

MD Journal
[10] 2020



DESIGN FOR CITIZENSHIP

MEDIA MD



DESIGN
FOR CITIZENSHIP

Editoriale

Veronica Dal Buono,
Gianni Sinni,
Michele Zannoni
Issue editors

Essays

Roberta Angari, Vincenzo Paolo Bagnato,
Letizia Bollini, Emanuela Bonini Lessing,
Laura Bortoloni, Marco Bozzola, Valeria Bucchetti,
Luca Buoninconti, Alessandro Caforio,
Alfredo Calosci, Martina Carraro, Luca Casarotto,
Nicolò Ceccarelli, Flaviano Celaschi, Pietro Costa,
Luca D'Elia, Veronica Dal Buono, Doriana Dal Palù,
Serena Del Puglia, Alessandro Deserti,
Valentina Gianfrate, Beatrice Lerma,
Enrica Lovaglio, Stefano Maffei, Viktor Malakuczi,
Lorela Mehmeti, Lina Monaco, Monica Oddone,
Domenico Pastore, Silvia Pericu, Luciano Perondi,
Daniela Piscitelli, Alessandro Pollini,
Claudia Porfirione, Francesca Rizzo,
Massimo Santanicchia, Felicitas Schmittinger,
Manuel Scortichini, Gianni Sinni,
M. Benedetta Spadolini, Umberto Tolino,
Viviana Trapani, Elena Vai, Pamela Visconti,
Matteo Zallio, Michele Zannoni



Le immagini utilizzate nella rivista rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo 70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica, insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.

MD Journal

Rivista scientifica di design in Open Access

Numero 10, Dicembre 2020 Anno IV

Periodicità semestrale

Direzione scientifica

Alfonso Acocella *Direttore*

Veronica Dal Buono *Vicedirettore*

Dario Scodeller *Vicedirettore*

Comitato scientifico

Alberto Campo Baeza, Flaviano Celaschi, Matali Crasset,
Alessandro Deserti, Max Dudler, Hugo Dworzak, Claudio Germak,
Fabio Gramazio, Massimo Iosa Ghini, Alessandro Ippoliti, Hans Kollhoff,
Kengo Kuma, Manuel Aires Mateus, Caterina Napoleone,
Werner Oechslin, José Carlos Palacios Gonzalo, Tonino Paris,
Vincenzo Pavan, Gilles Perraudin, Christian Pongratz, Kuno Prey,
Patrizia Ranzo, Marlies Rohmer, Cristina Tonelli, Michela Toni,
Benedetta Spadolini, Maria Chiara Torricelli, Francesca Tosi

Comitato editoriale

Alessandra Acocella, Chiara Alessi, Luigi Alini, Angelo Bertolazzi,
Valeria Bucchetti, Rossana Carullo, Maddalena Coccagna, Vincenzo
Cristallo, Federica Dal Falco, Vanessa De Luca, Barbara Del Curto,
Giuseppe Fallacara, Anna Maria Ferrari, Emanuela Ferretti,
Lorenzo Imbesi, Carla Langella, Alex Lobos, Giuseppe Lotti,
Carlo Martino, Patrizia Mello, Giuseppe Mincoelli,
Kelly M. Murdoch-Kitt, Pier Paolo Peruccio, Lucia Pietroni,
Domenico Potenza, Gianni Sinni, Sarah Thompson, Vita Maria Trapani,
Eleonora Trivellin, Gulname Turan, Davide Turrini, Carlo Vannicola,
Rosana Vasquèz, Alessandro Vicari, Theo Zaffagnini, Stefano Zagnoni,
Michele Zannoni, Stefano Zerbi

Procedura di revisione

Double blind peer review

Redazione

Giulia Pellegrini *Art direction*, Annalisa Di Roma, Graziana Florio
Fabrizio Galli, Monica Pastore, Eleonora Trivellin

Promotore

Laboratorio Material Design, Media MD

Dipartimento di Architettura, Università di Ferrara

Via della Ghiara 36, 44121 Ferrara

www.materialdesign.it

Rivista fondata da Alfonso Acocella, 2016

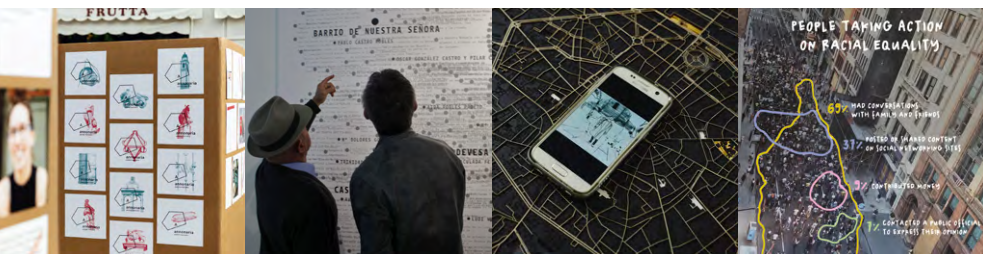
ISSN 2531-9477 [online]

ISBN 978-88-85885-10-3 [print]

