

ATTI
DELLA
CONFERENZA
ANNUALE
SID
SOCIETÀ
ITALIANA
DI
DESIGN

DESIGN
AND
RE-SEARCH:
SOURCES &
RE-SOURCES



DESIGN
E
RICERCA:
FONTI E
RISORSE

4—5 luglio 2024
Università Iuav
di Venezia

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

a cura di
Alessandra Bosco
Lucilla Calogero
Luca Casarotto
Saul Marcadent

**Atti della Conferenza annuale
della Società Italiana di Design**

Venezia, 4-5 luglio 2024

Università Iuav di Venezia

**Design and Research:
Sources and Resources
Design e ricerca:
Fonti e Risorse**

a cura di

Alessandra Bosco

Lucilla Calogero

Luca Casarotto

Saul Marcadent

Progetto grafico ed editoriale

Lucrezia Teghil – tolook

Identità visiva SID 2024

Gianni Sinni

Documentazione fotografica

Luca Pilot

con

Maddalena Celin

Filippo Susana

Eleonora Zambelli

Con il sostegno di

Fondazione Universitaria Iuav

Copyrights

CC BY-NC-ND 5.0 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.

Novembre 2025

Società Italiana di Design

societaitalianadesign.it

ISBN 9788894338034

Indice

Benno Albrecht Rettore dell'Università Iuav di Venezia	I
Raimonda Riccini Presidentessa Società Italiana di Design (2021-2024)	II
I soci onorari SID 2024 Elda Danese per Nanni Strada Maurizio Rossi per Clino Trini Castelli	V X
Design e Ricerca: Fonti e Risorse Il contesto e le prospettive di <i>Design e ricerca: Fonti e Risorse</i> Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Luca Casarotto, Saul Marcadent	1
Affondi sul tema <i>Fonti e Risorse</i> Conoscere i dati: metafore e metodi per il design Paola Pierri	14
Individuare fonti e rigenerare risorse per la ricerca in design: sfide contemporanee Priscila Lena Farias	18
Idee di ricerca. <i>Fonti e Risorse</i>: Orizzonti per la ricerca	
● Seminario Materiali Verso l'ipermateria. I materiali come risultato di una complessità intra-azioni Chiara Battistoni, Carmen Rotondi	27
WE TASTE WATER: un dispositivo per catturare dati sulla qualità dell'acqua e aumentarne il consumo consapevole Ilaria Fabbri	32
Ottimizzazione delle risorse nel sistema sanitario: design partecipativo per un sistema di gestione dei consumabili ospedalieri Gabriele Maria Cito	40
<i>More-Than Light Design</i>: il progetto interspecifico della luce Giovanni Inglese	47
Nuovi materiali da risorse seconde: un framework per lo sviluppo e progettazione di materiali circolari Noemi Emidi	54
● Seminario Territori, Aziende, Gestione Saperi locali e fonti disconnesse: il digitale come risorsa inter-generazionale Davide Paciotti, Annapaola Vacanti	63
Impronte: un percorso <i>onlife</i> per la valorizzazione del patrimonio storico e artigianale locale Camilla Giulia Barale, Daniele Rossi, Luca Parodi, Chiara Garofalo	68
Pratiche culturali collaborative basate su <i>open data</i>. Eredità tecnica territoriale per un patrimonio culturale più tangibile Rosa Lorusso, Arianna Mazza	75
"FIVE MINUTES Tool". Il ruolo del designer, tra progetto e mediazione, per potenziare la comunicazione negli ecosistemi aziendali territoriali attraverso uno strumento <i>open source design</i> Bianca Chiti, Denise de Spirito	83

● Seminario Innovazione sociale	92
Designer e progettazione sociale: conoscenze, urgenze e opportunità di intervento Martina Frausin, Luca D'Elia	
Urban design per il benessere delle persone: analisi <i>field based</i> nella città di Genova Boyu Chen, Federica Maria Lorusso	97
Verso una comunità di pratica: proposta di ricerca partecipata sul service design per il settore pubblico Luca Baldini, Sonia Belhaj, Lorenzo Brunello, Aureliano Capri, Mariia Ershova, Rachele Gracci, Miriam Saviano, Efren Trevisan	105
Design per nuovi stili di mobilità attivi e sostenibili. Processo di ricerca-azione per scenari progettuali che orientino l'intenzione comportamentale verso una mobilità urbana attiva e sostenibile Sara Viviani	114
● Seminario Pedagogie	122
Sinergie. Contaminazioni multilivello tra fonti e risorse per la pedagogia del design Giulia Ciliberto, Ami Licaj	
Design failure: la disseminazione del fallimento come strumento di apprendimento generativo nel design Francesca Ambrogio, Maria Manfroni, Carmen Digiorio Giannitto, Calogero Mattia Priola	127
Progettazione design oriented di un assistente virtuale AI per il supporto alla ricerca: condivisione della conoscenza e doppia transizione Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini	133
Design educativo per una società sostenibile: un approccio multidisciplinare e partecipativo Giulia Farace	143
Formazione dei designer nell'era tecnologica. Apprendimento pratico e multidisciplinare per le sfide lavorative emergenti Enrica Cunico	150
Design per l'educazione: ricucire teorie, metodi ed esperienze per una rinnovata ricerca nel design di prodotto Carlotta Belluzzi Mus	157
● Seminario Well-being	165
Design per la salute e il benessere. Quattro principi fondamentali Alessia Buffagni, Silvia Imbesi	
<i>Home Virtualands</i>. Esperienze immersive per il benessere delle persone con malattia di Parkinson Ester Iacono, Mattia Pistolesi	170
Dietro ogni scemo c'è un villaggio. Un percorso di co-design per la riabilitazione psichiatrica Xavier Ferrari Tumay	177
La sessualità femminile in terza età: design di un modello inclusivo per la dignità sessuale consapevole Lara Pulcina, Sarah Jane Cipressi, Simone Giancaspero	184
Ricerca e innovazione dei linguaggi della comunicazione visiva attraverso le <i>brain computer interface</i> Antonella Rosmino	192

