



SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale
della Società Italiana di Design

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022



SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

Design**Intorno**

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

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022

Consiglio direttivo

presidente

Raimonda Riccini

vice presidente

Daniela Piscitelli

segretario

Giuseppe Di Bucchianico

consiglieri

Niccolò Casiddu

Lorenzo Imbesi

Pier Paolo Peruccio

Lucia Pietroni

Lucia Rampino

Maurizio Rossi

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di

Nicolò Ceccarelli

Marco Sironi

Progetto grafico e impaginazione

laboratorio *animazione design*, Dadu, Alghero

Marco Sironi, Viola Orgiano, Roberta Ena, Paola Dore



Copyrights

CC BY-NC-ND 3.0 IT

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

dicembre 2023

Società Italiana di Design, Venezia

societaitaliansdesign.it

ISBN 9788894338072

Indice

#OUVERTURE

- p. 9 **Dell'intorno. O dell'insieme aperto**
R. Riccini
- 11 **Introduzione**
N. Ceccarelli, M. Sironi
- 13 **Intorno a "Design Intorno"**
N. Ceccarelli
- 16 **Cartoline da Alghero**
M. Sironi
- 21 **Cercare e trovare un maestro**
M. Brusatin
- 27 **Speculations**
Pete Thomas

#INTERMEZZO / per Stefano Asili

#TRACK 1 : fare esperienza

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

/ progetti

- 46 **Design per il paesaggio naturale. Strategie di interazione semiotica tra uomo e ambiente**
V. P. Bagnato
- 53 **HMI design for a self-driving car. Integrated communication between the urban environment and a vehicle**
F. Caruso, V. Arquilla, F. Gaetani, F. Brevi
- 66 **Forme della tipografia nello spazio pubblico. Lettering urbano a Venezia**
P. L. Farias, E. Bonini, Lessing, F. Bulegato
- 77 **MEET. Multifaceted Experience for Enhancing Territories**
A. Bosco, S. Gasparotto
- 87 **Quartieri sani e inclusivi. Il design per lo sviluppo di strategie e scenari progettuali per città prossime e in salute e per l'invecchiamento attivo della popolazione**
S. Viviani, D. Busciantella Ricci
- 95 **Scenari e strumenti per XR senza visore. Un sistema gestionale per installazioni immersive museali, fuori dalla bolla**
V. Malakuczi
- 106 **Gli spazi e i tempi della fabbricazione digitale. L'impresa Maker nella Regione Lazio e il rapporto con il territorio**
L. D'Elia
- 115 **SiRobotics. Progettazione HCD di un robot umanoide assistenziale**
C. Porfirione, F. Burlando

/ idee

- p. 125 **Design Sistemico per la Civiltà dell'Acqua**
C. Padula
- 133 **EMPS. Exhibit museale per la pre-diagnostica posturale e la promozione della salute**
G. Nichilò, G. Pontillo
- 139 **SWAPHYPE. Servizio compensatore di pratiche di riuso**
C. Olivastri, G. Tagliasco, X. Ferrari Tumay, D. Schillaci
- 146 **Tipografia italiana e paulistana dei primi del '900. Proposta di un archivio aperto per una comparazione di documenti**
F. Mariano Cruz Pereira, E. Lessing, P. Farias
- 153 **Geografie, relazioni e ritual personas. Strategie e strumenti di progettazione partecipata per l'heritage made in italy**
F. Delprino, L. Parodi, O. Tonella, S. Pericu

#TRACK 2 : intrecciare saperi

/ progetti

- 166 **Intessere reti di territorio: esperienze di dialogo con l'intorno, tra digitale e formazione**
I. Fiesoli, E. D'Ascenzi, D. de Spirito, M. Sottani
- 179 **Archivio e direttore creativo. Heritage come progettazione**
D. Colussi
- 186 **Smart & green design. Per un arredo urbano interspecie**
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, S. Iole, G. Nicolau Adad
- 198 **Meta 4.0. Possibilità e potenzialità della progettazione 4.0**
L. Casarotto, P. Costa, A. de Feo
- 208 **Design con il Mediterraneo. Progettare in un nuovo intorno.**
M. Marseglia, F. Cantini, E. Matteucci, M. Vacca, A. Tanzini
- 219 **Produzione additiva per il merchandising museale. Prospettive progettuali nella valorizzazione del patrimonio**
I. Caputo, M. Oddone
- 228 **SPHead. Smart Personal Health-care Devices. Soluzioni integrate per il monitoraggio dello stato di salute degli anziani nelle RSA**
A. Giambattista, L. Di Lucchio, C. Gironi
- 237 **Moowe. Un servizio inclusivo per l'orientamento di persone con disabilità visive a Venezia**
M. Manfroni, C. M. Priola, L. Casarotto, P. Costa
- 248 **Inter-connessioni urbane. Rigenerazione di spazi dimenticati all'interno del Comune di Borgo San Lorenzo (FI)**
F. Armato, P. Bagheri Moghaddam, M. Corti, L. Petrini
- 257 **L'identità svelata. Il design narrativo e lo spazio urbano**
S. Follesa, P. Yao, A. Cheng

