



**SID** Società Italiana di Design  
*Italian Design Society*

**Design Plurale.**  
**Casi e modelli alternativi**  
**per l'innovazione**  
Plural Design.  
Cases and alternative  
models for innovation

**ATTI CONFERENZA NAZIONALE SID**  
**SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN,**  
**NAPOLI 26/27 Giugno 2025**  
PROCEEDINGS  
ITALIAN DESIGN SOCIETY  
CONFERENCE  
NAPOLI June 26/27, 2025

Federico II University Press



fedOA Press



Federico II University Press



fedOA Press

Design Plurale. Casi e modelli alternativi per l'innovazione = Plural Design. Cases and alternative models for innovation / a cura di Alfonso Morone. - Napoli : FedOAPress, 2025. – 1815 p. : ill. ; 22 cm. –

Accesso alla versione elettronica: <http://www.fedoabooks.unina.it>

ISBN: 978-88-6887-385-1

DOI: 10.6093/978-88-6887-385-1

**ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE  
DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN  
Napoli, 26-27 Giugno 2025  
Università degli Studi di Napoli Federico II**

**Design Plurale.  
casi e modelli alternativi  
per l'innovazione**  
Plural Design.  
Cases and alternative  
models for innovation

**A cura di / Edited by**  
Alfonso Morone

**Coordinamento editoriale e progetto grafico**  
/ Editing Coordinator and Graphic Lay Out  
Susanna Parlato

**Redazione / Editorial Board**  
Annunziata Ambrosino  
Edoardo Amoroso  
Clarita Caliendo  
Daniele De Pascale  
Lorenzo Esposito  
Silvana Donatiello  
Mariarita Gagliardi  
Fabiana Marotta  
Giovanna Nichilò  
Iole Sarno  
Benedetta Toledo

**Infografiche / Data Visualization**  
Fabiana Marotta  
Giovanna Nichilò

**Apparati fotografici / Photo Credits and Images**  
Cui Kegang  
Enzo Papa

**Documentazione fotografica / Conference Reportage**  
**Momenti / Memories**  
Valerio Nappa  
Ferdinando Virno  
Tohid Mahdizafeh  
Iole Sarno

Dicembre 2025  
**Società Italiana di Design**

**ISBN: 978-88-6887-385-1**

**DOI: 10.6093/978-88-6887-385-1**

© 2025 FedOAPress - Federico II University Press  
Università degli Studi di Napoli Federico II  
Centro di Ateneo per le Biblioteche "Roberto Pettorino"  
Piazza Bellini 59-60  
80138 Napoli, Italy  
<http://www.fedoapress.unina.it/>  
Published in Italy  
Prima edizione: Dicembre 2025

Gli E-Book di FedOAPress sono pubblicati con licenza Creative Commons Attribution 4.0 International

# CONFERENZA ANNUALE DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN

## Napoli, 26-27 Giugno 2025

### **Comitato scientifico / Scientific Board**

Ivo Caruso  
Carla Langella  
Alfonso Morone  
Pietro Nunziante  
Susanna Parlato  
E. Ramon Rispoli

### **Comitato organizzativo / Organizing Committee**

Annunziata Ambrosino  
Edoardo Amoroso  
Clarita Caliendo  
Daniele De Pascale  
Lorenzo Esposito  
Silvana Donatiello  
Mariarita Gagliardi  
Fabiana Marotta  
Francesca Nicolais  
Giovanna Nichilò  
Iole Sarno  
Benedetta Toledo

### **Identità visiva / Visual Identity**

Alfonso Morone (Coordinamento/Coordinator)

### **Progetto complessivo / General layout**

Edoardo Amoroso  
Silvana Donatiello  
Mariarita Gagliardi

### **Animazioni Video / Video animations**

Edoardo Amoroso

### **Comunicazione Social / Social media management**

Edoardo Amoroso  
Ivo Caruso

### **Volontari / Conference stewards**

Sadaf Afsari  
Tonia Alfano  
Carlotta Aloschi  
Meigol Akbarieidgahi  
Sofia Amalfi  
Yasaman Mobaraki Amlashi  
Alireza Aminzadeh  
Andrea Anastasio  
Anna Arpaia  
Francesco Pio Borriello  
Carmelo Conte  
Claudia Caruso  
Maria Rosaria Chirico  
Federica Cristiano  
Matilde Curti  
Sabrina D'Angelo  
Carlo D'Aveni  
Jacopo de Leo  
Annalisa Fiore  
Desia Eden Fragiello  
Teresa Froncillo  
Kasra Hosseininejad  
Darpan Lilani  
Federica Loffredo  
Tohid Mahdizafeh  
Fatemeh Miri  
Martina Monaco  
Valerio Nappa  
Rita Otranto  
Denise Ruggiero  
Ferdinando Virno

---

## **Mostra Napoli Design 1950/2000 / Exhibition Napoli Design 1950/2000**

### **Comitato scientifico / Scientific Board**

Gioconda Cafiero  
Alessandro Castagnaro  
Alfonso Morone  
Pietro Nunziante  
Massimo Perriccioli  
Vincenzo Pinto

### **Contributi / Contributions**

Aurora Rosa Alison  
Fulvio Cutolo  
Anna Maria Dalisi Laville  
Stefano Mango

### **Allestimento / Exhibit Design**

Edoardo Amoroso  
Ivo Caruso  
Silvana Donatiello  
Lorenzo Esposito  
Mariarita Gagliardi  
Alfonso Morone

# INDICE



## CONTESTI

- 0038   PREMESSA. NAPOLI COME LABORATORIO DI INNOVAZIONE SOCIALE NEL DESIGN ITALIANO  
*Lorenzo Imbesi - Presidente Società Italiana di Design 2024-2027*
- 0044   INTRODUZIONE. CONFERENZA SID NAPOLI 2025  
*Alfonso Morone - Chairman Conferenza Annuale SID Napoli'25*
- 0051   RIPENSARE IL DESIGN PLURALE DAI SUD  
*E. Ramon Rispoli*
- 0054           EL SUR COMO POSICIÓN (EPISTÉMICA): DEL DISEÑO REPARADOR AL DISEÑO  
                  SUFICIENTE  
*Blanca Callén Moreu*
- 0064           SOBRE SALUD, CUIDADOS Y DISEÑO A TRAVÉS DE CUATRO CASOS PRÁCTICOS.  
*Curro Claret*
- 0074           RIKIMBILI  
*Ernesto Oroza*
- 0084           TRASCENDIENDO DISCIPLINAS Y CAMPOS: LOS DISEÑOS DE LOS SURES.  
*Alfredo Gutiérrez Borrero*
- 0098   I RICERCATORI ITALIANI DI DESIGN NEL MONDO: HUMAN HERITAGE, SPERIMENTAZIONE  
E IDENTITÀ  
*Carla Langella*
- 0102           ALTERNATURES: MATERIALITÁ ALTERNATIVE CHE ABBRACCIANO LA DIVERSITÀ  
*Enza Migliore*
- 0114   MAESTRI E MODELLI SID COME CONTINUITÀ NEL CAMBIAMENTO  
*Eleonora Lupo - Vice Presidente Società Italiana di Design 2024-2027*



## NAPOLI DESIGN 1950-2000

- 0124   INTRODUZIONE: NAPOLI DESIGN 1950-2000  
*Pietro Nunziante*
- 0128           RESTITUTIO MEMORIAE  
*Aurora Rosa Alison*
- 0132           RENATO DE FUSCO, IL DESIGN E LA SUA SCUOLA.  
*Alessandro Castagnaro*
- 0136           L'ARCHIVIO RICCARDO DALISI, ARCHITETTO  
*Anna Maria Dalisi Laville*
- 0140           ROBERTO MANGO TRA ESPERIENZA AMERICANA E CONTESTO NAPOLETANO  
*Mariarita Gagliardi*
- 0144           EDUARDO VITTORIA. ITINERARI SPERIMENTALI DEL DESIGN AMBIENTALE  
*Massimo Perriccioli*

0148           GRAFICA E DESIGN, RIFLESSIONI TEORICHE E INQUADRAMENTO DISCIPLINARE  
1980-1990  
*Vincenzo Pinto*

0152           NAPOLI DESIGN 1950-2000. TIMELINE



## PROGETTI DI RICERCA

### A\_CULTURE PLURALI [INTER-DISCIPLINARITÀ]

#### A1 territori in transizione: patrimonio, spazio e progettazione collaborativa

0170   INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS.  
*Pietro Costa, Francesca Nicolais*

0174           RIVALORIZZARE IL PARCO AGRICOLO DELLA PIANA. UN PERCORSO INTERDISCIPLINARE  
DI CO PROGETTAZIONE PER LA VALORIZZAZIONE E RIGENERAZIONE TERRITORIALE.  
*Luca Incrocci, Claudia Morea, Debora Giorgi*

0188           LE METAFORE VISIVE DI RADICI PER IL PATRIMONIO DIGITALIZZATO  
UN APPROCCIO DI DESIGN INTERDISCIPLINARE PER L'ESPLORAZIONE ACCESSIBILE E  
CREATIVA DEGLI ARCHIVI CULTURALI DIGITALIZZATI  
*Simona Colitti, André Conti Silva, Nicolò Sinatra, Elena Vai*

0204           IL PATRIMONIO INTANGIBILE NELLE IMPRESE UN'INDAGINE DESIGN-DRIVEN  
*Giulia Ciliberto, Alberto Bassi, Maria Cristina Addis, Jacopo William De Denaro, Marco Scotti*

0218           VITALITY PILOT PROJECT. UNA SPERIMENTAZIONE INTERDISCIPLINARE PER  
ACCRESCERE LA SICUREZZA NELLE SCUOLE DEI TERRITORI AD ALTO RISCHIO SISMICO  
*Lucia Pietroni, Ilaria Fabbri, Daniele Galloppo, Mariangela Francesca Balsamo*

0234           PATRIMONI CULTURALI INVISIBILI. IL DESIGN PER VALORIZZARE LE INTERCONNESSIONI  
FRA DISCIPLINE  
*Paola Abbiati, Fiorella Bulegato, Francesco Bergamo, Pietro Costa, Stefania D'Eri, Andrea Lancia*

0250           TRANSIZIONE DIGITALE E CIRCOLARE PER L'INNOVAZIONE LOCALE: IL CO-DESIGN  
INTERDISCIPLINARE DI UNA PIATTAFORMA PER LA CONDIVISIONE DI MATERIALI E  
SAPERI.  
*Martina Spinelli, Amina Pereno*

0264           SPERIMENTAZIONI DI SPACE DESIGN. IL RESPONSIBLE ADVANCED DESIGN A  
SUPPORTO DELLA PROGETTAZIONE DI SOLUZIONI PLURALI PER CONTESTI  
SPAZIALI  
*Laura Succini, Giulia Bastoni*

0280           PROGETTARE PER L'ACCESSIBILITÀ URBANA: UN APPROCCIO INCLUSIVO E  
PARTECIPATIVO. IL CONTRIBUTO DEL PEBA DI TORINO E LE SFIDE PER UNA CITTÀ  
ACCESSIBILE  
*Claudia Rolletto, Irene Caputo, Marco Bozzola*