● Seminario Prospettive teoriche	199
Teorie al plurale. Verso un manifesto delle fonti teoriche nel design e nella moda Saul Marcadent, Chiara Scarpitti	204
Il Novacene come nuovo orizzonte: coesistenza tra umanità e intelligenza artificiale Carmen Trischitta	212
Zoé-centered artificial intelligence: realtà immersive per un'empatia multispecie Annarita Bianco, Raffaele La Marca	220
Etologia e design: intersezioni e traiettorie per possibili alleanze disciplinari Michela Mattei	227
Osservatorio contemporaneo sulle tecnologie appropriate Carmelo Leonardi, Eugenia Morpurgo	234
BIOFLO Bioreceptive Florence: un progetto per la valorizzazione del patrimonio natural-culturale della città di Firenze Francesco Cantini	242
● Seminario Design per i patrimoni	247
Design per e con i patrimoni. La necessità di un agire plurale Lucilla Calogero, Ivo Caruso,	255
Digital Fashion Heritage: modello di visualizzazione, fruizione e gestione del patrimonio tessile Simona Colitti, Ludovica Rosato	263
Error 404: page not found. Nuove prospettive per la ricerca storica nell'era delle fonti digitali, fra obsolescenza e accessibilità Ludovica Polo	270
Esplorare nuove fonti: il ruolo delle biblioteche professionali nel Graphic Design History Valentina Nitti	278
Prove di dialogo tra fonti e risorse in chiave analogica e digitale: l'artigianato grafico di Araca Alessandra Clemente	284
SID Research Award 2024	
Progetti di ricerca. Fonti e Risorse: lo stato della ricerca	
● Tavolo Materiali	284
L'innovazione al centro Stefania Camplone, Davide Crippa, Sabrina Lucibello	290
Vitali ed effimere: fonti e risorse per una moda interspecie Clizia Moradei	296
Data-driven food interfaces: esplorazioni gusto-computazionali per un consumo consapevole del cibo Patrizia Marti, Sebastiano Mastrodonato	305
Design di nuovi materiali realizzati attraverso processi di bio-fabbricazione indotta da microorganismi fotostatici Nataascia Biondi, Edoardo Brunelli, Francesco Cantini, Tommaso Celli, Marco Marseglia, Lorenzo Reali, Giacomo Sampietro	

Design e acqua: un progetto sull'uso sostenibile della risorsa idrica nella ristorazione Laura Badalucco, Chiara Battistoni	315
I dualismo del progetto R3Pack: nuove fonti materiche versus l'impiego di consolidate risorse in sistemi di riuso per la progettazione di imballaggi sostenibili Barbara Del Curto, Stefano Ferraresi, Carlo Proserpio, Romina Santi	323
Da eccedenza a eccellenza. Il ruolo trasformativo del design nel riuso dei sottoprodotti alimentari Raffaele Passaro	330
La seconda vita dell'espore: riflessioni ed esperimenti sul riuso di parti espositive lignee Massimiliano Cason Villa, Davide Crippa, Lucilla Grossi	339
● Tavolo Strumenti	
Strumenti: Fonti, risorse e direzioni della ricerca nel design Alberto Bassi, Cinzia Ferrara, Gianni Sinni	348
Biomimicry Wunderkammer: un laboratorio di bio-ispirazione per il design Giuliana Flavia Cangelosi	352
Designer-AI Alignment. Workshop sulla trasmissione dei riferimenti progettuali all'AI per la generazione consapevole di concept Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Andrea Quartu, Margherita Tufarelli	360
Proximity Machinery through eXtended Reality: design per la formazione dell'operatore resiliente 5.0 Margherita Peruzzini, Alessandro Pollini, Diego Pucci, Michele Zannoni	365
<i>Fashion Alive. Un progetto europeo tra upcycling e re-design delle risorse tessili</i> Roberto Liberti, Chiara Scarpitti	373
Design circolare: fonti e risorse della conoscenza nei processi di educazione alla sostenibilità Alberto Calleo, Vera Fabbretti, Massimiliano Fantini, Elena Maria Formia, Silvia Mercuriali	380
Strumenti di ricerca per le Digital Humanities: riconfigurare lo spazio dell'informazione Marcello Costa, Cinzia Ferrara, Chiara Palillo	388
Mobilità attiva e leggera: sostenibilità, materiali e risorse per l'innovazione e il design di veicoli leggeri Jonathan Lagrimino, Alessandra Rinaldi	396
● Tavolo Territori, Aziende, Gestione	
Esplorazioni semantiche dei contributi: visualizzare complessità e connessioni nelle ricerche su territori, aziende e gestione Giovanni Borga, Luca Casarotto, Maria Antonietta Sbordone	405
Il manuale digitale nell'Industria 4.0: progettare modelli di training aperti per nuovi sistemi produttivi collaborativi Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone, Giuseppe Mincolelli	411
Design e bilancio di sostenibilità: L'impatto del bilancio di sostenibilità nella progettazione e nei processi produttivi Luca Casarotto, Laura Cavasin, Anna Zandanel	418

