

I

U

A

V

fare ricerca in design

forum nazionale
dei dottorati di ricerca in design
seconda edizione



**fare ricerca
in design**

forum nazionale
dei dottorati di ricerca in design
seconda edizione

a cura di **Raimonda Riccini**

I

U

A

V

Università luav di Venezia
Scuola di dottorato di ricerca
Architettura, Città e Design
Curriculum Scienze del design

Forum nazionale dei dottorati
di ricerca in Design
seconda edizione
Università luav di Venezia
25-26 febbraio 2016

progetto grafico e redazione
Il Poligrafo casa editrice
grafica Laura Rigon
redazione Sara Pierobon

© Copyright dicembre 2016
Il Poligrafo casa editrice
35121 Padova
piazza Eremitani - via Cassan, 34
tel. 049 8360887 - fax 049 8360864
e-mail casaeditrice@poligrafo.it
ISBN 978-88-7115-976-8

Indice

- 12 Ricercare in Design
Alberto Ferlenga, Rettore Università Iuav di Venezia
- 14 Un'accademia del futuro
Benno Albrecht, Università Iuav di Venezia
- 15 Introduzione
Raimonda Riccini, Università Iuav di Venezia

Parte Prima

FORUM "FARE RICERCA IN DESIGN"

1. DINAMICHE

1.1 Materiali

- 23 Report
Sonia Capece, Seconda Università degli Studi di Napoli
Luca Casarotto, Università Iuav di Venezia
- 25 Design della moda, tecnologie e materiali per il Made in Italy.
Uno strumento per il progetto
Valentina Nebiolini, Università degli Studi di Roma "La Sapienza"
- 30 Porosity, il design della porosità. Investigare e sperimentare strumenti,
metodi e processi per il trasferimento del "progetto della porosità dei materiali"
al settore del design di prodotto
Enza Migliore, Seconda Università degli Studi di Napoli
- 37 Ultraskin. Comunicare, proteggere, performare.
Le nuove frontiere del textile design: da tessuto a pelle interattiva
Laura Arrighi, Università degli Studi di Genova
- 43 Approccio olistico alla selezione dei materiali nel settore industriale professionale
Agnese Piselli, Politecnico di Milano
- 50 Tra prefigurazione e configurazione. Modalità e strumenti per l'inizio del progetto
Maria Teresa Dal Bo, Università Iuav di Venezia

1.2 Processi

- 57 Report
Vincenzo Cristallo, Università degli Studi di Roma "La Sapienza"
Maddalena Mometti, Università Iuav di Venezia
Pietro Nunziante, Università degli Studi di Napoli Federico II
- 59 Processi di apertura nella progettazione e produzione
Silvia Gasparotto, Università Iuav di Venezia
- 65 L'evoluzione del *design skill* per artefatti digitalmente personalizzati
Viktor Malakuczi, Università degli Studi di Roma "La Sapienza"
- 72 Progettare la complessità
Silvia Pallotti, Università Iuav di Venezia
- 80 Dal digitale al postdigitale. Pratiche transmediali al confine con l'organico
Chiara Scarpitti, Seconda Università degli Studi di Napoli
- 86 Design roboetico applicato al settore dei musei:
come un approccio culturale può cambiare le interazioni fra uomo e robot
Luca Giuliano, Politecnico di Torino

1.3 Interazioni

- 93 Report
Francesco Bergamo, Università Iuav di Venezia
Dina Riccò, Politecnico di Milano
- 95 Progettazione di manufatti connessi per l'ambiente domestico:
riflessioni sui processi di progettazione e metodologie
Maliheh Ghajargar, Politecnico di Torino
- 104 Testi e contesti di relazione del design.
Dinamiche: percorsi, processi, innovazione, materiali, interazione
Jurji Filieri, Università degli Studi di Firenze
- 110 Affordances di intimità. Il sé esteso nell'interazione tra individuo e ambiente
Cecilia Luca, Università Iuav di Venezia
- 117 Design Research per HRI ludica.
Il ruolo del design per l'accettazione dei robot nella vita quotidiana
Maria Luce Lupetti, Politecnico di Torino
- 124 *Ambient Assisted Living*: dispositivo mobile intelligente
per una longevità attiva e indipendente delle persone
Davide Paciotti, Giuseppe Losco, Università degli Studi di Camerino

