POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Il viaggio quotidiano: da tempo perso a tempo utile.

Original
Il viaggio quotidiano: da tempo perso a tempo utile / Germak, C.. - In: DIID. DISEGNO INDUSTRIALE INDUSTRIAL DESIGN. - ISSN 1594-8528. - STAMPA. - 61:(2016), pp. 18-23.

Availability:
This version is available at: 11583/2669964 since: 2021-04-06T09:22:53Z

Publisher:
DIID disegno industriale R designpress

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

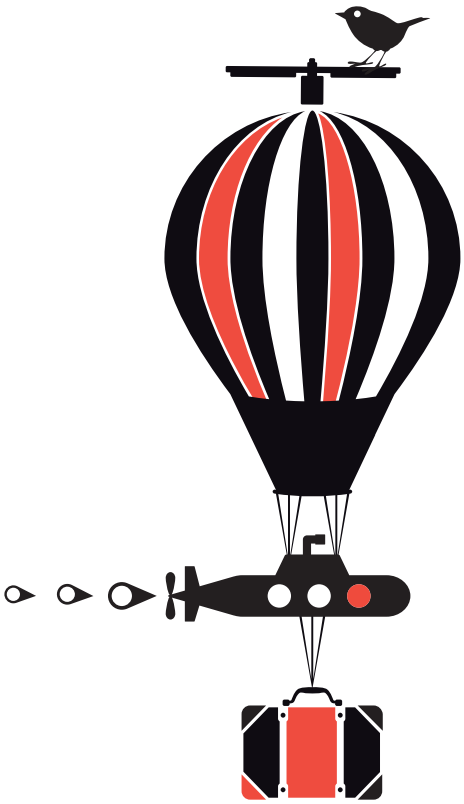
(Article begins on next page)

16 May 2024

diid

disegno industriale › industrial design

travel design



book series

61

travel design

designpress

Finito di stampare nel mese di Dicembre 2016
presso gli impianti tipografici Ceccarelli - Acquapendente (VT)
su carta Fedrigoni Symbol Tatami Ivory.

ISSN 15948528
ISBN 978-88-89819-58-6

Index

p.5 › vincenzo cristallo › **Diario minimo del progetto diffuso nel viaggio** [Minimum diary of the project diffused in the trip]

§ [1] Thinking

p.12 › dario scodeller › **Design per il viaggio** [Design for voyages] p.18 › claudio germak › **Il viaggio quotidiano: da tempo perso a tempo utile** [Daily journeys: from a waste of time to time put to good use] p.24 › fabio tarzia › **L'idea del viaggio al tempo della globalizzazione. Archetipi, modelli e nuovi processi** [The concept of a 'voyage' in the age of globalisation: archetypes, models and new processes] p.30 › elisabetta benelli, laura giraldi › **Il viaggio nella forma del ricordo** [When a voyage takes the form of a memory] p.38 › lorenzo damiani › **Appunti di viaggio** [Travel notes]

§ [2] Making

p.58 › cecilia cecchini › **Esplorazioni spaziali: per viaggi estremi materiali estremi** [Space exploration: extreme materials for extreme voyages] p.64 › luca bradini › **Design On/Off Road** [On/Off-Road Design] p.70 › roberto liberti › **Travel design: dalle origini del viaggio ai "travelers" contemporanei** [Travel design: from the origins of travel to modern-day travellers] p.78 › seçil uğur yavuz › **Diventare un "nomade intelligente"** [Becoming the "smart nomad"] p.84 › mario ivan zignego › **Il viaggiare sociale attraverso l'innovazione** [Social travel through innovation]

§ [3] Overstep

p.106 › alessandro biamonti › **Nuvole in viaggio** [Drifting clouds] p.112 › marco bozzola › **Il design per il consumo del cibo tra origine e viaggio** [Design for food consumption: at its origins and 'on the go'] p.118 › fabrizio valpreda › **La meta senza il mezzo** [Destination without mean of transport] p.124 › sara dotto › **Hic sunt leones. Racconti di topografie parallele** [Hic sunt leones: tales of parallel topographies] p.130 › francesco e. guida › **Comunicare il viaggio: dalla guida al blog, dalla propaganda al branding** [Communicating a voyage: from guides to blogs, from propaganda to branding]