/ idee

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

- p. 272 **Circular Made in Italy.**
Una strategia di Design per un'innovazione sostenibile di identità e cultura materica dei territori nazionali a partire da scarti
F. Papile, L. Trebbi, V. Coraglia, T. Leone, F. Cantini
- 280 **Color Hub.**
Riscoprire la tradizione tintoria attraverso una visione cross-settoriale
A. Pereno
- 287 **Promuovere la cultura della sostenibilità.**
Design Sistemico per uno sviluppo territoriale sostenibile, in sinergia con il Distretto UNESCO
A. Aulisio
- 295 **Meta-artigianato e design da collezione.**
Nuovi scenari di promozione, commercializzazione e consumo nella transizione digitale
S. Gabbatore, L. Abbate, C. Germak
- 303 **Tessuti riciclati sostenibili basati sulle tende beduine tradizionali**
G. M. Cito, O. Alazhari
- 315 **Il gioiello 4.0.**
Gli impatti dell'artigianato tecnologico nel distretto orafa vicentino
E. Cunico
- 323 **230 Miglia Blu.**
Disegnare un legame lungo 230 miglia passando dal mare
L. Inga
- 333 **Intercultural craft.**
Progettare un ponte tra le conoscenze e le culture tradizionali
M. Vacca, F. Ballerini
- 343 **I "Cadernos de refêrencias" di Hudinilson Jr.**
Una proposta di rimediazione digitale
S. Rossi

#TRACK 3 : *generare conoscenza*

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

/ progetti

- 357 **Innovare lo scenario della pubblicazione scientifica in design.**
Progettare "living publications"
E. Lupo
- 370 **Polemica e design.**
Il dissenso nella pratica critica e come pratica progettuale
I. Patti
- 378 **Aura educational tool.**
Design per l'insegnamento attivo di tecnologia e sostenibilità
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. N. Adad
- 388 **Design for Social Impact.**
Riflessioni in itinere sull'esperienza didattica di un laboratorio interdisciplinare sui temi del design per l'impatto sociale
C. Campagnaro, V. Bosso
- 400 **Progettazione e riciclo di imballaggi cellullosici.**
Aumentare la consapevolezza dei designer di imballaggio sul loro ruolo nella progettazione in una prospettiva di economia circolare
R. Santi, A. Marinelli, F. Papile, B. Del Curto
- 408 **Turning Design Research to Care.**
Ricerca sperimentale per la progettazione di una educazione sostenibile e inclusiva
A. Pollini, G. A. Giacobone

- p. 417 **Design Education per l'Economia Circolare.**
Approccio co-disciplinare nell'acquisizione di hard e soft skills
S. Barbero
- 426 **Il laboratorio Living Hub.**
La tecnica della simulazione al servizio del progetto HCD
I. Nevoso, A. Vacanti
- 436 **Good Plastic.**
Strumenti per l'innovazione sostenibile e la comunicazione dei prodotti in materiali polimerici
P. Costa, L. Badalucco, L. Casarotto
- 445 **Databook design per fare innovazione.**
Uno strumento di ricerca e analisi per attivare progettualità sostenibili
S. Cretaio, S. Degiacomi, L. Moiso, C. Marino, C. Remondino, P. Tamborrini
- 456 **Pensiero, Produzione ed Educazione Responsabili.**
Il progetto di Winter School internazionale
L. Succini, E. Formia, V. Gianfrate, E. Ciravegna, R. M. León Morán
- 466 **Progettare per la società liquida.**
Uno sguardo verso una differente prospettiva human-centered
G. Mincoelli, F. Petocchi, S. Imbesi, M. Marchi, G. A. Giacobone

/ idee

- 476 **Interior design come piattaforma collaborativa.**
Uno spazio data-driven per la conoscenza condivisa sulle risorse materiali
L. Calogero, M. De Chirico, A. de Feo
- 485 **Soluzioni sostenibili per il design digitale.**
Sensibilizzare sull'impatto ambientale del web attraverso l'info-design
S. Melis, D. Murgia, P. Dore
- 497 **"Rin/tracciare" la rete della vita.**
Tecnologia ed ecologia verso bio-futuri preferibili
C. Rotondi
- 506 **Design per le Comunità.**
Strumenti di comunicazione collaborativi per il progetto sociale di prossimità al rione Sanità di Napoli
I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. Nicolau Adad
- 516 **Your Only Thing Is Space.**
Le interfacce digitali come dispositivi di potere sui luoghi: un framework di ricerca
M. Ciaramitaro
- 524 **Patient-Centered Data.**
Analisi e visualizzazione di dati patient-centered per la comunicazione medico/scientifica
R. Angari
- 534 **Gender-complexity by design.**
Decostruire il binarismo di genere attraverso il design di packaging innovativi e sostenibili
C. Marino, C. Remondino
- 542 **Trouble #1. Design history.**
A new sight on design through gender studies and intersectionality
S. Iebolo, V. Piras, L. Chimenz
- 551 **Complex and Multidisciplinary Identities.**
Nuovi processi per la costruzione di identità complesse e democratiche
A. Liçaj, D. Giorgetta

