

POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina

Original

Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina / DEGIACOMI GARBERO, Sergio; Remondino, CHIARA LORENZA. - ELETTRONICO. - (2024), pp. 717-722. (Design per la Diversità Pescara (ITA) 12-13 Giugno 2023).

Availability:

This version is available at: 11583/2994163 since: 2024-11-05T18:28:06Z

Publisher:

SID 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)

CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN

PESCARA 12-13 GIUGNO 2023

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

DESIGN PER LA DIVERSITÀ

COORDINAMENTO E CURA

Giuseppe di Bucchianico
Antonio Marano

PROGETTO GRAFICO

Rossana Gaddi
Raffaella Massacesi
Giulia Panadisi

IMPAGINAZIONE ED EDITING

Sara Jane Cipressi
Simone Giancaspero
Letizia Michelucci
Lara Pulcina

ANALISI DATI E MAPPE

Alessio D'Onofrio
Raffaella Massacesi

COPYRIGHTS

CC BY-NC-ND 4.0 IT

È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

Gli autori dei contributi si rendono disponibili a riconoscere eventuali diritti per le immagini pubblicate.

Ottobre 2024

Società Italiana di Design

societaitalianadesign.it

ISBN 978-88-943380-1-0

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

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

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

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

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

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

pag. 475 IDEE DI RICERCA

IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE

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

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

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

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

pag. 745 SEZIONE MULTIMEDIALE

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

pag. 766 PROGETTI E IDEE DI RICERCA

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

pag. 803 SID RESEARCH AWARD

Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina

An exploratory model to define contexts and boundaries of creativity seen as a meta-discipline

Sergio Degiacomi¹
Chiara Lorenza Remondino²

L'idea di ricerca in oggetto ha l'obiettivo di indagare, analizzare, mappare e visualizzare il concetto di creatività quale meta-disciplina. Partendo da uno stato dell'arte, il quale mette a sistema la creatività declinata in diverse discipline, l'analisi procede in un confronto delle stesse, con l'obiettivo di precisare una definizione che sia in grado di racchiudere più sfaccettature del contesto multidisciplinare presentato in precedenza. Questa fase, quindi ha la funzione di linea guida metodologica per lo sviluppo della proposta progettuale. Proposta che vede la progettazione di differenti attività sul campo utili a raccogliere dati e informazioni quanti-qualitative generando una tassonomia, visualizzarle in un Databook – ovvero artefatto fisico e digitale – e infine proporre ad un pubblico disciplinarmente diversificato.

¹ Dipartimento di Gestione, Produzione e Design, Politecnico di Torino, Corso Duca degli Abruzzi, 24 10129 Torino. ORCID:0000-0002-5422-753X sergio.degiacomis@polito.it

² Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino, Corso Luigi Settembrini, 178, 10135 Torino. ORCID:0000-0002-1917-3759

The research idea in question aims to investigate, analyse, map and visualise the concept of creativity as a meta-discipline. Starting from a state of the art, which systematises creativity declined in different disciplines, the analysis proceeds in a comparison of them, with the aim of specifying a definition that is able to encompass several facets of the multidisciplinary context presented previously. Therefore, This phase has the function of a methodological guideline for developing the project proposal. A proposal that sees the design of different field activities useful for collecting quantitative-qualitative data and information by generating a taxonomy, displaying them in a Databook — as a physical artefact — and finally proposing to a disciplinarily diversified public.



Il contesto applicativo dell'idea ricerca

Il ruolo che il concetto di creatività spesso ricopre all'interno delle discipline progettuali, lo vede fortemente considerato come strumento in grado generare potenzialmente originali e funzionali idee all'interno di un contesto definito (Černe et al., 2022).

