



SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

Design Plurale.
Casi e modelli alternativi
per l'innovazione
Plural Design.
Cases and alternative
models for innovation

ATTI CONFERENZA NAZIONALE SID
SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN,
NAPOLI 26/27 Giugno 2025
PROCEEDINGS
ITALIAN DESIGN SOCIETY
CONFERENCE
NAPOLI June 26/27, 2025

Federico II University Press



fedOA Press

Federico II University Press



fedOA Press

Design Plurale. Casi e modelli alternativi per l'innovazione = Plural Design. Cases and alternative models for innovation / a cura di Alfonso Morone. - Napoli : FedOAPress, 2025. – 1815 p. : ill. ; 22 cm. –

Accesso alla versione elettronica: <http://www.fedoabooks.unina.it>

ISBN: 978-88-6887-385-1

DOI: 10.6093/978-88-6887-385-1

**ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE
DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN
Napoli, 26-27 Giugno 2025
Università degli Studi di Napoli Federico II**

**Design Plurale.
casi e modelli alternativi
per l'innovazione**
Plural Design.
Cases and alternative
models for innovation

A cura di / Edited by
Alfonso Morone

Coordinamento editoriale e progetto grafico
/ Editing Coordinator and Graphic Lay Out
Susanna Parlato

Redazione / Editorial Board
Annunziata Ambrosino
Edoardo Amoroso
Clarita Caliendo
Daniele De Pascale
Lorenzo Esposito
Silvana Donatiello
Mariarita Gagliardi
Fabiana Marotta
Giovanna Nichilò
Iole Sarno
Benedetta Toledo

Infografiche / Data Visualization
Fabiana Marotta
Giovanna Nichilò

Apparati fotografici / Photo Credits and Images
Cui Kegang
Enzo Papa

Documentazione fotografica / Conference Reportage
Momenti / Memories
Valerio Nappa
Ferdinando Virno
Tohid Mahdizafeh
Iole Sarno

Dicembre 2025
Società Italiana di Design

ISBN: 978-88-6887-385-1

DOI: 10.6093/978-88-6887-385-1

© 2025 FedOAPress - Federico II University Press
Università degli Studi di Napoli Federico II
Centro di Ateneo per le Biblioteche "Roberto Pettorino"
Piazza Bellini 59-60
80138 Napoli, Italy
<http://www.fedoapress.unina.it/>
Published in Italy
Prima edizione: Dicembre 2025

Gli E-Book di FedOAPress sono pubblicati con licenza Creative Commons Attribution 4.0 International

CONFERENZA ANNUALE DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN

Napoli, 26-27 Giugno 2025

Comitato scientifico / Scientific Board

Ivo Caruso
Carla Langella
Alfonso Morone
Pietro Nunziante
Susanna Parlato
E. Ramon Rispoli

Comitato organizzativo / Organizing Committee

Annunziata Ambrosino
Edoardo Amoroso
Clarita Caliendo
Daniele De Pascale
Lorenzo Esposito
Silvana Donatiello
Mariarita Gagliardi
Fabiana Marotta
Francesca Nicolais
Giovanna Nichilò
Iole Sarno
Benedetta Toledo

Identità visiva / Visual Identity

Alfonso Morone (Coordinamento/Coordinator)

Progetto complessivo / General layout

Edoardo Amoroso
Silvana Donatiello
Mariarita Gagliardi

Animazioni Video / Video animations

Edoardo Amoroso

Comunicazione Social / Social media management

Edoardo Amoroso
Ivo Caruso

Volontari / Conference stewards

Sadaf Afsari
Tonia Alfano
Carlotta Aloschi
Meigol Akbarieidgahi
Sofia Amalfi
Yasaman Mobaraki Amlashi
Alireza Aminzadeh
Andrea Anastasio
Anna Arpaia
Francesco Pio Borriello
Carmelo Conte
Claudia Caruso
Maria Rosaria Chirico
Federica Cristiano
Matilde Curti
Sabrina D'Angelo
Carlo D'Aveni
Jacopo de Leo
Annalisa Fiore
Desia Eden Fragiello
Teresa Froncillo
Kasra Hosseininejad
Darpan Lilani
Federica Loffredo
Tohid Mahdizafeh
Fatemeh Miri
Martina Monaco
Valerio Nappa
Rita Otranto
Denise Ruggiero
Ferdinando Virno

Mostra Napoli Design 1950/2000 / Exhibition Napoli Design 1950/2000

Comitato scientifico / Scientific Board

Gioconda Cafiero
Alessandro Castagnaro
Alfonso Morone
Pietro Nunziante
Massimo Perriccioli
Vincenzo Pinto

Contributi / Contributions

Aurora Rosa Alison
Fulvio Cutolo
Anna Maria Dalisi Laville
Stefano Mango

Allestimento / Exhibit Design

Edoardo Amoroso
Ivo Caruso
Silvana Donatiello
Lorenzo Esposito
Mariarita Gagliardi
Alfonso Morone

INDICE



CONTESTI

- 0038 PREMESSA. NAPOLI COME LABORATORIO DI INNOVAZIONE SOCIALE NEL DESIGN ITALIANO
Lorenzo Imbesi - Presidente Società Italiana di Design 2024-2027
- 0044 INTRODUZIONE. CONFERENZA SID NAPOLI 2025
Alfonso Morone - Chairman Conferenza Annuale SID Napoli'25
- 0051 RIPENSARE IL DESIGN PLURALE DAI SUD
E. Ramon Rispoli
- 0054 EL SUR COMO POSICIÓN (EPISTÉMICA): DEL DISEÑO REPARADOR AL DISEÑO
 SUFICIENTE
Blanca Callén Moreu
- 0064 SOBRE SALUD, CUIDADOS Y DISEÑO A TRAVÉS DE CUATRO CASOS PRÁCTICOS.
Curro Claret
- 0074 RIKIMBILI
Ernesto Oroza
- 0084 TRASCENDIENDO DISCIPLINAS Y CAMPOS: LOS DISEÑOS DE LOS SURES.
Alfredo Gutiérrez Borrero
- 0098 I RICERCATORI ITALIANI DI DESIGN NEL MONDO: HUMAN HERITAGE, SPERIMENTAZIONE
 E IDENTITÀ
Carla Langella
- 0102 ALTERNATURES: MATERIALITÁ ALTERNATIVE CHE ABBRACCIANO LA DIVERSITÁ
Enza Migliore
- 0114 MAESTRI E MODELLI SID COME CONTINUITÀ NEL CAMBIAMENTO
Eleonora Lupo - Vice Presidente Società Italiana di Design 2024-2027



NAPOLI DESIGN 1950-2000

- 0124 INTRODUZIONE: NAPOLI DESIGN 1950-2000
Pietro Nunziante
- 0128 RESTITUTIO MEMORIAE
Aurora Rosa Alison
- 0132 RENATO DE FUSCO, IL DESIGN E LA SUA SCUOLA.
Alessandro Castagnaro
- 0136 L'ARCHIVIO RICCARDO DALISI, ARCHITETTO
Anna Maria Dalisi Laville
- 0140 ROBERTO MANGO TRA ESPERIENZA AMERICANA E CONTESTO NAPOLETANO
Mariarita Gagliardi
- 0144 EDUARDO VITTORIA. ITINERARI SPERIMENTALI DEL DESIGN AMBIENTALE
Massimo Perriccioli

0148 GRAFICA E DESIGN, RIFLESSIONI TEORICHE E INQUADRAMENTO DISCIPLINARE
1980-1990
Vincenzo Pinto

0152 NAPOLI DESIGN 1950-2000. TIMELINE



PROGETTI DI RICERCA

A_CULTURE PLURALI [INTER-DISCIPLINARITÀ]

A1 territori in transizione: patrimonio, spazio e progettazione collaborativa

0170 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS.
Pietro Costa, Francesca Nicolais

0174 RIVALORIZZARE IL PARCO AGRICOLO DELLA PIANA. UN PERCORSO INTERDISCIPLINARE
DI CO PROGETTAZIONE PER LA VALORIZZAZIONE E RIGENERAZIONE TERRITORIALE.
Luca Incrocci, Claudia Morea, Debora Giorgi

0188 LE METAFORE VISIVE DI RADICI PER IL PATRIMONIO DIGITALIZZATO
UN APPROCCIO DI DESIGN INTERDISCIPLINARE PER L'ESPLORAZIONE ACCESSIBILE E
CREATIVA DEGLI ARCHIVI CULTURALI DIGITALIZZATI
Simona Colitti, André Conti Silva, Nicolò Sinatra, Elena Vai

0204 IL PATRIMONIO INTANGIBILE NELLE IMPRESE UN'INDAGINE DESIGN-DRIVEN
Giulia Ciliberto, Alberto Bassi, Maria Cristina Addis, Jacopo William De Denaro, Marco Scotti

0218 VITALITY PILOT PROJECT. UNA SPERIMENTAZIONE INTERDISCIPLINARE PER
ACCRESCERE LA SICUREZZA NELLE SCUOLE DEI TERRITORI AD ALTO RISCHIO SISMICO
Lucia Pietroni, Ilaria Fabbri, Daniele Galloppo, Mariangela Francesca Balsamo

0234 PATRIMONI CULTURALI INVISIBILI. IL DESIGN PER VALORIZZARE LE INTERCONNESSIONI
FRA DISCIPLINE
Paola Abbiati, Fiorella Bulegato, Francesco Bergamo, Pietro Costa, Stefania D'Eri, Andrea Lancia

0250 TRANSIZIONE DIGITALE E CIRCOLARE PER L'INNOVAZIONE LOCALE: IL CO-DESIGN
INTERDISCIPLINARE DI UNA PIATTAFORMA PER LA CONDIVISIONE DI MATERIALI E
SAPERI.
Martina Spinelli, Amina Pereno

0264 SPERIMENTAZIONI DI SPACE DESIGN. IL RESPONSIBLE ADVANCED DESIGN A
SUPPORTO DELLA PROGETTAZIONE DI SOLUZIONI PLURALI PER CONTESTI
SPAZIALI
Laura Succini, Giulia Bastoni

0280 PROGETTARE PER L'ACCESSIBILITÀ URBANA: UN APPROCCIO INCLUSIVO E
PARTECIPATIVO. IL CONTRIBUTO DEL PEBA DI TORINO E LE SFIDE PER UNA CITTÀ
ACCESSIBILE
Claudia Rolletto, Irene Caputo, Marco Bozzola

0294 MAPPARE I PRODOTTI PER INFORMARE ED ORIENTARE IL PROGETTO. SVILUPPO
DI UNA SCHEDA PER I CASI STUDIO COME STRUMENTO DI ANALISI E
PROGETTAZIONE DEI PRODOTTI LEGATI ALL'AUTISMO
Federica Caruso, Venanzio Arquilla

- 0310 L'AGRIMANIFATTURA DEL PAESAGGIO PRODUTTIVO. APPROCCIO COMBINATO "TERRITORIAL THINKING DESIGN" PER LA VALORIZZAZIONE DELLE RISORSE LOCALI
Maria Antonietta Sbordone, Carmela Ilenia Amato, Sara De Toro