DESIGN FOR CITIZENSHIP

- 6 Editoriale
Design for citizenship
- Essays
- 10 Appunti al progetto per la buona cittadinanza
Veronica Dal Buono, Gianni Sinni, Michele Zannoni
- 24 La comunicazione del rischio
Daniela Piscitelli, Roberta Angari
- 38 Colorama
Valeria Bucchetti, Umberto Tolino, Pamela Visconti
- 54 Il diritto alla partecipazione (digitale)
Letizia Bollini
- 64 Educazione all'Architettura per la Cittadinanza Cosmopolita
Massimo Santanicchia
- 74 Dalla comunicazione all'interazione col servizio
Stefano Maffei, Martina Carraro
- 86 Due esperienze di design esperto PER la partecipazione
Alfredo Calosci, Nicolò Ceccarelli
- 100 Il processo è la chiave (o il metodo strategico)
Laura Bortoloni, Veronica Dal Buono
- 122 Design e alfabetizzazione finanziaria
Emanuela Bonini Lessing
- 134 Co-design per il cambiamento culturale nelle organizzazioni pubbliche
Felicitas Schmittinger, Francesca Rizzo, Alessandro Deserti
- 146 M-APP: Migranti APP
Luciano Perondi, Pietro Costa
- 160 Design for Social Integration
Alessandro Pollini, Alessandro Caforio

- 172 Sanità KMZero il servizio digitale socio-sanitario
Luca Casarotto
- 186 Facilitatori comunicativi come strumenti di inclusione sociale
Claudia Porfirione, Matteo Zallio
- 198 I giganti dormienti come oggetti identitari nella riattivazione della città
Silvia Pericu, M. Benedetta Spadolini
- 210 Visualizzare la complessità ambientale
Viviana Trapani, Serena Del Puglia
- 224 Urban Stories Design
Elena Vai, Valentina Gianfrate, Flaviano Celaschi, Lorela Mehmeti
- 236 La città come opificio sperimentale
Enrica Lovaglio, Manuel Scortichini
- 248 Design e spazio pubblico
Vincenzo Paolo Bagnato, Domenico Pastore
- 264 Il wayfinding nei luoghi della cultura
Marco Bozzola, Beatrice Lerma, Doriana Dal Palù, Monica Oddone
- 278 Gli spazi di progettazione e creazione partecipata
Luca D'Elia, Viktor Malakucz, Lina Monaco
- 290 Database nel processo edilizio per la comunicazione informatica
Luca Buoninconti



In copertina
The wired masses
La perdita di identità dei cittadini
che abbracciano il *credo* della
tecnologia
© Digital Division – Getty images

Design e spazio pubblico

Riflessioni sul ruolo del design nella reinterpretazione degli spazi aperti dei campus universitari

Vincenzo Paolo Bagnato Politecnico di Bari
vincenzopaolo.bagnato@poliba.it

Domenico Pastore Politecnico di Bari
domenico.pastore@poliba.it

L'articolo intende investigare le strategie attraverso cui i nuovi dispositivi per l'informazione e la comunicazione possono migliorare la qualità dello spazio pubblico fisico e sociale nei campus universitari. Partendo dall'analisi della relazione tra persone, spazio e nuove tecnologie, facendo riferimento ad alcuni casi studio specifici e ad una esperienza sul campo, l'articolo offre una riflessione sugli approcci e le direzioni che il design tende oggi ad assumere in relazione al suo rinnovato ruolo di motore della rigenerazione dello spazio pubblico attraverso innovative forme di apertura, accessibilità, interazione e partecipazione sociale.

Wayfinding, campus, Product design, Spazio pubblico, Politecnico di Bari

The article aims to examine the strategies through which the new information and communication devices can improve the quality of the physical and social public space in the university campuses. Starting from the analysis of the relationship between people, space and new technologies, referring to some specific study cases and to a field experience, the article offers a reflection on the approaches and directions that design is today tending to assume in relation to its new role of regeneration driver through innovative forms of openness, accessibility, interaction and social participation.

Wayfinding, campus, Product design, Public space, Polytechnic of Bari

Il nuovo carattere fisico-sociale dello spazio pubblico nei campus universitari

L'osservazione delle dinamiche sociali che caratterizzano i campus universitari consente di comprendere, in maniera per certi versi più veloce di quanto avvenga in altri contesti urbani, quanto rapidi siano i processi di trasformazione dei paradigmi e delle azioni rituali nella vita quotidiana degli utilizzatori sia in termini di nuove relazioni con lo spazio pubblico aperto sia in termini di rinnovate sensibilità rispetto alle tematiche della sostenibilità ambientale. Nuovi riferimenti estetici e nuovi sistemi di valori etici rappresentano l'espressione di inedite modalità di comunicazione tra le persone e di innovativi percorsi d'accesso ai servizi che si traducono in un nuovo modo di vivere lo spazio pubblico da parte di gruppi sociali (studenti, docenti, visitatori, ecc.) che, seppur diversificati, mostrano una comune condizione di "cittadini" dei campus universitari.