Se il concetto stesso di creatività viene però trasposto all'interno di altri settori disciplinari, benché la semantica della parola non vari, le definizioni hanno una mutevolezza rilevante, sia in ambito descrittivo, che in quello applicativo. Nelle discipline didattiche ingegneristiche, per esempio, la creatività viene considerata come una ricombinazione di esperienze passate per raggiungere una nuova configurazione, un nuovo pattern per arrivare ad una soluzione ideale (Dhillon, 2006). Nelle scienze sociali, la creatività viene vista, invece, come intuizione o sfoggio eccentrico in grado di influenzare le altre persone in una dimensione sociale (Goleman et al., 2001). In matematica, la creatività è considerata come competenza cruciale per l'apprendimento della stessa e l'adattamento ad eventuali innovazioni (Liu et al., 2022), mentre in filosofia più come elemento mediatore, in grado di motivare una risposta produttiva e pronta al rischio nell'agire (Iyanda et al., 2017). Infine, in ambito artistico essa stimola la crescita e lo sviluppo culturale dell'individuo (Biasi, 2018). Ciò che chiaramente emerge, è la differenza sostanziale nel ruolo della creatività. Talvolta diviene uno strumento, mentre altre volte è una competenza, mentre altre è addirittura un'attitudine mediante. Inoltre, è chiaro che queste differenze sono date dall'origine delle discipline stesse: ovvero se esse sono scienze naturali, scienze sociali o umanistiche (Becher, 1994). Se – infatti – il mondo scientifico applicativo vede la creatività come un processo di tradizionale problem-solving (Williams et al., 2021), nelle scienze sociali applicate e umanistiche, il processo creativo ha una funzione da comune denominatore tra le persone coinvolte e il contesto (Florida, 2002). Date queste differenze, è però possibile delimitare e suggerire una più comune direzione progettuale per l'idea di ricerca in oggetto. Come suggeriscono Dorst e Cross (2001) la creatività ha una grande responsabilità non solo in un ambito di problem-solving – quindi utile a individuare soluzioni innovative –, o di problem-setting, ma possiede un ruolo attivo nelle dinamiche della progettazione multidisciplinare. Questa analisi semantica, sposta l'oggetto d'indagine a monte delle singole discipline – o alle loro aree disciplinari – portando il pensiero creativo ad essere inteso necessariamente quale meta-disciplina (Bremner & Rodgers, 2013; Quaglieri, 2020). Una meta-disciplina disgiunta da specializzazioni disciplinari per generare un quadro generale, declinabile in differenti contesti e livelli di specializzazione (Friedman, 2008). Da queste premesse, e con tali intenzioni di ricerca, emerge la mancanza di un'indagine qualitativa e di conferma nei significati e signifi-



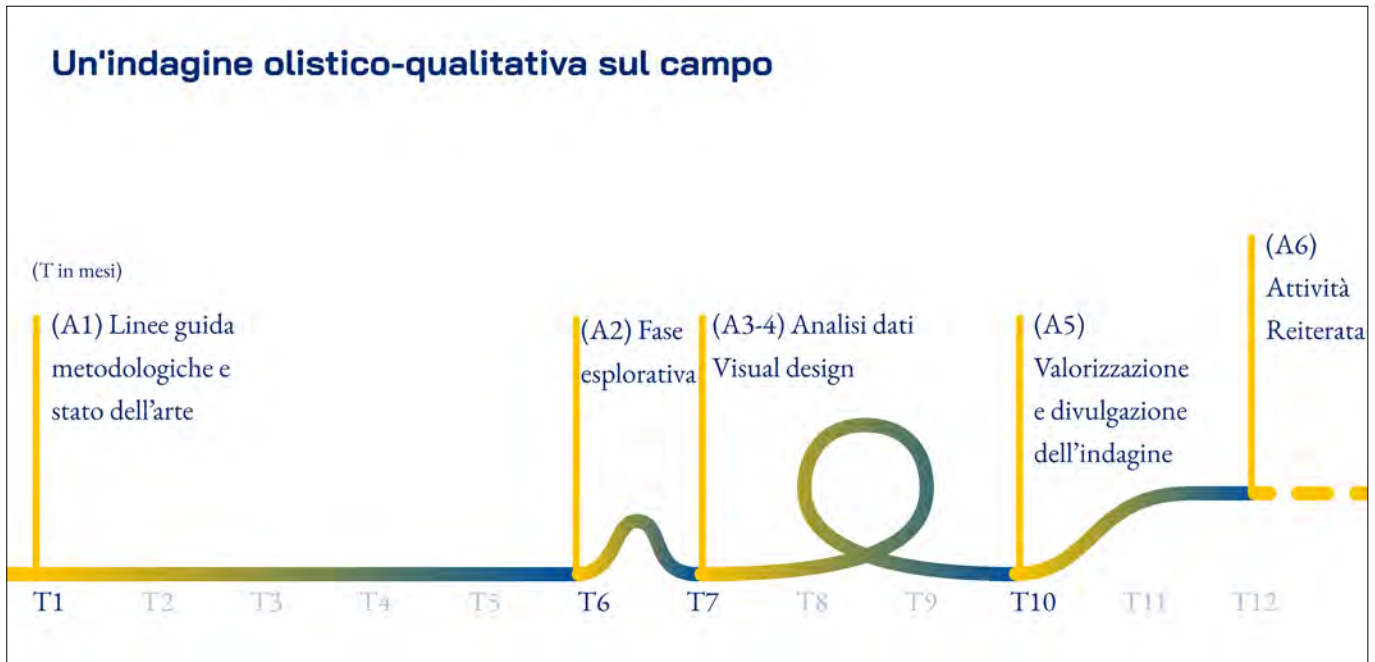
canti del concetto di creatività declinato in ambiti e discipline diverse. In particolare, ciò permetterebbe una maggiore compressione del suo ruolo in contesti controllati, così da generare una mappatura scalabile. Per tale motivo, l'obiettivo che questa ricerca si propone è di realizzare un'attività collaborativa per poter definire, analizzare e mappare la diversità disciplinare della creatività. Essa è orientabile all'interno di una serie di attività specifiche di ricerca sul campo, all'interno di contesti urbani definiti come città o regioni, in uno scenario che prenda in considerazione giovani under 30 provenienti da ambiti disciplinari differenti. Le attività hanno come obiettivo quello di realizzare un contributo percettivo e interattivo – Databook – composto da dati ricavati da un'indagine olistico-qualitativa sul territorio preso in analisi.

