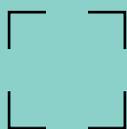


FRID

2017



**SUL METODO /SUI METODI.
ESPLORAZIONI PER
LE IDENTITÀ DEL DESIGN**



MIMESIS / ARCHITETTURA

Comitato scientifico

Mauro Bertagnin (*Università di Udine*)

Augusto Romano Burelli (*Università di Udine*)

Damiano Cantone (*Università di Trieste*)

Massimo Donà (*Università Vita e Salute San Raffaele*)

Roberto Masiero (*Università di Venezia*)

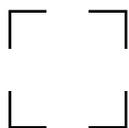
Henrique Pessoa Alves (*Università San Paolo*)

Attilio Petruccioli (*Qatar University, Qatar*)

Luca Taddio (*Università di Udine*)

FRID

2017



**SUL METODO /SUI METODI.
ESPLORAZIONI PER
LE IDENTITÀ DEL DESIGN**

a cura di
Raimonda Riccini

**Fare ricerca in design
Forum nazionale dei dottorati di design
Terza edizione
Venezia 16-17 novembre 2017**

 **MIMESIS**

MIMESIS EDIZIONI (Milano – Udine)
www.mimesisedizioni.it
mimesis@mimesisedizioni.it

Collana: *Architettura*, n. 32
Isbn: 9788857549231

© 2018 – MIM EDIZIONI SRL
Via Monfalcone, 17/19 – 20099
Sesto San Giovanni (MI)
Phone: +39 02 24861657 / 24416383
Fax: +39 02 89403935

Indice

- p. 11 Alberto Ferlenga
Il “discorso sul metodo”
- 13 Benno Albrecht
La Scuola di Dottorato dell’Università Iuav di Venezia
- 15 Raimonda Riccini
Sul metodo / Sui metodi. Esplorazioni per le identità del design
- 19 Simona Morini
Metodo e sperimentazione. La conoscenza “open”

Dialoghi

- Sperimentale vs Euristico*
- 31 Michele Sinico
Dalle euristiche al controllo sperimentale nella scienza progettuale
- 37 Angela Mengoni
Euristica del senso. L’approccio semiotico
- Speculativo vs Sul campo*
- 43 Loredana Di Lucchio
Research “for” Design. Per una ricerca che genera conoscenza
- 51 Carla Langella
Metodi per l’integrazione tra design e scienze
- Teoria vs Pratica*
- 61 Silvia Pizzocaro
Praticare teoria
- 75 Raffaella Fagnoni
Practicescape. Orizzonti della pratica nella ricerca in design
- Raccolta vs Rappresentazione*
- 85 Maximiliano Romero, Francesco Bergamo
Dialogo
- Fashion studies vs Design studies*
- 93 Davide Fornari, Gabriele Monti
Dialogo

Sessione 1

- 101 Venere Ferraro, Beatrice Lerma, Maddalena Mometti
*Presentazione. Design&Multidisciplinarietà.
Il valore dei metodi qualitativi della ricerca*
- 107 Angela Giambattista
*Il design per l'healthcare. Metodi e strumenti
per il progetto in ambito medicale*
- 119 Alessio Paoletti
*Workshops esplorativi su strumenti e metodi per incrementare
le capacità di osservazione e rappresentazione dello spazio figurativo,
in soggetti con disturbo dello spettro autistico ad alto funzionamento*
- 129 Francesca Toso
*Rimappare le interazioni. L'approccio del design alla progettazione
di sistemi di riabilitazione sensomotoria post-ictus*
- 139 Ludivine Watbled
*Garantire dei dispositivi tecnici utili e usabili:
considerare l'uomo, l'organizzazione e la tecnica*

Sessione 2

- 151 Sonia Capece, Gabriele Monti, Maria Antonietta Sbordone
Presentazione
- 161 Moritz Elbert
*Tomás Maldonado, percorsi di un intellettuale inquieto.
Una ricerca in design in campo internazionale*
- 169 Maria Rosanna Fossati
*Fare ricerca in design tra humanities e strumenti propri
della disciplina*
- 179 Ami Liçai, Nicoletta Raffo
Unione e contaminazione. Pattern metodologici
- 187 Valentina Nebolini
*Design italiano: fra creatività e saper fare, materiali e tecnologie,
tradizione e innovazione*
- 195 Débora Russi Frasquete
*La costruzione dell'immagine pubblica del fashion designer:
la metodologia d'indagine*

