

**Design su Misura**

**Atti dell'Assemblea annuale  
della Società Italiana di Design**

18,19 maggio 2017

**005**

**SID**

Società Italiana di Design

**Microstorie di didattica del progetto  
Società Italiana di Design**

**369**

**SID** Società Italiana di Design

**Design su Misura**

**Atti dell'Assemblea annuale  
della Società Italiana di Design**

A cura di

Luisa Chimenz

Raffaella Fagnoni

Maria Benedetta Spadolini

**Microstorie di didattica del progetto  
Società Italiana di Design**

A cura di

Silvia Ferraris

Andrea Vallicelli

Progetto grafico e impaginazione  
Plurale Visual Design  
[pluralevisualdesign.it](http://pluralevisualdesign.it)

Copyrights

CC BY-NC-ND 3.0 IT



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

Marzo 2018

Società Italiana di Design, Venezia  
[societaitalianadesign.it](http://societaitalianadesign.it)

ISBN 978-88-943380-8-9

**Medardo Chiapponi**

**Questa pubblicazione promossa dalla Società Italiana di Design raccoglie contributi di docenti e ricercatori delle diverse sedi in cui sono attivi corsi di studio e dottorati di ricerca in design. Si tratta di un modo concreto di contribuire alla costruzione della "Identità culturale e scientifica del design italiano" così come indica il sottotitolo della nostra Società scientifica che ci siamo dati al momento della ricostituzione nell'Assemblea di Torino del febbraio 2014.**

A ben vedere, le nostre assemblee hanno giocato un ruolo fondamentale per il raggiungimento di questo risultato e si sono rivelate essere importanti momenti di produzione culturale. In quella di Napoli del marzo 2015 ci siamo organizzati in gruppi di lavoro tematici che hanno avuto un seguito di discussione a Ferrara nell'aprile 2016 e i cui risultati sono qui pubblicati. Infine, nell'assemblea di Genova del maggio 2017 sono stati presentati ulteriori contributi che, dopo una rielaborazione da parte degli autori, trovano posto in questo volume.

Quello che emerge è un panorama stimolante e variegato di interessi e temi di ricerca che consente di individuare specificità delle singole sedi connesse a peculiarità del tessuto istituzionale, socio-economico e produttivo di riferimento. Ciò rafforza l'immagine di una realtà policentrica del design universitario italiano e la presenza di numerosi contributi di docenti e ricercatori giovani e "diversamente giovani" da l'idea di una comunità scientifica vivace e in crescita culturale.

Credo che dobbiamo un sincero ringraziamento a tutti coloro che hanno condiviso con noi le loro riflessioni e a coloro che, col loro impegno nell'organizzazione delle assemblee e con la cura del volume, hanno reso possibile questa pubblicazione. È un vero piacere per me assolvere a questo obbligo come atto conclusivo del mio mandato.

**SID**

**Design su Misura**  
**Atti dell'Assemblea annuale**  
**della Società Italiana Design**  
18,19 maggio 2017

# **Design** **su misura**

**c/o DAD Scuola Politecnica**  
Stradone Sant'Agostino 37  
16123 Genova

# Indice

# t 01

## t 01 — Cultura | Linguaggi | Territori

- 21 **Plug Social TV. Un esperimento su misura di collaborazione e narrazione di comunità**  
Mariana Ciancia, Maria Luisa Galbiati, Francesca Piredda
- 31 **MATERiali per il design. A misura di progetto**  
Beatrice Lerma
- 41 **Strumenti e metodi del design strategico per la valorizzazione degli itinerari culturali e dei percorsi tematici transfrontalieri tra Italia e Svizzera: il caso studio della "Via Regina"**  
Roberto de Paolis
- 51 **Il Design per il museo su misura**  
Claudio Germak, Luca Giuliano, Sara Khan
- 61 **Maestria artigianale avanzata e sistemi di customizzazione del prodotto moda di alta gamma**  
Elisabetta Cianfanelli, Gabriele Goretti
- 73 **Design e territorio: un rapporto in evoluzione**  
Marina Parente
- 85 **Fashion Design Networking. Il modello decentralizzato della Moda**  
Maria Antonietta Spordone
- 97 **Design "su misura" per il nautical heritage. Dialoghi e considerazioni critiche con Stefano Faggioni**  
Maria Carola Morozzo della Rocca con il contributo di Giulia Zappia
- 115 **La variabile e la sua misura. Ragione, sostanza e tema per l'oggetto immaterialmente materiale**  
Niccolò Casiddu, Luisa Chimenz
- 131 **Handmade in Italy. Il design dei territori italiani**  
Claudio Gambardella

