

CONFERENZA SID. 2023

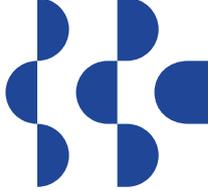


DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

**ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE
DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN**

PESCARA 12-13 GIUGNO 2023

Università degli Studi G. d'Annunzio di Chieti-Pescara
Dipartimento di Architettura

DESIGN PER LA DIVERSITÀ

COORDINAMENTO E CURA

Giuseppe di Bucchianico
Antonio Marano

PROGETTO GRAFICO

Rossana Gaddi
Raffaella Massacesi
Giulia Panadisi

IMPAGINAZIONE ED EDITING

Sara Jane Cipressi
Simone Giancaspero
Letizia Michelucci
Lara Pulcina

ANALISI DATI E MAPPE

Alessio D'Onofrio
Raffaella Massacesi

COPYRIGHTS

CC BY-NC-ND 4.0 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.

Ottobre 2024

Società Italiana di Design

societaitalianadesign.it

ISBN 978-88-943380-1-0

- pag. 12** **PREFAZIONE**
Raimonda Riccini
- pag. 18** **INTRODUZIONE**
Antonio Marano, Giuseppe di Bucchianico
- pag. 22** **LE AREE TEMATICHE**
- pag. 23 **Design | Diversità | Persone**
Pete Kercher
- pag. 29 **Design | Diversità | Contesti**
Simone D'Alessandro
- pag. 35 **Design | Diversità | Discipline**
Gabriele Giacomini
- pag. 40** **PROGETTI DI RICERCA**
- PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE**
- pag. 42 **Introduzione**
Emilio Rossi
- pag. 44 **Prodotti, ambienti domestici, malattia di Parkinson**
Una ricerca-azione
Mattia Pistolesi
- pag. 55 **Il museo fuori dal museo**
Il co-design di nuovi servizi museali accessibili e inclusi
Annamaria Recupero, Patrizia Marti
- pag. 66 **I confini delle nostre storie**
Co-progettare narrazioni in contesti marginali per lo sviluppo di immaginari condivisi e inclusivi
Mariana Ciancia, Francesca Piredda, Chiara Ligi
- pag. 78 **Design for Drag**
Il design come strumento di esplorazione dell'individualità e di espressione condivisa delle molteplici forme del sé
Giovanni Maria Conti, Martina Motta, Beatrice Zagatto
- pag. 88 **Il packaging per l'utenza diversificata**
Metodologie e strumenti per il design dell'accessibilità
Marco Bozzola, Irene Caputo, Monica Oddone, Anna Volkova
- pag. 99 **Sostenere le comunità nelle pratiche di innovazione place-based**
Nuovi paradigmi per le pratiche di homemaking in un villaggio urbano integrato per la cura della demenza
Silvia Maria Gramegna, Sara Mariazzi
- pag. 110 **Design, povertà alimentare e persone in condizione di senza dimora**
Strategie co-progettate di contrasto al fenomeno
Raffaele Passaro, Cristian Campagnaro, Martina Leo
- pag. 121 **Valorizzare la diversità nei percorsi di terapia compressiva attraverso la progettazione di un'esperienza di cura intelligente**
Il caso studio del progetto IKE
Giulia Teverini, Anna Caponi, Sebastiano Mastrodonato

- pag. 133 **Progettare oltre la marginalità sociale**
Evoluzione di un laboratorio per il design sociale partecipativo
Nicolò Di Prima
- pag. 144 **Diversità, inclusione e sostenibilità: l'evoluzione del comfort e del benessere nel prodotto imbottito**
Piera Losciale
- pag. 154 **Active Ageing: progettare traiettorie di vita attiva per un'utenza anziana**
Interaction e Service Design per lo sviluppo di un servizio digitale per l'empowerment degli anziani
Alessandro Pollini, Luana Gilio
- pag. 165 **Collaborative Design for o with?**
Come suggerire modelli di design partecipativo per la tutela dell'inclusione e diversità umana
Giuseppe Mincoelli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone
- pag. 176 **Dati e Persona/ggi**
La narrazione come strumento strategico per esplorare unicità e complessità del territorio
Andrea Di Salvo, Cristina Marino, Paolo Tamborrini
- pag. 186 **Il concetto di diversità e di accessibilità comunicativa nel contesto museale**
Problemi, casi, proposte
Dina Riccò, Francesco E. Guida

pag. 195 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI

- pag. 196 **Introduzione**
Alessio D'Onofrio
- pag. 198 **Pratiche digitali nei distretti manifatturieri del tessile: il progetto Prato Phygital**
Elisabetta Cianfanelli, Maria Claudia Coppola, Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè
- pag. 208 **Urban Material Gardens**
Materiali che parlano del territorio
Flavia Papile, Romina Santi, Barbara Del Curto
- pag. 218 **Protocollo Ad'agio**
Valutazione e adeguamento di ambienti domestici per l'invecchiamento dell'utenza fragile
Isabel Leggiero, Isabella Nevoso, Elena Polleri
- pag. 227 **Shared knowledge**
La sperimentazione di un Cyber-physical system per una ricerca inclusiva e condivisa
Pietro Salvatore Pantano, Patrizia Ranzo, Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini
- pag. 241 **Progetto RAISE. Urban technologies for inclusive engagement**
Strategie design-driven per l'adozione di tecnologie nei contesti urbani della regione Liguria
Francesco Burlando, Claudia Porfirione, Federica Maria Lorusso
- pag. 250 **Zone di resistenza al design per il territorio**
Opportunità e limiti dei comuni in aree marginali interne
Mario Ciaramitaro, Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco

- pag. 261 **Ridefinire le priorità nel progetto degli spazi per l'ospitalità**
Strategie di interior design per una progettazione contract sostenibile
Elena Elgani
- pag. 270 **XALL - Tutta un'altra guida**
Design per l'inclusione: strategie e strumenti per musei inclusivi
Francesca Tosi, Alessia Brischetto, Ester Iacono, Claudia Becchimanzi
- pag. 281 **Il progetto di ecosistemi comunicativi fisico-digitali per l'accesso e la condivisione dei dati del patrimonio storico artistico e culturale**
Il caso del Complesso dei Crociferi a Venezia
Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero, Davide Giorgetta
- pag. 291 **L'esperienza dell'indossare**
Dalla prova virtuale dell'indumento al progetto dei contenuti culturali associati alla moda digitale
Annalisa Di Roma, Alessandra Scarcelli
- pag. 302 **Design 4 Diversity**
Il progetto come interprete e agente traduttore di contesti altri
Margherita Vacca, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Elisa Matteucci
- pag. 313 **Identità, comunità e produzioni**
Strategie design-oriented per il centro storico di Napoli
Michela Carlomagno, Rosanna Veneziano, Francesca Castanò, Salvatore Cozzolino
- pag. 324 **Comunità sportive come aggregatori della diversità nel contesto urbano**
Indagine etnografica e sviluppo di un modello di coinvolgimento
Viktor Malakuczi, Angela Giambattista, Andrea Gentile, Mariia Ershova
- pag. 335 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 336 **Introduzione**
Stefania Camplone
- pag. 338 **Design per la salute e la cura degli animali domestici (PHEDE)**
Progettazione e sperimentazione clinica di dispositivi ortopedici innovativi ed ecocompatibili stampati in 3D per stabilizzare il tarso e il carpo del cane
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Daniele Galloppo, Alessandro Di Stefano
- pag. 348 **Progettare con le domande**
Il diverso concettuale tra design, arte e filosofia
Isabella Patti
- pag. 356 **I camici bianchi e l'oro nero**
Le immagini coordinate di Unimark International e quelle "scoordinate" del mondo reale
Michele Galluzzo
- pag. 369 **Ubiquity**
Il design della comunicazione nel progetto ITSERR
Fabrizio D'Avenia, Cinzia Ferrara, Marcello Costa, Chiara Palillo
- pag. 378 **Design innovation and traditional craft**
Approcci multidisciplinari per l'innovazione tecnologica di frontiera dei saperi locali
Ludovica Rosato, Simona Colitti, Andrea Cattabriga, Valentina Gianfrate

- pag. 392 **L'empowerment dei cittadini come co-ricercatori**
La diversità nelle esperienze di walkability
Carla Sedini, Silvia D'Ambrosio, Xue Pei
- pag. 401 **Evoluzione della ricerca scientifica nel design attraverso lo studio delle collaborazioni accademiche**
Uno studio basato sull'evoluzione delle collaborazioni accademiche e dei temi di ricerca nel campo del design
Gianluca Carella, Andrea Vian, Annalisa Barla, Emilia Kunst, Daniele Pretolesi, Francesco Zurlo
- pag. 412 **Supportare la biodiversità culturale della conoscenza, ricerca e pubblicazione in design**
Elena Maria Formia, Eleonora Lupo, Lorela Mehmeti
- pag. 424 **Multidisciplinarietà e percorsi didattici esperienziali**
Design "pedagogico" e animazione per lo sviluppo di competenze trasversali
Vincenzo Maselli, Anna Florian
- pag. 434 **Il toolkit "Inclusive Signs"**
Generare concetti inclusivi per il progetto di design attraverso interpolazioni semiotiche
Emilio Rossi
- pag. 445 **Memorie, storie e paramnesie**
La questione del digitale tra cultura di progetto e indagine storica
Letizia Bollini, Francesco E. Guida
- pag. 454 **Pietra viva**
Processi trasformativi per una progettualità more-than-human
Chiara Scarpitti, Enza Migliore
- pag. 464 **Co-progettare oltre il concetto di limite**
Sperimentazione del tool "Inclusive multimodal personas" in workshop partecipativi
Federica Delprino

pag. 475 IDEE DI RICERCA

IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE

- pag. 477 **Introduzione**
Raffaella Massacesi
- pag. 479 **Future Wireframes**
Visioni condivise attraverso lo Speculative Design
Xavier Ferrari Tumay
- pag. 487 **La città Queer**
Come il design può intervenire nella progettazione di spazi pubblici queer attraverso pratiche partecipative e di innovazione sociale
Valentina Ferreri, Laura Galluzzo
- pag. 495 **Progettare l'interattività**
Design partecipativo per il benessere psico-sociale negli spazi urbani quotidiani
Marco Manfra, Giorgia Curtabbi, Chiara De Angelis, Ilaria Fabbri

- pag. 503 **Basic [Gender] Design**
Modelli e format di insegnamento al design, inclusivi e non normativi, per la preservazione e valorizzazione delle unicità
Alessio Caccamo, Carlotta Belluzzi Mus
- pag. 510 **Visualizzazione inclusiva**
Design della comunicazione per un accesso democratico all'informazione
Michela Rossi
- pag. 517 **Digital Custom Design**
Il design digitale al servizio della diversità umana e sociale
Roberta Angari, Gabriele Pontillo
- pag. 526 **Dalla cura del sé alla cura del pianeta**
Processi multidisciplinari per un design somaestetico e rigenerativo
Annarita Bianco
- pag. 534 **Disability led design. Un cambiamento di paradigma nel campo della progettazione protesica**
Trasferire il potere progettuale per valorizzare l'individualità delle persone con disabilità attraverso il design di protesi
Paride Duello, Camilla Gironi
- pag. 541 IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**
- pag. 542 **Introduzione**
Rossana Gaddi
- pag. 545 **Design per e con i sistemi territoriali**
Nuove strategie di networking e sharing del sapere
Irene Fiesoli, Manfredi Sottani, Alessio Tanzini
- pag. 555 **Il rituale come strumento di ricerca progettuale per esplorare la dimensione culturale e simbolica dell'entomofagia**
Cecilia Padula, Arianna Cattaneo, Laura Pirrone
- pag. 565 **Scenari sostenibili per ecosistemi digitali**
Annapaola Vacanti, Michele De Chirico, Carmelo Leonardi
- pag. 571 **Design per l'interazione tra uomo e natura**
Strategie per la connessione tra sistemi naturali e artificiali attraverso il rewilding e la sensoristica IoT
Mariarita Gagliardi, Silvana Donatiello
- pag. 578 **CHOURMO**
Il ruolo del design strategico per la rivitalizzazione delle aree interne italiane attraverso un progetto di valorizzazione territoriale delle zone di "Cintura"
Denise de Spirito
- pag. 585 **Valorizzazione dei rifiuti tessili attraverso il design circolare**
Sperimentazione di pratiche di riciclo per altre possibilità applicative
Carmen Digiorgio Giannitto
- pag. 592 **Nuovi contesti lavorativi digitali per favorire la rivitalizzazione dei borghi d'Italia**
Il design come strumento per l'implementazione dell'innovazione sociale
Asja Aulizio, Martina Spinelli