A2 narrazioni plurali nella progettazione didattica e nella comunicazione

- 0326 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS
Pietro Nunziante, Emilio Rossi
- 0330 DESIGN INCLUSIVO E VALORIZZAZIONE DIGITALE DEL PATRIMONIO
Emilio Rossi, Sarah Jane Cipressi, Rosita Marchetti
- 0346 IL CONCETTO DI EDI NELLA DIDATTICA UNIVERSITARIA IN DESIGN. DEFINIZIONI, ANALISI DELLE TENDENZE INTERNAZIONALI E CONSIDERAZIONI PER UN ARRICCHIMENTO DISCIPLINARE
Emilio Rossi
- 0360 CODICI, SIMBOLI E RITUALITÀ DELLA COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA CONVERGENZE PLURALI NELL'ANALISI DEL PROGETTO DEGLI ARTEFATTI AUDIOVISIVI AZIENDALI.
Vincenzo Maselli, Giulia Panadisi
- 0374 BIOVIZ. PLURALITÀ E INTERDISCIPLINARITÀ PER PROCESSI DI VISUALIZZAZIONE ECO-INFORMATI.
Ami Licaj, Marco Marseglia, Elisa Matteucci, Francesco Cantini, Tommaso Celli
- 0388 DIGITAL EDUCATION BY DESIGN. UN MODELLO DI INTERVENTO PLURALE PER L'ACCESSO E LO SVILUPPO DI COMPETENZE STEAM
Alessio Caccamo
- 0404 EDUCAZIONE TRASFORMATIVA E DESIGN. UN APPROCCIO DESIGN-BASED E PLACE-BASED PER L'EDUCAZIONE UNIVERSITARIA.
Diletta Damiano
- 0418 UN MEMORIALE DIGITALE PER LE VITTIME DEL DOVERE. IL DESIGN DELLA COMUNICAZIONE PER LA CONDIVISIONE DEL RICORDO.
Clorinda Sissi Galasso, Marco Quaggiotto, Arianna Priori
- 0432 INNOVAZIONE NEI MATERIALI ATTRAVERSO L'ARCHIVIO DEL COMPASSO D'ORO CICLO DI LEZIONI CO-CREATE PRESSO ADI DESIGN MUSEUM PER FAVORIRE UNA PROSPETTIVA PLURALE, L'INTER-AZIONE TRA PARI E CON IL CONTESTO CULTURALE MILANESE.
Stefano Ferraresi, Lia Sossini, Flavia Papile, Melissa Mazzitelli, Barbara Del Curto
- 0446 PINK. LE DONNE DEL PROGETTO GRAFICO. UN PROGETTO DI RICERCA E DISSEMINAZIONE PER UNA STORIA DISCIPLINARE PLURALE E INCLUSIVA
Francesco E. Guida
- 0460 TRANSDISCIPLINARITÀ SCIENCE-INFORMED (SCI-IN) GUIDATA DAL DESIGN MISURARE LA TRANSDISCIPLINARITÀ NEL BIODESIGN
Marco Marseglia, Francesco Cantini, Tommaso Celli, Edoardo Brunelli, Giuseppe Lotti
- 0476 LA RICERCA NEL DESIGN FOR HEALTH EMERGENCY. SOLUZIONI PERSONALIZZATE E SOSTENIBILI PER LA CURA E IL BENESSERE INCLUSIVO.
Maria Antonietta Sbordone, Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio, Simone Martucci

- 0490 FORMATI EDUCATIVI INNOVATIVI PER LA TRANSIZIONE ALIMENTARE SOSTENIBILE. DESIGN E AGROECOLOGIA: IL CASO DEL SEXY BEANS BOOTCAMP IN ITALIA.
Sonia Massari, Sara Andreozzi, Valerio Pasquazi, Alessandra Bertini Malgarini, Julia Kunkel, Aude Messenger, Juliette Breteche, Jenz Grosshans, Mariana Eidler, Luca Colombo, Dalia Mattioni

A3 Progettare il digitale: incroci tra design e tecnologia

- 0508 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS
Giovanna Nichilò, Gabriele Pontillo
- 0512 LE ESTETICHE DEL MOLTEPLICE: INTELLIGENZA ARTIFICIALE E INCLUSIVITÀ NELLA MODA CONTEMPORANEA
Michela Musto
- 0526 IL RUOLO DEL DESIGN NELLA FORMAZIONE. BLOCKCHAIN, ARCHIVI DIGITALI D'IMPRESA E INTELLIGENZA ARTIFICIALE PER UN APPROCCIO ACCESSIBILE.
Martina Liboni, Francesca Mucchetti, Pier Paolo Peruccio, Gianluca Grigatti
- 0538 EMPATIE: CORPI UMANI E DIGITALI. UN PROGETTO INTERDISCIPLINARE PER MIGLIORARE L'INTERAZIONE TRA PERSONE E AGENTI CONVERSAZIONALI
Alessia Nicoletta Marino, David Landi, Enrico Randellini
- 0552 INTELLIGENZA ARTIFICIALE ED ETICA NELL'UNIVERSITÀ. VALUTAZIONE ETICA DI UN EMBODIED CONVERSATIONAL AGENT PER IL BENESSERE STUDENTESCO
Joy Ciliani
- 0566 DAL PATTERN ALLA STRUTTURA. LA VISUALIZZAZIONE INTERPRETATIVA DEI DATI NELLE DIGITAL HUMANITIES
Marcello Costa, Chiara Palillo, Cinzia Ferrara
- 0580 POST-DISCIPLINARIETÀ ALL'INTERSEZIONE TRA DESIGN, ARTE E TECNOLOGIE. UN PROGRAMMA PILOTA PER UN DOTTORATO PLURALE.
Letizia Bollini
- 0694 VIETATO NON TOCCARE! POTENZIAMENTO SINESTETICO DELLA DIVULGAZIONE SCIENTIFICA E MUSEALE ATTRAVERSO INTERDISCIPLINARITÀ E TRANSMEDIALITÀ.
Sabrina Lucibello, Carmen Rotondi, Giulia Farace, Chiara Del Gesso, Giovanni Inglese, Elisa Pecci
- 0612 MOVE FOR KNEE. L'INNOVAZIONE DIGITALE PER LA GESTIONE DELL'OSTEOARTRITE DEL GINOCCHIO.
Roberta Angari, Sara Liguori, Gabriele Pontillo

B_PRATICHE PLURALI [CO-PRODUZIONI]

B1 progettare strumenti digitali per una trasformazione significativa

- 0630 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS
Fabiana Marotta, Chiara Scarpitti
- 0634 NEW ADVANCED FASHION PERSPECTIVES. CONOSCENZE E PRATICHE A CONFRONTO NELL'ERA DELLA DIGITALIZZAZIONE.
Luigi Chierchia, Silvestro Di Sarno

- 0648 CO-DESIGN PER LA ROBOTICA DI TELEPRESENZA. ESPERIENZE E MODELLI PER IL CONTESTO SCOLASTICO.
Giulia D'Agostino, Stefano Gabbatore, Claudio Germak
- 0662 FROM LIBRARY TO EXPLORATORY. RIPENSARE LA NARRAZIONE DEI MATERIALI ATTRAVERSO L'INTERACTION DESIGN.
Annapaola Vacanti, Michele De Chirico, Martin Romeo, Carlo Turri, Pietro Costa, Raffaella Fagnoni
- 0676 DIGITAL CULTURAL HERITAGE. DESIGN PER L'ACQUISIZIONE, L'ESPERIENZA E LA NARRAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE.
Annalisa Di Roma, Piera Losciale, Marina Ricci, Alessandra Scarcelli
- 0690 DESIGN E WELFARE NELL'INDUSTRIA 5.0: VERSO UN PARADIGMA HUMAN-CENTERED. DAL "DESIGN FOR ALL" AL "DESIGN FOR EACH".
Davide Crippa, Barbara Di Prete, Riccardo Palomba
- 0704 DESIGN DI SOLUZIONI DATA-DRIVEN PER IL TRAVELLING MANAGEMENT IN VENETO. ECONOMIA DELLA CONOSCENZA E ICT PER UNA FRUIZIONE TURISTICA SOSTENIBILE DEL TERRITORIO IN UN'OTTICA DI SMART DESTINATION.
Giovanni Borga, Roberto Lorenzon
- 0720 WAYFINDING MODULARE, ADATTIVO E CONDIVISO. UN APPROCCIO COLLABORATIVO PER L'AUTOMAZIONE DELLA SEGNALETICA ALL'OSPEDALE G. GASLINI.
Claudia Porfirione, Francesca Rocca
- 0734 NEXTPERCEPTION. DALLA PERIFERIA PROPRIOCETTIVA ALLA CONSAPEVOLEZZA DEL GUIDATORE ATTRAVERSO L'INTERACTION DESIGN.
Roberta Presta, Chiara Tancredi, Roberto Montanari
- 0748 INTERDISCIPLINARY EDUCATION FOR SUSTAINABLE FUTURES. CO-PROGETTARE UN CORSO UNIVERSITARIO ESPERIENZIALE E INTERATTIVO PER L'EDUCAZIONE AMBIENTALE.
Alessandro Pollini, Gian Andrea Giacobone, Vanni Resta, Andrea Falegnami, Andrea Tomassi
- 0764 SCALARE LE LOGICHE ABDUTTIVE DEL DESIGN CON L'IA. IL CASO DEI SYSTEMIC RELATIONAL INSIGHT, COME APPROCCIO DI INTELLIGENZA IBRIDA PER UN DESIGN PLURALE.
Andrea Cattabriga, Michele Zannoni, Flaviano Celaschi
- 0778 CONSCIOUS LEATHER DESIGN ACADEMY. LA PELLE, TRA NUOVI PROCESSI MANIFATTURIERI E TECNOLOGIE AI
Chiara Scarpitti, Roberto Liberti

B2 co-progettazione di strategie circolari per l'innovazione sostenibile

- 0794 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS
Silvia Barbero, Carla Langella
- 0798 PLURALITÀ DI STRUMENTI E METODI PER IL DESIGN CIRCOLARE CLASSIFICAZIONE E COINVOLGIMENTO DEGLI STAKEHOLDERS PER L'INNOVAZIONE INDUSTRIALE SOSTENIBILE
Benedetta Rotondo, Venanzio Arquilla

- 0812 PRATICHE PLURALI PER UNA TRANSIZIONE CIRCOLARE: INTEGRARE LE FIBRE NATURALI NELLA FILIERA TESSILE PRATESE ATTRAVERSO IL DESIGN SISTEMICO
Silvia Barbero, Eliana Ferrulli, Mariapaola Puglielli
- 0826 METODI E PROCESSI PLURALI DI ECONOMIA CIRCOLARE. POTENZIALITÀ E CRITICITÀ DELLA NUOVA DISCIPLINA UE PER UNA VISIONE PLURALE SU ECONOMIA CIRCOLARE, ECODESIGN E GREENWASHING.
Giovanna Binetti, Benedetta Terenzi, Maria Dolores Morelli
- 0840 DALLO SCARTO AL PRODOTTO. IL PROGETTO ATTRAVERSO STRUMENTI DIGITALI PER LA PROMOZIONE DI CICLI VIRTUOSI DI PRODUZIONE.
Lorenzo Imbesi, Sabrina Lucibello, Serena Baiani, Emanuele Panizzi, Luca D'Elia, Viktor Malakuczi, Carmen Rotondi, Paola Altamura, Mariia Ershova, Gabriele Rossini, Alessandro Aiuti
- 0854 RETHINKING FOOD SYSTEMS. UN APPROCCIO SISTEMICO PER IL REDESIGN DEI SISTEMI ALIMENTARI.
Annunziata Ambrosino, Benedetta Toledo
- 0868 CO-DESIGN SISTEMICO PER LA FILIERA AGROALIMENTARE
Letizia Vaccarella, Annamaria Recupero, Patrizia Marti
- 0882 ECO-DESIGN CIRCULAR KNOWLEDGE. STRUMENTI E STRATEGIE DESIGN-DRIVEN PER LA TRANSIZIONE SOSTENIBILE DEL SETTORE MANIFATTURIERO
Silvia Maria Gramegna, Carmen Bruno, Erminia D'Itria, Francesca Mattioli, Michele Melazzini, Xue Pei
- 0896 MATERIALI CIRCOLARI E CO-DESIGN PER LO SVILUPPO LOCALE. STRATEGIE PARTECIPATIVE PER L'INNOVAZIONE TERRITORIALE SOSTENIBILE.
Sara Valassina, Marco Arioli, Manfredi Schembri, Romina Santi, Flavia Papile, Barbara Del Curto
- 0910 FIBERSCAPE. PROGETTARE FILIERE CIRCOLARI PER UN NUOVO ECOLOGISMO NATIVO.
Ali Filippini, Nicolò Di Prima
- 0924 ECONOMIA CIRCOLARE NELLA FILIERA AEE. UN MODELLO CONCETTUALE USER-CENTRED PER MAPPARE IL CONTRIBUTO DELL'UTENTE ALL'INTERNO DEL TRE LOOP.
Alberto Rogato, Eleonora Fiore
- 0938 PER FARE UN TAVOLO.... FILIERE SOSTENIBILI E DISPOSITIVI DI CO-DESIGN NELLA RICERCA FORWARD
Maria Masi, Viviana Saitto, Gioconda Cafiero