# t 02

## t 02 — Innovazione | Sistemi | Servizi

- 147 **"Inclusive design – sustainable design": unità di ricerca dell'Università di Ferrara**  
G. Mincoletti, S. Imbesi, G. A. Giacobone, A. Tursi, M. Marchi
- 157 **Design parametrico e processi di realizzazione in ambito digitale**  
Annalisa Di Roma
- 167 **Design per la prevenzione e il monitoraggio di utenti affetti da disfagia. Caso studio: il progetto DayD**  
Claudia Porfirione
- 175 **Il progetto della performance luminosa**  
Alessandra Scarcelli, Vincenzo Minenna
- 185 **Sul metodo: un'indagine laboratoriale tra design e biologia**  
Chiara Scarpitti
- 195 **Il Design per la Moda e l'industria culturale. Nuove strategie per il made in Italy**  
Roberto Liberti
- 207 **Il design pensato ad hoc per i bambini. Studi progettuali e ipotesi applicative**  
Laura Giraldi
- 219 **Design e ricerca su misura delle imprese**  
Luca Casarotto
- 229 **Su Misura? Prospettive del 'design for kids'**  
Benedetta Terenzi
- 241 **(Video)giocare con il Design. Un'esperienza estetica significativa nel gioco di simulazione applicata**  
Isabella Patti
- 251 **Le misure dei servizi**  
Chiara Olivastri

# t 03

## t 03 — Produzione | Processi | Sostenibilità

- |     |   |
|-----|---|
| 261 | <b>Design per un diverso presente</b><br>Benedetto Inzerillo  |
| 273 | <b>Design per un mondo migliore, con eudaimonia</b><br>Sabina Martusciello, Maria Dolores Morelli   |
| 283 | <b>Servizi di eco-design su misura per un'innovazione sostenibile</b><br>Jacopo Mascitti, Lucia Pietroni  |
| 295 | <b>Design per la post-industria: processi, conoscenze, professioni</b><br>Loredana Di Lucchio, Lorenzo Imbesi, Viktor Malakuczi                             |
| 307 | <b>Protesi funzionali per arti superiori in stampa 3D.</b><br><b>Osservazioni progettuali sulle nuove tecniche di produzione singolare</b><br>Lorenzo Secco |
| 319 | <b>Design ibrido su misura</b><br>Carla Langella  |
| 333 | <b>Gli yacht e gli interni: la progettazione ad hoc</b><br>Mariateresa Campolongo   |
| 341 | <b>Tecnologie digitali per la moda: da prodotti a esperienze su misura</b><br>Alba Cappellieri, Livia Tenuta, Susanna Testa                                 |
| 353 | <b>Misurata apparenza. Propulsioni innovative in vesti convenzionali</b><br>Mario Ivan Zignego  |
| 361 | <b>La cultura del design tra tradizione e innovazione</b><br>Mauro Ceconello  |