English text › p.149

› thinking images, p.45-55, making images, p.91-103, overstep images, p.137-147.

claudio germak

[-]

Il viaggio quotidiano: da tempo perso a tempo utile

Una storia di viaggio quotidiano casa-lavoro/studio raccontata da due pendolari, Reina e Nico, accomunati dalla dimestichezza con il digitale ma diversi per carattere e comportamento: l'una, estroversa e predisposta alla condivisione; l'altro, neomane digitale, più incline all'isolamento. Due figure in cui si riassumono i tratti principali dei tredici milioni di pendolari che ogni giorno in Italia colmano il tempo di viaggio con occupazioni, loro che quella vera ce l'hanno già, tendenzialmente utili e gratificanti. Aiutati da una galassia di offerte, tra servizi e prodotti digitali o analogici, impiegano il loro tempo utile lavorando, leggendo, conversando, giocando, informandosi, conoscendo. Dunque, lavoro e/o piacere: per Baudelaire erano gli unici modi positivi per impiegare il tempo. Preoccupati di essere comunque occupati: come si vive questa domanda nell'era di IOT?

#smartcities #designperlacittà #designdelservizio #designperlalettura #designperl'interazione

[-]

› Professore ordinario di Design al Politecnico di Torino › claudio.germak@polito.it

› References: Baudelaire, C. (2015). Hygiène. In C. Baudelaire, Journaux intimes. FB Editions. Createspace distribution. ¶ Bissell, D. (2015). Understanding the Impacts of Commuting: Research Report for Stakeholders. Sidney, Australian National University, Australian Research Council. ¶ Careri, F. (2006). Walkscapes. Camminare come pratica estetica (p.129-137), Torino: Giulio Einaudi editore. ¶ Contran, E. & Lupo, V. (2011). Attrezzature di fermata a terra in ambiente naturalistico. (Tesi di laurea triennale in Disegno Industriale, Politecnico di Torino, 2011). ¶ Lupetti, M.L. (2016). Designing Playful HRI: Acceptability of Robots in Everyday Life through Play. Paper presented at 11th ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction (HRI). Christchurch, New Zealand. ¶ Deshpande, S., Uplenchwar G., Chaudhari, D.N. (2013). Google Glass, International Journal of Scientific and Engineering Research, Volume 4, Issue 12, December 2013, 0-4.

Reina e Nico, pendolari tipo del nostro racconto di viaggio quotidiano, impiegano 2h al giorno per percorrere 50 km con autobus e treno. All'anno sono 11.000 km e 440h, che se per legge fossero retribuibili farebbero 4.290 netti di stipendio[1]. Un'enormità: da qui la necessità di progettare sistemi per una mobilità veloce e sostenibile, in cui il tempo di viaggio non sia solo un valore da reinvestire in sviluppo ai fini della produttività e del reddito, ma anche un obiettivo di progresso, trasformando il tempo perso in tempo utile. Per che cosa e come? Non sarebbe sufficiente un'enciclopedia per raccogliere tutte le ricette, note e meno note, che le riflessioni sul legame spazio/tempo hanno prodotto. Baudelaire, ad esempio, per mettere fine all'ansia del tempo nullo suggerisce di dimenticarsi del problema, suggerendo di servirsi del tempo solo per due fini appaganti: lavoro e piacere (Baudelaire, 2015).
In effetti, basta salire su qualsiasi convoglio per osservare come le attività che 13 milioni di italiani compiono ogni giorno per impiegare in modo "positivo" il proprio tempo di viaggio si riassumano in queste due macrocategorie e loro declinazioni. Segno negativo del tempo oblio, sempre Baudelaire ce lo ricorda, è invece il sonno, indice di comportamento decadente. Pensando al tempo positivo, c'è una scala di valore per cui è meglio lavorare piuttosto che pensare, sognare, leggere, ascoltare musica, conversare, chattare?
La questione sembra essere complessa, come si apprende da un recente studio (Bissell, 2015) condotto in Australia su tali positivi effetti che il pendolarismo produrrebbe sui viaggiatori.
All'insegna del do it, tutti in viaggio fanno qualcosa ma con comportamenti opposti, di "isolamento" o di "condivisione". Influenzati, oltre che dalle caratteristiche della persona, come il carattere e l'umore del momento, anche dalle condizioni del contesto: affollamento, comfort, servizi disponibili. In altre parole, tutto ciò che oggi, per dirlo alla moda, può trasformare il nostro viaggio in "esperienza" e con l'aiuto di una galassia di dotazioni, collettive e personali, digitali e analogiche.
Come il design del servizio e di prodotto possano essere ambito di progetto per il "viaggio esperienza" lo raccontano Reina e Nico, *personas* tra loro diverse ma con due tratti in comune: l'attitudine al digitale e la condivisione dello stesso treno per raggiungere lo stesso Innovation Centre situato nell'hinterland della città, dove una lavora e l'altro studia.