- pag. 600 **Interventi progettuali discreti in spazi museali**
Utilizzo di tecnologie digitali per la fruizione di esperienze interattive naturali
Giorgio Dall'Osso, Silvia Gasparotto
- pag. 607 **Design per la riconnessione con la natura**
La luce nelle coltivazioni idroponiche indoor
Giovanni Inglese
- pag. 614 **Territori accessibili**
Forme di comunicazione per una narrazione inclusiva dei territori attraverso metodologie di co-design
Rosanna Cianniello, Antonella Rosmino, Sarah Jane Cipressi, Michela Musto
- pag. 622 **Design per il territorio materiale e immateriale**
La diversità dei settori produttivi del Made in Italy come modello di filiera co-partecipata
Stefano Salzillo
- pag. 629 **Il design come forma di dialogo tra produzione, carcere e società**
Il caso studio Officine27
Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola
- pag. 637 **Peculiarità industriali. Persone, tecnologie e contesti**
Enrica Cunico, Giovanna Nichilò, Elena Cavallin
- pag. 644 **Distretti conciarci**
Nuove pratiche e territori del progetto di moda Made in Italy
Edoardo Brunello
- pag. 651 **Paesaggi della moda sostenibile**
La dimensione progettuale incontra persone, luoghi e culture
Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio
- pag. 659 **Integrare tecnologie e apprendimento esperienziale nel design degli spazi di lavoro**
Un approccio per lo sviluppo di competenze strategiche in contesti di lavoro ibrido
Sofia Cretaio, Leonardo Moiso
- pag. 667 **Oceano, distanze da accorciare con riti di comunità**
Giovanna Tagliasco, Chiara Garofalo, Omar Tonella
- pag. 674 **XYZ**
Nuove generazioni e stereotipi di genere
Sara lebole
- pag. 681 **Interazione lenta per i Next Billion Users in Italia**
Il design dei servizi pubblici per le prossime comunità digitali
Niccolò Colafemmina
- pag. 690** **IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 691 **Introduzione**
Massimo Di Nicolantonio
- pag. 694 **Tendenza dissidente**
Sulla pratica del designer di moda Massimo Osti
Edoardo Ferrari

- pag. 701 **Cyborg Fashion**
Progettare la moda con l'Intelligenza Artificiale
Paolo Franzo, Margherita Tufarelli
- pag. 710 **Strumenti e metodi per progettare servizi pubblici digitali equi e sostenibili**
Verso un approccio More-Than-Human Centered
Domenico Schillaci, Mauro Filippi
- pag. 717 **Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina**
Sergio Degiacomi, Chiara Lorenza Remondino
- pag. 723 **Advanced design e video gioco**
Strumento di indagine e spazio di progetto
Alberto Calleo
- pag. 730 **Verso una percezione "pseudo-aptica" dei materiali per il design**
Metodologia di progettazione sinestesica per la trasmissione delle qualità tattili attraverso media digitali
Marina Ricci
- pag. 738 **Design biomimetico e design biofilico**
Progettare l'incontro delle discipline bio-ispirate per riconnettere l'uomo al sistema naturale
Mariangela Francesca Balsamo, Matilde Molari