Appare evidente come oggi gli spazi pubblici dei campus siano diventati "resilienti" e "adattabili" e come abbiano tendenzialmente diluito la condizione dicotomica che prima separava nettamente ciò che era "permanente" da ciò che era "temporaneo": in altre parole, ciò che sta avvenendo in questi contesti è che sia il permanente che il temporaneo divengono entità suscettibili di modificazione, ibridando la loro natura al mutare (rapido e imprevedibile) delle esigenze delle sempre più varie categorie di utenti. Ma il carattere dei nuovi spazi pubblici non risiede solo sulla linea che collega il permanente al contemporaneo bensì anche su quella che stabilisce i rapporti tra la dimensione virtuale delle cose e la condizione fisica dei luoghi: inclusione, partecipazione, libera circolazione, accesso ai servizi, sicurezza, ecc. sono aspetti che si modificano nel quadro dei nuovi paradigmi che da lineari e complessi diventano simultanei e variabili, da "formali" diventano "informali", trasformando gli spazi pubblici in ambienti interattivi e relazionali in cui i modi d'uso degli utilizzatori definiscono un "nuovo ordine" strategico e flessibile basato su nuove logiche dalla natura reattiva, resiliente, aperta e permeabile e che consentono l'accesso a piattaforme di condivisione e sistemi informativi *open source* che perdono sempre più il loro carattere "istituzionale" fino ad essere del tutto autogestiti (Gausa, 2015).

Gli spazi pubblici modificano i loro usi e le loro funzioni, assumono caratteri ibridi, virtuali, non convenzionali, impregnandosi di nuovi significati socio-culturali e di inedite configurazioni estetico-formali, causa ed effetto di azioni sociali basate sulla partecipazione libera e attiva a qualunque tipo di attività secondo modalità che quindi

non seguono più norme di “libertà vigilata” come spesso accade in uno spazio pubblico tradizionale in cui i livelli di libertà sono appunto limitati (Maldonado, 1992).

Piazze, aree verdi e luoghi di incontro affollati, ma anche luoghi residuali, silenziosi e nascosti, giardini segreti, passaggi verdi e percorsi che non conducono da nessuna parte, gli spazi aperti dei campus universitari hanno innumerevoli valori fisico-morfologici e ambientali che, sebbene inquadrabili in diverse categorie (da centrali a marginali, da naturali a costruiti, da interstiziali a transitori), conservano tutti la capacità di configurarsi come tessuti connettivi per la comunità sociale. Dal punto di vista semantico la molteplice attribuzione di significato da parte dei vari gruppi sociali (nella loro duplice dimensione individuale e collettiva) consente di individuare altre categorie in cui distinguere i luoghi iper-utilizzati da quelli sotto-utilizzati, le aree per lo studio e il lavoro da quelle per l'incontro e il relax, gli spazi di aggregazione da quelli per la riflessione e la meditazione; ma tutte queste declinazioni interpretative sono sempre accomunate da un rapporto utente-luogo fondato sul concetto di “comunità”: non più quindi gruppi, bensì un'unica complessa struttura sociale di persone che costruiscono e condividono un comune sistema di valori etico-sociali fatto di interessi, pratiche e abitudini le cui ritualità hanno regole, norme e consuetudini ben precise ma che non sono “istituzionali” o “imposte dall'alto” bensì al contrario prodotte da scelte dialogicamente consapevoli di individui razionali variamente organizzati (Pils, Trocchianesi, 2017).

Il nuovo rapporto tra reale e virtuale nel design contemporaneo

In questo quadro si inserisce la “necessità” del ruolo del design che, dialogando laicamente con le nuove tecnologie informatiche e digitali e con i nuovi materiali, è chiamato a reinterpretare gli spazi pubblici dei campus universitari con l'obiettivo di stimolare nuove forme di “connessione sociale” tra le diverse categorie di utilizzatori. Ciò in relazione al fatto che la tecnologia perde oggi la sua valenza di “strumento” e assume il ruolo di “possibilità”, nella misura in cui la realizzazione di nuovi prodotti e/o servizi non è più strettamente orientata al raggiungimento di obiettivi pre-determinati (dispositivi che servono a) ma è al contrario basata sulla possibilità di essere liberamente sfruttata dall'utenza finale (variabilità rispetto al “se”, al “come” e al “quando”). Ciò trasforma i dispositivi che applicano la tecnologia (bassa, media o alta) in prodotti “performativi” capaci di facilitare la costruzione di nuove ritualità e quindi nuove forme dialogiche di relazione sociale in cui da un

lato ci siano nuove regole organizzate in ordini sistematici, dall'altro processi creativi i cui attori abbiano un ruolo attivo anche nel cambiare le regole stesse.

