

## SOMMARIO

Programma del Dottorato

Staff

Attività didattiche

2005

2006

2007

Gruppi di ricerca

Museologia del design

Nano design

Basic design

Attività gestite dai dottorandi

room50

blog

podcast

Dottorandi e progetti di ricerca

xx ciclo

xxi ciclo

xxii ciclo

## PROGRAMMA DEL DOTTORATO

Il Dottorato in Design del prodotto e della comunicazione promuove l'acquisizione e la comprensione delle problematiche teoriche e metodologiche del disegno industriale e del progetto di comunicazione e sviluppa la capacità di coordinare e gestire gruppi progettuali e di ricerca in situazioni cooperative. Una particolare attenzione va a quegli ambiti di frontiera dove le competenze della comunicazione visiva e del prodotto tendono a intrecciarsi. Il Dottorato si occupa anche delle proprie metodologie e dei propri strumenti di ricerca, senza alcun formalismo metodologico, ma individuando problemi e tematiche rilevanti, da affrontare con la convergenza di una pluralità di contributi disciplinari: oltre al disegno industriale e alle comunicazioni visive e multimodali, le scienze cognitive, le discipline storico-critiche, la semiotica, le scienze sociali, economiche e informatiche e le tecnologie digitali avanzate.

### *sede*

Università Iuav di Venezia  
Facoltà di Design e Arti  
Dipartimento delle Arti e del Disegno industriale  
ex convento delle Terese  
Dorsoduro 2206  
30123 Venezia

### *contatto*

Antonella Marton  
Dipartimento delle Arti e del Disegno industriale  
T +39 041 257 1338  
dadi@iuav.it  
[www.iuav.it/dadi](http://www.iuav.it/dadi)

## STAFF

### *dottori di ricerca*

Valentina Croci

### *dottorandi*

Carlo Bassetti, Emanuela Bonini Lessing, Elena Brigi, Simona Casarotto, Giovanni Crosera, Maddalena Dalla Mura, Davide Fornari, Kristian Kloeckl, Fabrizio L'Abbate, Suzana Laub Pozzi, Griselda Ramírez Feltrin, Simona Romano

### *coordinatore*

Giovanni Anceschi

### *collegio dei docenti*

Medardo Chiapponi, Michele De Lucchi, Paolo Garbolino, Vittorio Girotto, Stefano Mazzanti, Simona Morini, Gaddo Morpurgo, Raimonda Riccini, Davide Rocchesso, Michele Sinico, Camillo Trevisan

### *comitato internazionale*

Alberto Bassi, Noemi Bitterman, Gui Bonsiepe, Michael Burke, Roberto Casati, Franco Clivio, Antonio Costa, Gillian Crampton Smith, Marco De Michelis, Umberto Eco, Paolo Fabbri, Oberdan Forlenza, Jorge Frascara, Roberto Groppetti, Isao Hosoe, William Huff, Philip Johnson-Laird, Michael Klar, Brenda Laurel, Paolo Legrenzi, Reinaldo Leiro, Patrizia Magli, Tomás Maldonado, Victor Margolin, Daniele Marini, Alberto Meda, Bernd Meurer, Shutaro Mukai, Sudhakar Natkharni, Antonio Paris, Vanni Pasca, Antonio Pedotti, Pietro Polotti, Kuno Prey, Antonio Rizzo, Hans Roericht, Pierluigi Sacco, Tobia Scarpa, Lothar Spree, Massimo Sterpi, Philip Tabor, Richard Saul Wurman

### *visiting lecturers*

Letizia Bollini, Edoardo Boncinelli, Massimo Botta, Giovanni Bove, Carlo Branzaglia, Giorgio Camuffo, Alessandro Casinovi, Cristina Chiappini, Massimiliano Ciammaichella, Daniele Del Giudice, Maurizio Ferraris, Wang Gang, Giulio Giorello, Carlo Grassi, Walter Le Moli, Wang Li, Giovanni Lussu, Alvisè Mattozzi, Carlo Montanaro, Pietro Montefusco, Guillermina Noël, Giulia Parovel, Liu Shu Yi, Nicola Vittori

9 marzo  
Paolo Garbolino  
*Il fascino discreto della simmetria*

15 marzo  
Roberto Casati  
*Cosa si vede quando si vede un oggetto?*

23 marzo  
Giovanni Anceschi  
*Artefatti comunicativi*

27 aprile  
Lucia Barsotti  
*Le proprietà intellettuali nella società della conoscenza*

3 maggio  
Medardo Chiapponi  
*Identità degli oggetti, innovazione, proprietà*

11 maggio  
Antonio Costa  
*Finestre sullo schermo*

11 maggio  
Giovanni Bove  
*Il sincretismo fra scrittura e immagine: le tavole parolibere futuriste*

11 maggio  
Simona Morini  
*L'autore, aspetti filosofici*

25 maggio  
Carlo Grassi  
*Sociologia dell'oggetto: critica e clinica*

2006

8 febbraio

Davide Rocchesso

*Affordance non-visuali in interfacce trasparenti*

8 febbraio

Stefano Mazzanti, Camillo Trevisan

*Le interfacce trasparenti*

22 febbraio

*Le nanotecnologie*

in collaborazione con Veneto Nanotech

9 marzo

Raimonda Riccini, Simona Morini, Maurizio Ferraris

presentazione del volume di Harvey Molotch

*Fenomenologia del tostapane*

16 marzo

Raimonda Riccini, Antonio Costa, Carlo Montanaro

dibattito sul volume di Carlo Montanaro

*Dall'argento al pixel. Storia della tecnica del cinema*

5 aprile

Paolo Fabbri

*L'occhio "clinico"*

12 aprile

Antonio Costa

*Corpi orizzontali e corpi verticali: i luoghi di cura nel cinema*

17 maggio

Raimonda Riccini, Simona Morini, Giulio Giorello, Edoardo Boncinelli

dibattito sul volume di Edoardo Boncinelli

*L'anima della tecnica*

16 giugno

Giovanni Anceschi, Massimo Botta,

Letizia Bollini, Alvise Mattozzi, Giulia Parovel

presentazione del volume

*Gli ambienti dell'apprendimento. Web design e processi cognitivi*

21 giugno

Giovanni Anceschi, Giorgio Camuffo, Antonio Costa

*Registica. Ripensare il design della comunicazione*

22 giugno

Carlo Branzaglia, Massimiliano Ciammaichella

*Costruire la scena/mettere in scena: spazi fittivi e spazi fattuali*

29 giugno - 1 luglio

*Basic design: la tradizione del nuovo*

un atelier e due piccole mostre a cura di Giovanni Anceschi

28 giugno

Gillian Crampton-Smith, Davide Rocchesso, Cristina Chiappini

*Metamorfosi/processi/eventi:*

*le nuove dimensioni del design della comunicazione*

6 settembre

Marco De Michelis

*Architettura e malattia*

11 ottobre

Walter Le Moli

*Il malato immaginario*

8 novembre

Daniele Del Giudice

*La cura della salute*

7-13 novembre

Giovanni Anceschi

*Le mappe dei saperi delle scienze del design*

2007

24 gennaio

Davide Rocchesso, Pietro Polotti  
*Interazione multisensoriale continua*

7-8 febbraio

Paolo Garbolino  
*Come il XX secolo ha pensato la scienza e la tecnica*

21 febbraio

Simona Morini  
*Lo specchio. Un oggetto semplice per problemi complessi*

28 febbraio, 29 marzo

Michele Sinico  
*Tematiche di raccordo fra la psicologia sperimentale e il design*

7 marzo

Alberto Bassi  
*Il design anonimo*

8 marzo

Raimonda Riccini  
*L'artefatto al centro. Un nuovo modello storiografico per il design?*

15-16-27-28 marzo

Pietro Montefusco  
*Procedure notazionali per sistemi complessi*

5 aprile

Wang Li, Wang Gang, Liu Shu Yi, Lothar Spree  
*meeting con lo staff della Tongji University, college of Communications and Arts*

7-8 maggio

Convegno internazionale  
*Memoria e racconto. Per una museologia del design*

6 giugno

Antonio Costa  
*Gli oggetti nel cinema: la bicicletta*

15 giugno

Jorge Frascara, Guillermina Noël  
*Comunicazione visiva e interazione*

21-22 giugno

Nicola Vittori, Pietro Costa  
*Corso propedeutico al laboratorio di basic interaction design*

25-29 giugno

*New basic design: basic design dell'interazione*  
due laboratori coordinati da Giovanni Anceschi:  
Cristina Chiappini  
*The body of basics*  
*Interface interaction design*  
Giovanni Lussu  
*Sinsemie*  
*Notazione sinsemica di processi interattivi*

10 luglio

Davide Rocchesso, Pietro Polotti  
*La moka sensibile*

17-30 settembre

Michele De Lucchi, Alessandro Pedron  
*workshop: Senses, science and Kitchen*  
*Experimenting and designing a professional kitchen*

## GRUPPI DI RICERCA



## MUSEOLOGIA DEL DESIGN

### BASIC DESIGN

Giovanni Anceschi

Emanuela Bonini Lessing  
Suzana Laub Pozzi

### MUSEOLOGY FOR DESIGN

Raimonda Riccini

Elena Brigi  
Maddalena Dalla Mura

Simona Romano

Davide Fornari  
Fabrizio L'Abbate

Kristian Kloeckl  
Griselda Ramírez Feltrin

Medardo Chiapponi

### NANO DESIGN

Obiettivo del gruppo di ricerca è lo studio dei temi inerenti la museologia e la museografia per il settore design, dalla storia alla teoria, dalle problematiche di conservazione e valorizzazione a quelle espositive, dalla comunicazione visiva all'allestimento, con una attenzione agli sviluppi delle ricerche attorno alle tecnologie avanzate (Nanotecnologie; Sistemi notazionali), che sono di costante riferimento per molti dei temi teorici e applicativi. Nonostante il design si sia affermato come uno degli ambiti privilegiati della cultura contemporanea, è innegabile che esista una carenza di studi nell'ambito specifico della museologia e della museografia del design, tanto per gli studi teorici quanto per la realizzazione progettuale. Nati per essere consumati e sostituiti, gli oggetti di design sono diventati nel corso degli ultimi cento anni i degni rappresentanti della nostra cultura materiale e l'espressione della creatività e dell'innovazione di designer, gruppi, imprese. Questo ruolo sociale e culturale apre numerosi interrogativi che attendono risposte dalla ricerca avanzata, a partire dalla questione fondativa per il design: lo statuto degli oggetti nel mondo contemporaneo e la relazione con i concetti della museologia tradizionale. Che cosa si espone in un museo del design: gli oggetti o i progetti ("prodotti" unici e irripetibili)? Come "storicizzare" un contemporaneo continuo divenire? Qual è l'adattabilità dei modelli relativi ad altre tipologie museali al design (musei naturalistici, della scienza, d'arte, demotnoantropologici ecc.)? Quali problematiche si pongono in termini di conservazione e restauro? Quali per la schedatura (essendo ancora mancante uno standard catalografico specifico per il design)? Che cosa – e come – esporre? Su questi temi il Dottorato in Design del prodotto e della comunicazione, insieme con altri partner istituzionali, ha promosso il primo convegno internazionale *Memoria e Racconto. Per una museologia del design* (Venezia, 7-8 maggio 2007).



## NANO DESIGN

Obiettivo primario del gruppo Nano Design è l'esplorazione, con gli strumenti analitici e progettuali propri del design, di possibili applicazioni delle ricerche nel campo delle nanotecnologie. Ugualmente importante è un secondo obiettivo: orientare mediante una ricerca sperimentale sulle applicazioni possibili e potenzialmente rilevanti la ricerca di base sulle nanotecnologie. Si profilano così interessanti opportunità di esaminare, mediante l'analisi di casi studio e la progettazione sperimentale, diverse forme di rapporto tra le innovazioni tecnologiche e le innovazioni di prodotto. In particolare, si potranno verificare, da un lato, il contributo all'innovazione di prodotto derivante dall'applicazione di innovazioni tecnologiche e, dall'altro, il contributo alla ricerca tecnologica di base offerto dall'elaborazione di scenari applicativi propria del disegno industriale. Tali verifiche sono particolarmente importanti in questa fase delle ricerche sulle nanotecnologie in cui le effettive applicazioni e le conseguenti innovazioni dei prodotti della nostra cultura materiale sono molto limitate rispetto alle potenzialità che si possono già ora intravedere.

