

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 Giuliana Flavia Cangelosi	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 Cristian Campagnaro, 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 Fiorella Bulegato, Rosa Chiesa, Elena Fava	686
<i>Design philology: fonti e storie della formazione e ricerca in design in Italia</i> Paola Bertola, Eleonora Lupo, Clorinda Sissi Galasso, Marco Quaggiotto, Agnese Rebaglio	691
Fonti e metodi della ricerca tipografica nei musei: i primi passi della catalogazione e diffusione della collezione Tércio Gaudêncio al Museo Paulista 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	700
La crisi delle fonti. Questioni critiche nella mappatura di trenta anni di storia del web design italiano Letizia Bollini, Francesco E. Guida	709
Costellazioni tipografiche, galassia Italia. Ricognizione su fonti e risorse della tipografia in Italia Veronica Dal Buono, Monica Pastore, Federico Rita	717
Archivio Fiorella Mancini. Metodi e criticità nel conservare e valorizzare il patrimonio materiale della moda Alessandra Varisco	726
Dal tessuto alla carta: materiali per la ricerca nel progetto di Seth Siegelaub Saul Marcadent	734
Dalle fonti ai trend della ricerca: una prospettiva <i>data driven</i> applicata alle pubblicazioni su rivista del settore ICAR/13 Ester Iacono, Cristina Marino, Paolo Tamborrini, Francesca Tosi	741
● Tavolo Manifattura e imprese italiane	
Design e manifattura italiana nei processi trasformativi del made in Italy Vincenzo Cristallo, Maddalena Dalla Mura, Gabriele Monti	749
Le Grand Tour d'Italie: viaggio esplorativo dei <i>savoir-faire</i> italiani per Dior Nicholas Bortolotti	754
<i>Framing the values: costruire l'atlante dei valori del Made in Italy circolare e sostenibile</i> Eleonora D'Ascenzi, Irene Fiesoli, Ami Licaj, Giuseppe Lotti, Elisa Matteucci	761
Il progetto <i>Crafting Europe</i>. Design e artigianalità supportati dalle tecnologie digitali Gabriele Goretti	768
Design per il Made in Italy sostenibile: tecnologie, processi e strumenti per la produzione circolare nell'ecosistema manifatturiero italiano Luca D'Elia, Lorenzo Imbesi, Sabrina Lucibello, Viktor Malakucz, Carmen Rotondi	776
<i>Shopping experience</i> del Made in Italy: nuovi paradigmi di <i>user engagement</i> nei contesti di vendita ed esposizione Carlotta Belluzzi Mus	784

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

TAVOLO



**FONTI E
PATRIMONI
DEL DESIGN**

La crisi delle fonti. Questioni critiche nella mappatura di trenta anni di storia del web design italiano

Letizia Bollini

Libera Università di Bolzano

Francesco E. Guida

Politecnico di Milano

Abstract

L'articolo, nel proporre e discutere di una ricerca relativa al web design italiano dalle origini a oggi, affronta criticamente i temi delle fonti e della storiografia per ricostruire, in modo quanto più completo, tale storia. Nel farlo, deve inevitabilmente confrontarsi anche con aspetti che investono la ricerca nell'ambito della storia del design contemporaneo nel tentativo di aprire prospettive *altre* rispetto alla mitologia "ufficiale" dell'età dell'informazione. L'articolo presenta, nello specifico, l'approccio metodologico basato sul concetto di fonti *fredde* e *calde* e discute i primi risultati delle mappature di fonti primarie e indirette evidenziando le questioni critiche rispetto alla reperibilità, obsolescenza, accessibilità e peribilità e sulla natura stessa delle fonti digitali e digitalizzate.

Parole chiave

- STORIA DEL DIGITAL DESIGN
- WEB DESIGN ITALIANO
- STORIOGRAFIA DIGITALE
- CRISI DELLE FONTI

Sebbene la ricerca sia il frutto congiunto di entrambi gli autori, Letizia Bollini è in particolare autrice dei paragrafi 3 e 4, Francesco E. Guida dei paragrafi 1 e 2.