#FINALE / album della Conferenza 2022

SWAPHYPE²

Servizio compensatore di pratiche di riuso

Xavier Ferrari Tumay

orcid: 0000-0003-1538-0803

xavier.ferraritumay@unige.it

Chiara Olivastri

orcid: 0000-0002-2202-7074

chiara.olivastri@unige.it

Giovanna Tagliasco

orcid: 0000-0003-2108-1092

giovanna.tagliasco@gmail.com

Dipartimento Architettura
e Design Università di Genova
DAD - UNIGE

Domenico Schillaci

orcid: 0000-0002-1782-9355

domenico.schillaci01@unipa.it

Dipartimento di Ingegneria,
Università degli Studi
di Palermo - UNIPA

Swaphype è un'idea di ricerca con l'obiettivo di sperimentare, attraverso il service design, strategie di misurazione e catalizzazione delle azioni messe in atto nel campo dell'economia circolare. L'obiettivo è quello di convertire un'abitudine, una prassi consolidata in un buon comportamento: siamo infatti soliti misurare prevalentemente i nostri consumi e i nostri impatti, ma non prestiamo altrettanta attenzione nel bilanciare e compensare la nostra impronta. È possibile quindi generare consapevolezza trasferendo modalità di tracciamento e premialità che sono già in atto in altri settori, nei modelli di economia circolare? In questa ricerca l'agire del singolo diviene un contributo messo a sistema per la comunità, agendo sul concetto di cittadinanza attiva, per contaminare e diffondere le buone pratiche relative alle recenti modalità di condivisione di energia. Per questo nella metodologia è prevista la strutturazione di un servizio come strumento di mappatura e misurazione del valore di pratiche di riuso, scambio e riparazione, come spazio di riconoscimento di nuove comunità, come modalità interattiva di compensazione. L'idea è quella di co-progettare questo sistema ottimizzando la possibilità di visualizzare il processo sistemico di circolarità. L'oggetto rappresentativo del progetto di ricerca è la bilancia come strumento di misurazione in primis, ma anche emblema di equilibrio in cui far convergere sia il tracciamento che la compensazione dei nostri comportamenti in merito all'economia circolare.

Swaphype is a research idea with the aim of experimenting, through service design, strategies for measuring and catalysing actions implemented in the field of the circular economy. The goal is to convert habits and practices into good behaviours: we mostly measure our consumption and our impacts, but we do not pay as much attention to balancing and compensating our footprint. Is it therefore possible to generate awareness by transferring tracking and rewarding methods, which are already applied in other sectors, into circular economy models? In this research, the action of the individual becomes a systemised contribution to the community. The aim is to stress the concept of active citizenship, to contaminate and disseminate good practices such as the recent energy-sharing community. This is why the methodology includes the structuring of a service as a tool for mapping and measuring the value of reuse, exchange and repair practices. The service will be a space for the recognition of new communities and an interactive mode of compensation. The idea is to co-design this system by optimising the possibility of visualising the systemic process of circularity. The representative object of the research is the scale as a measuring instrument in the first place, but also an emblem of balance. It will thus be possible to converge the tracking and balancing of our behaviour with regard to the circular economy.

Contesto

Parole chiave:

design dei servizi, economia del riuso, transizione ecologica, economia circolare, comunità energetiche.

La seconda missione del PNRR- Rivoluzione Verde e transizione ecologica- prevede riforme per la gestione dei rifiuti e l'ammodernamento degli impianti con l'obiettivo di migliorare l'uso di materie prime seconde, ma non approfondisce le altre tematiche dell'economia circolare, come ad esempio il riuso e il riparo. Il mercato del riuso è in costante aumento nonostante manchino incentivi e non sia del tutto regolato, rappresentando di fatto un mercato nascosto che coinvolge all'incirca 23 milioni di italiani nella vendita, acquisto e scambio di merci per un totale di 1,4% del PIL (Secondhand Economy 2020 Observatory¹).

Estendere la vita dei prodotti tramite il riuso è un efficace mezzo per contribuire all'obiettivo della conservazione delle risorse, coniugando le enormi potenzialità del settore sostenibilità ambientale con quello delle tutele sociali. Nella prospettiva di rilancio, attraverso le misure del PNRR, valorizzare il riuso e il riutilizzo (definito e stabilito dalla Direttiva Quadro, Framework Directive, 2008/98/CE) "la preparazione al riutilizzo", sarà privilegiata la riparazione di un prodotto e non più la sua sostituzione con un nuovo. Le attività volte a promuovere la riparabilità avranno una doppia direttrice: top down-bottom