Sistema Prodotto-Servizio per l'arredo: un'analisi della letteratura per definire la relazione con la sostenibilità Mattia Italia, Xue Pei, Francesco Zurlo	427
Evoluzione sostenibile nel design di piccoli elettrodomestici: un'innovativa metodologia NPD orientata all'uso consapevole di fonti e risorse Venanzio Arquilla, Benedetta Rotondo	436
World-making dei sistemi agro-industriali e rurali: progettare e valutare gli impatti Silvia Barbero, Fabiana Rovera	442
Eco-Design360: trasformazione circolare e digitale nell'ecosistema tessile italiano Matteo Bertelli, Letizia Giannelli, Claudia Morea, Chiara Rutigliano	451
Food Atlas. Una piattaforma digitale per il sistema cibo della Laguna di Venezia Francesca Ambrogio, Amerigo Alberto Ambrosi, Marta De Marchi, Alessandra Marcon	459
Design per la decarbonizzazione: <i>living labs</i> per le isole minori del Mediterraneo Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli	468
● Tavolo Innovazione sociale	
Storie di innovazione sociale Cristian Campagnaro, Pietro Costa, Raffaella Fagnoni	477
<i>Living Labs</i> ed ecosistemi partecipativi: il "luogo vivente" come fonte e risorsa per il design Diletta Damiano, Massari Sonia	483
Mappe e partecipazione. Natura ibrida degli strumenti di cartografia collettiva critica Laura Bortoloni	495
Abitare Poeticamente Qui: avverbi del fare Silvana Kühtz	503
Il co-design e le sue fonti. Le persone come risorse per il progetto e progetto come risorsa per le persone Cristian Campagnaro, Sara Ceraolo	511
L'artefatto come materia in-formata. I contesti multiculturali come risorsa per la definizione di strategie <i>design-oriented</i> Michela Carlomagno, Alessandra Clemente, Ibtissam Jayed, Stefano Salzillo	519
<i>Empowerment</i> attraverso il design: circolarità di fonti e risorse nella progettazione di processi educativi per quartieri popolari napoletani Susanna Parlato, Iole Sarno	526
<i>Re-orienting design</i>: fonti, risorse e pratiche di progettazione eco-sociale Paria Bagheri Moghaddam, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Jing Ruan, Margherita Vacca	535
Il design per gli atteggiamenti inclusivi: fonti e risorse per esplorare un nuovo approccio Daniele Busciantella-Ricci, Alessandra Rinaldi	543
● Tavolo Well-being	
Lo stato della ricerca Well-being Raffaella Massacesi, Claudia Porfirione, Maximiliano Romero	552

Dispositivi <i>autism-friendly</i> per spazi museali: prototipi sperimentali inclusivi per l'osservazione e la percezione dell'opera d'arte Roberto Bianchi, Morena Barilà, Marco Elia	559
Testimonianze, esperienze, storie, e ricordi personali: un approccio relazionale nei processi partecipativi con anziani con demenza Silvia Maria Gramegna	567
Design for AIRC. Il design che traduce la ricerca medico-scientifica in cultura della prevenzione Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Carla Langella	574
DEMETRA: un approccio sistemico e integrato fondato sull'acquaponica e sulla valorizzazione degli scarti per la creazione di un sistema alimentare pilota Edoardo Amoroso, Ivo Caruso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi, Alfonso Morone	582
Inclusione è partecipazione. Esperienze di co-progettazione per una segnaletica accessibile all'IST - Lisbona Giulia Beltramino, Daniela Bosia, Claudia De Giorgi, Silvia Di Salvatore	589
Design e formazione professionale per la transizione sostenibile del <i>MedTech</i> europeo Amina Pereno, Mariapaola Puglielli	597
Emergenza e innovazione: il ruolo strategico del design Laura Giraldi, Marta Maini, Francesca Morelli	605
● Tavolo Design per i patrimoni	
Patrimoni come risorse generative. Processi e prospettive nella ricerca di design Alessandra Bosco, Emanuela Bonini Lessing, Marina Parente	614
Archivi d'impresa, memoria storica e dialogo culturale. Scenari di sopravvivenza degli artefatti comunicativi attraverso la mediazione culturale-educativa del designer Alessio Caccamo, Fabiana Candida, Gianluca Carella, Anna Turco	621
<i>Immaterial Observatory</i>: mappare il capitale intangibile d'impresa e il contributo del design all'innovazione Alberto Bassi, Francesco Bergamo, Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Giulia Ciliberto	631
Il patrimonio tessile in Veneto: fonti, design e risorse Sandra Coppola	638
<i>Connecting Communities</i>. Co-design per la valorizzazione di patrimoni culturali nel centro storico di San Marino Silvia Gasparotto, Anna Guerra, Margo Lengua	645
<i>Design Driven Capacity Building</i>. Sviluppo di capacità e responsabilità sociale: risorse per il design Emanuela Bonini Lessing, Silvia Maria Carolo, Mario Ciaramitaro	653
La Nuova Libbaneria Mediterranea: lavorazioni tradizionali per lo sviluppo socio-economico delle comunità locali Rosanna Cianniello	661
Dal racconto alla rigenerazione territoriale: design partecipativo per tutelare e riattivare luoghi e comunità Federica Delprino, Omar Tonella	669
Storie di materiali: interazioni e riusi nei sistemi produttivi locali Pietro Costa, Michele De Chirico, Raffaella Fagnoni, Annapaola Vacanti	678

● Tavolo Fonti e patrimoni del design

- Fonti e patrimoni del design e per la cultura del design** 686
Fiorella Bulegato, Rosa Chiesa, Elena Fava
- Design philology: fonti e storie della formazione e ricerca in design in Italia*** 691
Paola Bertola, Eleonora Lupo, Clorinda Sissi Galasso, Marco Quaggiotto, Agnese Rebaglio
- Fonti e metodi della ricerca tipografica nei musei: i primi passi della catalogazione e diffusione della collezione Tércio Gaudêncio al Museo Paulista** 700
Fernanda Duarte Bruneli, Rodrigo Mantoan Cavalcante Muniz, Fabio Mariano Cruz Pereira, Solange Ferraz de Lima, Camila Kurianski Freitas Santos, Fabiola Margoth Zambrano Figueroa de Miranda, Yukie Camila Ohashi
- La crisi delle fonti. Questioni critiche nella mappatura di trenta anni di storia del web design italiano** 709
Letizia Bollini, Francesco E. Guida
- Costellazioni tipografiche, galassia Italia. Ricognizione su fonti e risorse della tipografia in Italia** 717
Veronica Dal Buono, Monica Pastore, Federico Rita
- Archivio Fiorella Mancini. Metodi e criticità nel conservare e valorizzare il patrimonio materiale della moda** 726
Alessandra Varisco
- Dal tessuto alla carta: materiali per la ricerca nel progetto di Seth Siegelau** 734
Saul Marcadent
- Dalle fonti ai trend della ricerca: una prospettiva *data driven* applicata alle pubblicazioni su rivista del settore ICAR/13** 741
Ester Iacono, Cristina Marino, Paolo Tamborrini, Francesca Tosi