**SID**

**Microstorie di didattica del progetto  
Società Italiana Design**

# **Micro- storie**



# Indice

# Buone pratiche relative al rapporto tra professione e didattica

- 389 **Osservatorio Eco-Packaging (OEP): un mix di ricerca, didattica, progettazione e comunicazione**  
Silvia Barbero, Paolo Tamborrini, Politecnico di Torino
- 401 **Materialmente. Progetto di merchandising per la valorizzazione del patrimonio culturale**  
Marco Bozzola, Claudia De Giorgi, Claudio Germak, Politecnico di Torino
- 413 **Save Bag: recuperare le rimanenze alimentari**  
Marco Bozzola, Dorian Dal Palù, Politecnico di Torino
- 425 **Una esperienza didattica 'di ricerca': attribuire una 'personalità' ai biopolimeri**  
Stefania Camplone, Università degli Studi di Chieti-Pescara
- 435 **TUTTI A TAVOLA! Progetto didattico progettuale di sensibilizzazione alle tematiche del Design for All**  
Giuseppe Di Bucchiano, Università degli Studi di Chieti-Pescara
- 445 **Workshop internazionali extracurricolari, l'esperienza è più importante dei crediti**  
Silvia Ferraris, Venere Ferraro, Politecnico di Milano
- 455 **Progettare la comunicazione sociale attraverso sistemi di narrazione. Un'esperienza didattica nel segno dell'agire sostenibile**  
Marisa Galbiati, Politecnico di Milano
- 467 **EVA. Design di un sistema innovativo di prodotti e servizi per la stenotopia**  
Carla Langella, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"
- 479 **Mute Azioni**  
Carla Langella, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"
- 491 **Humanistic design per mestieri artigiani: il modello Autentico Contemporaneo Milanese**  
Eleonora Lupo, Politecnico di Milano
- 503 **Didattica e esperienze professionalizzanti: il caso del Concorso FSC DESIGN AWARD 2015**  
Marina Parente, Politecnico di Milano
- 515 **Design Under Construction. |IN|Sicurezza**  
Silvia Pericu, Università degli Studi di Genova
- 529 **MEMO. Social Eating for Social Inclusion**  
Rosanna Veneziano, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"

# Casi studio di evoluzione della disciplina

- 539 **Sei ambasciate e un simulacro: tra mondi reali e narrative transmediali**  
Cecilia Cecchini Università degli Studi di Roma
- 549 **Made in Italy in una filiera di progettazione e produzione di interni aeronautici**  
Luca Casarotto Università Iuav di Venezia
- 561 **Il design della calzatura nell'ambito safety e nel contesto regionale Pugliese.**  
Annalisa Di Roma, Politecnico di Bari
- 571 **Da ex a next – pratiche di riciclo. Creative Heritage Design**  
Raffaella Fagnoni, Università degli Studi di Genova
- 581 **Design for Duchenne**  
Giuseppe Mincoelli, Università degli Studi di Ferrara
- 593 **Re-nautical design: re-use, re-fit, re-store**  
Maria Carola Morozzo della Rocca, Università degli Studi di Genova

# Sei ambasciate e un simulacro: tra mondi reali e narrative transmediali

---

## Università coinvolte

Sapienza Università di Roma, dipartimento PDTA  
– Master in Exhibit & Public Design

---

## Partner esterno

MAXXI Museo Nazionale del XXI Secolo – Dipartimento Educazione

---

## Responsabili del progetto

Cecilia Cecchini

---

## Docenti coinvolti

Cecilia Cecchini (Direttore del Master), Emiliano Auriemma, Marco Bevilacqua, Adriano Caputo, Salvatore Iaconesi, Bianca Elena Patroni Griffi, Oriana Persico (Docenti a contratto del Master)

---

## Altri partecipanti

Cristina Finucci (Artista), Margherita Guccione (Direttore del MAXXI Architettura), Stefania Vannini (responsabile del Dipartimento Educazione del MAXXI), Alessandro d'Onofrio (Collaboratore senior degli eventi MAXXI Architettura)

---

## Periodo

Marzo 2013 - aprile 2014

Su invito del Maxxi Museo Nazionale del XXI Secolo, gli studenti del Master in Exhibit & Public Design del Dipartimento PDTA, hanno partecipato con due diversi contributi al progetto "The Garbage Patch State Embassy" che si è concluso con una mostra all'interno degli spazi del museo, una esperienza che ha visto due istituzioni pubbliche collaborare<sup>1</sup> partendo da un progetto artistico internazionale di ricerca su un argomento di grande attualità: i rifiuti in materiale plastico dispersi in mare. Un tema coinvolgente, con una forte valenza educativa e simbolica legata alla sostenibilità ambientale che nel 2014, quando si è svolta tale attività, era quasi del tutto sconosciuto ai più ed è oggi al centro delle riflessioni sullo stato del nostro pianeta.