B3 ecologie del design territoriale: identità, patrimonio e pratiche partecipative

- 0954 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS
Gianluca Camillini, Susanna Parlato
- 0958 "SCRIVERE O NO". UN APPROCCIO ALL'INSEGNAMENTO DELLA GRAFICA TRA IDENTITÀ, CONTESTO E IMMAGINARIO.
Jonathan Pierini, Gianluca Camillini
- 0972 **EVENTI TEMPORANEI, SOLUZIONI SOSTENIBILI. IL POTENZIALE DEL DESIGN PER IL PROGETTO SOSTENIBILE DI EVENTI COMMERCIALI E PERFORMATIVI**
Veronica Dal Buono, Marco Mancini, Eleonora Trivellin,
- 0990 RETI COLLABORATIVE DI RICERCA E IMPRESA PER IL DESIGN IN ITALIA.
Lucilla Grossi, Alberto Bassi

- 1004 BARTOLO, SEDIE IN CAMMINO. UN PRODOTTO-SISTEMA CHE ATTRAVERSA LE
COMUNITÀ DI UN TERRITORIO.
Giorgio Dall'Ossò, Riccardo Varini, Elena Brigi, Francesco Mancuso, Tommaso Lucinato
- 1018 LABORATORIO NOMADE DI COMUNITÀ. DESIGN PARTECIPATIVO ALLA BIENNALE DI
ARCHITETTURA DI VENEZIA.
Chiara Amatori, Anna Guerra, Riccardo Varini,
- 1032 PROGETTARE IDENTITÀ TERRITORIALI SCALABILI. STRATEGIE DI BRANDING E
VALORIZZAZIONE DI UN CONTESTO MARGINALE NEL PROGETTO STAI VENETO.
Monica Oddone, Luca Casarotto
- 1046 LABORATORI TERRITORIALI E CO-DESIGN. PROCESSI DI INNOVAZIONE SOCIALE
PLACE-BASED NELLE AREE INTERNE ITALIANE
Edoardo Amoroso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi
- 1060 CUSTOMER E SHOPPING EXPERIENCE COME PRATICA PLURALE. IL CASO NATUZZI FRA
TRADIZIONE LOCALE E INTERNAZIONALIZZAZIONE DEL MADE IN ITALY
Vincenzo Paolo Bagnato
- 1074 PRATICHE PLURALI E PROGETTUALITÀ SITUATE. IL RAPPORTO TRA DESIGN E
TERRITORIO NEL PROGETTO FORWARD.
Alfonso Morone, Susanna Parlato, Iole Sarno

B4 futuri inclusivi: co-progettazione, gioco e trasformazione sociale tra generazioni

- 1091 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS
Chiara Olivastrì, Massimo Perriccioli
- 1092 I LIVE POLITO: UN WORKSHOP PER CO-PROGETTARE UN ATENEO INCLUSIVO
VERSO UN CAMBIO DI PARADIGMA IN CHIAVE GEDI PER UNA PIANIFICAZIONE
STRATEGICA PIÙ ATTENTA, ACCOGLIENTE, ACCESSIBILE
Giulia Beltramino, Claudia De Giorgi
- 1106 UN GIOCO INCLUSIVO PER LA COMUNITÀ DEL DESIGN: LE PAROLE PER IL MADE IN
ITALY, UN GLOSSARIO DI CARTE
Simone Giancaspero, Silvana Kultz, Rosa Lorusso, Arianna Mazza
- 1120 SHAPING SOCIETY THROUGH GAMES. PROGETTARE GIOCHI PER IL CAMBIAMENTO CON
LA GAME CHANGING MATRIX
Annamaria Recupero, Letizia Vaccarella, Giulia Teverini
- 1136 EDA-Z ESPERIENZA DELL'AVVENTURA PER LA GENERAZIONE Z. AZIONI SUL TERRITORIO
PER L'INNOVAZIONE TURISTICO-SOCIALE.
*Renata Morbiducci, Maria Carola Morozzo della Rocca, Chiara Olivastrì, Claudia Tacchella,
Giovanna Tagliasco, Giulia Zappia, Mario Ivan Zignego, Laura Migliorini*
- 1150 DESIGN FOR GROWING. PER UN APPROCCIO PLURALE ALLA PROGETTAZIONE DI ARREDI
INTERGENERAZIONALI E SOSTENIBILI.
*Daniele De Pascale, Camilla Amato, Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Paola De Joanna, Carla
Langella, Giovanna Nichilò*
- 1164 CO-DESIGN: GEN-ZETA, GEN-ALPHA E TRASFORMAZIONE SOCIALE. DESIGN DELLA
COMUNICAZIONE, UN PROGETTO DI SISTEMA PER PROMUOVERE L'EQUITÀ DI GENERE
NELLE STEM
Francesca Casnati, Umberto Tolino, Valeria Luisa Bucchetti
- 1178 RIGENERAZIONE URBANA PER OSMOSI. SPERIMENTAZIONE E MODELLIZZAZIONE
DELL'IMPATTO SOCIO-CULTURALE DEGLI SPAZI IBRIDI.
Laura Galluzzo, Salvatore Di Dio, Ambra Borin, Paola La Scala, Andrea Manciaracina, Elisa Cinelli

- 1194 DESIGN FOR WELLNESS. INTERNI RIGENERATIVI PER UN'ASSISTENZA SANITARIA INCLUSIVA.
Silvia Pericu, Chiara Olivastrì, Luca Paroldi, Sara Iebole

B5 design otherwise: prospettive pluriversali, multispecie e decoloniali

- 1210 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS.
Laura Galluzzo, E. Ramon Rispoli
- 1214 DA UNIVERSITÀ A PLURIVERSITÀ. INCORAGGIARE LA CO-CREAZIONE DI CONOSCENZA ATTRAVERSO IL DESIGN, IN UNA PROSPETTIVA DECOLONIALIZZATA E COMUNITARIA.
Sara Ceraolo
- 1228 CO-DESIGN WITH EVERYDAY "THINGS".
PRATICHE COLLABORATIVE PER PROGETTARE CON IL PIÙ-CHE-UMANO.
Benedetta Toledo
- 1242 INTERAZIONE CON LE COMUNITÀ NEL PERCORSO DIDATTICO DI SOCIAL DESIGN A NAPOLI.
Rosanna Veneziano, Michela Carlomagno, Stefano Salzillo, Ibtissam Jayed
- 1256 TALLERES DE DESCOLONIZACIÓN DEL DISEÑO: HERRAMIENTAS PARA LA REFLEXIÓN DE LOS DISEÑOS PLURALES.
Valentina Alcalde Gómez
- 1272 DECOLONIZZARE IL PROGETTO DEL PATRIMONIO CULTURALE: DA RETORICHE DI PARTECIPAZIONE A SVILUPPO PLURIVERSO.
UNA ANALISI QUALITATIVA DEI PROGETTI EUROPEI
Eleonora Lupo
- 1290 MIGRAZIONE E DESIGN. IL "CONFINO" COME CONTESTO DI SPERIMENTAZIONE PER UNA DIMENSIONE "PLURIVERSO" DEL PROGETTO.
Enzo Carannante
- 1304 SPAZIO PUBBLICO PLURALE: UN APPROCCIO QUEER E MULTISPECIE. LABORATORI DI DESIGN PARTECIPATIVO IN TRE QUARTIERI PERIFERICI DI MILANO.
Laura Galluzzo, Valentina Ferreri, Francesco Vergani

C_COMUNITÀ PLURALI [NEO-INCLUSIVITÀ]

C1 creare insieme. pratiche di co-progettazione per comunità resilienti e un futuro ecologico

- 1322 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS.
Serena Del Puglia, Ivo Caruso
- 1326 INTERAZIONI TRA RICERCA E DIDATTICA NELLE ACCADEMIE DI DESIGN
RIFLESSIONI SULL'INSEGNAMENTO E LA RICERCA DEL DESIGN CENTRATO SULLE
COMUNITÀ EMERSE DAL PROGETTO CHANGE AGENTS
Teresa Palmieri, Jacopo Ammendola
- 1340 MAKE EAT MEET. DESIGN FOR TOGETHERNESS
Camilla Amato, Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Paola De Joanna, Michela Forgiione, Carla Langella, Giovanna Nichilò, Iole Sarno
- 1356 CONTRO LA POLITICA DELLA NEVE. PUBBLICITÀ, CONTRO-NARRAZIONI E COMUNITÀ ATTIVE DEL TERRITORIO ALPINO ITALIANO ORIENTALE
Beatrice Citterio

- 1372 PER UNA TRANSIZIONE "APPROPRIATA". CAPACITY BUILDING E CULTURA TECNOLOGICA NELLE AREE INTERNE DEL MADE IN ITALY
Massimo Perriccioli, Marina Rigillo, Giuliano Galluccio, Marina Block
- 1384 DESIGN: CONTAMINAZIONI DI SAPERI DIVERSI. COSTRUIRE UNO SPAZIO PUBBLICO PIÙ RESPONSABILE, CREATIVO ED INCLUSIVO ATTRAVERSO IL FASHION DESIGN
Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli, Valeria La Fauci
- 1396 FILIERE PRODUTTIVE ECOSISTEMICHE IN RUANDA. LE FIBRE NATURALI LOCALI COME AGENTI ATTIVATORI
Alice Cappelli, Francesco Mancuso, Massimo Brignoni, Elena Brigi
- 1410 REPAIR COMMUNITIES E CIRCULAR DESIGN. COMUNITÀ DI PRATICA, STRUMENTI E MODELLI PROGETTUALI PARTECIPATIVI.
Viviana Trapani, Serena Del Puglia
- 1426 UNITED PERSEPOLIS. UN MODELLO DI SVILUPPO COMUNITARIO TRA RIGENERAZIONE URBANA E COESIONE SOCIALE
Stefano Follesa, Martina Corti, Paria Bagheri Moghaddam, Leila Farahbakhsh, Laura Coppini, Nuo Xu