● Tavolo Manifattura e imprese italiane

- Design e manifattura italiana nei processi trasformativi del made in Italy** 749
Vincenzo Cristallo, Maddalena Dalla Mura, Gabriele Monti
- Le Grand Tour d'Italie: viaggio esplorativo dei *savoir-faire* italiani per Dior** 754
Nicholas Bortolotti
- Framing the values: costruire l'atlante dei valori del Made in Italy circolare e sostenibile*** 761
Eleonora D'Ascenzi, Irene Fiesoli, Ami Licaj, Giuseppe Lotti, Elisa Matteucci
- Il progetto *Crafting Europe*. Design e artigianalità supportati dalle tecnologie digitali** 768
Gabriele Goretti
- Design per il Made in Italy sostenibile: tecnologie, processi e strumenti per la produzione circolare nell'ecosistema manifatturiero italiano** 776
Luca D'Elia, Lorenzo Imbesi, Sabrina Lucibello, Viktor Malakucz, Carmen Rotondi
- Shopping experience* del Made in Italy: nuovi paradigmi di *user engagement* nei contesti di vendita ed esposizione** 784
Carlotta Belluzzi Mus

Bamboo Made in Italy: progettare con la “straniera” verde

Nicolò Di Prima

793

Re-Think. Re-Design. Re-Start.

Ripensare lo scarto tessile nella filiera moda

Elisabetta Cianfanelli, Paolo Franzo, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè

802

Alive and kicking: 30 anni di luav design

Alberto Bassi, Davide Crippa, Gianni Sinni

816

Venezia 4-5 luglio 2024. Design e ricerca: fonti e risorse

823

Connecting Communities.

Co-design per la valorizzazione di patrimoni culturali nel centro storico di San Marino

Silvia Gasparotto

Università degli Studi della Repubblica di San Marino

Anna Guerra

Università degli Studi della Repubblica di San Marino

Margo Lengua

Alma Mater Studiorum - Università di Bologna

Nel contesto della riqualificazione di piccoli centri urbani situati nelle aree interne, il Design gioca un ruolo importante nella riscoperta e valorizzazione dei patrimoni materiali e immateriali, innescando processi innovativi che portano alla riattivazione del territorio. Il progetto “Connecting communities” si inserisce in questo ambito, proponendosi come strumento di ricerca-azione per la valorizzazione del patrimonio culturale del centro Storico di San Marino tramite un approccio di co-design, utile all’emersione di storie e memorie che si trasformano in *fonti* e *risorse* per la progettazione. Se da un lato studenti e professionisti hanno potuto apprendere tecniche di progettazione e co-progettazione basate su un’esperienza reale, dall’altro i cittadini hanno partecipato attivamente facendo emergere memorie ed evidenze locali. Questo approccio non solo facilita l’emersione di contenuti significativi, ma promuove anche un senso di appartenenza e responsabilità condivisa, essenziale per lo sviluppo sostenibile delle aree interne.

Parole chiave

- CO-DESIGN
- DESIGN PER I TERRITORI
- PATRIMONIO CULTURALE
- DESIGN EDUCATION
- PROCESSI DI RIATTIVAZIONE

1. Stato dell’arte

Nel dibattito scientifico, sia a livello nazionale che internazionale, le iniziative volte alla riattivazione dei piccoli centri urbani situati nelle aree interne hanno suscitato un notevole interesse, specialmente nei settori legati alla progettazione (Caldarini et al., 2000; ISTAT, 2022; Parente et al., 2022). I processi di rigenerazione territoriale si inseriscono in un contesto più ampio di riflessione sul ruolo delle aree interne, e sono promossi e sostenuti da numerosi bandi e progetti nazionali e internazionali. Un esempio significativo è rappresentato dal “PNRR Borghi” del 2022, pubblicato dal Ministero dei Beni Culturali (Mic), che mira a rilanciare questi contesti attraverso interventi mirati di riqualificazione e sviluppo sostenibile.

Questi territori, un tempo fiorenti grazie alle loro caratteristiche morfologiche, alla posizione geografica strategica e alla ricchezza storica, oggi sono spesso segnati da fenomeni di spopolamento e abbandono. Tuttavia, essi conservano peculiarità antropiche e naturali che li definiscono profondamente dal punto di vista identitario, rendendoli ancora oggi potenziali risorse per lo sviluppo socio-economico (Brignoni et al., 2023).

In questo contesto, il design emerge come una disciplina fondamentale, impegnata su due fronti complementari. Da un lato, si dedica alla riscoperta e alla valorizzazione dei patrimoni materiali, immateriali e naturali, che altrimenti rischierebbero di essere dimenticati o trascurati (Marano, 2004; Lupo, 2009; Fagnoni, 2018), dall’altro, opera per la riattivazione economica e sociale di queste aree, proponendo soluzioni progettuali innovative che rispondano alle esigenze specifiche del territorio. Il design, supportato da reti multidisciplinari e da dinamiche partecipative *bottom-up* (Arquilla et al., 2010), si configura come un catalizzatore di cambiamenti positivi, capace di innescare processi di trasformazione e crescita.

Tra i metodi più efficaci, il co-design si distingue per la sua capacità di coinvolgere attivamente le comunità locali, permettendo di portare alla luce contenuti in una sorta di “archeologia pubblica” (Volpi, 2020). Storie, racconti e suggerimenti da parte della cittadinanza, diventano, così, nuove fonti emergenti che possono diventare risorse per il progetto. Attraverso un approccio dal basso, il co-design promuove inoltre la partecipazione e la consapevolezza, rendendo i residenti

protagonisti del percorso di rigenerazione e sviluppo (Villari, 2013). Questo metodo non solo facilita l'identificazione delle reali esigenze del territorio, ma contribuisce anche a costruire un senso di appartenenza e responsabilità condivisa che, se correttamente alimentata, può portare allo sviluppo di successivi progetti con gradi sempre maggiori di autonomia.

