Gambardella, 2020).

Oltre al valore ecologico e culturale, l'artigianato sta vivendo una rinascita grazie all'integrazione di strumenti digitali, che ne permettono una ibridazione innovativa. Tecnologie come la stampa 3D, le fresatrici a controllo numerico (CNC) e le piattaforme di modellazione digitale hanno trasformato il modo in cui gli artigiani lavorano, offrendo nuove opportunità per esplorare forme e materiali che prima sarebbero stati difficili o impossibili da realizzare. Questi strumenti non solo migliorano l'efficienza produttiva, ma permettono anche una personalizzazione estrema e una maggiore flessibilità nella produzione (Manovich, 2001).

L'integrazione delle tecnologie digitali con le tecniche artigianali tradizionali non implica una sostituzione della mano dell'artigiano, ma piuttosto un'estensione delle sue capacità. Il risultato è un processo di co-creazione tra l'artigiano e il tool digitale, in cui la precisione della macchina e la sensibilità umana si uniscono per generare prodotti unici. Questo processo dimostra come l'artigianato possa essere innovato e reso più rilevante, preservando al contempo le competenze tradizionali.

In questo contesto, emerge una nuova prospettiva progettuale, sensibile alla tutela del *genius loci* (Bassi, 2017) e pronta a riconoscere le specificità locali in un contesto globale. L'adozione di nuovi linguaggi e metodologie risponde anche alle trasformazioni culturali e tecnologiche in atto, promuovendo pratiche che valorizzano il patrimonio non delocalizzabile e sostenibili culturalmente (Floridi, 2020).

La proposta di ricerca si sviluppa in diverse fasi ben delineate, ciascuna finalizzata a favorire l'integrazione interdisciplinare e a stimolare un dialogo continuo tra tradizione artigianale e innovazione tecnologica. Il fine ultimo è la realizzazione di un database open access, progettato per raccogliere, conservare e valorizzare le tecniche e i metodi di produzione artigianale delle aree coinvolte dall'iniziativa pilota. Una piattaforma online dedicata alla valorizzazione (e alla diffusione) delle risorse culturali non delocalizzabili, perché fortemente connesse con i luoghi.

1. Ipotesi della ricerca

1.1 Intrecci e contaminazioni tra local e global nello sviluppo del prodotto

È il 2008 quando Richard Sennett pubblica *The Craftsman*, un'opera che si afferma rapidamente come testo fondamentale per chi studia le dinamiche del lavoro artigianale e le sue ricadute sulla contemporaneità più stringente. L'autore, attraverso un'analisi critica, incentiva la società contemporanea a trarre ispirazione dall'approccio dell'artigiano e dal suo know-how saldamente radicato in pratiche socialmente riconosciute (Sennett, 2008). Si inseriscono in questo solco di ricerca, pensiero e progetto molte proposte curate dalla *Michelangelo Foundation for Creativity and Craftsmanship*. L'ente, di stampo no-profit ed orientamento dichiaratamente internazionale, pone come missione della propria operatività il desiderio di preservare, incoraggiare e valorizzare i mestieri d'arte d'eccellenza.

1.2 Transizione digitale e ruolo del contesto

Individuare il ruolo del contesto nella transizione digitale è cruciale per comprendere come le innovazioni tecnologiche si integrano nelle città, ognuna con le proprie peculiarità culturali, storiche e sociali. Prendendo in considerazione tre città culturalmente rilevanti e tre città note per il loro impegno nell'ambito tecnologico nel panorama europeo attuale – Atene, Roma, Parigi per il primo gruppo e Berlino, Barcellona, Stoccolma per il secondo – si delinea un quadro di riferimento in cui la transizione digitale assume forme diverse a seconda della matrice culturale e della storia del luogo.

Come sottolinea Manuel Castells, nel suo celebre volume *The Rise of the Network Society* (1996), “le città sono nodi essenziali della rete globale, ma il loro ruolo e la loro funzione cambiano a seconda delle dinamiche culturali e sociali locali”. In altre parole, l'innovazione tecnologica non può essere compresa al di fuori del contesto sociale e culturale in cui si sviluppa. Questo principio guida l'approccio alla transizione digitale delle città coinvolte, ciascuna delle quali presenta una propria specificità che ne influenza l'adozione e l'integrazione delle nuove tecnologie.