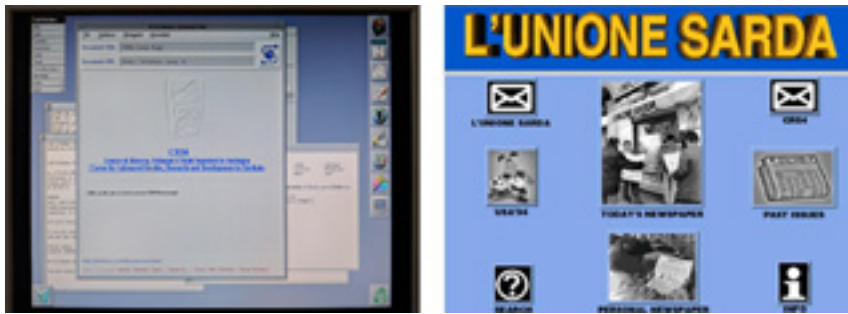
1. Premesse per una storia locale del digitale

Quando pensiamo alla terza rivoluzione industriale, quella digitale, ci viene in mente la Silicon Valley. L'area meridionale della baia di San Francisco è il luogo in cui, nel 1969, fu testato ARPANET, il primo nucleo della rivoluzione di Internet e le sue successive evoluzioni. Molte delle aziende pioniere e contemporanee che guidano la svolta digitale, così come la maggior parte dell'innovazione nel settore, dei fenomeni che hanno plasmato il nostro mondo digitale e non, provengono dalla California. Tuttavia, le dorsali del WWW e la globalizzazione portata da Internet si sono declinate nelle diverse regioni secondo una prospettiva *glocal*, creando un rapporto tra centro e periferie articolato e critico. Pur trovandosi in una posizione marginale, l'Italia è stata tra gli *early adopters* (Rogers, 1976) grazie a un'infrastruttura tecnologica che ha creato le condizioni e un contesto favorevole per il fiorire di comunità di professionisti del web design e per la sperimentazione nel settore.

Tuttavia, scrivere di questi temi che si sono sviluppati negli ultimi 30 anni, cioè nella contemporaneità, comporta una visione trasversale di fenomeni che stentano ancora a trovare una loro chiara definizione e un loro inquadramento. Il progetto di ricerca *curiosity-driven* qui presentato, intende mappare i tre decenni che vanno dal 1993 (anno di rilascio *open* del protocollo WWW da parte di Tim Berners-Lee) al 2023 (il contemporaneo, ma anche l'anno dell'*hype* della AI generativa e specificamente di Chat GPT e Mid Journey). L'attualità rappresenta una soglia e un salto di paradigma del mondo digitale, così come lo abbiamo conosciuto fino ad oggi. La ricerca ha quindi l'obiettivo di ricostruire nascita e sviluppo del web design italiano, storicizzandolo prima della prossima *disruption*, e, in questo percorso temporale, deve inevitabilmente affrontare e confrontarsi con questioni critiche come i possibili metodi e strategie di indagine storiografica e la natura stessa delle fonti contemporanee.

In particolare, la ricerca si orienta verso l'ambito di quello che è stato nei diversi periodi definito come *web design*, ovvero quell'area del progetto di comunicazione che abbraccia le tecnologie e i *device* digitali come *pre-supporti* e si sviluppa prevalentemente nella parte visivo-multimodale (Bollini, 2023) dell'interfaccia e dei processi di interazione e ipertestualità (Raskin, 2000). È questa "superficie di contatto" sensoriale, esperienziale, visiva, emozionale e cognitiva – come la definisce Bonsiepe già nel 1995 – in cui le teorie, le culture e le pratiche del design hanno trovato un nuovo ambito di sperimentazione: nuovi segni, linguaggi, funzionalità ed estetiche.