Anche l'uso di dispositivi tecnologici, indipendentemente dal loro grado di complessità tecnica, può essere facilitato da una progettualità strategica che sia finalizzata a generare occasioni di "connettività" fisico-sociale tra le diverse categorie di utenti (stabili o occasionali) e tra queste e gli spazi pubblici; anche in questo caso l'obiettivo può essere raggiunto agendo sul rapporto tra "reale" (ciò che è fisico) e "virtuale" (ciò che è digitale) e tra piccolo (la scala del design) e grande (la scala dello spazio pubblico), configurando oggetti comunque ripetibili ma che possono essere interpretati come azioni multiple di piccoli inserimenti all'interno dello spazio pubblico e che, nel loro insieme, definiscono un sistema (temporaneo o permanente, effimero o durevole) fatto di brevi incursioni di oggetti multifunzionali condivisi, connessi, intelligenti ma soprattutto interattivi, cioè dotati di "affordance", ovvero capaci di consentire alle persone di attuare azioni all'interno di uno specifico contesto culturale (Gibson, 1979).

Risulta quindi molto incisivo dal punto di vista fisico e sociale attuare processi di rigenerazione attraverso il contributo del design, anche in alternativa a progetti architettonici o urbanistici più radicali e di conseguenza più onerosi; il design opera infatti in forma sistemica e dialogica intercettando gli elementi identitari e i segni della memoria collettiva e traducendoli in forme nuove con inedite configurazioni, controllando la "complessità specifica" con un approccio "think different" che non agisce necessariamente sulla pelle esteriore delle cose ma sulla loro struttura concettuale.

In linea generale, dal punto di vista strategico si possono delineare due direzioni a partire dalle condizioni di educazione, comunicazione, accessibilità, uso degli strumenti-servizi e delle infrastrutture degli spazi aperti: la prima è un approccio "top-down" che dalla condivisione di un terreno comune di *vision* e orizzonti interpretativi porta ad esiti progettuali meno figurativi e più con-figurativi, ovvero meno formali e statici e più multilivello, multi-relazionali ed eticamente capaci di promuovere e incoraggiare (anche e soprattutto attraverso i sistemi tecnologici avanzati e agendo sulle specifiche tecnico-produttive) atteggiamenti responsabili da parte degli utilizzatori; la seconda è un approccio che parte invece "dal basso", che lascia liberi gli utilizzatori di modificare lo spazio permettendo al contempo l'uso diverso (innovativo) delle risorse esistenti riuscendo più facilmente ad intercettare le eventuali nuove domande di beni e servizi.

Una terza via è infine costituita dall'unione (o dalla sintesi) di queste due direzioni: si determinano in questo caso prodotti-processo aventi caratteristiche di interazione, variabilità, dinamicità, sostenibilità, interconnessione e libera riproducibilità, frutto del rapporto olistico e dinamico tra modi d'uso (dimensione sociale), fattibilità tecnica (dimensione tecnologica), valenza formale (dimensione estetica) e accessibilità economica (dimensione del marketing). Un artefatto prodotto secondo questo tipo di approccio strategico acquisisce maggiori possibilità di dialogare con l'ambiente perché più incline a seguirne le intrinseche temporalità, i ritmi di trasformazione e i rituali d'uso, configurandosi come mezzo attraverso cui le persone possono interagire con l'ambiente senza rinunciare all'accesso alle necessità primarie legate al loro status di utenti del campus. Un approccio quindi *"human centered"* che diventa strategia *"campus making"* in opposizione alle tradizionali forme di omologazione nel rapporto erogatore di servizi-utente che vengono sostituite da nuove espressioni spaziali e socio-culturali collettive, narrazioni di codici estetici ed etici della comunità sia nella dimensione fisica (spazio pubblico) sia in quella virtuale (social network).

01
Mark Reigelman,
Stair squares,
New York, 2007.
Fonte
markreigelman.
com





La terza via del progetto di design per lo spazio pubblico

Nel quadro di questa “terza via” si inseriscono alcune recenti esperienze progettuali del contesto internazionale, significativi esempi perfettamente in linea con il *trend* di trasformazione degli spazi aperti dei campus universitari in quanto oggetti privi di contorni fisici perentoriamente pre-determinati che, potendo essere liberamente installati, usati e modificati, ontologicamente si configurano come dispositivi capaci di costruire inedite relazioni con lo spazio e con il contesto sociale.

Il primo progetto è lo “*Stair Squares*” presso la Brooklyn Borough Hall a New York di Mark Reigelman (2007), un’installazione temporanea pubblica interattiva che, sfruttando le caratteristiche morfologiche della scalinata dell’edificio governativo, disegna un oggetto “*site specific*”, ripetibile e adattabile, che crea una sorta di panchina individuale utilizzabile anche come tavolino e piano d’appoggio: un artefatto semplice, a metà tra installazione artistica ed elemento funzionale, che stimola la socialità del luogo “smorzando” allo stesso tempo la sua austera e monumentale immagine istituzionale [fig. 01].

Il “*Totem AJC*” di Roldán+Berengué Arquitectos (2010), prodotto da Urbadis-Microarquitectura, è invece disegnato per contesti urbani più ordinari. Si tratta di un sistema di elementi per spazi pubblici che può assumere forme differenti a partire da un unico principio strutturale costituito da una scatola metallica a cui sono applicati componenti in vario materiale quali legno, pietra, HPL, ecc.; in base alla volontà degli utilizzatori l’artefatto può diventare un totem di segnalazione, una panchina, un contenitore gettacarte, una lampada, una fioriera, ecc.