<sup>1</sup> Questa attività è stata realizzata nell'ambito di un accordo di collaborazione tra la Fondazione Maxxi e il Dipartimento di Pianificazione Design Tecnologia dell'Architettura della "Sapienza" Università di Roma relativo ad attività di didattica e ricerca, responsabile scientifico per il Dipartimento PDTA Cecilia Cecchini, per la Fondazione Maxxi Margherita Guccione, direttore del Maxxi Architettura.

Come è noto Garbage Patch, o Trash Vortex, è il nome con cui è stato definito uno dei fenomeni di inquinamento più gravi del pianeta. Fin dagli anni cinquanta la crescente quantità di oggetti realizzati in materiale plastico che ogni giorno finisce in mare viene trasportata dalle correnti all'interno di cinque vortici al centro degli oceani formando così nel tempo vere isole di plastica che fluttuano tra la California e il Giappone; sebbene siano in continua espansione risultano difficilmente visibili dai satelliti perché galleggiano subito sotto il pelo dell'acqua.

Nel 1977 l'oceanografo Charles Moore navigando in una zona poco battuta dell'Oceano Pacifico si accorse della presenza sempre più densa di oggetti in plastica: un immenso ammasso via via più compatto che formava una sorta di terraferma dello spessore di diversi metri. Iniziò così, casualmente, la scoperta del Great Pacific Garbage Patch, oggi soprannominato il "sesto continente" per la sua estensione paragonabile, secondo le stime più ottimistiche, a quella del Canada<sup>2</sup>.

Obiettivo dei progetti elaborati dagli studenti del Master in Exhibit & Public Design, diretto da Cecilia Cecchini, era dare visibilità e identità a tale fenomeno. In particolare la collaborazione tra il Master e il Museo Maxxi è stata condotta nell'ambito del progetto "Wasteland" ideato dall'artista Maria Cristina Finucci: "Il fine dell'opera è quello di poter meglio comunicare l'esistenza degli ammassi di plastica dispersi in mare chiamati Garbage Patch, uno dei più importanti fenomeni di inquinamento ambientale purtroppo fino ad oggi negletto proprio a causa della mancanza di una sua identificazione iconica. Wasteland è un'opera concepita per creare quella immagine concreta che mancava al Garbage Patch così da poterne più facilmente comunicare l'esistenza. Per questo ho costruito un apparato semantico verosimile come, tra le molte cose, la realizzazione della sua bandiera, di una anagrafe, una sua mitologia, un portale web ecc. Una finzione dunque, strutturata però per svelare una verità che altrimenti sarebbe rimasta celata" (M. C. Finucci).

Si tratta di un progetto che ha preso avvio nella sede dell'Unesco di Parigi nell'Aprile del 2013 con una performance-cerimonia che ha sancito la "nascita ufficiale" di questo stato federale fantasma, che riunisce sotto un'unica bandiera le cinque isole di plastica, ed è proseguito con iniziative artistiche di denuncia e di ricerca. Tra queste la mostra "The Garbage Patch State Embassy" che si è tenuta al Museo Maxxi nell'Aprile del 2014 all'interno della quale è stato esposto - con una propria riconoscibilità - il contributo degli studenti del Master in Exhibit & Public Design che hanno lavorato sul fronte della comunicazione transmediale

e su quello dell'exhibit design, due ambiti appartenenti allo specifico disciplinare del corso che si occupa sia di comunicazione avanzata che della progettazione degli spazi pubblici. Il progetto nasce dunque da una sorta di "triangolazione" tra università, istituzione museale e un'artista, in un contesto internazionale con una forte visibilità.