0294           MAPPARE I PRODOTTI PER INFORMARE ED ORIENTARE IL PROGETTO. SVILUPPO  
DI UNA SCHEDA PER I CASI STUDIO COME STRUMENTO DI ANALISI E  
PROGETTAZIONE DEI PRODOTTI LEGATI ALL'AUTISMO  
*Federica Caruso, Venanzio Arquilla*

- 0310 L'AGRIMANIFATTURA DEL PAESAGGIO PRODUTTIVO. APPROCCIO COMBINATO "TERRITORIAL THINKING DESIGN" PER LA VALORIZZAZIONE DELLE RISORSE LOCALI  
*Maria Antonietta Sbordone, Carmela Ilenia Amato, Sara De Toro*

## **A2 narrazioni plurali nella progettazione didattica e nella comunicazione**

- 0326 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS  
*Pietro Nunziante, Emilio Rossi*
- 0330 DESIGN INCLUSIVO E VALORIZZAZIONE DIGITALE DEL PATRIMONIO  
*Emilio Rossi, Sarah Jane Cipressi, Rosita Marchetti*
- 0346 IL CONCETTO DI EDI NELLA DIDATTICA UNIVERSITARIA IN DESIGN. DEFINIZIONI, ANALISI DELLE TENDENZE INTERNAZIONALI E CONSIDERAZIONI PER UN ARRICCHIMENTO DISCIPLINARE  
*Emilio Rossi*
- 0360 CODICI, SIMBOLI E RITUALITÀ DELLA COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA CONVERGENZE PLURALI NELL'ANALISI DEL PROGETTO DEGLI ARTEFATTI AUDIOVISIVI AZIENDALI.  
*Vincenzo Maselli, Giulia Panadisi*
- 0374 BIOVIZ. PLURALITÀ E INTERDISCIPLINARITÀ PER PROCESSI DI VISUALIZZAZIONE ECO-INFORMATI.  
*Ami Licaj, Marco Marseglia, Elisa Matteucci, Francesco Cantini, Tommaso Celli*
- 0388 DIGITAL EDUCATION BY DESIGN. UN MODELLO DI INTERVENTO PLURALE PER L'ACCESSO E LO SVILUPPO DI COMPETENZE STEAM  
*Alessio Caccamo*
- 0404 EDUCAZIONE TRASFORMATIVA E DESIGN. UN APPROCCIO DESIGN-BASED E PLACE-BASED PER L'EDUCAZIONE UNIVERSITARIA.  
*Diletta Damiano*
- 0418 UN MEMORIALE DIGITALE PER LE VITTIME DEL DOVERE. IL DESIGN DELLA COMUNICAZIONE PER LA CONDIVISIONE DEL RICORDO.  
*Clorinda Sissi Galasso, Marco Quaggiotto, Arianna Priori*
- 0432 INNOVAZIONE NEI MATERIALI ATTRAVERSO L'ARCHIVIO DEL COMPASSO D'ORO CICLO DI LEZIONI CO-CREATE PRESSO ADI DESIGN MUSEUM PER FAVORIRE UNA PROSPETTIVA PLURALE, L'INTER-AZIONE TRA PARI E CON IL CONTESTO CULTURALE MILANESE.  
*Stefano Ferraresi, Lia Sossini, Flavia Papile, Melissa Mazzitelli, Barbara Del Curto*
- 0446 PINK. LE DONNE DEL PROGETTO GRAFICO. UN PROGETTO DI RICERCA E DISSEMINAZIONE PER UNA STORIA DISCIPLINARE PLURALE E INCLUSIVA  
*Francesco E. Guida*
- 0460 TRANSDISCIPLINARITÀ SCIENCE-INFORMED (SCI-IN) GUIDATA DAL DESIGN MISURARE LA TRANSDISCIPLINARITÀ NEL BIODESIGN  
*Marco Marseglia, Francesco Cantini, Tommaso Celli, Edoardo Brunelli, Giuseppe Lotti*
- 0476 LA RICERCA NEL DESIGN FOR HEALTH EMERGENCY. SOLUZIONI PERSONALIZZATE E SOSTENIBILI PER LA CURA E IL BENESSERE INCLUSIVO.  
*Maria Antonietta Sbordone, Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio, Simone Martucci*

- 0490           FORMATI EDUCATIVI INNOVATIVI PER LA TRANSIZIONE ALIMENTARE SOSTENIBILE. DESIGN E AGROECOLOGIA: IL CASO DEL SEXY BEANS BOOTCAMP IN ITALIA.  
*Sonia Massari, Sara Andreozzi, Valerio Pasquazi, Alessandra Bertini Malgarini, Julia Kunkel, Aude Messenger, Juliette Breteche, Jenz Grosshans, Mariana Eidler, Luca Colombo, Dalia Mattioni*

### **A3 Progettare il digitale: incroci tra design e tecnologia**

- 0508   INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS  
*Giovanna Nichilò, Gabriele Pontillo*
- 0512           LE ESTETICHE DEL MOLTEPLICE: INTELLIGENZA ARTIFICIALE E INCLUSIVITÀ NELLA MODA CONTEMPORANEA  
*Michela Musto*
- 0526           IL RUOLO DEL DESIGN NELLA FORMAZIONE. BLOCKCHAIN, ARCHIVI DIGITALI D'IMPRESA E INTELLIGENZA ARTIFICIALE PER UN APPROCCIO ACCESSIBILE.  
*Martina Liboni, Francesca Mucchetti, Pier Paolo Peruccio, Gianluca Grigatti*
- 0538           EMPATIE: CORPI UMANI E DIGITALI. UN PROGETTO INTERDISCIPLINARE PER MIGLIORARE L'INTERAZIONE TRA PERSONE E AGENTI CONVERSAZIONALI  
*Alessia Nicoletta Marino, David Landi, Enrico Randellini*
- 0552           INTELLIGENZA ARTIFICIALE ED ETICA NELL'UNIVERSITÀ. VALUTAZIONE ETICA DI UN EMBODIED CONVERSATIONAL AGENT PER IL BENESSERE STUDENTESCO  
*Joy Ciliani*
- 0566           DAL PATTERN ALLA STRUTTURA. LA VISUALIZZAZIONE INTERPRETATIVA DEI DATI NELLE DIGITAL HUMANITIES  
*Marcello Costa, Chiara Palillo, Cinzia Ferrara*
- 0580           POST-DISCIPLINARIETÀ ALL'INTERSEZIONE TRA DESIGN, ARTE E TECNOLOGIE. UN PROGRAMMA PILOTA PER UN DOTTORATO PLURALE.  
*Letizia Bollini*
- 0694           VIETATO NON TOCCARE! POTENZIAMENTO SINESTETICO DELLA DIVULGAZIONE SCIENTIFICA E MUSEALE ATTRAVERSO INTERDISCIPLINARITÀ E TRANSMEDIALITÀ.  
*Sabrina Lucibello, Carmen Rotondi, Giulia Farace, Chiara Del Gesso, Giovanni Inglese, Elisa Pecci*
- 0612           MOVE FOR KNEE. L'INNOVAZIONE DIGITALE PER LA GESTIONE DELL'OSTEOARTRITE DEL GINOCCHIO.  
*Roberta Angari, Sara Liguori, Gabriele Pontillo*

## **B\_PRATICHE PLURALI [CO-PRODUZIONI]**

### **B1 progettare strumenti digitali per una trasformazione significativa**

- 0630   INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS  
*Fabiana Marotta, Chiara Scarpitti*
- 0634           NEW ADVANCED FASHION PERSPECTIVES. CONOSCENZE E PRATICHE A CONFRONTO NELL'ERA DELLA DIGITALIZZAZIONE.  
*Luigi Chierchia, Silvestro Di Sarno*

- 0648 CO-DESIGN PER LA ROBOTICA DI TELEPRESENZA. ESPERIENZE E MODELLI PER IL CONTESTO SCOLASTICO.  
*Giulia D'Agostino, Stefano Gabbatore, Claudio Germak*
- 0662 FROM LIBRARY TO EXPLORATORY. RIPENSARE LA NARRAZIONE DEI MATERIALI ATTRAVERSO L'INTERACTION DESIGN.  
*Annapaola Vacanti, Michele De Chirico, Martin Romeo, Carlo Turri, Pietro Costa, Raffaella Fagnoni*
- 0676 DIGITAL CULTURAL HERITAGE. DESIGN PER L'ACQUISIZIONE, L'ESPERIENZA E LA NARRAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE.  
*Annalisa Di Roma, Piera Losciale, Marina Ricci, Alessandra Scarcelli*
- 0690 DESIGN E WELFARE NELL'INDUSTRIA 5.0: VERSO UN PARADIGMA HUMAN-CENTERED. DAL "DESIGN FOR ALL" AL "DESIGN FOR EACH".  
*Davide Crippa, Barbara Di Prete, Riccardo Palomba*
- 0704 DESIGN DI SOLUZIONI DATA-DRIVEN PER IL TRAVELLING MANAGEMENT IN VENETO. ECONOMIA DELLA CONOSCENZA E ICT PER UNA FRUIZIONE TURISTICA SOSTENIBILE DEL TERRITORIO IN UN'OTTICA DI SMART DESTINATION.  
*Giovanni Borga, Roberto Lorenzon*
- 0720 WAYFINDING MODULARE, ADATTIVO E CONDIVISO. UN APPROCCIO COLLABORATIVO PER L'AUTOMAZIONE DELLA SEGNALETICA ALL'OSPEDALE G. GASLINI.  
*Claudia Porfirione, Francesca Rocca*
- 0734 NEXTPERCEPTION. DALLA PERIFERIA PROPRIOCETTIVA ALLA CONSAPEVOLEZZA DEL GUIDATORE ATTRAVERSO L'INTERACTION DESIGN.  
*Roberta Presta, Chiara Tancredi, Roberto Montanari*
- 0748 INTERDISCIPLINARY EDUCATION FOR SUSTAINABLE FUTURES. CO-PROGETTARE UN CORSO UNIVERSITARIO ESPERIENZIALE E INTERATTIVO PER L'EDUCAZIONE AMBIENTALE.  
*Alessandro Pollini, Gian Andrea Giacobone, Vanni Resta, Andrea Falegnami, Andrea Tomassi*
- 0764 SCALARE LE LOGICHE ABDUTTIVE DEL DESIGN CON L'IA. IL CASO DEI SYSTEMIC RELATIONAL INSIGHT, COME APPROCCIO DI INTELLIGENZA IBRIDA PER UN DESIGN PLURALE.  
*Andrea Cattabriga, Michele Zannoni, Flaviano Celaschi*
- 0778 CONSCIOUS LEATHER DESIGN ACADEMY. LA PELLE, TRA NUOVI PROCESSI MANIFATTURIERI E TECNOLOGIE AI  
*Chiara Scarpitti, Roberto Liberti*