2. Obiettivi della ricerca

Connecting communities nasce come attività di ricerca-azione nell'ambito del bando PRIU - Progetti di ricerca interni Unirsm, finanziato dall'Università degli Studi della Repubblica di San Marino. Il progetto complessivo, della durata di due anni, dal titolo "Design rigenerativo per microterritori e piccole città fortificate. Il centro storico di San Marino tra patrimoni materiali, immateriali, reti e narrazioni", ha voluto sperimentare e applicare gli strumenti che la disciplina del design offre per la valorizzazione del patrimonio culturale materiale e immateriale del complesso costituito dal Monte Titano, Borgo Maggiore e dal centro storico di San Marino, patrimonio UNESCO dal 2008 (Bottari, 2009). In tale contesto, *Connecting communities* si configura come pratica di sperimentazione per l'attivazione delle comunità locali al fine di far emergere contenuti e progettualità relativi al patrimonio culturale di un territorio circoscritto da fortificazioni con caratteristiche affini a quelli presi in analisi dal progetto di ricerca. San Marino date le sue caratteristiche di sovranità e l'assenza di un decentramento dei poteri, con la sua storia legata alla partecipazione diretta dei cittadini alle scelte politiche, si presenta come territorio ideale di sperimentazione, potenzialmente in grado di recepire e attuare possibili input dal basso.

Tra gli obiettivi alla base del progetto, quello di sperimentare un modello di co-design replicabile in altri territori collocati in aree interne e volto ad innescare un processo di attivazione e valorizzazione delle fonti – in questo caso le memorie di una comunità –, si intreccia con l'effettiva emersione di contenuti e con il coinvolgimento, a fini educativi, di giovani progettisti e professionisti dei beni culturali. La partecipazione della cittadinanza è stata inoltre utile al fine di definire una metodologia per tracciare una mappatura dei patrimoni culturali immateriali di San Marino, patrimoni che attualmente soffrono di un vuoto normativo e che quindi non sono stati finora adeguatamente censiti. Attività come queste, sono state inoltre importanti per sensibilizzare la politica e la popolazione sulla valorizzazione dei beni culturali, tanto che nel gennaio 2024 anche San Marino ha ratificato la convenzione di Faro (Consiglio d'Europa, 2005).

3. Fonti e risorse: materie prime per il progetto

Connecting communities si è sviluppato nell'arco temporale di sei mesi e ha individuato nell'omonimo workshop di ricerca-azione diretta sul territorio, svoltosi dal 12 al 17 settembre 2022, l'elemento cardine di una ricerca sulla valorizzazione del patrimonio culturale di San Marino. Il progetto è stato sviluppato da un ricercatore, un assegnista di ricerca e un collaboratore a progetto – selezionato per le sue relazioni con il territorio –, un team multidisciplinare di 5 persone, contraddistinto da competenze di design e co-design, storia e valorizzazione dei beni culturali, coadiuvato da un tutor con una formazione rivolta alla comunicazione visiva.

Attraverso il susseguirsi di fasi consequenziali con differenti stakeholder e contenuti, che sono stati considerati talvolta come *fonti* e talvolta come *risorse* per le attività di progettazione e co-creazione, il workshop ha avuto l'obiettivo di far emergere, tramite pratiche e strumenti di co-design progettati ad hoc, patrimoni culturali celati da valorizzare attraverso concept di progetto. ^(TAB. 1)

TAB. 1 Timeline del workshop

Prima parte → Progettazione degli strumenti di co-design → Incontro con i cittadini			Seconda parte → Progettazione di 5 concept di valorizzazione del territorio → Presentazione dei progetti		
Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato
Presentazione workshop	Progettazione dei <i>tools</i> di co-design	<i>Crash test</i> dei <i>tools</i> progettati	Plenaria di restituzione dei risultati del workshop	Sviluppo del progetto	Mostra e presentazione dei progetti
Visita guidata nel centro storico di San Marino		Workshop di co-design con i cittadini	Sviluppo del progetto		

In questo contesto, sono considerate *fonti* quegli elementi dai quali è possibile ricavare i contenuti dei patrimoni culturali di San Marino – come ad esempio fonti bibliografiche, d'archivio, iconografiche, ma anche testimonianze e memorie delle persone –, vengono invece considerate *risorse* quegli strumenti – lezioni, visite, organizzazione, tools di co-design, concept – utili alla progettazione e alla co-creazione. (TAB 2.) Con un meccanismo di concatenazione, le fonti vengono elaborate dal progetto e diventano risorse per la fase successiva.

TAB. 2 Fasi che contraddistinguono il workshop e la sua realizzazione, evidenziando fonti, risorse, stakeholders e attività

	Fase 1 - Ricerca		Fase 2 - Codesign		Fase 3 - Concept			Fase 4 - Restituzione	
	Ricerca preliminare		Workshop						
Fonti/ Risorse	Fonti	Risorse	Fonti	Risorse	Fonti	Risorse		Fonti	Risorse
	Patrimonio culturale materiale e immateriale	Relazioni con istituzioni e cittadini	Patrimonio culturale non valorizzato	Visita guidata al centro storico Lezione su co-design Lezione su valorizzazione CH Kit di lavoro	Memorie e proposte dei cittadini	Strumenti di co-design appositamente progettati		Contenuti emersi dagli incontri di co-design	Concept di progetti elaborati dagli studenti
Stakeholders	Designer attivatori (Docenti)		Designer attivatori (Docenti)	Progettisti del workshop	Designer Facilitatori (Docenti)	Progettisti del workshop	Cittadini	Designer Facilitatori (Docenti)	Progettisti del workshop
Attività	-Individuano le fonti -Attivano le risorse -Creano lo spazio di attivazione		-Condividono le risorse -Avviano il processo	-Definiscono le tematiche di lavoro -Progettano strumenti di co-design	-Creano lo spazio di attivazione	-Stimolano il dialogo e l'emersione dei contenuti	-Custodiscono memorie	-Guidano la progettazione	-Modellano le fonti per portarle a progetto