L'Italia, per quanto periferica rispetto agli sviluppi del web design internazionale, si è distinta per una precoce dotazione infrastrutturale e per alcuni primati e contributi a livello critico-teorico che è interessante riscoprire e portare a una più ampia visibilità.



1. Screenshot delle homepage dei siti web del CRS4 (1993) e dell'Unione Sarda (1994)

Se è vero che alla fine del 1993 c'erano poco meno di 650 siti web online a livello mondiale (Ford & Wiedemann, 2019, p. 22), tra questi ce n'era già uno italiano. Si trattava di quello del Centro di Ricerca CRS4, (FIG. 1) con sede a Cagliari, a tutti gli effetti una estensione del CERN. Il sito fu pubblicato nell'agosto 1993 grazie all'incontro avvenuto alla fine del 1992 tra Maurizio Davini, allora studente di fisica dell'Università di Pisa, e Berners-Lee al CERN. Lo stesso Davini racconta: *Ero lì per vedere come funzionava la sua workstation NEXT e in quell'occasione mi spiegò la sua creazione e alla fine mi dette una copia di quello che era il codice sorgente del web. Tornai a Pisa e poche settimane dopo, agli inizi del 1993, avevamo il nostro server funzionante. Avevamo gettato le basi dei primi siti web italiani che di lì a poco, nell'agosto de 1993, avrebbero trovato una prima forma compiuta nel sito del CRS4 di Cagliari [...].* (UniPiNews, 2023)

Il CRS4 ha contribuito anche ad altri traguardi legati allo sviluppo e alla diffusione di Internet, non solo in Italia. Oltre al primo sito web italiano (www.crs4.it), ha anche concorso alla creazione del primo giornale europeo online nel marzo 1994, *L'Unione Sarda* (Bettini, 2006), (FIG. 1) e di uno dei primi Internet Service Provider (*Video On Line*, nel dicembre 1994). Questi risultati suggeriscono anche che nei primi anni novanta vi fosse una crescente necessità non solo di profili tecnici, ma anche di designer che progettassero le interfacce che avrebbero veicolato i contenuti del primo media veramente di massa con un accesso capillare e una distribuzione planetaria.



2. Copertine dei volumi curati da Giovanni Anceschi (1993) e Daniele Bergamini (1997)

In quello stesso anno, il 1993, Giovanni Anceschi cura il volume *Il Progetto delle interfacce. Oggetti colloquiali e protesi virtuali*, (FIG. 2) introducendo questioni teoriche e di metodo che sarebbero state ulteriormente approfondite e sviluppate nei successivi 15 anni. Tra questi contributi vanno sicuramente ricordati i volumi curati rispettivamente da Bergamini (1997), *New Media Italian Design*, (FIG. 2) il primo a restituire un quadro della produzione di siti web e prodotti multimediali in Italia e da Galli e Nannini (2004), *Web Design in Italy 01*. Entrambi hanno un focus specifico sulla scena professionale del progetto digitale, in periodi cronologicamente differenti, e permettono di valutare l'evoluzione e la maturazione dei progettisti, dei linguaggi e dei prodotti nel contesto nazionale. Un ulteriore passaggio di definizione teorica avviene grazie al volume *L'ambiente dell'apprendimento. Web Design e processi cognitivi* (Anceschi et al., 2006) in cui viene approfondito il ruolo del designer, in termini di competenze e sensibilità, nel progetto delle interfacce web. Il libro restituisce una mappa dell'area disciplinare, dei processi e delle pratiche, per certi versi ancora valida oggi.

Questi sono solo alcuni dei riferimenti utili per comprendere quanto fosse viva, pionieristica e *sulla frontiera*, la scena del web design italiano fin dagli esordi.

