

DESIGN
PERSON
CON
NENT
TERRA



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

**Atti dell'Assemblea Annuale
della Società Italiana di Design**

25—26 febbraio 2021
Palermo

**Design per connettere
Persone, patrimoni, processi**

**Coordinamento
e cura del volume**

Cinzia Ferrara
Claudio Germak
Lorenzo Imbesi
Viviana Trapani

Progetto grafico

Cinzia Ferrara

Editing

Giuseppe Giarratana

Impaginazione

Mattia Baffari

Coordinamento testi

Francesca Maria Immorlica
Roberta Lo Giudice



Copyrights

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.

Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it
ISBN 978-88-943380-0-3
Atti dell'Assemblea Annuale
della Società Italiana di Design
25—26 Febbraio 2021
Palermo

Publicato nel 2022

DE-SIGN
PE-R
C-ON
NE-T
TE-RÉ

- 12 Claudio Germak**
Past Presidente SID, Politecnico di Torino
Design per connettere: un paradigma del design multidimensionale
- 20 Viviana Trapani**
Università degli Studi di Palermo
La città delle connessioni e le connessioni del design
- 28 Design per connettere. Orto Botanico di Palermo**
Conversazione con Livan Fratini, Valeria Li Vigni, Francesco Lo Piccolo + qrcode
- DESIGN PER CONNETTERE**
IDEE DI RICERCA | IR
- 38 Raimonda Riccini**
Presidente SID, Università IUAV di Venezia
Immaginare la ricerca che non c'è (ancora)
- 48 DESIGN PER CONNETTERE**
PERSONE | IR
- 50 Gianni Sinni**
Commissione Ricerca SID, Università IUAV di Venezia
Una rete di persone
- 56 Avvicinare per contaminare. Formare un designer imprenditore a partire da un approccio transdisciplinare diffuso sul territorio**
Chiara Lorenza Remondino, Eleonora Fiore
Polito
- 64 Linguaggi ibridi. I progettisti grafici italiani e il computer come nuovo strumento di progetto tra gli anni Ottanta e Novanta**
Monica Pastore
luav
- 72 Processi collaborativi nel design: design delle relazioni**
Michela Carlomagno
Unicampania
- 82 Knit4Care. Azioni progettuali partecipate al servizio delle comunità vulnerabili**
Martina Motta
Polimi

- 90 DESIGN PER CONNETTERE**
PATRIMONI | IR
- 92 Giuseppe Lotti**
Commissione Ricerca SID, Università di Firenze
La parola connessioni è parte del multiverso contemporaneo
- 98 Contaminazioni. Il biodesign per la valorizzazione del patrimonio culturale immateriale**
Chiara Del Gesso
Uniroma1
- 106 Opificio Civico**
Chiara Olivastri, Xavier Ferrari Tumay, Giovanna Tagliasco
Unige
- 114 Digitalizzare l'esperienza. Dal rilievo alla elaborazione digitale: un percorso per la valorizzazione della memoria artigiana**
Davide Paciotti, Manuel Scortichini
Unicam
- 124 Service design. Turismo e cultura territoriale. Un progetto di valorizzazione per il territorio diffuso delle aree dolomitiche**
Luca Casarotto, Pietro Costa
luav
- 132 DESIGN PER CONNETTERE**
PROCESSI 1 | IR
- 134 Loredana Di Lucchio**
Commissione Ricerca SID, Sapienza Università di Roma
Design dei processi connettivi
- 140 Il (sesto) senso del Design: la capacità di mediare e connettere i territori e i sistemi locali, le conoscenze e le nuove forme di innovazione**
Irene Fiesoli
Unifi
- 150 Biofabricated. Tre processi di biohacking orientati al design e alla moda sostenibile**
Chiara Scarpitti, Giulia Scalera, Mala Siamptani
Unicampania

- 160 *Vestiti che connettono, processi che si legano*
Cristina Marino
Polito
- 168 *Design and Co-Robots*
Fabrizio Formati, Mario Buono, Sonia Capece, Victor Fernando Muñoz Martínez
Unicampania
- 174 *Abruzzo Slow. Slow mobility per la valorizzazione sostenibile del territorio abruzzese*
Rossana Gaddi, Raffaella Massacesi, Giulia Panadisi, Ivo Spitilli
Unich
- 182 **DESIGN PER CONNETTERE**
PROCESSI 2 | IR
- 184 **Rosanna Veneziano**
Commissione Ricerca SID, Università della Campania Luigi Vanvitelli
Design, connessioni, relazioni
- 190 *Design & Permacultura, pratiche del commoning e scenari alternativi per aumentare la resilienza delle comunità rurali in Tunisia*
Safouan Azouzi
Unroma1
- 200 *Spazi Comuni. Scenari universitari per il ritorno alla a-normalità*
Xavier Ferrari Tumay, Francesco Burlando, Lorenza Abbate, Stefano Gabbatore, Claudia Porfirione, Annapaola Vacanti
Unige, Polito
- 208 *S(co)bYio Design*
Lorena Trebbi
Uniroma1
- 218 *Campus Sostenibile. Mappare la sostenibilità in connessione con la visione, l'identità e la struttura dei campus universitari*
Amina Pereno, Barbara Stabellini
Polito
- 228 *Taste no Waste Animated Video Recipes*
Giulia Panadisi, Vincenzo Maselli
Unich

- 236 **Cinzia Ferrara**
Università degli Studi di Palermo
Pomelie e melanzane
- 242 **Design per connettere. Viaggio a Palermo**
Un racconto fotografico di Sandro Scalia + qrcode
- DESIGN PER CONNETTERE**
PROGETTI DI RICERCA | PR
- 266 **Lorenzo Imbesi**
Consiglio Direttivo SID, Sapienza Università di Roma
La ricerca nel design sfida i campi del sapere
- 274 **DESIGN PER CONNETTERE**
PERSONE | PR
- 278 *Alfabetizzazione finanziaria: un progetto per l'inclusione sociale*
Emanuela Bonini Lessing, Stefania Tonin, Nello Alfonso Marotta
luav
- 288 *Design come mediatore sistemico-sentimentale*
Carla Langella, Gabriele Pontillo, Roberta Angari, Valentina Perricone, Luigi Maffei
Unicampania
- 302 *La terapia è un gioco da ragazzi. La progettazione partecipata di maschere facciali ortopediche*
Patrizia Marti, Annamaria Recupero, Cecilia Goracci, Flavio Lampus, Lorenzo Franchi
Unisi, Unifi
- 312 *Talking Hands. Design e sviluppo di un dispositivo indossabile che traduce i gesti in parole*
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Alessandro Di Stefano, Francesco Pezzuoli
Unicam
- 324 *Mnemosphere. Dispositivi per l'allestimento della memoria dei luoghi attraverso le emozioni*
Marta Elisa Cecchi, Clorinda Sissi Galasso, Ingrid Calvo Ivanovic, Ambra Borin, Claudia Mastrantoni, Martina Scagnoli
Polimi

