POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Design Education per l’Economia Circolare. Approccio co-disciplinare nell’acquisizione di hard e soft skills

Original
Design Education per l’Economia Circolare. Approccio co-disciplinare nell’acquisizione di hard e soft skills / Barbero, S.. - ELETTRONICO. - (2023), pp. 417-425. (Conferenza annuale della Società Italiana di Design Alghero (Italia) 4-5 luglio 2022).

Availability:
This version is available at: 11583/2985883 since: 2024-02-12T16:04:58Z

Publisher:
Società Italiana di Design

Published
DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

21 November 2026

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

Consiglio direttivo
presidente
Raimonda Riccini
vice presidente
Daniela Piscitelli
segretario
Giuseppe Di Bucchianico
consiglieri
Niccolò Casiddu
Lorenzo Imbesi
Pier Paolo Peruccio
Lucia Pietroni
Lucia Rampino
Maurizio Rossi

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design
A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Progetto grafico e impaginazione
laboratorio *animazionedesign*, Dadu, Alghero
Marco Sironi, Viola Orgiano, Roberta Ena, Paola Dore



Copyrights
CC BY-NC-ND 3.0 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.

dicembre 2023
Società Italiana di Design, Venezia
societaitalianadesign.it

ISBN 9788894338072

Indice

#OUVERTURE

p. 9 **Dell'intorno. O dell'insieme aperto**
R. Riccini

11 **Introduzione**
N. Ceccarelli, M. Sironi

13 **Intorno a "Design Intorno"**
N. Ceccarelli

16 **Cartoline da Alghero**
M. Sironi

21 **Cercare e trovare un maestro**
M. Brusatin

27 **Speculations**
Pete Thomas

#INTERMEZZO / per Stefano Asili

#TRACK 1 : *fare* esperienza

41 **Riancorarsi al territorio: il progetto come "campo relazionale" e ambiente interattivo**
L. Decandia

/ progetti

46 **Design per il paesaggio naturale. Strategie di interazione semiotica tra uomo e ambiente**
V. P. Bagnato

53 **HMI design for a self-driving car. Integrated communication between the urban environment and a vehicle**
F. Caruso, V. Arquilla, F. Gaetani, F. Brevi

66 **Forme della tipografia nello spazio pubblico. Lettering urbano a Venezia**
P. L. Farias, E. Bonini, Lessing, F. Bulegato

77 **MEET. Multifaceted Experience for Enhancing Territories**
A. Bosco, S. Gasparotto

87 **Quartieri sani e inclusivi. Il design per lo sviluppo di strategie e scenari progettuali per città prossime e in salute e per l'invecchiamento attivo della popolazione**
S. Viviani, D. Busciantella Ricci

95 **Scenari e strumenti per XR senza visore. Un sistema gestionale per installazioni immersive museali, fuori dalla bolla**
V. Malakuczi

106 **Gli spazi e i tempi della fabbricazione digitale. L'impresa Maker nella Regione Lazio e il rapporto con il territorio**
L. D'Elia

115 **SiRobotics. Progettazione HCD di un robot umanoide assistenziale**
C. Porfirione, F. Burlando

/ idee

p. 125 **Design Sistemico per la Civiltà dell'Acqua**
C. Padula

133 **EMPS. Exhibit museale per la pre-diagnostica posturale e la promozione della salute**
G. Nichilò, G. Pontillo

139 **SWAPHYPE. Servizio compensatore di pratiche di riuso**
C. Olivastri, G. Tagliasco, X. Ferrari Tumay, D. Schillaci

146 **Tipografia italiana e *paulistana* dei primi del '900. Proposta di un archivio aperto per una comparazione di documenti**
F. Mariano Cruz Pereira, E. Lessing, P. Farias

153 **Geografie, relazioni e ritual personas. Strategie e strumenti di progettazione partecipata per l'heritage made in italy**
F. Delprino, L. Parodi, O. Tonella, S. Pericu

#TRACK 2 : *intrecciare* saperi

/ progetti

166 **Intessere reti di territorio: esperienze di dialogo con l'intorno, tra digitale e formazione**
I. Fiesoli, E. D'Ascenzi, D. de Spirito, M. Sottani

179 **Archivio e direttore creativo. Heritage come progettazione**
D. Colussi

186 **Smart & green design. Per un arredo urbano interspecie**
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, S. Iole, G. Nicolau Adad

198 **Meta 4.0. Possibilità e potenzialità della progettazione 4.0**
L. Casarotto, P. Costa, A. de Feo

208 **Design con il Mediterraneo. Progettare in un nuovo intorno.**
M. Marseglia, F. Cantini, E. Matteucci, M. Vacca, A. Tanzini

219 **Produzione additiva per il merchandising museale. Prospettive progettuali nella valorizzazione del patrimonio**
I. Caputo, M. Oddone

228 **SPHead. Smart Personal Health-care Devices. Soluzioni integrate per il monitoraggio dello stato di salute degli anziani nelle RSA**
A. Giambattista, L. Di Lucchio, C. Gironi

237 **Moowe. Un servizio inclusivo per l'orientamento di persone con disabilità visive a Venezia**
M. Manfroni, C. M. Priola, L. Casarotto, P. Costa

248 **Inter-connessioni urbane. Rigenerazione di spazi dimenticati all'interno del Comune di Borgo San Lorenzo (FI)**
F. Armato, P. Bagheri Moghaddam, M. Corti, L. Petrini

257 **L'identità svelata. Il design narrativo e lo spazio urbano**
S. Follesa, P. Yao, A. Cheng

/ idee

267 **Design per la sostenibilità socio-ambientale come medium culturale per lo scaling-out dell'agroecologia**
M. Manfra

p. 272 **Circular Made in Italy.**
Una strategia di Design per un'innovazione sostenibile di identità e cultura materica dei territori nazionali a partire da scarti
F. Papile, L. Trebbi, V. Coraglia, T. Leone, F. Cantini

280 **Color Hub.**
Riscoprire la tradizione tintoria attraverso una visione cross-settoriale
A. Pereno

287 **Promuovere la cultura della sostenibilità.**
Design Sistemico per uno sviluppo territoriale sostenibile, in sinergia con il Distretto UNESCO
A. Aulisio

295 **Meta-artigianato e design da collezione.**
Nuovi scenari di promozione, commercializzazione e consumo nella transizione digitale
S. Gabbatore, L. Abbate, C. Germak

303 **Tessuti riciclati sostenibili basati sulle tende beduine tradizionali**
G. M. Cito, O. Alazhari

315 **Il gioiello 4.0.**
Gli impatti dell'artigianato tecnologico nel distretto orafo vicentino
E. Cunico

323 **230 Miglia Blu.**
Disegnare un legame lungo 230 miglia passando dal mare
L. Inga

333 **Intercultural craft.**
Progettare un ponte tra le conoscenze e le culture tradizionali
M. Vacca, F. Ballerini

343 **I "Cadernos de refêrencias" di Hudinilson Jr.**
Una proposta di rimediazione digitale
S. Rossi

#TRACK 3 : *generare* conoscenza

352 **Generare conoscenza: partecipazione, progettazione e terza missione**
A. Calosci

/ progetti

357 **Innovare lo scenario della pubblicazione scientifica in design.**
Progettare "living publications"
E. Lupo

370 **Polemica e design.**
Il dissenso nella pratica critica e come pratica progettuale
I. Patti

378 **Aura educational tool.**
Design per l'insegnamento attivo di tecnologia e sostenibilità
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. N. Adad

388 **Design for Social Impact.**
Riflessioni in itinere sull'esperienza didattica di un laboratorio interdisciplinare sui temi del design per l'impatto sociale
C. Campagnaro, V. Bosso

400 **Progettazione e riciclo di imballaggi cellulosici.**
Aumentare la consapevolezza dei designer di imballaggio sul loro ruolo nella progettazione in una prospettiva di economia circolare
R. Santi, A. Marinelli, F. Papile, B. Del Curto

408 **Turning Design Research to Care.**
Ricerca sperimentale per la progettazione di una educazione sostenibile e inclusiva
A. Pollini, G. A. Giacobone

p. 417 **Design Education per l'Economia Circolare.**
Approccio co-disciplinare nell'acquisizione di hard e soft skills
S. Barbero