2. Il metodo della ricerca e la questione delle fonti

Il progetto di ricerca, qui sinteticamente presentato, si trova nella sua fase preliminare ed è stato suddiviso in diverse onde concentriche che attraver-

sano le possibili tipologie documentali – dalle più ortodosse e sedimentate a quelle più mutevolmente contemporanee – coprendo diverse fonti per mappare e ricostruire un quadro più ampio del fenomeno indagato.



3. Schema metodologico delle 5 wave: fonti fredde e fonti calde (Bollini & Guida, 2024)

La ricerca è articolata in 5 *wave* che nascono da un comune epicentro e da lì si espandono a toccare aspetti sempre più estesi del fenomeno indagato e delle sue complesse e interconnesse implicazioni. (FIG. 3) Le fasi dell'indagine collezionano, mappano e mettono in relazione singoli frammenti allo scopo di ricomporre un'immagine – la *big picture* – di questi ultimi trenta anni di storia del web design italiano.

Le *wave* partono da quelle che sono state identificate come le fonti *fredde* ovvero già cristallizzate e sedimentate (tra queste i testi teorici, gli annual, gli index, ma anche la ricognizione dei corsi e degli insegnamenti), cioè con una certa loro coerenza e stabilità temporale, fino ad espandersi a quelle *calde* (per uno spunto sul riuso delle fonti “fredde” e “calde” si rimanda a Gunetti, 2017) ovvero quelle entropiche, ancora in trasformazione, che a volta coincidono con il loro aggiornamento più recente, ma anche con il processo della loro scomparsa (come nel caso dei siti stessi, dei blog, dei premi e degli eventi la cui disseminazione e presenza è limitata alla *peribilità* della comunicazione online).

- 1) La prima delle cinque *onde* mira a esplorare e analizzare la documentazione a stampa, ovvero: a) libri di teoria e di definizione disciplinare; b) repertori e cataloghi di progetti; c) riviste e periodici professionali; d) index e annuari; e) editori specializzati. Sono queste le fonti più tradizionali, ovvero le *fonti fredde* che possono riflettere una conoscenza o un'immagine *congelata* di un periodo specifico, spesso limitata e parziale, ma stabile e fissa.

Potrebbe sembrare un controsenso discutere di storia del design digitale – e specificamente del web, l'online per eccellenza – lavorando su fonti analogiche. Tuttavia, queste fonti primarie ci mostrano un quadro preciso di un determinato periodo. Il loro potenziale è anche il loro limite: molte delle informazioni presentate non sono più valide (URL di siti web, e-mail e altri riferimenti spesso scomparsi, abbandonati, non rinnovati o non mantenuti), rendendo quasi impossibile risalire a presenze, stili e fenomeni pur presentati, documentati e fissati nel tempo.

Questa fase, parzialmente presentata e discussa in questo articolo, presenta i primi risultati della fase di ricognizione preliminare.

- 2) La seconda onda, al contrario, esplora i riferimenti digitali come documentazione primaria, ad esempio: a) i siti web; b) l'Internet Archive; c) le directory, le banche dati e gli archivi. Sono queste ultime che, nella concettualizzazione della ricerca, vengono definite come *fonti calde* perché ancora in evoluzione e in grado di produrre entropia, dispersione e dissipazione. Accedere agli URL, infatti, implica spesso trovare nuove versioni di un sito web, informazioni e notizie aggiornate, che hanno oscurato o cancellato – parzialmente o completamente – le versioni precedenti, o non trovare affatto alcuna traccia di ciò che è stato (Bollini & Guida, 2022; Bollini & Guida, 2023).
- 3) Passando dalle fonti più stabili a quelle *vive*, l'obiettivo della terza onda è quello di esplorare le fonti orali e le memorie di prima mano grazie, ad esempio, a resoconti orali, interviste,

archivi personali e così via. Questa onda utilizza un approccio microstorico (Ginzburg, 2023; Parikka, 2011) per raccogliere testimonianze, tracce e spunti dalle protagoniste e dai protagonisti, fissando le memorie in possibili ulteriori fonti che documentino il passato in futuro, preservando testimonianze ed eredità esistenti, altrimenti deperibili o destinate a scomparire. È anche il contesto in cui gli strumenti, i metodi e le pratiche della ricerca storica si trovano a dover ripensare l'idea di documentazione, di accesso e di fonti stesse.