- 334 *Processi di Co-Design per l'inclusività delle comunità temporanee di Roma*
Gianni Denaro, Safouan Azouzi, Luca D'Elia
Uniroma1
- 346 *Design e robotica collaborativa, ergonomica e normalizzata*
Elena Laudante, Mario Buono, Francesco Caputo, Victor Fernando Munoz Martínez
Unicampania, Uma
- 358 *Progettare connessioni inclusive a contrasto dell'homelessness*
Cristian Campagnaro, Nicolò Di Prima
Polito
- 370 *La cura del Design: nuove forme di inclusione socio-professionale dei migranti. Processi di codesign per la valorizzazione del dialogo interculturale*
Margherita Vacca, Fabio Ballerini
Unifi
- 380 **DESIGN PER CONNETTERE**
PATRIMONI | PR
- 384 *Segnaletica e fruizione collettiva dei patrimoni. Un sistema di orientamento narrativo per il Castello del Valentino*
Monica Oddone, Irene Caputo, Marco Bozzola
Polito
- 396 *Tutela e valorizzazione del design: analisi per una classificazione più legittima*
Isabella Patti
Unifi
- 406 *Comunicare e promuovere. Analisi e verifica progettuale per la definizione di linee guida e di strumenti per la valorizzazione dei marchi storici*
Ali Filippini, Chiara Remondino
Polito
- 418 *Animare un archivio. L'inventario e il regesto digitale dell'attività sulla grafica e il design di Ettore Sottsass jr. della Fondazione Giorgio Cini*
Fiorella Bulegato, Marco Scotti
luav

- 430 *Il Sistema Moda in Campania: un progetto innovativo per la valorizzazione dell'identità e del patrimonio culturale della Moda regionale*
Patrizia Ranzo, Giulia Scalera, Chiara Scarpitti
Unicampania
- 444 *Istituzioni culturali come luogo di innovazione sociale: il caso del Palazzo di Brera*
Marina Parente
Polimi
- 458 *Identità, patrimoni, contaminazioni del multicultural design: metodi di analisi e connessione*
Vincenzo Maselli, Carlo Martino, Ivo Caruso, Silvia Cosentino
Uniroma1
- 470 *Una mappa per connettere il territorio*
Francesca Filippi, Elisabetta Benelli, Jurji Filieri
Unifi
- 482 *Nature-centered design. Strategie design-driven per l'analisi e la valorizzazione del capitale naturale*
Carlo Martino, Ivo Caruso, Carlotta Belluzzi Mus
Uniroma1
- 496 *Game design per la ridefinizione dell'esperienza di fruizione partecipata della memoria urbana*
Mauro Filippi, Stefano Malorni
Unipa, Abadir
- 508 *CamBioVIA. Storie di territori parchi*
Ivan Mario Zignego, Maria Carola Morozzo della Rocca di Bianzè, Xavier Ferrari Tumay, Chiara Olivastri, Alessia Ronco Milanaccio, Giulia Zappia, Raffaella Fagnoni
Unige, luav
- 522 *INvisibleKNOW. Modelli polisensoriali per l'interazione e l'esplorazione del patrimonio invisibile*
Camelia Chivăran, Sonia Capece, Carmine Lubritto, Mario Buono
Unicampania

- 536 *Nobili(s)-tare patrimoni: dalla Pinna Nobilis al Mitilus Edulis, verso una convergenza tra design, scienza e humanities*
Rossana Carullo, Sabrina Lucibello, Carlo Santulli, Carla Langella, Antonio Labalestra, Rosa Pagliarulo
Poliba, Uniroma1, Unicam, Unicompania
- 548 *Pratiche di conoscenza e fruizione collettiva per un'accessibilità fisica e culturale del patrimonio monumentale*
Cinzia Ferrara, Zaira Barone, Marcello Costa, Monica Ferrara
Unipa
- 562 *Situare il ruolo della comunicazione visiva nei processi di interazione fra imprese e design: una possibile strategia*
Giulia Ciliberto
luav
- 572 *Il filo, la rete, la moda. Gli intrecci virtuosi del Centro Design Montefibre di Milano*
Elena Fava
luav
- 584 **DESIGN PER CONNETTERE**
PROCESSI | PR
- 588 *Connessioni globali per una ripresa sostenibile del Sistema Moda*
Elisabetta Benelli, Jurji Filieri, Francesca Filippi
Unifi
- 598 *Fake News. Soluzioni design driven per il citizen journalism*
Viviana Trapani, Serena Del Puglia, Francesco Monterosso
Unipa
- 608 *Micorrize tra le bioplastiche. Modelli simbiotici alla base del progetto di relazione tra Industria e Design, per la valorizzazione dei biopolimeri*
Jurji Filieri, Elisabetta Benelli, Francesca Filippi
Unifi

- 618 *Il Digital Design come medium per progettare la Super Smart Society del futuro*
Irene Fiesoli
Unifi
- 630 *Design sinaptico. Agire nella complessità delle reti produttive per l'economia circolare*
Marco Marseglia, Elisa Matteucci, Alessio Tanzini, Francesco Cantini
Unifi
- 642 *Design for visualization of SARS-CoV-2*
Carla Langella, Roberta Angari, Gabriele Pontillo, Valentina Perricone
Unicompania
- 656 *Elaborare reti d'innovazione per accelerare le PMI europee verso un'economia circolare. Il design nella gestione delle complessità ambientali*
Silvia Barbero
Polito
- 668 *The Smart Life book: uno strumento per incentivare uno stile di vita sostenibile e salutare*
Massimiliano Viglioglia, Pier Paolo Peruccio, Alessandra Savina
Polito
- 680 *Un approccio design-driven alla validazione delle pratiche collaborative per l'economia circolare urbana*
Veronica De Salvo, Martina Carraro
Polimi
- 692 *Post Digital Design. Scenari e processi postdigitali per la moda e il design contemporaneo*
Patrizia Ranzo, Chiara Scarpitti
Unicompania
- 702 *Urban Manufacturing Policy Toolkit: strategie per la progettazione e produzione partecipata tra maker, designer, imprese e istituzioni*
Viktor Malakuczi, Luca D'Elia, Lina Monaco
Uniroma1, Unizar
- 714 *Surpluse. Centri del riuso e del riparo*
Raffaella Fagnoni, Xavier Ferrari Tumay, Chiara Olivastri
luav, Unige

728 *Una città DIY: un'indagine su come i produttori romani, tra fabbricatori digitali, startup e Makers stanno definendo il proprio ruolo nel contesto urbano*
Luca D'Elia
Uniroma1

738 *AURA sistema di arredi urbani integrati a biodepurazione dell'aria e reti monitoraggio ambientale*
Alfonso Morone, Susanna Parlato, Iole Sarno, Guilherme Nicolau Adad
Unina, Uniroma1

748 *Multinteract. Interazioni multimodali uomo-robot negli ambienti chirurgici*
Giovanna Giugliano, Mario Buono, Sonia Capece, Victor Fernando Munoz Martínez, Francesco Caputo
Unicampania, Uma

760 *Sistema di food farm nelle cavità urbane*
Alfonso Morone, Susanna Parlato, Guilherme Nicolau Adad, Iole Sarno
Unina, Uniroma1

770 *ReMade in Rione Sanità, laboratorio di riciclo e manifattura digitale per l'innovazione del sistema artigianale*
Alfonso Morone, Susanna Parlato, Iole Sarno, Guilherme Nicolau Adad
Unina, Uniroma1

782 *La cooperazione sociale come modello per la transizione verso un'economia circolare e civile*
Cristian Campagnaro, Marco D'Urzo, Antonio Castagna
Polito

792 **SID RESEARCH AWARD 2020**
premi e motivazioni

800 **Anna C. Catania**
Università degli Studi di Palermo
Nuovi bisogni e visioni per dialogare con i luoghi

806 **Design per connettere.**
Lectio magistralis di Luigi Bistagnino
"visioni ≠ differenti / different ≠ visions" + qr code

814 **Dario Russo**
Università degli Studi di Palermo
Il design è una rete

822 **Biografie autori**

PATRIMONI | PR

Istituzioni culturali come luogo di innovazione sociale: il caso del Palazzo di Brera