up. Lo Stato, attraverso queste attuative, definisce il delineamento di un Framework che coinvolga le aziende e comporti un'influenza positiva nella vita del singolo cittadino, anche tramite nuove opportunità lavorative. La pandemia ha accelerato un processo che in realtà era inevitabile, cioè la necessità di cambiare paradigma. In questo senso il PNRR è una grandissima opportunità. L'Italia ha previsto 7 miliardi per l'economia circolare, ed è chiaro che la riparabilità dovrà avere un ruolo importante. Il riuso come scambio di oggetti tra privati essendo considerata una donazione ha, ovviamente, criticità minori a livello normativo rispetto al management di quantitativi maggiori di prodotti. È doveroso ricordare che parlare di valorizzare dei beni che altrimenti diventerebbero rifiuti non può limitarsi alla gratuità, stanno infatti nascendo esempi profit e no profit proprio per esplorare diverse modalità di valorizzazione dei beni. Nel campo del riparo uno dei più famosi è il "Repair Café²" che nasce in Olanda nel 2009 come spazio dove poter riparare oggetti con strumenti e competenze che vengono messe a disposizione in maniera gratuita da volontari. Un altro esempio specifico per il riparo dei vestiti è "Sojo³", un'applicazione che mette in connessione gli utenti con cucitori e riparatori, rende visibili le location e i prezzi. Fino ad arrivare a veri e propri centri commerciali del riuso e del riciclo come "Retuna⁴" in Svezia o gli "Smart reuse-park" sviluppati da diversi partner europei attraverso il progetto interreg "Surface⁵". Quelli più utilizzati in Italia per ora rimangono le piattaforme web di scambio e vendita di beni usati come "Subito", "Facebook marketplace", "Vinted", "Wallapop" per vestiti e arredi, oppure "Too Good To Go" per il cibo. Sempre più sviluppati sono anche gli eventi come quelli dello Swap party, dove le persone si incontrano per scambiarsi vestiti, come il festival "Vinokilo⁶", che si muove in diverse città dove è possibile acquistare vestiti di seconda mano, vintage, a peso. In questo contesto le scelte e le azioni delle persone diventano fondamentali. Per esempio, il passaggio da consumatore a prosumer, crasi tra consumatore e produttore (Toffler, 1980), stabilisce una nuova modalità più proattiva dell'utente, una figura che nelle sue diverse accezioni si inserisce bene nelle dinamiche di risposta ai problemi legati all'ambiente. Le diverse caratterizzazioni si distinguono in: maker, coloro che puntano sul fare; i fixer che prediligono il riparare; gli sharer per l'approccio alla condivisione e i tester, che sono coloro che provano e valutano (Degli Esposti, 2015). Recentemente questo ruolo è stato assunto nello specifico delle comunità energetiche, persone che producendo energia ottenuta da fonti rinnovabili, che possono condividere quella che risulta in eccesso. Si parla di persone e di modalità con le quali esse possono agire, ma anche di modelli di misurazione per valutare l'impatto sull'ambiente e modelli di sharing o rimessa in circolo dell'eccesso di produzione. Oggi la quantità di CO₂ procapite che mediamente produce un cittadino italiano si aggira intorno ai 5.5 tonnellate di anidride carbonica all'anno. Di questi, 2 tonnellate (37%) vengono dai trasporti, 1.8 (33%) da alimentazione e rifiuti, 1.4 (25%) dal riscaldamento e 0,3 (5%) da illuminazione ed elettrodomestici (ANSA⁷). Attraverso alcune piattaforme, come "Carbonfootprint⁸", è possibile calcolare quanto CO₂ viene prodotto e anche compensare attraverso donazioni per la riforestazione o altre azioni simili. D'altra parte, è possibile calcolare quanta CO₂ viene risparmiata facendo determinate scelte, per esempio comprando usato, come ha fatto l'Istituto Svedese di Ricerca Ambientale (IVL) per la piattaforma Subito.it⁹. Oppure ancora verificare la propria impronta ecologica, "the footprint¹⁰", per misurare di quanta natura l'essere umano necessita per soddisfare i propri bisogni. L'attuale dibattito si concentra sulla ridefinizione di cosa sta al centro del progetto, l'uomo o il pianeta (Besplemnova 2019, 2022). La consapevolezza verso la propria impronta ecologica è nata negli ultimi tempi per compensare il progressivo aumento di richieste che l'uomo sta avendo nei confronti del pianeta e per individuare le aree di riduzione e risparmio dell'impronta ambientale. Tuttavia, si apre una nuova riflessione che vede l'esigenza di non posizionare qualcosa o qualcuno al centro ma di osservare l'ambiente come un sistema al quale l'essere umano partecipa attivamente (Besplemnova, 2022). Nell'ottica della città dei 15 minuti (Manzini, 2022), dove tutto è