- 4) La quarta onda indaga la documentazione relativa a: a) premi; b) attività di associazioni, incontri di comunità; c) conferenze ed eventi professionali, o eventi periodici o episodici; e d) esperienze più effimere che spesso si svolgono grazie all'incontro di persone. In questa categoria, è quindi possibile includere diverse tipologie e sotto-eventi.
- 5) Infine, l'ultima onda si concentra principalmente sulla didattica del design digitale, vale a dire la mappatura a) delle università, delle scuole private e delle accademie (AFAM), e dei corsi che insegnano web/Ux/UI design; b) del profilo delle docenti e dei docenti, del loro background accademico e dei settori scientifici di afferenza; c) delle aree disciplinari che riguardano le lauree triennali e magistrali e dei corsi di altro livello, come i master, i corsi di specializzazione e di alta formazione o i corsi almeno annuali.

3. Primi risultati della ricerca

Nell'attuale sviluppo e progressione delle attività si sta procedendo in maniera complementare e convergente ed esplorando contemporaneamente più aspetti delle diverse onde, anziché secondo una linearità sistematica onda per onda per la inevitabile intersezione delle diverse fonti. Il progetto, al momento, ha già ampiamente esplorato la prima e la quarta con esiti significativi, che di seguito sono sintetizzati.

Rispetto all'attività di mappatura della prima, la quarta ha stimolato significative riflessioni e discussioni che riguardano la reperibilità di fonti certe che permettano di costituire una immagine coerente e completa di eventi e attività di questi ultimi trenta anni. Reperibilità che necessita di un'ulteriore indagine esplorativa, al di là delle testimonianze e delle memorie dirette e personali (che vengono considerate nella terza wave).

A tal fine, nella prima onda, sono stati individuati gli editori specializzati nelle discipline delle tecnologie digitali, del design e della ricerca-utente e ne sono stati analizzati i cataloghi. A livello internazionale sono stati catalogati i seguenti editori: O'Reilly, New Riders, Peachpit Press, A Book Apart, Rosenfeld Media e Friends Of. A livello nazionale sono stati considerati significativi: Hops Libri, Tecniche Nuove, Hoepli, Pearsons e Apogeo, insieme a Happy Books e Logos. Altri soggetti come Taschen, Rockport, AVA e Pepin Press, ad esempio, sono stati inseriti come riferimenti significativi, pur non essendo espressamente specialisti del settore, poiché coprono aree differenti, sebbene limitrofe, della cultura del progetto (architettura, product/industrial design, graphic design, illustrazione e così via).

Gli editori e, di conseguenza, le monografie o i libri editi, i cataloghi, gli annuari e gli index di livello internazionale sono stati presi in considerazione per la presenza di protagonisti italiani nel panorama del World Wide Web. Nel caso delle riviste e dei periodici, la selezione è stata ristretta al panorama nazionale. In particolare, si è fatto riferimento alle riviste *LineaGrafica* e *Progetto Grafico*, ovvero due periodici che hanno trattato e trattano le aree del design della comunicazione, del visual e del graphic design con un approccio metodologico vicino al rigore e alle prassi accademiche. Sono state considerate inoltre riviste professionali consolidate come *Internet News*, *Neural*, *Wired Italia* e *Jump*.