426 **Il laboratorio Living Hub.**
La tecnica della simulazione al servizio del progetto HCD
I. Nevoso, A. Vacanti

436 **Good Plastic.**
Strumenti per l'innovazione sostenibile e la comunicazione dei prodotti in materiali polimerici
P. Costa, L. Badalucco, L. Casarotto

445 **Databook design per fare innovazione.**
Uno strumento di ricerca e analisi per attivare progettualità sostenibili
S. Cretaio, S. Degiacomi, L. Moiso, C. Marino, C. Remondino, P. Tamborrini

456 **Pensiero, Produzione ed Educazione Responsabili.**
Il progetto di Winter School internazionale
L. Succini, E. Formia, V. Gianfrate, E. Ciravegna, R. M. León Morán

466 **Progettare per la società liquida.**
Uno sguardo verso una differente prospettiva human-centered
G. Mincolelli, F. Petrocchi, S. Imbesi, M. Marchi, G. A. Giacobone

/ idee

476 **Interior design come piattaforma collaborativa.**
Uno spazio data-driven per la conoscenza condivisa sulle risorse materiali
L. Calogero, M. De Chirico, A. de Feo

485 **Soluzioni sostenibili per il design digitale.**
Sensibilizzare sull'impatto ambientale del web attraverso l'info-design
S. Melis, D. Murgia, P. Dore

497 **"Rin/tracciare" la rete della vita.**
Tecnologia ed ecologia verso bio-futuri preferibili
C. Rotondi

506 **Design per le Comunità.**
Strumenti di comunicazione collaborativi per il progetto sociale di prossimità al rione Sanità di Napoli
I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. Nicolau Adad

516 **Your Only Thing Is Space.**
Le interfacce digitali come dispositivi di potere sui luoghi: un framework di ricerca
M. Ciaramitaro

524 **Patient-Centered Data.**
Analisi e visualizzazione di dati patient-centered per la comunicazione medico/scientifica
R. Angari

534 **Gender-complexity by design.**
Decostruire il binarismo di genere attraverso il design di packaging innovativ e sostenibili
C. Marino, C. Remondino

542 **Trouble #1. Design history.**
A new sight on design through gender studies and intersectionality
S. Iebole, V. Piras, L. Chimenz

551 **Complex and Multidisciplinary Identities.**
Nuovi processi per la costruzione di identità complesse e democratiche
A. Liçaj, D. Giorgetta

#FINALE / album della Conferenza 2022



#OUVERTURE

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

DesignIntorno

Dell'intorno. O dell'insieme aperto

Raimonda Riccini

Presidente SID
raimonda@iuav.it



Quando i curatori della Conferenza SID 2022 hanno proposto il tema "Design *Intorno*", lo abbiamo accolto con grande convinzione ed entusiasmo. L'idea alla base della proposta ci è sembrata particolarmente appropriata. Tutti condividiamo infatti l'importanza dei territori, delle competenze locali, delle tradizioni del saper fare per il design in generale. In special modo il design italiano ha saputo storicamente trasformare, se mi concedete un'immagine botanica, le sue radici profondamente ancorate alle culture e ai saperi locali in alberi frondosi che spaziano in alto e lontano. Connettere al suo contesto il design significa dunque riportare l'attenzione su pratiche e relazioni che lo rendono vitale, lo collocano all'interno delle dinamiche sociali, lo interpretano come il principale fattore della cultura materiale contemporanea. Ma quello che abbiamo considerato il pregio maggiore della proposta è stato sicuramente l'approccio adottato, tutt'altro che nostalgico, anzi connotato da un forte timbro innovativo e sperimentale, strettamente collegato alle potenzialità delle tecnologie digitali.

Un ulteriore valore della proposta, almeno dal mio punto di vista, sta nell'aver espanso il concetto di *Intorno*, portandolo in altre dimensioni teoriche e di ricerca. Per me particolarmente suggestivo è aver connesso l'idea di *Intorno* da un lato alla nozione di ambiente, così come è venuta maturando negli anni Sessanta del Novecento, quando il termine *Intorno* veniva mutuato dallo spagnolo *entorno* che significa, appunto, ambiente. È proprio in quel periodo che si delinea, attorno ai problemi sistemici del modello capitalistico-industriale (inquinamento, rifiuti, traffico urbano), un'idea dell'ambiente fondato sulle relazioni complesse tra gli esseri umani, il loro agire economico, produttivo, culturale, e il loro contesto di vita. Tutto questo ebbe una grande importanza nella riflessione sui modelli didattici e metodologici della progettazione, nelle sue articolazioni del design, dell'architettura, dell'urbanistica.

Dall'altro lato l'idea di *Intorno* viene messa in relazione alla dimensione globale del mondo contemporaneo. Se qualche decennio fa potevamo accontentarci di rappresentare questa relazione attraverso il binomio locale-globale e viceversa (anche nella sua versione "gergalizzata" di glocale), ora questo binomio ha perso quasi del tutto la sua valenza. Non c'è dubbio che nello scenario contemporaneo l'espansione delle tecnologie digitali e la loro penetrazione capillare ha messo radicalmente in discussione la nostra percezione della prossimità, della vicinanza e della lontananza, della storia, del presente e del futuro, costringendoci a ripensare l'idea stessa dello spazio-tempo.

Tutto questo ci fa dire che *Intorno* non è un concetto chiuso, limitato a ciò che ciascuno di noi avverte come percepibile, fisicamente e culturalmente, in uno spazio finito (intorno a me), oltre il quale si può andare soltanto con l'immaginazione e il pensiero. Ce lo conferma anche, in topologia, la stretta relazione che esiste tra il concetto spaziale di intorno e quello di insieme aperto.

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

Intorno è dunque uno spazio che contiene l'insopprimibile tensione a uscire dal proprio ambito ristretto, a superarne i limiti. Il che mi pare anche una delle caratteristiche peculiari del design.

Possiamo dunque dire che, se letti in questa chiave, i contributi, le ricerche, le idee presentate, con le loro numerosissime sfaccettature e coloriture, durante la Conferenza SID di Alghero mostrano con grande chiarezza quanto e come il design sappia ben interpretare le nuove sfide del mondo di oggi.

C'è poi un ultimo elemento di questa edizione della Conferenza SID che mi preme sottolineare, un elemento che caratterizza non soltanto i contenuti scientifici, ma il modo e lo stile di svolgimento delle due giornate di Alghero. Favorite forse da un'insularità che tende da sempre a farsi autonoma e dalla bellezza del contesto naturale, sono emerse modalità di confronto meno vincolate alle liturgie accademiche e forse per questo molto produttive. Senza rinunciare all'approccio scientifico, i curatori hanno affidato all'*Intorno* il compito di produrre conoscenza, di sviluppare connessioni e cortocircuiti. L'immagine della terra di Sardegna, con le sue risonanze arcaiche, diventa così capace di innestarsi nelle dinamiche contemporanee e nella dimensione digitale. Questo assunto è rafforzato dalla mostra sui lavori di Stefano Asili, i cui splendidi "giochi di stile" ispirati alle scritture simboliche della tradizione sarda entrano in risonanza con la ricerca contemporanea del design programmato e del basic design. La scelta dei relatori, infine, diventa il modo per portare alla luce le relazioni del design con la profondità della cultura antropologica e della riflessione teorica. Su questa linea di riflessione sulla natura del progetto e delle sottili connessioni tra metodo e poesia, si inscrive anche il contributo del nostro nuovo Socio onorario Manlio Brusatin.

Anche per tutto questo voglio esprimere il mio personale ringraziamento alla sede di Alghero, e in particolare a Nicolò Ceccarelli e Marco Sironi, per aver mostrato, con allegria e partecipazione, come sia possibile reinterpretare ogni volta la Conferenza SID, restituendo alla comunità nazionale un accresciuto bagaglio di conoscenze ma anche di relazioni e di spunti per il domani.