In ciascuna di queste città, l'approccio all'innovazione è influenzato dalla rete di attori locali: università, associazioni culturali, storici, esperti tecnologici e designer lavorano insieme per dare forma a processi di scambio multidisciplinare. Il contesto locale viene analizzato e mappato attraverso conferenze e workshop che iniziano con un inquadramento

storico-culturale dell'area. Questo approccio permette di individuare non solo le peculiarità del contesto, ma anche i limiti e le opportunità che esso offre alla luce dei cambiamenti tecnologici in atto.

Il coinvolgimento di questi attori ha lo scopo di promuovere un dialogo che metta in evidenza le sfide e le potenzialità di ciascun contesto. Come evidenzia Stefano Micelli nel suo libro *Futuro Artigiano* (2011), “la vera innovazione nasce dall'interazione tra passato e futuro, tra le tradizioni di un luogo e le nuove tecnologie che offrono strumenti per valorizzarle e trasformarle”. Questo dialogo è alla base della ricerca condotta in ogni città, dove le innovazioni digitali vengono confrontate con le radici storiche e culturali del contesto, cercando di creare soluzioni che siano non solo tecnologicamente avanzate, ma anche culturalmente rilevanti.

2. Metodo e fasi dell'attività di ricerca

2.1

Applicazione e sperimentazione dei processi culturali

La ricerca è strutturata in modo da applicare e sperimentare processi culturali che coinvolgono una pluralità di discipline. I workshop tematici, curati dai cosiddetti designer-attivatori in collaborazione con le università locali, fungono da catalizzatori di innovazione. Tali workshop si caratterizzano per la loro interdisciplinarietà, poiché uniscono competenze che spaziano dalla progettazione digitale all'antropologia, dall'architettura alla sociologia.

Partendo dal presupposto che «ciò che è reale è informazionale e ciò che è informazionale è reale» (Floridi, 2017), si intende esplorare come la cultura digitale possa trasformare il patrimonio culturale, integrandolo con le opportunità offerte dalle nuove tecnologie. Floridi, nel suo libro *La rivoluzione dell'infosfera* (2014), sostiene che “l'integrazione tra digitale e reale ha un impatto significativo sul modo in cui concepiamo la realtà e le nostre interazioni con essa”. Questo concetto è alla base della progettazione che integra spazi fisici e digitali, creando un'interconnessione sempre più stretta tra il mondo tangibile e quello virtuale.

L'Intelligenza Artificiale (IA) e l'Internet of Things (IoT) permettono una progettazione più integrata, in cui spazi e oggetti fisici possono interagire con elementi digitali, creando esperienze più ricche e immersive. Henry Jenkins, nel suo testo *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006), descrive questo processo come un “flusso continuo di interazioni tra diversi mezzi e contesti che crea nuove modalità di narrazione e partecipazione”. La contaminazione tra il mondo fisico e digitale non si limita a una semplice giustapposizione, ma costruisce un ecosistema di interconnessioni che modifica profondamente l'ambiente in cui viviamo.

Questo processo di integrazione apre nuove prospettive per la valorizzazione del patrimonio culturale e l'innovazione sociale. Attraverso la tecnologia, i partecipanti ai workshop acquisiscono la capacità di sperimentare nuove forme narrative, che non solo raccontano la storia, ma la reinterpretano in chiave contemporanea, rendendo la cultura un ponte tra passato e futuro. Queste sperimentazioni sono spesso orientate a rendere più accessibili i contenuti culturali, trasformandoli in esperienze sensoriali e interattive.

3. Condivisione e diffusione del background. Tra online e offline

La terza fase del progetto si concentra sulla condivisione e la diffusione delle conoscenze acquisite, utilizzando sia piattaforme online che spazi fisici per massimizzare l'impatto della ricerca. Installazioni interattive, eventi pubblici e conferenze diventano momenti di sintesi in cui le scoperte fatte durante i workshop prendono forma concreta. L'obiettivo è garantire che il patrimonio culturale, aggiornato grazie alle tecnologie digitali, venga comunicato in modo efficace e possa avere un impatto duraturo sul pubblico.