Rispetto alla quarta onda, grazie ad una prima ricognizione, è stato possibile individuare una serie di premi, come il *Bardi Web Award*, l'*Italian Web Award*, *DonnaèWeb* e/o premi che includono una sezione digitale come i

Media Key Awards, il Compasso d'Oro ADI e l'AIAP Women in Design Award (AWDA). Questi ultimi sono spesso direttamente collegati a attività di associazioni e incontri di comunità come nel caso di Architecta, Web Master Italia, International Web Association (IWA) Italia, Associazione Italiana Design della Comunicazione Visiva (AIAP), AccentiRosa, Ux Book Club, Ux/UI Designer Italia; c) conferenze ed eventi professionali, ad esempio: Kerning Conference, ePublishing Rimini, Webbit, Italian Information Architecture Summit (IIAS), WUD (World Usability Days), WIAD (World Information Architecture Days), Pane, Web & Salame, Accessibility Days, cioè eventi periodici e una tantum.

Sono soprattutto questi eventi, in quanto limitati nel tempo (solo alcuni di essi sono sopravvissuti per più di un decennio, come nel caso dell'IIA Summit, quest'anno alla sua XVIII edizione) o episodici, a essere difficilmente storicizzati nel momento della loro realizzazione o prima del loro declino, sfuggendo a quelle logiche di documentazione, condivisione e testimonianza tipiche invece di altri ambiti come quello accademico. La ricostruzione di queste storie è spesso affidata alla memoria e agli archivi personali delle organizzatrici e degli organizzatori, alle narrazioni di chi vi ha partecipato come speaker o come pubblico, o a frammenti indiretti, raramente sufficienti a ricomporre un quadro esaustivo e completo.

Guardando allo scenario italiano, è possibile tracciare una storiografia locale degli ultimi 30 anni trattando il web design come artefatto digitale contemporaneo all'incrocio di approcci transdisciplinari tra design della comunicazione e interface design, informatica e Human-Computer Interaction. Ed è per questo che si propone una sistematizzazione di quanto già mappato nella prima wave, cioè l'analisi di pubblicazioni, libri, index internazionali e annuari, riviste dalla prima metà degli anni novanta.

Inoltre, il progetto diventa un'occasione per discutere le conseguenze del passaggio dall'approccio canonico alla ricerca storica – basato su archivi, fonti primarie e documentazione principalmente sotto forma di materiali scritti, stampati e schizzi – alle fonti digitalizzate o native digitali. Per loro stessa natura, le più recenti sembrano essere soggette a obsolescenza, manipolazione e scomparsa, costringendo chi fa ricerca a interpretare e scrivere la storia del design basandosi su fonti e approcci non tradizionali.

La ricerca di per sé, come già precisato, ha come obiettivo quello di tratteggiare il paesaggio del digitale italiano e delineare delle possibili modalità interpretative. Ovvero, dei percorsi che, travalicando la linearità sequenziale cronologica, permettono di interpretare i fenomeni che hanno costellato la produzione progettuale e la costruzione teorica all'interno del mondo del web design italiano.

Un'altra questione da discutere è il presunto ruolo marginale e la posizione *periferica* (o eccentrica) del panorama italiano rispetto a quello internazionale di cultura e di lingua anglosassone, ovvero la Silicon Valley, in primis, e, per certi aspetti, il Nord Europa. Nel design della comunicazione, la presenza dei designer italiani nel dibattito globale e nei progressi della disciplina è, ancora oggi, sottostimata e sottovalutata. Nonostante ciò, si può riscontrare la capacità originale di esprimere protagoniste e protagonisti che hanno avuto un ruolo e una visibilità a livello internazionale e/o che hanno contribuito a connotare in maniera originale l'esperienza locale. Per questa ragione il progetto di ricerca si propone proprio di stabilire la dignità e rivendicare la necessità che alcune vicende e alcuni/e protagonisti/e siano riportati/e e citati/e nelle storie, ancora da scrivere, del design digitale.