Nel 2013, presso la *St. Patrick Old Cathedral School* a Nolita (New York), è stata installata la “*Little free library*”, un progetto urbano del gruppo Stereotank che consiste in



03



04

una piccola libreria “abitabile” e liberamente utilizzabile da chiunque, ricavata da un contenitore cilindrico in plastica rovesciato sostenuto da una struttura in legno lamellare, in cui i libri sono a disposizione per essere presi in prestito, scambiati o semplicemente consultati. Il contenitore in plastica è inoltre dotato di fori che consentono di inquadrare il paesaggio lungo particolari prospettive visuali [fig. 02].

Similmente, l’“Heads” di Rob Sweere è un intervento realizzato sulla spiaggia di Hoek van Holland nel 2014 costituito da quattro “camere visuali” accessibili da una scala esterna attraverso cui è possibile inquadrare “selettivamente” il paesaggio circostante grazie a scorci visuali appositamente creati. Le quattro strutture si configurano anche come oggetti di *landscape design* e possono essere sfruttati come panchine e/o luoghi di meditazione [fig. 03]. Nel 2019, nell’ambito del programma “Freeplay 1”, sono stati prodotti alcuni prototipi di oggetti di design sociale da parte di P5 Studio, un gruppo di aziende d’arredamento con sede a Singapore, in collaborazione con l’azienda danese Montana: tra questi, il progetto “Interlock” di Provolk è un elemento d’arredo installato in un parco urbano costituito da due moduli a “L” che una volta assemblati diventano un’unica unità multidirezionale utilizzabile pubblicamente come tavolo da lettura o come cassettera/schedario; il “Totem” di Wynk Collaborative è invece un

04
IBM, People
for smart cities, US,
2013.
Fonte
people4smartercities.
com

03
Rob Sweere,
Heads, Hoek
van Holland, 2014.
Fonte
robsweere.com

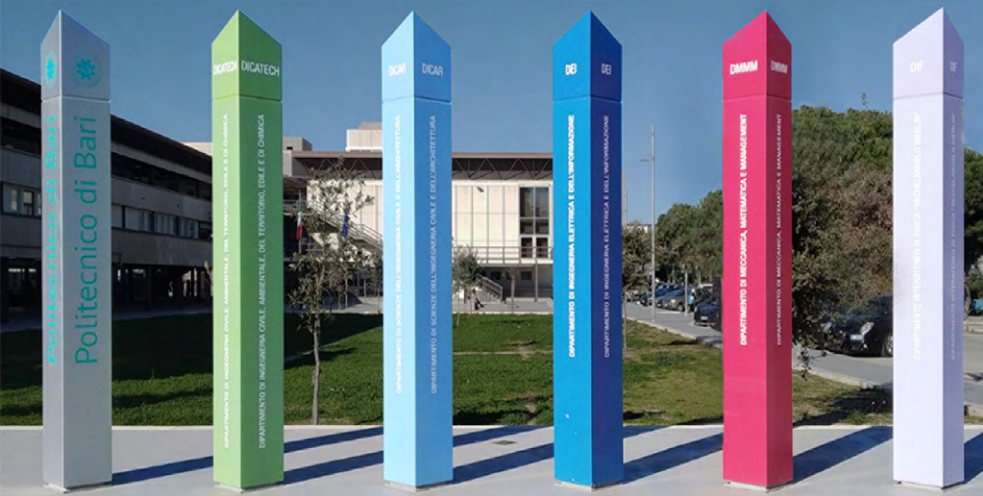
totem pensato per gli spazi pubblici, concepito come un armadietto per usi occasionali e per rituali quotidiani: la struttura, che contiene anche uno specchio e dei cassetti, può essere usata come reinterpretazione contemporanea del mobile da trucco, come ripiano per la lettura oppure semplicemente come mobile per la conservazione temporanea di documenti.

Estremamente interessante è inoltre l'esperienza promossa da IBM che nel 2013 ha realizzato una campagna pubblicitaria chiamata "*People for smart cities*", inserendosi con successo nel rapporto tra azioni quotidiane delle persone e spazio pubblico: diluendo la distinzione tra prodotto di design e suo marketing pubblicitario, l'idea consiste nell'installazione di una serie di pannelli lungo i muri della città o in corrispondenza di scalinate opportunamente sagomati in modo da diventare panchine per sedersi, coperture protettive per la pioggia, rampe per il superamento delle barriere architettoniche o, in alternativa, semplici punti di riferimento e di incontro [fig. 04]. Infine, il progetto "*Dead Drops*" di Aram Bartholl installato nelle strade di New York nel 2010 che consiste in un sistema di *file-sharing* anonimo creato inserendo pennette USB (ogni pennetta contiene un file *readme.txt* che spiega il progetto) all'interno di muri in modo che chiunque possa lasciare o prendere un file semplicemente collegando il proprio pc o il proprio *tablet* in maniera libera e totalmente accessibile, così da poter condividere ogni tipo di file o documento senza dipendere da una struttura di controllo istituzionale [fig. 05].