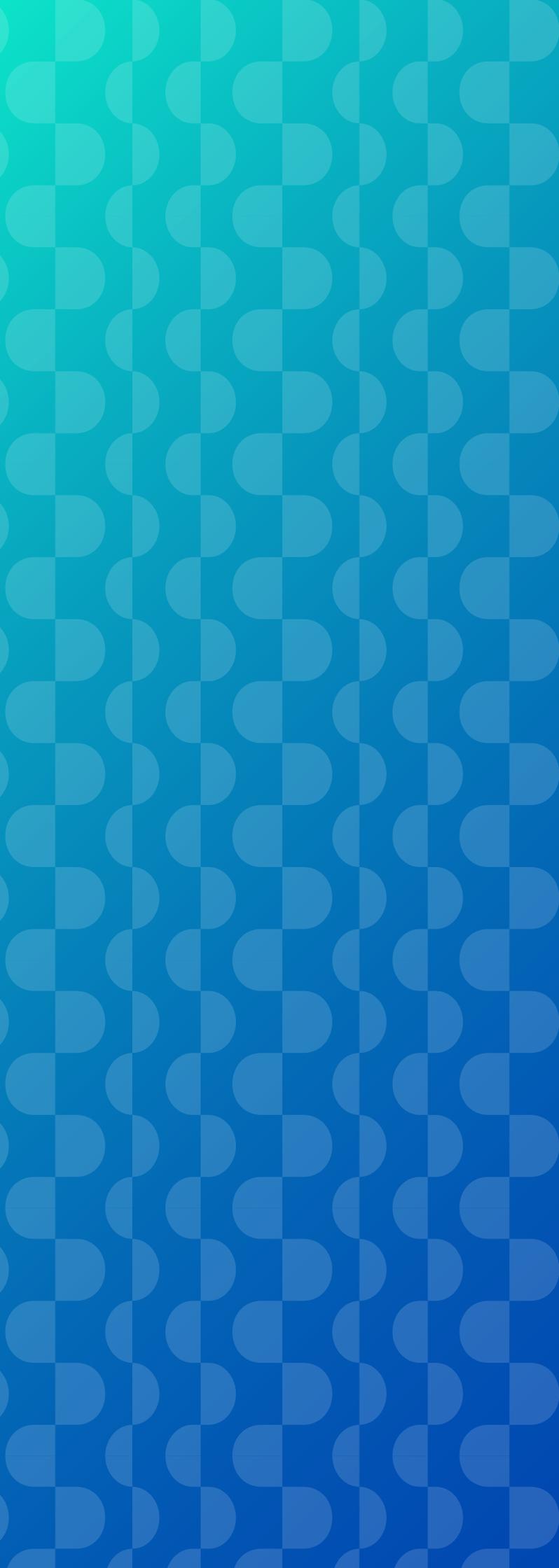
pag. 745 SEZIONE MULTIMEDIALE

- pag. 746 **Narrazioni multimediali per il design**
Giulia Panadisi, Ivo Spitilli

pag. 766 PROGETTI E IDEE DI RICERCA

- pag. 767 **Progetti e idee di ricerca, matrici, analisi e confronti**
Alessio D'Onofrio
- pag. 782 **Progetti e idee di ricerca, visualizzazione dei dati**
Raffaella Massacesi

pag. 803 SID RESEARCH AWARD



PROGETTI DI RICERCA

**DESIGN
DIVERSITÀ
DISCIPLINE**

Memorie, storie e paramnesie

La questione del digitale tra cultura di progetto e indagine storica

Memories, histories and paramnesia

The digital issue between design culture and historical investigation

Letizia Bollini¹

Francesco E. Guida²

Il rapporto tra memoria e digitale pone interrogativi di diversa entità cui la cultura del progetto può contribuire a individuare possibili risposte se non ad alimentare un dibattito già piuttosto animato. La linea di indagine, denominata "Digital Memories", ha inteso proprio aprire all'indagine sul mondo del design del/sul digitale attraverso una call for papers internazionale pubblicata da una rivista scientifica indipendente e open access. Il contributo, nel sintetizzare le domande e le ipotesi della ricerca originali, ne restituisce un primo spaccato con una prospettiva contemporanea originale rispetto ai temi delle diversità dei saperi e dei metodi di indagine e restituzione ed evidenzia alcune delle tensioni che si stanno delineando nella relazione tra passato, presente e futuro.

The relationship between memory and the digital world prompts inquiries of various dimensions, to which the culture of design can contribute in identifying possible answers or even further igniting an already vibrant debate. The research initiative, titled "Digital Memories", was specifically dedicated to exploring the realm of digital design through an international call for papers published by an independent and open-access scientific journal. In summarizing the original research questions and hypotheses developed by the curators, this contribution provides an initial glimpse with an original, contemporary perspective on the themes of diverse knowledge and research methods, highlighting some of the tensions arising in the interplay between the past, present, and future.

¹ Facoltà di Design e Arti, Libera Università di Bolzano, piazza Università 1, 39100 Bolzano.
ORCID: 0000-0001-6491-4838.
francesco.guida@polimi.it.

² Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, via Durando 10, 20158 Milano.
ORCID: 0000-0003-3679-3367.



Memorie, storie e paramnesie

NOTA 1

Fondati nel 2007, i *Sony World Photography Awards* sono promossi dalla *World Photography Organisation*, una piattaforma globale leader dedicata allo sviluppo e all'avanzamento della cultura fotografica. <https://www.worldphoto.org/sony-world-photography-awards>

NOTA 2

Allo stato attuale dello sviluppo delle intelligenze artificiali di tipo visivo come *Midjourney* o *DALL-E*, tuttavia l'immagine è ancora sufficientemente distinguibile da una fotografia per la difficoltà per l'AI a riprodurre dettagli complessi come, per esempio, le mani. La capacità di "apprendimento" ed evoluzione degli algoritmi e la massa di dati che li alimenta renderanno, probabilmente a breve, questo labile confine indistinguibile.

I *Sony World Photography Awards 2023* (1) rappresentano un possibile spartiacque tra un prima, un paradigma sufficientemente noto e dibattuto, e un dopo, che al momento apre prospettive e domande ancora da esplorare. Tra le foto che sono state premiate a quello che è considerato uno dei più prestigiosi premi nel campo della fotografia, infatti, *The Electrician*, della serie *Pseudomnesia*, ha suscitato forti reazioni intenzionalmente provocate dall'autore, l'artista tedesco Boris Eldagsen (Glynn, 2023) (Fig. 1). L'immagine premiata è verisimile, ovvero un ritratto di due donne, "invecchiato", che rimanda all'iconografia dell'immagine analogica sbiadita, rovinata e ormai logorata dal tempo (a cui ci avevamo abituato i primi filtri di Instagram) che sembra cristallizzare un ricordo, emozioni, persone, un frammento – secondo quella visione temporale del gesto fotografico teorizzata da Berger (1972) e da Sontag (1977) nel pieno '900 – che verrà poi nuovamente fruito e tramandata. Ma l'immagine è, appunto, verisimile: simile al reale, ma prodotta da una Intelligenza Artificiale e Eldagsen titola la serie *Pseudomnesia* (2), descrivendo il drammatico contrasto tra una possibile memoria e la sua perdita, la sua negazione o, addirittura, la sua falsificazione (Eldagsen, 2022). Oltre al paradigma di realtà in termini fenomenologici e allo statuto concettuale e sociale di cosa sia un'immagine fotografica, questo artefatto mette profondamente in discussione il rapporto tra memoria e supporto materiale, tra documento e tecnologia, in questo caso, digitale e artificiale.