3. Metodologia

A una prima fase di analisi del patrimonio culturale del centro storico di San Marino svoltasi attraverso lo studio di fonti bibliografiche (Zani, 1933, 1981; Bastianelli, 1993; Morganti, 2001; Bottazzi & Bigi, 2005; Di Carpegna Falconieri, 2021) e letteratura grigia (UNESCO, 2008; Unità di Coordinamento UNESCO San Marino, 2019), è stata sviluppata una mappatura dei beni culturali tutelati dallo stato sammarinese. Successivamente, è stato sottoposto ai cittadini sammarinesi un questionario volto a valutare la percezione individuale della valorizzazione dei beni culturali nella Repubblica, diffondere uno strumento che coinvolgesse la popolazione sulla tematica e raccogliere le adesioni dei cittadini al workshop. Il questionario è stato inviato tramite e-mail a rappresentanti di enti e istituzioni, attività commerciali e privati cittadini; è stato inoltre diffuso sui social network e pubblicato sulla stampa locale. Sono state raccolte 52 risposte grazie alle quali è stato possibile individuare:

- I patrimoni percepiti come correttamente valorizzati e quelli che invece necessitano di ulteriore impegno.
- Il bisogno, espresso dalla comunità locale, di una maggiore offerta culturale;

- L'evidenza della concezione condivisa del Centro Storico come patrimonio unitario;
- L'importanza di elementi identitari come, ad esempio, il paesaggio e i valori democratici della Repubblica.

Nella seconda fase, contraddistinta dall'inizio del workshop, a partire dai dati già raccolti e attraverso le *risorse* messe a disposizione dai designer, gli studenti e i professionisti partecipanti, divisi in 5 gruppi da 4 o 5 persone ciascuno, hanno lavorato sulla progettazione di strumenti di co-design – come mappe, cards, giochi o grafici – per far emergere contributi dall'incontro con i cittadini sammarinesi, definendo delle possibili direzioni e restringendo così l'ambito di intervento.

La terza fase è stata contraddistinta dal coinvolgimento diretto di 30 cittadini, che hanno manifestato il proprio interesse a partecipare alla sessione, che sono stati selezionati anche tenendo conto della loro appartenenza a categorie specifiche – come associazioni, istituzioni pubbliche, culturali ed esercizi commerciali – per soddisfare un criterio di varietà che andasse a formare un campione più rappresentativo possibile della cittadinanza. In questo contesto i progettisti partecipanti, attraverso gli strumenti di co-design hanno facilitato e animato il dialogo tra gruppi eterogenei di persone, raccogliendo memorie, informazioni e proposte considerate come *fonti* utili alla valorizzazione di beni culturali poco conosciuti e divulgati. I docenti hanno invece svolto un'attività di facilitazione, monitorando il corretto svolgimento dell'attività e intervenendo qualora ci fosse bisogno.

Nell'ultima parte del workshop, la quarta fase, i partecipanti hanno estrapolato alcune delle informazioni acquisite e sviluppato dei concept di progetto: *risorse* che elaborano i contenuti attraverso disegni, immagini, tavole quotate, rendering e talvolta prototipi reali.

Infine, l'intero processo e gli esiti dei progetti sono stati presentati ai cittadini e raccolti in un report composto di testi, immagini, tabelle e illustrazioni che è stato condiviso con tutti gli stakeholders coinvolti.

4. Output della fase di co-design

La progettazione degli strumenti di co-design ha coinvolto i gruppi nella definizione dei possibili obiettivi degli incontri con i cittadini basandosi sui temi emersi dalla precedente fase di ricerca. Questi – suddivisi tra patrimonio materiale e immateriale – hanno incluso, ad esempio: sentieri e punti panoramici, tradizioni e cultura enogastronomica sammarinese, storie e leggende di San Marino e medievalizzazione del centro storico.

L'incontro di co-design è stato articolato in una prima parte votata alla raccolta di informazioni relative al tema scelto e in una seconda fase dedicata al confronto partecipato per individuare possibili idee progettuali per la valorizzazione del patrimonio culturale del Centro Storico. Le sessioni di co-design condotte dai partecipanti del workshop sono state in totale 15 grazie alle quali è stato possibile raccogliere circa 117 storie legate al territorio e alla cultura sammarinese e individuare 44 patrimoni materiali e immateriali da valorizzare e far emergere tramite una corretta fruizione culturale. Tra i dati emersi più rilevanti troviamo ad esempio le leggende legate al Santuario della Tanaccia, l'importanza del paesaggio circostante, la sostenibilità alimentare del Centro Storico in età pre-industriale o l'importanza delle monache di Santa Chiara, così come del loro convento, nella vita sociale ed economica della Città. Per la fase di co-design sono stati sviluppati 11 tools totali (circa 2 per gruppo). Tra questi possiamo osservare quelli che utilizzano meccaniche di gioco (4 tools), carte e mappe geografiche (3 tools) e quelli basati su linee del tempo e assi cartesiani (2 tools). A titolo esemplificativo, verranno descritti i lavori di tre gruppi che mettono in pratica una progettualità sistemica nella visione del patrimonio culturale del centro storico di San Marino.



1. Sessione di co-design del primo gruppo e immagini del progetto *Sight-Marino*, 2022



2. Sessione di co-design del secondo gruppo e immagini del progetto *Ti racconto San Marino*, 2022



3. Sessione di co-design del terzo gruppo e immagini del progetto *Eco Antico Rinnovato*, 2022

Il tool del primo gruppo è stato progettato con l'obiettivo di raccogliere considerazioni e percezioni dei cittadini in merito a zone verdi, sentieri e punti panoramici di San Marino. (FIG. 1) Il team ha sviluppato uno strumento di co-design composto da un tabellone di gioco – sullo stile del gioco dell'oca – pensato per un'esperienza di 30/40 minuti. Lo strumento è stato scelto per la sua capacità di creare competizione in un ambiente conviviale, così da porre i partecipanti sullo stesso livello facendoli interagire tra loro. Il gioco presentava una serie di caselle pensate per far discutere sulle tematiche individuate; i giocatori sono stati invitati a rispondere ad alcune domande che li portassero ad evidenziare una serie di problematiche relative a: sentieri (la manutenzione e scarsa illuminazione), alle zone verdi (assenza di piante autoctone e pulizia) e ai punti panoramici (segnaletica inadeguata, poco attrezzati). Grazie alla sessione è stato possibile raccogliere 7 criticità specifiche sul tema portato dal gruppo.