## **B2 co-progettazione di strategie circolari per l'innovazione sostenibile**

- 0794 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS  
*Silvia Barbero, Carla Langella*
- 0798 PLURALITÀ DI STRUMENTI E METODI PER IL DESIGN CIRCOLARE CLASSIFICAZIONE E COINVOLGIMENTO DEGLI STAKEHOLDERS PER L'INNOVAZIONE INDUSTRIALE SOSTENIBILE  
*Benedetta Rotondo, Venanzio Arquilla*

- 0812 PRATICHE PLURALI PER UNA TRANSIZIONE CIRCOLARE: INTEGRARE LE FIBRE NATURALI NELLA FILIERA TESSILE PRATESE ATTRAVERSO IL DESIGN SISTEMICO  
*Silvia Barbero, Eliana Ferrulli, Mariapaola Puglielli*
- 0826 METODI E PROCESSI PLURALI DI ECONOMIA CIRCOLARE. POTENZIALITÀ E CRITICITÀ DELLA NUOVA DISCIPLINA UE PER UNA VISIONE PLURALE SU ECONOMIA CIRCOLARE, ECODESIGN E GREENWASHING.  
*Giovanna Binetti, Benedetta Terenzi, Maria Dolores Morelli*
- 0840 DALLO SCARTO AL PRODOTTO. IL PROGETTO ATTRAVERSO STRUMENTI DIGITALI PER LA PROMOZIONE DI CICLI VIRTUOSI DI PRODUZIONE.  
*Lorenzo Imbesi, Sabrina Lucibello, Serena Baiani, Emanuele Panizzi, Luca D'Elia, Viktor Malakuczi, Carmen Rotondi, Paola Altamura, Mariia Ershova, Gabriele Rossini, Alessandro Aiuti*
- 0854 RETHINKING FOOD SYSTEMS. UN APPROCCIO SISTEMICO PER IL REDESIGN DEI SISTEMI ALIMENTARI.  
*Annunziata Ambrosino, Benedetta Toledo*
- 0868 CO-DESIGN SISTEMICO PER LA FILIERA AGROALIMENTARE  
*Letizia Vaccarella, Annamaria Recupero, Patrizia Marti*
- 0882 ECO-DESIGN CIRCULAR KNOWLEDGE. STRUMENTI E STRATEGIE DESIGN-DRIVEN PER LA TRANSIZIONE SOSTENIBILE DEL SETTORE MANIFATTURIERO  
*Silvia Maria Gramegna, Carmen Bruno, Erminia D'Itria, Francesca Mattioli, Michele Melazzini, Xue Pei*
- 0896 MATERIALI CIRCOLARI E CO-DESIGN PER LO SVILUPPO LOCALE. STRATEGIE PARTECIPATIVE PER L'INNOVAZIONE TERRITORIALE SOSTENIBILE.  
*Sara Valassina, Marco Arioli, Manfredi Schembri, Romina Santi, Flavia Papile, Barbara Del Curto*
- 0910 FIBERSCAPE. PROGETTARE FILIERE CIRCOLARI PER UN NUOVO ECOLOGISMO NATIVO.  
*Ali Filippini, Nicolò Di Prima*
- 0924 ECONOMIA CIRCOLARE NELLA FILIERA AEE. UN MODELLO CONCETTUALE USER-CENTRED PER MAPPARE IL CONTRIBUTO DELL'UTENTE ALL'INTERNO DEL TRE LOOP.  
*Alberto Rogato, Eleonora Fiore*
- 0938 PER FARE UN TAVOLO.... FILIERE SOSTENIBILI E DISPOSITIVI DI CO-DESIGN NELLA RICERCA FORWARD  
*Maria Masi, Viviana Saitto, Gioconda Cafiero*

### **B3 ecologie del design territoriale: identità, patrimonio e pratiche partecipative**

- 0954 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS  
*Gianluca Camillini, Susanna Parlato*
- 0958 "SCRIVERE O NO". UN APPROCCIO ALL'INSEGNAMENTO DELLA GRAFICA TRA IDENTITÀ, CONTESTO E IMMAGINARIO.  
*Jonathan Pierini, Gianluca Camillini*
- 0972 EVENTI TEMPORANEI, SOLUZIONI SOSTENIBILI. IL POTENZIALE DEL DESIGN PER IL PROGETTO SOSTENIBILE DI EVENTI COMMERCIALI E PERFORMATIVI  
*Veronica Dal Buono, Marco Mancini, Eleonora Trivellin,*
- 0990 RETI COLLABORATIVE DI RICERCA E IMPRESA PER IL DESIGN IN ITALIA.  
*Lucilla Grossi, Alberto Bassi*

- 1004 BARTOLO, SEDIE IN CAMMINO. UN PRODOTTO-SISTEMA CHE ATTRAVERSA LE  
COMUNITÀ DI UN TERRITORIO.  
*Giorgio Dall'Ossò, Riccardo Varini, Elena Brigi, Francesco Mancuso, Tommaso Lucinato*
- 1018 LABORATORIO NOMADE DI COMUNITÀ. DESIGN PARTECIPATIVO ALLA BIENNALE DI  
ARCHITETTURA DI VENEZIA.  
*Chiara Amatori, Anna Guerra, Riccardo Varini,*
- 1032 PROGETTARE IDENTITÀ TERRITORIALI SCALABILI. STRATEGIE DI BRANDING E  
VALORIZZAZIONE DI UN CONTESTO MARGINALE NEL PROGETTO STAI VENETO.  
*Monica Oddone, Luca Casarotto*
- 1046 LABORATORI TERRITORIALI E CO-DESIGN. PROCESSI DI INNOVAZIONE SOCIALE  
PLACE-BASED NELLE AREE INTERNE ITALIANE  
*Edoardo Amoroso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi*
- 1060 CUSTOMER E SHOPPING EXPERIENCE COME PRATICA PLURALE. IL CASO NATUZZI FRA  
TRADIZIONE LOCALE E INTERNAZIONALIZZAZIONE DEL MADE IN ITALY  
*Vincenzo Paolo Bagnato*
- 1074 PRATICHE PLURALI E PROGETTUALITÀ SITUATE. IL RAPPORTO TRA DESIGN E  
TERRITORIO NEL PROGETTO FORWARD.  
*Alfonso Morone, Susanna Parlato, Iole Sarno*

#### **B4 futuri inclusivi: co-progettazione, gioco e trasformazione sociale tra generazioni**

- 1091 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS  
*Chiara Olivastrì, Massimo Perriccioli*
- 1092 I LIVE POLITO: UN WORKSHOP PER CO-PROGETTARE UN ATENEO INCLUSIVO  
VERSO UN CAMBIO DI PARADIGMA IN CHIAVE GEDI PER UNA PIANIFICAZIONE  
STRATEGICA PIÙ ATTENTA, ACCOGLIENTE, ACCESSIBILE  
*Giulia Beltramino, Claudia De Giorgi*
- 1106 UN GIOCO INCLUSIVO PER LA COMUNITÀ DEL DESIGN: LE PAROLE PER IL MADE IN  
ITALY, UN GLOSSARIO DI CARTE  
*Simone Giancaspero, Silvana Kultz, Rosa Lorusso, Arianna Mazza*
- 1120 SHAPING SOCIETY THROUGH GAMES. PROGETTARE GIOCHI PER IL CAMBIAMENTO CON  
LA GAME CHANGING MATRIX  
*Annamaria Recupero, Letizia Vaccarella, Giulia Teverini*
- 1136 EDA-Z ESPERIENZA DELL'AVVENTURA PER LA GENERAZIONE Z. AZIONI SUL TERRITORIO  
PER L'INNOVAZIONE TURISTICO-SOCIALE.  
*Renata Morbiducci, Maria Carola Morozzo della Rocca, Chiara Olivastrì, Claudia Tacchella,  
Giovanna Tagliasco, Giulia Zappia, Mario Ivan Zignego, Laura Migliorini*
- 1150 DESIGN FOR GROWING. PER UN APPROCCIO PLURALE ALLA PROGETTAZIONE DI ARREDI  
INTERGENERAZIONALI E SOSTENIBILI.  
*Daniele De Pascale, Camilla Amato, Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Paola De Joanna, Carla  
Langella, Giovanna Nichilò*
- 1164 CO-DESIGN: GEN-ZETA, GEN-ALPHA E TRASFORMAZIONE SOCIALE. DESIGN DELLA  
COMUNICAZIONE, UN PROGETTO DI SISTEMA PER PROMUOVERE L'EQUITÀ DI GENERE  
NELLE STEM  
*Francesca Casnati, Umberto Tolino, Valeria Luisa Bucchetti*
- 1178 RIGENERAZIONE URBANA PER OSMOSI. SPERIMENTAZIONE E MODELLIZZAZIONE  
DELL'IMPATTO SOCIO-CULTURALE DEGLI SPAZI IBRIDI.  
*Laura Galluzzo, Salvatore Di Dio, Ambra Borin, Paola La Scala, Andrea Manciaracina, Elisa Cinelli*

- 1194 DESIGN FOR WELLNESS. INTERNI RIGENERATIVI PER UN'ASSISTENZA SANITARIA INCLUSIVA.  
*Silvia Pericu, Chiara Olivastrì, Luca Paroldi, Sara Iebole*

## **B5 design otherwise: prospettive pluriversali, multispecie e decoloniali**

- 1210 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS.  
*Laura Galluzzo, E. Ramon Rispoli*
- 1214 DA UNIVERSITÀ A PLURIVERSITÀ. INCORAGGIARE LA CO-CREAZIONE DI CONOSCENZA ATTRAVERSO IL DESIGN, IN UNA PROSPETTIVA DECOLONIALIZZATA E COMUNITARIA.  
*Sara Ceraolo*
- 1228 CO-DESIGN WITH EVERYDAY "THINGS".  
PRATICHE COLLABORATIVE PER PROGETTARE CON IL PIÙ-CHE-UMANO.  
*Benedetta Toledo*
- 1242 INTERAZIONE CON LE COMUNITÀ NEL PERCORSO DIDATTICO DI SOCIAL DESIGN A NAPOLI.  
*Rosanna Veneziano, Michela Carlomagno, Stefano Salzillo, Ibtissam Jayed*
- 1256 TALLERES DE DESCOLONIZACIÓN DEL DISEÑO: HERRAMIENTAS PARA LA REFLEXIÓN DE LOS DISEÑOS PLURALES.  
*Valentina Alcalde Gómez*
- 1272 DECOLONIZZARE IL PROGETTO DEL PATRIMONIO CULTURALE: DA RETORICHE DI PARTECIPAZIONE A SVILUPPO PLURIVERSO.  
UNA ANALISI QUALITATIVA DEI PROGETTI EUROPEI  
*Eleonora Lupo*
- 1290 MIGRAZIONE E DESIGN. IL "CONFINO" COME CONTESTO DI SPERIMENTAZIONE PER UNA DIMENSIONE "PLURIVERSO" DEL PROGETTO.  
*Enzo Carannante*
- 1304 SPAZIO PUBBLICO PLURALE: UN APPROCCIO QUEER E MULTISPECIE. LABORATORI DI DESIGN PARTECIPATIVO IN TRE QUARTIERI PERIFERICI DI MILANO.  
*Laura Galluzzo, Valentina Ferreri, Francesco Vergani*