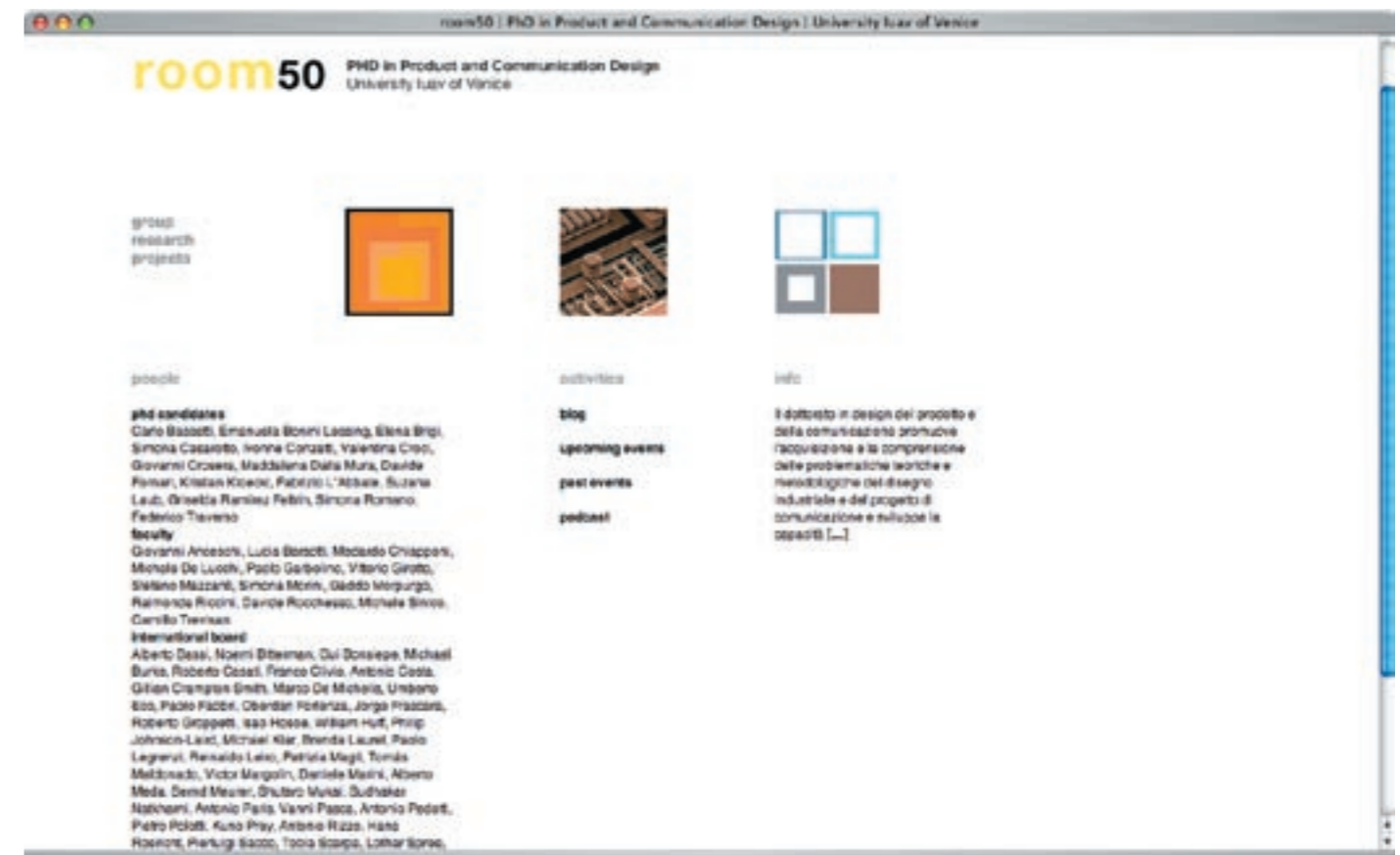


## BASIC DESIGN

Raccogliere l'eredità del basic (Bauhaus, New Bauhaus, Yale, Ulm ecc.) e promuovere gli sviluppi futuri del basic design (cinetico e dell'interazione) è lo scopo della ricerca condotta all'interno del dottorato. Il basic design (anche Grundkurse/Grundlehre) è la disciplina che intreccia la propedeutica alla esplorazione dei fondamenti della disciplina della configurazione, e cioè dei principi che presiedono all'attribuzione di una forma a artefatti e comunicati. Attraverso l'organizzazione di seminari che sono anche workshop – perché il basic design non basta conoscerlo intellettualmente ma bisogna praticarlo – e attraverso la realizzazione di un programma di pubblicazioni (cartacee ed elettroniche), si intende approfondire la conoscenza di questa originalissima forma disciplinare (Basic Design Studies) e ci si propone di svilupparne le prospettive e le implicazioni nella didattica del design di oggi (New Basic Design). In altre parole il basic design si propone di fornire le competenze elementari e i fondamenti disciplinari utili a un avviamento alla progettazione di prodotti grafici e editoriali, di oggetti d'uso, di programmi multimediali, di servizi ecc. Il corpus disciplinare è formato da esercitazioni guidate che consistono nella realizzazione di elaborati – cartacei, materici e informatici, ecc. – che hanno lo scopo di allenare a risolvere problematiche progettuali di natura sintattica, morfologica ma anche semantica, percettiva e sensoriale. Il basic design è una disciplina adattiva, in continua evoluzione, che oggi si apre a nuove tematiche legate ai new media, all'interattività e alla cinetica.

<http://www.room50.org/>

Il sito web room50 – che prende il nome dal numero di stanza riservata al Dottorato presso la sede della Facoltà di Design e Arti, nell'ex convento delle Terese a Venezia – è una iniziativa dei dottorandi attivata dal 2007. Senza sovrapporsi al sito istituzionale dell'ateneo (che include informazioni generali, documenti e contatti), room50 è inteso propriamente come una stanza virtuale, in cui ciascun dottorando ha a disposizione uno spazio personale da gestire e può intervenire, senza vincoli d'accesso, negli spazi comuni. Costantemente aggiornato, il sito include le notizie sui gruppi di ricerca, il calendario degli eventi (futuri e passati) e, in relazione a questo, l'elenco di docenti e visiting professor che abbiano tenuto lezioni o conferenze, tutte documentate con materiali scaricabili online, fra cui le registrazioni audio del podcast.



## BLOG

<http://www.room50.org/blog>

Completamento necessario di room50 è il blog, anch'esso una iniziativa dei dottorandi, attivo dal 2007. Considerata la diversa provenienza dei ricercatori, e tenendo conto delle permanenze all'estero di alcuni di loro, il blog è lo spazio virtuale in cui scambiarsi informazioni, aggiornamenti e segnalazioni, agevolando la comunicazione fra dottorandi e docenti, tutti forniti di account personale.



## PODCAST

Le lezioni del Dottorato vengono registrate e messe a disposizione sui principali software di lettura audio attraverso un podcast liberamente scaricabile dall'indirizzo

<feed://www.rsspect.com/rss/4333.xml>

Giovanni Anceschi, *Basic design e arte*  
Alberto Bassi, *Il design anonimo*  
Cristina Chiappini, *The body of basics*  
Jorge Frascara, *Visual Communication*  
Giovanni Lussu, *Sinsemie meeting* Tongji University  
Pietro Montefusco, *Procedure notazionali per sistemi complessi*  
Raimonda Riccini, *L'artefatto al centro*



**xx ciclo**

Emanuela Bonini Lessing  
Elena Brigi  
Valentina Croci

**xxi ciclo**

Kristian Kloeckl  
Fabrizio L'Abbate  
Suzana Laub  
Griselda Ramírez Feltrin  
Simona Romano

**xxii ciclo**

Carlo Bassetti  
Simona Casarotto  
Giovanni Crosera  
Maddalena Dalla Mura  
Davide Fornari

#### biografia

Ha studiato architettura presso il Politecnico di Milano, dove si è laureata con la votazione di 100/100. Ha conseguito una borsa di studio Erasmus presso la Staatliche Akademie der Bildenden Künste di Stoccarda. Durante il periodo degli studi ha collaborato continuamente e a vario titolo presso il Corporate Design Department del Design Center della Daimler-Chrysler A.G., a Sindelfingen. Attualmente presta la propria consulenza nell'ambito della comunicazione visiva e multimodale presso aziende pubbliche e private, nazionali e internazionali. Collabora con alcune riviste di settore ed è stata relatrice presso convegni di rilievo locale e nazionale. Dopo avere ricoperto presso la Facoltà di Design e Arti dell'Università Iuav di Venezia l'incarico di assistente dell'insegnamento di Comunicazioni visive e multimediali, nei corsi di laurea triennale e specialistica, è tutor per i laureandi delle lauree specialistiche. Per *vivereveneziasp. in the labyrinth*, sul tema della segnaletica e dell'orientamento urbano a Venezia, è stata curatrice del workshop internazionale, delle presentazioni dell'iniziativa e degli allestimenti all'estero, e coordinatrice editoriale del relativo catalogo. Per la ricerca di dottorato indaga nuovi modelli di comunicazione di identità visive in ambito metropolitano.

I nuovi strumenti di comunicazione offerti dall'Information Communication Technology introducono nella vita quotidiana di ciascuno di noi profonde trasformazioni nel sistema degli scambi informativi e comunicativi.

Sembra così affiorare l'urgenza di una ridefinizione del concetto di interfaccia sulla base dei più recenti sviluppi dell'interaction design e di altre ricerche avanzate. Inoltre, che ne siamo consapevoli o no, molta parte dell'attuale strumentazione tecnologica è in grado di generare automaticamente rappresentazioni di tipo estetico-figurativo, nonché di stabilire autonomamente relazioni con altri terminali.

Dunque Internet è oggi solo una parte di una più vasta e poliedrica rete di comunicazioni tra le persone, tra persone e macchine, e tra i dispositivi stessi, che si avvale di diversi canali: vocali, sms, Rfid, ecc.

D'altro canto le città europee pur mantenendo la facciata storica urbana sono attraversate al loro interno da flussi di capitali globali che concorrono a mutarne la composizione e la stratificazione sociale, e a stravolgere il rapporto con il territorio. In particolare in Italia, a livello nazionale così come in piccolo nelle città, assistiamo a un generalizzato ritirarsi e contrarsi delle funzioni pubbliche che attraverso concessioni, deleghe e trasferimenti cedono consistenti parti di competenze e poteri nelle mani del privato. Il cosiddetto "servizio pubblico" si sta completamente riconfigurando. Queste premesse ci inducono allora a riconsiderare il concetto di interfaccia che Giovanni Anceschi ha esteso dalla relazione uomo-macchina alla relazione cittadino-servizio urbano nel senso più ampio.

Non crediamo che possa ancora corrispondere alla realtà odierna l'idea di un'immagine della città costituita dalla corporate identity dell'amministrazione pubblica, corredata, a scendere nella scala dei poteri, dalle interfacce dei diversi sistemi informativi, gerarchicamente organizzati, di cui, secondo l'autore, tutte le istituzioni pubbliche

#### bibliografia

Emanuela Bonini Lessing, *Navigare a Venezia, in vivereveneziasp. in the labyrinth. Orientamento urbano e segnaletica a Venezia*, a cura di Mauro Marzo, Marsilio, Venezia 2004, p. 39.  
Emanuela Bonini Lessing, *Con Arianna per non sbagliare strada*, in "La Rivista del Turismo", 2005, n. 4, p. 56.  
Emanuela Bonini Lessing, *Scritture esposte per la città*, in "Progetto Grafico", 2005, n. 4/5, febbraio, p. 34.  
Emanuela Bonini Lessing, Giovanni Anceschi, *Sistemi di segnaletica, sistemi d'identità*, in *Segni e segnali: l'estetica della città*, cd-rom, Venicemedia, Venezia 2005.  
Emanuela Bonini Lessing, *Sistemi informativi e attribuzioni di senso*, in "E/C Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici", <http://www.associazionesemiotica.it/ec/index.html>, 2006.  
Emanuela Bonini Lessing, *Accesso e comunicazione visiva di pubblica utilità*, in Alessandra Mazzei, Annamaria Esposito (a cura di), *Valore e valori nelle relazioni istituzionali e d'impresa*, Carocci, Roma, 2007.  
Emanuela Bonini Lessing, *Torino capitale mondiale del design*, in "La Rivista del Turismo", 2007, n. 4.  
Emanuela Bonini Lessing, *Pratiche e performance nel progetto di corporate identity delle metropoli*, in *Riscrivere lo spazio. Pratiche e performance urbane*, numero monografico di "E/C Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici", <http://www.associazionesemiotica.it/ec/index.html>, 2007.

e private della città si potrebbero dotare. Riteniamo ormai impossibile il realizzarsi di tale meccanismo virtuoso d'identità collettiva, che a propria volta generi un'immagine unitaria, sebbene poliedrica, della collettività.