La vicenda ha innescato un ampio dibattito, ma in realtà, pur nel suo intento provocatorio, evidenzia interrogativi che molti si sono posti in anni recenti. Si tratta di questioni che hanno a che fare, oltre che su temi quali la falsificazione, con la costruzione della memoria e sulle implicazioni che il digitale comporta. Se infatti la ricerca storica si basa fondamentalmente su fonti documentali di natura "analogica", emerge sempre più un'urgenza di comprendere come tale ricerca si possa e debba sviluppare in prospettiva futura sempre più caratterizzata da una transizione in cui persone, tracce e cose saranno, invece, "digital native". Come si interroga de Kerkhove "Ci sarà ancora un passato nel nostro futuro?", una domanda che nasce dalla considerazione che "La memoria si è spostata due volte: prima dal corpo e dalla mente al documento; poi, dal documento alle banche dati" (de Kerkhove, 2018: 5-6). Una domanda che nasce dalla nostra evidente deriva a trasferire tutto ciò che dovremmo ricordare nel nostro smartphone o nel computer, con una sempre minore importanza dei documenti e delle testimonianze materiali.

Il cambio di passo e di paradigma, o quantomeno la messa in discussione dei modelli e dei metodi consolidati della ricerca in ambito storico, apre anche a ulteriori livelli di complessità.





FIG. 1.
Boris Eldagsen, The Electrician,
courtesy of Photo Edition Berlin,
2022.



Da un lato, la eterogeneità delle fonti viene amplificata dalla costruzione delle memorie nativamente digitali, sia in termini operativi, sia in termini epistemologici, come nel caso di immagini, filmati, reel, video, audio e altre forme ibride di medialità o multimodalità di comunicazione (Bollini, 2023) in cui le forme più tipicamente orali, verbali e visive cedono il passo al vissuto – che sia una performance, una interazione sociale o un agire situato e *viscerale* – come forma di memoria. Una trasformazione e diversificazione dei frammenti e dei documenti – forse anche quest’ultima catalogazione necessita di una riflessione o di una nuova significazione – che attinge, nella sua stratificazione, interpretazione e comprensione, alla concorrenza di diversi saperi e metodi in termini di approcci di ricerca e di costrutti disciplinari di riferimento.

Dall’altro, la produzione esperienziale della memoria condivisa in termini sociali (Jurgenson, 2019) implica uno spostamento verso diverse chiavi interpretative dell’artefatto memoriale – la fonte – e della differente costruzione di significato o di valore testimoniale effimero (la temporalità). È spesso nell’indistinguibile collasso delle dimensioni digitale/attuale che si generano fertili paradossi. Questo processo di “[...] emigrazione della conoscenza” dalla carta allo schermo e alla rete, dove è possibile ritrovare tutto ciò che ci serve viene definito “amnesia digitale” (de Kerkhove, 2018: 11) o anche “Google Effect” (Sparrow, Liu & Wegner, 2011). È piuttosto evidente come la pervasività del digitale abbia modificato la percezione, se non la conoscenza della storia, in termini generali, determinando quello che Hobsbawm (1995) definisce “una sorta di presente permanente, nel quale manca ogni rapporto organico con il passato storico”. Tali questioni sono o possono essere valide anche in rapporto alla storia, o alle storie del design? Ma non solo: come può il design contribuire a definire percorsi, processi, strumenti di conservazione, diffusione, fruizione della memoria sia nel presente che nel prossimo futuro?

Queste e altre domande di ricerca sono il punto di partenza, esplorazione e confronto che ha permesso di aprire un dialogo critico e, concretamente, una call for papers, ospitata da una rivista scientifica open access internazionale, «PAD. Pages on Arts and Design» (www.padjournal.net). La call ha mosso l’interesse di 60 autrici e autori – 39 proposte pervenute inizialmente, da cui ne sono state selezionate 23 ai fini della pubblicazione –, e articolato un dibattito ampio per prospettiva e internazionalità i cui contributi sono stati organizzati per filoni tematici in due numeri monografici (Bollini & Guida, 2022; Bollini & Guida, 2023). Questi contributi hanno enfatizzato alcuni temi ricorrenti e delineato il contesto per una discussione futura, ponendo le premesse che possono alimentare ulteriori linee di indagine.