2. ETICHE

- 133 Report
Carla Langella, Seconda Università degli Studi di Napoli
Silvia Pericu, Università degli Studi di Genova
Lucia Pietroni, Università degli Studi di Camerino
- 134 SUNWAY. Soluzioni design-driven per la rigenerazione energetica lineare
Ivo Caruso, Seconda Università degli Studi di Napoli
- 141 *Dynamic products*: progettare nuovi dialoghi e nuove esperienze per favorire il risparmio di risorse
Sara Bergamaschi, Politecnico di Milano
- 149 Design sistemico in campo medico sanitario: un caso studio sull'emodialisi
Amina Pereno, Politecnico di Torino
- 157 Materiali biomimetici e processi di stampa 3D per lo sviluppo di prodotti innovativi a ridotto impatto ambientale
Jacopo Mascitti, Università degli Studi di Camerino
- 163 Con-temporaneo. Design per il riuso di spazi abbandonati
Chiara Olivastri, Università degli Studi di Genova

3. IDENTITÀ

- 171 Report
Elena Caratti, Politecnico di Milano
Eleonora Lupo, Politecnico di Milano
Massimiliano Ciammaichella, Università luav di Venezia
- 172 Identità diffuse. Il ruolo di visual design e storytelling nella creazione del senso di appartenenza
Nicoletta Raffo, Università degli Studi di Genova
- 178 Le poetiche dell'immersione. Identità transmediali del corpo e del pensiero
Lucilla Calogero, Università luav di Venezia
- 185 Oltre la narrazione. Forme di racconto nella progettazione della comunicazione contemporanea
Ilaria Mariani, Simona Venditti, Mariana Ciancia, Politecnico di Milano
- 192 Una lettura della dimensione di genere negli artefatti comunicativi per la formazione di una conoscenza critica
Maria Isabella Reina, Politecnico di Milano
- 199 Fashion in Motion: (ri)scoprire la passerella nel museo
Alessandro Bucci, Edinburgh College of Art
- 206 Design for Care. Prodotti percettivi per il benessere terapeutico
Angela Giambattista, Seconda Università degli Studi di Napoli

4. MEMORIE

- 215 Report
Gianpiero Alfarano, Università degli Studi di Firenze
Maddalena Dalla Mura, Università luav di Venezia
- 217 Conservazione e valorizzazione degli alberghi d'autore
Niroscia Pagano, Seconda Università degli Studi di Napoli
- 223 L'evoluzione del design nautico attraverso la storia del diporto italiano
Michele Schiesaro, Università degli Studi di Genova
- 229 Gli archivi del design come patrimonio culturale: il caso di Annibale Oste
Anna Gallo, Seconda Università degli Studi di Napoli
- 236 Il disegno di moda italiano prima della moda italiana
Manuela Soldi, Università degli Studi di Parma
- 242 I depositi: nuove frontiere museali
Gabriele Toneguzzi, Seconda Università degli Studi di Napoli
- 248 La vita digitale dei manifesti pubblicitari: piste di ricerca e questioni metodologiche
Fabiola Leone, Université Lille 3 - Università luav di Venezia

5. POETICHE

- 257 Report
Luca Guerrini, Politecnico di Milano
Angela Mengoni, Università luav di Venezia
Gabriele Monti, Università luav di Venezia
- 259 Dall'errore all'errare: una soluzione estetica
Vincenzo Maselli, Università degli Studi di Roma "La Sapienza"
- 265 Figure di parola. Retoriche del tipogramma semantico
Giorgio Cedolin, Università luav di Venezia
- 271 Editoria sperimentale futurista e il museo portatile di Fortunato Depero
Gianluca Camillini, University of Reading - Libera Università di Bolzano
- 278 La rivista come dispositivo dell'immaginario: introduzione alla ricerca e il caso studio «A Magazine Curated By»
Saul Marcadent, Università luav di Venezia
- 284 Il suono conta. Prospettive del suono nel design e nell'architettura
Doriana Dal Palù, Politecnico di Torino
- 292 Quando l'immaginario diventa progetto
Francesca Toso, Università luav di Venezia