C2 progettare connessioni. costruire sistemi inclusivi, circolari e attenti alle persone

- 1441 INTRODUZIONE ALLA SESSIONE A CURA DEI CHAIRS
Erminia Attaianese, Angela Giambattista
- 1444 CASA CARE: CO-DESIGN PER L'AUTONOMIA DELLE PERSONE CON DISABILITÀ. UN PROGETTO INCLUSIVO PER SOLUZIONI ABITATIVE PERSONALIZZATE E SCALABILI.
Silvia Imbesi, Giuseppe Mincoelli
- 1456 DESIGN FOR HEALTHCARE. APPROCCI PLURALI PER UNA PROGETTAZIONE INCLUSIVA
Benedetta Terenzi, Simona Ottieri, Giovanna Ramaccini, Cecilia Baccarini, Giovanna Binetti, Chiara Capitini
- 1472 REPLANET. UN GIOCO DA TAVOLO PER L'EDUCAZIONE AL CAMBIAMENTO CLIMATICO.
Giovanni Gigante, Lucrezia Faraci, Silvia Gasparotto, Massimo Brignoni
- 1486 PADRI E FIGLI: RITROVARSI IN CARCERE. PROGETTARE LA GENITORIALITÀ ATTRAVERSO STRUMENTI PER PROMUOVERE L'INCLUSIONE SOCIALE, IL BENESSERE PSICOFISICO E L'EMPOWERMENT DEI DETENUTI.
Loredana Di Lucchio, Angela Giambattista, Pisana Posocco, Giorgia Tempestini
- 1502 INNOVARE LA FORMAZIONE DEL DESIGNER CIRCOLARE. MODALITÀ COLLABORATIVE VERSO NUOVI PERCORSI EDUCATIVI
Federica Delprino, Silvia Pericu
- 1516 AMPLIFICARE LE INIZIATIVE SOCIALI. DESIGN FRAMEWORK PER LA COMUNICAZIONE DIGITALE DEL TERZO SETTORE
Giovanni Foppiani, Alessandro Lodovini, Maria Manfroni, Raffaella Fagnoni, Gianni Sinni
- 1530 COMUNITÀ PLURALI E DESIGN CIRCOLARE. GENERAZIONE NON-BIASED DI PERSONAS PER STRATEGIE COMPORTAMENTALI SOSTENIBILI
Giuseppe Lotti, Ami Licaj, Paria Bagheri Moghaddam, Eleonora D'Ascenzi
- 1544 CONNECTING DOTS. ILI DESIGN COME PONTE TRA GENERAZIONI E CULTURE.
Fortuna Quaranta, Gianmaria Longobucco, Sabatino Ambrosio. Antonia Cacciola, Weronika Okninska, Alfredo Apicella, Erik Bohemia, Francesca Nicolais



IDEE DI RICERCA

A_CULTURE PLURALI [INTER-DISCIPLINARITÀ]

- 1559 SID DESIGN AWARD
- 1566 SCLERANTHOS.
SISTEMA MODULARE, BIO-ISPIRATO E COMPUTAZIONALE PER LA TUTELA DELLE COSTE E DEGLI ECOSISTEMI MARINI
Giuliana Flavia Cangelosi
- 1570 DECONSTRUIRE LE EURISTICHE DI USABILITÀ.
VERSO UNA RILETTURA FEMMINISTA DEI PRINCIPI DELL'INTERACTION DESIGN
Federica Marrella
- 1574 OGGETTI PORTATORI DI STORIE.
IL DESIGN TRA NARRAZIONI MATERIALI E DIGITALI
Camilla Giulia Barale, Chiara Garofalo, Chiara Tassano
- 1578 UN MONTAGGIO SPREGIUDICATO.
SPERIMENTAZIONE PER NUOVI IMMAGINARI TRANSVERSALI
Federica Pugliese
- 1582 QUANDO L'AI DISEGNA LE DISCIPLINE.
UN'INDAGINE SULLA RAPPRESENTAZIONE DELLA DIVERSITÀ ATTRAVERSO LA GENERAZIONE VISIVA ARTIFICIALE
Sergio Degiacomi Garbero
- 1586 CONVERSAZIONI INTER-SPECIE.
A.I. BIO-DEVICES PER DECIFRARE IL LINGUAGGIO INVISIBILE DELLE PIANTE
Raffaele La Marca, Francesca Maria Di Lillo
- 1590 CONTROCAMPO.
SGUARDI SULLE FORME DI UNA FILIERA
Francesca Ambrogio, Eugenia Morpurgo, Amerigo Ambrosi
- 1594 LEARNING FROM PLANTS.
CULTURE PLURALI CONDIVISE PER LA COSTRUZIONE DI UN DESIGN POLICENTRICO
Giovanni Inglese, Gaia Casaldi
- 1598 WEARING THE SUN.
DISPOSITIVI INDOSSABILI CON MICRO-FOTOVOLTAICO PER SALUTE, SPORT, SICUREZZA E BENESSERE
Clarita Caliendo, Barbara Liguori, Graziano Terenzi
- 1602 PATRIMONI ALLA DERIVA.
MEMORIE DA SERVITIZZARE
Lara Ippolito, Stella Femke Rigo, Claudia Tacchella, Giovanna Tagliasco
- 1606 LA NAPOLETANA DI RICCARDO DALISI.
L'OGGETTO PASSE-PARTOUT COME STRUMENTO DI RICERCA TEORICA E PROGETTUALE
Lorenzo Esposito, Fabiana Marotta

B_PRATICHE PLURALI [CO-PRODUZIONI]

- 1614 RELIGHTING.
RIPENSARE LA LUCE PUBBLICA TRA EFFICIENZA E VALORIZZAZIONE
Giusi Rea, Sergio Sibilio, Giovanni Ciampi, Michelangelo Scorpio
- 1618 ENERGIA VIVENTE NEI BORGHI STORICI.
L'USO DELLE PMFC PER VALORIZZARE IL PASSATO CON L'ENERGIA DEL FUTURO
Daria Cermola, Sergio Sibilio, Giovanni Ciampi, Michelangelo Scorpio
- 1622 SIMBIOSI PLURALE.
COSTRUIRE PARTENARIATI INTERDISCIPLINARI: UNA PIATTAFORMA PER LA CONDIVISIONE DI MATERIALI, SAPERI E STRUMENTI DEL TERRITORIO
Edoardo Brunelli, Bianca Chiti
- 1626 FROM NAVIGATION TO BEYOND
L'EVENT DESIGN: STRUMENTO DI VALORIZZAZIONE DEL SETTORE NAUTICO E NAVALE
Davide Nicolini, Luca Parodi
- 1630 UNO SPAZIO ABITATIVO PER NUOVE FORME DI "VITA"
IL SYSTEM DESIGN PER UNA DIMENSIONE INCLUSIVA E SOSTENIBILE DEL POSTUMANO E DIGITAL AFTERLIFE
Matteo Ascente, Joy Ciliani, Simone Giancaspero, Luciano Marino
- 1634 RE-PRINT
STRATEGIE DI ECO-DESIGN PER LA RIGENERAZIONE E IL RIUSO DELLE CARTUCCE DI TONER
Giulia Antinori
- 1638 DA RES NULLIUS A RES PROPRIA
LO SCARTO DEL DENIM DIVENTA PROPRIETÀ E VALORE CONDIVISO ATTRAVERSO PROCESSI GUIDATI DAL DESIGN
Vittorio Giannetti, Caterina Di Flamminio
- 1642 OLTRE L'OVERTOURISM
CO-PROGETTARE NUOVE RITUALITÀ PER IL QUARTIERE BORGO SAN GIULIANO
Chiara Amatori
- 1646 PLURIVERSAL PUBLIC SECTOR FRAMEWORK
UN MODELLO OPERATIVO PER LA CO-PROGETTAZIONE DEI SERVIZI PUBBLICI
Marcello Risolo, Anna Sioni, Lorenza Ambrogi, Alessandro Aiuti, Matteo Buccafusco
- 1650 PRESERVARE L'IDENTITÀ CULTURALE
L'AI NELL'INTERPRETAZIONE E DIFFUSIONE DEL PATRIMONIO IMMATERIALE
Edoardo Amoroso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi
- 1654 OLTRE L'AULA: DATI PER CONOSCERE, SPAZI PER APPRENDERE
LEARNING COMMUNITY TERRITORIALI PER STUDENTI CON DSA: DATA VIZ, CO-DESIGN E MENTORING PEER-TO-PEER
Aurora Bartoli, Sofia Cretaio
- 1658 BENESSERE DEGLI ANZIANI A GENOVA
UNA PROPOSTA DI ESPERIENZA DI CAMMINO NELLA CITTÀ TORTUOSA
Francesco Burlando, Boyu Chen, Simona Cutruzzulà
- 1662 DESIGN PLURALE PER LA MOBILITAZIONE DI EMERGENZA
Irene Patria, Daniela Passa, Alexandra Coutsoucos

- 1666 DESIGN PLURALE: DIGITAL TWIN
INTEGRARE SERVICE DESIGN E METODOLOGIE DATA-DRIVEN PER VALORIZZARE DIVERSITÀ
ECOLOGICHE E SOCIALI
Mariia Ershova
- 1670 INDUSTRIE AI-DRIVEN E DESIGN
VERSO UN NUOVO PARADIGMA COLLABORATIVO E DECENTRATO PER LE NUOVE INDUSTRIE
Eva Loprieno, Doi De Luise, Denise Bruno
- 1674 THE RITUAL GENERATOR
STRUTTURARE RITI IBRIDI PER PRATICHE PLURALI
Marzia Micelisopo, Ibtissam Jayed, Michela Mattei
- 1678 ARCHIVI PLURALI
UN MODELLO SERVICE DESIGN-DRIVEN PER LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE
DIGITALE
Simona Colitti
- 1682 DESIGN PER L'EMERGENZA
PIATTAFORME LOW-TECH DIFFUSE COME STRUMENTI DI CO-DESIGN PER LA MITIGAZIONE
DEL CAMBIAMENTO CLIMATICO E LA RESILIENZA COMUNITARIA
Carmelo Leonardi, Giovanni Foppiani, Folco Soffietti, Letizia Artioli
- 1686 SERVICE DESIGN E SISTEMA GOVERNANCE
UNA STRATEGIA DI COORDINAMENTO MULTILIVELLO PER LA GESTIONE DEL TERRITORIO
COSTIERO E ZONE UMIDE
Efren Trevisan, Rachele Gracci
- 1690 POST ALPE
UN'INDAGINE SULLE PRATICHE MANUALI E IL LORO RUOLO NELLO SVILUPPO SOSTENIBILE
DELLE COMUNITÀ ALPINE
Francesco Ferrero
- 1694 GEPTO - GENERATIVE PLAYFUL TOOLS FOR ECOMUSEUM MAKING
PER UN PATRIMONIO CONDIVISO DELLA LINEA GOTICA NEL TERRITORIO DELLA VALCONCA
Margo Lengua, Anna Guerra
- 1698 DOMESTIC HEALTHCARE
SOLUZIONI INTERATTIVE E APPROCCI PARTECIPATIVI PER NUOVI MODELLI RIABILITATIVI
Valentina Sorvillo
- 1702 MANIFATTURA URBANA E CIRCOLARITÀ
STRATEGIE PER UNA PRODUZIONE SOSTENIBILE E PARTECIPATIVA NELLA CITTÀ DI NAPOLI
Domenico Di Fuccia
- 1706 ECO-SISTEMA-DESIGN
PRATICHE DI CO-PROGETTAZIONE DI STRUMENTI PER EDUCARE IN NATURA E ALLA NATURA
Carlotta Belluzzi Mus
- 1710 PLURALISIGNS
SEMILOGIA DELL'ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN PER LA RIATTIVAZIONE DELLO SPAZIO
PUBBLICO
Anna Turco
- 1714 XR E GAMIFICATION
DESIGN THINKING E SIMULAZIONE PER SISTEMI FORMATIVI IMMERSIVI
Leonardo Moiso