Il secondo gruppo ha progettato un sistema di tools indirizzati alla raccolta di storie e leggende di San Marino. (FIG. 2) La prima parte si è svolta tramite un processo di ricostruzione della memoria, in cui i cittadini, coadiuvati da cards rappresentanti immagini storiche, parole chiave e domande, sono stati chiamati a raccontare testimonianze e ricordi. Ogni storia emersa è stata trascritta su post-it colorati divisi per categorie – arti e mestieri, festività ed eventi storici, leggende, paesaggi e monumenti –. In questa fase i facilitatori numeravano i racconti e con i partecipanti li posizionavano su una linea del tempo. Successivamente, il gruppo di cittadini, guidato dai facilitatori, ha posizionato geograficamente i racconti su un grafico cartesiano, allo scopo di identificare visivamente le storie legate alla cultura locale, quelle turistiche, nonché quelle reali o di fantasia. Le sessioni di 30/40 minuti circa hanno coinvolto 10 cittadini e hanno dato modo di raccogliere 43 storie collocabili in 6 luoghi specifici. Gli strumenti di co-design hanno rivelato che la maggior parte delle narrazioni raccolte si concentra prevalentemente tra il 1700 e il 1980, con un focus soprattutto su festività ed eventi storici, e appartiene in larga misura alla cultura locale.

Il terzo gruppo ha progettato delle carte da gioco e una mappa muta digitale del centro storico di San Marino con l'obiettivo di coinvolgere i cittadini nell'identificare storie legate alla medievizzazione del Centro. (FIG. 3) Con medievizzazione si intende quel processo che a partire dalla fine dell'Ottocento ha consentito di rielaborare e far proprie forme estetiche e istituzionali di origine medievale, legate ad aspetti architettonici e urbani, ma anche a tradizioni, usanze e leggende. Questo processo è parte integrante dell'identità sammarinese (Di Carpegna Falconieri, 2021). Durante la prima fase della sessione i partecipanti sono stati coinvolti in un memory game rivisitato: ad ogni carta è stato associato un edificio in momenti storici diversi. L'intento era quello di far nascere una discussione aperta sul muta-

mento strutturale del Centro Storico utilizzando quel patrimonio culturale che più di tutti è stato ed è espressione concreta della sua trasformazione. Le stesse carte accoppiate dai partecipanti sono state poi disposte sulla mappa muta di San Marino, animando un confronto su come la medievalizzazione fosse conosciuta e riconosciuta dalla comunità abitante e dai visitatori del Centro Storico. L'attività complessiva, di 30/40 minuti per sessione, ha coinvolto 9 cittadini e ha reso possibile la raccolta di 26 storie relative alla tematica e 11 legate a luoghi d'interesse.

Gli strumenti utilizzati nella prima fase si sono rivelati fondamentali per raccogliere informazioni specifiche del patrimonio da valorizzare grazie al coinvolgimento diretto dei cittadini. Nella seconda fase del workshop i partecipanti, ormai consapevoli delle tematiche, sono stati coinvolti in tavoli di confronto incentrati sulla raccolta di idee per futuri interventi di valorizzazione. Tra le possibili azioni da mettere in campo sono emersi interventi di videomapping, esperienze immersive, rivisitazione del wayfinding e attività di divulgazione e comunicazione.

5. Concept finali

Nelle giornate immediatamente successive, a partire dalle *fonti* raccolte, gli studenti hanno potuto articolare dei concept di progetto. Gli esiti progettuali dei 5 gruppi sono stati eterogenei e hanno suggerito diversi possibili output da poter implementare nella valorizzazione del territorio: 2 progetti di applicazioni interattive, 1 progetto di rebranding, 1 progetto di Exhibit e Packaging e 1 progetto di wayfinding. I concept descritti di seguito sono quelli emersi dalle sessioni co-design illustrate in precedenza.

Il primo gruppo, focalizzato sulle aree verdi, ha sviluppato il progetto *Sight-Marino* basato sulla valorizzazione di alcuni punti panoramici del Centro Storico e del paesaggio circostante. Il progetto sviluppa una nuova tipologia di wayfinding caratterizzato da un'identità visiva coordinata, articolata in pannelli informativi e da totem, differenziati in base ai vari punti d'interesse e armoniosamente integrati nel paesaggio circostante. La struttura dei totem è studiata con un'apertura, una sorta di finestra, ideata per ammirare il panorama e facilitare l'uso di un filtro interattivo in realtà aumentata accessibile tramite QR code volto a scoprire informazioni e curiosità sulla zona – come, ad esempio, l'altitudine delle montagne vicine, la distanza dal punto di osservazione e leggende o curiosità locali –.

Ti racconto San Marino, il progetto del secondo gruppo, si focalizza sulle storie e le leggende più rappresentative raccolte durante l'incontro di co-design. Il team ha immaginato un itinerario attraverso il quale è possibile visitare i luoghi più suggestivi della Repubblica e fermarsi ad ascoltare i racconti ad essi collegati. Il progetto, il cui fulcro risiede in un'un'applicazione per dispositivi mobili, è stato pensato per essere fruibile in due modalità: una *gamificata*, in cui l'utente si muove nel centro storico seguendo un percorso popolato da *challenge* e *reward*; la seconda *standard*, dove il visitatore può ascoltare le narrazioni usufruendo liberamente del servizio in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo.