Ci proponiamo allora sia di chiarire quali fattori caratteristici della nostra epoca e della nostra condizione abbiano messo in crisi il modello proposto, sia, allo stesso tempo, di individuare i presupposti che potrebbero favorire lo sviluppo di un nuovo approccio progettuale.

In questo senso, nel campo della sociologia, *No logo*, pur con le sue contraddizioni, ha contribuito a decretare la fine di un certo modello di comunicazione rigida e impositiva. Per quanto riguarda il design della comunicazione, i principi sottesi all'"immagine non coordinata" hanno il pregio di spostare il baricentro della funzione del designer dall'atto creativo della forma all'impostazione dei parametri del processo, similmente a quanto proposto dalle ricerche nel campo del computational design.

Una conseguenza fondamentale è il venire meno della funzione del *manual* inteso come scudo da innalzare contro gli effetti distorsivi causata dalla temporalità sulla forma della rappresentazione. Per contro, i processi che si avvalgono delle attuali tecnologie per la generazione delle forme accettano e anzi implicano un ampio grado di metamorfosi non prevedibile a priori. Secondo tale impostazione designer e software sono pariteticamente coinvolti nell'atto creativo.

In più, nella maggior parte dei casi, il completamento del processo avviene solo contestualmente al contributo gestuale di quello che nel precedente "paradigma" si sarebbe chiamato il "destinatario" della comunicazione, e che oggi risulta, invece, essere co-autore. Individueremo una serie di casi- studio che possano contribuire a dipanare il discorso, all'interno delle aree della comunicazione dell'identità collettiva, dei beni culturali e dei trasporti urbani.



## BREVETTO E INDUSTRIAL DESIGN POSSONO AVERE ANCORA UN FUTURO COMUNE?

### biografia

Architetto, laureata all'Università di Firenze nel 1988, ha insegnato come professore a contratto al corso di laurea in Disegno Industriale del Politecnico di Milano dal 2002 al 2004. Si occupa di storia e critica del disegno industriale e delle sue tecnologie, collabora da diversi anni anche con l'Università di Bologna, Facoltà di Ingegneria. Dal 1990 al 1998 è stato membro della commissione Cultura dell'Ordine degli Architetti di Bologna, curando l'organizzazione di mostre, corsi e seminari. Presso l'Università luav di Venezia, Facoltà di Design e Arti, dal 2001, è stata assistente alla didattica all'interno dei corsi di laurea triennale e specialistica in Disegno Industriale del Prodotto. Fa parte del collegio di Esperti dell'Osservatorio permanente del Design dell'Adi, e nel febbraio del 2007 è stata incaricata da Dino Gavina di curare la sua collezione e l'archivio progetti.

A partire dal mese di ottobre del 2007 è curatrice della rubrica *Design Encyclopaedia* della rivista "Ottagono". Pubblica su riviste di settore, ed è autrice di saggi all'interno di rassegne curate da altri autori. Molti dei suoi studi sono stati oggetto di conferenze locali e nazionali. Accompagna da sempre l'attività di ricerca con quella di libera professione nel campo della produzione industriale, della progettazione di interni e di allestimenti museali, con particolare attenzione alle tematiche inerenti la conservazione e la salvaguardia degli archivi industriali.

La ricerca di dottorato affronta i temi inerenti il brevetto, le nuove tecnologie e l'industrial design.

"Nel xx secolo, si è avuta, come si sa, una crescita esponenziale dell'universo dei brevetti, ma dinanzi alla sfida delle nuove tecnologie d'avanguardia [...] quale è il futuro, se mai ci sarà un futuro, del brevetto?"

Così scriveva, nel 1992, Tomás Maldonado in *Reale e Virtuale*, nel capitolo *Brevetto: tra virtualità dell'invenzione e realtà dell'innovazione*, uno scritto ricco di spunti e argomentazioni a più ampio respiro.

Maldonado, allora, si chiedeva se il sistema della tutela, attraverso il dispositivo giuridico del brevetto, poteva essere uno strumento sufficientemente efficace per fare valere i diritti del progettista e salvaguardare le qualità tecnico-formali del prodotto rispetto all'impoverimento delle copie e delle contraffazioni. Soprattutto si chiedeva se il brevetto era ancora capace di rimanere al passo con il cambiamento accelerato e continuo dell'innovazione tecnologica. La domanda di allora è per molti aspetti rimasta aperta, anzi si sono aggiunte molte più variabili e molti dubbi.

Se da un lato l'innovazione non può idealmente fermarsi, si riproduce secondo impulsi di accelerazione dove la novità e l'originalità dei prodotti non hanno il più delle volte famiglie di riferimento, dall'altro lato il sistema giuridico ha dovuto, nella sua generalità, subire i cambiamenti geopolitici, la globalizzazione del mercato, il nascere di nuove figure di riferimento (Comunità Europea, organizzazioni internazionali), che hanno imposto di rivedere le regole secondo ottiche diverse, a volte anche in contraddizione tra loro. Se si considerano poi i tempi di ottenimento della tutela e i costi che si debbono sostenere, è immediato domandarsi se tutto ciò giustifichi ancora l'utilizzo del sistema brevettuale o se, in alcuni casi, arrivare primi sul mercato sia ancora la migliore strategia per tutelare la propria capacità di innovazione.

Oggi, a distanza di quindici anni da quello scritto, non solo la domanda è rimasta la stessa

### bibliografia

Dino Gavina *collezioni emblematiche del moderno dal 1950 al 1992*, coordinamento del catalogo e regesto delle opere a cura di Elena Brigi, Jaca Book, Milano 1992.

Elena Brigi, *Design e/o tecnologia?*, in Giuseppe Chigiotti (a cura di), *Da così a così. Disegno industriale: teorie e esperienze*, Maschietto e Musolino, Firenze-Siena 1996.

Elena Brigi, *Dino Gavina in Norvegia*, in "Parametro", 2001, n. 234.

Elena Brigi, *Forme. Luigi Caccia Dominioni designer*, in Fulvio Irace, Paola Marini (a cura di), *Luigi Caccia Dominioni. Case e cose da abitare*, Marsilio, Venezia 2002.

Elena Brigi, *Wassily chair. La storia si racconta*, in "diid. disegno industriale industrial design", 2005, n. 14.

Elena Brigi, *Franco Clivio. Grande serie, piccoli oggetti*, in "diid. disegno industriale industrial design", 2005, n. 15.

Elena Brigi, *Diritto d'autore e industrial design*, in "Ottagono", 2007, n. 200, maggio.

Elena Brigi, *Emeco. Icone senza età, destinate a durare per sempre*, in "Ottagono", 2007, n. 204, ottobre.

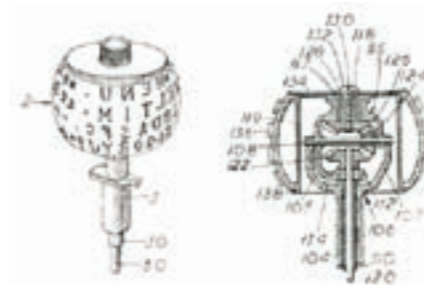
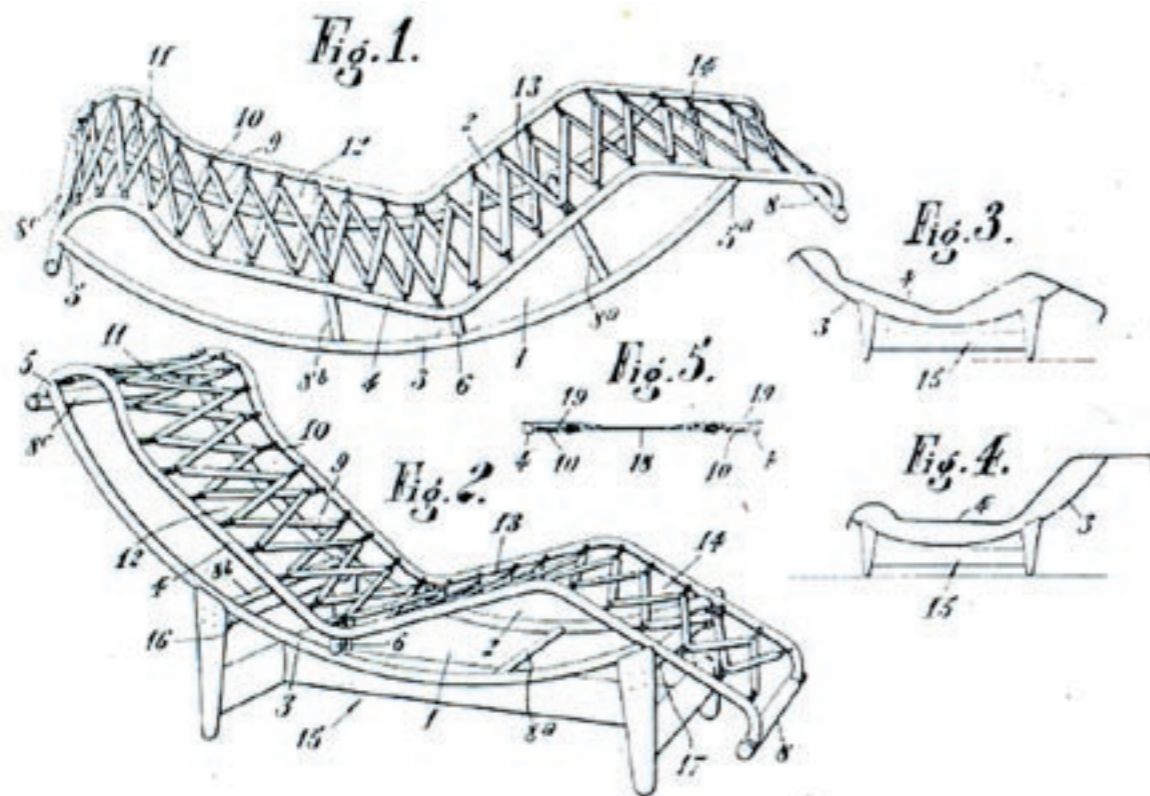
Elena Brigi, *Vortice. Quando "giocare" con l'aria vuole dire fare anche design*, in "Ottagono", 2007, n. 205, novembre.

Elena Brigi, *Il tavolo, 1980-2007. Una storia in continuo divenire*, in "Ottagono", 2007, n. 205, novembre.

ma l'entrata in gioco di nuovi elementi ha notevolmente arricchito di dubbi l'argomento. Le tecnologie digitali, prime fra tutte, hanno dato al progettista la possibilità di innovare i prodotti secondo declinazioni non più riconoscibili nella forma, ma piuttosto nelle prestazioni che essi possono offrire. Allo stesso tempo la loro capacità di non influire sulla forma, ha svelato quanto in realtà la forma sia stata uno degli elementi che ha più determinato la riconoscibilità degli oggetti, e di conseguenza quanto questo abbia aiutato nel tempo i processi di ricerca delle priorità su cui si basa il sistema brevettuale. Potrà pertanto il brevetto restare al passo con l'innovazione, ora che la forma dei prodotti è diventata un elemento di secondaria importanza rispetto alle prestazioni che ognuno di essi può offrire? Si può quindi pensare di avere un sistema ordinato e soprattutto aggiornato di classificazione delle innovazioni di prodotto dal quale l'applicazione della tutela risulti essere un processo così facile e veloce da consentire al brevetto di avere effettivamente i tempi dell'innovazione?

Nel frattempo anche la figura del progettista è mutata, e di conseguenza anche il suo rapporto con il brevetto. Sempre di più l'autore non è singolo, ma è l'insieme dei gruppi di ricerca dei laboratori delle imprese, delle università, delle organizzazioni multidisciplinari, a sostituirlo in quanto soggetto della tutela, aprendo così un altro fronte di dubbi e domande: la proprietà dei diritti è del singolo ricercatore, del gruppo collettivo o, in modo ancora più enigmatico, di chi finanzia la ricerca.

Sono tutte domande che dimostrano quanto il brevetto e il sistema, anzi i sistemi ad esso collegati, (proprietà intellettuali, innovazione di prodotto, disegno del prodotto) e non ultimo l'autore e le sue configurazioni allargate, vivano ora una fase di forte transizione. Indagare le ragioni, mettere in relazione i suoi cambiamenti o, quanto meno, ricostruire il quadro attuale del rapporto tra il brevetto, le nuove tecnologie e i prodotti è la base di questa ricerca.