Milano, 29 settembre 2023

Design Education per l'Economia Circolare

Approccio co-disciplinare nell'acquisizione di hard e soft skills

Silvia Barbero
orcid: 0000-0002-6589-5672
silvia.barbero@polito.it

Politecnico di Torino

La Design Education può essere pioniera nella produzione di coscienze critiche, promuovendo lo sviluppo di una cultura della sostenibilità ambientale, sociale ed economica con un approccio olistico per i leader di sostenibilità del futuro. Risulta urgente operare a livello educativo per definire un modello di apprendimento più consono ad educare diversi profili professionali in grado di affrontare la complessità dell'Economia Circolare e di ascoltare l'intorno per generare nuova conoscenza. Il Design Sistemico, in questo senso, può fornire strumenti progettuali per affrontare la complessità delle sfide attuali del Pianeta. Attraverso il progetto Erasmus+ Multitraces, che mira a costruire nuovi percorsi formativi per studenti universitari di diversi ambiti scientifici sull'Economia Circolare nelle aree rurali, ci si interroga sul ruolo dell'insegnamento per designer e non-designer di un approccio sistemico alla sostenibilità. Con un'analisi dei risultati progettuali raggiunti dai discenti e degli esiti di un questionario individuale si riflette sugli strumenti e metodi educativi per insegnare in un tempo limitato ai non-designer il Design Sistemico e come il design può contribuire ad affrontare i problemi reali di una transizione circolare.

Design Education can pioneer the production of critical consciousness, promoting the development of a culture of environmental, social and economic sustainability with a holistic approach for future sustainability leaders. There is an urgent need to work at the educational level to define a learning model more suitable to educate different professional profiles able to deal with the complexity of the Circular Economy and to listen to the surroundings to generate new knowledge. Systemic Design, in this sense, can provide design tools to address the complexity of the planet's current challenges. Through the Erasmus+ project Multitraces, which aims to build new educational pathways for university students from different scientific fields on the Circular Economy in rural areas, we question the role of teaching designers and non-designers a systemic approach to sustainability. With an analysis of the design results achieved by the learners and the outcomes of an individual questionnaire, we reflect on the educational tools and methods to teach non-designers Systemic Design and how design can contribute to addressing the real wicked problems of a circular transition.

Parole chiave:
design sistemico, economia circolare, apprendimento co-disciplinare, educazione interdisciplinare, strumenti di apprendimento digitali.

Introduzione

La transizione verso il complesso mondo dell'Economia Circolare (EC) richiede la comprensione di come sviluppare e implementare modelli produttivi innovativi e di come definire nuove competenze necessarie ad affrontarla. I processi di apprendimento giocano un ruolo fondamentale per l'acquisizione di competenze specifiche, infatti è fondamentale operare strategicamente a livello educativo ricercando il modello di apprendimento più consono ad educare diversi profili professionali in grado di affrontare la complessità dell'EC e di ascoltare l'intorno per generare nuova conoscenza.
Gli studi che dibattono sull'EC sostengono che questa transizione produrrà benefici ambientali, in particolare un uso più sostenibile delle risorse, benefici sociali, grazie all'attenzione al benessere e alla qualità della vita, e benefici economici, attraverso la crescita dei posti di lavoro derivante dai nuovi modelli di business (Ghisellini, Cialani e Ulgiati, 2016; Webster, 2017; IISD, 2020).
Recenti scritti distinguono tre tipologie di lavori circolari (Circle Economy, 2020): i lavori circolari fondamentali, che chiudono i cicli delle materie prime attraverso la riparazione, il riutilizzo e la gestione dei rifiuti; i lavori circolari abilitanti, che consentono l'accelerazione e *l'upscaling* delle attività circolari fondamentali (ad esempio le tecnologie digitali); i lavori

circolari indiretti, che forniscono servizi alle attività circolari (come l'istruzione, la logistica e il settore pubblico). L'istruzione ha un ruolo chiave nella transizione verso l'EC, in quanto gli insegnanti, a tutti i livelli, sono lavoratori circolari indiretti che favoriscono l'acquisizione di conoscenze e competenze ai futuri professionisti circolari fondamentali e abilitanti. Tuttavia, nonostante il crescente impegno delle istituzioni scolastiche nei confronti dello sviluppo sostenibile, gli attuali programmi di studio sono difficilmente in grado di fornire le nuove competenze richieste dalla CE; al contrario, spesso formano ancora gli studenti a perpetuare modelli basati su un'economia lineare (Sipos, Battisti e Grimm, 2008). In particolare l'istruzione dei livelli superiori è chiamata a rispondere a questa lacuna formando i futuri leader e professionisti che possano creare innovazioni e strategie per uno sviluppo sostenibile.
In questo saggio ci si interroga su questo ruolo dell'insegnamento, sperimentando pratiche attraverso il progetto Erasmus+ Multitraces che mira proprio a costruire nuovi percorsi formativi per l'EC in ambito rurale rivolti a studenti universitari di diverse discipline e Paesi. Il progetto coinvolge quattro università europee (Universitatea Vasile Alecsandri din Bacäu, Politecnico di Torino, Diethnes Panepistimio Ellados, Universidad de Alicante) e si concentra sul tema dell'EC riguardante le aree rurali, che hanno subito trend di sviluppo negativi a causa dei fenomeni di globalizzazione e urbanizzazione. Il progetto è partito dall'analisi degli specifici contesti regionali per individuare le esigenze dell'industria locale, in particolare delle Piccole e Medie Imprese (PMI). Da questa analisi è stato costruito un programma di formazione multidisciplinare che ha coinvolto 56 studenti provenienti dai quattro Paesi dell'Europa meridionale e orientale. Il programma di formazione è durato cinque mesi, durante i quali gli studenti hanno partecipato virtualmente a quattro moduli tematici, in ognuno dei quali i contenuti teorici sono stati integrati da esperienze pratiche in team multidisciplinari e multiculturali, e un periodo di scambio internazionale in stretta collaborazione con una PMI del territorio e l'università ospitante.
Il saggio, attraverso il caso studio del progetto Multitraces, indaga le sfide metodologiche e pratiche dell'insegnamento degli strumenti del Design Sistemico a una classe multidisciplinare e multiculturale. Infine, si analizzano i risultati del percorso educativo per identificarne i limiti e i benefici dell'insegnamento del pensiero sistemico e progettuale ai designer e non-designer.