4. Alcune considerazioni finali

Il panorama italiano, come sembra emergere da questa mappatura iniziale, è punteggiato da presenze policentriche ed eccentriche rispetto ai grandi poli urbani di riferimento, dove sono concentrate la maggior parte delle agenzie web internazionali o i grandi attori e stakeholders del settore. Ci si riferisce a città di provincia, periferiche rispetto a poli come Milano o

Roma, ma centrali a loro volta rispetto a territori con specifiche vocazioni produttive, imprenditoriali e culturali che vanno ulteriormente indagate. Inoltre, alcune delle comunità di pratica e di riferimento culturale hanno, a loro volta, favorito una grande connessione territoriale tra questi diversi centri organizzando eventi, conferenze o incontri in diverse città proprio per incontrare e contaminare realtà e contesti locali.

Se questo rappresenta una enorme ricchezza culturale del nostro territorio – un patrimonio diffuso e condiviso – d'altro canto ciò si trasforma in un limite critico nel percorso di ricerca storico a causa della frammentazione e dispersione delle fonti, dei *repository*, se ancora esistenti, e delle testimonianze. Quindi, la ricerca necessiterebbe non solo di una indagine capillare, ma anche di uno sforzo comunitario, collettivo e partecipato delle pioniere e dei pionieri, delle innovatrici e degli innovatori delle diverse fasi di evoluzioni del mondo digitale.

Dal punto di vista del metodo, dunque, la ricerca apre o conferma alcune delle problematiche tratteggiate dagli studi precedenti, sia a livello di letteratura internazionale (Parrika, 2021), sia a livello di metodologia nella ricerca storica (Greppi, 2024), sia specificamente nell'ambito della storia del design, come nel caso del recente testo di Alexandra Midal (2019), sia da quelli condotti dagli autori stessi (Bollini & Guida, 2022; Bollini & Guida, 2023). Da un lato, la prima questione è posta dalla *digitalità* (Negroponte, 1995) delle fonti stesse che esulano dai modelli e dalle strutture consolidate nella ricerca storica. Queste ultime permettono di attingere direttamente, tramite lo studio degli archivi, dei carteggi, dei documenti e così via – ovvero l'accesso alle fonti primarie – al lavoro, all'opera e al pensiero delle protagoniste e dei protagonisti e al contesto all'interno del quale questi profili hanno sviluppato il loro percorso intellettuale e professionale. Viceversa, nel caso di fonti *ibride* o *native digitali* possiamo ravvisare una sorta di cambiamento di paradigma, di trasformazione ontologica (Ferraris, 2009 e 2021) rispetto alle prassi di produzione e di ricerca.

Le fonti digitali generano, infatti, nuovi statuti che traslano l'ambito stesso dei modelli di scambio, interazione e comunicazione e che generano a loro volta testimonianze, tracce e *documenti*. A questi nuovi modelli di produzione e condivisione della conoscenza corrispondono nuovi canoni di disseminazione, sempre più pubblici, diretti e in-formali, che investono anche le pratiche consolidate della produzione scientifica e accademica. Nei lavori, per esempio, sulla *memetica* e *meme-stetica* (Mattia, 2022; Tanni, 2023) e sulle estetiche *vaporware* dell'arte digitale contemporanea, viene delineato proprio un differente immaginario/costellazione di riferimenti che attingono più a sorgenti informali e personali. Quindi, commenti e post di utenti in chatroom, trasmissioni radio o Tweet che costituiscono, a tutti gli effetti, *le* fonti documentali, di cui si sottostima, però, l'obsolescenza e la deperibilità. Un caso emblematico in tal senso è quello determinato nel 2023 dalla decisione del management di Twitter, nel passaggio societario a X, di cancellare intenzionalmente tutte le immagini precedenti al 2014, causando così la perdita dello storico di una parte dei materiali di profili pubblici e molto seguiti (Coates, 2023). Si tratta di fonti difficilmente reperibili per coloro che non vivono immersi nel fenomeno stesso, ovvero che lo vivono dall'interno in una sorta di osservazione antro-po-storica della contemporaneità.

Il progetto di ricerca, indaga, dunque non solo il tema specifico, in termini storici e storiografici, ma anche, o forse soprattutto, la questione delle fonti e della loro attualizzazione sotto la spinta delle trasformazioni sociali e tecnologiche.