#### biografia

(Firenze 1975)

Laureata nel 2000 in Storia e conservazione dei beni architettonici e ambientali presso l'Università Iuav di Venezia, master in Architectural History alla Bartlett di Londra nel 2001. Pubblicista, collabora dal 2002 con "Ottagono", dal 2004 con "Architectural Design" (guest editor del numero *The New Europe*, luglio 2006), e dal 2006 è redattore di "Rassegna".

La finalità della ricerca è stabilire uno statuto delle tecnologie indossabili e della dimensione del "corpo tecnificato", per valutare la consistenza, o metterla in discussione, del sapere scientifico applicabile a questo contesto d'indagine.

Le tecnologie indossabili sono una nuova tipologia di artefatti a stretto contatto con il corpo dell'utilizzatore, non solo perché vengono indossate, ma anche perché permettono un'interazione tra utente e oggetto non mediata dall'ambiente fisico o da altri dispositivi. Tale interazione comporta un'incorporazione del funzionamento delle stesse nella gestualità, nella percezione sensoriale e, dunque, nella dimensione cognitiva e sociale dell'utilizzatore. A differenza delle comuni protesi, le tecnologie indossabili non vengono a surrogare delle funzioni sensoriali, ma a rafforzarne o modificarne la natura.

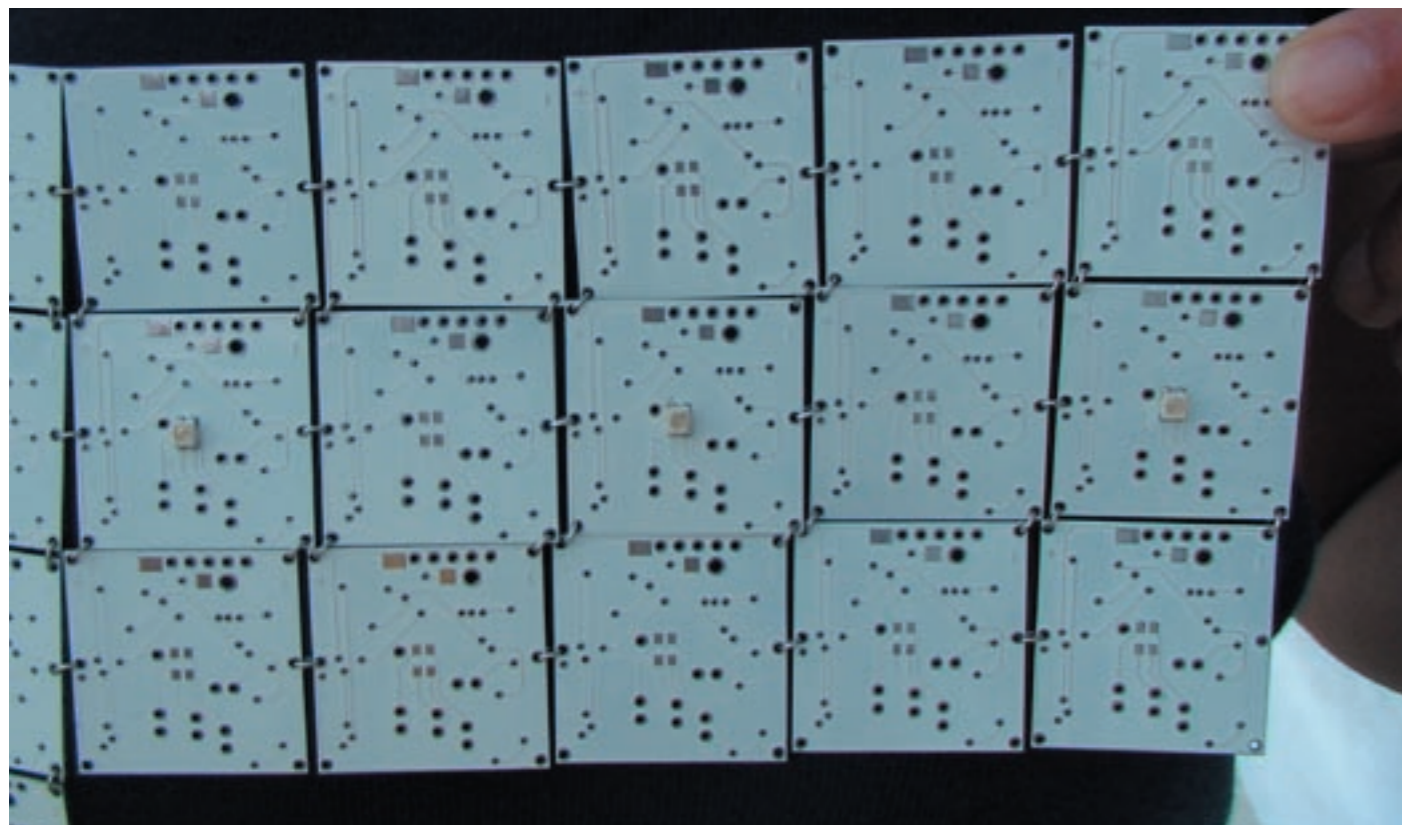
La questione della vicinanza e di questi artefatti con il corpo (su e nel corpo) viene dunque ad identificare una nuova dimensione percettiva, quella del "corpo tecnificato", la cui condizione impone di analizzare il confine tra naturale ed artificiale, e di interrogarsi sulle implicazioni di tale percezione sensoriale artificialmente modificata.

Analogamente, questa differente dimensione del Sé, influenza le relazioni intersoggettive e l'azione dell'individuo nel contesto sociale. In questa dimensione del sociale, la progettazione delle tecnologie indossabili coinvolge il corpo del soggetto in molte delle implicazioni connesse alla progettazione delle tecnologie digitali. La progettazione delle tecnologie indossabili impone dunque che si prendano in considerazione importanti questioni quali i limiti della dimensione personale del soggetto rispetto allo spazio urbano, il controllo del corpo dell'individuo e della sulla privacy.

#### bibliografia

Valentina Croci, *Kitsch, felicità tangibile*, in "Ottagono", 2004, n. 176, dicembre-gennaio.  
Valentina Croci, *La musica addosso*, in "diid. disegno industriale industrial design", 2005, n. 14.  
Valentina Croci, *Progettati e prodotti: otto artefatti dalla prototipazione alla produzione*, in "Ottagono", 2005, n. 179, aprile.  
Valentina Croci, *Ross Lovegrove. La nuova natura dei materiali*, in "Ottagono", 2005, n. 184, ottobre.  
Valentina Croci, *Design UK: L'industria a sé*, in "Ottagono", 2006, n. 188, marzo.  
Valentina Croci (guest editor), *The New Europe*, numero monografico di "Architectural Design", vol. LXXVI, 2006, n. 3, maggio-giugno.  
Valentina Croci, *2016: New York futura*, in "Ottagono", 2006, n. 192, luglio-agosto.  
Valentina Croci, *Made in Brasil*, in "Ottagono", 2006, n. 194, novembre.  
Valentina Croci, *Quattro approcci di design strategico*, in "Ottagono", 2007, n. 200, maggio.  
Valentina Croci, *Corpo e tecnologie*, in "Ottagono", 2007, n. 202, luglio-agosto.  
Valentina Croci, *Nokia: Scenari di telefonia Mobile*, in "Ottagono", 2007, n. 202, luglio-agosto.

Ha partecipato all'open call for papers ed è stata selezionata come relatore alla Annual Conference organizzata dalla Design History Society, *Design/Body/Sense: Physical and Psychical Embodiment in Design*, dal 5 al 7 settembre 2007 presso la Kingston University di Londra, dove ha presentato i risultati della sua tesi di ricerca all'interno della sessione *Wearing Technology*.



## Design/Body/Sense: Physical and Psychical Embodiment in Design

The Design History Society Annual Conference 2007

Proposed Sessions, as of 2 April 2007

#### Session R: *Wearing Technology*

- |   |                  |   |
|---|------------------|---|
| 1 | Rachel Zuanon    | Co-evolving Wearable Computer: Convergences among co-evolving interfaces, brain computer interfaces and motion capture interfaces |
| 2 | Priscila Arantes | Expanded interfaces: Boundaries between art, design and the body  |
| 3 | Valentina Croci  | The design of wearable technology and defining the individual's sensory and social experience                                     |

The conference website will be continually updated with relevant information.  
Do please regularly check [www.designbodysense.co.uk](http://www.designbodysense.co.uk).



## IT'S ALL ABOUT THE CONNECTIONS... L'EVOLUZIONE DELLE CONNESSIONI NEI PRODOTTI E L'INTRODUZIONE DI NUOVE TECNOLOGIE

### biografia

Dopo gli studi universitari in Austria e in Inghilterra si è laureato con lode in Disegno industriale presso il Politecnico di Milano nel 2001. Ha collaborato con gli studi di design di Giulio Ceppi e Antonio Citterio a Milano, prima di avviare la propria attività progettuale a Venezia nel 2003. Membro del corpo docente del master in Design medicale dell'Università Luav di Venezia, è *research assistant* presso il SENSEable City Laboratory presso il Massachusetts Institute of Technology. Nel suo progetto di ricerca di dottorato si occupa del tema delle "connessioni" – tra entità fisiche ed elementi fisico-virtuali – nell'ambito del design di prodotto, quale uno fra gli aspetti critici in molti momenti della disciplina dell'industrial design e dell'attività progettuale. Nel suo progetto di ricerca di dottorato si occupa del tema delle "connessioni" – tra entità fisiche ed elementi fisico-virtuali – nell'ambito del design di prodotto, quale uno fra gli aspetti critici in molti momenti della disciplina dell'industrial design e dell'attività progettuale.

"The connections, the connections, the connections, [...] It will in the end be these details that give the product its life"  
Charles Eames

Sviluppi tecnologici recenti quali le tecnologie digitali, nuovi metodi di produzione o le nanotecnologie non incidono soltanto sulla forma del prodotto in quanto insieme bensì anche su come parti del prodotto, componenti o prodotti diversi si relazionano tra di loro, con l'utente e con il loro ambiente. L'obiettivo di questa ricerca è di comprendere più approfonditamente la rilevanza delle connessioni tra le parti nel determinare la qualità complessiva dell'insieme, per capire meglio come cambia il ruolo delle connessioni nei prodotti attraverso le opportunità offerte dalle nuove tecnologie. Questo passaggio si rende necessario per mettersi in grado di progettare prodotti innovativi che sfruttino in pieno il potenziale delle innovazioni tecniche e per rendere possibile l'uso migliore e più efficace delle parti che compongono i prodotti che ci circondano.

La domanda di ricerca di questa tesi è, quindi, come cambia il ruolo delle connessioni nei prodotti con l'introduzione di nuove tecnologie e se e come l'analisi della ricchezza di metodi tradizionali di giungere elementi e oggetti possa contribuire allo sviluppo di nuove tipologie di connessioni. Nella prima parte del documento redatto in occasione della presentazione dello stato di avanzamento (maggio 2007) sono state individuate alcune tecnologie ritenute particolarmente rilevanti per nuove possibili tipologie di connessioni e vengono proposti degli approcci esempio che consentono di mettere in evidenza il potenziale nella progettazione del prodotto sia delle tecnologie che delle connessioni. Le proposte relative a delle possibilità future vengono, poi, appoggiate da un'analisi del valore e dei pregi di tipologie tradizionali di giunti e connessioni. A questo scopo vengono individuati cinque gruppi di parametri che formano la base di cinque mappature diverse attraverso cui confermare il valore già esistente in queste connessioni o valutare le possibilità di miglioramento. Gli ultimi capitoli del documento espongono una prospettiva mirata su due ambiti di ricerca che si occupano con valenze diverse di come si giungono le parti e di quali dinamiche sono coinvolte in questi processi: il *design for assembly* e lo studio delle reti complesse. La prospettiva è mirata perché si concentra sull'individuazione di elementi ritenuti rilevanti e interessanti per l'ambito del design del prodotto, in parte riprendendo alcuni di quegli elementi proposti negli approcci esempio che sono stati alla base dell'elaborazione dei concept svolti nella prima parte del documento. In conclusione si vede come l'enfasi sulle connessioni e sulla loro evoluzione possa aprire nuovi punti di vista fertili per la progettazione del prodotto. Le riflessioni teoriche e strategie concrete provenienti da altre discipline che a loro volta si concentrano prevalentemente sulle dinamiche di connessione, offrono nuove possibilità interessanti per la disciplina del design del prodotto, in vista di sviluppi tecnologici e sociali già in atto e in arrivo. L'analisi mirata della diversità di connessioni tradizionali, inoltre, offre spunti e indizi utili per modalità di integrare il potenziale delle innovazioni tecnologiche nei prodotti già esistenti.