Casa – stazione › N.i.co, che non è abbreviazione di Nicola ma acrononimo di Nerd Informed Commuter, ha 26 anni, segue uno stage di formazione all'innovazione in una digital factory

Marc Aurel, Osmose, stazione degli autobus, Gare de Lyon Diderot, Parigi, Metalco, 2012.

Stazione di transito pubblico interattiva che risponde alle esigenze delle persone con disabilità motorie, visive e uditive.

Obscura, Yahoo! Bus Stop Derby, San Francisco, 2010, pensiline interattive.

del Centre, è un neomane[2] un po' misantropo, dunque propenso all'isolamento più che alla condivisione. Vive in periferia in cui viaggia volentieri a piedi con la tecnica di perdersi nello "zonzo della transurbanza" (Careri, 2006), termine appropriato per definire quella dimensione estetica che si legge attraversando la banalità che non è solo degli spazi ma anche dei significati della periferia urbana. Per necessità utilizza bici, autobus, treno. Non possiede, al pari di Reina, un'automobile.
Re.i.na, acronimo di RElations and Information Native, è una mamma di 35 anni, dal carattere solare e una spiccata attitudine a non farsi mai i fatti propri, cosa che lei chiama vocazione alle relazioni sociali. Vive vicino al centro città, in una borgata di antica fondazione oggi multietnica e bohémien, da cui il suo viaggio ha inizio al mattino presto quando le serrande sono ancora abbassate. Rientra la sera e con le serrande nuovamente abbassate, soprattutto quelle dei generi di prima necessità. Al mattino le bastano cinque minuti a piedi per arrivare alla stazione centrale, dove di recente hanno installato un phygital store, ossia un supermarket con scaffali e prodotti virtuali ma di cui puoi sapere tutto tramite QRcode e acquistare tramite app con consegna a domicilio. Anche se tagliato sul modello di comportamento dei pendolari coreani, che per primi lo hanno sperimentato a Seul, Reina lo usa molto, non tanto perché le piaccia quanto per necessità. Infatti, dimentica sempre qualcosa di assolutamente necessario, ciò che con questo servizio troverà recapitato comodamente a casa la sera.
A breve, sembra che per rispondere ad una domanda di scenari di consumo più umani, in stazione centrale arriverà anche una vending machine[3] per frutta e verdura fresca ordinabili al contadino di fiducia del mercatino sottocasa o presso altri coltivatori che già oggi si offrono in rete con prodotti di stagione e a km zero[4]. Paese che vai vending machine che trovi. Sembra infatti che l'offerta oggi prediliga, senza preclusioni, i prodotti territoriali: dal latte di giornata al macabro rito delle aragoste vive in Giappone, passando per la bagna càuda e i tomini al verde disponibili a qualsiasi ora nella pur tradizionalissima Asti. Per contro, tutte appaiono accomunate da un design poco curato nelle scelte formali e dei materiali, nella comunicazione e, sovente, nell'ergonomia d'uso: motivo per cui molte scuole di design sono al lavoro sul tema, in particolare nella direzione smile, social + smart, dove queste installazioni veicolano merce colta, come il libro ad esempio.
Nico conosce bene quelle librerie urbane installate nel suo quartiere alle fermate dei mezzi pubblici come servizio di intrattenimento nell'attesa del bus. Vi si accede con badge ma gratis,

[1] Negli spostamenti casa-lavoro, i costi di viaggio non sono retribuibili e il tempo non è da considerarsi orario di lavoro come risulta dai limiti imposti alla trasferta descritti nell'art. 51, comma 5, del DPR 917/1986.