## **C\_COMUNITÀ PLURALI [NEO-INCLUSIVITÀ]**

### **C1 creare insieme. pratiche di co-progettazione per comunità resilienti e un futuro ecologico**

- 1322 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS.  
*Serena Del Puglia, Ivo Caruso*
- 1326 INTERAZIONI TRA RICERCA E DIDATTICA NELLE ACCADEMIE DI DESIGN  
RIFLESSIONI SULL'INSEGNAMENTO E LA RICERCA DEL DESIGN CENTRATO SULLE  
COMUNITÀ EMERSE DAL PROGETTO CHANGE AGENTS  
*Teresa Palmieri, Jacopo Ammendola*
- 1340 MAKE EAT MEET. DESIGN FOR TOGETHERNESS  
*Camilla Amato, Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Paola De Joanna, Michela Forgiione, Carla Langella, Giovanna Nichilò, Iole Sarno*
- 1356 CONTRO LA POLITICA DELLA NEVE. PUBBLICITÀ, CONTRO-NARRAZIONI E COMUNITÀ ATTIVE DEL TERRITORIO ALPINO ITALIANO ORIENTALE  
*Beatrice Citterio*

- 1372 PER UNA TRANSIZIONE "APPROPRIATA". CAPACITY BUILDING E CULTURA TECNOLOGICA NELLE AREE INTERNE DEL MADE IN ITALY  
*Massimo Perriccioli, Marina Rigillo, Giuliano Galluccio, Marina Block*
- 1384 DESIGN: CONTAMINAZIONI DI SAPERI DIVERSI. COSTRUIRE UNO SPAZIO PUBBLICO PIÙ RESPONSABILE, CREATIVO ED INCLUSIVO ATTRAVERSO IL FASHION DESIGN  
*Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli, Valeria La Fauci*
- 1396 FILIERE PRODUTTIVE ECOSISTEMICHE IN RUANDA. LE FIBRE NATURALI LOCALI COME AGENTI ATTIVATORI  
*Alice Cappelli, Francesco Mancuso, Massimo Brignoni, Elena Brigi*
- 1410 REPAIR COMMUNITIES E CIRCULAR DESIGN. COMUNITÀ DI PRATICA, STRUMENTI E MODELLI PROGETTUALI PARTECIPATIVI.  
*Viviana Trapani, Serena Del Puglia*
- 1426 UNITED PERSEPOLIS. UN MODELLO DI SVILUPPO COMUNITARIO TRA RIGENERAZIONE URBANA E COESIONE SOCIALE  
*Stefano Follesa, Martina Corti, Paria Bagheri Moghaddam, Leila Farahbakhsh, Laura Coppini, Nuo Xu*

## **C2 progettare connessioni. costruire sistemi inclusivi, circolari e attenti alle persone**

- 1441 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS  
*Erminia Attaianese, Angela Giambattista*
- 1444 CASA CARE: CO-DESIGN PER L'AUTONOMIA DELLE PERSONE CON DISABILITÀ. UN PROGETTO INCLUSIVO PER SOLUZIONI ABITATIVE PERSONALIZZATE E SCALABILI.  
*Silvia Imbesi, Giuseppe Mincoelli*
- 1456 DESIGN FOR HEALTHCARE. APPROCCI PLURALI PER UNA PROGETTAZIONE INCLUSIVA  
*Benedetta Terenzi, Simona Ottieri, Giovanna Ramaccini, Cecilia Baccarini, Giovanna Binetti, Chiara Capitini*
- 1472 REPLANET. UN GIOCO DA TAVOLO PER L'EDUCAZIONE AL CAMBIAMENTO CLIMATICO.  
*Giovanni Gigante, Lucrezia Faraci, Silvia Gasparotto, Massimo Brignoni*
- 1486 PADRI E FIGLI: RITROVARSI IN CARCERE. PROGETTARE LA GENITORIALITÀ ATTRAVERSO STRUMENTI PER PROMUOVERE L'INCLUSIONE SOCIALE, IL BENESSERE PSICOFISICO E L'EMPOWERMENT DEI DETENUTI.  
*Loredana Di Lucchio, Angela Giambattista, Pisana Posocco, Giorgia Tempestini*
- 1502 INNOVARE LA FORMAZIONE DEL DESIGNER CIRCOLARE. MODALITÀ COLLABORATIVE VERSO NUOVI PERCORSI EDUCATIVI  
*Federica Delprino, Silvia Pericu*
- 1516 AMPLIFICARE LE INIZIATIVE SOCIALI. DESIGN FRAMEWORK PER LA COMUNICAZIONE DIGITALE DEL TERZO SETTORE  
*Giovanni Foppiani, Alessandro Lodovini, Maria Manfroni, Raffaella Fagnoni, Gianni Sinni*
- 1530 COMUNITÀ PLURALI E DESIGN CIRCOLARE. GENERAZIONE NON-BIASED DI PERSONAS PER STRATEGIE COMPORTAMENTALI SOSTENIBILI  
*Giuseppe Lotti, Ami Licaj, Paria Bagheri Moghaddam, Eleonora D'Ascenzi*
- 1544 CONNECTING DOTS. ILI DESIGN COME PONTE TRA GENERAZIONI E CULTURE.  
*Fortuna Quaranta, Gianmaria Longobucco, Sabatino Ambrosio. Antonia Cacciola, Weronika Okninska, Alfredo Apicella, Erik Bohemia, Francesca Nicolais*



## IDEE DI RICERCA

### A\_ CULTURE PLURALI [INTER-DISCIPLINARITÀ]

- 1559 SID DESIGN AWARD
- 1566 SCLERANTHOS.  
SISTEMA MODULARE, BIO-ISPIRATO E COMPUTAZIONALE PER LA TUTELA DELLE COSTE E DEGLI ECOSISTEMI MARINI  
*Giuliana Flavia Cangelosi*
- 1570 DECONSTRUIRE LE EURISTICHE DI USABILITÀ.  
VERSO UNA RILETTURA FEMMINISTA DEI PRINCIPI DELL'INTERACTION DESIGN  
*Federica Marrella*
- 1574 OGGETTI PORTATORI DI STORIE.  
IL DESIGN TRA NARRAZIONI MATERIALI E DIGITALI  
*Camilla Giulia Barale, Chiara Garofalo, Chiara Tassano*
- 1578 UN MONTAGGIO SPREGIUDICATO.  
SPERIMENTAZIONE PER NUOVI IMMAGINARI TRANSVERSALI  
*Federica Pugliese*
- 1582 QUANDO L'AI DISEGNA LE DISCIPLINE.  
UN'INDAGINE SULLA RAPPRESENTAZIONE DELLA DIVERSITÀ ATTRAVERSO LA GENERAZIONE VISIVA ARTIFICIALE  
*Sergio Degiacomi Garbero*
- 1586 CONVERSAZIONI INTER-SPECIE.  
A.I. BIO-DEVICES PER DECIFRARE IL LINGUAGGIO INVISIBILE DELLE PIANTE  
*Raffaele La Marca, Francesca Maria Di Lillo*
- 1590 CONTROCAMPO.  
SGUARDI SULLE FORME DI UNA FILIERA  
*Francesca Ambrogio, Eugenia Morpurgo, Amerigo Ambrosi*
- 1594 LEARNING FROM PLANTS.  
CULTURE PLURALI CONDIVISE PER LA COSTRUZIONE DI UN DESIGN POLICENTRICO  
*Giovanni Inglese, Gaia Casaldi*
- 1598 WEARING THE SUN.  
DISPOSITIVI INDOSSABILI CON MICRO-FOTOVOLTAICO PER SALUTE, SPORT, SICUREZZA E BENESSERE  
*Clarita Caliendo, Barbara Liguori, Graziano Terenzi*
- 1602 PATRIMONI ALLA DERIVA.  
MEMORIE DA SERVITIZZARE  
*Lara Ippolito, Stella Femke Rigo, Claudia Tacchella, Giovanna Tagliasco*
- 1606 LA NAPOLETANA DI RICCARDO DALISI.  
L'OGGETTO PASSE-PARTOUT COME STRUMENTO DI RICERCA TEORICA E PROGETTUALE  
*Lorenzo Esposito, Fabiana Marotta*

## B\_PRATICHE PLURALI [CO-PRODUZIONI]

- 1614 RELIGHTING.  
RIPENSARE LA LUCE PUBBLICA TRA EFFICIENZA E VALORIZZAZIONE  
*Giusi Rea, Sergio Sibilio, Giovanni Ciampi, Michelangelo Scorpio*
- 1618 ENERGIA VIVENTE NEI BORGHI STORICI.  
L'USO DELLE PMFC PER VALORIZZARE IL PASSATO CON L'ENERGIA DEL FUTURO  
*Daria Cermola, Sergio Sibilio, Giovanni Ciampi, Michelangelo Scorpio*
- 1622 SIMBIOSI PLURALE.  
COSTRUIRE PARTENARIATI INTERDISCIPLINARI: UNA PIATTAFORMA PER LA CONDIVISIONE DI MATERIALI, SAPERI E STRUMENTI DEL TERRITORIO  
*Edoardo Brunelli, Bianca Chiti*
- 1626 FROM NAVIGATION TO BEYOND  
L'EVENT DESIGN: STRUMENTO DI VALORIZZAZIONE DEL SETTORE NAUTICO E NAVALE  
*Davide Nicolini, Luca Parodi*
- 1630 UNO SPAZIO ABITATIVO PER NUOVE FORME DI "VITA"  
IL SYSTEM DESIGN PER UNA DIMENSIONE INCLUSIVA E SOSTENIBILE DEL POSTUMANO E DIGITAL AFTERLIFE  
*Matteo Ascente, Joy Ciliani, Simone Giancaspero, Luciano Marino*
- 1634 RE-PRINT  
STRATEGIE DI ECO-DESIGN PER LA RIGENERAZIONE E IL RIUSO DELLE CARTUCCE DI TONER  
*Giulia Antinori*
- 1638 DA RES NULLIUS A RES PROPRIA  
LO SCARTO DEL DENIM DIVENTA PROPRIETÀ E VALORE CONDIVISO ATTRAVERSO PROCESSI GUIDATI DAL DESIGN  
*Vittorio Giannetti, Caterina Di Flamminio*
- 1642 OLTRE L'OVERTOURISM  
CO-PROGETTARE NUOVE RITUALITÀ PER IL QUARTIERE BORGO SAN GIULIANO  
*Chiara Amatori*
- 1646 PLURIVERSAL PUBLIC SECTOR FRAMEWORK  
UN MODELLO OPERATIVO PER LA CO-PROGETTAZIONE DEI SERVIZI PUBBLICI  
*Marcello Risolo, Anna Sioni, Lorenza Ambrogi, Alessandro Aiuti, Matteo Buccafusco*
- 1650 PRESERVARE L'IDENTITÀ CULTURALE  
L'AI NELL'INTERPRETAZIONE E DIFFUSIONE DEL PATRIMONIO IMMATERIALE  
*Edoardo Amoroso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi*
- 1654 OLTRE L'AULA: DATI PER CONOSCERE, SPAZI PER APPRENDERE  
LEARNING COMMUNITY TERRITORIALI PER STUDENTI CON DSA: DATA VIZ, CO-DESIGN E MENTORING PEER-TO-PEER  
*Aurora Bartoli, Sofia Cretaio*
- 1658 BENESSERE DEGLI ANZIANI A GENOVA  
UNA PROPOSTA DI ESPERIENZA DI CAMMINO NELLA CITTÀ TORTUOSA  
*Francesco Burlando, Boyu Chen, Simona Cutruzzulà*
- 1662 DESIGN PLURALE PER LA MOBILITAZIONE DI EMERGENZA  
*Irene Patria, Daniela Passa, Alexandra Coutsoucos*