Marina Parente
Politecnico di Milano

444



Abstract

Il progetto di ricerca, avviato nel 2019, riguarda una collaborazione tra la Scuola del Design del Politecnico di Milano e James Bradburne, direttore della Pinacoteca di Brera e della Biblioteca Braidense di Milano. L'obiettivo dell'accordo – in linea con la politica di rilancio della “Grande Brera” come polo culturale complessivo dei diversi soggetti che abitano il Palazzo (la Pinacoteca, la Biblioteca Braidense, l'Osservatorio Astronomico, l'Accademia di Belle Arti, l'Orto Botanico e l'Istituto Lombardo di Scienze e Lettere) – era di approfondire alcuni scenari strategici e prevedere, attraverso una sperimentazione progettuale, una serie di prodotti abilitanti un rinnovato dialogo tra polo culturale, comunità e territorio. La ricerca si inquadra nel processo di trasformazione del ruolo delle istituzioni culturali e dei grandi musei statali, che va oltre il passaggio dal “mecenatismo pubblico” alle azioni di engagement e di apertura ai diversi pubblici, per delinearne un ruolo connettivo all'interno delle comunità e dei territori come promotori di pensiero critico, di cultura, ma anche di ascolto, di dialogo e di risposta alle esigenze sociali di una contemporaneità in continua evoluzione. Previsioni e temi che l'improvvisa emergenza pandemica ha riportato al centro con urgente necessità.

445

Introduzione

All'interno delle ricerche e delle esperienze di design per la valorizzazione dei territori, il ruolo della cultura e delle relative istituzioni è sempre più centrale nel prefigurare scenari di sviluppo sociale – oltre che economico – e di *empowerment* delle comunità. Ne è ben consapevole la Commissione Europea che, con *Una nuova agenda europea per la cultura* del 2018, ne evidenzia la capacità propulsiva nell'attivazione di processi identitari e di forme di cittadinanza attiva. In quel documento, nel definire in particolare gli obiettivi relativi alla dimensione sociale, viene sottolineato che: «la partecipazione culturale unisce le persone», «la cultura è una forza trasformativa per la rigenerazione della comunità» e «la partecipazione culturale migliora la salute ed il benessere» (Commissione Europea, 2018: 3). Coesione, comunità e benessere sono quindi per la Comunità Europea le parole chiave di un processo estensivo e inclusivo del ruolo della cultura. Analogamente, anche l'ICOM sta lavorando a una nuova definizione di museo, sensibile alle stesse tematiche, presentata alla Conferenza Generale di Kyoto nel 2019 ma ancora oggetto di discussione ed approfondimento: Museums are democratising, inclusive and polyphonic spaces for critical dialogue about the pasts and the futures. Acknowledging and addressing the conflicts and challenges of the present, they hold artefacts and specimens in trust for society, safeguard diverse memories for future generations and guarantee equal rights and equal access to heritage for all people. Museums are not for profit. They are participatory and transparent, and work in active partnership with and for diverse communities to collect, preserve, research, interpret, exhibit, and enhance understandings of the world, aiming to contribute to human dignity and social justice, global equality and planetary wellbeing. (Icom, 2019) In Italia intanto era stata avviata una stagione di innovazione delle politiche culturali delle istituzioni pubbliche con la riforma Franceschini del 2014, che aveva dotato i principali musei statali di autonomia speciale, da attuarsi *in primis* con la nomina da parte di commissioni internazionali di “superdirettori” con competenze manageriali oltre che scientifiche. Una sperimentazione che ha prodotto risultati molto significativi, non solo in termini di incremento di visitatori ma soprattutto per l'affermarsi di nuove visioni nel rapporto tra istituzioni e contesti territoriali. Queste istituzioni ad autonomia gestionale (31 musei, 8 parchi

archeologici e una biblioteca) hanno potuto sviluppare in questi anni programmi strategici, innovativi e specifici, di cui si vedono i primi risultati. La Pinacoteca di Brera è uno di questi musei speciali, il cui direttore – il canadese James Bradburne, architetto e museologo – è stato recentemente riconfermato per il secondo mandato, comprensivo anche della direzione della Biblioteca Braidense localizzata nello stesso edificio. Dal 2015 Bradburne ha avviato numerose iniziative per il rilancio del “sistema Brera”, attraverso il dialogo con le altre istituzioni culturali che abitano il palazzo, la relazione con il quartiere omonimo e la città di Milano. Nel 2019 abbiamo avviato una collaborazione di ricerca e di sperimentazione progettuale tra la Pinacoteca di Brera e il Laboratorio di Metaprogetto del corso di laurea di Design del prodotto del Politecnico di Milano di cui sono responsabile, che verrà qui presentata.

I luoghi della cultura e la società

Il legame tra cultura e società ha radici antichissime. Lo racconta molto bene Pier Luigi Sacco, economista della cultura e consulente della Commissione Europea, in un recente intervento (luglio 2020), oltre che nei suoi testi (Sacco *et al.*, 2015; Sacco & Teti, 2017), in cui ripercorre le relazioni tra evoluzione sociale ed i diversi sistemi culturali. In estrema sintesi, Sacco distingue tre principali regimi di produzione culturale:

- il regime del *mecenatismo*, nelle sue diverse connotazioni: «il mecenatismo classico», di scambio e affinità estetica tra mecenate e artista; «il mecenatismo strategico», con scopi di influenza sociale; e «il mecenatismo pubblico» che, con la nascita degli stati nazione, segna il passaggio dalle finanze private a quelle pubbliche. Tutte forme che si affermano in un periodo pre-industriale;
- il regime delle *industrie culturali e creative*, che nascono con la rivoluzione industriale e l'innovazione sociale a essa connessa. La riproducibilità tecnica rende disponibili prodotti culturali per un pubblico di massa, parallelamente all'aumento della domanda di intrattenimento derivante da migliori condizioni sociali e dalla conquista del tempo libero. Fenomeno che nasce e si sviluppa in Europa nei primi del Novecento per poi cedere il primato agli Stati Uniti, anche per effetto della diaspora degli intellettuali europei tra le due guerre, creando una nuova centralità geografica della produzione culturale, con ibridazione tra forme diverse e nuovi modelli di business;
- il regime delle *piattaforme digitali*, che deriva da un'innovazione sociale scaturita dal regime precedente – la formazione di sottoculture come forme di affermazione identitaria – e insieme alla rivoluzione tecnologica digitale abilita nuove produzioni culturali individuali o di piccoli gruppi, con una forte interazione tra chi produce e chi consuma. Tutti possono produrre cultura e il progettista creativo assume il ruolo di direttore d'orchestra di un processo di co-creazione. La nostra contemporaneità è quindi caratterizzata dalla complessità e dalla compresenza di questi regimi, per cui è importante comprendere le trasformazioni che ognuno di questi ha comportato. Se il secondo regime ha iniziato a mettere in discussione il concetto di “cultura alta e bassa” del mecenatismo, nella transizione con le nuove tecnologie digitali è il concetto di *copyright*, baluardo dello spazio di azione delle imprese culturali e creative, a essere minato. Altro aspetto interessante, evidenziato sempre da Sacco, è come i tre regimi attivino delle modalità relazionali diverse:
 - nel regime del mecenatismo, che si basa sul riconoscimento dell'autore dell'opera, la modalità è quella dell'elevazione: l'artista detta le leggi, il pubblico le impara e in questo processo di apprendimento si sente elevato;