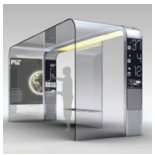
[2] Per neomane si intende "un fenomeno sociale che vede in diretta conseguenza a un progresso tecnologico, un'ossessione verso i beni materiali che si traduce in frequenti acquisti di nuovi prodotti commerciali". Scelto per il Salone del Libro 2012 da Andrea Bajani, scrittore.

[3] Traduzione inglese di distributore automatico.

[4] Sempre più frequenti oggi le comunità in rete, più o meno strutturate, che propongono vendita diretta o baratto di prodotti orticoli, frutta e confetture, rigorosamente tradizionali del territorio e di stagione. Tra i pendolari si scambiano indirizzi di siti, di venditori genuini e consigli vari.

in quanto servizio offerto da una nota società di telecomunicazioni. Oggi alla fermata c'è però un'ulteriore novità: è possibile giocare in touch-screen digitale contro altre fermate in altri quartieri. Li chiamano social virtual game perché i punti che conquisti vanno a vantaggio della fermata in cui giochi e da cui, per animare la competizione, vedi in tempo reale il punteggio di tutte le altre; ma, come in una moderna slot machine, è il computer che decide quando erogare i premi in quella fermata. È questo un modo per incrementare l'uso dei mezzi pubblici soprattutto da parte dei più giovani e al contempo essere attrattivo e coinvolgente per il pubblico generico presente, che ovviamente farà il tifo per la propria fermata. Presa a prestito da un'esperienza offerta da Yahoo a San Francisco, il gioco digitale interattivo non è che una manifestazione del recente fenomeno che vede trasformare la fermata dei mezzi pubblici in un micro centro multitasking di incontro e informazione sui dati ambientali locali, sui luoghi di attrazione e sugli eventi nell'intorno; dove trovi il prestito libri, le bacheche digitali, la ricarica per il device, la musica, l'illuminazione a sensore, oltre a poltrone e piani di appoggio. Il tutto supportato da infrastrutture small cell (4G, LTE, WiFi) per l'interesse degli operatori di telecomunicazioni nel rafforzare le proprie reti. E c'è anche chi pensa alle levatacce invernali alle latitudini più fredde, offrendo sedute riscaldate o l'abbraccio a pali riscaldanti e caratterizzati da un disegno organico (Contran & Lupo, 2011).
Nel frattempo Reina, raggiungendo il binario è attratta da un'altra recente installazione: il padiglione da ballo "digitale", dove abili o goffe coppie di ballerini possono esibirsi guidati dal sonoro direzionale proveniente da una campana acustica e da passi luminosi sul pavimento digitale. Si tratta di una recente applicazione del Microsoft Kinect (parola unione tra cinetico e connesso), tecnologia in grado di tracciare il corpo umano e di generare con questo interazione attraverso l'emissione di segni luminosi o sonori. Questa tecnologia apre a grande creatività, ma anche a consapevolezza sociale, come nell'impiego proposto dal TIM JolCrab Lab al Politecnico di Torino, laboratorio interdisciplinare per la robotica di servizio, per contrastare l'obesità di giocatori adolescenti: la macchina consente di aumentare il ritmo di gioco e in relazione con questo l'intensità del movimento richiesto [Lupetti, 2016].

Stazione – luogo di lavoro/studio › Sullo stesso treno interregionale a due piani, seduti, appoggiati o sovente in piedi, Reina e Nico danno corso ai propri riti comportamentali da pendolare. Usano il proprio tempo per riflettere e sognare, isolamento che piace a Nico ascoltando



MIT's SENSEable Cities Lab, EyeStop, bus stop, 2009. Pensilina a energia solare che gestisce programmi interattivi.

Google Glass, 2014.
Occhiali a realtà aumentata in fase di sviluppo presso Google.