05
Aram Bartholl,
Dead drops,
New York, 2010.
Fonte:
arambartholl.
com

05



06

La sperimentazione applicata al progetto del PoliBa Way Finding

Nel Dipartimento di Scienze dell'Ingegneria Civile e dell'Architettura del Politecnico di Bari è in corso una ricerca multidisciplinare sul rapporto tra design e spazio pubblico la cui finalità è quella di individuare, attraverso l'analisi dei valori fisico-morfologici, semantici e sociali degli spazi aperti e del loro rapporto con le varie tipologie d'utenza, strategie di design atte a creare o potenziare l'inter-connettività tra le persone migliorando le condizioni di inclusione sociale e di accesso ai servizi pubblici. Nell'ambito di questa ricerca si inquadra la sperimentazione progettuale del "PoliBa Way Finding", un sistema di orientamento/informazione che si fonda

06
(dp): STUDIO,
Poliba
wayfinding,
Campus
E. Quagliariello,
Bari. Il sistema
dei Totem
Foto
G. Spadafina

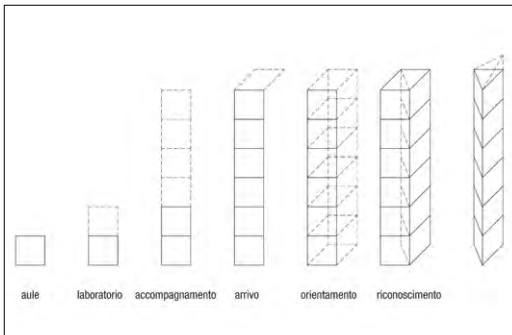


07

su una rilettura percettiva degli spazi del Campus dando risposta alle esigenze di orientamento tra gli spazi collettivi mediante l'elaborazione di un sistema di "dispositivi" visivi che, per forma e colore, ridefiniscono i rapporti di dialogo tra gli utenti e lo spazio pubblico, diventando i capisaldi o le traiettorie di una mappa di percorsi [fig. 06].

Gli edifici che accolgono i dipartimenti del Politecnico di Bari sono dislocati all'interno del campus universitario "E. Quagliariello" in una struttura che nel tempo ha subito diverse modifiche nell'assetto iniziale e nel ri-

07
(dp)³ STUDIO,
Poliba
wayfinding,
Campus
E. Quagliariello,
Bari. Planimetria
generale.
Disegno
D. Pastore



08

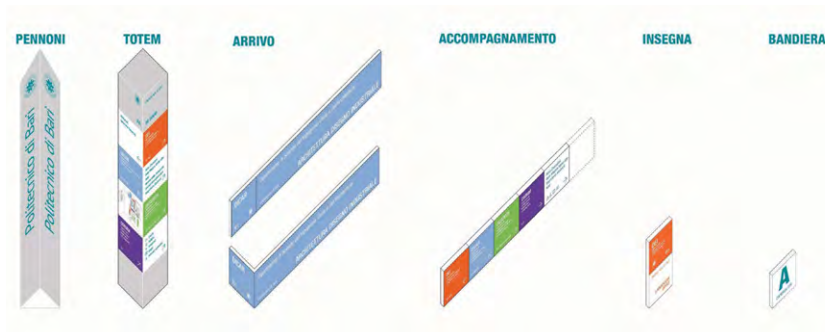
08
(dp)³ STUDIO,
Poliba
wayfinding,
Campus
E. Quagliariello,
Bari. Concept.
Disegno
D. Pastore

ordine degli ambienti dipartimentali. L'alterazione delle relazioni tra la percorrenza degli spazi pubblici e gli accessi ai servizi amministrativi, di ricerca e didattica, è diventata la criticità da risolvere per conferire una nuova identità visiva alle strutture universitarie.

Il principio insediativo del campus non segue il modello della cittadella universitaria costituita da un'articolazione di padiglioni e spazi di connessione che ne definiscono la struttura gerarchica e le funzioni, ma si struttura sull'idea dell'"edificio-città": un insieme di corpi collegati da un sistema di connessioni a più livelli costituisce l'ossatura di una struttura continua che si disarticola all'interno di una area recintata, generando un'ibridazione tra funzioni e tipologie di spazi [fig. 07]. Mediante l'elaborazione di un *concept* fondato sulla trasformazione geometrica di un modulo quadrato (40x40 cm) che a seconda della tipologia di segnaletica e del luogo in cui è collocato assume un aspetto formale e visivo differente, si sono ridefinite le relazioni tra gli utenti e i luoghi del campus [fig. 08]. Da elemento puntuale bidimensionale "base" (insegna d'accesso aula) si trasforma, attraverso la duplicazione, in elemento rettangolare (insegna d'accesso ai laboratori) e, mediante la reiterazione del modulo, in elemento lineare superficiale (segnaletica di accompagnamento). Il passaggio alla tridimensionalità avviene mediante un cambio di giacitura spaziale che inizialmente definisce un elemento angolare (segnaletica d'accesso ai dipartimenti) e successivamente si completa in un elemento prismatico (totem informativo) per poi trasformarsi mediante operazioni di taglio e deformazione in prisma a base triangolare (totem di rappresentanza).