- 1666 DESIGN PLURALE: DIGITAL TWIN  
INTEGRARE SERVICE DESIGN E METODOLOGIE DATA-DRIVEN PER VALORIZZARE DIVERSITÀ  
ECOLOGICHE E SOCIALI  
*Mariia Ershova*
- 1670 INDUSTRIE AI-DRIVEN E DESIGN  
VERSO UN NUOVO PARADIGMA COLLABORATIVO E DECENTRATO PER LE NUOVE INDUSTRIE  
*Eva Loprieno, Doi De Luise, Denise Bruno*
- 1674 THE RITUAL GENERATOR  
STRUTTURARE RITI IBRIDI PER PRATICHE PLURALI  
*Marzia Micelisopo, Ibtissam Jayed, Michela Mattei*
- 1678 ARCHIVI PLURALI  
UN MODELLO SERVICE DESIGN-DRIVEN PER LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE  
DIGITALE  
*Simona Colitti*
- 1682 DESIGN PER L'EMERGENZA  
PIATTAFORME LOW-TECH DIFFUSE COME STRUMENTI DI CO-DESIGN PER LA MITIGAZIONE  
DEL CAMBIAMENTO CLIMATICO E LA RESILIENZA COMUNITARIA  
*Carmelo Leonardi, Giovanni Foppiani, Folco Soffietti, Letizia Artioli*
- 1686 SERVICE DESIGN E SISTEMA GOVERNANCE  
UNA STRATEGIA DI COORDINAMENTO MULTILIVELLO PER LA GESTIONE DEL TERRITORIO  
COSTIERO E ZONE UMIDE  
*Efren Trevisan, Rachele Gracci*
- 1690 POST ALPE  
UN'INDAGINE SULLE PRATICHE MANUALI E IL LORO RUOLO NELLO SVILUPPO SOSTENIBILE  
DELLE COMUNITÀ ALPINE  
*Francesco Ferrero*
- 1694 GEPTO - GENERATIVE PLAYFUL TOOLS FOR ECOMUSEUM MAKING  
PER UN PATRIMONIO CONDIVISO DELLA LINEA GOTICA NEL TERRITORIO DELLA VALCONCA  
*Margo Lengua, Anna Guerra*
- 1698 DOMESTIC HEALTHCARE  
SOLUZIONI INTERATTIVE E APPROCCI PARTECIPATIVI PER NUOVI MODELLI RIABILITATIVI  
*Valentina Sorvillo*
- 1702 MANIFATTURA URBANA E CIRCOLARITÀ  
STRATEGIE PER UNA PRODUZIONE SOSTENIBILE E PARTECIPATIVA NELLA CITTÀ DI NAPOLI  
*Domenico Di Fuccia*
- 1706 ECO-SISTEMA-DESIGN  
PRATICHE DI CO-PROGETTAZIONE DI STRUMENTI PER EDUCARE IN NATURA E ALLA NATURA  
*Carlotta Belluzzi Mus*
- 1710 PLURALISIGNS  
SEMIOLOGIA DELL'ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN PER LA RIATTIVAZIONE DELLO SPAZIO  
PUBBLICO  
*Anna Turco*
- 1714 XR E GAMIFICATION  
DESIGN THINKING E SIMULAZIONE PER SISTEMI FORMATIVI IMMERSIVI  
*Leonardo Moiso*

1718 3.5D PRINTING  
SCENARI PRODUTTIVI COLLABORATIVI TRA STAMPA 3D E TECNICHE TRADIZIONALI  
*Francesco Mancuso*

## C\_COMUNITÀ PLURALI [NEO-INCLUSIVITÀ]

- 1726 MICRO URBAN MINING  
AZIONI INFORMALI IN RISPOSTA ALLA PRECARIETÀ ECOLOGICA  
*Carmen Digiorgio Giannitto, Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola*
- 1730 NARRAZIONI SINESTETICHE D'ARTE  
UN MODELLO DI FRUIZIONE MUSEALE MULTISENSORIALE E ACCESSIBILE PER VALORIZZARE  
PLURALITÀ PERCETTIVE E AUMENTARE INCLUSIONE E COINVOLGIMENTO  
*Giulia Farace*
- 1734 GRANELL\*  
COLTIVARE LA GRANULARITÀ EMOTIVA NELLE COMUNITÀ DOTTORALI  
*Alessia Nicoletta Marino, Giulia Teverini*
- 1738 EVIDENZE DIGITALI E ACCESSIBILITÀ COMUNICATIVA  
SERVICE DESIGN PER CONTRASTARE L'INVISIBILITÀ DI COMUNITÀ MARGINALIZZATE DA  
CONFLITTI ARMATI  
*Lara Pulcina, Rosita Marchetti*
- 1742 DESIGN TOOLKIT PER IL SUPPORTO ALLA GENITORIALITÀ  
UN APPROCCIO INTEGRATO CON LE COMUNITÀ IN CONTESTI VULNERABILI  
*Sarah Jane Cipressi, Lara Pulcina*
- 1746 VEDERE ATTRAVERSO I SENSI  
UN DIVERSO APPROCCIO AL PATRIMONIO CULTURALE  
*Daniele De Pascale*
- 1750 CURATORI TERRITORIALI E DESIGN PER LA PLURALITÀ ECOLOGICA  
APPROCCIO SISTEMICO ALLA FORMAZIONE TERRITORIALE PER L'ADATTAMENTO CLIMATICO  
*Luca Baldini, Sonia Belhaj, Lorenzo Brunello, Aureliano Capri*
- 1754 GREEN NEXUS HUB  
RICERCA SULLO SVILUPPO DI NUOVI SERVIZI ECOSISTEMICI TRA AGRICOLTURA URBANA E SPAZI  
SOSTENIBILI  
*Martina Corti*
- 1758 DESIGN MULTIDISCIPLINARE: NUOVE POSTURE DELL'EMOTIVITÀ  
ALFABETIZZAZIONE EMOTIVA E ATTIVITÀ LABORATORIALI LUDICO-EDUCATIVE PER BAMBINI IN  
ETÀ PRESCOLARE  
*Elisa Pecci*
- 1762 IDENTITÀ MEDITERRANEE  
DESIGN SPECULATIVO PER UN SÉ IN DIVENIRE  
*Agnese Rullo*



## DATI E MAPPE

- 1770 PROGETTI E IDEE. PERSONE E PAROLE DELLA RICERCA  
*Fabiana Marotta, Giovanna Nichilò*
- 1776 PEOPLE
- 1778 PEOPLE OF RESEARCH. PROJET FLOW
- 1780 PEOPLE OF RESEARCH. IDEAS FLOW
- 1782 WORDS OF RESEARCH. PROJECT HEATMAP
- 1783 WORDS OF RESEARCH. IDEAS HEATMAP



## MOMENTI

- 1788 PROGRAMMA
- 1792 RACCONTO FOTOGRAFICO

# BARTOLO, SEDIE IN CAMMINO

**A product-system designed with local communities**

*trasformable bench, temporary chair, strategic design, community design, co-design*

# BARTOLO, SEDIE IN CAMMINO

**Un prodotto-sistema che attraversa le comunità di un territorio**

*panchina trasformabile, sedia temporanea, design strategico, community design, co-design*

**Giorgio Dall'Osso [1], Riccardo Varini [1], Elena Brigi [1], Francesco Mancuso [1],  
Tommaso Lucinato [1]**

[1] Università degli Studi della Repubblica di San Marino

giorgio.dalosso@unirsm.sm, r.varini@unirsm.sm, e.brigi@unirsm.sm, francesco.mancuso@unirsm.sm, t.lucinato@unirsm.sm

## Abstract

Il progetto di ricerca Bartolo/sedie in cammino è stato realizzato all'interno del programma di finanziamento di Pesaro Capitale della Cultura 2024. La proposta ha visto l'Università della Repubblica di San Marino come guida di un percorso sviluppato sull'intera annualità durante la quale il capoluogo marchigiano si è esercitato sul tema della Natura della Cultura, cioè su relazioni tra arte, natura e tecnologia nell'era dell'Antropocene.

In particolare, il progetto di ricerca ha proposto un approccio in cui il design svolge il ruolo di mediatore di processi di attivazione sociale e culturale. Per fare questo il gruppo di ricerca ha utilizzato una metodologia dove la pratica progettuale, finalizzata alla realizzazione di un prodotto tangibile, è diventata catalizzatrice di nuove connessioni fra i diversi attori territoriali.

Le scelte metodologiche fatte hanno consentito di attivare un processo sperimentale che si è articolato in molteplici fasi, in parte consecutive, legate tra di loro grazie a momenti di confronto ed interazioni fra i diversi partner. Inizialmente è stata attivata una rete territoriale, attraverso esercizi di cittadinanza volti a definire gli obiettivi condivisi del progetto e dei workshop di co-progettazione. Le attività di ricerca e di progettazione hanno quindi portato alla definizione di due prodotti principali: la seduta collettiva pieghevole Bartolo e l'arredo-gioco modulare Bartolino. L'obiettivo è stato quello di progettare non solo oggetti d'uso ma dei sistemi relazionali capaci di favorire l'interazione fra persone oltre allo sviluppo di configurazioni spaziali adattative. In entrambi i casi gli oggetti si basano su una struttura a pantografo che garantisce leggerezza e adattabilità. Un prototipo avanzato del prodotto-sistema Bartolo è stato infine testato attraverso un'attività partecipata con la cittadinanza; in questa occasione gli attori coinvolti hanno valutato l'esperienza dal punto di vista funzionale ed emozionale.

La caratterizzazione di Bartolo /sedie in cammino, come processo aperto, è coerente con un approccio di innovazione responsabile e dimostra come gli strumenti del design abbiano grande potenzialità nell'attivazione sociale e culturale delle comunità presenti sui territori. Le affinità del processo proposto con i modelli di innovazione a quadrupla e quintupla elica testimonia l'attualità dello stesso rispetto ai contemporanei esempi di innovazione sociale in ambito europeo.