Distributeur d'histoires courtes, distributori automatici di racconti e di poesie gratuiti, SNCF Gare & Connexions, 2015.

musica in cuffia, o per comunicare, attività di condivisione prediletta da Reina che la pratica con chiacchere dal vivo, via chat o con telefonate in viva(cissima)voce!
Nico, per sognare ad occhi aperti – per i prosaici leggasi realtà aumentata – si è fatto prestare dall'Innovation Centre un paio di Google Glass (Deshpande, Uplenchwar, Chaudhari, 2013) con i quali intende progettare, tema della sua tesina, un contributo multimediale che andrà ad arricchire la realtà visiva del paesaggio quotidiano attraversato in treno. Sul pezzo c'è anche Reina, che instancabile esploratrice di chat e blog è venuta a sapere di un progetto per Flickbus, in cui tramite collegamento WiFi geolocalizzato disponibile solo sui mezzi, è possibile scaricare su smartphone novelle e saggi sulla cultura dei territori che si stanno attraversando. Non solo, come nel modello di biblioteca virtuale pensato dalle ferrovie francesi SNCF, i testi possono essere scelti in funzione del tempo utile per leggerli durante il viaggio. Che la lettura per il pendolare sia un intramontabile piacere lo dimostra anche lo studio per un nuovo design del libro tascabile edito da Mondadori: Flipback, libro pocket per viaggiatori in piedi, si legge in verticale e si sfoglia con una sola mano, dal basso verso l'alto[5]. Contemporaneamente, sul fronte tecnologico si assiste ad annunci di imminenti (rimangono invece futuribili) lanci sul mercato di telefoni smart con schermi flessibili, arrotolabili o modulari, comunque ampliabili in formato e-reader o in larghezza pagina di libro, pensati per una lettura agevole con scroll in carattere corpo 11 o 12.
E sul veicolo senza pilota, l'auto del futuro, non avremo l'imbarazzo sul cosa scegliere per rendere più emozionale il nostro viaggio, tenuto conto che potremo disporre di una miriade di modalità di connessione e di immersione nel reale e nel virtuale? Attività che forse ci verranno addirittura a noia. Ricorderemo allora con nostalgia quando al volante della nostra automobile, da sempre oggetto di lenta innovazione, con l'esplosione delle tecnologie di connessione fosse abbastanza usuale contemporaneamente ascoltare musica, guardare il navigatore, telefonare, anche fumare per qualcuno. Fare di tutto, tranne che guidare e soprattutto in barba alla sicurezza. Meglio sarà avere il problema di come impiegare in modo utile il nostro tempo, piuttosto che viaggiare multi occupati e molto preoccupati.

[5] Per contenere il peso di una edizione la cui superficie è solo 1/6 di quella tradizionale, la esigua grammatura della carta rende difficoltoso lo sfogliare pagina con il solo pollice.

Obscura, Yahoo! Bus Stop Derby, San Francisco, 2010. Pensiline interattive che invitano i pendolari a partecipare a quattro giochi basati su applicazioni mobile di Yahoo!, sottoforma di una competizione tra quartieri.

eng

*

vincenzo cristallo

Minimum diary of the project diffused in the trip

[The connection that exists between design and travelling is obvious. Intuitive. The totality of objects that directly come from this relationship is absolutely broad and meticulously provided in the ordinary time of our everyday life. When still or in movement. Not even considering how many are the "things" that could indirectly be associated with the cultural, technical, symbolic and social phenomenons of travelling. Therefore travelling, considering the complexity of his system, teaches us about the proceeding of man and his way to consider the evolution of his traditions and his personal, collective needs, developing ptoducts and services. But there is an inevitable metaphorical character of travelling which supports the metaplanning of design. This is also a solution of continuity. It is the literary, cinematographic extension of travelling, of observing with due responsability the world that changes around us, not always in the best way.]

§

[1]

Thinking

*

dario scodeller

Design for voyages

[By forcing objects into new forms, voyages have always imposed a choice between the superfluous and the necessary, making us rethink the purpose of the indispensable, encouraging the improvement of practices and understanding as regards the usability and sustainability of products. Moreover, when designing means of transport, the reduction of discomfort has proved to be a chance to invent comforts that our homes do not have. This paper focuses on a series of occasions where design has come into contact with travel experiences, analysing some of their processes and developing a brief historic overview that considers the peculiarities of this relationship, a relationship that, having specialised itself with the phenomenon of mass mobility in the postwar era, now seems to focus on distributional design rather than on product innovation.