Il progetto di un sistema strutturale-metodologico delle attività proposte

A livello generale, nell'arco di tempo di un anno, le attività prevedono: Linee guida metodologiche e stato dell'arte (A1), Fase esplorativa di raccolta dati (A2), Analisi dati (A3), Visual design (A4), Valorizzazione e divulgazione dell'indagine (A5) Disseminazione e iterazione del modello (A6).

L'attività 1 (mesi 1-6) prevede la definizione di linee guida metodologie estratte dall'analisi specifica di un contesto, così da identificare le corrette figure da prendere in considerazione per le attività successive. L'attività 2 (mesi 6-7) vede, attraverso una serie di momenti collaborativi – quali focus group e indagini etnografiche –, il coinvolgimento proattivo di persone provenienti da ambiti disciplinari e contesti lavorativi differenti (Sanders & William, 2002). Il coinvolgimento vede sia competenze specifiche, sia trasversali da atenei, umanistici e scientifici. Inoltre, il coinvolgimento di persone da enti pubblici specifici (quali Camera di Commercio, Unione Industriale, ...). Le attività 3-4 (mesi 7-10) vedono l'analisi dei dati raccolti nella fase precedente e una visualizzazione attraverso un output fisico-digitale. In dettaglio, l'analisi dati coinvolgerà un processo di raccolta e rielaborazione delle informazioni partendo da un mix method approach – che vada a considerare dati quanti e qualitativi – (Campbell & Fiske, 1959; Gaiardo, 2022). Esso, quindi, verrà integrato e validato da un'analisi delle note della ricerca etnografica (Gobo, 1999) collezionate durante la fase esplorativa. Questa analisi multilaterale, quindi, potrà essere integrata nell'output attraverso un visual management. Ciò permetterà la successiva divulgazione della ricerca (A5) attraverso un evento che coinvolga i membri del gruppo di ricerca e le affiliazioni per portare alla disseminazione successiva e la ripetizione delle attività in un nuovo contesto fisico nei mesi successivi (A6) [fig.01].