Sessione 3

- 205 Carla Langella, Carla Sadini
Presentazione
- 209 Paolo Franzo
*Fashion portfolio come strumento di costruzione dell'identità:
un approccio metodologico*
- 217 Valentina Frosini
*La micro-etnografia e il Reggio Emilia approach nel processo
di esplorazione: il design dei servizi per uno scenario interculturale*
- 229 Marta Laureti
Disruption: la disobbedienza etica come riforma del metodo
- 238 Marta Isabella Reina
*Ricerca in design e ricerca di genere. Le pratiche riflessive
come metodo d'indagine*

Sessione 4

- 247 Luca Bradini, Nunzia Coco, Matteo O. Ingaramo
*Presentazione. La ricerca nel design. Il metodo
della condivisione e la discussione a ricerca "aperta"*
- 253 Milica Pavlovic
*Strumenti di progetto ibridi per spazi ibridi: l'evoluzione
degli strumenti come priorità ricorrente nella ricerca di design*
- 265 Gioele Peressini
*L'ambiente come prospettiva. Un'indagine atmosferica
degli spazi scenici intermediali*
- 273 Isa Helena Tibúrcio
Design dello spazio: light art e partecipazione al di là della fruizione
- 287 Giulia Vismara
*Suono come generatore di spazi, per un'indagine sulla relazione
dinamica tra spazio, suono e corpo*

Sessione 5

- 301 Massimiliano Ciammaichella, Lucia Rampino, Andrea Vian
Presentazione. I molteplici paradigmi della ricerca di design
- 305 Maria Luce Lupetti
*Design, robotica e società. Un caso studio di robotica edutainment
per bambini in Cina*

- 317 Victor Malakuczi
Un approccio 'parametrico' all'ideazione di nuovi prodotti per la valorizzazione del (co-)design computazionale
- 328 Vincenzo Maselli
Puppets animati e materiali. Analisi dei meta-racconti di oggetti esperiti visivamente
- 337 Alessandro Spennato
Le nuove generazioni del progetto: il design su misura
- 345 Livia Tenuta, Susanna Testa
Nuove identità nel design della moda: metodi e strumenti per la progettazione di tecnologie indossabili

Sessione 6

- 357 Luca Casarotto, Flaviano Celaschi, Davide Fornari, Marzia Mortati
Presentazione
- 361 Veronica De Salvo
Design, società e immigrazione. Oltre i confini disciplinari
- 371 Eleonora Fiore
Integrare i dati nella progettazione di prodotti complessi. Un approccio sistemico e multidisciplinare applicato al caso studio di un frigorifero
- 385 Alessio Franconi
Metodi per la progettazione di prodotti circolari
- 397 Silvia Pallotti
Design e scienza. Un approccio comune al problem solving nella complessità
- 405 Emilio Rossi
Interfacce naturali inclusive per la condivisione del know-how: approccio metodologico e quadro teorico-progettuale

Sessione 7

- 417 Rossana Carullo, Luciana Gunetti, Alessandra Vaccari, Carlo Vinti
Presentazione
- 421 Alfredo Calosci
Euristiche condivisibili
- 429 Francesca Cascone
Design per i beni culturali: nuovi modelli per la fruizione inclusiva

- 439 Sara Dotto
Fare ricerca sulle guide turistiche. Appunti sul metodo
- 445 Elena Fava, Manuela Soldi
Il progetto di moda allo CSAC dell'Università di Parma
- 453 Giovanni Profeta
Visualizzare collezioni culturali aperte. Metodi per l'esplorazione dei contenuti culturali su Wikipedia
- 464 La mappa di FRID 2017

Presentazione.

I molteplici paradigmi della ricerca di design

Massimiliano Ciammaichella, Università Iuav di Venezia

Lucia Rampino, Politecnico di Milano

Andrea Vian, Università degli studi di Genova

Le pratiche progettuali seguono di pari passo l'avanzata tecnologica che le assiste, le asseconda e a volte le domina, accelerando vorticosamente i tempi di produzione nei diversi e disparati settori nei quali il design si colloca. Così la ricerca, in particolare quando si concentra sul progetto, oscilla fra approcci operativi, sperimentali e ibridi per identificare le ragioni di una metodologia che non può prescindere dall'approfondimento delle teorie e dei paradigmi di ricerca.