6. POLITICHE

6.1 Territori

- 301 Report
Emanuela Bonini Lessing, Università Iuav di Venezia
Daniela Calabi, Politecnico di Milano
- 303 Pane al pane. L'Art Directors Club Milano e la pubblicità italiana tra gli anni Sessanta e Settanta
Michele Galluzzo, Università Iuav di Venezia
- 310 I poster di Massimo Dolcini per il Comune di Pesaro. Introduzione alla grafica di pubblica utilità in Italia e note sul contesto pesarese
Jonathan Pierini, University of Reading - Libera Università di Bolzano
- 317 Alle radici del *design for social change*. Il caso "Volterra '73"
Alice Devecchi, Politecnico di Milano
- 323 L'ecologia non esisteva. Ipotesi pre-ecologiche nel movimento radical
Silvia Franceschini, Politecnico di Milano

6.2 Strumenti

- 331 Report
Dario Scodeller, Università degli Studi di Ferrara
Ali Filippini, Università Iuav di Venezia
- 332 Rappresentare informazioni, articolare conflitti. Il design dell'informazione come strumento critico e politico
Andrea Facchetti, Università Iuav di Venezia
- 339 Design per la città multietnica
Veronica De Salvo, Seconda Università degli Studi di Napoli
- 344 Co-design per l'impatto sociale
Pablo Marcel de Arruda Torres, Seconda Università degli Studi di Napoli

Parte Seconda

CONTINUITÀ / DISCONTINUITÀ / TRASFORMAZIONE CONTRIBUTI ALLA TEORIA DEL DESIGN

- 353 Continuità / Discontinuità / Trasformazione
Riportare al centro del design il pensiero critico e la teoria
Raimonda Riccini, Università Iuav di Venezia
- 362 Teoria scientifica per una scienza poetica
Michele Sinico, Università Iuav di Venezia
- 369 Design as Idea as Idea
Luca Guerrini, Politecnico di Milano

- 377 Teorie (Poetiche) "critiche"
Giuseppe Lotti, Università degli Studi di Firenze
- 382 Ri-fondamenti del design: interpretare saperi
Silvia Pizzocaro, Politecnico di Milano
- 394 Il design e l'estetica della sperimentazione.
Dal valore del dubbio alla precarietà del risultato
Vincenzo Cristallo, Università degli Studi di Roma "La Sapienza"
- 399 Coltivare una visione. La crisi dei confini
e il fare dinamico e inquieto della ricerca in design
Raffaella Fagnoni, Università degli Studi di Genova
- 408 Verso un nuovo paradigma culturale per il design?
Viviana Trapani, Università degli Studi di Palermo
- 413 Fare ricerca nella disciplina del disegno industriale
Mario Buono, Seconda Università degli Studi di Napoli

421 **IDEE DI RICERCA**

fare ricerca in design

Con-temporaneo. Design per il riuso di spazi abbandonati

Chiara Olivastri Università degli Studi di Genova

La ricerca affronta il tema dell'innovazione sociale, come motore principale di attuazione del riuso temporaneo degli spazi abbandonati della città.

Le aree dismesse, lacerazioni all'interno del tessuto urbano, retaggio dell'era fordista, indicatori dell'insuccesso di una progettazione passata divengono spazi franchi per sperimentare realtà in grado di riconciliarsi con il mutamento dei valori della società contemporanea e dei linguaggi della progettazione.

La crisi della produzione, il diffondersi delle nuove tecnologie e delle pratiche a esse collegate hanno portato negli ultimi anni a ritracciare i confini degli ambiti disciplinari, per estenderli e intersecarli con altre tematiche e indagare gli spazi interstiziali che si generano.

La ricerca spasmodica del nuovo sembra lasciare spazio all'efficienza di quello che già esiste e avviene, come stimolo di innovazione e crescita.

In quest'ottica il patrimonio dismesso diviene un interessante serbatoio d'innovazione sociale, in cui osservare pratiche di autorganizzazione della società resiliente, che interviene secondo logiche di un design spontaneo e condiviso.

Si tratta di un fenomeno non consolidato, in continuo aumento, che registra un'ampia casistica d'interventi eterogenei e un interessante network di attori coinvolti, alcuni afferenti al mondo della progettazione e dell'arte, altri ad ambiti estranei come economia, politica e giurisprudenza.