Il terzo gruppo, nell'intento di valorizzare il processo di Medievalizzazione della Repubblica, ha deciso di concentrarsi sui tre gironi di mura in stile Medievale progettate dall'Ing. Gino Zani all'inizio del Novecento. L'esito è stato il progetto *Eco antico rinnovato*: un'applicazione per dispositivi mobili che guida l'utente tramite una mappa geolocalizzata in una visita tematizzata di San Marino. Una volta in prossimità del patrimonio culturale, l'applicazione, grazie alla tecnologia beacon, segnalerà all'utente con una notifica la possibilità di accedere a contenuti specifici ed approfondimenti. In aggiunta, l'utente può accedere a foto storiche del Centro risalenti all'epoca precedente il restauro di Zani comparandole con le proprie,

tramite l'utilizzo della fotocamera dello smartphone. Dopo aver avuto accesso a tutte le aree, all'utente viene regalata via e-mail la versione stampabile di un *memory game*, basato sul confronto tra costruzioni ed edifici storici di diverse epoche prima e dopo il restauro.

6. Conclusioni

Il progetto di ricerca ha permesso di definire e sperimentare un modello in cui strategie e strumenti di co-creazione, uniti a forme di progettualità proprie del design, diventano *risorse* che possono attivare l'emersione e la valorizzazione di patrimoni culturali materiali e immateriali celati, tipici di contesti territoriali caratterizzati da comunità di piccole dimensioni e collocazione geografica svantaggiata. Una sorta di archeologia pubblica (Volpe, 2020) che vede nelle memorie e nel coinvolgimento dei cittadini "reperti archeologici" da raccogliere, documentare e ricostruire: *fonti* che il design può interpretare, articolare in *risorse* e far risaltare attraverso opportuni progetti di valorizzazione.

Nel caso specifico di San Marino i progetti finali considerano il Centro Storico come un unico complesso sistemico in cui ogni elemento è connesso e funzionale alla creazione del patrimonio culturale locale. Grazie ai workshop di co-design i cittadini, nella loro veste di abitanti, hanno assunto il ruolo di singoli "esperti" del proprio territorio, archivi soggettivi viventi della memoria storica del luogo e delle sue trasformazioni. I concept di valorizzazione non si sono concentrati infatti su un singolo monumento o spazio, ma concepiscono le delimitazioni antropiche create dalle fortificazioni come elemento che contraddistingue una propria unità concettuale, fatta di forme, valori e identità.

Gli output progettuali, presentati a enti e istituzioni del territorio, si configurano come idee iniziali per futuri progetti di terza missione, in cui la sinergia tra i differenti attori può continuare ad essere un elemento positivo per la valorizzazione dei patrimoni locali.

Riferimenti bibliografici

- Arquilla, V., Bianchini, M., & Maffei, S. (2010). Local, diffuse & bottom up. A new design policy for Italy? *Design management review*, 4, 24-31.
- Bastianelli, C. (1993). *Dalle Gualdarie alle Comunità Locali*. Dipartimento Affari Interni.
- Bottari, F. (2009). Un medioevo a 'Perfetta regola d'arte': a margine dell'iscrizione Unesco e dell'interessante caso Gino Zani". *Identità sammarinese: riflessioni sulla libertà e la democrazia fra politica, storia, cultura*, 1, 13-29.
- Bottazzi, G., & Bigi, P. (2005). *Primi insediamenti nel Monte Titano. Scavi e ricerche (1997-2004)*. All'insegna del Giglio.
- Brignoni, M., Dall'Osso, G., Gasparotto, S., & Varini, R. (2023). Mappatura di Processi Design-Driven per la Rigenerazione Delle Piccole Città Fortificate in Aree Interne. *Agathon: International Journal of Architecture, Art & Design*, 13.
- Caldarini, C., & Decoster, D.P. (2000). Organizzazione di un seminario transnazionale sullo sviluppo locale. Rapporto finale, Université Libre de Bruxelles – i.g.e.a.t – Unité de Développement Territorial et Local.
- Consiglio d'Europa (2005). *Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società*, 13 ottobre 2005, Faro.
- Di Carpegna Falconieri, T. (2021). Liberty Dreamt in Stone: The (Neo)Medieval City of San Marino. *Práticas Da História. Journal on Theory, Historiography and Uses of the Past*, 9, 59-93, <https://doi.org/10.48487/pdh.2019.n9.22370>
- Fagnoni, R. (2018). Da ex a next. Design e territorio: una relazione circolare basata sulle tracce. *MD Journal*, 5(1). 16-27. <https://mdj.materialdesign.it/index.php/mdj/article/view/113/109>
- Istituto Nazionale di Statistica - ISTAT. (2022). *La geografia delle aree interne nel 2020 - Vasti territori tra potenzialità e debolezze*. <https://www.istat.it/it/files//2022/07/FOCUS-AREE-INTERNE-2021.pdf>
- Lupo, E. (2009). *Il design per i beni culturali. Pratiche e processi innovativi di valorizzazione*. FrancoAngeli.
- Marano, A. (2004). *Design e ambiente. La valorizzazione del territorio tra storia umana e natura*. POLI.design.
- Morganti, L., M. (2001). *Il patrimonio dello Stato. L'architettura storica della Repubblica di San Marino*. Aiep.
- Parente, M., Lupo, E., & Sedini, C. (2022). Design for Territories. Approaches and Methodologies for the Re-Production of Places. In E. Paykoc, Z. Arda, M. Bengisu (a cura di), *Ethics of [Re-] Production. Proceedings of the eleventh annual meeting of 4T* (pp. 118-131). TUR.
- UNESCO. (2008). *Decision adopted at the 32nd session of the world heritage committee*. <https://whc.unesco.org/archive/2008/whc08-32com-24reve.pdf>
- Unità di Coordinamento UNESCO San Marino. (2019). *Centro Storico di San Marino e Monte Titano. Patrimonio Mondiale UNESCO. Piano di Gestione del Sito*, Novembre 2019.
- Villari, B. (2013). *Design, comunità, territori. Un approccio community-centred per progettare relazioni, strategie e servizi*. Libraccio.
- Volpe, G. (2020). *Archeologia pubblica*. Carocci.
- Zani, G. (1981). *Il territorio ed il Castello di San Marino attraverso i secoli*. F.lli Lega Editori.
- Zani, G. (1993). *Le fortificazioni del Monte Titano*, ristampa anastatica San Marino, 1997.