Solitamente una disciplina è caratterizzata da modelli e strutture di ricerca dominanti, ma non è così per il design, che storicamente ha attinto i propri paradigmi e i propri metodi di ricerca da altre discipline maggiormente formalizzate, come ad esempio dalle scienze naturali e da quelle sociali. Tuttavia il design non è una scienza, anche se nella sua storia accademica ha sempre dovuto confrontarsi con il tema dell'epistemologia della scienza. Negli ultimi anni, la possibilità che nuova e affidabile conoscenza possa essere generata non solo tramite il metodo scientifico – ovvero attraverso l'induzione e l'esperimento – ma anche applicando gli strumenti del progetto, ha ottenuto sempre maggiore consenso: si vedano a questo riguardo il testo di Koskinen et. al del 2011 *Design research through practice*, ed il recentissimo *Making Design Theory* di Redström. Tra molti, questi libri cercano di mettere a sistema la tematica, ancora in fase di consolidamento, della *research through design*. Con questo termine si intende una ricerca che, allontanandosi dal paradigma neo-positivista ed accogliendo la pratica riflessiva propugnata da Schön, diviene del tutto peculiare al design. Nella *research through design*, infatti, il design è soggetto agente e di conseguenza il designer e il ricercatore vengono in linea di principio a coincidere (anche laddove siano fisicamente due persone diverse). È questo l'ambito di azione in cui il design, rimanendo sé stesso, vale a dire attività progettuale, può nel contempo divenire atto di produzione di conoscenza.

In un contesto mutevole come quello attuale, i campi di applicazione della ricerca di design si allargano ad altre competenze nell'avviare forme di progettazione collaborative che attingono da altre discipline. In questa direzione, i paper che seguono affrontano tematiche diverse e inquadrano la propria metodologia di ricerca – che nella maggior parte dei casi accoglie la *research through design*

– esplorando le plurime identità del design di prodotto, della comunicazione e della moda.

Maria Luce Lupetti indaga il rapporto fra robotica e design attraverso un caso studio legato all'intrattenimento ludico ed educativo dei bambini, applicando appunto l'approccio della *research through design*, come definito da Zimmerman e Forlizzi (2014). Tale approccio le ha consentito di coinvolgere attivamente più attori nello sviluppo di un prodotto nel quale gli utenti sono stati coinvolti come parte integrante del progetto.

Viktor Malakuczi invece si interroga sul ruolo del design computazionale nei processi di fabbricazione digitale. La ricerca si avvale di un'attenta mappatura delle tecnologie in uso e dei vantaggi caratteristici connessi a determinate categorie merceologiche, per costruire un software ispirato alla *Google product taxonomy*.

Vincenzo Maselli applica le funzioni dell'analisi materica degli artefatti (Norman, 2005) a un caso studio apparentemente estraneo alla disciplina del design, quello dei puppets nel cinema di animazione in stop-motion, per rispondere all'interrogativo posto dalla fisicità materica, agita dal progettista e subita dallo spettatore, quale portatrice di contenuti narrativi che concorrono alla costruzione della diegesi.

Alessandro Spennato analizza i meccanismi di produzione tipici della prototipazione rapida e della manifattura digitale, nel rilanciare il concetto di design su misura. La ricerca si basa su una sperimentazione attiva capace di coinvolgere gli studenti in un laboratorio di progettazione e prototipazione di artefatti, che mostra le potenzialità ma anche i limiti del design generativo.

Livia Tenuta e Susanna Testa indagano lo stretto rapporto che intercorre fra design della moda e nuove tecnologie, in una ricerca applicata ai *wearable computer* volta a definire metodi condivisi fra i diversi attori coinvolti nella sperimentazione di tre progetti pilota.

Questi paper raccontano i diversi possibili approcci alla ricerca dottorale nel campo del design, sia dal punto di vista del paradigma, sia – di conseguenza – da quello del metodo.

Abbiamo da un lato il paradigma *neo-positivista* di Malakuczi, dall'altro il *costruttivismo* di Lupetti e il *pragmatismo* di Maselli.