Futuri sviluppi di questo lavoro saranno la verifica strutturale del sistema-prodotto e la pubblicazione di una guida costruttiva open source attraverso i canali degli enti territoriali. Questo approccio consentirà una prossima fase di partecipazione delle comunità in attività di costruzione e personalizzazione del progetto.

Bartolo, sedie in cammino is a research project conducted as part of the Pesaro Capital of Culture 2024 program. The proposal saw the University of the Republic of San Marino as the guide for a year-long program during which the city in the Marche region explored the theme of the Natura della Cultura, i.e., the relationship between art, nature, and technology in the Anthropocene era.

In particular, the research project proposed an approach in which design plays the role of mediator of social and cultural activation processes. To do this, the research group used a methodology in which design practice, aimed at creating a tangible product, became a catalyst for new connections between the various local actors. The methodological choices made made it possible to activate an experimental process that was divided into multiple phases, some of which were consecutive, linked together by moments of discussion and interaction between the various partners. Initially, a local network was activated through citizenship exercises aimed at defining the shared objectives of the project and co-design workshops. The research and design activities then led to the definition of two main products: the Bartolo folding collective seat and the Bartolino modular play furniture. The aim was to design not only functional objects but also relational systems capable of promoting interaction between people as well as the development of adaptive spatial configurations. In both cases, the objects are based on a pantograph structure that guarantees lightness and adaptability. An advanced prototype of the Bartolo product-system was finally tested through a participatory activity with citizens; on this occasion, the actors involved evaluated the experience from a functional and emotional point of view.

The characterization of Bartolo, sedie in cammino as an open process is consistent with a responsible innovation approach and demonstrates how design tools have great potential for the social and cultural activation of local communities.

The similarities between the proposed process and the quadruple and quintuple helix models of innovation testify to its relevance with respect to contemporary examples of social innovation in Europe.

Future developments of this work will include structural verification of the product system and the publication of an open-source construction guide through local government channels. This approach will enable the next phase of community participation in the construction and customization of the project.

## Processi partecipativi per la produzione manifatturiera

La contemporanea pluralità di declinazioni nel campo del design sta facendo emergere, sempre più frequentemente, situazioni in cui il progettista assume un ruolo di mediazione e facilitazione nel dialogo tra le esigenze delle comunità (Varini, 2019; Easterling, 2021). Mentre tradizionalmente il design concentra risorse nella creazione di beni e servizi, emergono sempre di più approcci in cui il design si fa promotore di processi collaborativi tra cittadini e professionisti del progetto (Manzini, 2015) innescando processi di innovazione sociale. Processi di coinvolgimento degli attori, ad esempio, si ritrovano nelle progettualità volte a stimolare una riflessione creativa nelle singole persone come nel caso della Proposta per un autoprogettazione di Enzo Mari (1974). La validità del costrutto su cui si basa il lavoro di Mari, è confermata molti decenni successivi quando nel 2014 CUCULA-Refugees Company for Crafts and Design, riprende l'esperienza del designer milanese e la utilizza dando vita ad un laboratorio formativo al mestiere del "costruire con le mani" per giovani rifugiati richiedenti asilo (Sironi & Sironi, 2020).

All'interno di questo ambito diverse ricerche concentrano il proprio focus sul supportare l'attivazione dei territori tramite progetti di service design. Recenti studi sui servizi pubblici collaborativi, ad esempio, mirano ad unire l'azione dal basso della cittadinanza (Manzini & D'Alena, 2024). Altre ricerche sperimentano approcci in cui è il design del prodotto a generare un vortice sistemico attraverso cui provocare (Succini et al., 2020) uno sviluppo sostenibile dei territori. Su questo secondo approccio si concentrano diversi progetti che si fondano sul design come mediatore e attivatore dell'interazione tra le comunità e i territori periferici, spesso lontani dai servizi e isolati da finanziamenti economici strutturali (Brignoni et al., 2023). Al centro di questi progetti l'Università si fa promotrice di una rete territoriale in cui entrano stakeholder differenti: centri di ricerca, istituzioni pubbliche, aziende, cittadini, associazioni, scuole. Gli obiettivi di questa rete sono stimolare le comunità in esercizi di creazione o rinnovamento delle proprie identità — placemaking — (Granata, 2021) e di conservazione e manutenzione dei propri valori materiali e immateriali — placekeeping — (Dempsey et al., 2014). In queste situazioni compito del designer è mantenere un profilo empatico verso gli stakeholder e proporre un atteggiamento concreto verso il cambiamento sociale e ambientale. A questo fine sono spesso

## Participatory processes for manufacturing production

The current diversity of approaches in the field of design is increasingly giving rise to situations in which designers take on a mediating and facilitating role in the dialogue between the needs of communities (Varini, 2019; Easterling, 2021). Although design has traditionally concentrated on the production of goods and services, emerging approaches underline its capacity to promote collaborative processes between citizens and professionals (Manzini, 2015), thereby enabling social innovation. Processes involving stakeholders, for example, can be found in projects aimed at stimulating creative thinking in individuals, as in the case of Enzo Mari's Proposta per un autoprogettazione (1974). The validity of the construct on which Mari's work is based was confirmed many decades later when, in 2014, CUCULA-Refugees Company for Crafts and Design took up the Milanese designer's experience and used it to set up a training workshop on hands-on building skills for young refugees seeking asylum. (Sironi & Sironi, 2020). Within this field, several studies focus on supporting the activation of territories through service design projects. Recent studies on collaborative public services, for example, aim to unite grassroots citizen action (Manzini & D'Alena, 2024). Other research experiments with approaches in which product design generates a systemic vortex through which sustainable development in local areas is fostered (Succini et al., 2020). Several projects focus on this second approach, which is based on design as a mediator and activator of interaction between communities and peripheral territories, often far from services and isolated from structural economic funding (Brignoni et al., 2023). At the core of these projects, the University promotes a territorial network involving different stakeholders: research centres, public institutions, companies, citizens, associations and schools. The objectives of this network are to stimulate communities to engage in processes of creating or renewing their identities — placemaking — (Granata, 2021) and preserving and maintaining their tangible and intangible values — placekeeping — (Dempsey et al., 2014). In these situations, the designer's task is to maintain an empathetic profile towards stakeholders and propose a concrete attitude towards social and environmental change. To this end, typical co-design tools are often used to gain in-depth and critical knowledge of the territory, aimed at bringing out material and immaterial values, collective and private

utilizzati strumenti tipici del co-design, con il fine di ottenere una conoscenza del territorio approfondita e critica, volta a fare emergere valori materiali e immateriali, memorie storiche collettive e private, conoscenze, pratiche e tradizioni.

## Il progetto di ricerca Bartolo

L'iniziativa Pesaro Capitale Italiana della Cultura 2024 ha rappresentato un'opportunità per trasformare alcune esigenze espresse dalle comunità pesarese in un vero e proprio progetto di ricerca. Il gruppo di lavoro dell'Università ha infatti partecipato ai tavoli svolti prima dell'inizio dell'annualità di celebrazioni. In queste sedi è stata espressa l'opportunità di realizzare dispositivi leggeri, temporanei e facilmente allestibili per piccoli eventi culturali diffusi sul territorio.

Partendo da questo obiettivo, il gruppo di ricerca ha proposto la realizzazione di un progetto open-source che verificasse le possibilità di intervenire in un evento collettivo come quello di Capitale della Cultura, attraverso un processo di co-partecipazione con la funzione di legare stabilmente soggetti che prima operavano separatamente.

Più precisamente, la sfida lanciata è stata definire un sistema-prodotto che rispondesse sia alla volontà progettuale di dare risposta ad una domanda specifica, sia di costruire nuove relazioni fra i diversi attori coinvolti in continuo divenire, grazie alla possibilità di personalizzare di volta in volta gli oggetti prodotti (sedute, arredi di scena). In questo modo, la ricerca ha agito come elemento catalizzatore e ha generato visibilità e riconoscimento per gli stakeholders coinvolti. [fig.1]

## Metodologia della sperimentazione Bartolo

Sotto il profilo metodologico la ricerca è stata articolata secondo un approccio partecipativo e iterativo, articolato in due fasi principali: la mappatura preliminare con coinvolgimento della rete territoriale; il processo di progettazione partecipata di Bartolo, una seduta collettiva, e di Bartolino, un arredo-gioco per bambini. Ogni fase è stata poi caratterizzata da ulteriori attività dedicate ad obiettivi specifici di coinvolgimento e progettazione.

Il progetto Bartolo è stato posto quindi come oggetto-ponte tra l'Università e le comunità territoriali. In particolare, da un lato ha permesso di adottare metodologie di co-design su un contesto reale, dall'altro ha permesso di mantenere aperto il dialogo e il mutuo apprendimento tra gli stakeholder coinvolti

historical memories, knowledge, practices and traditions.

## The Bartolo research project

The Pesaro Capitale Italiana della Cultura 2024 initiative represented an opportunity to transform some of the needs expressed by the Pesaro community into a real research project. The University working group participated in the round tables held before the start of the year of celebrations. During these meetings, the idea emerged to develop lightweight, temporary, and easily installable devices for small cultural events throughout the area. Starting from this objective, the research group proposed the creation of an open-source project that would test the possibilities of intervening in a collective event such as Capital of Culture, through a process of co-participation with the aim of permanently linking entities that previously operated separately. More specifically, the challenge was to define a product system that could respond to a specific design demand while also fostering new relationships among the various actors involved in an evolving process. This was made possible by the option to customise the produced objects (such as seating and stage furniture) on a case-by-case basis. In this way, the research acted as a catalyst and generated visibility and recognition for the stakeholders involved. [fig.1]

## Bartolo experimentation methodology

From a methodological point of view, the research was structured according to a participatory and iterative approach, divided into two main phases: preliminary mapping with the involvement of the local network, and, respectively, a participatory design process leading to Bartolo (a collective session) and Bartolino (a piece of children's furniture/play equipment). Each phase was then characterised by further activities dedicated to specific involvement and design objectives. The Bartolo project was therefore positioned as a bridge between the University and local communities. In particular, on the one hand, it allowed co-design methodologies to be adopted in a real context, and on the other, it allowed dialogue and mutual learning between the stakeholders involved to remain open.

## Mapping and engagement of the territorial network

In the months leading up to the start of the research project, citizenship exercises were

## **Mappatura e coinvolgimento della rete territoriale**

Nei mesi precedenti l'inizio del progetto di ricerca, sono stati organizzati degli esercizi di cittadinanza in cui gli stakeholders del territorio hanno definito coralmemente alcuni corridoi progettuali sviluppiabili all'interno del contenitore di Pesaro Capitale 2024. In questi incontri sono stati precisati gli obiettivi del progetto ed avviate le prime connessioni tra gli attori interessati. Il team di ricerca ha svolto poi molteplici attività per promuovere e incentivare la partecipazione di ulteriori stakeholders. Il network creatosi ha congiunto l'azione dell'Università, di un'azienda, di un consorzio del distretto del mobile, di una scuola di istruzione secondaria e della fondazione capofila. Per fare questo sono state svolti sia un laboratorio progettuale all'interno dei corsi dell'Università di San Marino, sia dei workshop con studenti delle scuole superiori e con bambini in età delle scuole primarie.