*

claudio germak

Daily journeys: from a waste of time to time put to good use

[A story of daily commuting told by two commuters, Reina and Nico, who share a familiarity with digital technology but who have different personalities and habits. One is extrovert and happy to share; the other, an early digital adopter, is more inclined towards isolation. These two people summarise the main traits of the 13 million commuters who fill their journey time with pastimes – they already have a real job – that are usually useful and gratifying. Aided by a galaxy of possibilities, ranging from digital and analogue products and services, they pass the time working, reading, chatting, playing, getting informed or learning. Thus it's a case of work and/or pleasure: Baudelaire felt these were the only good ways of spending time. Their preoccupation is to remain occupied in some way: how do we deal with this challenge in the age of IOT?]

*

fabio tarzia

The concept of a 'voyage' in the age of globalisation: archetypes, models and new processes

[Today's globalised world has totally transformed traditional travel models. The power of current means of communication has weakened the intrinsic potential that large-scale mass migrations have for integrating in their new destinations, leaving individual migrants in a psychological state of 'being left hanging', of deadlock that also affects their sense of identity. Moreover, the effect of the collective imagination and the fragmented imagination of the Web, combined with the excessive power of languages of total consumption, have deprived travel of much of its ritual meaning: of changing, evolving status, of inner and exterior knowledge. Travel in the age of globalisation is, above all, a voyage that confirms our nature as consumers. It is a paradox, if you will, a strange situation where the very moment when travel is most likely to become an end in itself becomes the very moment when it is most likely to be deprived of its cognitive value]

Colophon

diid › disegno industriale | industrial design - *Book Series* approfondisce l'evoluzione e gli esiti della ricerca e sperimentazione progettuale e teorica nel campo del design. Ogni numero accoglie lo sviluppo di un tema rappresentativo del dibattito che attraversa la fenomenologia del sistema prodotto nella sua estensione tecnica e culturale. A comporre questo racconto a più voci e con diversi punti di vista sono chiamati ricercatori, studiosi e professionisti della scena nazionale e internazionale, affiancati dal diid Centro Studi con il compito di indagare le scienze del design e la rete dei suoi protagonisti. La selezione degli articoli pubblicati prevede la procedura di revisione e valutazione da parte del comitato di Referee (blind peer review).
La collana sviluppa annualmente tre argomenti: la dimensione critica e la problematica in seno alla disciplina; i temi emergenti, ovvero le esperienze in corso in quanto raffigurazione dell'attualità; le geografie del design per comprendere i caratteri territoriali con l'insieme delle implicazioni presenti.

diid › disegno industriale | industrial design - *Book Series* has been conducting in-depth examinations of the evolution and results of practical and theoretical research and experimentation in the field of design since 2002. Every issue takes a close look at a core matter in the current debate about all technical and cultural aspects of the production world. Researchers, scholars and professional figures from Italy and across the globe contribute to the publication, presenting a range of stances and points of view, the Research Center. The articles are selected by a committee of referees in a blind peer review process.
The Series annually develops three subjects: the critical dimension and the problems within the discipline; the emerging themes or the ongoing experiences, the design geographies in order to understand the territorial characters.

Founded by Tonino Paris in 2002.

Editor
Vincenzo Cristallo › vincenzo.cristallo@uniroma1.it

Scientific Comitee
Achille Bonito Oliva › achillebonitooliva@tin.it
Andrea Branzi › abranzi@tin.it
Medardo Chiapponi › medardo@iuav.it
Raul Cunca › raul.cunca@fba.ul.pt
Arturo Dell'Acqua Bellavitis › arturo.dell'acqua@polimi.it
Dijon De Moraes › dijon.moraes@uemg.br
Stefano Giovannoni › studio@stefanogiovannoni.it
Ilpo Koskinen › ilpo.koskinen@aalto.fi
Stefano Marzano › stefano.marzano@electrolux.com
Tonino Paris › tonino.paris@uniroma1.it
Christian R. Pongratz › christian.pongratz@ttu.edu

Editorial Board
Caporedattore/Editor-in-Chief:
Sabrina Lucibello › sabrina.lucibello@uniroma1.it