1718 3.5D PRINTING
SCENARI PRODUTTIVI COLLABORATIVI TRA STAMPA 3D E TECNICHE TRADIZIONALI
Francesco Mancuso

C_COMUNITÀ PLURALI [NEO-INCLUSIVITÀ]

- 1726 MICRO URBAN MINING
AZIONI INFORMALI IN RISPOSTA ALLA PRECARIETÀ ECOLOGICA
Carmen Digiorgio Giannitto, Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola
- 1730 NARRAZIONI SINESTETICHE D'ARTE
UN MODELLO DI FRUIZIONE MUSEALE MULTISENSORIALE E ACCESSIBILE PER VALORIZZARE
PLURALITÀ PERCETTIVE E AUMENTARE INCLUSIONE E COINVOLGIMENTO
Giulia Farace
- 1734 GRANELL*
COLTIVARE LA GRANULARITÀ EMOTIVA NELLE COMUNITÀ DOTTORALI
Alessia Nicoletta Marino, Giulia Teverini
- 1738 EVIDENZE DIGITALI E ACCESSIBILITÀ COMUNICATIVA
SERVICE DESIGN PER CONTRASTARE L'INVISIBILITÀ DI COMUNITÀ MARGINALIZZATE DA
CONFLITTI ARMATI
Lara Pulcina, Rosita Marchetti
- 1742 DESIGN TOOLKIT PER IL SUPPORTO ALLA GENITORIALITÀ
UN APPROCCIO INTEGRATO CON LE COMUNITÀ IN CONTESTI VULNERABILI
Sarah Jane Cipressi, Lara Pulcina
- 1746 VEDERE ATTRAVERSO I SENSI
UN DIVERSO APPROCCIO AL PATRIMONIO CULTURALE
Daniele De Pascale
- 1750 CURATORI TERRITORIALI E DESIGN PER LA PLURALITÀ ECOLOGICA
APPROCCIO SISTEMICO ALLA FORMAZIONE TERRITORIALE PER L'ADATTAMENTO CLIMATICO
Luca Baldini, Sonia Belhaj, Lorenzo Brunello, Aureliano Capri
- 1754 GREEN NEXUS HUB
RICERCA SULLO SVILUPPO DI NUOVI SERVIZI ECOSISTEMICI TRA AGRICOLTURA URBANA E SPAZI
SOSTENIBILI
Martina Corti
- 1758 DESIGN MULTIDISCIPLINARE: NUOVE POSTURE DELL'EMOTIVITÀ
ALFABETIZZAZIONE EMOTIVA E ATTIVITÀ LABORATORIALI LUDICO-EDUCATIVE PER BAMBINI IN
ETÀ PRESCOLARE
Elisa Pecci
- 1762 IDENTITÀ MEDITERRANEE
DESIGN SPECULATIVO PER UN SÉ IN DIVENIRE
Agnese Rullo

TEMPORARY EVENTS, SUSTAINABLE SOLUTIONS

The potential of design for sustainable commercial and performance events

temporary events, sustainability, product design, communication design, service design

EVENTI TEMPORANEI, SOLUZIONI SOSTENIBILI

Il potenziale del Design per il progetto sostenibile di eventi commerciali e performativi

eventi temporanei, sostenibilità, design di prodotto, design della comunicazione, design dei servizi

Veronica Dal Buono [1], Marco Mancini [1], Eleonora Trivellin [1]

[1] Università degli Studi di Ferrara

veronica.dalbuono@unife.it, marco.mancini@unife.it, eleonora.trivellin@unife.it

Abstract

La proposta che presentiamo è la sintesi di tre progetti in corso che hanno come tema di riferimento quello degli allestimenti ed eventi temporanei, sotto la chiave di lettura della sostenibilità e delle interazioni con l'ambiente.

I tre progetti presentati – Design Eco-Event, Dicise e SostenEMus – affrontano la questione da diverse prospettive. Nel primo progetto il gruppo di ricerca si concentra sull'indagine del ruolo del design nella riduzione dell'impronta ecologica degli eventi temporanei, considerandoli come parte di un sistema territoriale complesso. L'obiettivo principale è lo sviluppo di una metodologia per mappare e catalogare i materiali utilizzati, ottimizzando la gestione attraverso un magazzino virtuale che connetta diversi fornitori di materiali e servizi.

Il secondo progetto mira a migliorare l'attuazione delle politiche regionali e locali nel campo dell'economia circolare, con un focus specifico sull'incremento delle competenze dei progettisti di prodotti. Il progetto è frutto di una collaborazione tra otto partner provenienti da sette paesi dell'UE e include un caso studio sviluppato all'interno di una ricerca didattica che ha coinvolto aziende del settore fieristico. Nel terzo progetto, l'attenzione principale è rivolta alla sostenibilità negli eventi musicali e a come, partendo da una Survey ufficiale svolta in collaborazione con Emilia-Romagna Music Commission e con Ater Fondazione, sia possibile per il design – nei suoi vari ambiti ed in sinergia con le discipline giuridiche – dare un contributo importante alla transizione verso eventi temporanei sostenibili, tenendo conto delle normative specifiche del settore.

I tre esempi testimoniano solo in parte l'eterogeneità della tematica sia da un punto di vista dei contesti che del coinvolgimento dei territori. Gli eventi temporanei sono in grado di coinvolgere un numero elevato di portatori di interessi e generare comunità d'importanza strategica nei territori dove operano.

The proposal we are presenting is a synthesis of three ongoing projects that focus on temporary installations and events, with an emphasis on sustainability and interaction with the environment.

The three projects presented – Design Eco-Event, Dicise and SostenEMus – address the issue from different perspectives. In the first project, the research group focuses on investigating the role of design in reducing the ecological footprint of temporary events, considering them as part of a complex territorial system. The main objective is to develop a methodology for mapping and cataloguing the materials used, optimising management through a virtual warehouse that connects different suppliers of materials and services.

The second project aims to improve the implementation of regional and local policies in the field of the circular economy, with a specific focus on increasing the skills of product designers. The project is the result of a collaboration between eight partners from seven EU countries and includes a case study developed as part of educational research involving companies in the trade fair sector.

In the third project, the main focus is on sustainability in music events and how, starting from an official survey carried out in collaboration with the Emilia-Romagna Music Commission and the Ater Foundation, design – in its various fields and in synergy with legal disciplines – can make an important contribution to the transition towards sustainable temporary events, taking into account the specific regulations of the sector.

These three examples only partially reflect the diversity of the issue, both in terms of context and territorial involvement. Temporary events are capable of engaging a large number of stakeholders and generating strategically important communities in the territories where they operate.

Il contesto plurale del progetto dell'effimero

Il veloce incremento del consumo di prodotti e servizi è considerato una delle principali caratteristiche della contemporaneità. Parallelamente, in direzione opposta, cresce la consapevolezza dell'importanza della sostenibilità sociale e ambientale e, su questo, la disciplina del design da qualche tempo si interroga su quale siano state le proprie responsabilità nei processi aggressivi verso l'ambiente e il Pianeta. Nell'analisi storica del rapporto svoltosi tra processi industriali e design, si possono individuare due indirizzi: da un lato l'approccio che, favorendo gli obiettivi dell'industria capitalistica, ha accettato il suo modello di sviluppo considerandone solo parzialmente le conseguenze, soprattutto da un punto di vista sociale e ambientale, dall'altro l'esistenza di una posizione critica nei confronti dello sviluppo e dell'industrializzazione che cerca, individua e testa possibili soluzioni.

Se nei tempi remoti le manifestazioni organizzate erano svolte in concomitanza di ricorrenze religiose e fiere a carattere agricolo, in età moderna, con le trasformazioni economiche e sociali, l'organizzazione di eventi temporanei è stata fondamentale per la diffusione di alcune materie prime e di prodotti artigianali. Con lo sviluppo della civiltà industriale, per rispondere alle nuove esigenze, gli allestimenti sono stati incrementati in termini di dimensioni ma anche di settori di riferimento. Sotto questo aspetto, uno dei momenti riconosciuti come più significativi per l'affermazione del design del prodotto industriale è rappresentato dall'Esposizione Universale di Londra del 1851, nodo cruciale dal punto di vista dell'applicazione e diffusione delle tecnologie innovative quanto per il ruolo che il progetto avrebbe assunto nella configurazione degli spazi, nella definizione dei prodotti e nella costruzione di dispositivi di comunicazione. A partire da tale esperienza si consolida un modello progettuale autonomo nell'ambito dell'effimero, destinato a consolidarsi nelle successive fiere campionarie e commerciali.

Possiamo dunque affermare che, a partire dalla metà del XIX secolo, le discipline del progetto si sono prevalentemente concentrate su eventi legati alla produzione industriale in senso lato: prodotti capaci di coinvolgere masse di pubblico, in cui a un numero ristretto di operatori corrispondeva un elevato numero di fruitori. Occorre tuttavia ricordare l'esistenza di numerosi eventi riferibili a collettività più o meno estese, che si sviluppano in ambiti religiosi, politici o sportivi, e che sono in grado di rafforzare il concetto di comunità proprio

The plural context of the ephemeral project

The rapid increase in the consumption of products and services is considered one of the main characteristics of contemporary life. At the same time, in the opposite direction, there is a growing awareness of the importance of social and environmental sustainability and, in this regard, the discipline of design has been questioning its own responsibility in processes that are aggressive towards the environment and the planet. In the historical analysis of the relationship between industrial processes and design, two approaches can be identified: on the one hand, the approach that, favouring the objectives of capitalist industry, has accepted its model of development, considering only partially its consequences, especially from a social and environmental point of view; on the other hand, the existence of a critical position towards development and industrialisation that seeks, identifies and tests possible solutions.

While in ancient times, organised events were held in conjunction with religious festivals and agricultural fairs, in the modern age, with economic and social transformations, the organisation of temporary events has been fundamental to the dissemination of certain raw materials and handicrafts. With the development of industrial civilisation, in order to respond to new needs, exhibitions have increased in size but also in terms of the sectors they cover.

In this regard, one of the most significant moments for the affirmation of industrial product design was the Great Exhibition in London in 1851, a crucial turning point in terms of the application and dissemination of innovative technologies and the role that design would play in the configuration of spaces, the definition of products and the construction of communication devices. Starting from this experience, an autonomous design model was consolidated in the ephemeral sphere, intended to be consolidated in subsequent trade fairs and exhibitions.

We can therefore say that, starting in the mid-19th century, design disciplines have mainly focused on events linked to industrial production in the broadest sense: products capable of engaging large audiences, where a small number of operators corresponded to a large number of users.