I cittadini e il mondo dell'associazionismo sono i veri promotori del fenomeno *bottom up*, perché i primi a recriminare quegli stessi spazi rimasti per troppo tempo vittime del tempo, che ne ha prodotto degrado, andando a ledere l'immagine e la storia che custodivano e generando paura e distacco da parte di chi vive o ha vissuto in quei luoghi.

Occuparsi del futuro comporta ripensare le logiche della città in stretta relazione con gli utenti, per intraprendere processi collaborativi in grado di innestarsi rapidamente e poter ripensare al progetto in termini di flessibilità e coinvolgimento.

È necessario infatti un "rammendo", come dice Renzo Piano, in grado di rafforzare il tessuto spaziale agendo sulla componente relazionale, in cui gli abitanti delle città assumano un ruolo di partecipazione reale per la produzione dello spazio urbano, che è strettamente legato alla riproduzione delle relazioni sociali che si strutturano nei diversi luoghi¹.

Quello del riuso temporaneo degli spazi sembra quindi essere un campo d'indagine che trae la sua origine anche dal *design thinking*, che vede nello *human-centred approach* la sua peculiarità, cioè la maniera collaborativa in cui i progettisti lavorano nel metodo partecipativo di co-creazione, coinvolgendo in tutte le fasi l'utente finale, che diviene coprotagonista.

¹ H. LEFEBVRE, *Il diritto alla città*, Verona, Ombre Corte, 1970.

Gli spazi vuoti possono essere intesi come riserve urbane per la sperimentazione dei sogni collettivi; liberi di accogliere e lasciare sedimentare un capitale sociale divengono luoghi dove osservare le tattiche di autorganizzazione della città post-capitalista².

Le azioni intraprese sono molto diverse e vanno dalle performances, alle esposizioni, agli eventi, ai coworking, a sede di associazioni, a spazi per convegni fino a essere luogo di incontri e dibattiti per risvegliare l'attenzione sul tema e attivare laboratori sociali.

Questo fenomeno viene osservato dalla lente del design come uno spazio di sperimentazione sociale, dove poter trarre possibili pratiche da collaudare, per rafforzare un'azione virale in grado di incidere sugli spazi del vivere comune e di conseguenza sulla vita delle persone e sul rapporto che esse instaurano con la città.

Un altro importante elemento che rende il quadro ancora più interessante è il fatto che a regolamentare queste iniziative sui beni comuni non vi è alcuno strumento legislativo, ad esclusione dell'art.118³, ultimo comma della Costituzione, che sancisce il principio della sussidiarietà orizzontale, in base alla quale viene riconosciuto che i cittadini sono in grado di attivarsi autonomamente nell'interesse generale e disponendo che le istituzioni debbano sostenerne gli sforzi in tal senso. È necessario attendere il 2014 per aspettare i primi sviluppi in materia normativa proposti dal comune di Bologna sotto la direzione scientifica di Labsus, Laboratorio per la sussidiarietà, e con il supporto del centro Antartide, centro studi e comunicazione ambientale, nell'ambito del progetto "Le città come beni comuni", che ha emesso il "Regolamento sulla collaborazione tra cittadini e amministrazione per la cura e la rigenerazione dei beni comuni urbani", dove sono riportate delle linee guida, quindi ad ogni intervento *ad hoc*, ne consegue di riflesso un accordo tra le parti, frutto di un dialogo da costruire su poche basi, non sempre facile e lineare.

Una delle sfide più esaltanti, come dichiarato da Christian Bason⁴, sia dal punto di vista pratico che da quello teorico-accademico, è l'esplorare differenti modi di creare innovazione all'interno del processo politico stesso.

Negli ultimi dieci anni, specialmente nei contesti anglosassoni e nordici, il design viene visto come un tipo di approccio in grado di creare innovazione nei servizi del settore pubblico, e quindi capace di intervenire sul bene comune perché in grado di interpretare la contemporaneità complessa come un'attività sistemica, che piuttosto che ridurre le variabili in gioco possa riconfigurarle in funzione della prefigurazione di possibili soluzioni.

Fare ricerca in design è quindi spingersi ad esplorare i confini e l'intersecarsi delle tematiche più consolidate, riguardanti l'innovazione sociale, la sostenibilità, il co-design, il *design for policy*, per poter espandere gli orizzonti delle competenze in

² I. INTI, G. CANTALUPPI, M. PERSICHINO, *TEMPORIUSO. Manuale per il riuso temporaneo di spazi in abbandono in Italia*, Trento, Altraeconomia Edizioni, 2014.