- nel regime delle imprese culturali e creative vi è un avvicinamento al pubblico che decreta il successo dell'“opera” più che dello staff di esperti, per cui la modalità è quella dell'*engagement*;
- nel terzo regime la modalità relazionale è ancora più spinta verso la connessione, l'entrare in sintonia con un gruppo sociale. Il terzo regime si differenzia dai primi due anche per l'obiettivo principale, che non è più l'impatto economico, ma l'impatto sociale, dove diventano centrali gli effetti che l'opera e il prodotto culturale possono produrre. Gli ecosistemi culturali sono oggi sempre più ampi e complessi, il dialogo e l'ibridazione tra i vari regimi svelano nuove opportunità, rendendo i sistemi culturali più potenti ed efficaci, superando gli steccati mentali tra un regime e l'altro, senza tuttavia rinunciare ai valori fondamentali. È il caso dei musei che stanno introducendo e sperimentando nuove modalità partecipative, per relazionarsi in modo inclusivo e dialogico con gruppi sociali multiculturali e differenziati, senza rinunciare alla missione di trasmettere valori e conoscenza legata alle proprie collezioni, ma semmai amplificando e diversificando i messaggi. Un processo che ha avuto un'imprevista accelerazione a seguito della pandemia sul fronte dei canali digitali, aprendo la strada a interessanti sperimentazioni. Ma si auspica che possa diventare un'occasione per l'Italia per sviluppare un'agenda politica nazionale a supporto di un sistema di welfare culturale ed alimentare quegli scambi – *crossovers* culturali – che la Comunità Europea promuove in particolare per tre aree di impatto: salute e benessere psicologico, coesione sociale e innovazione (Sacco, 2020).

Il palazzo di Brera: un modello innovativo

L'attuale assetto del Palazzo di Brera si deve essenzialmente alla visione illuministica dell'imperatrice Maria Teresa d'Austria che nel 1773, con lo scioglimento della Compagnia di Gesù e il passaggio di proprietà dell'edificio allo Stato, volle qui insediare alcuni dei più avanzati istituti culturali della città con un approccio multidisciplinare e di dialogo tra saperi diversi: l'Accademia di Belle Arti, l'Istituto Lombardo di Scienze e Lettere, la Biblioteca Nazionale Braidense, l'Osservatorio Astronomico e l'Orto Botanico. Era inoltre presente una prima raccolta di opere a supporto didattico dell'Accademia di Belle Arti, ma la Pinacoteca di Brera verrà ufficialmente istituita solo nel 1809 in epoca napoleonica, nel breve periodo di Milano capitale del Regno Italico (1805-1814), trasformando l'iniziale raccolta in un museo che avrebbe esposto le opere provenienti dai territori conquistati dalle armate francesi. A queste si sommeranno nel tempo quelle provenienti dalla soppressione di ordini religiosi, requisite da chiese e conventi lombardi, fino alle acquisizioni più recenti di opere del Novecento. La particolarità della collezione di Brera, che si differenzia da altri grandi musei italiani in quanto non nasce dal collezionismo privato aristocratico ma da quello politico e di stato, si somma alla visione strategica del mix culturale dell'edificio, per favorire un dialogo continuo tra arte, scienze e discipline umanistiche, tra ricerca e formazione, tra storia e proiezioni future. Una matrice innovativa, la cui forza si era progressivamente assopita alla fine del secolo scorso, nonostante l'opera e l'eredità di tre grandi direttori – Ettore Modigliani (dal 1908 al 1935), Fernanda Wittgens (assistente di Modigliani dal 1928 e poi direttrice dal 1940 al 1957) e Franco Russoli (dal 1957 al 1977) – che proprio l'attuale direttore James M. Bradburne ha avuto il merito di rivalutare e riattualizzare, proseguendo nella direzione del loro operato (Carminati, 2019; Ginex, 2018; Russoli, 2017).

Oggi la Pinacoteca di Brera sta compiendo azioni su tre principali piani:

- per una più attenta valorizzazione del proprio patrimonio, interpretato con lenti diverse e contemporanee;
- per rinnovare il dialogo con le istituzioni culturali del palazzo;
- per rinsaldare il rapporto con il quartiere, con le comunità e con gli altri poli culturali della città. Dal 2015, inoltre, Bradburne e il suo staff stanno lavorando per attuare il sogno di Russoli di una «grande Brera», che prevedeva l'ampliamento del percorso museale della Pinacoteca in Palazzo Citterio, collegato attraverso l'Orto Botanico, nel quale saranno esposte importanti collezioni private milanesi del Novecento. L'obiettivo di Russoli era duplice e di grande attualità:
- aggiornare il dialogo di Brera con il mondo artistico a lui contemporaneo, attraverso l'ampliamento della collezione ed il rapporto con i soggetti più attivi della città;
- fare il primo passo verso un sistema culturale territoriale integrato, con sinergie con il Museo Poldi Pezzoli e il Castello Sforzesco, per un'idea di museo aperto, a servizio delle comunità. Il museo esca dall'isolamento settoriale e non si consideri disponibile soltanto per finalità di ricerca e di educazione specialistiche o come luogo privilegiato di meraviglie e di evasivi godimenti, e cerchi invece di far sentire integrante e necessaria, a ogni aspetto e livello della vita sociale, la propria presenza. (Russoli, 1981: 12)

Il progetto di ricerca e di sperimentazione progettuale con la Scuola del Design

A settembre 2019 inizia una collaborazione tra la Pinacoteca di Brera e la Scuola del Design del Politecnico di Milano finalizzata alla ricerca e alla sperimentazione formativa e progettuale all'interno del Laboratorio di Metaprogetto sezione P4, al secondo anno del corso di laurea in Design del prodotto industriale¹. Nell'accordo non oneroso siglato tra le parti il 18 ottobre 2019 sono evidenziate le finalità formative e sperimentali della collaborazione ed il contributo culturale di Pinacoteca nel fornire informazioni sulle collezioni, la storia e le sue attività, attraverso materiale di approfondimento e supporto tecnico-illustrativo *in loco* da parte dello staff dei Servizi Educativi. L'obiettivo progettuale, concordato insieme, è proporre una serie di soluzioni per souvenir evoluti, intesi come prodotti abilitanti nuove forme di *engagement* e di relazione con il contesto, in linea con le strategie di azione di Pinacoteca. La ricerca si è svolta in tre fasi:

- la prima, di approfondimento teorico, di conoscenza del contesto museale e territoriale e di focalizzazione dei temi di progetto;
- la seconda, di formulazione di scenari e di generazione di idee;
- la terza, di sviluppo dei concept progettuali.

La prima fase è stata di particolare importanza per orientare le proposte progettuali su solide fondamenta: uno studio dell'offerta, delle strategie e delle attività in corso; una ricerca sul campo per ben comprendere le caratteristiche del luogo, della collezione, del sistema complessivo del Palazzo e delle sue relazioni con il quartiere e la città; un'analisi etnografica, con questionari, interviste, osservazioni dirette e *shadowing*, per comprendere le modalità di fruizione dei luoghi e intercettare le necessità, anche inesprese, dei diversi pubblici. Un'attività in cui è stato di grandissimo aiuto il supporto di tutto lo staff del Servizi Educativi della Pinacoteca, coordinato dall'architetto Giuseppina Di Gangi, con partecipazione, entusiasmo e disponibilità di tutti. Grazie a loro, siamo riusciti ad acquisire una notevole quantità di informazioni in pochi mesi

e a percepire quella dimensione di accoglienza, come in una grande famiglia collaborativa, che è uno degli obiettivi raggiunti dal direttore Bradburne che ha saputo creare un clima di forte motivazione interna, ben percepibile dai visitatori più assidui. La centralità delle persone che lavorano in Brera e le loro competenze sono un aspetto ben visibile anche dal sito web nella sezione “My Brera”, dove tutto il personale diventa protagonista in una sorta di album fotografico animato dal racconto della propria opera preferita. Un aspetto non trascurabile d’innovazione sociale interna all’organizzazione stessa, ma anche di legame empatico e di familiarità tra il pubblico e l’istituzione culturale. Le principali attività offerte da Brera che sono state approfondite nella prima fase di ricerca sono riassunte nel grafico 1, dove sono state volutamente escluse le ultime attività messe in atto con l’emergenza pandemica. Sono state inoltre rilette alla luce degli assunti teorici prima presentati. Nel grafico, a sinistra sono elencati i tre *pillars* indicati dalla *Nuova agenda europea della cultura* del 2018 per quanto riguarda la dimensione sociale della cultura; al centro, le iniziative della Pinacoteca messe in atto durante la gestione di Bradburne (quindi dal 2015 in poi); a destra, i tre macro livelli di impatto rispetto ai tre regimi di produzione culturale esaminati da Pier Luigi Sacco:

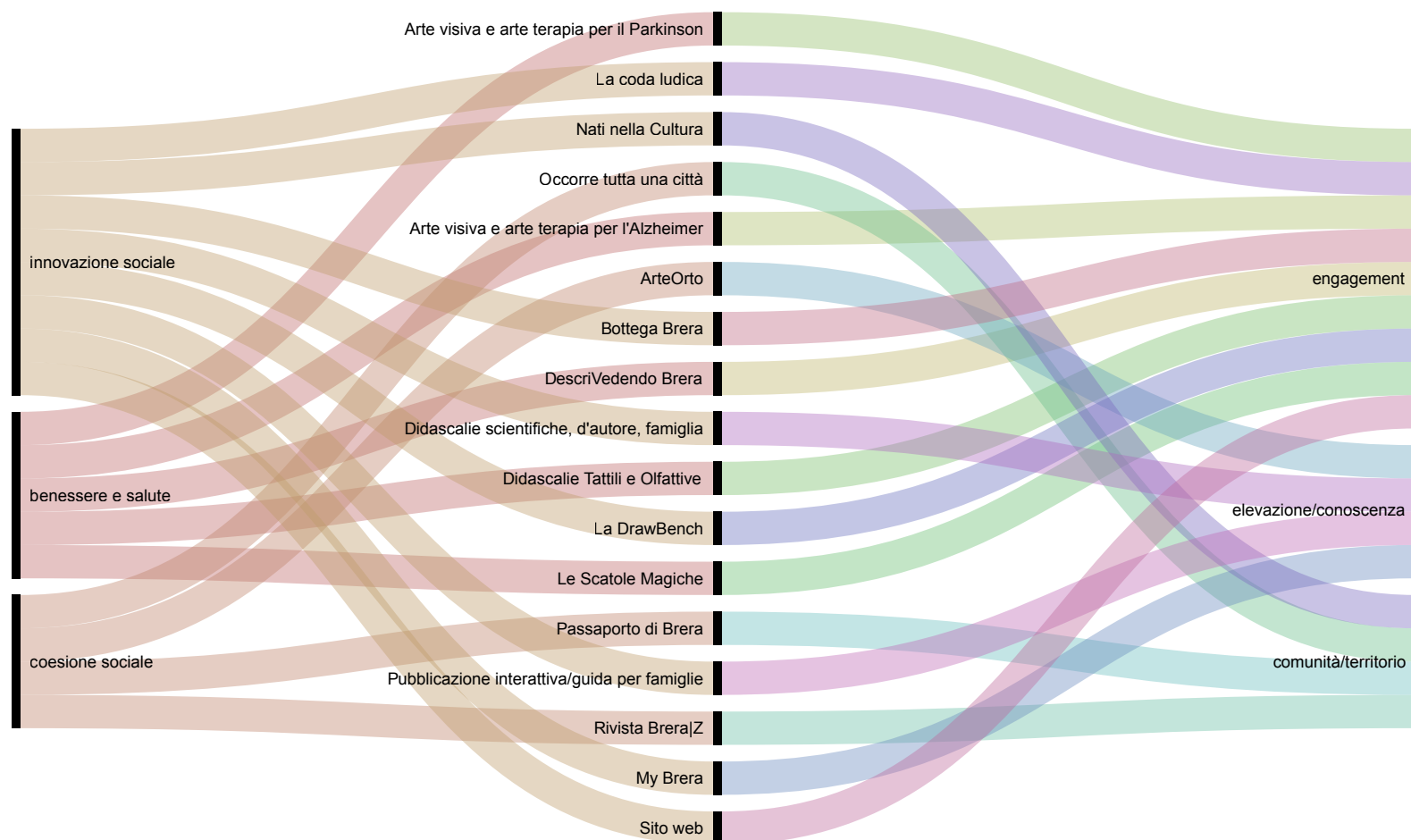
- l’elevazione derivante dai processi di apprendimento e di ampliamento delle conoscenze tramite l’arte;
- l’*engagement* e le modalità partecipative a processi condivisi;
- l’impatto sociale ed identitario sulle comunità e nei contesti territoriali.

Nello spazio di questo saggio non è possibile descrivere nel dettaglio le tante iniziative intraprese da Pinacoteca, che possono tuttavia essere rintracciate nel sito web istituzionale molto ricco di informazioni e approfondimenti, ma è importante qui sottolineare – ed è evidente dal grafico – come questo insieme di azioni perseguano obiettivi di scambio e di sintesi generative tra varie modalità del fare cultura, nell’ottica di quei «*crossovers* culturali», auspicati dalla Comunità Europea affinché un’istituzione culturale sia al servizio della società, abbia capacità di flessibilità, di adattamento e di dialogo rispetto alle sfide della contemporaneità. Ciò è evidente anche rispetto a come la Pinacoteca sta affrontando il periodo della pandemia, mantenendo vivo un canale di ascolto e di relazione con i suoi pubblici, sperimentando nuovi canali e modalità di comunicazione digitale (come le proposte del palinsesto Brera Plus). A titolo esemplificativo si può citare, tra i tanti elencati, il progetto “Descrivendo Brera”, avviato nel 2018 con l’Associazione Nazionale Subvedenti (ANS) per ridurre le barriere percettive attraverso un metodo narrativo di descrizione morfologica delle opere, fruibile in presenza con l’ausilio di un operatore o in autonomia con una serie di strumenti scaricabili dal sito web della Pinacoteca (pdf accessibile e audio mp3), poi integrato con un video anche nella sezione “Brera On Air” attivata nel periodo della pandemia. Dopo le prime sperimentazioni, il metodo si è rivelato molto utile per tutti i visitatori e non solo per chi ha ridotte capacità visive, abilitando una “visione” lenta e più approfondita delle opere. Nel renderlo disponibile e consigliabile a tutti si attua inoltre una forma di inclusione sociale non ghettizzante. Questa, insieme ad altre iniziative, appartiene a un nucleo iniziale di progetti dal titolo “Occorre tutta una città”, in omaggio a Franco Russoli e al suo impegno al servizio dell’intera comunità, in termini di varietà, accessibilità e inclusione. Occorre dimostrare che il museo significa tutt’altro da ciò che si crede sia un museo. E credo che la via più diretta ed efficace per farlo, e per salvare così anche tutte le altre sue funzioni istituzionali e specialistiche, sia proprio potenziare al massimo

l’immagine del museo come crogiolo e produttore di cultura, e non come deposito o laboratorio specialistico per oggetti di cultura. (Russoli, 1981: 10)