L'approccio utilizzato è ibrido, un concetto che richiama il neologismo "onlife" coniato dal filosofo Luciano Floridi per descrivere la crescente fusione tra il mondo online e offline. Come descritto nel libro *La quarta rivoluzione* (2017), Floridi sostiene che "la distinzione tra online e offline diventa sempre più sfumata, e la nostra vita si svolge in una sfera che è al contempo fisica e digitale". Questo concetto è essenziale per comprendere come le installazioni interattive, gli spazi espositivi e i contenuti culturali contemporanei non si limitano più a un'esperienza puramente fisica, ma si estendono a un livello "onlife". Secondo Lev Manovich, autore de *Il linguaggio dei nuovi media* (2001), "i media digitali ridefiniscono non solo le modalità di comunicazione ma anche i nostri strumenti cognitivi, fornendo una grammatica per il nostro approccio al mondo".

In questo nuovo contesto, le barriere tra ciò che è virtuale e ciò che è reale si fanno sempre più labili, influenzando non solo il modo in cui le persone interagiscono con la tecnologia, ma anche come esperiscono lo spazio e il tempo. Le installazioni e gli eventi riflettono questo cambiamento, invitando il pubblico a riflettere su come la tecnologia ridefinisca il rapporto tra il reale e il virtuale, tra lo spazio fisico e quello digitale. Questo processo di trasformazione si estende anche alle modalità con cui la cultura viene trasmessa e vissuta.

Henry Jenkins, nel suo saggio *Cultura Convergente* (2006), sostiene che "la cultura digitale è caratterizzata da una sempre maggiore interconnessione tra diversi media, e questo porta alla nascita di nuove pratiche culturali in cui la produzione e il consumo sono partecipativi e ibridi". Le tecniche di simulazione e realtà aumentata offrono la possibilità di creare nuovi ambienti esperienziali in cui il visitatore può esplorare ricostruzioni storiche o scenari futuri in modo immersivo. Come sottolineava Tomás Maldonado nel 1994 nel suo libro *Reale e virtuale*, "la simulazione tecnologica cambia radicalmente il nostro modo di percepire il mondo, ridefinendo la distinzione tra l'esperienza diretta e quella mediata dalle tecnologie".

Di conseguenza, il design delle esperienze culturali non può più prescindere dall'utilizzo delle tecnologie digitali, che diventano una componente essenziale per esplorare nuove frontiere narrative e rendere la cultura accessibile e coinvolgente per un pubblico sempre più ampio. Urs Hirschberg, autore di *Atlas of Digital Architecture* (2020), osserva che "la tecnologia digitale, applicata all'architettura e al design degli spazi culturali, consente una fluidità spaziale senza precedenti, superando i confini tra reale e virtuale, e creando nuove modalità di fruizione interattiva".

Risultati attesi

Il progetto di ricerca esplora l'interazione tra competenze tecniche e persone nel panorama del design contemporaneo, delineando un approccio innovativo alla progettazione e alla diffusione della conoscenza. Sebbene la ricerca affondi le proprie radici nello studio di tematiche teoriche e metodologiche, essa evidenzia la necessità di sviluppare strumenti e strategie capaci di traghettare le pratiche storiche verso scenari futuri più inclusivi e sostenibili.

L'obiettivo principale è dimostrare l'esistenza di nuove possibilità operative per la cultura progettuale, fondate su un metodo interdisciplinare che favorisca l'apertura di nuovi campi di ricerca e applicazione. Questo metodo si basa su valori chiave quali la coesione culturale, la valorizzazione delle conoscenze locali e la loro diffusione a un pubblico ampio e diversificato.

Il risultato atteso è la definizione di un processo progettuale che riconosce il design come un catalizzatore di innovazione e condivisione culturale. Tale approccio promuove la sostenibilità, garantendo un equilibrio tra sviluppo tecnologico e salvaguardia delle risorse, in linea con la necessità di preservare il capitale naturale per le generazioni future (Vezzoli, 2007). Inoltre, il design si configura come uno strumento critico capace di rispondere in modo consapevole alle diversità della società contemporanea, contribuendo alla tutela e alla reinterpretazione del patrimonio storico attraverso linguaggi progettuali innovativi.