Contesto

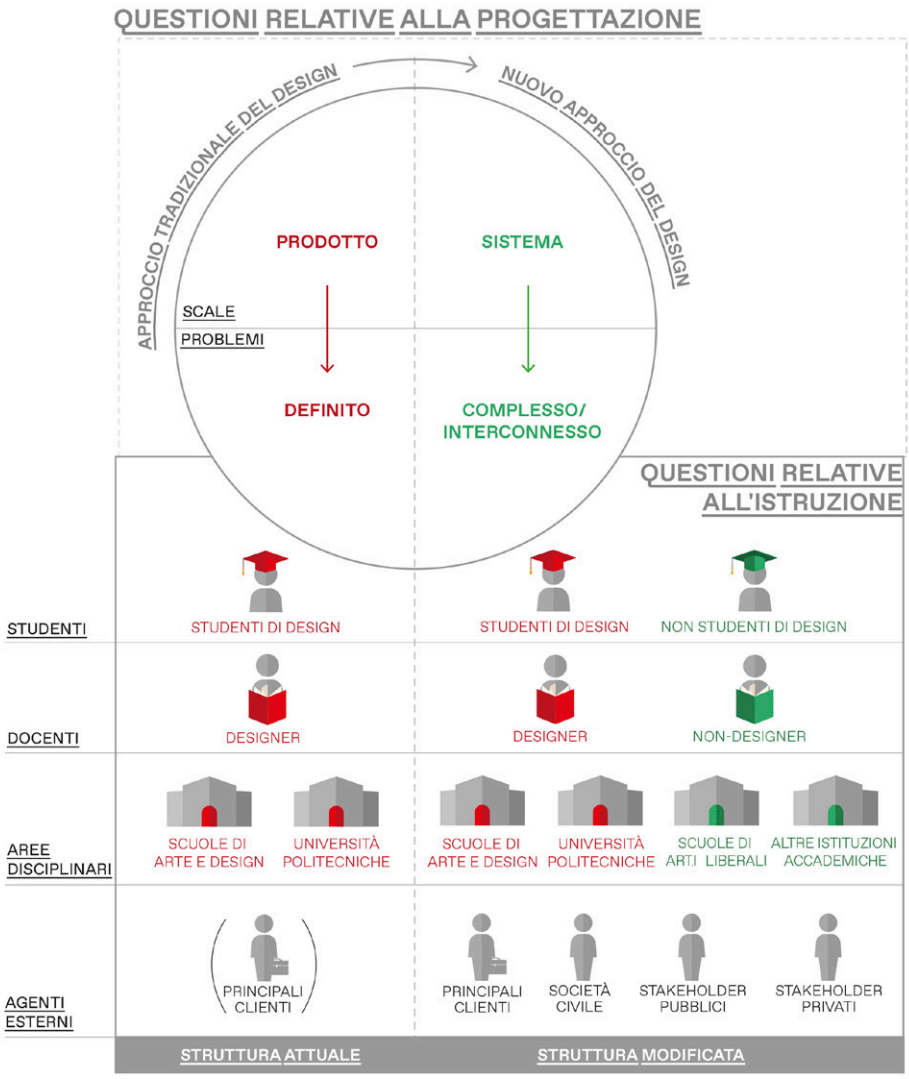
Dalla fine del XX secolo, il design ha avuto una svolta significativa verso la complessità, perseguendo la sua attitudine ad affrontare i cosiddetti *wicked problems* (Rittel e Webber, 1973). La teoria di Buchanan (2001) dei "quattro ordini del design" testimonia il passaggio dalla creazione di simboli e artefatti alla progettazione di interazioni e sistemi. L'apertura del campo di applicazione del design ha portato a un maggiore interesse per il pensiero sistemico e olistico. Il design contemporaneo ha attinto a piene mani dalle teorie classiche dei sistemi ma, allo stesso tempo, è riuscito a combinare con successo teorie non convenzionali, rivendicando un approccio progettuale al pensiero sistemico (Jones e Kijima, 2018). La capacità dei designer di facilitare il passaggio di conoscenze e di mediare saperi si è rivelata particolarmente rilevante all'interno di team multidisciplinari che affrontano progetti tecnici e organizzativi complessi.
Questo ampliamento verso la complessità del design ha coinvolto anche l'educazione al design stesso, che negli ultimi anni ha affrontato cambiamenti significativi, come una crescente necessità di competenze e di lavoro di squadra multidisciplinari. In particolare, gli ambiti e le scale dei problemi di progettazione si sono ampliati, per cui le strategie di *problem solving* si sono spostate da un approccio basato sugli artefatti a uno sistemico, fondamentale per consentire agli studenti di inquadrare i problemi complessi (Pontis e Van

Der Waarde, 2020). Inoltre, un numero crescente di curricula universitari ha adottato un apprendimento basato sul *learning by doing* e radicato nei problemi del mondo reale, per preparare i progettisti a un mondo sempre più complesso e articolato (Davis, 2017). Di fronte alla crescente complessità, il design ha creato strumenti specifici volti a inquadrare lo stato dell'arte, ad adottare un approccio multi-livello per progettare il sistema, e a stabilire processi di co-creazione per uno sviluppo sostenibile (Autore, 2020). Questi strumenti, nella maggior parte dei casi, vengono insegnati anche nei corsi di design, come il *Gigamapping* (Sevaldson, 2018) o il *Transition Design Phased Approach* (Irwin, 2018). Pur essendo inseriti all'interno dei corsi di laurea in design, gli strumenti propongono approcci trans-disciplinari che li rendono più facilmente sperimentabili anche dai non-designer, rispetto ad altre competenze più tradizionali del design.
La letteratura mostra come l'EC non richieda una professione dedicata, ma piuttosto nuove capacità che completino e rinnovino i programmi educativi esistenti. La disciplina del design, con la sua natura infra-ordinaria (Celaschi, 2008) è capace di insegnare e trasmettere competenze in modo semplice e immediato. Il design sa unire diverse discipline in modo costruttivo affinché comunichino in modo proficuo e interconnesso. Questo è possibile grazie al prezioso supporto delle abilità di mediazione trans-disciplinare sviluppate dai designer per affrontare progetti di natura molto differente
Il lavoro di Pontis e Van De Waarde (2020) sottolinea come "la crescente complessità nella portata e nella scala dei nuovi tipi di problemi di progettazione e la necessità di risposte multidisciplinari ha innescato un'ondata di interesse nell'acquisizione di competenze di progettazione". Di conseguenza, l'educazione al design non solo ha ampliato la sua portata e i suoi metodi e strumenti di progettazione, ma ha anche ridefinito gli ambiti di insegnamento.
La Figura 1 mostra il continuo spostamento dell'educazione al design verso attori e ambiti diversi dai progettisti. Questo cambiamento è favorito dalla crescente complessità delle questioni in cui i designer e i metodi di progettazione sono coinvolti, passando dalla scala del prodotto a quella del sistema.
I docenti di altre discipline, come l'economia, l'ingegneria o l'ecologia, vengono coinvolti nei corsi di laurea in design come parte di un approccio sempre più multidisciplinare; allo stesso modo, il design viene ora insegnato in ambiti diversi a studenti e professionisti con background differenti. Quando si tratta di Design Sistemico, questo cambiamento è ancora più radicale, poiché i sistemi complessi richiedono interdisciplinarità e i *wicked problems* devono essere affrontati in vari contesti da diverse discipline.

Domande di ricerca

La transizione verso l'EC richiede che l'educazione universitaria svolga un ruolo fondamentale nella formazione dei futuri professionisti, richiedendo una crescente complessità e interdisciplinarità. Negli ultimi anni la formazione in design ha avuto una trasformazione radicale verso scale di problemi più ampie e anche verso un crescente coinvolgimento di non progettisti, probabilmente per cause ed effetti non separati tra loro.
Da tali premesse, con questo articolo si vuole rispondere alle seguenti Domande di Ricerca (DdR):
DdR 1: È possibile insegnare il pensiero sistemico e progettuale ai non-designer in un breve periodo di tempo? Quali strumenti e approcci educativi possono essere efficaci a questo scopo?
DdR 2: Come può l'educazione al design contribuire a preparare i discenti ai problemi reali di una transizione circolare?

Fig. 1 – L'evoluzione continua dell'educazione al design (adattato da: Pontis e Van De Waarde, 2020).



Caso studio

Il caso di studio riguarda la formazione in Design Sistemico, che l'autrice insegna da diversi anni in contesti differenti. In passato sono stati condotti due principali tipologie di insegnamento: workshop di breve durata (2-5 giorni) per designer su argomenti specifici e corsi semestrali all'interno della laurea magistrale in Systemic Design "Aurelio Peccei" del Politecnico di Torino.
Esistono diverse metodologie didattiche per i workshop, che di solito sono rivolti ai designer, sia professionisti che studenti, e trattano un caso di studio o un argomento specifico: il *Systemic Design Toolkit* (2021) è un esempio di come le attività pratiche e le sintesi visive consentano ai designer di provare ad affrontare un problema in modo sistemico. I tempi brevi richiedono competenze progettuali preliminari e sono adatti a lavorare su problemi pratici, partendo da un brief dettagliato.
I corsi semestrali, invece, sono rivolti agli studenti della Laurea Magistrale che possono avere un background specifico di design, ma anche affini, generando un pubblico abbastanza multidisciplinare. La metodologia sviluppata nel corso degli anni si basa sui metodi consolidati del Design Sistemico (Banathy, 1996; Jones, 2015; Bistagnino, 2018) ed è suddivisa in quattro fasi, rappresentate nella Figura 2.
Le prime due fasi si concentrano sull'inquadramento dei *wicked problem*, a partire dall'analisi quali-quantitativa del sistema socio-tecnico oggetto del caso di studio. Ai fini educativi si ritiene essenziale lavorare su situazioni reali proposte da attori pubblici e privati affinché i