Dopo questa fase di ricerca ogni gruppo di lavoro ha sviluppato degli scenari progettuali in linea con le politiche e le strategie in atto, concentrandosi ciascuno su alcune aree e macrotemi concordati e selezionati insieme alla direzione della Pinacoteca stessa:

- rispetto al patrimonio culturale, sono stati individuati il macrotema delle collezioni e quello della memoria storica e del portato culturale dei tre direttori Modigliani, Wittgens e Russoli;
- rispetto ai possibili pubblici, ci si è concentrati sul macrotema delle famiglie e del dialogo intergenerazionale, e su “Brera per tutti” per un’inclusività delle minoranze e delle disabilità;
- rispetto al contesto territoriale, i due macrotemi hanno riguardato la dimensione del Palazzo e l’insieme delle istituzioni culturali presenti, e quella del rapporto con il quartiere di Brera. I progetti sviluppati dai singoli gruppi sono elencati nella parte centrale del grafico 2, collegati a sinistra ad una parola chiave/valore del progetto (quarta colonna) e al tipo di impatto atteso. I progetti finali sono stati presentati con tavole, prototipi e brevi video al direttore Bradburne e allo staff dei Servizi Educativi nella Sala della Passione del Palazzo di Brera il 19 febbraio 2020, suscitando un grande interesse per le soluzioni proposte. Le fasi successive avrebbero dovuto valorizzare gli esiti di questo lavoro con attività divulgative, valutando inoltre la possibilità di mettere in produzione alcuni di questi prodotti. Purtroppo pochi giorni dopo la presentazione l’avvento dell’emergenza sanitaria ha fermato queste attività, di fatto congelandole, in attesa del ritorno stabile a una fase di normalità. Pertanto esiste ancora un vincolo di riservatezza che non consente di presentare nel dettaglio le caratteristiche di questi progetti. È possibile tuttavia fare delle considerazioni generali sul tipo di approccio e sul perché questi prodotti possono essere considerati dei «souvenir evoluti». Siamo abituati ad associare al termine “souvenir” connotazioni negative, legate al basso costo (*cheap*), al concetto di imitazione di bassa qualità (*kitsch*), all’inutilità funzionale, se quella estetica è di basso livello. Questo avviene soprattutto in Italia, mentre altrove esiste una produzione molto più raffinata e un’offerta più ampia, gestita direttamente dalle istituzioni museali come un importante tassello della propria strategia di comunicazione. I progetti sviluppati dai nostri studenti, con l’ausilio dello staff di docenza e dei tutor, sono tutti ad “alta intensità”: di significato, di memoria, di riferimenti; di innovazione: tipologica, di forma, di interazione; di temporalità e modi dell’uso: prima, durante, dopo la visita; di relazioni: con le persone, con i luoghi, con il territorio, con il passato e il presente. Nelle proposte più innovative si pongono, in modo proattivo e generativo di altre azioni, esperienze e relazioni; nelle proposte più classiche, di tipo prevalentemente contemplativo, sono interpretati come dispositivi significanti, riflessivi, con un’attenta ricerca formale. Un repertorio di soluzioni di design, che alimentano una rete di connessioni, materiali e immateriali, con l’ecosistema culturale e sociale dell’area di Brera. Prodotti *context-specific* pensati, inoltre, per essere in linea con la missione di Bottega Brera, lo shop museale inaugurato nel 2017 e accessibile direttamente dal cortile d’onore con l’obiettivo di fungere da luogo cerniera tra la Pinacoteca, le altre istituzioni del Palazzo, il quartiere di Brera con le sue attività produttive e culturali e più in generale la città di Milano.



Bibliografia

- Carminati, M. (a cura di). (2019). *Ettore Modigliani. Memorie*. Milano: Skira.
- COMMISSIONE EUROPEA (a cura di). (2018). *Una nuova agenda europea per la cultura*. Disponibile presso <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018DC0267&from=EN> [30 dicembre 2020].
- Ginex G. (a cura di) (2018). *“Sono Fernanda Wittgens”. Una vita per Brera*. Milano: Skira.
- ICOM (a cura di). (2019). *Icom announces the alternative museum definition that will be subject to a vote*. Disponibile presso <https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/> [30 dicembre 2020].
- Russoli, F. (1981). *Il Museo nella società. Analisi, proposte, interventi (1952-1972)*. Milano: Feltrinelli.
- Russoli, F. (2017). *Senza utopia non si fa la realtà. Scritti sul museo (1952-1977)*. Milano: Skira.
- Sacco, P.L., Ferilli, G., & Tavano Blessi, G. (a cura di). (2015). *Cultura e sviluppo locale. Verso il Distretto culturale evoluto*. Bologna: il Mulino.
- Sacco, P.L., & Teti, E. (2017). *Cultura 3.0: un nuovo paradigma di creazione del valore*. In “E&M”. (pp. 79-95). 1.
- Sacco, P.L. (2020). *La superpotenza culturale con i piedi di argilla*. Disponibile presso <https://www.artribune.com/professionisti-politica-pubblica-amministrazione/2020/09/cultura-coronavirus-saggio-pier-luigi-sacco/> [30 dicembre 2020].