### bibliografia

Kristian Kloeckl, *Smart technologies between tradition and the future*, in "diid. disegno industriale industrial design", 2005, n. 16, settembre-ottobre.  
Kristian Kloeckl, *Perspectives of medical design: Home healthcare*, research paper, dicembre 2005.  
Kristian Kloeckl, *MIT: Un luogo che fa la differenza*, in "diid. disegno industriale industrial design", 2007, n. 24-25, gennaio-aprile.  
Francesco Calabrese, Kristian Kloeckl, Carlo Ratti, *WikiCity: Real-Time Location-Sensitive tools for the city, peer reviewed paper*, presentato a CUPUM 2007 - 10th International Conference on Computers in Urban Planning and Urban Management, 11-13 luglio 2007, Foz de Iguacu, Parana, Brasile 2007.  
Francesco Calabrese, Kristian Kloeckl, Carlo Ratti *et al.*, *Urban Computing and Mobile Devices*, in "IEEE Pervasive Computing", 2007, vol. VI, n. 3, luglio-settembre, pp. 52-57.  
Francesco Calabrese, Kristian Kloeckl, Carlo Ratti, *WikiCity: Real-Time Location-Sensitive tools for the city*, paper accettato per la 3rd International Conference on Communities and Technologies - Digital Cities, 2007.  
Medardo Chiapponi, Kristian Kloeckl, Fabrizio L'Abbate, Griselda Ramirez Feltrin, *Nanodesign. Industrial design e la ricerca sulle nanotecnologie nell'ambito energetico*, research paper, work in progress.

La visita avviene su invito del "Senseable City Lab", diretto da Carlo Ratti e consiste in una permanenza di dieci mesi da luglio 2007 ad aprile 2008 dopo una visita iniziale nel novembre-dicembre 2006. Durante il soggiorno presso MIT l'obiettivo è studiare le connessioni tra elementi materiali e immateriali, per esempio le connessioni tra informazioni virtuali e oggetti fisici, avvalendosi del lavoro per il progetto Wiki City come caso studio centrale. Il soggiorno, inoltre, è vissuto come occasione di incontro con colleghi ricercatori e di partecipazione a conferenze e seminari direttamente attinenti al tema di ricerca.

### Wiki City

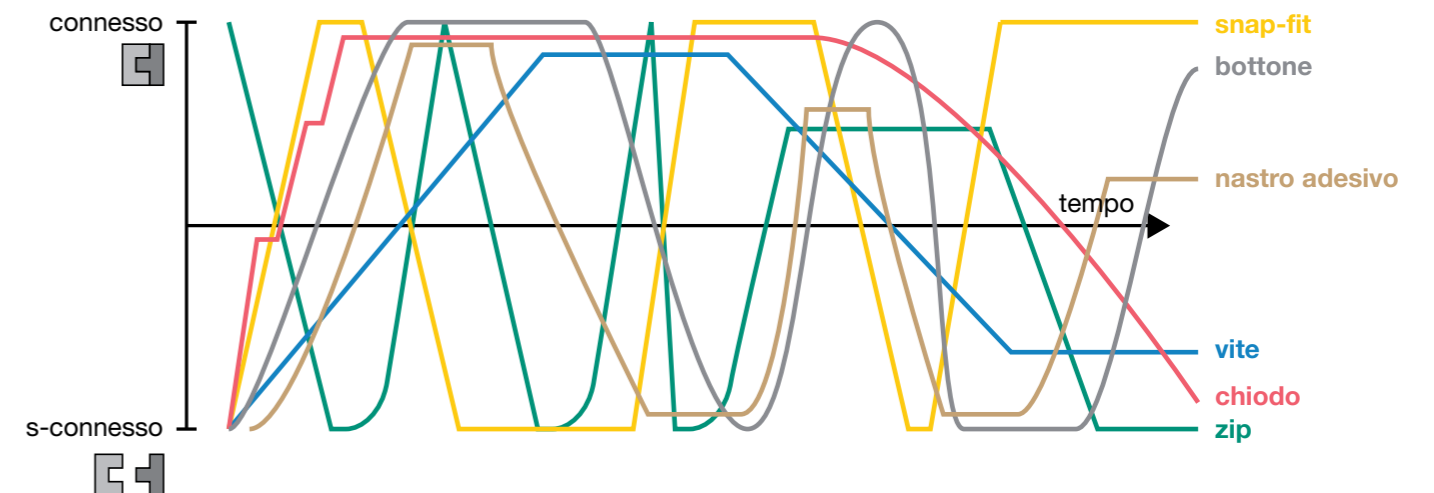
Lavoro su project proposal, sviluppo concept, interaction e interface design per il progetto Wiki City che è la continuazione del progetto *Real Time Rome*, presentato nel 2006 alla Biennale di Architettura a Venezia. Come progetto pilota è stato presentato *Wiki City Rome* in occasione della Notte Bianca a Roma l'8 settembre 2007, insieme ai partner SEAT Pagine Gialle, Telespazio, Telecom Italia, Atac Roma, "La Repubblica" e Trenitalia.  
<http://senseable.mit.edu/wikicity/rome/>  
<http://senseable.mit.edu/wikicity/>

### iFind

Contributo al testing e alla progettazione dell'interfaccia di "iFind", un programma Java con il quale localizzare la propria posizione nel campus MIT e la possibilità di condividerla con degli amici scelti.  
<http://ifind.mit.edu/>

### contatto

Carlo Ratti (director)  
SENSEable City Laboratory

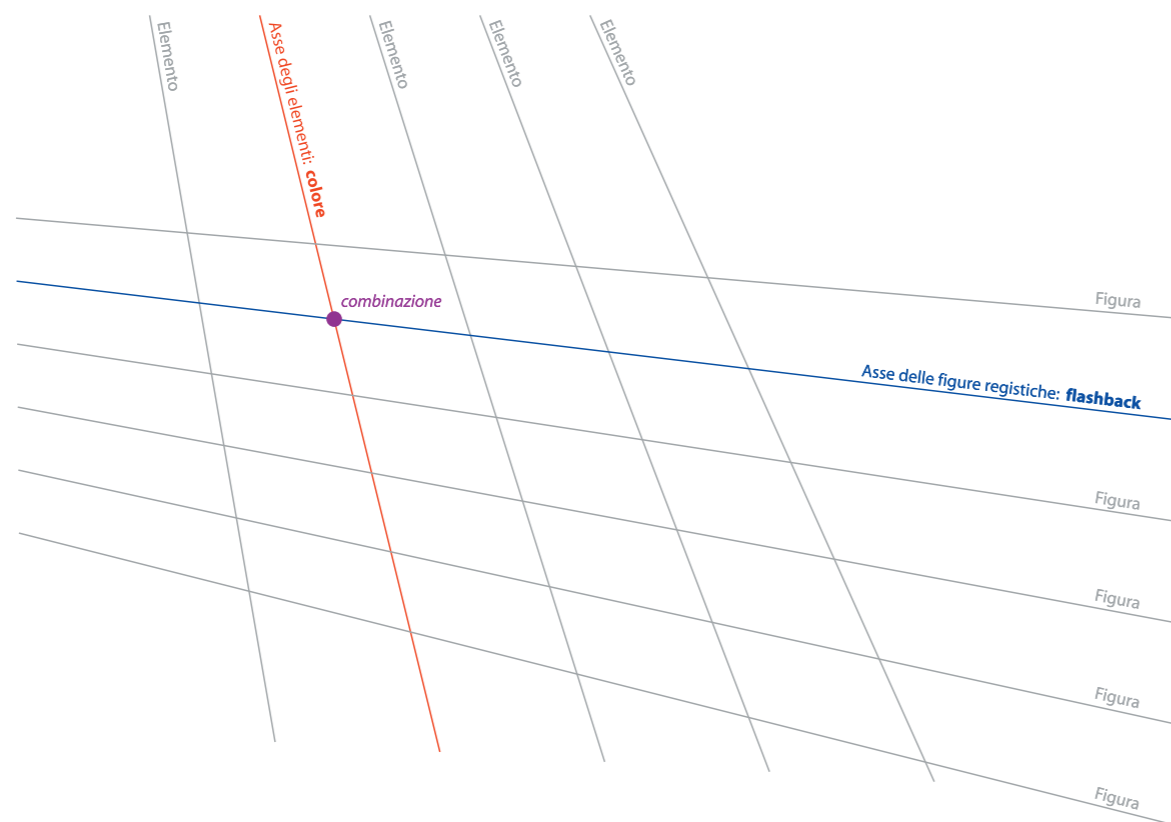


#### biografia

(Bari 1976)

Laureato *cum laude* in Disegno industriale presso il Politecnico di Milano. Nel 1998 ha vinto il premio Compasso d'Oro ADI, progetto giovane (giuria composta da Tomás Maldonado, Marco Zanuso e Achille Castiglioni). Dal 2001 lavora presso l'ESA (Agenzia Spaziale Europea), dove dal 2007 è responsabile del corporate design.

Il presente studio si propone di analizzare la retorica e gli effetti di senso nel design multimediale. L'obiettivo è quello di ricercare le metodologie utili al progettista per la valorizzazione del contenuto informativo, visivo o espressivo, e progettuale degli artefatti interattivi e multimediali. Si tratta di costruire, con un metodo scientifico, un modello di indagine che individui gli elementi primari (quali ad esempio la linea, il colore, la *texture*, il suono ecc.) di un'opera multimediale che il designer utilizza nell'attribuzione di una forma per la trasmissione di un messaggio. Si vuole verificare la possibilità di raccogliere e ordinare in maniera sistematica la conoscenza relativa agli elementi primari della progettazione multimediale e alle loro possibili combinazioni "utili", cioè a quelle che danno luogo a effetti di senso, a figure retoriche o a figure proprie del multimediale, ossia a "figure registiche". Esse corrispondono a quelle figure che il multimedia designer utilizza nell'arte della "messa in scena" sul web, come ad esempio la ripetizione, il *flashback*, il *trompe-l'œil*, la sorpresa, il confronto, la sostituzione, il movimento ecc. Il lavoro di ricerca è indirizzato in modo particolare al designer del multimedia e si propone di generare un metodo per lo sviluppo (e per il suo continuo aggiornamento) di un corpus di conoscenze relative a retorica e registica per il design. Il risultato porterà a un modello teorico che consentirà di avere una visione organica e contestuale delle conoscenze stesse e che a sua volta permetta di generare nuove scelte progettuali, e quindi nuovo sapere a disposizione della comunità del design.



#### bibliografia

*Sistema Design Milano*, contributo di Fabrizio L'Abbate, Abitare Segesta - Politecnico di Milano - ADI Associazione per il Disegno industriale, Milano 1999.  
*Guidelines of ESA Multimedia Gallery. Taxonomic structure and topic definition*, contributo di Fabrizio L'Abbate, European Space Agency, 2006.  
Fabrizio L'Abbate, *ESA Portal - Design Guidelines*, European Space Agency, 2006.  
Fabrizio L'Abbate, *ESA Intranet - Design Guidelines for Communities*, European Space Agency, 2006.  
Fabrizio L'Abbate, *ESA Portal - Graphical Guidelines for ESA Technical Websites*, European Space Agency, 2006.  
Fabrizio L'Abbate, *ESA Portal - Handling of Images*, European Space Agency, 2006.  
Medardo Chiapponi, Kristian Kloeckl, Fabrizio L'Abbate, Griselda Ramírez Feltrin, *Nanodesign. Industrial design e la ricerca sulle nanotecnologie nell'ambito energetico*, research paper, work in progress.

Max Huber, *Gran premio dell'autodromo di Monza*, manifesto, 1948. Esempio di figura registica del movimento.



Suzana Laub Pozzi  
*relatore* Giovanni Anceschi  
*correlatore* Tetra Pak R&D

## IL DESIGN DELLE INTERFACCE DEL PACKAGING ALIMENTARE STUDY CASE: IL PACKAGING DEL LATTE DI TETRA PAK (2000-2010)

### biografia

Suzana Laub, laureata in Architettura nel 1992 presso la Facoltà di Architettura e Urbanistica dell'Università di San Paolo (Brasile), ha conseguito un master in Marketing e management (2004) presso la Fondazione Getúlio Vargas. Dopo la laurea ha vinto una borsa di studio per un tirocinio all'estero presso lo IAESTE (International Association for the Exchange of Students for Technical Experience; 1992-93), cui ha fatto seguito uno stage in Germania.

Rientrata in Brasile, ha lavorato come graphic designer, collaborando con vari studi e professionisti. Nel 1995 è entrata a far parte dell'ufficio grafico della casa editrice brasiliana Martins Fontes Editora e nel 1997 è stata chiamata da Ática come curatore artistico dei libri per ragazzi e per l'infanzia, diventando in seguito art director e vincendo diversi premi e concorsi. È membro di ADG/Brasile (Associação dos Designers Gráficos) e affianca all'attività professionale la partecipazione a congressi e workshop. Nel 2004-05 si è trasferita in Italia per approfondire gli studi nel campo del design.