Riferimenti bibliografici

Anceschi, G. (a cura di) (1993). *Il Progetto delle interfacce: oggetti colloquiali e protesi virtuali*. Domus Academy.

Anceschi, G., Botta, M., & Garito, M. A. (a cura di) (2006). *L'ambiente dell'apprendimento. Web Design e processi cognitivi*. McGraw-Hill.

Bergamini, D. (1997). *New Media Italian Design*. Italian Press Multimedia.

Bettini, A. (2006). *Giornali.it. La storia dei siti internet dei principali quotidiani italiani*. ed.it.

Bollini, L. (2023). *Registica Multimodale. Saggi 1998-2022 / Multimodal Directing. Essays 1998-2022*. Maggioli Editore.

Bollini, L., & Guida, F.E. (a cura di) (2022). *Digital Memories, PAD. Pages on Arts and Design, 15(23)*. <https://www.padjournal.net/wp-content/uploads/2023/01/23PAD-122022.pdf>

Bollini, L., & Guida, F.E. (a cura di) (2023). *Future Heritage. PAD. Pages on Arts and Design, 16(24)*. <https://www.padjournal.net/wp-content/uploads/2023/09/24PAD-062023.pdf>

Bonsiepe, G. (1995). *Dall'oggetto all'interfaccia. Mutazioni del design*. Feltrinelli.

Coates, T. [@tomcoates]. (2023, 19 Agosto). *More vandalism from @elonmusk. Twitter has now removed all media posted before 2014. That – so far – almost a decade of pictures and videos from the early 2000s removed from the service [Tweet]*. X. <https://twitter.com/tomcoates/status/1692922211416334597>

Eskilson, S. J. (2023). *Digital Design: A History*. Princeton University Press.

Ferraris, M. (2009). *Documentalità. Perché è necessario lasciar tracce*. Laterza.

Ferraris, M. (2021). *Documanità. filosofia del mondo nuovo*. Laterza.

Ford, R., & Wiedemann, J. (a cura di) (2019). *Web Design. The Evolution of the Digital World 1990-Today*. Taschen.

Galli, F., & Nannini, M. (a cura di) (2004). *Web Design in Italy 01*. Happy Books.

Greppi, C. (2024). *Le storie che non fanno la Storia*. Einaudi.

Gunetti, L. (2017). Riuso “caldo” e “freddo” di dispositivi negli archivi di Albe e Lica Steiner e AG Fronzoni attraverso produzioni storiografiche e didattiche. *La rivista U e il periodico U. AIS/Design Journal. Storia e Ricerche*, 5(10), 184-208. <https://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/article/view/197>

Mattia, S. (2022). *Interregno. Iconografie del XXI secolo*. Nero Editions.

Midall, A. (2019). *Design by Accident. For a New History of Design*. Sternberg Press.

Negroponte, N. (1995). *Being Digital*. A. Knopf.

Parikka, J. (2021). *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*. Carocci Editore.

Raskin, J. (2000). *The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems*. Addison-Wesley Professional.

Rogers, E.M. (1976). *New Product Adoption and Diffusion*. *Journal of Consumer Research*, 2(4), 290-301. <http://www.jstor.org/stable/2488658>

Tanni, V. (2023). *Exit Reality. Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia*. Nero Editions.

Tanni, V. (2023). *Memestetica. Il settembre eterno dell'arte*. Nero Editions.

UniPiNews. (2023, 9 Maggio). *Pisa: 30 anni fa la prima pagina web pubblicata in Italia*. Università di Pisa. <https://www.unipi.it/index.php/news/item/25802-pisa-30-anni-fa-la-prima-pagina-web-pubblicata-in-italia#:~:text=Avevamo%20gettato%20le%20basi%20dei,estensione%20del%20CERN%20in%20Italia%E2%80%9D>

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.