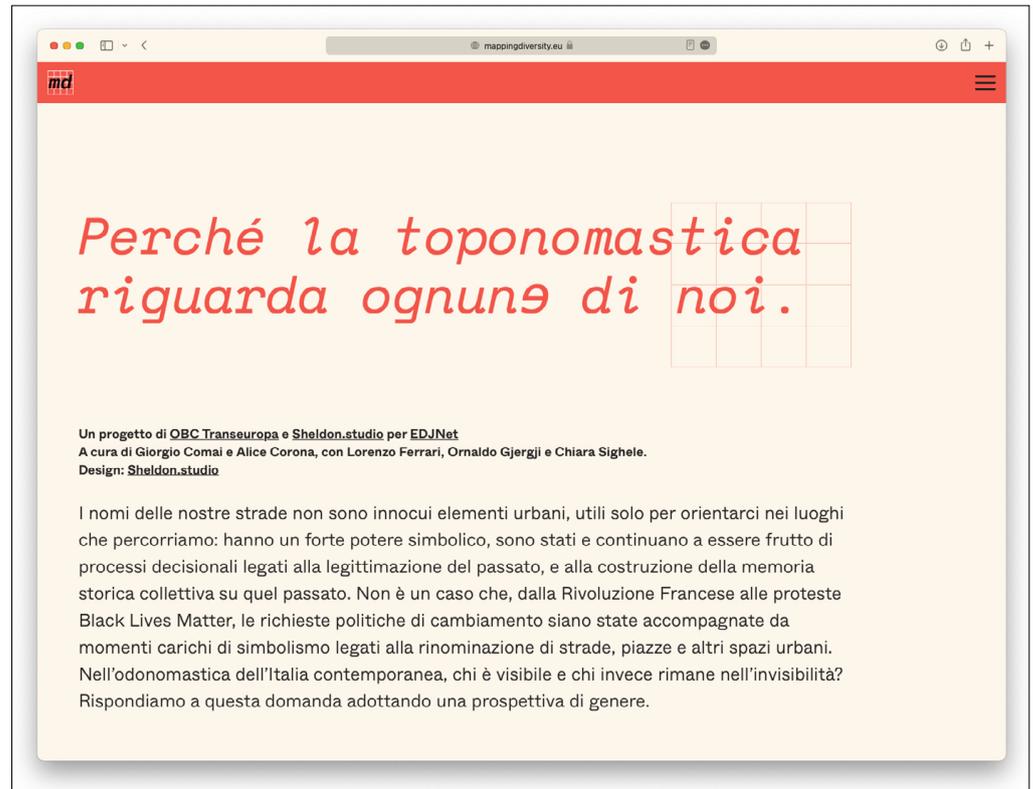


FIG. 2.
Sheldon.studio e OBCT, Mapping-
diversity.eu, homepage, 2021.

Digital Memories, un percorso di ricerca

I due numeri monografici e consecutivi, sia in termini temporali che concettuali, esplorano due macro-aspetti e catalizzano il dibattito all'interno di due poli che coprono uno spettro ampio della questione. Il primo (PAD 23, dicembre 2022), organizzato in tre capitoli (*Memories in Time of Crisis*, *Design Heritage and Visual Memories*, e *Digitized & Digital-Native Memories*), fa emergere una serie di questioni problematiche che si focalizzano sul paradosso del rapporto tra passato/presente/futuro. Il digitale, come nuova materialità o come *piattaforma*, permette di mettere in discussione uno status quo e diventa un approccio possibile per costruire nuova memoria. Sia in termini di visibilità, di avvenimenti, di persone altrimenti sottorappresentate, sottaciute, o omesse (Fig. 2); sia in termini di metodo, come microstorie verticali o come cluster tematici rappresentabili alla luce di differenti e rinnovati criteri interpretativi (Fig. 3).

La "storia", costruita, *selezionata*, narrata, si interseca con la memoria personale, prodotta, condivisa in un flusso *documentale* continuo – come nel caso, per esempio, delle *social photography* (Jurgenson, 2019) – e a "bassa risoluzione" (Mantellini, 2018) il cui valore migra dall'archivio al vissuto, dalla curatela alla esposizione del sé, dalla memorabilità all'effimero. L'aspetto critico è che tale "storia" rischia di non sopravvivere nel futuro, nemmeno come traccia documentaria, per obsolescenza delle tecnologie, problemi di accesso, manipolazione e falsificazione o, più facilmente, per irreperibilità.