Editorial Staff
Coordinator: Ivo Caruso › ivo.caruso@uniroma1.it
Angela Giambattista | Enza Migliore › redazionediid@gmail.com

diid Study Center
Rossana Carullo › r.carullo@virgilio.it | Anna Catania › annacatania16@gmail.com | Sara Colombo › sara.colombo@polimi.it | Veronica Dal Buono › dlbvnc@unife.it | Ali Filippini › alifilippini@gmail.com | Gianluca Grigatti › glgrigatti@leonardo.arch.unige.it | Carla Langella › carla.langella@unina2.it | Maddalena Mometti › maddalena@maddalenadesign.it | Pier Paolo Peruccio › pierpaolo.peruccio@polito.it | Simone Simonelli › simone.simonelli@unibz.it | Carlo Vinti › carlo.vinti@unicam.it

diid/Design Book
Travel Design, n. 61/2016

Registered in Rome 86|06.03.2002.

Publisher
Rdesignpress
info@rdesignpress.it | www.rdesignpress.it
info@disegnoindustriale.net | www.disegnoindustriale.net

Distribution
› ListLab Laboratorio Internazionale di Strategie Editoriali
via Esterle, 26 - 38122 Trento (TN), Italy.
info@listlab.eu | www@listlab.eu
› Messaggerie Libri S.p.A, Milano, Italy.
www.messaggerielibri.it
› Actar Distribution, New York, USA.
www.actar-d.com

Graphic design
Ines Paolucci › info@inespaolucci.it

Translations
Ait s.a.s.

Printing
Tipografia Ceccarelli
via Lugi Galvani snc - Zona industriale Campomorino
01021 Acquapendente (VT)
tel. +39 (0)763 796029 | fax. +39 (0)763 797230
www.tipografiaceccarelli.it

diid on-line
Call for Submission on: **www.disegnoindustriale.net**

elisabetta benelli, alessandro biamonti, marco bozzola, luca bradini, vincenzo cristallo, lorenzo damiani, sara dotto, cecilia cecchini, claudio germak, laura giraldi, francesco e. guida, roberto liberti, dario scodeller, fabio tarzia, seçil uğur yavuz, fabrizio valpreda, mario ivan zignego.

*

Il "viaggio" nel suo procedere tra partenze, arrivi, soggiorni e ritorni, è una metafora della condizione dell'uomo contemporaneo. E lo è anche nel campo del progetto. Se ci riferiamo al design, il viaggio racconta una fenomenologia multiforme ed estesa, in grado di mostrare processi innovativi di elevato interesse tecnologico oltre che un rilievo socio-culturale colmo di tragica attualità: dalle navi da crociera ai barconi degli emigranti, dai viaggi nello spazio alle valigerie pluriuso, dalla forma del ricordo al cibo errante, dai viaggi social a modelli comunicativi inattesi. Il viaggio racconta la complessità del design.

› A 'voyage' as it unfolds – with its departures, arrivals, sojourns and return trips – is a metaphor for the contemporary human condition. This is equally true of the field of design. When it comes to design, the term 'voyage' illustrates an extensive, varied phenomenology, able to highlight innovative processes of enormous technological interest as well as a socio-cultural import of tragic relevance: from cruise ships to boats piled with refugees, from space travel to multipurpose suitcases, from the shape a memory can take to food on the go, from social travel to unexpected communication models. Voyage illustrates the complexity of design.

*

Books Series indaga i rapporti del design con la ricerca, con la formazione di nuove professionalità, con le innovazione degli artefatti industriali. Il percorso editoriale della Collana *Books Series* si esprime nella periodicità di **diid** disegno industriale | industrial design e prevede un'attività di scouting di volta in volta su uno specifico tema raccontate nelle tre sezioni: *Thinking*, confronti a più voci; *Making*, analisi di sperimentazioni o nuovi prodotti; *Overstep*, esplorazione negli spazi della cultura contemporanea, oltre i confini del design.

› ***Books Series*** will look into the design scene's relationships with research, the formation of new professional spheres and the innovation of industrial artefacts. The *Book Series* will adhere to the regular publishing pattern of **diid** disegno industriale | industrial design. It will engage in scouting activities that will focus on a specific topic each time and be presented in three sections: *Thinking*, with a debate among a number of contributors; *Making*, with analysis of experiments or new products; and *Overstep*, with exploration of contemporary cultural realms beyond the boun-daries of design.

ISSN 1594852-8
20102
ISBN 978-88-89819-58-6
9 771594 852009
9 788889 819586
€ 25,00