### **Costruire mondi: Garbage Patch State e culture digitali**

Il parallelo tra il Garbage Patch State e la cittadinanza digitale è evidente nella possibilità di attraversare culture, nazionalità, geografie. Gli studenti, seguiti dai docenti Salvatore Iaconesi e Oriana Persico, hanno messo in scena questo parallelo grazie alle tecniche dell'*ubiquitous publishing*. Impiegando gli strumenti della narrativa transmediale hanno realizzato un simulacro del Garbage Patch State, una costruzione virtuale che rende reale attraverso immagini, storie, scenari, questo mondo sconosciuto privo di identità. I risultati del lavoro sono stati oggetto della conferenza "Transmedialità e costruzione del reale: comunicare il design nell'era dell'informazione" che si è tenuta al Maxxi il 29 aprile 2014 e sono confluiti in una pubblicazione digitale<sup>3</sup>.

Si tratta della costruzione di una sorta di immaginario mondo verosimile e oscuro legato all'abbandono incontrollato delle plastiche, un lavoro finalizzato a promuovere tra i cittadini digitali l'uso e la dismissione sostenibile delle materie plastiche. È uno scenario nel quale la realtà e la fantasia si mischiano per dar vita a un racconto coinvolgente, che sfrutta a tutto campo anche le possibilità comunicative e connettive della rete.

La realizzazione virtuale del simulacro del Garbage Patch State (GPS) è stata strutturata ricorrendo ad una sorta di apparente normalità inquietante fatta di raffinati prodotti alimentari plastici, di allegre feste a tema, di accattivanti mitologie che raccontano di antichi eroi polimerici, oscure multinazionali, terribili costruzioni. Storie di complotti, di terroristi, di rock band musicali, di interventi nello spazio delle nostre città, di alieni che svolgono un ruolo specifico nella storia delle plastiche e delle loro relazioni con gli esseri umani...

Le pagine conclusive della pubblicazione spiegano nel dettaglio la genesi del lavoro e insieme ad alcune infografiche consentono di riannodare i fili del racconto e di connettere i diversi temi che nel loro insieme rendono verosimile il simulacro del GPS: una narrazione transmediale che alla fine disvela la natura di questo mondo fatto di rifiuti, finalizzata a far conoscere e ad attivare una discussione planetaria sulle plastiche e sul loro ruolo nell'ecosistema.

<sup>3</sup> La pubblicazione è visibile al link [http://issuu.com/salvatoreiaconesi/docs/un\\_simulacro\\_per\\_il\\_gps](http://issuu.com/salvatoreiaconesi/docs/un_simulacro_per_il_gps)

### **Progettare luoghi identitari: sei ambasciate per il Garbage Patch State**

I dodici studenti del Master, di 5 diverse nazionalità, sono stati anche chiamati nell'ambito di questa collaborazione di ricerca progettuale, a ideare sei ambasciate per la rappresentanza del Garbage Patch State, ciascun progetto ha fornito una propria interpretazione compositiva del luogo simbolo di questo stato immaginario eppure così presente negli oceani con la sua fisicità ingombrante. È stata l'occasione per affrontare progettualmente con gli strumenti propri di chi opera nel campo del design e dell'architettura i temi dell'inquinamento marino, in un'ottica divulgativa ed educativa. I sei progetti sono stati seguiti dai docenti del corso di Allestimento del Master Marco Bevilacqua e Bianca Elena Patroni Griffi, di Lighting Design Adriano Caputo e di Rappresentazione Tridimensionale Emiliano Auriemma. Nel corso del lavoro vi è stato un confronto costante con il direttore del Maxxi Architettura Margherita Guccione, con Stefania Vannini, responsabile del Dipartimento Educazione del museo e con Alessandro d'Onofrio, guest curator del Maxxi Architettura, oltre che con l'artista Maria Cristina Finucci.