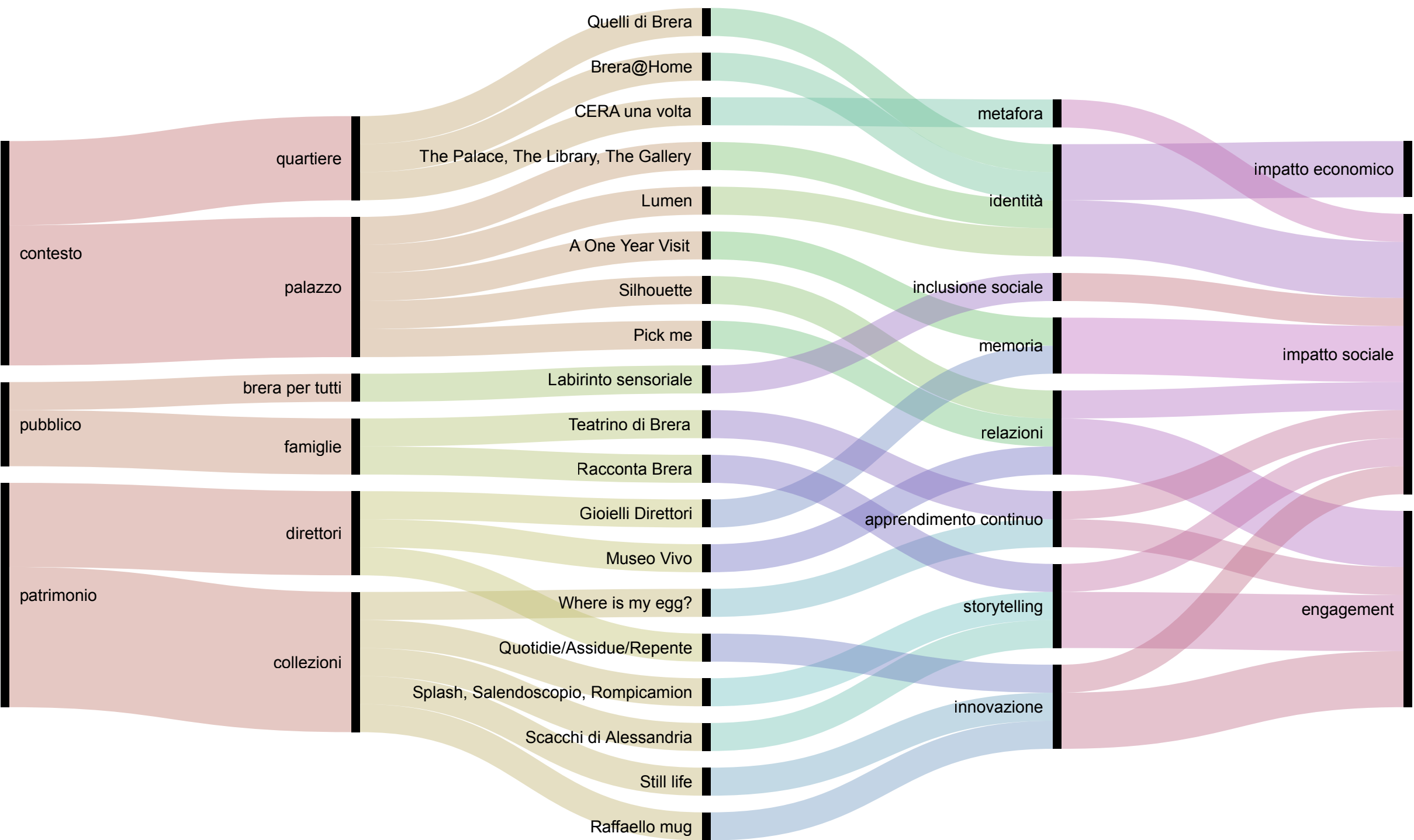


fig.1 Grafico 2. Souvenir evoluti per Brera: temi, progetti, parole chiave ed impatti.



fig.3 PICK ME Flower Dryer + Postcard Generator. Progetto di Elena Bergamin, Martina Moriondo, Virginia Ramella, Roberta Tibaldo (2019). PICK ME è un progetto ispirato alla mostra di Fernanda Wittgens "Fiori a Brera" del 1956.

The image features a minimalist, abstract design on a black background. It consists of several horizontal white lines of varying lengths and positions. Some lines are straight, while others are slightly curved. Small white circles are placed at the ends of these lines, often in pairs. The overall composition is balanced and modern. The text 'biografie autori' is centered in a white, serif font.

biografie autori

ricerca è orientata ad indagare il rapporto tra sostenibilità ambientale e produzione industriale, con particolare attenzione a metodologie e processi innovativi per l'implementazione dei requisiti ambientali all'interno dei manufatti antropici.
jacopo.mascitti@unicam.it

Vincenzo Maselli

Doctor Europaeus in Design presso Sapienza Università di Roma nel 2018. I suoi interessi si concentrano sull'animazione e sul motion design e le sue ricerche riguardano lo studio delle caratteristiche materiche dei puppets in film d'animazione in stop-motion, l'evoluzione tecnologica del motion design e il confronto estetico tra artefatti audiovisivi in un contesto produttivo multiculturale. Attualmente è Assegnista di ricerca presso Sapienza Università di Roma e docente di Motion Design presso l'Università G. d'Annunzio di Pescara.
vincenzo.maselli@uniroma1.it

Raffaella Massacesi

Ricercatrice presso il Dipartimento di Architettura dell'Università G. d'Annunzio di Chieti-Pescara. Svolge attività di ricerca sui temi del design della comunicazione. Dal 2008 al 2020 è stata amministratrice dell'agenzia di comunicazione Habanero Comics srl specializzata in grafica, web, fumetto, illustrazione, videogiochi e direttrice della sede abruzzese del marchio Scuola Internazionale di Comics. Nel 2001 ha fondato il collettivo Studio Ippozone Architeti con il quale ha svolto l'attività professionale nel settore della progettazione architettonica, urbanistica e del design.
raffaella.massacesi@unich.it

Claudia Mastrantoni

Laurea magistrale in Interior design (MSc). Ora PhD Candidate con una ricerca legata allo spatial and service design, dove per service si intendono le attività e i programmi progettati, modificati, adattati considerando la peculiarità dello spazio (o viceversa), cercando di preservare anche l'identità del luogo. Le sue ricerche si focalizzano sui public interiors ("interni pubblici"), ambienti spazialmente contenuti all'interno di edifici e istituzioni civiche tra il contesto urbano pubblico e quello privato, con l'obiettivo di valorizzare le azioni (e i processi) di progettazione spaziale, costruendo relazioni con specifici (innovativi o nuovi) servizi e programmi.
claudia.mastrantoni@polimi.it

Elisa Matteucci

Designer, PhD Student, Assegnista di ricerca; opera nell'ambito della comunicazione del progetto di design per lo sviluppo sostenibile sia ambientale che sociale. Dal 2019 fa parte del gruppo di ricerca del Laboratorio di Design per la Sostenibilità, dove si occupa di comunicazione, progettazione e tutoraggio per la didattica.
elisa.matteucci@unifi.it

Lina Monaco

PhD Student presso la Universidad de Zaragoza. La sua linea di ricerca si svolge al limite tra il design e l'urbanistica, indagando il ruolo dell'arte digitale, la citizen science e le tecnologie di fabbricazione digitale nella definizione di nuovi modelli di partecipazione bottom up allo sviluppo sostenibile della città.
752761@unizar.es

Francesco Monterosso

Architetto, visual designer, PhD e ricercatore RTDA in Disegno Industriale, insegna presso l'Università di Palermo. Si occupa di temi legati al new basic design, alle comunicazioni visive e alle tecnologie digitali per i patrimoni culturali. Titolare di uno studio di visual design, si è occupato di progetti di comunicazione online e offline per aziende e istituzioni pubbliche e private.
francesco.monterosso@unipa.it

Alfonso Morone

Professore di Design presso il Dipartimento di Architettura dell'Università Federico II di Napoli. I suoi principali campi di interesse sono relativi alle nature-based solutions, come coordinatore scientifico del gruppo AURA, progetto finanziato dal Ministero dello Sviluppo Economico, e alla relazione del design con i sistemi territoriali e le comunità produttive, oltre che alla dinamica storica della fenomenologia del design.
alfonso.morone@unina.it

Maria Carola Morozzo della Rocca di Bianzè

Professore associato in Design presso il DAD Dipartimento Architettura e Design dell'Università degli Studi di Genova. Conduce attività di ricerca su diversi temi fra cui design nautico, strategie e processi di valorizzazione del patrimonio nautico e interaction design. È docente nei corsi di laurea in Design del prodotto e della nautica, in Design navale e Nautico e in Digital Humanities e Nuovi Media e fa parte del Dottorato in Scienze e tecnologie del mare.

carola.morozzo@unige.it

Martina Motta

PhD in Design, è Assegnista di ricerca e docente a contratto presso il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano e presso il programma FIT in Milan del Fashion Institute of Technology di NY. La sua attività di didattica e i progetti di ricerca su cui lavora si concentrano sulla moda contemporanea con un particolare focus sul design della maglieria e sulle tecnologie applicate a questo specifico settore, le tecniche realizzative manuali e tecnologicamente avanzate, la rappresentazione digitale.
martina.motta@polimi.it

Victor Fernando Muñoz Martínez

PhD in Scienze informatiche e professore nel campo dell'Ingegneria dei sistemi e dell'automazione presso l'Università di Málaga. Ha sviluppato linee di ricerca in robotica applicata alla chirurgia mini-invasiva. Nel 2004 ha portato il primo robot spagnolo in un reparto chirurgico per interventi in laparoscopia e, nel 2007, ha ricevuto il premio Andalusia Day. Attualmente si dedica all'uso di robot collaborativi in ambito medico.
vfmm@uma.es

Monica Oddone

Ecodesigner di prodotti e servizi, si interessa di progettazione partecipata, comunicazione dell'identità universitaria e valorizzazione delle realtà territoriali. Attualmente è un PhD Student presso il Dipartimento di Architettura e Design (DAD) del Politecnico di Torino, con un progetto di ricerca sulla valorizzazione dell'identità politecnica attraverso il merchandising.
monica.oddone@polito.it