L'elaborazione di questo sistema di oggetti fondato su un incremento dimensionale ha permesso di adattarsi ai

09
(dp)* STUDIO,
Poliba
wayfinding,
Campus
E. Quagliariello,
Bari.
Gli elementi.
Disegno
D. Pastore





09

diversi livelli d'informazione individuati come necessari seguendo una logica diametralmente opposta a quella della progressione geometrica [fig. 09]: dalle aree più esterne e di connessione con la città, in cui gli oggetti assumono un valore di rappresentanza e riportano solo informazioni basilari, si passa progressivamente a livelli di informazione più specifici e puntuali che si identificano con il dispositivo stesso, riconoscendo nella definizione dello spigolo il ruolo che la piega assume nell'orientamento dello sguardo all'interno di un edificio complesso e rinnovando così il rapporto tra i luoghi preesistenti e i cittadini del campus universitario [fig. 10].

Conclusioni

L'analisi del rapporto tra design e spazio pubblico, l'osservazione degli esempi individuati come *best practices* e la sperimentazione progettuale sul campo mettono in evidenza come da un lato l'approccio metodologico al progetto di design stia cambiando, dall'altro come si stia rinnovando il ruolo del design che assume oggi un'inedita e rinnovata funzione trainante per la creazione di nuove forme di connessione fisica e sociale tra utenti e ambiente. Nel caso degli spazi pubblici dei campus universitari il già noto approccio cosiddetto "open", basato sulla condivisione pubblica di informazioni, sul libero uso di hardware e software *open source*, si arricchisce di attività di co-creazione progettuale nel cui processo gli utenti divengono attori-chiave: non solo quindi uso so-

10
(dp)° STUDIO,
Poliba
wayfinding,
Campus
E. Quagliariello,
Bari. Particolare.
Foto G. Spadafina

ziale degli oggetti bensì creazione condivisa di processi innovativi; non più soluzioni imposte dall'alto, pianificate e realizzate seguendo iter sequenziali e ordinati, ma semplicemente scenari possibili "attivati" dal design a partire dall'individuazione di bisogni e necessità attraverso il ridisegno dei segni permanenti della memoria collettiva, la reinterpretazione delle opportunità, la costruzione dei rapporti di empatia e, in definitiva, l'ascolto e il riverbero delle "narrazioni sociali" dei luoghi. In questo scenario è in ultima analisi interessante rilevare come l'aspetto funzionale sia di fatto secondario: individuare possibili forme d'uso degli oggetti non significa più infatti imporre funzioni specifiche ma immaginare future configurazioni lungo traiettorie di innovazione non più "design driven" ma "curiosity driven" che siano in grado non tanto di annullare le limitazioni, le condizioni di diversità e di rapidità dei cicli di vista fisico-sociali, ma di trasformarle in opportunità creative.

Il caso del *PoliBa Wayfinding* è in questo quadro emblematico in virtù della sua capacità di inserirsi, nella forma di sistema di elementi con una valenza a metà tra "segno" e "oggetto", all'interno della complessità morfologica e spaziale del campus generando azioni di rilettura dello spazio stesso: non quindi rigenerazione fisica dello spazio, ma nodi di una tessitura narrativa che permette un'inedita e non convenzionale fruizione del campus attraverso l'incursione di immagini iconiche visive foriere di libera creazione di nuovi percorsi di attraversamento, nuovi punti di accessibilità, nuove prospettive visuali, nuove percezioni dei luoghi. Un'esperienza che trova inoltre la sua dimensione virtuale nella convinzione del valore e della potenzialità epistemica di un'iconicità scientemente "non tecnologica" che, come sottolineato da Maldonado, delinea un nuovo statuto semiotico non più bidimensionale ma spaziale le cui caratteristiche di interazione e variabilità non risiedono nei singoli elementi ma nei mutevoli percorsi, percezioni e modi dell'"agire comunicativo" degli utenti (Maldonado, 1992): una sperimentazione quindi compatibile con la già delineata "terza via" attraverso la quale poter in definitiva individuare strategie dialogiche che agiscano non più sull'interazione utente-oggetto di design bensì sulla comunicazione attiva tra utente e spazio pubblico attraverso l'oggetto di design.