³ Secondo l'art. 118 «Stato, Regioni, Province, Città Metropolitane e Comuni favoriscono l'autonoma iniziativa dei cittadini, singoli e associati, per lo svolgimento di attività di interesse generale, sulla base del principio della sussidiarietà» del 2001.

⁴ C. Bason, *Design for Policy*, Farnham, Gower Publishing Limited, 2014.

quegli innesti sperimentali, dove non è stato ancora consolidato un *modus operandi* e dove poter tracciare un avanzamento della ricerca.

Nel 1992 esce un articolo intitolato *Wicked Problems in Design Thinking* di Richard Buchanan, che collega esplicitamente il *Design Thinking* all'innovazione. Per Buchanan questo concetto era da attribuire largamente al fatto che il *Design Thinking* è un atteggiamento mentale multidisciplinare e scopri quattro discipline primarie dove poteva essere ritrovato: la comunicazione simbolica e visuale (*Graphic Design*), la progettazione di oggetti materiali (*Product Design*), l'attività e servizi organizzati (*Service Design*) e la progettazione di sistemi complessi o ambienti per vivere, lavorare, apprendere e luoghi di svago (*Policy/Urban Planning Design*).

L'ambito trattato diventa occasione per una lettura del ruolo e degli strumenti che il design è in grado di applicare negli spazi della città, non per irreggimentare le tattiche *bottom up* in schemi prefissati, ma per rafforzare le pratiche spontanee grazie alle sue competenze.

Il ruolo del design non è quello di semplice facilitatore, ma è una miscela di creatività e cultura della collaborazione dialogica, una speciale tipologia di apertura mentale, in grado di essere allo stesso tempo, critico, creativo e dialogico.

Il ruolo del *design expert* in *co-design process*, è quello di concretizzare le idee, osservare i *feedback* per riorientare l'azione e divenire agente del cambiamento nello stato delle cose.

Infatti l'innovazione sociale riguarda soluzioni a specifici problemi che, nella loro realizzazione, producano anche socialità, contribuendo alla ricostruzione del tessuto sociale e nuove qualità, partecipando alla produzione di nuovi sistemi di valore⁵.

Le strategie non sono più frutto della previsione e del controllo a partire dall'analisi di dati quantitativi e variabili certi, ma frutto della capacità di interpretazione di dati qualitativi e della prefigurazione di soluzioni possibili.

In accordo con il pensiero di Schön⁶ sulle pratiche del design egli sosteneva che non ci si deve focalizzare nell'analisi del processo, ma piuttosto sulla sua inquadratura e sul suo contesto. Descrive quindi l'idea di "*problem setting*" come una componente cruciale che tiene assieme l'intero processo.

L'obiettivo della ricerca è quello di intercettare quegli spazi di intervento in cui le competenze del design siano in grado di rendere più incisivo il fenomeno, mantenendo il suo grado di spontaneità.

Il repertorio dei casi studio italiani che vengono presi in rassegna, non sono stati scelti per le ricadute progettuali, ma per tracciare i diversi lineamenti di un fenomeno che utilizza artefatti materiali e immateriali ogni volta caratterizzati dalle condizioni al contorno legate a finanziamenti, disponibilità di spazi, complicità con l'amministrazione e un certo spirito di sfida e ribellione.

Da questo quadro emerge che non vi è un rapporto consequenziale diretto contesto/progetto e questo perché l'azione è legata alla capacità del progettista/attivi-

⁵ E. MANZINI, *Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*, Cambridge (MA), MIT Press, 2015.

⁶ D.A. SCHÖN, *The Reflective Practitioner*, New York, Basic Books, 1983.

sta di innescare processi interessanti ed efficaci a prescindere dai mezzi e dai supporti messi a disposizione.

Il caso per esempio dei due filoni paralleli, quello immateriale che vede nelle mappature *open source* lo strumento più utilizzato, e quello materiale che si occupa proprio di dare un nuovo valore e un nuovo senso agli immobili vuoti.