Chiara Olivastri

Architetto, Ricercatore ICAR 13 presso il DAD Dipartimento Architettura e Design, dell'Università degli Studi di Genova. La sua attività di ricerca è incentrata sul design dei servizi indagando, attraverso strumenti di co-design, strategie e azioni per la valorizzazione di realtà pubbliche e private, con uno sguardo particolare rivolto alle pratiche spontanee di innovazione sociale, di autorganizzazione della società e all'economia circolare dei processi.
chiara.olivastri@unige.it

Davide Paciotti

PhD in Innovative Technologies and Industrial Design e Assegnista di ricerca presso la Scuola di

Ateneo Architettura e Design di Unicam, nella quale è Docente di Fabbricazione Digitale nel corso di Laurea Magistrale in Design per l'innovazione digitale dal 2016. Coordina il Centro Laboratori Integrati Condivisi del SaadLab della Scuola di Ateneo Architettura e Design dove svolge la sua ricerca analizzando argomenti riguardanti le tecnologie di produzione rapida e il Computational Design. La sua attività di ricerca è focalizzata sull'evoluzione che potrebbe assumere il prodotto industriale attraverso i nuovi processi di produzione additiva combinati con la modellazione parametrica generativa.
davide.paciotti@unicam.it

Rosa Pagliarulo

PhD, ricercatore a tempo determinato Senior ICAR 16 presso il Dipartimento di Scienze dell'Ingegneria civile e dell'Architettura del Politecnico di Bari. La sua attività di ricerca teorico-critica e applicata indaga le tematiche inerenti alle superfici degli interni, intercettando i filoni di ricerca del design sulla polisensorialità dei materiali, dandone riscontro nelle pubblicazioni, nazionali e internazionali. Ha ricevuto numerosi riconoscimenti in architettura e design.
rosa.pagliarulo@poliba.it

Giulia Panadisi

Laureata alla Facoltà di Architettura di Roma Tre, è attualmente PhD Student presso l'Università di Chieti-Pescara sul tema del motion design per l'inclusione sociale. Insieme alle attività di ricerca svolge attività didattica come tutor nel corso di Motion Design. Ha lavorato nel campo dell'architettura presso lo studio danese C.F. Møller nella sede di Copenhagen prima di unirsi alla Why Worry Production, una casa di produzione e post-produzione di Roma, dove collabora come motion designer e 3D artist per spot tv e web e agli effetti speciali di film internazionali.
giulia.panadisi@unich.it

Marina Parente

Architetto, PhD, professore associato di Design al Politecnico di Milano. Coordinatore del network di ricerca dipartimentale "D4T- Design for Territories", insegna nel Corso di Laurea in Design del Prodotto. È direttore dei Master: "Design, Creatività e Pratiche Sociali" di Poli.design con Accademia Unidee e "Progettare Cultura: arte, design, imprese culturali" con Università Cattolica. È socia di ADI, Associazione

Disegno Industriale, con cui collabora in diverse commissioni, ed è membro della Commissione tematica "Handmade in Italy: il design dei territori italiani".
marina.parente@polimi.it

Susanna Parlato

PhD Student in Design presso il Dipartimento di Pianificazione, Design e Tecnologia dell'Architettura di Sapienza Università di Roma e Assegnista di ricerca per la ricerca AURA presso il Dipartimento di Architettura dell'Università Federico II di Napoli. Laureata in Architettura presso il DIARC e il Politecnico di Torino. Borsista di ricerca presso il CESMA della Federico II. Dal 2019 fa parte del comitato di redazione della rivista *A/I/S Design. Storia e Ricerche*. È autrice di pubblicazioni e ricerche sul rapporto tra design e comunità sociali.
susanna.parlato@uniroma1.it

Isabella Patti

Storico dell'Arte e del Design, è professore associato del Dipartimento di Architettura DIDA dell'Università degli Studi di Firenze, dove insegna Storia e Critica del Design. Formatasi alla Facoltà di Lettere e Filosofia di Firenze con una Laurea in Storia dell'Arte, ha poi conseguito il PhD in Design, Ambiente e Storia. Si occupa di Design dal punto di vista dell'analisi storico-critica, indagandone, come progetto e come prodotto, le relazioni con il tessuto storico, culturale e artistico. Da questa dimensione, le tematiche più recentemente trattate concernono il Game Design, sviluppato attraverso le dinamiche collegate alle metodologie di retorica procedurale e narrativa ludica. Le sue prospettive di ricerca guardano alla valorizzazione del design come bene culturale.
isabella.patti@unifi.it

Monica Pastore

Graphic designer, docente e ricercatrice, dal 2010 coniuga studi in ambito storico con interventi progettuali nell'ambito del Design della comunicazione. Accanto al suo lavoro di progettista con lo studio Officina 3AM, di cui è cofondatrice, ha assunto dal 2008 incarichi di docenza in diverse università e scuole di design italiane ed estere. Dal 2017 inoltre, è PhD Student in Scienze del design presso l'Università IUAV di Venezia, dove sta sviluppando una ricerca sulla storia della grafica italiana in cui ne ricostruisce le vicende in relazione all'introduzione del computer nella professione.
mpastore@iuav.it

Amina Pereno

PhD, è Assegnista di ricerca presso il Politecnico di Torino, Dipartimento di Architettura e Design. Ha svolto attività di ricerca anche con la ISI Global Science Foundation (Progetto Lagrange) ed è stata visiting researcher presso TEM at Lund University (Svezia). Si occupa di design sistemico applicato ai sistemi socio-tecnici e alla loro transizione sostenibile. Ha preso parte a numerosi progetti di ricerca nazionali e internazionali sul design sistemico, l'economia circolare e lo sviluppo sostenibile.
amina.pereno@polito.it

Valentina Perricone

Naturalista, biologa marina e PhD Student in Ambiente, Design e Innovazione presso l'Università della Campania Luigi Vanvitelli. Laureata in Scienze naturali all'Università Federico II di Napoli e in Biologia marina all'Università di Bologna, ha collaborato con lo Smithsonian Tropical Research Institute di Panama, la Florida State University e la Stazione Zoologica "Anton Dohrn" di Napoli. Tra le tematiche di ricerca emergono studi di morfologia funzionale e biomimetica.
valentina.perricone@unicampania.it

Pier Paolo Peruccio

Architetto e PhD, è professore associato di Design presso il Dipartimento di Architettura e Design del Politecnico di Torino dove svolge attività di ricerca prevalentemente nell'ambito della Storia del design e della sostenibilità ambientale.
pierpaolo.peruccio@polito.it

Francesco Pezzuoli

PhD in Mathematics. Laureatosi nel 2014 in Informatica industriale presso l'Università di Camerino con esperienza di studio all'estero presso la Mälardalen University (Västerås, Svezia), da subito ha iniziato a far parte del gruppo di ricerca di Metodi e Modelli matematici per l'industria afferente alla facoltà di Matematica della Scuola di Scienze e Tecnologia dell'Università di Camerino, collaborando alla progettazione di un esoscheletro di supporto per persone con disabilità motorie. Nel 2015 ha iniziato la sua attività imprenditoriale come socio fondatore ed amministratore delegato della LiMiX SRL che si occupa principalmente dello sviluppo del dispositivo Talking Hands da lui ideato per tradurre gesti in voce attraverso l'utilizzo un processo di sintesi vocale ed un device indossabile. È docente

DESIGN
PERSON
CON
NENT
TERRA