Il suo progetto di ricerca affronta i temi dell'interazione con l'utente e dell'usabilità dell'imballaggio, della funzionalità e delle prestazioni, oltre che della questione ambientale.

Questa tesi di dottorato propone una ricerca sulla progettazione di interfacce per il packaging alimentare, concentrandosi sulla relazione tra packaging e fruitore, analizzando l'efficacia dell'interazione mutua e riflettendo sugli aspetti tecnologici e socio-culturali coinvolti. Per raggiungere questi obiettivi è stato scelto come study case il packaging per prodotti liquidi di Tetra Pak, che permette di omogeneizzare lo studio di casi di packaging, dato che l'attenzione maggiore è riservata al design delle interfacce.

Visto il ruolo determinante del design nella definizione del packaging – intendendo con “design” non i soli aspetti formali, ma la definizione di industrial design proposta da Tomás Maldonado – “coordinare, integrare e articolare tutti quei fattori che, in un modo o nell'altro, partecipano al processo costitutivo della forma del prodotto. E, più precisamente, si allude tanto ai fattori relativi all'uso, alla fruizione e al consumo individuale o sociale del prodotto (fattori funzionali, simbolici o culturali) quanto a quelli relativi alla sua produzione (fattori tecnico-economici, tecnico-costruttivi, tecnico-sistemici, tecnico-produttivi e tecnico-distributivi)”, si intende investigare la relazione fra disegno industriale e grafica e l'interfaccia nel campo del packaging alimentare. Uno degli elementi di connessione fondamentali è il fruitore, la cui interazione con il packaging fa emergere un “insieme di fattori come le caratteristiche antropometriche, quelle comportamentali, socioculturali, antropologiche, ecc. In altri termini, una particolare attenzione per il ‘valore d'uso’” (M. Chiapponi) del packaging, che è direttamente correlato con l'interazione del fruitore e la progettazione di interfacce. L'approccio di Gui Bonsiepe ha stabilito uno schema ontologico del design, che aiuta a capire l'oggetto di questa ricerca: “Lo schema è composto da tre ambiti, uniti (...) da una categoria centrale. In primo luogo c'è un utente, o un agente sociale, che vuole effettivamente compiere un'azione. In secondo

luogo c'è un compito, che egli vuole eseguire, (...). In terzo luogo c'è un utensile o un artefatto di cui l'agente ha bisogno per portare effettivamente a termine l'azione. (...) Il collegamento tra questi tre campi avviene tramite un'interfaccia.”

Lo schema di Bonsiepe è estremamente versatile, ma può essere accostato ad alcune delle affermazioni di Giovanni Anceschi sul design delle interfacce per meglio svolgere un'analisi delle interfacce del packaging alimentare. “La progettazione di interfacce, – scrive Giovanni Anceschi – non è soltanto la progettazione di cose (artefatti comunicativi o oggetti d'uso). Essa è soprattutto la determinazione di eventi e di relazioni, di comportamenti degli elementi in gioco, di svolgimenti delle circostanze ecc., (...) la descrizione statica del comportamento dinamico di un sistema. (...) Il design di interfacce consiste in prima istanza nel dar forma alla metaforica membrana osmotica che separa oggetto e utilizzatore. Esso consiste insomma nel configurare opportunamente le superfici, le zone e anche (...) le atmosfere dell'adattamento fra corpo dell'uomo e apparecchiatura. Il corpo è inteso qui come porta percettiva della mente e come ponte ergonomico verso l'azione.”

Rispetto al tema della progettazione di interfacce per il packaging alimentare, è indispensabile capire l'interazione del fruitore nei diversi momenti del ciclo di vita del packaging, i modi d'uso e la comunicazione emessa. Allo stesso modo, è necessario porsi domande rispetto all'aggiunta di responsabilità ambientale nella progettazione del packaging e la realtà dei fatti: a chi può essere indirizzata? Quando? Perché? Dove? A che scopo? Come? Da chi, da cosa o da dove può provenire? Tutto ciò conduce alla progettazione del packaging alimentare, alle sue capacità e necessità oltre le usuali caratteristiche, e illumina alcune forme future di interazione oltre a interfacce complesse.

La tesi si concentra su uno specifico prodotto alimentare liquido, il latte, con l'obiettivo di mantenere il controllo sull'analisi, al fine di comprendere l'impatto della progettazione di interfacce sull'innovazione tecnologica e l'interazione con i fruitori del packaging durante l'ultima decade del xxi secolo. Le innovazioni tecnologiche conferiscono senza sosta caratteristiche nuove al packaging, influenzando la produzione alimentare, i sistemi produttivi, le abitudini quotidiane, il comportamento e l'interazione del fruitore. Per strutturare lo studio, ci si è concentrati su un gruppo rappresentativo e notevole all'interno del mercato del latte come l'Europa centrale. I comportamenti alimentari, il sistema sociale, l'organizzazione industriale e produttiva, la cultura e le tradizioni locali verranno studiate dalla filiera produttiva alimentare sino al cibo in tavola e all'interazione del packaging. La sfida è comprendere ed analizzare l'antitesi e la sintesi fra concetti globali e locali durante il primo decennio del xxi secolo, questione di grande interesse per il design in questo momento, in cui i confini del mercato diventano ogni giorno meno netti, e l'individualità è sempre più apprezzata.



## L'UTENTE E LA PROGETTAZIONE APPLICAZIONE DELLA METODOLOGIA DEL DESIGN CENTRATO SULL'UTENTE

### biografia

(Guadalajara, Messico 1977)  
Laureata nel 2000 in Design per la comunicazione grafica presso l'Università di Guadalajara, Messico, 2002-2004 ha conseguito un Master in Disegno industriale presso l'Università Nazionale Autonoma del Messico, UNAM, Città del Messico. È stata docente di Storia dell'arte, Teorie dell'arte e nel Laboratorio d'arte e percezione presso l'Università Veracruzana di Guadalajara, Messico. Affianca all'attività di ricerca la libera professione come graphic designer.

L'obiettivo della ricerca è individuare i bisogni reali dei designer in relazione con i loro oggetti quotidiani di lavoro, attraverso l'applicazione dello studio centrato sull'utente, per sviluppare poi una risposta teorica al bisogno più rappresentativo. Inoltre s'intende evidenziare i vantaggi che tale metodo comporta nel conoscere in maniera approfondita l'utente specifico, per trovare una risposta ai suoi bisogni. Si vuole quindi stimolare una maggiore coscienza relativamente all'importanza dello studio dell'utente prima della progettazione, e presentare gli strumenti necessari per la realizzazione. Questa ricerca si basa sull'evidente necessità di realizzare lo studio di utenti specifici, per l'identificazione dei loro bisogni, capacità e limitazioni, prima dalla progettazione. Attualmente si incontra nel mercato un'iperproduzione di oggetti, le cui differenze sono per lo più superficiali; oppure di oggetti superflui che hanno l'unica qualità di essere "attraenti". Questo fatto ci indirizza non solo verso un'etica di produzione e di consumo ma anche verso un'etica legata alla identificazione dei bisogni dell'utente. È importante comprendere la responsabilità inerente alla produzione di oggetti, sia per la maniera in cui gli oggetti determinano o impongono la forma in cui devono essere utilizzati, sia perché, in un certo senso, riescono a modificare o determinare il modello di vita. Possiamo notare che nonostante i progettisti abbiano mostrato una certa coscienza nel risolvere problemi specifici, focalizzandosi su persone con alcune disabilità, a volte possono finire con il trascurare il resto degli utenti e dimenticare che in qualche momento chiunque può soffrire una disabilità, anche se temporanea (fratture, gravidanze, riabilitazioni in seguito a interventi chirurgici ecc.). Nella pratica della progettazione si devono considerare tutti i possibili utenti dell'oggetto, spazio, servizio. La mancanza di approfondimento nell'identificazione delle esigenze dell'utente, in alcune occasioni potrebbe produrre oggetti che, invece di coprire una necessità, causano persino danni fisici all'utente. Possono così presentarsi, per esempio, sintomi di disordini

### bibliografia

Medardo Chiapponi, Kristian Kloeckl, Fabrizio L'Abbate, Griselda Ramírez Feltrin, *Nanodesign. Industrial design e la ricerca sulle nanotecnologie nell'ambito energetico*, research paper, work in progress.

traumatici accumulativi (Dta), causati da posizioni non corrette, ripetizione costante di alcuni movimenti, o dalla forza coinvolta nel compiere determinate operazioni. I Dta comprendono malattie come la sindrome del tunnel carpale (Stc), tendinit, ernie ecc. Attraverso lo studio centrato sull'utente si cerca di arrivare al punto essenziale della attività: quello che si cerca non è la funzione dell'oggetto come mezzo di risposta a una attività, ma la sintesi della attività in se stessa, per esempio: spostarsi, comunicare, sedersi e così via. In questo modo, la possibilità d'innovazione del progetto è maggiore, perché modera l'influenza degli schemi culturali. Tra l'altro, per risolvere i bisogni reali dell'utente non è sufficiente conoscere la posizione corretta da tenere durante un'attività (per esempio, sedersi), ma è necessario osservare e analizzare la posizione reale che adotta l'utente nel contesto nel quale si sviluppa l'azione. Di questo si occupa lo studio centrato sull'utente. Questa metodologia permette di individuare le esigenze, le capacità, i bisogni e le limitazioni dell'utente, che sono tutte condizioni necessarie per definire le caratteristiche dell'oggetto finale o degli ambienti da progettare. L'osservazione dell'interazione dell'utente con oggetti, ambienti o servizi reali, mette in luce i bisogni di cui l'utente stesso non è consapevole. Proprio perché ci si orienta al dato procedurale piuttosto che al dato dichiarativo (per esempio si pensi alle strategie dell'utente nel modificare o adattare gli oggetti alle necessità specifiche). L'utilizzazione di questo metodo permette al progettista non solo di applicare l'ergonomia correttiva ma anche di realizzare prodotti, servizi o ambienti innovatori che coprono effettivamente i bisogni degli utilizzatori finali. È quindi possibile affermare che è essenziale la partecipazione dell'utente nel processo di progettazione fin dall'inizio (sia direttamente sia indirettamente attraverso l'osservazione), così da conoscerne bisogni, sensazioni e impressioni – che devono essere considerati nel processo di design. La metodologia di ricerca utilizzata in questo studio sarà trasversale-descrittiva-prospettica e di tipo qualitativo.



**biografia**

Simona Romano si è laureata in architettura al Politecnico di Milano nel 1998. Dal 1998 al 2001 è stata assistente curatore del museo Alessi, responsabile dell'archivio fotografico storico e corrente. Dal 2001 al 2005 è stata curatrice del museo per la fondazione Kartell. È membro esecutivo dell'associazione dei musei d'impresa (Museimpresa) e dirige il progetto per il nuovo sistema dei musei del design ideato dalla Provincia di Milano (Milano Città del Progetto). È stata membro del gruppo incaricato dalla Regione Lombardia di creare degli standard di archiviazione ministeriale per gli oggetti di design. Ha scritto articoli di architettura e design per le riviste *Abitare*, *Domus* e *diid* disegno industriale. Cura gli archivi e la collezione di Vico Magistretti.

La ricerca muove dall'intento di mettere in relazione le teorie sulla globalizzazione con la cultura del design. Nella convinzione che attualmente non sia più possibile progettare e produrre limitandosi esclusivamente ad un'ottica locale, si cercherà formulare un'analisi interculturale del design. In relazione a essa verranno affrontati i seguenti temi: la nazionalità degli oggetti come brand, le modalità espressive delle scatole nere, il fenomeno dei falsi, l'omologazione e l'espressione delle diversità culturali nei prodotti, i quadri di riferimento tecnologici territoriali e deterritorializzati nei processi produttivi. Verrà, inoltre effettuato un lavoro sul campo presso il Design Maeer Mit's Institute di Pune, India. Durante il soggiorno indiano saranno intervistati dei docenti, in qualità di informatori locali. Attraverso il confronto con gli stessi si approfondiranno le questioni teoriche premesse e i casi di studio.

**bibliografia**

Simona Romano, *Virtuale-spirituale, istruzioni per connettersi con il sacro*, *Intervista a Ranjit Makkuni*, in "Domus", 2005, n. 887, dicembre.  
Simona Romano, *Design come dea*, *Intervista a Ranjit Makkuni*, in "Abitare", 2006, n. 463, luglio.  
Simona Romano, *Gli Yantra: un supporto*, in "Abitare", 2006, n. 463, luglio.