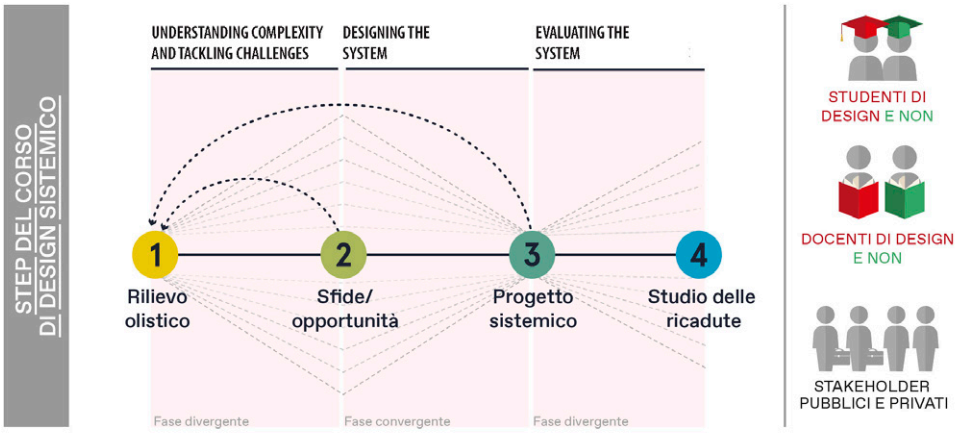


Fig. 2 – Il percorso metodologico standard di un corso di Design Sistemico.

discenti abbiano modo di effettuare anche la *field research*, oltre che quella desk, e confrontarsi con interlocutori reali. La terza e la quarta fase si concentrano sulla progettazione del sistema in base alle criticità e alle opportunità individuate, nonché sullo studio dei risultati delle soluzioni proposte. In questa fase, si analizzano tutte le possibili soluzioni e vengono poi selezionate in base ad un'analisi multi-criteri in modo da progettare il sistema finale. L'ultima fase riguarda la valutazione degli impatti sul territorio che la potenziale attuazione del progetto genera e definisce gli elementi da monitorare per meglio valutare l'efficacia e la bontà del progetto stesso.

Il progetto Erasmus + Multitraces si colloca in questo scenario, coinvolgendo quattro università Europee dai quattro ambiti disciplinari differenti (rispettivamente Ingegneria ambientale e di produzione, Design Sistemico, Scienze agronomiche e forestali, Business e Management) che collaborano sull'argomento dell'EC per lo sviluppo delle aree rurali.

È stato costruito un programma formativo internazionale e interdisciplinare che ha coinvolto circa una sessantina di discenti, con l'obiettivo di fornire loro le competenze necessarie per diventare futuri professionisti o futuri imprenditori nell'ambito dell'EC per le aree rurali.

Si è costruito un programma di formazione interdisciplinare basato su un approccio comune alla complessa questione dell'EC nelle zone rurali, definendo i vari contributi teorici e gli apporti pratici garantiti dalla collaborazione con le PMI locali, coinvolte nel progetto. Il corso ha visto una consistente parte di ore online (scelta pre-COVID-19) per consentire a tutti gli studenti di frequentare le lezioni da remoto compatibilmente con i vari corsi accademici e si è completata con 45 giorni di *students exchange* in cui i discenti delle università coinvolte hanno scelto una sede diversa dalla propria per approfondire un tema di interesse con una PMI e in team multidisciplinari e multiculturali. Il sistema implementato di formazione digitale ha utilizzato strumenti standard (come le lezioni video) per acquisire le *hard skills*, mentre ha fatto uso di strumenti interattivi e di lavoro di squadra innovativi per acquisire *soft skills*.

L'approccio educativo basato sull'apprendimento esperienziale teorizzato da John Dewey (Dewey, 1938) è stato un riferimento costante per la progettazione di questo programma anche per l'apprendimento digitale. Uno degli obiettivi del corso è quello di formare gli studenti provenienti da diversi contesti accademici, per soddisfare le esigenze di mercato presenti e future dell'EC. Al di là della formazione specifica del Design, Fry (2009) afferma che "la capacità intrinseca del design è quella di trasformare e plasmare il mondo contemporaneo" e non c'è niente di più contemporaneo della promozione di progetti educativi interdisciplinari in relazione alle reali esigenze sostenibili delle imprese. La collaborazione industria-mondo accademico del programma Multitraces ha sottolineato come il primo passo nella promozione di una transizione industriale verso l'EC è creare una consapevolezza tra le aziende del loro bisogno di professionisti con nuove competenze nel campo delle imprese circolari.

Risultati raggiunti

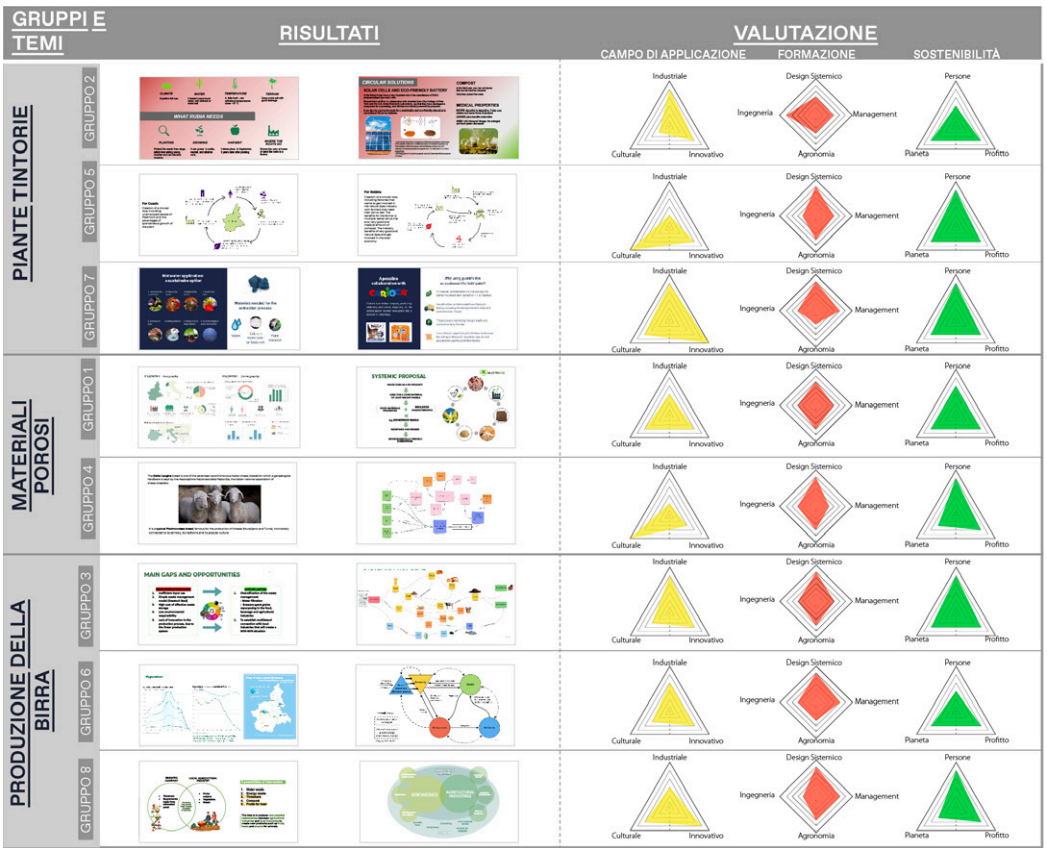
Nel progetto si è usato un approccio multidisciplinare alla costruzione di un corso di formazione innovativo. Come affermano Peruccio, Menzardi e Vrenna (2019), "multidisciplinare è inteso come l'uso di soluzioni mutuate da un'altra disciplina". Tuttavia, il limite principale di un approccio multidisciplinare è che mira a mettere insieme conoscenze multiple relative a diverse discipline, in modo puramente additivo. Per evitare questo rischio, le quattro università coinvolte in Multitraces hanno deciso di progettare un corso di apprendimento basato anche sull'apprendimento esperienziale co-disciplinare, attraverso un'azione di co-design e un approccio *bottom-up*.
La struttura del corso tiene in ampia considerazione anche l'acquisizione di *soft skills*, come la capacità dei discenti di confrontarsi in modo indipendente, sperimentando dinamiche di lavoro in gruppi interdisciplinari e costruire una visione comune degli argomenti proposti che non sia più multidisciplinare ma co-disciplinare. Infatti, grazie a questo approccio, ogni profilo professionale può raggiungere una certa familiarità o comprensione empatica con la conoscenza di un altro.
L'esperienza del corso è stata positiva dal punto di vista dei docenti, che hanno sperimentato efficacemente nuovi metodi per l'insegnamento intensivo della progettazione sistemica a un gruppo di apprendimento misto. Tuttavia, la semplice percezione non fornisce una valutazione efficace dell'esperienza di apprendimento dei discenti e dei benefici che hanno acquisito in termini di competenze e conoscenze.
Per questo motivo, sono stati implementati due metodi di esamina per valutare gli impatti del corso: un'analisi incrociata dei risultati della "mini-sfida" che gli studenti erano tenuti a svolgere, secondo tre criteri principali; e un questionario post-corso per gli studenti, che valuta l'impegno raggiunto e le aree di competenza acquisite da designer e non-designer. La combinazione dei due strumenti di valutazione ha permesso di trarre conclusioni verificate sull'efficacia della formazione e sui suoi possibili miglioramenti.
I progetti risultanti dalla "mini-sfida" rispecchiavano la comprensione da parte dei discenti dei contenuti teorici e metodologici del corso con l'obiettivo di confrontare oggettivamente i risultati per valutare il livello di comprensione del Design Sistemico da parte dei gruppi di studenti. In questo caso, l'analisi è collettiva (i gruppi erano di circa 8/9 componenti) e non individuale, ma data l'importanza del lavoro di gruppo all'interno del modulo, vale la pena capire l'efficacia dei risultati.