Per il primo filone, per esempio, vi sono tre mappature molto interessanti, la prima è quella che riguarda il territorio toscano, totalmente sviluppata ed autofinanziata da Giacomo Zaganelli di Esibisco⁷, che nella sua semplicità risulta efficace in quanto raccoglie un'ampia casistica, al punto da divenire oggetto di attenzione da parte del Senato per svilupparne un modello estendibile. Altro caso è quello del social network Cityhound⁸, che mappa proprietà pubbliche sul territorio romano, sviluppata da Tspoon a seguito di un concorso che ne ha permesso il lancio e poi portata avanti indipendentemente riscuotendo molte segnalazioni da parte di cittadini. Caso ancora diverso è quello della mappatura triestina Spazio Opportunità⁹ di Manifetso2020, che grazie a finanziamenti pubblici ha potuto sviluppare un software che include molti dati sul contesto di proprietà sia pubbliche che private, ma non è ancora riuscito a svilupparsi al di fuori del territorio di nascita.

Tutti e tre i soggetti affrontano il tema con diversi approcci, senza avere nell'organigramma figure esperte nel settore, riconoscendone quindi i limiti, ma certi che il primo passo per conoscere un fenomeno in espansione è quello di iniziare a quantificarlo, mostrarlo e condividerlo.

Riguardo invece il filone materiale, può essere emblematico mettere in parallelo il caso dell'occupazione ribelle dei magazzini Sale Docks di Venezia¹⁰, utilizzati adesso per esposizioni e riqualificati grazie al reimpiego di installazioni dismesse dalla Biennale di Architettura, con l'esempio della *factory* creativa Grisù¹¹ a Ferrara, in cui l'associazione è andata a proporre all'amministrazione l'occupazione di una ex caserma dei vigili del fuoco da far rinascere grazie ad un pool di imprese attive nel campo dell'innovazione culturale, per poi passare al caso dell'ex Mercato di Corso Sardegna¹², che grazie all'iniziativa di Riprendiamocigenova, dell'omonima città, viene riaperto periodicamente con un programma variegato di eventi.

Un campo interessante della ricerca è l'approfondimento dei soggetti operanti dietro questi processi complessi: viene riscontrato infatti, non solo negli esempi sopracitati, che la figura del designer, se presente, è ancora poco incisiva e riconosciuta.

Il profilo degli attivisti viene rivelato da un'indagine diffusa tramite un questionario online, rivolto a una trentina di soggetti presenti sul territorio nazionale, dal quale sono emerse caratteristiche frequenti come l'associazionismo, l'autoimprenditorialità e l'economia collaborativa quali elementi di forza capaci di compensare la scarsa esperienza in tema, dovuta alla recente diffusione nazionale e la sfiducia riguardo gli scarsi sostegni da parte dell'amministrazione.

⁷ Si veda <http://www.esibisco.com> (ultimo accesso 5 luglio 2016).

⁸ Si veda <http://www.tspoon.org/cityhound> (ultimo accesso 5 luglio 2016).

⁹ Si veda <http://www.pso-trieste.eu/#/home> (ultimo accesso 5 luglio 2016).

¹⁰ Si veda <http://www.saledocks.org> (ultimo accesso 5 luglio 2016).

¹¹ Si veda <http://spaziogrisu.org> (ultimo accesso 5 luglio 2016).

¹² Si veda <http://www.riprendiamocigenova.it> (ultimo accesso 5 luglio 2016).

Sembra quindi essere il tipico fenomeno del design ricadente nell'ambito del "designerly ways of knowing, thinking and acting" espresso da Nigel Cross¹³, cioè un modo di agire dove difficilmente si possono dedurre principi e regole generali, proprie della scienza, ma piuttosto si può ricorrere al processo unico del design dovuto alla conoscenza tacita e al processo istintivo della disciplina.

Trattandosi di un ambito legato alla fenomenologia degli interventi, dall'esamina della casistica si evincono tematiche trasversali, afferenti alle competenze del design, su cui è possibile incidere con gli strumenti propri della disciplina, al fine di consolidare pratiche in grado di migliorare notevolmente la sostenibilità e la vivibilità delle nostre città.

La sostenibilità è intesa proprio nella sua definizione di «condizione di uno sviluppo in grado di assicurare il soddisfacimento dei bisogni della generazione presente, senza compromettere la possibilità delle generazioni future di realizzare i propri»¹⁴, quindi in termini di flessibilità, leggerezza, riciclo che permettano un adeguamento alle necessità in continuo cambiamento e quindi una capacità di adattamento al variare delle condizioni.