Questo periodo di ricerca segue quello precedente, dal 27 novembre 2006 fino al 24 dicembre 2006, presso il National Institute of Design di Ahmedabad, e presso l'Indian Institute of Technology" di Bombay. L'obiettivo del soggiorno presso il Design Maeer Mit's Institute, Pune, India, è quello di approfondire i casi di studio indicati, di confrontarsi con i docenti indiani selezionati e di sviluppare i seguenti capitoli elencati nell'indice della tesi:  
- Come si amalgamano ingredienti eterogenei (locali e non localizzabili) nel design  
- L'individuazione del campo come località prodotta globalmente  
- Dall'immaginario indiano ai nuovi quadri d'uso e di funzionamento degli oggetti

**contatto**

Anant Chakradeo  
H. Kumar Vyas



## MAPPING SISTEMI GRAFICI DI NAVIGAZIONE

### biografia

(Bolzano 1974)

Si è laureato nel 2002 in Architettura all'Università luav di Venezia con il massimo dei voti.

Nel 1999 è co-fondatore di Hstudio, studio di grafica con sede a Venezia. Oggi Hstudio è composto da Alessandro Antonuccio, Carlo Bassetti e Marco Ferracuti. Svolge anche la libera professione di architetto, specializzandosi in progettazione urbana e territoriale con specifiche competenze in materia di rappresentazione urbanistica e ambientale.

"... the future of maps is to vanish into all things and reappear in everything"  
William Owen

Obiettivo della ricerca è indagare l'attuale evoluzione delle mappe – come sistemi di rappresentazione e come modello concettuale – e le implicazioni in relazione agli sviluppi di information, interface e interaction design, e del web come luogo di navigazione virtuale e in quanto piattaforma per la costruzione di reti.

La precisazione dell'ambito di ricerca procederà per successive approssimazioni, indagando le funzioni e gli ambiti del *mapping*. In una prima fase saranno esplorate alcune considerazioni preliminari: A. la mappa come rappresentazione figurata di dimensioni, attributi, relazioni tra elementi nello spazio fisico o logico; B. la potenziale pervasività del *mapping* (qualsiasi cosa può essere mappata e quasi tutto lo è: luoghi, filosofie, apparati e basi di dati); C. la mappatura come strumento di chiarificazione e costruzione di relazioni: con la verifica dei dati e dei linguaggi grafici ogni cosa viene posizionata, nominata, messa in relazione.

La ricognizione e lo studio della letteratura già presente a livello internazionale – da *Else/Where Mapping: New Cartographies of Networks And Territories* di Janet Abrams e Peter Hall fino a *Lifestyle* di Bruce Mau, e alle più recenti pubblicazioni – permetterà di definire una griglia di riferimento problematica, composta cioè non solo da certezze ma anche da interrogativi, dubbi e ipotesi funzionali in vista degli obiettivi indicati. In questo modo saranno messi in luce finalità, criteri, modalità, limiti (o loro assenza), inganni ed efficacia delle mappe: perché mappare? perché usare le mappe? come funzionano, attraverso quali convenzioni? quanto può essere esteso il concetto di mappa? quando e dove sono presenti e intervengono i sistemi di mappatura?

L'analisi del fenomeno si orienterà quindi lungo tre direttrici funzionali: A. sistemi grafici e cartografici (*mapping* vero e proprio); B. sistemi di orientamento nello spazio a scala

### progetti pubblicati

*Atelier Europeen. Technologie de l'architecture: un seminario europeo di tecnologia dell'architettura* (Venezia, 13-27 marzo 1999), a cura di Marina Montuori, in "Quaderni luav", 1999, n. 5.

*Occasioni d'architettura, architetture d'occasione: Manovre di Pragmatismo Visionario*, Officina Edizioni, Roma 2000.

umana (*wayfinding*); C. sistemi di orientamento nell'interattività (*interface*). In particolare, rispetto a questi ambiti, la ricerca si concentrerà sui temi dell'integrazione di flussi di dati geografici e georeferenziati in servizi integrati web, e su information, interface e interaction design tentando di affrontare quello che si annuncia come apparente paradosso: le reti sono infatti intrinsecamente resistenti a una visione semplicemente sinottica.

**biografia**

(Jesolo 1974)  
Laureata in Disegno del prodotto presso l'Università Iuav di Venezia, ha partecipato al workshop internazionale *viverevenezias* (nuova segnaletica per la città di Venezia), curandone la presentazione all'interno delle conferenze organizzate per *Profile Intermedia 7* (Brema, 2004) e per *Hamburg DesignDays* (Amburgo, 2005). Ha organizzato, con Giorgio Camuffo, le prime quattro edizioni di *Teach me. Festival della Comunicazione Visiva* (2004, 2005, 2006, 2007), evento promosso dalla Facoltà di Design e Arti dell'Università Iuav di Venezia. Ha collaborato con lo Studio Cubic&Partners (2004) per il progetto *Microrealities*, presentato all'interno della Nona Mostra Internazionale di Architettura alla Biennale di Venezia, e con lo Studio Camuffo (2005/6), in particolare per progetti redazionali. Ha partecipato alle prime tre edizioni del workshop internazionale *Observatoire Européen de l'Objet* (Glasgow School of Art 2005, Università Iuav Venezia 2006 e La Cambre Bruxelles 2007). Affianca all'attività di ricerca la libera professione nel campo della grafica e della produzione industriale.

*The Future of Media*  
Studio Casaleggio Associati  
www.casaleggioassociati.it

Il nuovo modello sociale diffuso grazie all'evoluzione del World Wide Web in Web 2.0 permette una valutazione aggiornata delle teorie che promuovono il coinvolgimento attivo dell'utente finale nel processo di progettazione, il cosiddetto "*collective resource approach*", le cui prime applicazioni, da cui successivamente si è sviluppato il corpus teorico del Participatory Design, sono rintracciabili all'interno dei progetti di ricerca di studiosi scandinavi già nei primi anni Settanta. Più recentemente, studi a riguardo hanno coinvolto principalmente e parallelamente discipline sociologiche ed economiche. Muovendo da tali riferimenti, lo studio ipotizza una relazione fra queste ricerche e la nuova connotazione che la relazione utente-progettista assume se collocata nell'ambito della condivisione spontanea e immediata che si crea con il Web 2.0 attraverso alcuni macrosistemi: i wiki, i blog, i social network e i podcast.

Nel momento in cui l'utente da semplice fruitore e consumatore del prodotto assume il ruolo di *prosumer* (neologismo che fonda i termini inglesi *producer* e *consumer*), come preconizzato da Alvin Toffler in *The Third Wave* (1980), unificando così due ruoli che, dalla Rivoluzione Industriale in poi, erano stati separati, si amplia la sua partecipazione attiva alle discussioni, la sua influenza sulla percezione e il successo dei brand, il suo contributo attivo alla progettazione, non solo in termini di personalizzazione, ma anche in qualità di vero e proprio co-progettista.

Questa nuova prospettiva, che ha conosciuto negli ultimi mesi una accelerazione e diffusione sostanziale, pone una serie di questioni circa il ruolo del designer, così come è stato tradizionalmente inteso. Questioni che si collocano su diversi livelli: dalla valutazione della reale fattibilità di questa interazione alla definizione degli strumenti necessari alla sua attuazione.

In stretta connessione con l'accesso estensivo a sempre più veloci connessioni internet, la cosiddetta "personalizzazione di massa" si è effettivamente sostituita al fenomeno

**bibliografia**

Simona Casarotto, *Viverevenezias*, in *the labyrinth. Workshop and projects descriptions*, relazione presentata a *Profile Intermedia 7*, Brema 2004.  
Simona Casarotto, *Blister, piantana da spiaggia attrezzata*, progetto, in *Iuav files*, Università Iuav di Venezia, Facoltà di Design e Arti, Venezia 2005, pp. 42-43.  
*Please, teach me*, a cura di Giorgio Camuffo, Simona Casarotto, Università Iuav di Venezia, Facoltà di Design e Arti, Venezia 2005.  
Simona Casarotto, *Viverevenezias*, in *the labyrinth. The students approach*, relazione presentata a *Hamburg Orientierung (Hamburg DesignDays)*, Amburgo 2005.  
*L'Observatoire européen de l'Objet - OO.1 Venice*, coordinamento editoriale e schede dei progetti di Simona Casarotto, The Glasgow School of Art, Glasgow 2006.  
Olga Barmine, Simona Casarotto, Marco Zito, *European identity*, in *L'Observatoire européen de l'Objet - OO.2 Bruxelles*, La Cambre, École supérieure des Arts visuels, Bruxelles 2007.  
Simona Casarotto, *The wall: a tridimensional visual map*, in *L'Observatoire européen de l'Objet - OO.2 Bruxelles*, La Cambre, École supérieure des Arts visuels, Bruxelles 2007.  
Olga Barmine, Simona Casarotto, Marco Zito, *Identità europea*, in "diid. disegno industriale industrial design", 2007, n. 24-25, pp. 72-79.

di "produzione di massa" solo di recente. Non si tratta semplicemente di un concetto di marketing introdotto per incrementare le vendite online o di una politica di aderenza della produzione aziendale ai bisogni degli utenti; questo fenomeno vede l'utente prendere parte al processo di progettazione dei prodotti fin dalle sue fasi iniziali e, conseguentemente, ridefinisce alcuni aspetti della professione del designer, il quale si trova ad avere, come compito aggiuntivo, quello di pianificare sistemi che permettano la co-progettazione e l'intervento degli utenti.

Lo studio ipotizza che l'evoluzione delle teorie alla base del Participatory Design, inserite nel contesto del Web 2.0, vada nella direzione dell'affermazione delle competenze e qualità registiche dei designer non solo nella gestione della multidisciplinarietà, ma anche nella pianificazione di nuovi modelli organizzativi, meno gerarchici e più partecipativi.



# LA BICICLETTA A PEDALATA ASSISTITA ANALISI NELLA SUA EVOLUZIONE SOCIOTECONOLOGICA

## biografia (1980)

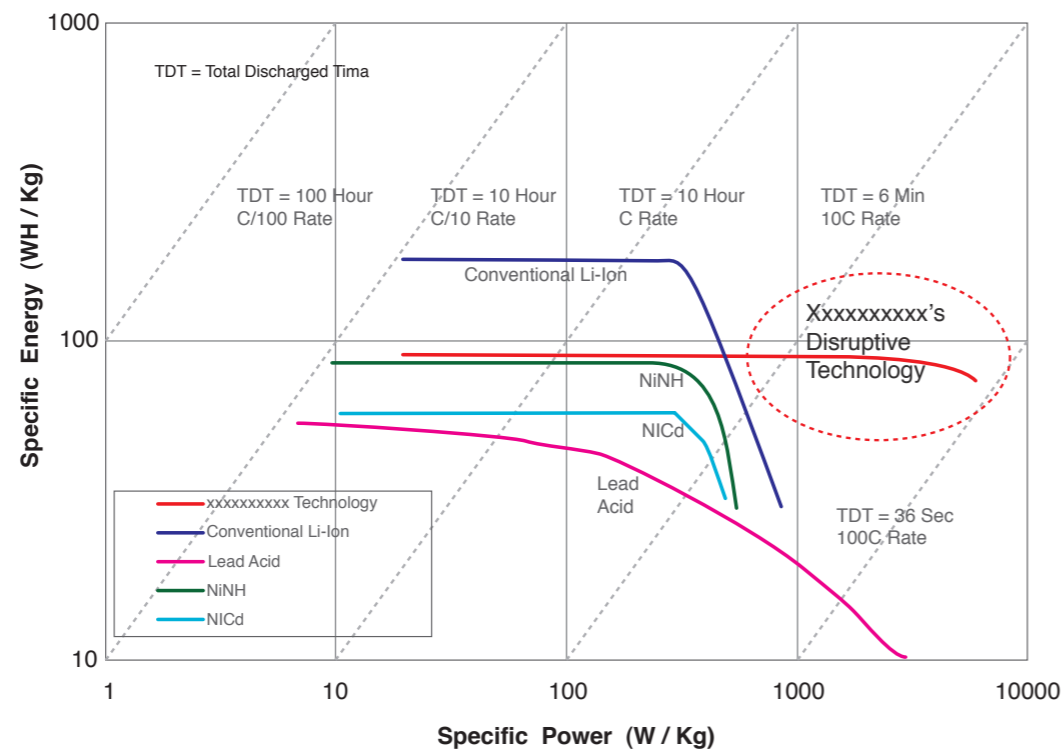
Si è laureato in Disegno del prodotto nel 2006 presso la Facoltà di Design e Arti dell'Università Iuav di Venezia, con il massimo dei voti, presentando una tesi che sviluppa il progetto di un veicolo elettrico a tre ruote. Dopo esperienze a diverso titolo con professionisti nei settori arredamento, prodotto e navale (Ing. Marizio Cossutti), dal 2007 è libero professionista. È collaboratore dello studio Mario Mazzer architetto, e presso Electrolux Professional IDDEPT.