È stata creata una matrice di valutazione, basata su tre criteri principali:

1) Aree di applicazione: le soluzioni applicabili devono includere innovazione industriale, culturale e del design. Un corretto equilibrio tra le tre aree dimostra la corretta comprensione di un approccio sistemico.
2) Aree di apprendimento: i progetti di economia circolare affrontano problemi complessi che richiedono il contributo di diverse discipline. L'equilibrio dei quattro ambiti disciplinari coinvolti nel progetto dimostra la capacità di lavorare in gruppo e di trovare soluzioni comuni.
3) Focus sulla sostenibilità: i progetti di economia circolare perseguono uno sviluppo sostenibile, per cui viene valutato il bilanciamento delle 3P (People, Planet, Profit) della sostenibilità nelle soluzioni proposte.

La Figura 3 mostra l'analisi basata sui tre criteri principali e sui parametri specifici, classificati da 1 a 5 per consentire un confronto efficace. Le valutazioni sono state date dai tutor che hanno seguito i gruppi di studenti durante il corso.
L'analisi incrociata mostra come tutti i progetti si differenzino l'uno dall'altro in termini di aree di applicazione prese in considerazione: l'innovazione progettuale è stata l'obiettivo principale della maggior parte dei gruppi, ma vale la pena sottolineare come quasi tutti

Fig. 3 – Matrice di analisi incrociata dei progetti degli studenti creati nella "mini-sfida".



abbiano considerato anche gli aspetti culturali della soluzione circolare, che nell'approccio *mainstream* all'innovazione industriale sono spesso messi in secondo piano.
Per quanto riguarda le aree di apprendimento, la presenza di tutti gli approcci disciplinari in tutti i progetti dimostra le opportunità di arricchimento offerte dal lavoro in gruppi inter-disciplinari. Pur favorendo la diversità, è evidente anche uno squilibrio disciplinare: ciò è dovuto principalmente al peso degli studenti leader nell'influenzare il gruppo e nel proporre la propria visione disciplinare. In un ambiente virtuale questo aspetto è accentuato, poiché i momenti di discussione sono meno numerosi e più complicati. Dal punto di vista del bilan-ciamento dei tre aspetti della sostenibilità (sociale, ambientale ed economica), molti gruppi hanno efficacemente bilanciato le 3P, dimostrando così la sostenibilità complessiva dei progetti presentati. Nei casi in cui invece si riscontra uno squilibrio delle 3P, non si può dire che venga pregiudicata la qualità del progetto, poiché nella maggior parte dei casi tutti gli aspetti sono stati affrontati, ma il tempo limitato a disposizione per lo sviluppo del progetto non ha permesso di sviluppare tutti e tre gli aspetti della sostenibilità in modo efficace.
L'approccio interdisciplinare perseguito all'interno di Multitraces permea l'intero processo di apprendimento, dalla struttura formativa generale al modulo dedicato al Design Sistemico. Per valutare efficacemente l'impatto di questo approccio, è stato somministrato un questionario agli studenti che hanno partecipato al modulo di Design Sistemico, focalizzandosi sia sulla loro esperienza individuale che su quella di gruppo. L'indagine è stata suddivisa in quattro sezioni: dati generali, conoscenze pregresse, lavoro di gruppo, benefici e sfide. Ogni sezione è stata valutata attraverso una serie di domande sulla formazione e sull'esercitazione svolta, di cui almeno una a risposta aperta per consentire ai discenti di riferire qualitativamente sulla loro esperienza. L'indagine è stata condotta su 56 studenti, mentre il campione finale comprendeva 33 intervistati (tasso di risposta: 59%), che rappresentano un campione statisticamente rilevante per lo studio. Per analizzare i risultati, abbiamo deciso di dividere il campione in base al background, poiché insegnare a un gruppo misto di designer e non-designer era la principale novità e sfida del corso.
Hanno risposto al questionario il 58% dei non-designer e il 42% dei designer ed entrambi

sono stati soddisfatti della struttura del modulo e di ciò che hanno imparato a livello teorico e pratico. Questo aspetto è particolarmente rilevante poiché la maggior parte dei partecipanti non aveva mai avuto a che fare con la progettazione sistemica e, in generale, aveva una conoscenza limitata dell'economia circolare. Per quanto riguarda i benefici e i problemi relativi l'attività pratica, sia i designer che i non-designer ritengono che questa abbia permesso loro di apprendere meglio gli strumenti utilizzabili nel loro futuro universitario o professionale, e in generale abbia fornito una migliore comprensione degli argomenti teorici trattati nel corso. L'interesse per le applicazioni future è particolarmente sottolineato dai non-designer, che lo indicano come il primo beneficio complessivo del corso. Per quanto riguarda le sfide, entrambi i gruppi sottolineano i problemi legati all'ambiente virtuale, in particolare il tutoraggio online non è efficace come quello in classe, poiché la discussione faccia a faccia con i docenti è preziosa, ancor più nelle attività pratiche. Inoltre, i designer hanno incontrato difficoltà nel lavoro di gruppo sull'attività pratica, probabilmente a causa del fatto di essere esperti del settore e costretti a svolgere un ruolo di leadership nel progetto; invece, i non-designer hanno faticato a gestire la complessità delle sfide proposte, che richiedevano soluzioni a più livelli. Per quanto riguarda il lavoro di gruppo, per entrambi lavorare in team multiculturali e con diverso background è stato arricchente. Per quanto riguarda le sfide affrontate, entrambi segnalano problemi di comunicazione con gli altri studenti, dovuti principalmente alla difficoltà di comunicare attraverso i media digitali e di trovare un compromesso tra i diversi impegni scolastici e gli orari, questo ha contribuito a percepire il lavoro di gruppo come più impegnativo rispetto all'apprendimento individuale.
Nel complesso, i risultati del sondaggio, uniti all'analisi incrociata dei progetti, ci permettono di comprendere i pro e i contro del processo educativo sperimentato in Multitraces. L'esperimento ha mostrato importanti benefici educativi sia per i designer che per i non-designer; nonostante alcune difficoltà legate alle barriere culturali e disciplinari, i discenti sono stati in grado di apprendere e applicare con successo gli strumenti di base del Design Sistemico. Il corso ha suscitato l'interesse soprattutto dei non-designer, che hanno faticato a gestire la complessità della progettazione, ma hanno anche tratto importanti spunti per le loro future carriere.