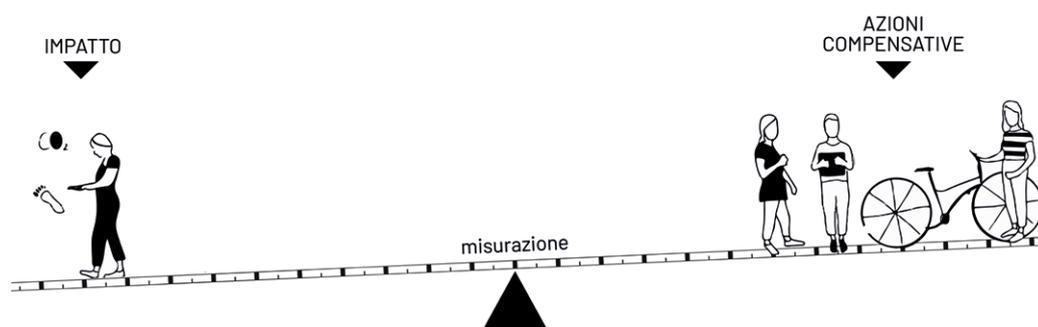
a disposizione in poco spazio, promuovere e incentivare le buone pratiche di “reciprocità”, condividere un bene, scegliere qualcosa dismesso da altri e mettere in azione le relazioni di cura per l’ambiente e di conseguenza per i beni che riversiamo sui nostri ecosistemi, divengono delle necessità alle quali non possiamo sottrarci se vogliamo riequilibrare il nostro rapporto con il pianeta. In questo contesto il design e il design dei servizi assume il ruolo di infrastruttura abilitante, che permette collegamenti, velocizza e traccia gli scambi, crea rete, mettendo in relazione, persone, cose, spazi che altrimenti difficilmente riuscirebbero a sistematizzarsi con altrettanta efficacia.

Obiettivi

Con Swaphype (Fig. 1) si intende avviare una ricerca per lo sviluppo di un servizio che possa ribaltare il punto di vista e bilanciare i consumi con azioni compensative che contribuiscano a incidere positivamente in ottica di economia circolare. Nel dare una misura/un peso allo scambio si stabilisce un valore ed è quello che si vuole ponderare e catalizzare con la ricerca e poter quindi anche tracciare e compensare. Una sorta di catalizzatore di tutte quelle pratiche di riuso, di scambio, di condivisione, del quotidiano che possono essere contabilizzate come un potere/una moneta virtuale di scambio della cittadinanza, delle aziende e delle istituzioni, quindi che possano rappresentare l’impronta positiva delle società sull’ambiente in cui viviamo.

Se la conoscenza è l’ingrediente del cambiamento, è difficile che ci si attivi senza consapevolezza, quindi per innescare il cambiamento è necessario creare strumenti che possano in un primo momento aiutare a diffondere il sapere e successivamente generarne di nuovo. Infatti, non sempre si possiedono o esistono gli strumenti per poter accedere a

Fig. 1 - Visualizzazione dell’idea di ricerca.



determinate modalità di azione. Per questo il design entra in campo come interprete delle necessità delle persone e fornitore di soluzioni che aiutano a migliorare la nostra vita. Come sottolinea Don Norman: “We don’t tell them what to do because they understand their problem well. They just don’t have the design research skills to understand exactly what the contributing factors are” (Norman, 2022, p. 147). La complessità del sistema ambiente necessita di analizzare tutti i diversi fattori in maniera attenta perché è tutto estremamente connesso. L’obiettivo principale è di trovare una modalità di misurazione di un’impronta positiva, sistematizzando l’azione del singolo in relazione a quella di altri. Il contributo del singolo ha senso solo se condiviso e messo a sistema. Bisogna trasferire il messaggio che è possibile far funzionare il sistema se si viene coinvolti in una rete, in questo modo il gesto assume significato. Il singolo viene avvalorato dall’idea di appartenere a qualcosa di più grande; infatti, è grazie alla comunità che si possono misurare e avere contezza delle differenze. Questo è possibile perché c’è stato un passaggio dalla “reciprocità diretta” alla “la reciprocità indiretta” (Botsman & Rogers, 2010), quella su cui si basano i social network, dove le persone che condividono beni o servizi ottengono in cambio un compenso, di diversa natura, non sempre immediato e non sempre reciprocamente diretto. C’è una