However, we must remember the existence of numerous events involving more or less extensive communities, which develop in religious, political or sporting contexts and are capable of strengthening the concept of community through temporary initiatives.

attraverso iniziative temporalmente circoscritte. Si pensi, ad esempio, alle feste patronali, alle sagre gastronomiche o alle feste politiche, la cui ciclicità non è garantita unicamente dalla persistenza della tradizione. In molti di questi casi, emerge un trinomio – che potremmo definire delle “3T” – formato da territorio, tradizione e turismo, in grado di alimentare un interesse progettuale sempre più consolidato nell’ambito del design della comunicazione e del design per i territori. L’argomento è oggetto di studio non solo nell’ambito del design, ma anche nelle scienze sociali, economiche e negli studi storici. In particolare, l’attenzione si è concentrata sulla valorizzazione dei prodotti tipici – soprattutto alimentari e vitivinicoli – e sulle rievocazioni storiche (Buslacchi, 2024). Queste ultime, assumendo il carattere di living history, favoriscono il coinvolgimento delle comunità in modo orizzontale, permettendo l’integrazione di diversi livelli di competenza e di partecipazione e coinvolgimento che si integrano nella costruzione e realizzazione dell’evento. In tali contesti, la cittadinanza può assumere molteplici ruoli: dalla messa in scena, all’interpretazione dei personaggi, dal controllo del territorio, all’erogazione di servizi. In eventi di rievocazione storica come la Giostra del Saracino o il Palio di Siena, ad esempio, la spettacolarizzazione e la reiterazione rituale della performance tendono a escludere un apporto progettuale innovativo, limitandosi spesso alla riproposizione di forme codificate nelle diverse edizioni. In altri casi, invece, emerge un significativo impegno progettuale finalizzato alla realizzazione di oggetti, apparati e dispositivi funzionali alla manifestazione, che coinvolge direttamente le competenze della comunità. È il caso, ad esempio, dei carnevali cittadini, dove diversi quartieri si confrontano attraverso una produzione competitiva di artefatti, oppure delle feste legate alla vendemmia, organizzate secondo analoghe logiche di competizione e spettacolo. Se la sopravvivenza di molte di queste manifestazioni è garantita dalla loro capacità di attrazione turistica, al contempo si assiste ad un rafforzamento dell’identità comunitaria, che si struttura anche come elemento distintivo nei confronti degli esterni. Quelle che possiamo definire come comunità temporanee operano generalmente in riferimento a un luogo specifico e condividono, per questo, alcuni tratti con le “comunità di luogo” descritte da Ezio Manzini (2018). Si tratta di collettività attivate intorno a interessi comuni, spesso radicate in forme di associazionismo locale che ne costituisce l’infrastruttura sociale di riferimento. Questo ambito, in cui si

Think, for example, of patron saint festivals, food festivals or political celebrations, whose cyclical nature is not guaranteed solely by the persistence of tradition. In many of these cases, a trinomial emerges – which we could define as the “3Ts” – consisting of territory, tradition and tourism, capable of fuelling an increasingly consolidated interest in communication design and design for territories. The subject is being studied not only in the field of design, but also in the social sciences, economics and historical studies. In particular, attention has focused on the promotion of typical products – especially food and wine – and historical re-enactments (Buslacchi, 2024). These re-enactments, taking on the character of living history, encourage the horizontal involvement of communities, allowing for the integration of different levels of expertise, participation and involvement in the construction and realisation of the event. In such contexts, citizens can take on multiple roles: from staging and interpreting characters to controlling the territory and providing services.

In historical re-enactments such as the Giostra del Saracino or the Palio di Siena, for example, the spectacular nature and ritualistic repetition of the performance tend to exclude innovative design contributions, often limiting themselves to reproducing codified forms in different editions. In other cases, however, there is a significant design effort aimed at creating objects, apparatus and devices that are functional to the event, directly involving the skills of the community. This is the case, for example, of the city carnivals, where different neighbourhoods compete through the production of artefacts, or the harvest festivals, organised according to similar principles of competition and spectacle. While the survival of many of these events is guaranteed by their ability to attract tourists, at the same time we are witnessing a strengthening of community identity, which is also structured as a distinctive element in relation to outsiders.

What we can define as temporary communities generally operate in relation to a specific place and therefore share some traits with the “communities of place” described by Ezio Manzini (2018). These are communities activated around common interests, often rooted in forms of local association that constitute their social infrastructure of reference. This area, in which examples of “design-led” initiatives are multiplying, is fertile ground for the expression of the concept of plurality and for the interaction between local knowledge and design practices. Its complexity requires appropriate study. Future research developments will be

moltiplicano esempi di iniziative “guidati dal design”, si configura come un terreno fertile per l’espressione del concetto di pluralità e per l’interazione tra saperi locali e pratiche progettuali. La sua complessità richiede un approfondimento appropriato.

Proprio in questa direzione si orienteranno i prossimi sviluppi della ricerca, adottando un approccio esplicitamente interdisciplinare per analizzare le dinamiche attivate da queste forme di partecipazione comunitaria e il ruolo che il design può svolgere nella loro emersione, strutturazione e valorizzazione.

Attualmente, le manifestazioni temporanee interessano un numero sempre più ampio di settori, incluso, in misura crescente, quello culturale. Indipendentemente dalla loro natura, esse rappresentano occasioni nelle quali il progettista, in particolare il designer, si trova ad affrontare sfide complesse, prima fra tutte quella della riduzione degli impatti ambientali. Grandi quantità di materiali e di energie vengono impiegati in tempi estremamente ridotti, e, nel caso dei materiali, la loro breve vita utile implica spesso processi di smaltimento ad alta intensità emissiva, contribuendo in modo significativo alla produzione di CO₂. Un simile modello operativo non è più sostenibile né giustificabile. Considerata purtuttavia l’importanza strategica che le attività connesse agli eventi temporanei rivestono in termini economici, sociali e territoriali, risulta imprescindibile sviluppare modalità di progetto innovative, fondate sul concetto di controllo degli impatti e applicando, in primo luogo, i principi dell’economia circolare. L’integrazione di criteri progettuali che fanno riferimento ai principi della sostenibilità ha favorito un’evoluzione concettuale che supera la visione dell’evento come occasione isolata di progetto, mettendolo invece sempre più in relazione sistemica con la città e, più in generale, con i territori che lo ospitano. In questa prospettiva, l’evento temporaneo può essere metaforicamente considerato come una spugna, come una struttura che assorbe e rilascia flussi di persone, risorse materiali ed energetiche, innestando un metabolismo che va e viene dai territori nei quali gli eventi stessi si collocano. L’immagine della spugna si rivela efficace non solo da un punto di vista ambientale – in particolare in riferimento alla gestione delle risorse energetiche – ma anche dal punto di vista sociale. Le manifestazioni temporanee, infatti, attivano dinamiche di aggregazione e partecipazione, favorendo la formazione di comunità temporanee impegnate in forme di cittadinanza attiva. In questo contesto, i temi della sostenibilità possono costituire non solo

oriented in this direction, adopting an explicitly interdisciplinary approach to analyse the dynamics activated by these forms of community participation and the role that design can play in their emergence, structuring and enhancement.

Currently, temporary events are affecting an increasing number of sectors, including, to a growing extent, the cultural sector. Regardless of their nature, they represent opportunities in which the planner, particularly the designer, faces complex challenges, first and foremost that of reducing environmental impact. Large quantities of materials and energy are used in extremely short periods of time, and in the case of materials, their short useful life often involves high-emission disposal processes, contributing significantly to CO₂ production. Such an operating model is no longer sustainable or justifiable. However, given the strategic importance of activities related to temporary events in economic, social and territorial terms, it is essential to develop innovative design methods based on the concept of impact control and, first and foremost, applying the principles of the circular economy.

The integration of design criteria based on the principles of sustainability has fostered a conceptual evolution that goes beyond the vision of the event as an isolated project opportunity, placing it instead in an increasingly systemic relationship with the city and, more generally, with the territories that host it. From this perspective, the temporary event can be metaphorically considered as a sponge, as a structure that absorbs and releases flows of people, material and energy resources, triggering a metabolism that comes and goes from the territories in which the events themselves are located.

The image of the sponge is effective not only from an environmental point of view – particularly with regard to the management of energy resources – but also from a social point of view. Temporary events, in fact, activate dynamics of aggregation and participation, encouraging the formation of temporary communities engaged in forms of active citizenship. In this context, sustainability issues can constitute not only an operational constraint, but also a value-based objective around which to “build” communities.

Finally, it is worth highlighting the strongly interdisciplinary nature of this field, which allows design to engage with the perspectives and methodologies of disciplines related to economics, sociology, anthropology and environmental sciences.

un vincolo operativo, ma anche un obiettivo valoriale attorno al quale “fare” comunità. Va infine evidenziato il forte carattere interdisciplinare di questo ambito che permette al design di confrontarsi con le prospettive e metodologie di discipline che riferiscono all'economia, alla sociologia, all'antropologia e alle scienze ambientali.

Tre progetti per ridisegnare l'effimero

La definizione che la legislazione italiana fornisce al termine “evento” è quella di “manifestazione, avvenimento, cerimonia o altra iniziativa a carattere culturale, artistico, celebrativo, sportivo, professionale e commerciale”.¹ Tra le varie categorie che sono state prese in esame nelle sopracitate ricerche, sono qui presentati tre ambiti che si differenziano non solo per le tematiche ma anche per diverso rapporto che sviluppano con le persone e con l'ambiente, più in particolare esposizioni temporanee in ambito didattico/culturale, commerciale e performativo/musicale.

L'obiettivo comune dei tre progetti presentati è quello di promuovere il design come catalizzatore di saperi ed esperienze, per favorire la condivisione di buone pratiche e dati, focalizzandosi sulla riduzione dell'impatto ambientale: includendo la scelta di materiali sostenibili, la riduzione dei rifiuti, l'ottimizzazione dei consumi energetici e l'integrazione con i servizi di trasporto locali, l'applicazione di strategie di comunicazione sostenibili.

I tre esempi non sono però in grado di riportare come il tema della sostenibilità, sia sempre più condiviso anche nelle comunità di non addetti ai lavori. In questo le numerose esperienze di cittadinanza attiva che hanno interpretato e declinato nelle diverse realtà il tema dei beni comuni, hanno sicuramente sviluppato una nuova sensibilità.

Grazie, quindi a questa nuova coscienza civile e ambientale, gli obiettivi descritti poco sopra, possono acquistare significato strategico considerando l'evento come un vero e proprio laboratorio urbano attivo dove la temporaneità è il contesto adatto per individuare punti di forza e criticità, non solo un luogo orientato all'incremento dei profitti e dei consumi, di qualunque genere essi siano. [fig.1]

Design Eco-Event- Design per l'allestimento di eventi temporanei sostenibili

Il progetto “Design Eco-Event-Design per l'allestimento di eventi temporanei sostenibili”

Three projects to redesign the ephemeral

The definition provided by Italian legislation for the term ‘event’ is ‘a manifestation, occurrence, ceremony or other initiative of a cultural, artistic, celebratory, sporting, professional or commercial nature.’¹ Among the various categories examined in the above-mentioned research, three areas are presented here that differ not only in terms of subject matter but also in terms of the different relationships they develop with people and the environment, specifically temporary exhibitions in the educational/cultural, commercial and performance/musical fields. The common goal of the three projects presented is to promote design as a catalyst for knowledge and experience, to encourage the sharing of good practices and data, focusing on reducing environmental impact: including the choice of sustainable materials, waste reduction, energy consumption optimisation and integration with local transport services, and the application of sustainable communication strategies.

However, the three examples are not able to show how the issue of sustainability is increasingly shared even in communities of non-professionals. In this regard, the numerous experiences of active citizenship that have interpreted and applied the theme of common goods in different contexts have certainly developed a new sensitivity.