Il progetto di ricerca che verrà sviluppato è l'analisi sociotecnologica della bicicletta a pedalata assistita (Electrically power assisted cycle).

La bicicletta elettrica è un interessante oggetto di ricerca in quanto si inserisce nel dibattito energetico, ha una rilevanza ambientale, ha un livello di complessità che permette di valutare le nuove tecnologie ed è ancora in evoluzione.

Il background della ricerca è costituito dai temi: energia pulita, ed in particolare, dell'energia elettrica generata in loco (pannelli fotovoltaici, fuel cell, ecc.); impatto ambientale, con particolare attenzione a inquinamento da polveri sottili di origine veicolare; le nuove tecnologie, identificate nelle nanotecnologie, specialmente nelle batterie, e Personal Fabricator; modello di analisi sociotecnico SCOT. L'analisi socio-tecnologica dell'EPAC sarà sviluppata con il modello SCOT (Social Construction Of Technology). All'interno verranno individuati i concetti tipici proposti dal modello: gruppi sociali pertinenti (utilizzatori, produttori, progettisti dell'EPAC, ecc.), problemi, soluzioni (autonomia, tempo di ricarica, estetica, ecc.), flessibilità interpretativa (la giustificazione di alcuni modelli di successo e insuccesso secondo gli utilizzatori, ecc.), chiusura e stabilizzazione (la bicicletta elettrica è un oggetto aperto, si continuano a proporre nuove soluzioni globali); e i quadri tecnologici del caso.

La parte finale del progetto di ricerca prevede lo studio della produzione locale di prodotti, oggetto delle ricerche in atto sui Personal Fabricator, nel caso analizzato di un'EPAC.



**biografia**

(Udine 1974)

Laureata in Conservazione dei beni culturali presso l'Università degli studi di Udine nel 2000, con una tesi in estetica. Presso la Facoltà di Design e Arti dell'Università Iuav di Venezia è stata assistente per l'insegnamento di Comunicazioni visive e ha partecipato a un progetto di ricerca relativo alla museologia per il design per una rete di musei d'impresa. Alterna alle attività di redazione e ricerca documentaria per case editrici, istituzioni e periodici specializzati, le collaborazioni con quotidiani e riviste. [www.maddamura.eu](http://www.maddamura.eu)

L'area che ci si propone di affrontare è quella della museologia del design – riferendosi anche al neonato gruppo di Museologia del design all'interno del nostro Dottorato –, con un tema che si riassume per ora nel titolo *Design nei musei. Ipotesi di museologia per il design*.

Premessa per la ricerca è la valutazione che la museologia del design si offra come campo di indagine ancora aperto e problematico, e che proprio come tale esso si ponga quale tema di confronto e dibattito a livello internazionale, quindi non solo nelle più o meno recenti vicende italiane – le quali pure potranno avere, comunque, un più puntuale rilievo. Considerazione altresì fondamentale è che il museo, in quanto luogo di produzione culturale che ricopre sempre più funzioni di comunicazione e anche di didattica, possa rappresentare un fattore di supporto per il sostegno e la corretta diffusione della cultura del progetto.

Attraverso l'esplorazione critica della "letteratura" per entrambi gli ambiti che si vuole mettere in relazione – design e museologia –, recuperando di ciascuno complessità e articolazioni, la prima fase del lavoro mira a precisare una griglia concettuale di riferimento, in cui si collocano la possibilità e le potenzialità stesse della ricerca. In particolare, da un lato l'indagine degli studi museologici (ma anche museografici) è intesa a evitare che le ipotesi e le proposte per il design facciano astrazione da una lunga tradizione di studi e realizzazioni museali/espositive, oltre che dal vivido dibattito tuttora in corso. (Per questo parleremo inizialmente di museologia "per il" design.) Dall'altro lato, si affronterà un tema che proprio in materia di musei costituisce ancora un nodo residuale da sciogliere, quello del rapporto fra design e arte ovvero della riduzione iconico-estetica; e si accoglieranno invece i suggerimenti per una più attenta lettura del disegno industriale, chiamando in causa, per esempio, la cultura materiale e il sistema sociotecnico.

**bibliografia**

Maddalena Dalla Mura, *Persuasione tragico e arte* in Carlo Michelstaedter, in "Itinerari", 2001, n. 1, pp. 23-62.  
 Mario Cucinella Works at MCA, schede di Maddalena Dalla Mura, The Plan, Bologna 2004.  
 Adi Design Index 2005, schede di Maddalena Dalla Mura, Editrice Compositori, Bologna 2005.  
 Adi Design Index 2006, schede di Maddalena Dalla Mura, Editrice Compositori, Bologna 2006.  
 Adi Design Index 2007, schede di Maddalena Dalla Mura, Editrice Compositori, Bologna 2007.  
 Paolo Favaretto, *industrial designer*, schede di Maddalena Dalla Mura, Il Poligrafo, Padova 2006.  
 Maddalena Dalla Mura, *Delineo design*, in "diid. disegno industriale industrial design", 2006, n. 20, pp. 66-67.  
 Maddalena Dalla Mura, *Ascoltare la luce, vedere il suono*. Chris Levine, in "Lux", 2006, n. 7, pp. 46-58.  
 Maddalena Dalla Mura, *Plot:Bach. Partitura luminosa*, in "Lux", 2006, n. 7, pp. 92-103.  
 Guida del design a Venezia, testi di Maddalena Dalla Mura, Lsd, Roma 2007.  
 Maddalena Dalla Mura, *Strumenti per un museo*, in *La Ceramica del Nord-Est*, Museo della ceramica in Cottoveneto, Carbonera (Tv) 2007, pp. 93-108.  
 Maddalena Dalla Mura, *Gualtiero Marchesi: il gusto della semplicità*, in "Lux", 2007, n. 8.  
 Maddalena Dalla Mura, *Università, design, musei, reti. Riflessioni su una collaborazione fra l'Università Iuav e l'azienda Cottoveneto*, in "Gud. Genova Università Design", 2007, in corso di pubblicazione.

Su queste basi – ridimensionato il riferimento al museo d'arte come unico metro di misura e non curandosi di inseguire etichette e denominazioni (museo "di design") – si procederà nel definire il campo di indagine (il "design nei musei"), composto da casi concreti e realtà valutate significative per rispondere a una serie di quesiti che la musealizzazione – quindi la *memoria* e il *racconto* – del design – non solo come prodotto finito – avanza.

Così, potranno essere oggetto di analisi musei di storia della scienza e della tecnica (o della tecnologia), i musei di arti e mestieri, del patrimonio industriale, della cultura materiale, di storia contadina, di storia industriale, d'impresa, ma pure di arte ecc., e saranno esplorate anche altre forme di conservazione ed esposizione come archivi, centri, gallerie e mostre temporanee.

Raccogliendo in tal modo risposte e suggestioni non solo pratiche ma teorico-concettuali – nella consapevolezza che un museo è *in primis* un progetto – e riflettendo sul carattere multidisciplinare e trasversale del design, si cercherà di valutare e analizzare il senso di un quesito che nutre e si muove attraverso gli altri: esiste o si può dare un discorso museologico specifico per il design, *del design*?



**biografia**

(Mantova 1979)

Ha studiato presso l'Università Luav di Venezia, la ETSA di Barcellona e il Museo di arte moderna e contemporanea di Rovereto - Trento School of Management. Laureato con lode in architettura, master in gestione delle istituzioni e degli eventi dell'arte e della cultura.

Lavora come grafico e designer free-lance.

Negli ultimi anni la progettazione di personaggi – apparentemente un innocuo passatempo per designer – è divenuto un fenomeno in costante aumento che ha trovato applicazione in vari campi: dai videogiochi ai cartoni animati, dall'illustrazione alla pubblicità. Di fatto il character design tocca uno dei meccanismi psicologici fondamentali, quello della personificazione, cioè la capacità di proiettare "senso" e "animazione" su di un'immagine bidimensionale o un'interfaccia tridimensionale, statica o in movimento.

L'estetizzazione delle merci ha amplificato il fenomeno e ha permesso, insieme allo sviluppo tecnologico, lo sviluppo di prodotti (robotica), servizi (Second Life) e ambienti (realtà virtuale immersiva) in cui l'interfaccia degli attori coinvolti è un aspetto strategico della fruizione.

La storia degli automi e della robotica umanoide, evidenzia l'importanza dell'interfaccia nell'interazione uomo-macchina in presenza di macchine sociali: macchine e oggetti, cioè, progettati per l'interazione con gli esseri umani – per esempio destinate all'accudimento – e che suscitano quindi sentimenti.

Data l'indifferenza nelle dinamiche di riconoscimento facciale tra volti umani reali e interfacce progettate, l'approfondimento del tema del volto come interfaccia di progetto fa emergere i problemi dell'espressività dei tratti umani, della loro salienza nella comunicazione visiva, della presenza nella realtà virtuale. Da una parte, l'attività dei neuroni specchio è stimolata nell'interazione con macchine umanoidi; dall'altra la robotica androide ha evidenziato come alcune interfacce ricadano nella cosiddetta Uncanny Valley, cioè provochino un'esperienza del perturbante.

L'interazione uomo-macchina sarà sempre più pervasiva e le interfacce umanoidi avranno via via un influsso sempre maggiore nella nostra vita sia per lo sviluppo della robotica domestica (Paro, Asimo) sia per le loro applicazioni nell'information design (Ikea).

**bibliografia**

Davide Fornari, Andrea Cescon, *La storia di un albergo*, in Francesco Amendolagine (a cura di), *Villa Igiea*, Sellerio, Palermo 2002, pp. 165-182.

Davide Fornari, Ludovica Scarpa, *Psicologia applicata per una posizione mentale costruttiva*, in Aldo Norsa (a cura di), *La gestione del costruire. Tra progetto, processo e contratto*, Franco Angeli, Milano 2005, pp. 231-235.

Davide Fornari, Nikolas Montaldi, *Momus incredibilis*, in "Alias", supplemento de "il manifesto", n. 343, 5 marzo 2005, p. 11.

Davide Fornari, *5+1, tenenza della Guardia di Finanza ad Albenga, Savona*, ne "L'industria delle costruzioni", n. 381, gennaio 2005, pp. 46-51.

Davide Fornari, Emanuel Giannotti, *Sustainable Fu-t(our)ism*, in Vicente Guallart, Lucas Cappelli (a cura di), *Self-Sufficient Housing*, Actar, Barcelona 2006, pp. 210-211.

Davide Fornari, *Chi ha paura dei personaggi?*, in "diid. disegno industriale industrial design", 2007, n. 23, gennaio, pp. 88-93.

Davide Fornari, *Mitomacchina: storia, tecnologia e futuro del design dell'automobile*, in "Trasporti & Cultura", 2007, n. 17, aprile, p. 121.

Davide Fornari, *L'ambiente grafico*, in *Il paesaggio nell'era del mutamento. Un problema deontologico*, atti del convegno (Mantova, 6 giugno 2007), a cura di Laura Facchinelli, Zapparoli, Canneto 2007, pp. 176-179.

Gli studi della psicologia sperimentale hanno messo in luce l'alta specializzazione del cervello nel riconoscimento dei volti anche di fronte a immagini semplificate ed astratte. Sull'astrazione dei tratti del volto umano si basa l'efficacia e il successo o meno di prodotti e servizi, anche di pubblica utilità.



*font*

FF Fago Office (Fontshop 2000)

disegnato da Ole Schaefer

Foundry Journal (The Foundry 1997)

disegnato da David Quay & Freda Sack

Hako (Dainippon Type Organization 2002)

disegnato da Tetsuya Tsukada & Hidechika Iijima

*stampa*

dicembre 2007

2ª edizione

*PDF liberamente scaricabile*

[www.room50.org](http://www.room50.org)

© dei rispettivi autori

*redazione*

Maddalena Dalla Mura

*progetto grafico*

Davide Fornari

I  
- - -  
U  
- - -  
A  
- - -  
V

Università Iuav di Venezia

DIPARTIMENTO DELLE ARTI E DEL DISEGNO INDUSTRIALE  
DOTTORATO IN SCIENZE DEL DESIGN