questione individuale di scelte e azioni del singolo e una serie di attività che sono possibili perché parte di scelte che vengono dalla relazione con altri, vedi per esempio gli scambi o il noleggio o anche lo sharing di beni. La questione dell'individualità ha sempre toccato questi temi in quanto la scusa del "se lo faccio solo io non cambia nulla" è da sempre stata una giustificazione per non agire. Tuttavia, oggi diventa ancora più importante valutare e misurarsi in relazione agli altri. Un dato visto singolarmente ha poco significato, messo a sistema con una serie di parametri diventa un'informazione importante su cui costruire un cambiamento e un senso di corresponsabilità. Infatti, La Cecla sostiene che: "Nulla è superfluo, perché tutto è all'interno della relazione che vincola gli uomini al mondo materiale. La significazione di questo non poggia sull'economia, sul "valore" degli oggetti rapportati ad altri oggetti di valore, ma sul valore relazionale del mondo delle cose, sul fatto che le cose diventano umane relazionandosi con noi" (La Cecla, p. 94). Una cosa assume valore in quanto interviene sul nostro valore umano, sulla nostra capacità di interagire sul mondo e di costruirlo, per soddisfare determinati bisogni. In termini relazionali siamo dipendenti da alcuni prodotti, perché abbiamo costruito un mondo che si basa su di essi. Per questo l'obiettivo e il bisogno è comune. Come nell'utilizzo di una bilancia è necessario capire come misurare e compensare. In queste economie c'è sempre qualcuno che possiede in eccesso, che vuole dismettere, che può condividere e qualcuno che ne ha bisogno. Per esempio, nella sfera del riuso se altri non mettessero a disposizione i loro oggetti come sarebbe possibile ad altri usufruirne? Se qualcuno non fosse disposto a rinunciare al possesso del proprio bene come potrebbe esistere la condivisione? Dobbiamo guardare e prendere ad esempio gli ecosistemi naturali, in cui non esistono scarti e gli eccessi di un ciclo, ma vengono utilizzati da altri o immessi in un'altra circolarità (Pauli, 2020). Attraverso questa ricerca si vuole capire come è possibile misurare il valore di queste scelte, attraverso un coinvolgimento e una sana competizione che può diventare una modalità di gioco, anche premiabile se necessario, per incentivare la messa in pratica. Sarà quindi necessario dare una misura concreta, confrontabile a un valore che al momento è difficilmente quantificabile. La questione della premialità in questi contesti è molto delicata e deve quindi essere progettata in maniera attenta. Diventa fondamentale comprendere se vale più la pena incentivare e premiare l'azione singola o quella della comunità/squadra alla quale si appartiene. Per esempio, ha più valore cedere un bene o richiederlo? Dall'altra parte è interessante riflettere sulla effettiva tipologia di premialità che può ricadere sul piano economico, attraverso sconti o bonus su tasse oppure agire su piani più valoriali che alzino l'asticella affidando ai cittadini ruoli sempre più ambiziosi come, per esempio, referenti o propositori per organizzazione di eventi favorendo relazioni di prossimità (Manzini, 2021). Infine, trovare un modo significativo per visualizzare questo processo complesso che crea circolarità e potrebbe diventare un volano di nuove economie.

Metodologia

Per lo sviluppo della ricerca si propone di mettere a confronto e far co-progettare due città: Genova e Palermo. Due città di mare che si trovano agli antipodi dell'Italia ma che hanno tanti aspetti in comune. Entrambe attive sui temi dell'economia circolare, Genova con la rete del riuso e del riparo Surpluse e Palermo con Zero, la prima biblioteca delle cose, e quindi in grado di scambiarsi pratiche e punti di vista per progettare nuovi strumenti e facilitare la valutazione e l'adozione di azioni sostenibili, lavorando sul reciproco supporto tra persone. Ellen MacArthur foundation e IDEO hanno sviluppato la Circular Design Guide¹¹ che unisce il Design Thinking all'economia circolare. In questa guida, come nel modello tradizionale di IDEO e del design thinking, vengono proposti metodi e strumenti divisi in queste quattro fasi, definite: understand, define, make e release. È stato, quindi, deciso di seguire queste fasi per sviluppare l'idea di ricerca.

- understand

La prima è una fase di analisi del contesto che prevede non solo di osservare in parallelo le due città scelte, Genova e Palermo, ma di condurre una vera e propria ricerca sul campo mirata a mappare quanto si sta sviluppando in questo ambito. Approfondire e partecipare ad incontri o eventi stringendo rapporti con le realtà che già agiscono sul territorio è indispensabile per creare una prima rete di attori da coinvolgere e comprendere al contempo i bisogni reali del territorio. I temi dell'economia circolare sono molteplici e, in questa fase, è necessario definirli, studiarli e verificare se sia necessario disegnare un perimetro d'azione. Il primo passo è quello di raccogliere, organizzare e condividere lo stato dell'arte per poi generare dei nuovi casi studio durante tutte le fasi del processo.

- define

In questo senso il coinvolgimento dei cittadini sarà fondamentale, come la costruzione di sinergie con istituzioni ed enti del terzo settore. In questa fase è auspicabile che inizino a formarsi le prime comunità attraverso la realizzazione di tavoli di co-progettazione. Inoltre, sarà necessario approfondire e analizzare modelli di misurazione e valutazione di valori non facilmente quantificabili. Per questo sarà necessario prendere a esempio modelli come quelli di misurazione di servizi, dove è necessario sempre più spesso comprendere come valutare qualcosa di immateriale come l'esperienza (Grimes, 2022). Un'altra modalità per mettere a fuoco gli utenti tipo interessati è quella di definire un set di *personas* per caratterizzare i diversi tipi di prosumer (maker, fixer, sherer, tester) che possono essere interessati a entrare a far parte del sistema. Per questo tipo di azioni si prestano bene le strategie di basate sui giochi, dove il valore creato può trasformarsi in punteggio e l'attivazione di sfide può stimolare, attraverso *reward* progettati adeguatamente, la mobilitazione all'azione. L'approccio basato sulla *gamification* consiste appunto nell'inserire elementi di gioco all'interno di contesti non ludici con l'obiettivo di coinvolgere gli utenti, così che possano immedesimarsi giocando e portare a termine determinati obiettivi (Thibault, 2016). Un caso studio interessante sul tema che mette insieme la modalità gioco con la consapevolezza della quantità di CO2 emessa legata a determinate azioni è "Effetto terra", un progetto di Studiolabo in collaborazione con Banca Etica e Demoela edizioni. Un gioco da tavola caratterizzato da carte che descrivono comportamenti e oggetti di uso quotidiano con la rispettiva quantità di CO2 emessa.