Le relazioni disciplinari con enti e un'ipotesi di costi

FIG. 1.
Road map delle attività proposte

Lo scenario di applicazione della ricerca, prenderà in considerazione territori definiti, partendo proprio dalla Città di Torino, per essere poi applicato in altri contesti italiani e generare nuove mappature da integrare alle precedenti. Il coinvolgimento di enti pubblici e università risulta cruciale per avere un bacino più ampio possibile sia di ambiti professionali specifici, sia di discipline di studio e di ricerca tecnico, scientifico e umanistico.

In dettaglio, l'assessorato alle politiche giovanili della Città di Torino – e in particolare l'ufficio Torino Creativa – risultano un fondamentale primo contatto con gli enti pubblici. Inoltre, esso è il tramite ideale per includere realtà quali la Camera di Commercio e l'Unione industriale, da un lato per mettere a sistema differenti attori, dall'altro per creare le giuste condizioni a supporto della ricerca.

Infine, le stesse università del territorio come L'Università di Torino e il Politecnico di Torino hanno un potenziale rilevante sia per incrementare la ricerca, sia per ulteriori attori da coinvolgere. Queste realtà pubbliche di ricerca e applicazione, quindi, possono fornire una gamma diversificata di persone con competenze e ambiti disciplinari differenti, fondamentali per le prime due fasi delle attività, e in particolare, nel coinvolgimento attivo nelle attività esplorative di raccolta dati.

Definiti gli attori coinvolti, un secondo elemento di rilevanza da considerare è il budget complessivo, il quale ammonta a 26.000€ suddivisibile in:

- Capitale Umano: 5.000€
- Spazi e spese di gestione: 2.000€
- Materiale: 1.000€



- Disseminazione 5.000€
- Disseminazione e iterazione: 13.000€

Di conseguenza, ripetendo l'attività in altri contesti, altri attori possono essere coinvolti. In primis altre università, in questo caso sul territorio nazionale come il dipartimento di Ingegneria e Architettura dell'Università di Parma, un contesto in rapido divenire, già ricco di un frammento disciplinare vario. Ma allontanandoci, ed ampliando lo sguardo al contesto europeo, lo stesso progetto Europa Creativa (European Parliament, 2018) avviato per la prima fase tra il 2014 e il 2020 e rinnovato fino al 2027, offre numerose opportunità sia di bandi legati al tema, sia di desk e punti di contatti nello scenario internazionale.

I risultati attesi dalla ricerca

La ricerca si pone quindi un triplice obiettivo. Considerando la sfera teorica e di ricerca continua, il primo obiettivo è quello di porsi in condizione di definire il concetto di creatività e i suoi molteplici ruoli nei diversi ambiti, proponendo così un glossario dendritico della stessa, avente origine in una sfera meta-disciplinare. Un secondo obiettivo è orientato verso un approccio pratico, ovvero la realizzazione di un Databook quanti-qualitativo in grado di mappare la diversità disciplinare ponendo la creatività a livello meta-disciplinare per essere declinata in diversi ambiti. Con questa dimostrazione pratica di un primo scenario, di conseguenza sarà possibile esportare il modello pilota in un successivo contesto. Infine, l'ultimo obiettivo è quello divulgativo, orientato a coinvolgere attivamente la rete di collaboratori ed enti per definire, ampliare e valorizzare il sistema territoriale creativo.

Con questa idea di ricerca, si vuole quindi esplorare, analizzare e restituire una nicchia tematica, che attualmente ha visto ricerche verticali, molto spesso mono-disciplinari con qualche occasione sporadica di spillover disciplinare (Muratovski, 2016). Questa occasione ha sicuramente un potenziale positivo a livello esplorativo, ma allo stesso tempo posiziona delle criticità esecutive in un ambito ancora poco trattato. Allo stato attuale della ricerca, i principali limiti di questa indagine sono legati al successo di raccolta dei suddetti dati e alla loro coerenza e compatibilità di analisi – soprattutto tra discipline che usano linguaggi differenti – (Bendersky & McGinn, 2007). Allo stesso tempo, considerando l'interesse di politiche pubbliche europee, di progetti nazionali di ricerca, e di un crescente mercato del lavoro sempre più interessati al tema della creatività (Vannini & Piccoli, 2021), questa indagine olistico-qualitativa sul capo ha il potenziale di restituire uno spaccato concreto della realtà della classe creativa, della sua diversità disciplinare e del suo potenziale impatto.