Conclusioni

L'esperienza di Multitraces ha evidenziato l'urgenza di stimolare la produzione di coscienze critiche, promuovendo lo sviluppo di una cultura circolare e sistemica in cui la Design Education può essere pioniera e ha permesso di dare risposte alle DdR.
Riguardo alla prima DdR possiamo affermare che le dinamiche del lavoro pratico in gruppo, attraverso le "mini-sfide", hanno promosso la dimensione di gruppo, favorendo l'interdisciplinarità e limitando gli approcci individualistici. Questo è particolarmente importante quando il gruppo di apprendimento è composto da designer e non-designer insieme: l'apprendimento individualistico può creare lacune di conoscenza tra i discenti, con conseguente scarso impegno dei più esperti e mancata acquisizione di conoscenze da parte dei nuovi arrivati. Nonostante sia stato impegnativo costruire un forte spirito di squadra in un ambiente virtuale, per la maggior parte dei discenti il lavoro di gruppo si è rivelato un'esperienza vincente anche online. Tuttavia, va detto che in alcuni gruppi diversi problemi di comunicazione hanno ostacolato il lavoro di gruppo, sia per problemi legati alla comunicazione digitale, sia per barriere personali e culturali.
Nel dare una risposta alla seconda DdR, è interessante sottolineare che, nonostante le difficoltà incontrate all'interno del Modulo di Design Sistemico, la capacità del design di adattarsi ai diversi contesti in cui opera è stata fondamentale. I designer dovrebbero lavorare come agenti di design per adattare diversi ruoli (Lee, 2008), da facilitatori di

design a sviluppatori, soprattutto quando collaborano con diversi stakeholder in un contesto intersettoriale e interdisciplinare.
I risultati delle pratiche di co-progettazione condotte a distanza attraverso piattaforme digitali online dimostrano che è sempre più necessario esplorare nuovi strumenti interattivi. La ricerca continua in questo campo è essenziale, soprattutto per il settore dell'istruzione e della formazione. Oggi più che mai la pandemia ci ha fatto adattare a nuove pratiche educative e ha sollevato nuove questioni che richiedono la sperimentazione e la co-progettazione di strumenti e servizi innovativi per interconnettere efficacemente discenti, docenti e gruppi di lavoro.

Bibliografia

Banathy, B.H. (1996) *Designing Social Systems in a Changing World*. New York: Springer.

Bistagnino, L. (2018) *Systemic Design: designing the productive and environmental sustainability.* Bra: Slow Food.

Buchanan, R. (2001) *Design research and the new learning*, *Design Issues*, *Vol. 17*, No. 4, pp. 3–24.

Celaschi, F. (2008). Design come mediatore tra bisogni, in Germak C. (Ed.) *L'uomo al centro del progetto*. Torino: Allemandi, pp.40-52

Circle Economy (2020) *Jobs and skills in the circular economy: State of play and future pathways* [online] Available at: https://www.circle-economy.com/resources/jobs-skills-in-the-circular-economy-state-of-play-and-future-pathways (accessed: 8 September 2022)

Davis, M. (2017) *Teaching Design: A Guide to Curriculum and Pedagogy for College Design Faculty and Teachers Who Use Design in Their Classrooms.* New York: Allworth Press.

Dewey, J. (1938) *Experience and Education.* New York: Touchstone.

Fry, T. (2009). Sustainability: Inefficiency or Insufficiency?. *Design philosophy papers*, *Vol. 7*, *No. 1*, pp. 25-37.

Ghisellini, P., Cialani, C. and Ulgiati, S. (2016) A review on circular economy: The expected transition to a balanced interplay of environmental and economic systems, *Journal of Cleaner Production*, *Vol. 114*, pp. 11–32. https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2015.09.007

IISD (2020) *Effects of the Circular Economy on Jobs* [online] Available at: https://www.iisd.org/system/files/2020-12/circular-economy-jobs.pdf (accessed: 8 September 2022)

Irwin, T. (2018) The Emerging Transition Design Approach, in Storni, C., Leahy, K., McMahon, M., Lloyd, P. and Bohemia, E. (eds.), *Design as a catalyst for change - DRS International Conference 2018*, 25-28 June, Limerick, Ireland. https://doi.org/10.21606/dma.2017.210

Jones, P. (2015) Design Research Methods for Systemic Design: Perspectives from Design Education and Practice, Proceedings of *the 58th Annual Meeting of the ISSS - 2014 United States, Vol. 1*, No. 1. Available at: https://journals.isss.org/index.php/proceedings58th/article/view/2353 (accessed: 8 September 2022).

Jones, P. and Kijima, K. (2018) *Systemic Design: Theory, Methods, and Practice.* Tokyo: Springer Japan.

Lee, E.A. (2018) *Cyber Physical Systems: Design Challenges, 11th IEEE International Symposium on Object and Component-Oriented Real-Time Distributed Computing* (ISORC), 5-7 May, Orlando, FL, USA, pp. 363-369, doi: 10.1109/ISORC.2008.25.

Peruccio, P.P., Menzardi, P.,and Vrenna, M.(2019) Transdisciplinary Knowledge: A Systemic Approach to Design Education, in Börekçi, N., Koçyıldırım, D., Korkut, F. and Jones, D. (eds.), *Insider Knowledge, DRS Learn X Design Conference 2019*, 9-12 July, Ankara, Turkey. https://doi.org/10.21606/learnxdesign.2019.13064

Pontis, S. and Van Der Waarde, K. (2020) Looking for Alternatives: Challenging Assumptions in Design Education, She Ji: *The Journal of Design, Economics, and Innovation, Vol. 6*, No. 2, pp. 228-253. https://doi.org/10.1016/j.sheji.2020.05.005

Rittel, H. and Webber, M. (1973) *Dilemmas in a General Theory of Planning, Policy Sciences, Vol. 4*, pp. 155–169. https://doi.org/10.1007/BF01405730

Sevaldson, B. (2018) *Visualizing Complex Design: The Evolution of Gigamaps*, in Jones, P. and Kijima, K. (eds.), *Systemic Design: Theory, Methods, and Practice.* Tokyo: Springer, pp. 243-270.

Sipos, Y., Battisti, B. and Grimm, K. (2008) Achieving transformative sustainability learning: Engaging head, hands and heart, International Journal of Sustainability *in Higher Education, Vol. 9*, No. 1, pp. 68–86. https://doi.org/10.1108/14676370810842193

Systemic Design Toolkit (2021) Seven steps to tackle complex issues. This is our methodology. [online] Available at: https://www.systemicdesigntoolkit.org/methodology (Accessed: September 2022)

Webster, K. (2017) *The Circular Economy. A Wealth of Flows. 2nd edition.* New York: Ellen McArthur Foundation.



#FINALE

/ album della Conferenza 2022

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

DesignIntorno









Momenti di Design Intorno: il tour per le vie di Alghero, sulle tracce dei progetti del Laboratorio animazionedesign.

Altri momenti, nel vivo delle sessioni della Conferenza: introduzione ai temi portanti, o declinazioni della nozione di "intorno"; occasioni di riflessione e di bilancio, dopo la presentazione dei Progetti di ricerca su tavoli paralleli.









Momenti di Design Intorno: le Idee di ricerca.

Immagini dalla sezione delle Idee di ricerca, dedicata ai giovani: uno scorcio della piccola mostra allestita nell'atrio e alcuni momenti delle presentazioni, con gli "oggetti comunicativi" appositamente realizzati a supporto del racconto.



Momenti di Design Intorno:
Sid Research Award, le premiazioni.

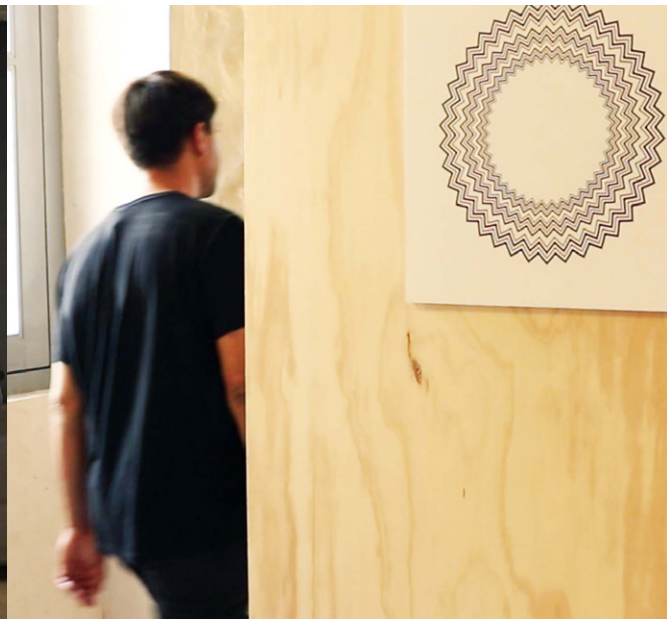
Una giuria di esperti ha valutato le migliori idee di ricerca esposte dai partecipanti. Nelle foto, alcuni attimi della cerimonia di premiazione e, ancora, qualche artefatto utilizzato per le presentazioni dei progetti.