## **Laboratorio di progetto su materiali e processi locali**

Nelle prime fasi del progetto di ricerca è stato attivato, all'interno del corso in Design dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino, un laboratorio di progetto che ha avuto come tema l'ospitalità dei bambini durante eventi culturali temporanei, ripensando alle relazioni tra individui e comunità e tra uomo e natura. Scopo del percorso didattico è stato quello di instaurare un confronto critico tra i partecipanti su temi quali: l'ambiente, il valore delle relazioni sociali, la condivisione dello spazio in momenti relazionali. Temi, questi, che richiedono ai designer di ragionare sul ruolo e sulla responsabilità delle loro azioni in campo ambientale e civico.

## **Workshop progettuali di coinvolgimenti degli stakeholder locali**

Durante l'annualità sono stati realizzati due workshop progettuali, entrambi focalizzati su un target specifico. Il primo workshop, denominato Legàmi. Unire, collegare, comporre, ha avuto l'obiettivo di portare gli studenti dell'Istituto scolastico Bramante-Genga di Pesaro a misurarsi con un'attività di progettazione di oggetti pieghevoli e trasportabili, funzionali all'arredo temporaneo di attività performative nel centro storico. Gli studenti si sono così confrontati con un progetto inserito nella cornice di Pesaro Capitale quindi stimolati a diventare parte attiva di un processo culturale del proprio

organised in which local stakeholders jointly defined a number of project corridors that could be developed within the framework of Pesaro Capitale 2024. During these meetings, the project objectives were clarified and the first connections between the stakeholders were established.

The research team then carried out a number of activities to promote and encourage the participation of additional stakeholders. The network that was created brought together the University, a company, a consortium from the furniture district, a secondary school and the lead foundation. To do this, a workshop was held as part of the courses at the University of San Marino, as well as workshops with secondary school students and primary school children.

## **Project workshop on local materials and processes**

In the early stages of the research project, a project workshop was set up within the Design course at the University of the Republic of San Marino, focusing on the hospitality of children during temporary cultural events, rethinking the relationships between individuals and communities and between humans and nature. The aim of the educational programme was to establish a critical discussion among participants on topics such as the environment, the value of social relationships, and the sharing of space in relational moments. These are topics that require designers to reflect on the role and responsibility of their actions in the environmental and civic spheres.

## **Project workshops involving local stakeholders**

During the year, two design workshops were held, both focused on a specific target. The first workshop, called Legàmi. Unire, collegare, comporre (Bonds. Unite, connect, compose), aimed to challenge students from the Bramante-Genga school in Pesaro to design foldable and transportable objects intended as temporary furnishings for performances in the historic centre. The students were thus involved in a project within the framework of Pesaro Capitale and encouraged to become an active part of a cultural process in their local area (Succini et al., 2024).

A second workshop, entitled Design Elementare - Costruire giocando (Elementary Design - Building through play), was offered during the city event 1/2 Notte Bianca dei Bambini. At Palazzo Mosca, in the historic centre of Pesaro, around forty children were invited to a collective

territorio (Succini et al., 2024).

Un secondo workshop, dal titolo Design Elementare - Costruire giocando, è stato proposto durante l'evento cittadino 1/2 Notte Bianca dei Bambini. Nel contesto di Palazzo Mosca nel centro di Pesaro circa quaranta bambini sono stati invitati a partecipare ad un laboratorio di costruzione e ideazione collettiva in cui è stato fornito a ciascuno di loro un kit con le componenti in scala del progetto Bartolino. Ogni bambino si è quindi cimentato nel creare configurazioni nuove ed esprimere funzionalità latenti. [fig.2]

## La progettazione partecipata di Bartolo e Bartolino

Con l'obiettivo di rispondere ai requisiti funzionali di una seduta temporanea per gli eventi nella città di Pesaro, è stata ideata una progettazione su due canali paralleli: quello della ricerca desk e quello della co-progettazione con gli stakeholder individuati.

La ricerca desk è stata sviluppata sia in merito al design del prodotto pieghevole e trasformabile sia sul progetto di specifici prodotti destinati alla collettività. Per prima cosa sono stati raccolti e classificati numerosi casi studio di sedute e prodotti generici pieghevoli. Questi oggetti sono principalmente accomunati dalla caratteristica di poter essere ripiegati con facilità (Ritter, 1980; Mollerup, 2001; Clivio, 2009) o dalla facilità di costruzione (Hennessey & Papanek, 1974). Per ogni caso studio raccolto è stata creata una scheda identificativa che raccoglie e classifica le peculiarità dei progetti. Particolare attenzione è stata posta ai materiali e agli elementi di connessione. L'elemento di giunzione, infatti, acquisisce particolare importanza in quanto permette la scomposizione dell'artefatto o la possibilità di richiudere l'oggetto (Caputo & Koivu, 2023). Attraverso questa attività è stato individuato e scelto, per lo sviluppo del prodotto Bartolo, il sistema a pantografo. Questo sistema consente agli oggetti di raggiungere un buon rapporto tra estensione minima (chiuso) ed estensione massima (aperto) oltre che caratterizzare gli stessi di una buona leggerezza generale. [fig.3]

Un'ulteriore ricerca è stata rivolta all'ampio cluster tipologico delle sedute collettive. Esaminando una prima raccolta di prodotti industriali rivolti all'arredo urbano, ci si è concentrati maggiormente su prodotti destinati a generare situazioni dinamiche nello spazio di riferimento. Diversi sono quindi i casi studio raccolti ed ognuno raccoglie una sfida precisa. Il progetto Serpentone<sup>1</sup>, di Cino Boeri, realizzato nel 1971 propone una seduta continua capace di

costruzione e design workshop, where each was given a kit containing scale components of the Bartolino project. Each child then tried their hand creating new configurations and uncovering potential functionalities. [fig.2]

## The participatory design of Bartolo and Bartolino

With the aim of meeting the functional requirements of temporary seating for events in the city of Pesaro, a twofold approach was adopted: desk research and co-design with identified stakeholders.

The desk research focused on both the design of foldable and transformable products and the design of specific products for the community. First, numerous case studies of generic folding seats and products were collected and classified. These objects are mainly characterised by their ease of folding (Ritter, 1980; Mollerup, 2001; Clivio, 2009) or ease of construction (Hennessey & Papanek, 1974). For each case study collected, an identification sheet was created to collect and classify the peculiarities of the projects. Particular attention was paid to materials and connecting elements. The connecting element, in fact, acquires particular importance as it allows the artefact to be disassembled or the object to be closed (Caputo & Koivu, 2023). Through this activity, the pantograph system was identified and chosen for the development of the Bartolo product. This system allows objects to achieve a good ratio between minimum extension (closed) and maximum extension (open), as well as characterising them with a good overall lightness. [fig.3]

Further research was conducted on the broad typological cluster of collective seating. Examining an initial collection of industrial products intended for urban furnishings, the focus was mainly on products designed to generate dynamic situations in the space in question. Several case studies were collected, each addressing a specific challenge. The Serpentone<sup>1</sup> project by Cino Boeri, completed in 1971, proposes a continuous seat capable of adapting to the places where it is located; the La Pentana<sup>2</sup> project, created in Rocca Janula by the Tspoon studio, proposes a stage-seat system in which people can intervene by reconfiguring the object and the space itself; the Banc à palabres<sup>3</sup> project, by Sara de Gouv, is designed to comfortably accommodate users of different ages thanks to the different heights and positions of the seating. Some of the projects collected show solutions designed to generate specific relational situations: the Corona Crisis

adattarsi ai luoghi in cui è collocata; il progetto La Pentana <sup>2</sup> realizzato a Rocca Janula dallo studio Tspoon, propone un sistema palcoseduta in cui le persone possono intervenire riconfigurando l'oggetto e lo spazio stesso; il progetto *Banc à palabres* <sup>3</sup>, di Sara de Gouy, è destinato ad accogliere comodamente utenti di diverse età grazie alle diverse altezze e posizioni della seduta. Alcuni progetti raccolti mostrano soluzioni destinate a generare situazioni relazionali specifiche: il progetto *Corona Crisis Kruk* <sup>4</sup> di Object Studio, propone una seduta collettiva pensata per avvicinarsi rimanendo separati mentre, all'opposto, la *Love Love Bench* <sup>5</sup> di JR Shikoku sfrutta l'inclinazione dei piani per spingere al contatto le persone; infine, la seduta Counterbalance <sup>6</sup> dello studio Snøhetta propone un effetto molto particolare in cui il movimento di una persona ha un esito riverberante sulle altre sedute.

Dalle ricerche svolte sono emerse due direzioni progettuali: una seduta collettiva pieghevole, Bartolo, capace di essere trasportata facilmente all'interno della città e di configurare molteplici situazioni spaziali; un arredo-gioco modulare per i bambini, Bartolino, pensato per essere personalizzato sulla base della creatività dagli utenti coinvolti nel momento d'uso.

Il progetto di massima di Bartolo è stato condiviso con una delle aziende individuate in fase di mappatura. Il dialogo con questa azienda ha avuto come obiettivo quello di mettere in evidenza criticità e opportunità del progetto e, in seguito, ha permesso di raggiungere un disegno definitivo del prototipo. Sono stati quindi realizzati alcuni prototipi in cui l'azienda si è occupata di progettare e costruire la componente tessile del prodotto, mentre l'Università ha guidato lo sviluppo e la produzione del telaio

## Performance e testing

Nella fase finale del progetto di ricerca è stato organizzato una giornata di testing della seduta collettiva Bartolo. Il team di ricerca ha sottoposto un prototipo di seduta da cinque posti ad alcuni cittadini. Il test si è svolto nel centro storico di Pesaro. Agli utenti, coinvolti casualmente in base alla propria disponibilità, è stato chiesto di sostare sull'oggetto e condividere le proprie impressioni. In supporto alla valutazione sono stati forniti due grafici cartesiani su cui ogni persona doveva indicare il proprio posizionamento. Il primo di questi ha avuto l'obiettivo di determinare la percezione funzionale dell'oggetto attraverso gli assi di riposo-gioco, spettacolo-meditazione. Lo scopo del secondo è stato registrare la percezione emotiva dell'esperienza attraverso le coppie

Kruk <sup>4</sup> project by Object Studio offers a collective seat designed to bring people closer together while remaining separate, while, on the contrary, the Love Love Bench <sup>5</sup> by JR Shikoku uses the inclination of the seats to encourage people to make contact. Finally, the Counterbalance <sup>6</sup> bench by Snøhetta offers a very special effect in which the movement of one person has a reverberating effect on the other seats.

Two design directions emerged from the research: a foldable collective bench, Bartolo, which can be easily transported around the city and configured in a variety of spatial situations; a modular play furniture for children, Bartolino, designed to be customised based on the creativity of the users involved at the time of use.