Parallelamente, l'integrazione tra tecnologie emergenti e saperi locali permette di preservare e promuovere tecniche produttive radicate nei territori, favorendo al contempo una maggiore efficienza e reattività. L'adozione di tecnologie avanzate consente di ottimizzare i processi produttivi e di rendere la progettazione più adattiva, trasformando la cultura del progetto in un attore chiave di pratiche interdisciplinari capaci di connettere diverse forme di conoscenza e competenza.

Un contributo essenziale del progetto è la creazione di un *database open access*, destinato alla conservazione e alla condivisione delle tecniche e dei metodi produttivi locali. Questo strumento si configura come un volano per la diffusione della cultura del progetto, favorendo la collaborazione tra progettisti, artigiani e tecnologi, e incentivando la sperimentazione di nuove sinergie tra tradizione e innovazione.

In conclusione, l'ibridazione tra artigianato e tecnologie digitali non rappresenta solo una strategia di conservazione del sapere, ma diventa un'opportunità di rigenerazione del settore. Questo processo offre nuove prospettive creative e rende il design e l'artigianato più competitivi nel contesto globale, contribuendo attivamente alle sfide contemporanee e delineando nuovi orizzonti per l'innovazione culturale e produttiva.

Riferimenti bibliografici

- Bassi, A. (2017). *Design contemporaneo*. Blackwell Publishers.
- Castells, M. (1996). *The rise of the network society*. Blackwell Publishers.
- Floridi, L. (2014). *La rivoluzione dell'infosfera*. Giappichelli.
- Floridi L. (2017) *La quarta rivoluzione: come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Raffaello Cortina Editore.
- Floridi, L. (2020). *Pensare l'infosfera: La filosofia come design concettuale*. Raffaello Cortina Editore.
- Gambardella, C. (2020). *Handmade in Italy*, Altralinea Edizioni.
- Hirschberg, U., Graz, T. U., Hovestadt, L., & Fritz, O. (2020). *Atlas of digital architecture: Terminology, concepts, methods, tools, examples, phenomena*. Birkhäuser.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Maldonado T. (1992). *Reale e virtuale*, Feltrinelli.
- Manovich, L. (2001). *Il linguaggio dei nuovi media*. The MIT Press.
- Micelli, S. (2011). *Futuro artigiano: L'innovazione nelle mani degli italiani*. Marsilio.
- Sennett, R. (2008). *L'uomo artigiano*. Feltrinelli.
- Vezzoli, C. (2007). *Design per la sostenibilità ambientale. Progettare il ciclo di vita dei prodotti*, Zanichelli.



1. Immagine realizzata con AI di Adobe Photoshop, che illustra la connessione tra mondo antico e mondo digitale contemporaneo

Design e Ricerca: Fonti e Risorse esplora le connessioni, le tensioni e le opportunità che emergono oggi all'incrocio tra ricerca, progetto e società. A partire dal tema proposto dalla Conferenza annuale SID 2024, il volume affronta il ruolo delle *fonti* e delle *risorse* come elementi generativi e propulsori della ricerca in design, intese al tempo stesso come origine, sostegno e risultato dei processi progettuali.

Il contesto contemporaneo – segnato da crisi ambientali, transizioni tecnologiche, mutamenti sociali e culturali – sollecita una riflessione critica sul contributo del design nel costruire visioni rigenerative, accessibili e collettivamente responsabili. Attraverso gli esiti dei Tavoli e dei Seminari *Fonti e Risorse*, il volume restituisce una mappatura articolata delle traiettorie di ricerca nel panorama nazionale, mettendo in dialogo prospettive teoriche, metodologiche, pedagogiche e progettuali.

I contributi raccolti – provenienti da 25 sedi universitarie e selezionati tramite *double-blind peer review* – testimoniano la pluralità e la vitalità del campo del design: dalle pratiche di sostenibilità e innovazione digitale alle dimensioni sociali, educative e culturali del progetto. L'attenzione a *fonti e risorse* si configura qui come un dispositivo concettuale per ripensare criticamente i fondamenti del sapere progettuale e per ridefinire, attraverso il confronto e la collaborazione, i confini in continua evoluzione della ricerca in design.