Momenti di Design Intorno:
le mostre.

Durante i giorni della Conferenza sono state allestite due mostre. La prima, AlgheroXDesign, proponeva una sintesi della didattica ai corsi di Design ad Alghero, e dei progetti di ricerca sviluppati dal Laboratorio animazionedesign.

La seconda era dedicata al lavoro di Stefano Asili, graphic designer di Cagliari, già collaboratore del Laboratorio, amico venuto troppo presto a mancare.





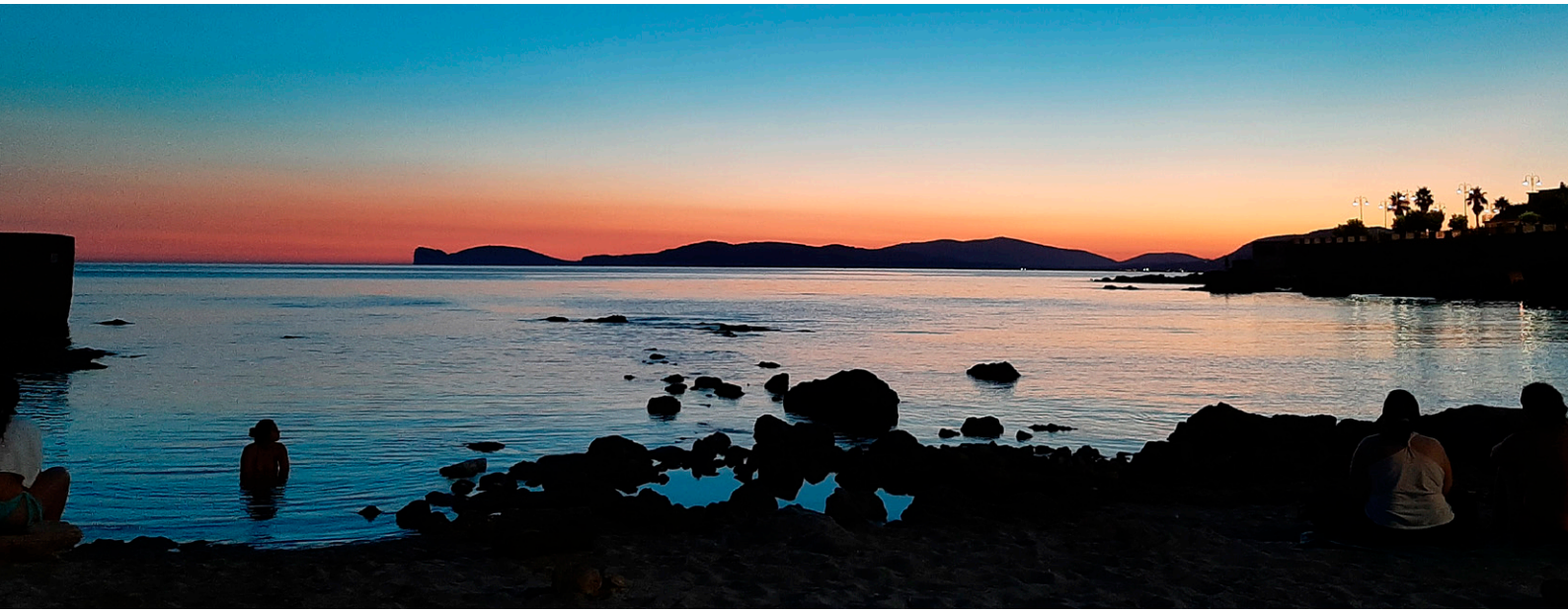


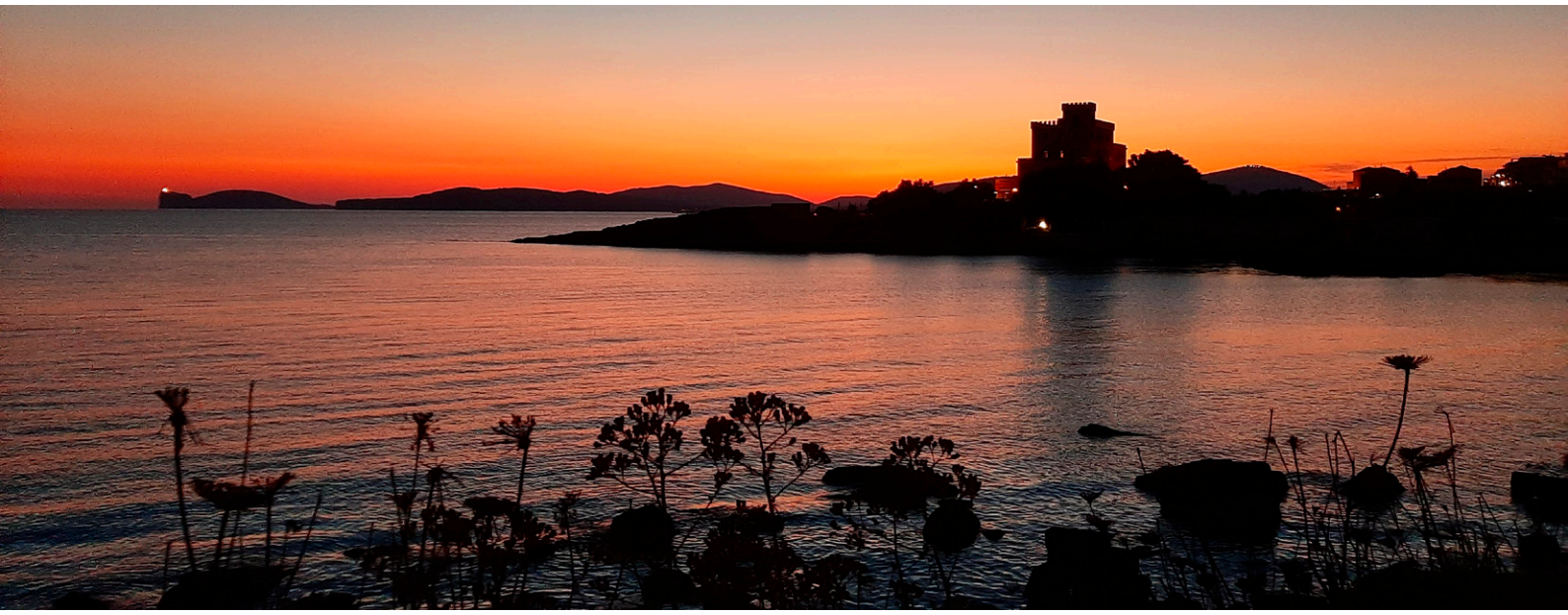




Momenti di Design Intorno:
Workshop "Femera Futura".

In occasione della Conferenza SID, il designer e artista Pete Thomas, professore alla John Moores University di Liverpool, ha organizzato il workshop "Femera Futura", dedicato alle storie di un futuro di speranza.





Intorno a Design Intorno:
le sere del 4 e 5 luglio 2022.

40.548400 N, 8.320273 E
Alghero (Sassari), Sardegna, Italia.

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Il confronto con il nostro "intorno" e il dialogo non nostalgico con i saperi, i materiali e le lavorazioni tradizionali; il riconoscimento dell'intelligenza che sta già nelle cose, negli attrezzi da lavoro, negli oggetti d'uso; la riscoperta della ricchezza insita nelle dinamiche e nelle interazioni sociali. Questi tratti definiscono un insieme articolato, sullo sfondo dell'accresciuta accessibilità alla conoscenza e delle potenzialità dischiuse dalla rivoluzione digitale, verso nuove sintesi tra i saperi stratificati nei tempi e nei luoghi.

La comunità scientifica del Design è sollecitata a ripensare l'intorno come elemento unificante della cultura del progetto, soprattutto nel senso delle abilità che appartengono da sempre alla figura del progettista: come attore culturale e come interprete – un po' anticipatore e un po' visionario – del suo tempo.

9788894338072