BIBLIOGRAFIA

- Bruni, L. (2008). *Back to Aristotele? Happiness, Eudaimonia and Relational goods*. In L. Bruni, & F., Comim, & Becher, T. (1994). *The significance of disciplinary differences*. *Studies in Higher education*, 19(2), 151-161.
- Bendersky, C., & McGinn, K. (2007). *Incompatible assumptions: Barriers to producing multidisciplinary knowledge in communities of scholarship*. *Harvard Business School NOM Working Paper*, 8-044.
- Biasi, V. (2018). *Per lo sviluppo del pensiero creativo e la formazione dei talenti attraverso l'educazione all'immagine e ai linguaggi artistici / For the development of creative thought and the formation of talents through image education and artistic languages*. *FORMAZIONE & INSEGNAMENTO*, 16(2), 27-33.
- Bremner, C., & Rodgers, P. (2013). *Design Without Discipline*. *Design Issues*, 29(3), 4–13. <http://www.jstor.org/stable/24267085>.
- Campbell, D. T., & Fiske, D. (1959). *Convergent and discriminant validation by the multitrait-multimethod matrix*. *Psychological Bulletin*, 56, 81-105.
- Černe, M., Bunjak, A., Wong, S.-I., & Moh'd, S. S. (2022). *I'm creative and deserving! From self-rated creativity to creative recognition*. *Creativity and Innovation Management*. 31(4), 664–679. <https://doi.org/10.1111/caim.12518>
- Dhillon, B. S. (2006). *Creativity for engineers*. *World Scientific Publishing Company*.
- Dorst, K., & Cross, N. (2001). *Creativity in the design process: co-evolution of problem–solution*. *Elsevier Science Ltd. Design Studies*. 22(5), 425–437.
- European Parliament, Directorate-General for Parliamentary Research Services, Zygierewicz, A. (2018). *Creative Europe Programme (2014 to 2020)*, European Parliament. <https://data.europa.eu/doi/10.2861/31352>
- Florida, R. (2002). *The rise of the creative class: And how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. *Basic Books*. New York.
- Friedman, K. (2008). *Research into, by and for design*. *Journal of Visual Art Practice*, 7(2), 153–160. https://doi.org/10.1386/jvap.7.2.153_1.
- Gaiardo, A., Remondino, C., Stabellini, B., & Tamborrini, P. (2022). *Il design è innovazione sistemica. Metodi e strumenti per gestire in modo sostenibile la complessità contemporanea: il caso Torino*. *LetteraVentidue Ed.*
- Gobo, G. (1999). *Le note etnografiche: raccolta e analisi*. *Quaderni di Sociologia*, <https://doi.org/10.4000/qds.1408>.
- Goleman, D., Ray, M., & Kaufman, P. (2001). *Lo Spirito Creativo*, Rizzoli.
- Iyanda, A. I., Majid, A. H., & Joarder, M. H. R. (2017). *Filling up the HRM 'Black Box'; do creativity and management philosophy matter?*. *Management Science Letters*. 7. <https://doi.org/10.5267/j.msl.2017.1.003>.
- Liu, J., Sun, M., Dong, Y., Xu, F., & Sun Xand Zhou, Y. (2022) *The Mediating Effect of Creativity on the Relationship Between Mathematic Achievement and Programming Self-Efficacy*. *Front. 12*, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.772093>.
- Muratovski, G. (2016). *Research for Designers. A Guide to Methods and Practice*. *Sage*. Los Angeles, London.
- Quagliari, R. (2020). *Epigenetica e creatività : Conoscere per comprendere*. *Armando*.
- Sanders, E., & William, C. (2002). *Harnessing people's creativity: Ideation and expression through visual communication*. In *Focus Groups*. 147-158.
- Vannini, G., & Piccolo, A. (2021). *Il modello creative confidence. Dall'impresa alla social enterprise*. *Libreria universitaria.it Padova*.
- Williams, A. P., Ostwald, M. J., & Askland, H. H. (2011). *The Relationship between Creativity and Design and Its Implication for Design Education*. *Design Principles and Practices*. 5(1). 57-72.



CONFERENZA SID. 2023

 **DESIGN**
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO



CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society