Le sfide comuni emerse, che rallentano e a volte fermano i processi di innovazione sociale, sono: primo fra tutti il tema della gestione, segnalato come elemento che richiede fatica e competenze, rientranti nelle attitudini proprie del design; altro nodo è il difficile dialogo con le istituzioni per trovare supporti, permessi e norme, ricadente nelle abilità del design for policy; vi è inoltre la necessità di diffondere e fare rete per unire gli sforzi e superare le logiche del localismo, rientranti nell'ambito della comunicazione.

Il design può contribuire ad agevolare i complicati processi, sia collaborando con l'amministrazione per formulare politiche facilitanti in grado di promuovere l'affidamento temporaneo degli spazi, sia operando come intermediario tra i soggetti attivi e i soggetti politici.

Vi è inoltre un'altra questione centrale riguardante il valore estetico dei progetti di riuso. L'utilizzo di materiali riciclati diviene parte di un lessico, di un linguaggio e quindi di un segno di riconoscimento, una connotazione che contraddistingue questi interventi. Questo tipo di scelta è una costante a prescindere dalle risorse economiche del progetto, perché è parte integrante della filosofia più ampia del riuso che riguarda l'intero intervento e ne è un segno distintivo.

La sfida sta nel non demandare al valore etico la ricerca estetica, che deve essere perseguita sia nella scelta di nuovi materiali sia nell'uso innovativo di quelli più classici e poter elaborare un linguaggio contemporaneo incisivo e arricchito di nuove suggestioni. Da questo quadro emerge quindi la figura del design, assimilabile a quella che nella ricerca Urban Catalyst viene definita *coach*, cioè un soggetto esterno, capace di osservare i fenomeni da una prospettiva che gli consente di visualizzare e creare una rete di connessioni tra i soggetti e, grazie alle sue esperienze, allenare e far crescere gli *users* auto-organizzati.

¹³ N. Cross, *Designerly Ways of Knowing*, «Design Studies», 3 (4), 1982, pp. 221-227.

¹⁴ Il concetto è stato introdotto nel corso della prima conferenza ONU sull'ambiente nel 1972.

Le relazioni che si stabiliscono tra gli attori coinvolti sono in grado di formare un campo magnetico, diretto responsabile del successo o insuccesso dell'operazione.

Il compito del design è quello di decifrare le complicate matrici che stanno dietro a ciascun processo, per agire sulle debolezze e poter così convogliare sporadici e isolati episodi verso un fertile cambiamento sociale e culturale.

Bibliografia

- C. BASON, *Design for Policy*, Farnham, Gower Publishing Limited, 2014.
- P. BISHOP, L. WILLIAMS, *The Temporary City*, London, Routledge, 2012.
- R. BUCHANAN, *Wicked Problems in Design Thinking*, «Design Issues», 8 (2), 1992, pp. 5-21.
- N. CROSS, *Designerly Ways of Knowing*, «Design Studies», 3 (4), 1982, pp. 221-227.
- A. FALKEIS, L. FEIREISS, *Public Action Social Design*, Basel, Birkhäuser, 2015.
- A. FUAD LUKE, *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*, London, Routledge, 2009.
- I. INTI, G. CANTALUPPI, M. PERSICHINO, *TEMPORIUSO. Manuale per il riuso temporaneo di spazi in abbandono in Italia*, Trento, Altraeconomia Edizioni, 2014.
- H. LEFEVRE, *Il diritto alla città*, Verona, Ombre Corte, 1970.
- E. MANZINI, *Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*, Cambridge (MA), MIT Press, 2015.
- P. OSWALT, K. OVERMEYER, P. MISSELWITZ, *Urban Catalyst. The Power of Temporary Use*, Berlin, DOM Publishers, 2013.
- V. PAPANEK, *Progettare per il mondo reale*, Milano, Mondadori, 1976.
- R. PIANO, *Diario del rammento delle nostre città*, <http://bellissimo1998.com/media/PERIFERIE.pdf> (ultimo accesso 5 luglio 2016)
- D.A. SCHÖN, *The Reflective Practitioner*, New York, Basic Books, 1983.