REFERENCES

- Koenig Giovanni Klaus, "La città come Sistema di comunicazione", *Casabella* n. 339-340, **1969**, pp. 16-21.
- Gibson James, *The ecological approach to visual perception*, Londra, Psychology Press & Routledge, **1979**, pp. 348.
- Perec Georges, *Specie di spazi*, Torino, Bollati Boringhieri, **1989**, pp. 115.
- Maldonado Tomás, *Disegno industriale: un riesame*, Milano, Feltrinelli, **1991**, pp. 126.
- Maldonado Tomás, *Reale e virtuale*, Milano, Feltrinelli, **1992**, pp. 186.
- Baudrillard Jean, *The System of Objects*, Londra, Verso Books, **1996**, pp. 224.
- Galimberti Umberto, *Psiche e Techne. L'uomo nell'età della tecnica*, Milano, Feltrinelli, **1999**, pp. 812.
- Baumann Zygmunt, *Modernità liquida*, Bari, Laterza, **2000**, pp. 272.
- Baumann Zygmunt, *Voglia di comunità*, Bari, Laterza, **2001**, pp. 154.
- Paris Tonino, "High technology", *diid* n. 09, **2004**. <http://www.disegnoindustriale.net/diid/high-technology-2/>
- Burke Michael, "Interfacce pubbliche", *diid* n. 16, **2005**. <http://www.disegnoindustriale.net/diid/interfacce-pubbliche/>
- Paris Tonino, "Frontiere della grafica e della comunicazione visive multimediale", *diid* n. 16, **2005**. <http://www.disegnoindustriale.net/diid/frontiere-della-grafica-e-della-comunicazione-visiva-e-multimediale/>
- Trevisan Camillo, "Interfacce per la comunicazione pubblica", *diid* n. 16, **2005**. <http://www.disegnoindustriale.net/diid/interfacce-per-la-comunicazione-pubblica/>
- Von Hippel Eric, *Democratizing Innovation*, Boston, MIT Press, **2005**, pp. 204.
- Aymonino Aldo, Mosco Valerio P., *Spazi pubblici contemporanei. Architettura a volume zero*, Milano, Skira, **2006**, pp. 396.
- Borja de Mozota Brigitte, *Design management*, Milano, Franco Angeli, **2007**, pp. 288.
- Celaschi Flaviano, Deserti Alessandro, *Design e innovazione. Strumenti e pratiche per la ricerca applicata*, Roma, Carocci, **2007**, pp. 184.
- Germak Claudio, *Uomo al centro del progetto, Design per un nuovo Umanesimo*, Torino, Allemandi, **2008**, pp. 172.
- Mello Patrizia, *Design contemporaneo. Mutazioni, oggetti, ambienti, architetture*, Milano, Mondadori, **2008**, pp. 252.
- Clemente Maria Claudia, "Il progetto dello spazio pubblico", *diid*, n. 44, **2010**. <http://www.disegnoindustriale.net/diid/il-progetto-dello-spazio-pubblico/>

- Anderson Chris, *Makers: the new industrial revolution*, New York, Crown Business, **2012**, pp. 272.
- Martinelli Nicola, *Spazi della conoscenza. Università, città e territori*, Bari, Adda Editore, **2012**, pp. 178.
- Benessia Alice, Funtowicz Silvio, Jasanoff Sheila, *L'innovazione tra utopia e storia*, Torino, Codice, **2013**, pp. 130.
- Bianchini Massimo, Maffei Stefano, "City making. Nuovi metabolismi urbani tra micro e autoproduzione", *diiid* n. 57, **2014**. <http://www.disegnoindustriale.net/diid/city-making-nuovi-metabolismi-urbani-tra-micro-e-autoproduzione/>
- Carullo Rossana, "Beni comuni e design: grammatiche delle moltitudini", *diiid* n. 57, **2014**. <http://www.disegnoindustriale.net/diid/02-3/>
- Ratti Carlo. *Architettura Open Source. Verso una progettazione aperta*, Torino, Giulio Einaudi Editore, **2014**, pp. 142.
- Gausa Navarro Manuel, "Architettura e città: dal design oggettuale al design relazionale. Dalla figura al processo", *diiid* n. 59, **2015**. <http://www.disegnoindustriale.net/diid/architettura-e-citta-dal-design-oggettuale-al-design-relazionale-dalla-figura-al-processo/>
- Germak Claudio, "Spazio pubblico, progetto senza confine", *diiid* n. 59, **2015**. <http://www.disegnoindustriale.net/diid/spazio-pubblico-progetto-senza-confini/>
- Martino Carlo, "Il design per la città. Da segno di accentuazione qualificativa a strategia sociale", *diiid* n. 59, **2015**. <http://www.disegnoindustriale.net/diid/il-design-per-la-citta-da-segno-di-accentuazione-qualificativa-a-strategia-sociale/>
- Bassi Alberto, *Design contemporaneo. Istruzioni per l'uso*, Bologna, Il Mulino, **2017**, pp. 127.
- Pils Giulia, Trocchianesi Raffaella, *Design e rito. La cultura del progetto per il patrimonio rituale contemporaneo*, Milano, Mimesis Edizioni, **2017**, pp. 156.
- Carullo Rossana, Labalestra Antonio, "Manus x Machina. Il design per la valorizzazione delle identità dei territori meridionali e il caso della Puglia", *MD Journal* n. 5, **2018**, pp. 94-105.
- Fagnoni Raffaella, "Da ex a next. Design e territorio: una relazione circolare basata sulle tracce", *MD Journal* n. 5, **2018**, pp. 16-27.
- Gianfrate Valentina et al., "Design e tecnologia applicate al contesto urbano. Le città come laboratorio di conoscenza e innovazione", *MD Journal* n. 5, **2018**, pp. 186-195.
- Sironi Marco, "Neo-Local design, Esperienze di progetto a dialogo coi luoghi", *MD Journal* n. 5, **2018**, pp. 82-93.
- Mancini Marco, *Innovazione, scenari per il design*, Roma, Carocci Editore, **2019**, pp. 119.