Il lavoro è stato complesso in quanto agli studenti è stato richiesto di elaborare con una propria chiave interpretativa un tema già caratterizzato da due livelli di lettura: da un lato il fenomeno reale del garbage patch, dall'altro la sua interpretazione concettuale ed estetica data da Maria Cristina Finucci. Si è trattato, dunque, di ragionare su una sorta di lettura di terzo livello affiancando il lavoro dell'artista senza sovrapporvisi o emularlo.

Nell'elaborazione dei progetti particolare attenzione è stata posta all'interazione tra lo spettatore e l'ambasciata, al fine di coinvolgerlo su un piano che non fosse solo visivo ma anche esperienziale. Così queste installazioni – a cavallo tra design, architettura e comunicazione – producono il rumore dell'acqua, si modificano attraverso la rimozione controllata di parte del rivestimento esterno, assumono conformazioni inaspettate: atti simbolici che evocano la auspicata pulizia degli oceani.

Inoltre nei progetti molti componenti utilizzati – cavi colorati, pannelli translucidi, tubolari flessibili, reti – sono stati ipotizzati in materiali plastici, proprio per mostrare le forti valenze estetiche che questa famiglia di materiali, nelle sue molteplici declinazioni, può avere. Tali scelte sono state fatte per creare una sorta di corto circuito tra la destinazione d'uso dell'edificio – l'ambasciata di uno stato-spazzatura fatto di plastiche abbandonate – e il possibile uso virtuoso di questi materiali, al fine di evitare tanto facili quanto sbagliate demonizzazioni.

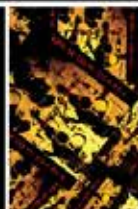
1



## Sensation Plastic



## GPS Food



## The Toxic Soldiers





La mostra “Sei Ambasciate per il Garbage Patch State” ha avuto luogo (aprile 2014) nel padiglione del Dipartimento Educazione del MAXXI: sei plastici riproducevano in scala i progetti delle ambasciate, nella penombra di uno spazio dominato dalla proiezione di un video nel quale gli studenti e i docenti raccontano il senso dell’esperienza condotta<sup>4</sup>.

#### **Buone pratiche di collaborazione**

L’intera esperienza, durata circa un anno, è stata una occasione di crescita per gli studenti<sup>5</sup> che, stimolati dalla collaborazione con una istituzione museale importante e molto dinamica, si sono impegnati al massimo affrontando questa esperienza con impegno attraverso successivi step di verifica, fino all’allestimento della mostra e alla preparazione della conferenza che hanno avuto un notevole successo di pubblico e stampa.

Tale sperimentazione può essere annoverata tra le buone pratiche relative alle possibili collaborazioni università-musei, anche lavorando al confine delle nostre discipline, in questo caso in continuità con il mondo dell’arte e dell’architettura.