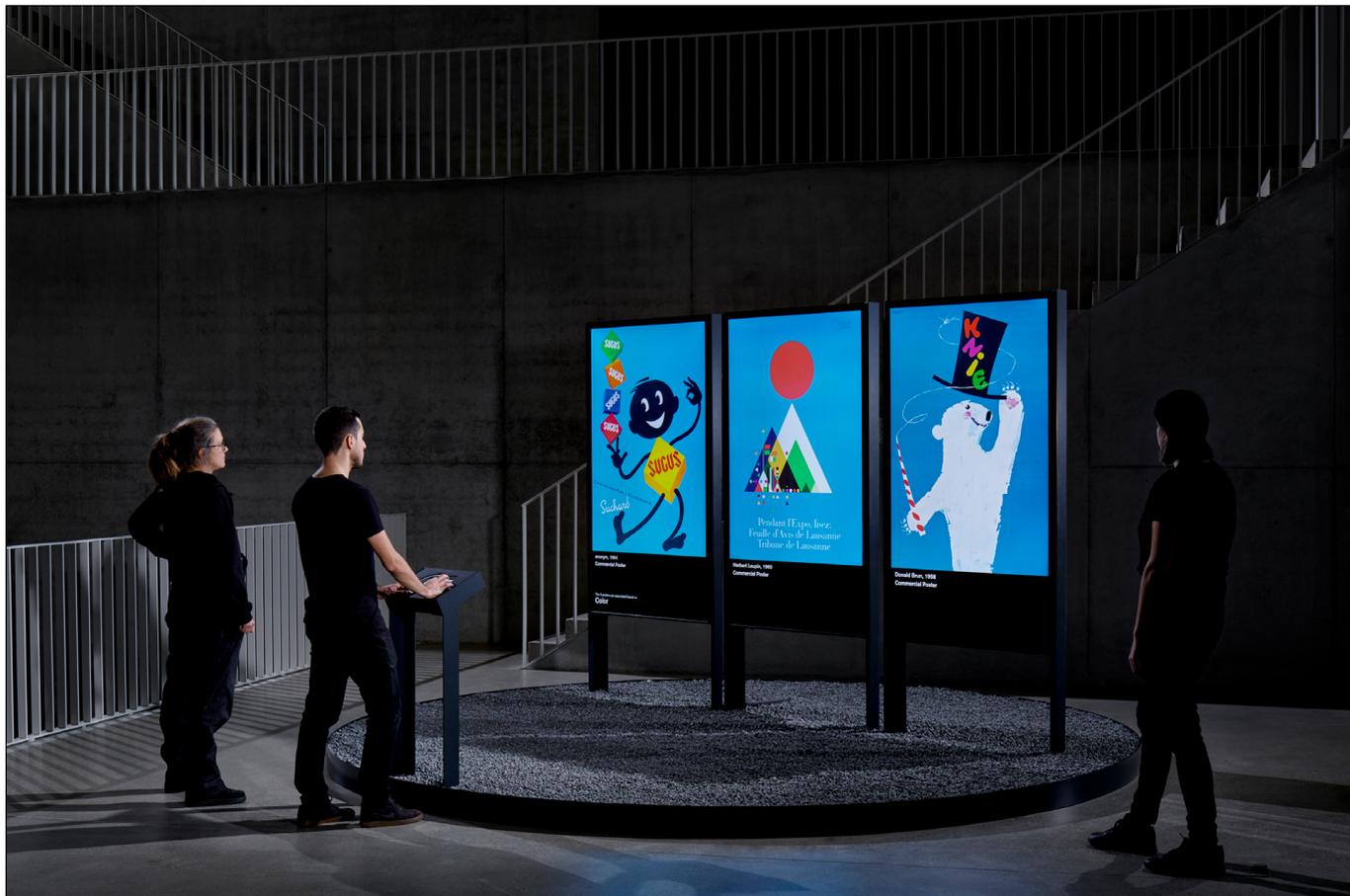


FIG. 3. Museum für Gestaltung, Zurigo, Poster World, installazione interattiva, 2022. Photo credit: Daniela & Tonatiuh / EPFL+ECAL Lab.

Allora, come costruire ora, nel presente, unico tempo percorribile, il futuro di questa nuova materialità digitale una volta che diventa passato per trasmetterlo e conservarlo?

Il secondo (PAD 24, giugno 2023) nei suoi tre capitoli (*Digital Knowledge, Digital Spaces, e Digital Archives*) raccoglie prevalentemente casi di progettualità che pongono il passato o il presente in una prospettiva progettuale rispetto al futuro. Si pone cioè la questione, ora, della memoria futura alla luce dell'idea che la produzione documentale o di tracce comunicative della nostra esperienza sia insita nella dimensione umana, come ricorda il filosofo Ferraris (2021), ovvero che il nostro stesso rapporto col mondo si distilla nella nostra *documanità*. Quanto però emerge chiaramente è il ruolo del design nell'uso di strumenti, piattaforme, codici e linguaggi del digitale per la realizzazione di dispositivi atti alla documentazione, alla conservazione di una "proiezione" o riproduzione di testimonianze, alla loro disseminazione. Più evidentemente è il ruolo culturale del design nella costruzione di percorsi, esperienze, ecosistemi comunicativi e di fruizione che danno alla testimonianza documentale una nuova visibilità, nel presente. Ma ancora torna la domanda posta poco fa, ovvero quella relativa al futuro di tale nuova materialità, che di fatto è stata una delle domande di partenza di questo percorso di ricerca e riflessione.

Si ritiene anche utile evidenziare un aspetto che i contributi raccolti hanno messo in evidenza in modo marginale, il che apre a possibili



future ricerche che si ritengono necessarie. Dei 23 articoli selezionati per la pubblicazione, solo uno indaga, con taglio microstorico (Ruggeri & Sinni, 2022), un caso studio relativo all'evoluzione delle interfacce grafiche. Ovvero, sia a livello locale che internazionale non è ancora emersa chiaramente la necessità della scrittura di storie relative all'evoluzione dei linguaggi, delle tecnologie, dei protocolli e della traduzione visiva per facilitare l'uso da parte degli utenti degli strumenti della rete e del digitale.

Indicazioni conclusive

Nel complesso, tra i temi di grande interesse transdisciplinare, quindi, sembra emergere un focus sul design come disciplina storicizzata che cerca la sua vocazione metodologica e narrativa per poter comprendere ecosistemi complessi, presenze artefattuali e ambientali. In un processo in cui il design si contamina con le esodiscipline che ne costituiscono i confini osmotici e ne ridefiniscono costantemente e dinamicamente gli ambiti.

Un secondo tema investe centralmente la dualità di rapporto tra il digitale come oggetto di progetto, come supporto di meta-narrazione e del "digitale" e di tutte le possibili ibridazioni con il "reale" come nuova e futura "materialità" (Floridi, 2014).

Questa contaminazione di chiavi di lettura mette in crisi le diversità di prospettive sul metodo, sulle fonti ovvero la vocazione e identità metodologica delle discipline storiche con la valorizzazione della traccia documentale e fenomenologica e il ruolo fondamentale delle fonti primarie e/o indirette, ma anche della natura stessa del progetto nelle sue diverse forme.

In questo senso il digitale gioca molteplici ruoli:

- come materia di progetto e settore topologico del design;
- come ambiente di sviluppo e conservazione, materia virtuale del progetto e prodotto immateriale/intangibile;
- come contesto specifico generatore di ambienti, identità e linguaggi.

La prospettiva di studio e di ricerca transdisciplinare inaugurata come "digital memories" che ha basi negli studi di archeologia mediale (Parikka, 2021), nella trasformazione antropologica dell'ecosfera (Floridi, 2014) e nelle esplorazioni microstoriche (Ginzburg, 2023) apre all'indagine sul mondo del design del/sul digitale con una serie di ulteriori possibili linee di ricerca che qui si sintetizzano:

- indagare nuovi paradigmi di ricerca nella transizione tra pre/post digitale degli artefatti e dei supporti ovvero digitalizzato vs. e nativo digitale;
- indagare e narrare le storie disciplinari, tramite la dimensione



culturale e sociale, degli artefatti, dei linguaggi e degli ecosistemi anziché dei/le protagoniste;

- indagare, integrare, decolonizzare le storie di gruppi minoritari o di geografie periferiche (Bonsiepe, 1977) e far emergere la presenza di voci e contributi alternativi, esistenti, ma non ancora visibili, documentati, ma non narrati
- interrogarsi sulla obsolescenza dei supporti e la permanenza delle pratiche di digitalizzazione (es. internet archive) e dei relativi linguaggi;
- valutare la questione dell'accesso e dell'accessibilità delle fonti digitali/digitalizzate considerando criticamente la parzialità delle basi dati e della "quantità" di sapere digitalizzato o prodotto digitalmente rispetto al sapere tout court (Nelson, 1974)
- riscrivibilità, falsificazione e verificabilità in assenza della fonte artefattuale/oggettuale del documento/primaria e/o dei documenti nativi digitali;
- paramnesia/cancellazione/falsificazione riscrittura delle fonti native digitali;
- dimensione etica della produzione documentale e della storicizzazione;
- la produzione verosimile di fonti alternative da parte di agenti humans/non-humans/more-than-humans, come nel caso dell'uso delle varie Intelligenze Artificiali (AI).