- make

Questa fase è incentrata sulla co-progettazione, che viene realizzata utilizzando strumenti di service design e immaginando possibili scenari dove possono essere quantificate e valutate le azioni dei *personas/prosumer* e di quello che producono/consumano. Per studiare come le persone interagiscono con diversi modelli di scambio sarà necessario usare strumenti per la gestione e la simulazione dell'esperienza utente come scenario, service blueprint, user journey. Fondamentale in questi contesti è anche l'utilizzo della system map, strumento usato per definire i tipi di flussi, solitamente di materie, informazioni o denaro, e individuare quali sono gli attori che attuano lo scambio e in quale direzione (in entrata o in uscita). In questo caso sarà necessario definire il tipo di flusso, ma soprattutto la "moneta" di scambio, quindi il valore che si è scelto di dare ad una determinata azione o al risultato dell'azione stessa.

- release

L'ultima fase prevede di mettere in atto, attraverso test e prototipazione, gli strumenti ideati per attuare processi di misurazione e valutazione. La città sarà lo spazio di azione e i cittadini gli utenti chiamati a sperimentare servizi di compensazione e a esercitarsi come nuovi prosumer. Per tutto il processo le due città di Genova e Palermo saranno messe a confronto grazie a continui scambi, momenti di condivisione e lavoro in sinergia.

Nell'ultima fase lo scenario urbano diventerà un laboratorio a cielo aperto dove mettere alla prova e diffondere le risposte progettuali sviluppate durante l'intero percorso.

Risultati attesi

La proposta mira alla promozione di un modello di sviluppo sostenibile, sia dal punto di vista economico che ambientale, che risponda in modo coerente alle sollecitazioni della contemporaneità attraverso un processo che richiede lo sviluppo di conoscenze, flessibilità, differenziazione, integrazione e inclusività, nonché il risparmio di risorse secondo una visione olistica che mette insieme benefici sociali, economici e fisici. L'approccio collaborativo della proposta creerà ecosistemi favorevoli per lo sviluppo innovativo della socialità e dell'inclusione a partire da casi studio/progetti pilota virtuosi. La sintesi di queste attività sarà un servizio che permetta alle persone di agire non solo in maniera sostenibile ma anche comunitaria (basata cioè sullo scambio di capacità e competenze), e che offra la possibilità di compensare quelle azioni negative che sono difficilmente rinunciabili.

I risultati attesi saranno una rete di spazi fisici e digitali dove poter scambiare, riparare e riusare beni tracciando i flussi attraverso una sorta di moneta virtuale che determina automaticamente delle compensazioni o dei livelli di impatto sulle nostre identità digitali personali o di aziende.

Le funzioni dell'applicazione di supporto al servizio saranno ideate e sviluppate in relazione ai bisogni e alle necessità emerse a seguito delle attività di co-progettazione con i diversi cluster di utenti. L'applicazione dovrà mettere in luce il tipo di scambio in atto con un modello di visualizzazione coerente e le possibili dinamiche di compensazione. Sarà sviluppato inoltre uno strumento di misurazione dello scambio basato su indicatori del valore come esito di un'analisi dei diversi criteri di classificazione dei beni oggetto di scambio e condivisione. Oggetto di studio sarà anche la modalità di premiazione per incentivare buone pratiche, sia in termini di sensibilizzazione culturale che in termini economici per accedere a dei bonus che sviluppino competizione leale. La comunità così costruita potrà avanzare ed evolvere sfidando, collaborando e creando filiere virtuose. Lo sviluppo dei risultati della ricerca consentirà di definire nuovi tipi di personas/prosumer come fixer, tester o sherer, per immaginare nuove comunità a impatto zero. Un altro risultato atteso è la realizzazione di una mappatura, come una 'geografia degli scambi' dell'economia sommersa che permetterà di mettere in relazione tipologie di mercato profit e no-profit, scambi digitali o analogici, categorie di merci, volumi di business generato e CO2 risparmiato, come nella visione di Faulkner and Badurdeen (2014). Questi sforzi progettuali sono finalizzati a promuovere un nuovo paradigma di compensazione che è una necessità per la nostra società e può diventare di supporto per favorire politiche incentrate su pratiche di riuso creando programmi di eventi e opportunità come quelle di Swapush¹², un'applicazione per gli scambi ma anche un sistema analogico di eventi. I risultati attesi avranno ricadute sul piano analogico, attraverso progetti pilota avanzati parallelamente su entrambe le città, per determinare requisiti e tipologie di spazi/eventi con la relativa gestione da parte di soggetti del terzo settore che ne possano fare una mission dal punto di vista sociale, di inserimento lavorativo, ma anche di servizio per il quartiere e per lo sviluppo di comunità virtuose nelle quali potersi riconoscere. Nel frattempo, sul piano digitale sarà sviluppato e testato continuamente una app di guida di buoni comportamenti, localizzazione di spazi del sistema analogico e una sorta di conteggio e valorizzatore dei vari passaggi virtuosi che possano essere autocertificati in maniera automatica tra privati oppure inseriti da terzi se effettuati attraverso soggetti riconosciuti dal sistema. L'obiettivo trasversale è quello di co-progettare un servizio tanto efficace quanto semplice, ottimizzando le tecnologie che utilizzano le identità digitali, ma