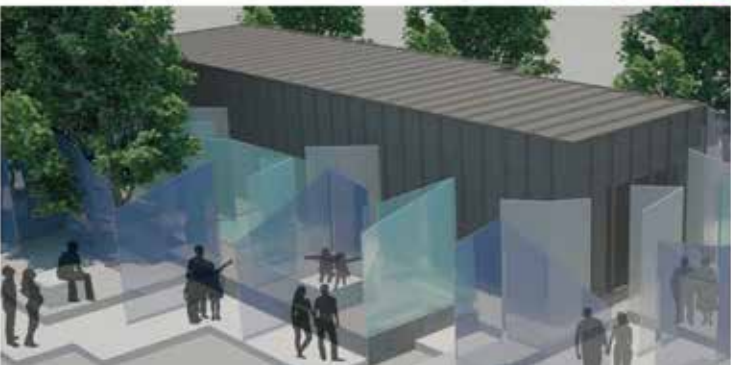
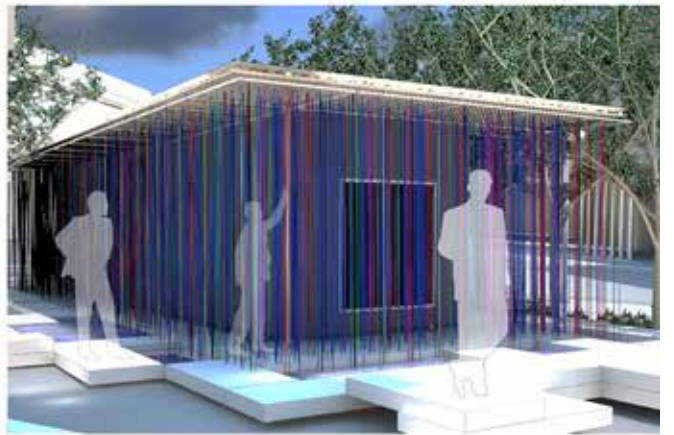
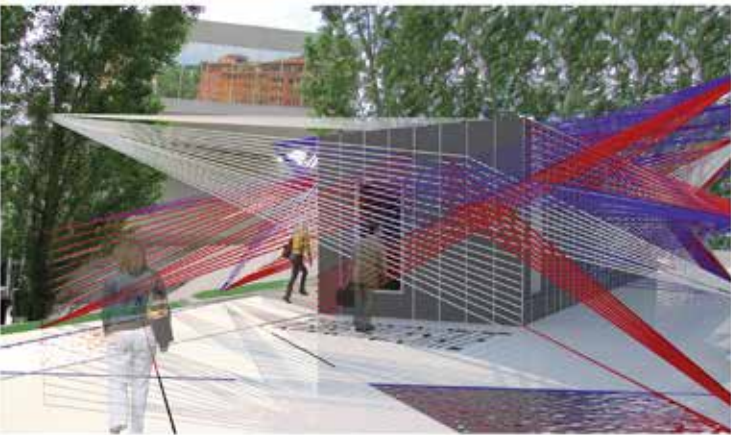
<sup>4</sup> Il filmato è visibile al link <https://www.outube.com/watch?v=LKt8pxGbq4A>

<sup>5</sup> Gli studenti del Maser in Exhibit & Public Design che hanno preso parte al progetto sono: Maria Olga Baracos, Lorena Isabel Baez Sanabria, Roberta Di Vilio, Jesus Kandy Llamoca Inga, Benedetta Magrini, Martina Malfatti, Antonio Marinelli, Marco Morosetti, Melike Sanli, Ilaria Savarese, Mariarosaria Sidoni, Carla Mirella Silva Felices.

2



2a





### **Didascalie immagini**

1 Narrativa transmediale, "Un simulacro per il Garbage Patch State". Progetto realizzato dagli studenti del Master in Exhibit & Public Design.

2, 2a. Modelli realizzate dagli studenti del Master in Exhibit & Public Design in mostra al Museo Maxxi di Roma (Aprile 2014) nell'ambito della mostra "6 Ambasciate per il Garbage Patch State" a cura di Cecilia Cecchini.

3 Conferenza "Transmedialità e costruzione del reale: comunicare il design nell'era dell'informazione", Museo Maxxi, 29 Aprile 2014.

### **Riferimenti bibliografici**

Baudrillard J. (1981) *Simulacres et Simulation*. Paris, Galilée

Horowitz Murray J. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, The Free Press

Moore C., Phillips C. (2011) *Plastic Ocean: How a Sea Captain's Chance Discovery Launched a Determined Quest to Save the Oceans*. New York, Avery [Traduzione italiana *L'oceano di plastica* (2013). Milano, Feltrinelli]

Perniola M. (1980) *La società dei simulacri*. Milano, Mimesis

**SID** Società Italiana di Design

Società Italiana di Design  
societaitaliansdesign.it  
ISBN 978-88-943380-8-9