Viktor Malakuczi intende la realtà (ovvero, il mondo degli oggetti di design) come univoca, misurabile e conoscibile. Nel rielaborarne un modello chiaro ricorre allo strumento della matrice. Il fine è quello di creare un'ordinata tassonomia di prodotti, al pari di un biologo che studia e classifica gli esseri viventi. Ma la definizione di una così vasta tassonomia, un vero e proprio catalogo di opportunità progettuali, comporta presto un tasso di espansione che trascende le possibilità del solo intervento umano diretto. Contemporaneamente produce terreno fertile per le attività di *machine learning*, che sarebbero la logica espansione dell'automazione necessaria ad allargare il primo nucleo tassonomico.

L'adozione di procedure automatiche di complessità e intelligenza, via via crescenti, diviene dunque imperativo e il paradigma neo-positivista della conoscenza contingentata e sistematizzata a priori potrebbe essere ribaltato dalla genera-

zione stocastica di nuove relazioni. Se non addirittura di nuove categorie. Questo paradigma, debitamente alimentato, potrebbe convergere in una declinazione di *research through design*, dove il design non sarebbe più un processo di origine esclusivamente umana.¹

Maria Luce Lupetti adotta invece un paradigma costruttivista: non vi è per lei una singola realtà o una verità univoca. La realtà è una costruzione sociale e come tale ha bisogno di essere interpretata. In questo contesto il progetto si inserisce come un possibile strumento per generare nuova conoscenza: il metodo di ricerca adottato è, appunto, quello della *research through design*. A questo riguardo, un tema interessante che emerge nel suo paper è quello del ruolo del prototipo nel generare nuova conoscenza. Un processo di *research through design* è infatti caratterizzato tipicamente da due esiti distinti: «a concrete problem framing» e «a series of artifacts - models, prototypes, products».² I due output sono tra loro intrinsecamente correlati: insieme, questi rappresentano i due aspetti complementari dell'esito di conoscenza del processo. Ma la peculiarità della *research through design* risiede proprio nel fatto che le rivendicazioni di nuova conoscenza avanzate dal designer-ricercatore sono rese possibili e validate dalla presenza di un artefatto che le incarna ed esemplifica.³ La conoscenza generata si basa dunque sulla produzione di “epistemic objects”,⁴ in forma di prototipi e artefatti che possono essere visti come «the solid form of knowledge to be disseminated».⁵

I temi delle interfacce uomo macchina, dell'accettazione nella nostra società di costrutti intelligenti e le reciproche influenze costituiscono campi ideali per l'approccio *research through design*. Tecnologie e consuetudini sociali sono infatti ancora lontane dalla piena maturità, e stentano a definire una sintassi definitiva di forme e interazioni. Pare dunque questo l'approccio che maggiormente possa contribuire alla definizione di un *interaction design language* capace di coniugare operazione, conversazione e presentazione nella creazione della forma.⁶

Anche Alessandro Spennato utilizza come strumento per la propria ricerca il progetto, questa volta però mantenendolo nell'ambito dell'attività didattica, attraverso una serie di workshop organizzati con studenti.

Una strada analoga è percorsa da Livia Tenuta e Susanna Testa: anche nel loro caso la sperimentazione progettuale rappresenta lo strumento di generazione di

¹ J. Walsh, *Machine Learning: The Speed-of-Light Evolution of AI and Design*, 2016, <https://www.autodesk.com/redshift/machine-learning>.

² J. Zimmerman, J. Forlizzi, S. Evenson, *Research Through Design as a Method for Interaction Design Research*, in «HCI, Human-Computer Interaction Institute» Paper 41, 2007, p. 5, <http://repository.cmu.edu/hcii/41>

³ C. Mareis, *The Epistemology of the Unspoken: On the Concept of Tacit Knowledge in Contemporary Design Research*, in «Design Issues» v. 28, n. 2, 2012, p. 67.

⁴ C. Mareis, *op. cit.*

⁵ A.L. Bang, P.G. Krogh, M. Ludvigsen, T. Markussen, *The Role of Hypothesis in Constructive Design Research*, 2011, p. 7, http://designresearch.aalto.fi/events/aor2012/download_content/selected_papers/anne_louise_bang

⁶ K. Silver, *What Puts the Design in Interaction Design*, 2007, <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2007/07/what-puts-the-design-in-interaction-design.php>

nuova conoscenza. Anche loro, come Spennato, utilizzano l'attività didattica per verificare le proprie ipotesi di ricerca.