traslate su obiettivi sostenibili, per ottenere non solo l'impronta digitale ma anche quella ambientale generata nella quotidianità con le nostre scelte e per contrastare il concetto di Bauman "satisfaction fatigue" (2010).

Bibliografia

- Bauman, Z. (2010). *Consumo dunque sono*. Roma: Laterza.
- Besplemnova, Y. (2019). *Oltra l'approccio human-centered*. In Tassi, R. *Service designer. Il progettista alle prese con sistemi complessi*. Milano: Franco Angeli.
- Besplemnova, Y. (2022). *Introducing 'Planetary' to Design*. Touchpoint, Volume 13 No. 3, April 2022, The Journal of Service Design.
- Botsman, R. (2017). *Di chi possiamo fidarci? Come la tecnologia ci ha uniti e perché potrebbe dividerci*. Milano: Hoepli Editore.
- Botsman, R., & Rogers, R. (2010). *What's mine is yours: The rise of collaborative consumption*. New York: HarperBusiness.
- Degli Esposti, P. (2015). *Essere prosumer nella società digitale: Produzione e consumo tra atomi e bit*. Milano: FrancoAngeli.
- Faulkner, W., & Badurdeen, F. (2014). *Sustainable Value Stream Mapping (Sus-VSM): Methodology to visualize and assess manufacturing sustainability performance*. Special Volume: Making Progress Towards More Sustainable Societies through Lean and Green Initiatives, 85, 8–18. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2014.05.042>
- Grimes, J. (2022). *Measuring Service Experience*. Touchpoint, Volume 12 No. 3, October 2021, The Journal of Service Design
- Manzini, E. (2021) *Abitare la prossimità. Idee per la città dei 15 minuti*. Milano: Egea.
- Norman, D. (2022). *What's wrong with design education?* (Interview). In Muratovski, G. (A c. Di). *Design in the age of change*. Bristol/Chiacago: Intellect Books.
- Pauli, G. A. (2020). *Blue economy 3.0: 200 progetti implementati, 5 miliardi di euro investiti, 3 milioni di posti di lavoro creati*. Milano: Ambiente
- La Cecla, F., & Vitone, L. (2013). *Non è cosa: Vita affettiva degli oggetti*. Milano: Elèuthera.
- Thibault, M. (A c. Di). (2016). *Gamification urbana: Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*. Roma: Aracne editrice.
- Toffler, A. (1990). *The third wave: The classic study of tomorrow*. New York: Bantam Books.
- Wackernagel, M., & Beyers, B. (2019). *Ecological footprint: Managing our biocapacity budget* (K. Rout, Trad.). Gabriola Island, BC, Canada: New Society Publishers.

Note

- 1 <https://www.bva-doxa.com/en/second-hand-economy-23-million-italians-bought-or-sold-used-items-in-2020/>
- 2 Repaircafe: <https://www.repaircafe.org/en/> consultato il 28.09.2022
- 3 Sojo: <https://home.sojo.uk> consultato il 28.09.2022
- 4 Retuna: <https://www.retuna.se/english/> consultato il 28.09.2022
- 5 Surface: <https://www.interreg-central.eu/Content.Node/SURFACE.html> consultato il 28.09.2022
- 6 Vinokilo: <https://vinokilo.events> consultato il 28.09.2022
- 7 https://www.ansa.it/canale_ambiente/notizie/clima/2019/11/29/clima-ogni-italiano-produce-55-tonnellate-di-co2-lan-no_228ed533-279f-42d6-8553-f6e7c7a5bc1b.html consultato il 28.09.2022
- 8 <https://www.carbonfootprint.com/measure.html> consultato il 28.09.2022
- 9 <https://economiecircolare.com/emissioni-co2-oggetti-usati-subito-istituto-svedese-ricerca-ambientale/> consultato il 28.09.2022
- 10 <https://www.footprintcalculator.org/home/en> consultato il 28.09.2022
- 11 The circular design guide: <https://www.circular-designguide.com> consultato il 28.09.2022
- 12 Swapush: <https://www.swapush.com> consultato il 28.09.2022

DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di
Nicolò Ceccarelli
Marco Sironi

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

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



9788894338072