Thanks to this new civil and environmental awareness, the objectives described above can take on strategic significance, considering the event as a real active urban laboratory where temporariness is the ideal context for identifying strengths and weaknesses, rather than just a place dedicated to increasing profits and consumption, whatever form they may take. [fig.1]

Eco-Event Design – Design for the staging of sustainable temporary events

The project ‘Design Eco-Event - Design for the staging of sustainable temporary events’ within the Research Incentive Fund of the Department of Architecture of Ferrara aims to explore innovative and sustainable approaches to event design. The analysis focuses on the current state of affairs and ongoing projects, with a specific focus on the Emilia-Romagna region. The main objective is to develop a methodology for assessing the possibility of cataloguing and tracking the materials used, managing them through a virtual warehouse

nell'ambito del Fondo per l'incentivazione alla ricerca del Dipartimento di Architettura di Ferrara ha l'obiettivo di esplorare gli approcci innovativi e sostenibili nella progettazione di eventi. L'analisi si concentra sullo stato attuale e sui progetti in corso, con un focus specifico sulla Regione Emilia-Romagna. L'obiettivo principale è sviluppare una metodologia per valutare la possibilità di catalogare e tracciare i materiali utilizzati, gestendoli tramite un magazzino virtuale che connetta diversi fornitori di materiali e servizi. Il progetto punta inoltre ad identificare gli elementi che maggiormente influenzano l'impronta ecologica degli eventi, promuovendo pratiche come il riuso dei materiali, la riduzione degli sprechi e del consumo energetico, nonché il riciclo dei materiali esausti. Un ulteriore obiettivo è facilitare la condivisione di dati e buone pratiche tra ricercatori, progettisti, gestori, organizzatori e fruitori degli eventi. Il progetto si articola in quattro fasi principali. La prima fase prevede una ricognizione storica dello stato dell'area di riferimento. Segue una fase di approfondimento tematico, che comprenderà l'analisi dei contesti, degli aspetti normativi e l'approfondimento attraverso l'analisi di casi studio. Nella fase intermedia, è stata lanciata una Call con la pubblicazione di un numero dedicato della rivista scientifica MD Journal che mette a confronto l'esperienza del progetto con altre realtà, sia a livello nazionale che internazionale. Infine, il progetto si concluderà con una fase finale dedicata alla verifica delle attività svolte e alla disseminazione dei risultati. In questa prospettiva, il progetto e la call ad esso associata, rappresentano una opportunità per fare il punto sulla possibile declinazione progettuale dell'evento temporaneo sostenibile. Tale declinazione può interessare una vasta gamma di ambiti: le esposizioni con obiettivi didattici, i temporary shop, gli eventi musicali, la componente digitale nella comunicazione degli eventi, fino agli interventi di rigenerazione urbana. Elemento di indagine centrale diventa quindi quello di verificare come la sostenibilità ambientale dialoghi – o debba dialogare – con la sostenibilità sociale, interrogandosi sulla crescente necessità di specializzazione delle competenze (si pensi, ad esempio, all'istituzione del Responsabile della sostenibilità prescritto all'interno del CAM eventi) e come esse siano compatibili con la partecipazione gestionale delle comunità. Coinvolgere attivamente le comunità nei processi decisionali e/o realizzativi degli eventi temporanei appare infatti sempre più come una condizione necessaria per garantire l'efficacia e la legittimità sociale del progetto.

[fig.2]

that connects different suppliers of materials and services. The project also aims to identify the elements that most influence the ecological footprint of events, promoting practices such as the reuse of materials, the reduction of waste and energy consumption, and the recycling of used materials. A further objective is to facilitate the sharing of data and good practices among researchers, designers, managers, organisers and users of events.

The project is divided into four main phases. The first phase involves a historical survey of the state of the reference area. This is followed by a thematic in-depth analysis phase, which will include the analysis of contexts, regulatory aspects and in-depth analysis through case studies. In the intermediate phase, a call for proposals was launched with the publication of a special issue of the scientific journal MD Journal, which compares the project's experience with other situations, both nationally and internationally. Finally, the project will conclude with a final phase dedicated to verifying the activities carried out and disseminating the results.

In this perspective, the project and the associated call represent an opportunity to take a stock of the possible project variations of the sustainable temporary event. These variations can cover a wide range of areas: exhibitions with educational objectives, temporary shops, musical events, the digital component in event communication, and even urban regeneration projects. The central element of the investigation is therefore to verify how environmental sustainability interacts – or should interact – with social sustainability, questioning the growing need for specialisation of skills (think, for example, of the establishment of the Sustainability Manager required within the CAM events) and how these are compatible with the managerial participation of communities. Actively involving communities in the decision-making and/or implementation processes of temporary events is increasingly seen as a necessary condition for ensuring the effectiveness and social legitimacy of the project. [fig.2]

Dicise - Enhancing Circular Economy through innovative design - INTERREG

The educational research project, presented as a case study in the Dicise project, was developed as part of the established relationship between the joint university-business laboratory "Communication Design for Sustainability". The Department of Architecture in Ferrara

Dicise - Enhancing Circular Economy through innovative design - INTERREG

Il progetto di ricerca didattica, presentato come caso studio nel progetto Dicise, nasce nell'ambito del consolidato rapporto del laboratorio congiunto Università-Impresa "Communication Design for Sustainability". Il Dipartimento di Architettura di Ferrara collabora con l'azienda Sicrea sul tema degli allestimenti sostenibili per le fiere commerciali e nell'anno accademico 2024-25 è stato messo a punto un percorso che ha coinvolto tre aziende di allestimenti, un'impresa sociale e una partizione del corso di Concept design del secondo anno del Corso di laurea in Design del prodotto industriale. L'obiettivo della ricerca didattica è stato la progettazione di arredi smontabili e riutilizzabili per fiere ed eventi temporanei, realizzati con materiale di scarto o di recupero delle fiere stesse.

Sicrea, azienda specializzata in allestimenti e comunicazione, conta un organico di venticinque persone ed è in grado di organizzare eventi temporanei di diversa natura che vanno dalle fiere campionarie agli eventi B2B, fino alle manifestazioni di promozione culturale. L'azienda gestisce i propri eventi lungo tutto il processo organizzativo e progettuale, estendendo i principi legati alla sostenibilità anche oltre gli ambiti di pertinenza del design di prodotto e della comunicazione. Le altre aziende coinvolte sono Montecolino, fornitrice di pannelli in materiale riciclato e moquette, e Sign-system specializzata nella sagomatura e stampa di pannelli in materiale riciclato. L'impresa sociale Altre Mani lavora con materiali di recupero provenienti dalle fiere come teli in PVC e tessuti ed è stata coinvolta nelle fasi di prototipazione.

L'analisi dei materiali delle aziende coinvolte è stata dirimente per l'impostazione del lavoro. L'azienda Montecolino non vende più il proprio prodotto ma lo noleggia ritirandolo a fine fiera. In questo modo può riprocessare il proprio materiale e trasformarlo in fibre per imbottitura o in pannelli alveolari usati sempre in allestimenti fieristici. Sign-system sagoma e stampa pannelli di vari spessori realizzati da Montecolino; per le caratteristiche del progetto, si è scelto di concentrarsi su un pannello denominato WEP (Wall Ecologic Panel), ottenuto da materia prima seconda di riciclo derivante da semilavorati usati nelle fiere. La docente di riferimento, in collaborazione con le aziende coinvolte, ha definito gli obiettivi di progetto prendendo come normativa di riferimento i Criteri Ambientali Minimi per le fiere temporanee e alcuni requisiti

collabora con la company Sicrea on the theme of sustainable exhibition stands for trade fairs, and in the 2024-25 academic year, a programme was developed involving three exhibition stand companies, a social enterprise and a section of the Concept Design course in the second year of the Industrial Product Design degree programme.

The aim of the educational research was to design removable and reusable furniture for trade fairs and temporary events, made from waste or recycled materials from the trade fairs themselves.

Sicrea, a company specialising in exhibition design and communication, has a staff of twenty-five and is able to organise various types of temporary events, ranging from trade fairs to B2B events and cultural promotion events. The company manages its events throughout the entire organisational and design process, extending the principles of sustainability beyond the fields of product design and communication. The other companies involved are Montecolino, a supplier of recycled panels and carpeting, and Sign-system, specialised in shaping and printing recycled panels. The social enterprise Altre Mani works with recycled materials from trade fairs, such as PVC sheets and fabrics, and was involved in the prototyping stages.

The analysis of the materials used by the involved companies was decisive in setting up the work.

Montecolino no longer sells its product but rents it out, collecting it at the end of the exhibition. In this way, it can reprocess its material and transform it into fibres for padding or honeycomb panels, which are also used in exhibition stands. Sign-system shapes and prints panels of various thicknesses made by Montecolino; due to the characteristics of the project, it was decided to focus on a panel called WEP (Wall Ecologic Panel), obtained from recycled raw materials derived from semi-finished products used in trade fairs.

The reference teacher, in collaboration with the companies involved, defined the project objectives, taking as a reference the Minimum Environmental Criteria for temporary exhibitions and certain requirements of the EU Regulation. The initial constraint of the project was established in the transformation of a flat semi-finished product, derived from recycled or waste materials, available in the relevant supply chain, such as PVC sheets, scraps of uninstalled carpet and panels made from recycled material. Each group of students created a concept consisting of three pieces of furniture for exhibition stands: a table top, a chair and a

del Regolamento UE. Il vincolo iniziale del progetto è stato stabilito nella trasformazione di un semilavorato planare, proveniente da materiali di riciclo o di scarto, reperibile nella filiera di riferimento, quali teli in PVC, ritagli di moquette non installata e pannelli in materiale riciclato. Ogni gruppo di studenti ha realizzato un concept composto da tre elementi di arredo per allestimenti fieristici: un piano d'appoggio, una seduta e un contenitore, realizzando il modello di un elemento. Tutti i modelli saranno esposti in uno spazio espositivo messo a disposizione dall'azienda Sicrea all'interno della mostra Abita, a Firenze, e alcuni progetti saranno realizzati e andranno ad arredare alcuni spazi della stessa fiera dove vengono svolte attività che coinvolgono i visitatori: presentazione di libri, laboratori didattici, performance. Sebbene le aziende siano ormai abitualmente coinvolte in percorsi di ricerca didattica, la peculiarità di questa esperienza risiede nella capacità di mettere in relazione più di un'azienda e di fare entrare in contatto gli studenti con l'intera comunità di attori coinvolti: aziende, fornitori, visitatori, ciascuno con esigenze e desiderata diversi e non di rado contrastanti. Si tratta di un percorso che avvicina alla complessità non solo del progettare nel rispetto dei vincoli della sostenibilità, ma anche della sua costante reinterpretazione, variabile a seconda dei diversi portatori di interesse. In questo caso, il progetto ha coinvolto aziende con profili e dimensioni molto eterogenei, attraverso la sperimentazione di progetti a bassa complessità, sviluppati in ambito universitario a partire da materiale di scarto e di riciclo forniti dalle aziende stesse. Pur mantenendo il focus principale sui temi della sostenibilità ambientale, l'interazione tra le imprese, università e amministrazioni locali – queste ultime con il ruolo di supporto e di diffusione delle attività –, consente di riconoscere una significativa declinazione del concetto di pluralità che si esprime non solo nella diversità degli attori coinvolti, quanto anche nelle forme di collaborazione e nei modelli di trasferimento delle conoscenze e delle pratiche della sostenibilità.

SostenEMus. Fattori di sostenibilità negli eventi musicali in Emilia-Romagna.