Infine, l'approccio di Vincenzo Maselli è pienamente pragmatista: la realtà che interroga non è data una volta per tutte, ma è costantemente rinegoziata, discussa e interpretata. Il metodo da utilizzare è quello che meglio si adatta allo scopo, così nel suo paper vediamo all'opera il *bricoleur* della ricerca descritto da alcuni studiosi: egli utilizza i metodi di volta in volta più idonei per rispondere alla domanda posta dallo specifico tema, mescolando all'occorrenza metodi qualitativi e quantitativi, anche se provenienti da paradigmi differenti. Non è infatti l'adesione ad un modello univoco che gli interessa bensì, pragmaticamente – è il caso di dirlo – il raggiungimento del proprio obiettivo di ricerca.

Bibliografia

- Bang A.L., Krogh P.G., Ludvigsen M., Markussen T., *The Role of Hypothesis in Constructive Design Research*, 2011, http://designresearch.aalto.fi/events/aor2012/download_content/selected_papers/anne_louise_bang
- Koskinen I., Zimmerman J., Binder T., Redström J., Wensveen S., *Design research through practice: From the lab, field, and showroom*, Elsevier, Amsterdam 2011.
- Mareis C., *The Epistemology of the Unspoken: On the Concept of Tacit Knowledge in Contemporary Design Research*, in «Design Issues» v. 28, n. 2, 2012, pp. 61-71
- Redström J., *Making Design Theory*, MIT Press, Cambridge 2017.
- Silver K., *What Puts the Design in Interaction Design*, 2007, <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2007/07/what-puts-the-design-in-interaction-design.php>
- Walsh J., *Machine Learning: The Speed-of-Light Evolution of AI and Design*, 2016, <https://www.autodesk.com/redshift/machine-learning>
- Zimmerman J., Forlizzi J., Evenson S., *Research Through Design as a Method for Interaction Design Research*, in «HCI, Human-Computer Interaction Institute», Paper 41, 2007, <http://repository.cmu.edu/hcii/41>

*Finito di stampare
nel mese di luglio 2018
da Digital Team - Fano (PU)*

Che senso ha, oggi, proporre una discussione sulle metodologie della ricerca in design, in un mondo di mutamenti rapidi e imprevedibili, in una situazione che sembra richiedere flessibilità e astuzia, intuizione e azzardo più che il rigore di strumenti consolidati? Per rispondere a queste domande, la terza edizione di Frid – Fare ricerca in design ha messo a confronto dottorandi, dottori di ricerca e studiosi sul tema dei metodi. Al plurale. Non per rincorrere modelli normativi, ma per esplorare i diversi modi di ricercare nei vari contesti e per individuare le sfaccettature nelle quali si mostra oggi la disciplina del design. Proprio nel momento del successo planetario del design, mentre la disciplina sembra avere contorni sempre più sfuggenti, il Forum affronta i temi della ricerca finalizzata a produrre nuova conoscenza nel campo del design. Attraverso i racconti dei giovani ricercatori – e con l'aiuto dei docenti, che si confrontano su parole chiave contrapposte – Frid prova a capire come il design, attraverso la ricerca e le sue pratiche, fissare i propri presupposti, il proprio campo di azione e, appunto, i propri metodi di lavoro. Metodi rigorosi, coerenti e precisi, ma al tempo stesso duttili e aperti di fronte alle trasformazioni di un mondo tanto diverso da quello delle origini della disciplina, alla metà del secolo scorso.

Raimonda Riccini è professore ordinario all'Università Iuav di Venezia. Alla Scuola di dottorato coordina il curriculum in Scienze del design, il forum nazionale "Fare ricerca in design" e il "Laboratorio di scrittura" Teorica e storica del design, dirige la rivista «AIS/Design. Storia e ricerche» (www.aisdesign.org). Di recente ha curato *Design e immaginario* (con P. Proverbio, Padova 2016); *Angelica e Bradamante. Le donne del design* (Padova 2017); ha scritto *Gli oggetti della letteratura. Il design tra racconto e immagine* (Brescia 2017).