The preliminary design of Bartolo was shared with one of the companies identified during the mapping phase. The dialogue with this company aimed to highlight the critical issues and opportunities of the project and subsequently led to the final design of the prototype. Several prototypes were then produced, with the company designing and manufacturing the textile component of the product, while the University led the development and production of the frame.

## Performance and testing

In the final phase of the research project, a day of testing was organised for the Bartolo collective seating system. The research team presented a prototype five-seater bench to a number of citizens. The test took place in the historic centre of Pesaro. Users, who were randomly selected based on their availability, were asked to sit on the bench and share their impressions. To support the evaluation, two Cartesian graphs were provided on which each person had to indicate their position. The first of these aimed to determine the functional perception of the object through the axes of rest-play and entertainment-meditation. The purpose of the second was to record the emotional perception of the experience through the opposing pairs of impressed-indifferent and amused-bored. At the end of the day, different trends were observed: in the first graph, the judgements were evenly distributed between the "entertainment-play" and "rest-meditation" squares, while in the second graph, there was a predominance in the "impressed-amused" quadrant. [fig.4]

## Exhibitions for the dissemination of research

opposte di colpito-indifferente e divertito-annoiato. Alla fine della giornata sono stati rilevati tendenze differenti: nel primo grafico i giudizi sono stati equamente distribuiti tra i quadrati di "spettacolo-gioco" e quello di "riposo-meditazione" mentre nel secondo grafico è stata rilevata una predominanza nel quadrante "colpito-divertito". [fig.4]

## Mostre per la disseminazione della ricerca

Con il fine di aumentare il coinvolgimento della comunità pesarese e fare emergere l'identità dei soggetti coinvolti, l'intero processo è stato contraddistinto da una continua attività di disseminazione delle attività svolte. In particolare, sono state organizzate tre mostre, corrispondenti a tre target individuati: all'interno della Sala Rossa del Comune per coinvolgere le istituzioni, nello Spazio Sora per intercettare la cittadinanza pesarese e nella Galleria Rossini per far partecipe gli avventori giunti per la giornata di chiusura di Città della Cultura. In aggiunta, durante l'evento di chiusura di Pesaro Capitale della Cultura Italiana, svoltasi nell'Auditorium Scavolini, uno dei prototipi di Bartolo è stato portato sul palco e utilizzato come seduta per presentatori e per gli ospiti di una tavola rotonda dedicata ad alcuni progetti realizzati nel territorio. [fig.5]

## Conclusioni

Il progetto di ricerca Bartolo/sedie in cammino, attraverso le attività svolte nell'annualità a disposizione, ha raggiunto molteplici obiettivi sia a livello di prodotto-sistema progettato, sia di processo realizzato.

La seduta Bartolo è un prodotto-sistema che permette di allestire velocemente piccoli spazi effimeri, montabili e smontabili, in diversi contesti urbani. La costruzione dell'oggetto, la gestione della configurazione degli spazi in cui si inserisce, la personalizzazione pensata per essere attuata sulla parte tessile, concorrono a caratterizzare l'oggetto come un sistema aperto. Dal punto di vista realizzativo il prodotto è al momento situato ad un livello di sviluppo intermedio. I requisiti di base (comfort e resistenza) sono stati raggiunti, ma una successiva verifica produttiva e tenuta nel tempo sembra essere necessaria. Dal punto di vista normativo non è facile identificare il progetto in categorie esistenti in quanto l'ipotesi che si collochi come sistema aperto potrebbe prevederne una importante azione di personalizzazione ad opera dei soggetti che adotteranno il progetto nel futuro. Un possibile

With the aim of increasing the involvement of the Pesaro community and highlighting the identity of those involved, the entire process was characterised by continuous dissemination of the activities carried out. In particular, three exhibitions were organised, corresponding to three identified targets: in the Sala Rossa of the Town Hall to involve the institutions, in the Spazio Sora to engage the citizens of Pesaro, and in the Galleria Rossini to involve visitors who had come for the closing day of Città della Cultura. In addition, during the closing event of Pesaro Capital of Italian Culture, held in the Scavolini Auditorium, one of Bartolo's prototypes was brought on stage and used as a seat for presenters and guests at a round table dedicated to a number of projects carried out in the area. [fig.5]

## Conclusion

Through the activities carried out during the year, the Bartolo, sedie in cammino research project achieved multiple objectives in terms of both the product-system designed and the process implemented.

The Bartolo bench is a product-system that allows small, temporary spaces to be quickly set up, assembled and dismantled in various urban contexts. The construction of the object, the management of the configuration of the spaces in which it is placed, and the customisation designed to be implemented on the textile part all contribute to characterising the object as an open system.

From a manufacturing point of view, the product is currently at an intermediate level of development. The basic requirements (comfort and resistance) have been met, but further production testing and durability testing appear to be necessary. From a regulatory point of view, it is not easy to identify the project in existing categories, as the assumption that it is an open system could involve significant customisation by those who adopt the project in the future. One possible development could be the publication of an open-source construction guide for the object, freely available through institutional channels. In relation to the evaluation of the process carried out, it can be observed that it had a positive impact on the students and children involved in the workshop activities. These actions allowed those involved to enter the cultural system of Pesaro Capitale and become active participants.

The methodology implemented, characterised by a responsible innovation approach, responded consistently to quadruple and quintuple helix strategies (Campbell et al., 2015; Carayannis &

sviluppo potrebbe essere l'edizione di una guida costruttiva open-source dell'oggetto, disponibile liberamente tramite canali istituzionali.

In relazione alla valutazione del processo realizzato si osserva come esso abbia avuto una buona ricaduta sugli studenti e sui bambini coinvolti nelle attività laboratoriali. Queste azioni hanno infatti permesso alle persone coinvolte di entrare nel sistema culturale di Pesaro Capitale facendosi parte attiva.

La metodologia attuata, contraddistinta da un approccio di innovazione responsabile, ha risposto coerentemente a strategie a quadrupla e quintupla elica (Campbell et al., 2015; Carayannis & Campbell, 2021). L'aderenza a questi modelli di coinvolgimento orizzontale di attori sociali consente di immaginare futuri sviluppi ed implementazioni del progetto di sistema-prodotto e del processo messo in atto. Questo approccio metodologico integrato ha dimostrato la sua efficacia nel trasformare i desiderata non strutturati in soluzioni concrete, collaborative e sperimentali. Il passo successivo prevederà la creazione di piccoli laboratori di verifica post-evento — con metriche qualitative e quantitative — per misurare l'impatto di Bartolo e delle pratiche co-creative sul tessuto sociale di Pesaro, con l'obiettivo di reiterare il processo in nuovi contesti (ad esempio festival, spazi educativi o periferie urbane), affinando continuamente il modello di co-design territoriale.

### Note

1\_ Il Progetto è ulteriormente approfondito al link: <http://ciniboeriarchitetti.com/product/serpentone.html>

2\_ <https://www.tspoon.org/it/project/la-pentana/>

3\_ <https://www.saradegouy.com/Site/sara-de-gouy-banc-palabres.html>

4\_ <https://object-studio.com/coronacrisiskruk-english>

5\_ [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:JR-Awa-STA\\_LOVE-LOVE-BENCH.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:JR-Awa-STA_LOVE-LOVE-BENCH.jpg)

6\_ <https://www.snohetta.com/projects/counterbalance>

Campbell, 2021). Adherence to these models of horizontal involvement of social actors allows us to imagine future developments and implementations of the system-product project and the process put in place.

This integrated methodological approach has proven effective in transforming unstructured desires into concrete, collaborative and experimental solutions. The next step will involve the creation of small post-event verification laboratories — with qualitative and quantitative metrics — to measure the impact of Bartolo and co-creative practices on the social fabric of Pesaro, with the aim of reiterating the process in new contexts (e.g. festivals, educational spaces or urban suburbs), continuously refining the territorial co-design model.

### Notes

1\_ The Project is further explored at the link: <http://ciniboeriarchitetti.com/product/serpentone.html>

2\_ The Project is further explored at the link: <https://www.tspoon.org/it/project/la-pentana/>

3\_ The Project is further explored at the link: <https://www.saradegouy.com/Site/sara-de-gouy-banc-palabres.html>

4\_ The Project is further explored at the link: <https://object-studio.com/coronacrisiskruk-english>

5\_ The Project is further explored at the link: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:JR-Awa-STA\\_LOVE-LOVE-BENCH.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:JR-Awa-STA_LOVE-LOVE-BENCH.jpg)

6\_ The Project is further explored at the link: <https://www.snohetta.com/projects/counterbalance>

## Bibliografia | References

\_ Brignoni, M., Dall'Osso, G., Gasparotto, S., & Varini, R. (2023). *Mapping design-driven processes for the regeneration of small fortified towns in inland areas*. AGATHÓN | International Journal of Architecture, Art and Design, 13, 281–290. <https://doi.org/10.19229/2464-9309/13242023>

\_ Campbell, D. F. J., Carayannis, E. G., & Rehman, S. S. (2015). *Quadruple Helix Structures of Quality of Democracy in Innovation Systems: The USA, OECD Countries, and EU Member Countries in Global Comparison*. Journal of the Knowledge Economy, 6(3), 467–493. <https://doi.org/10.1007/s13132-015-0246-7>





2

3

### Letto da campo

Designer: anonimo  
 Anno: 1950  
 Categoria: pieghevole  
 Struttura: listelli in legno  
 massello



### Propeller 8783

Designer: Kaare Klint  
 Azienda produttrice: Carl Hansen & Son  
 Anno: 1930  
 Categoria: pieghevole



### Regina d'Africa

Designer: Vico Magistretti  
 Azienda produttrice: Alias  
 Anno: 1970  
 Categoria: pieghevole  
 Struttura: profili in legno  
 massello  
 Giunti: perni  
 Seduta: tessuto





4



5

- 1\_ Correlazioni tra caratteristiche e attori del processo ideato per il progetto di ricerca Bartolo.
- 2\_ Momento del workshop per i bambini tenuto presso Palazzo Mosca a Pesaro.
- 3\_ Alcune delle schede estratte dall'archivio di oggetti pieghevoli costruito durante le fasi del progetto di ricerca.
- 4\_ Momento di raccolta dati durante l'attività di testing nel centro storico di Pesaro (dicembre 2024). Foto di Emanuele Lumini.
- 5\_ Applicazione dell'identità visiva del progetto. Progetto di Arianna Cremona.

- 1\_ Correlations between characteristics and actors in the process designed for the Bartolo research project. Note. Chart created by Francesco Mancuso.
- 2\_ A moment from the children's workshop held at Palazzo Mosca in Pesaro. — Note. Photograph by Emanuele Lumini.
- 3\_ Some of the cards extracted from the archive of foldable objects built during the research project.
- 4\_ Data collection during testing in the historic centre of Pesaro (December 2024). Photograph by Emanuele Lumini.
- 5\_ Application of the project's visual identity. Project by Arianna Cremona.