Peter Lunenfeld (2006) ci ricorda, tuttavia, un'altra dimensione della narratività storica secondo la definizione che lo scrittore di fantascienza e futurologo Bruce Sterling ne dà nel testo *Mediawork Pamphlet* dal titolo *Shaping Things* (2005):

[he] talks about the future of industrial design, but he also gives a lot of attention to the importance of meta-history, which he defines as a "cultural thesis on the subject of what has gone by, what comes next, and what all that is supposed to mean." In other words, meta-histories are the sustaining cultural narratives we construct to give us a sense of historical place and meaning.

Alla luce di queste considerazioni il contributo ha inteso offrire un punto di vista molteplice sul dibattito e sugli sviluppi contemporanei e futuri degli artefatti, su metodi e prassi di ricerca nell'ambito della storia del design, intercettando ed esplicitando tensioni e linee di sviluppo nella relazione tra passato, presente e futuro. La cultura del progetto è per sua natura multidimensionale e transdisciplinare, se non anti-disciplinare, nel senso proposto da Ito (2016). E questo consente di impostare riflessioni, osservazioni e indagini diverse su temi che riguardano il contemporaneo, ma soprattutto la costruzione



della memoria futura. La prospettiva pone, in questa prima fase di apertura della ricerca, delle possibili domande e dei percorsi possibili che partono e mappano punti critici dell'attuale dibattito cercando di prefigurare linee di sviluppo sia in termini teorico-culturali, sia progettuali-fattuali.

Sebbene il lavoro di ricerca, il contributo e le conclusioni siano frutto del lavoro comune, delle riflessioni condivise e della collaborazione tra gli autori, Letizia Bollini è in particolare autrice della sezione Memorie, storie e paramnesie e Francesco E. Guida della sezione Digital Memories, un percorso di ricerca.

BIBLIOGRAFIA

Berger, J. (2013). *Way of seeing*. Penguin.

Bollini, L., & Guida, F. E. (2022). *Digital Memories. What future for the past? What past for the future?* PAD. *Pages on Arts and Design*, 15(23), 6–19. <https://www.padjournal.net/wp-content/uploads/2023/01/00-23PAD-122022-EDITORIAL.pdf>.

Bollini, L., & Guida, F. E. (2023). *Future Heritages. Digital as new doc-humanity and in-tangible materiality*. PAD. *Pages on Arts and Design*, 16(24), 6–23. <https://www.padjournal.net/wp-content/uploads/2023/08/00-24PAD-062023-EDITORIAL.pdf>.

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

Bonsiepe, G. (1977). *Politica e politica del prodotto nei Paesi dipendenti*. Casabella, (427), 32–37.

Eldagsen, B. (2022). *Pseudoamnesia. Fake Memories*. eldagsen.com. <https://www.eldagsen.com/pseudomnesia/>.

Ferrari, M. (2021). *Documanità. Filosofia del mondo nuovo*. Laterza.

Floridi, L. (2014). *The Fourth Revolution. How the infosphere is reshaping human reality*. Oxford University Press.

Ginzburg, C. (2023). *Il filo e le tracce. Vero falso finto*. Quodlibet.

Glynn, P. (April 18, 2023). *Sony World Photography Award 2023: Winner refuses award after revealing AI creation*. BBC. <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-65296763>.

Hobsbawm, E. (1995). *Il secolo breve*. Rizzoli.

Ito, J. (2016). *Design and Science. Can design advance science, and can science advance design?* *Journal of Design and Science*, 1. <https://doi.org/10.21428/f4c68887>.

Jurgenson, N. (2019). *The social photo. On photography and social media*. Verso.

Lunenfeld, P. (2006). *Web Design's Long First Decade: A Micro-Meta-History. Afterimage. The Journal of Media Arts and Cultural Criticism*, 33(5), 21–24. <https://www.proquest.com/docview/212123812?pq-origsite=gscholar&fromopenview=true>.

Mantellini, M. (2018). *Bassa risoluzione*. Einaudi.

Nelson, T. (1974). *Computer Lib: You can and must understand computers now. Dream Machines: New freedoms through computer screens. A minority report*. Microsoft Press.

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

Ruggeri, I., & Sinni, G. (2022). *The Italian Government Interface. From the Spoils System to the Guidelines*. PAD. *Pages on Arts and Design*, 15(23), 186–215. <https://www.padjournal.net/wp-content/uploads/2023/01/08-23PAD-122022-RUGGERI-SINNI.pdf>.

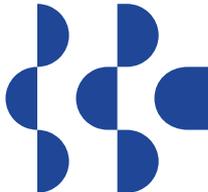
Sontag, S. (1977). *On Photography*. Farrar, Straus and Giroux.

Sparrow, B., Liu, J., & Wegner, D. M. (2011). *Google effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips*. *Science*, 333(6043), 776–778. <https://doi.org/10.1126/science.1207745>.

Sterling, B. (2005). *Shaping Things (Mediaworks Pamphlets)*. The MIT Press.



CONFERENZA SID. 2023

 **DESIGN**
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO



CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society