Il progetto si inserisce anch'esso nell'ambito di un percorso di ricerca e di didattica presso il Dipartimento di Architettura di Ferrara. A seguito di una attenta analisi degli eventi musicali e delle loro caratteristiche di sostenibilità – riferite a prodotti e servizi – condotta dal docente e

storage unit, producing a model of one of the pieces. All the models will be displayed in an exhibition space provided by Sicrea at the Abita exhibition in Florence, and some of the projects will be produced and used to furnish areas of the exhibition where activities involving visitors are held, such as book presentations, educational workshops and performances.

Although companies are now routinely involved in educational research projects, the unique feature of this experience lies in its ability to bring together more than one company and put students in contact with the entire community of stakeholders: companies, suppliers, visitors, each with different and often conflicting needs and desires. This is a process that approaches the complexity not only of designing within the constraints of sustainability, but also of its constant reinterpretation, which varies according to the different stakeholders.

In this case, the project involved companies with very diverse profiles and sizes, through the experimentation of low-complexity projects developed in universities using waste and recycled materials provided by the companies themselves. While maintaining the main focus on environmental sustainability issues, the interaction between businesses, universities and local administrations – the latter with the role of supporting and disseminating activities – allows us to recognise a significant variation in the concept of plurality, which is expressed not only in the diversity of the actors involved, but also in the forms of collaboration and models of knowledge transfer and sustainability practices.

SostenEMus. Sustainability factors in music events in Emilia-Romagna

The project is also part of a research and teaching programme at the Department of Architecture in Ferrara. Following a careful analysis of musical events and their sustainability characteristics – in terms of products and services – conducted by the lecturer and students of the Final Synthesis Laboratory of Product Design course in the Industrial Product Design programme, it emerged that there are still many critical issues to be resolved in this area, especially in light of recent Italian and European regulations. This reflection gave rise to the idea of launching a survey, funded by PNRR Ecosister "Ecosystem For Sustainable Transition In Emilia-Romagna". The music sector at European level generates enormous economic revenue, contributing over €80 billion to GDP, employing over 2 million people and generating over €30 billion in tax

dagli studenti del corso Laboratorio di Sintesi Finale di Product design del Corso di Studi in Design del Prodotto Industriale, è emerso come siano ancora molte le criticità da risolvere in questo ambito, soprattutto alla luce delle recenti normative italiane ed europee. Da questa riflessione nasce l'idea di lanciare una Survey, finanziata con fondi PNRR Ecosister "Ecosystem For Sustainable Transition In Emilia-Romagna". Il settore musicale a livello europeo genera introiti economici enormi, contribuendo al PIL per oltre 80 miliardi di euro, dando lavoro ad oltre 2 milioni di persone e generando oltre 30 miliardi di contributi in forma di tasse (Oxford Economics, 2018). Inoltre, secondo uno studio di Astra Ricerche, l'Italia è il sesto paese al mondo per volume di affari generato dall'industria degli eventi (di tutti i tipi), in cui quello degli eventi musicali è un ambito in costante crescita. La Regione Emilia-Romagna possiede una tradizione musicale radicata nella propria cultura e nel proprio territorio, che si snoda tra patrimoni immateriali (come il ballo liscio, candidato a patrimonio UNESCO) e materiali (come la produzione di Ocarine dalla terra della Pianura Padana). Lo stesso concetto di evento affonda le sue radici nella corte degli Estensi a Ferrara, probabilmente la prima in Europa a considerare l'evento (culinario e da ballo) come parte integrante delle attività di corte, per il quale furono progettate tipologie edilizie specifiche, le "delizie" che caratterizzano tutto il territorio ferrarese. Geograficamente la Pianura Padana e i Colli Bolognesi si prestano particolarmente ad accogliere eventi musicali a carattere temporaneo: le vie d'accesso sono agevoli, la direttrice della Via Emilia favorisce gli scambi e i transiti di persone e attrezzature, e una rete autostradale efficiente e ben ramificata ne fanno un'area strategica per il settore. A livello amministrativo, la regione è stata la prima in Italia a dotarsi di una legge sulla produzione musicale, la L.R. 2/2018 "Norme in materia di sviluppo del settore musicale" che supporta le potenzialità di crescita e sviluppo del settore musicale nel suo insieme, con interventi normativi e misure di sostegno economico destinate ai diversi segmenti della filiera: da quello educativo-formativo a quello creativo, da quello produttivo a quello distributivo e promozionale, in sinergia con gli approcci delineati dalla strategia di ricerca e innovazione per la specializzazione intelligente S3. Per queste ragioni, l'Emilia-Romagna può essere un caso studio peculiare. I numerosi aspetti legati alla gestione di un grande evento musicale – le fasi di verifica preliminare, gli aspetti amministrativi e legali, la progettazione,

revenue (Oxford Economics, 2018). Furthermore, according to a study by Astra Ricerche, Italy is the sixth country in the world in terms of turnover generated by the events industry (of all kinds), with musical events being a constantly growing sector. The Emilia-Romagna region has a musical tradition rooted in its culture and territory, which ranges from intangible heritage (such as ballroom dancing, a candidate for UNESCO heritage status) to tangible heritage (such as the production of ocarinas from the soil of the Po Valley). The very concept of events has its roots in the court of the Este family in Ferrara, probably the first in Europe to consider events (culinary and dance) as an integral part of court activities, for which specific types of buildings were designed, the "delizie" that characterise the entire Ferrara area. Geographically, the Po Valley and the Bolognese Hills are particularly suited to the hosting of temporary musical events: access routes are easy, the Via Emilia route facilitates the exchange and transit of people and equipment, and an efficient and well-developed motorway network makes it a strategic area for the sector. At the administrative level, the region was the first in Italy to adopt a law on music production, Regional Law 2/2018 "Regulations on the development of the music sector", which supports the growth and development potential of the music sector as a whole, with regulatory interventions and economic support measures for the various segments of the supply chain: from education and training to creativity, from production to distribution and promotion, in synergy with the approaches outlined in the S3 smart specialisation research and innovation strategy. For these reasons, Emilia-Romagna can be considered a unique case study. The numerous aspects involved in managing a large music event – preliminary checks, administrative and legal aspects, design, set-up, assembly and dismantling of structures, traffic management and assessment of the overall atmospheric and environmental impact (related to waste production, noise emissions, etc.), but also the specific management of food and its recovery, in the case of unsold items, up to the restoration of the venues to their initial state – offer numerous points for cross-cutting reflection, which can influence the planning and design of public activities, interaction with the urban landscape, and the built and virtual environments. All actors in the supply chain, whether public or private, are called upon to commit to a sustainable environment, taking advantage of the guidelines provided by the most recent regulations in order to offer sustainable events without altering the

l'allestimento, il montaggio, lo smontaggio delle strutture, l'organizzazione della viabilità e la definizione del complessivo impatto atmosferico e ambientale (legato alla produzione di rifiuti; emissioni sonore ecc.), ma anche la gestione specifica del cibo e del suo recupero, nel caso di invenduto, fino al ripristino dei luoghi al loro stato iniziale – offrono numerosi spunti di riflessione trasversale, in grado di incidere sulla pianificazione e la progettazione delle attività pubbliche, sull'interazione con il paesaggio urbano, l'ambiente costruito e quello virtuale. Tutti gli attori della filiera, siano essi pubblici o privati, sono chiamati ad impegnarsi per un ambiente sostenibile, potendo sfruttare anche le indicazioni fornite dalle normative più recenti, al fine di offrire eventi sostenibili senza alterare la componente emotiva e la dimensione sociale, principali motivi di richiamo per gli spettatori. I responsabili scientifici del progetto, in collaborazione con Emilia-Romagna Music Commission e Ater Fondazione, hanno predisposto una survey finalizzata a capire in quale misura gli organizzatori di eventi finanziati con fondi pubblici applichino le normative relative alla sostenibilità, in particolare il DM Ministero della transizione ecologica 19 ottobre 2022 relativo ai Criteri ambientali minimi per il servizio di organizzazione e realizzazione di eventi. Si tratta di un progetto di ricerca multidisciplinare, nel quale i ricercatori di area design sono affiancati da economisti e giuristi. I dati raccolti saranno utili per comprendere in che modo gli ambiti del design di prodotto, dei servizi e della comunicazione possano fornire un proprio contributo progettuale volto a mitigare le criticità eventualmente emerse dalla survey, contribuendo al contempo ad alimentare una cultura della sostenibilità anche nel caso di eventi temporanei a carattere musicale. Parallelamente, è opportuno riconsiderare il ruolo di coloro che, fino ad oggi, sono stati genericamente identificati come "spettatori": si tratta, in molti casi, di vere e proprie comunità itineranti, capaci di attraversare e abitare contesti diversi e, per questo, potenzialmente in grado di attivare, promuovere e diffondere comportamenti e pratiche orientate al miglioramento continuo in chiave sostenibile.

[fig.3]

Conclusioni.

Il design, in sinergia con altre discipline, riveste un ruolo cruciale nella progettazione e nella gestione di eventi temporanei sostenibili. Le esposizioni temporanee, sia in ambito commerciale che culturale, rappresentano un'opportunità per comunicare valori e contenuti

emotional component and social dimension, which are the main attractions for spectators. The scientific managers of the project, in collaboration with the Emilia-Romagna Music Commission and the Ater Foundation, have prepared a survey aimed at understanding the extent to which organisers of publicly funded events apply sustainability regulations, in particular the Ministerial Decree of the Ministry of Ecological Transition of 19 October 2022 on the minimum environmental criteria for the organisation and implementation of events. This is a multidisciplinary research project, in which design researchers are supported by economists and lawyers. The data collected will be useful for understanding how the fields of product design, services and communication can make their own contribution to mitigating any critical issues that may emerge from the survey, while helping to foster a culture of sustainability even in the case of temporary music events.

At the same time, it is worth reconsidering the role of those who, up to now, have been generically identified as "spectators": in many cases, these are genuine itinerant communities, capable of moving through and inhabiting different contexts and, for this reason, potentially able to activate, promote and disseminate behaviours and practices aimed at continuous improvement in a sustainable way.

[fig.3]

Conclusions

Design, in synergy with other disciplines, plays a crucial role in the planning and management of sustainable temporary events. Temporary exhibitions, both commercial and cultural, represent an opportunity to communicate values and content and to express a sense of community. At the same time, they also have a significant environmental impact because the ephemeral nature of these events involves a high concentration of consumption and waste production.

The discipline of design is questioning its role and responsibilities in relation to processes that have led to a negative environmental impact but which have significant potential. Precisely because of their temporary nature, they can be used as testing grounds from both an environmental and social point of view. It is therefore essential to adopt a critical and flexible approach capable of generating innovative solutions that respect the communities involved and the environment. Regulations and guidelines such as The Sustainable Events Guide, produced in 2012 by the United Nations Environmental Programme (UNEP), the international standard

e per esprimere il senso delle comunità. Contemporaneamente sono anche occasioni di forte impatto ambientale perché la natura effimera di questi eventi comporta un'alta concentrazione di consumi e produzione di rifiuti. La disciplina del design si sta interrogando sul proprio ruolo e sulle proprie responsabilità nei confronti dei processi che hanno portato ad un impatto ambientale negativo ma che hanno potenzialità importanti. Proprio per il loro carattere temporaneo si possono configurare come terreni di verifica sia da un punto di vista ambientale e sociale. È quindi fondamentale adottare un approccio critico e non rigido in grado di generare soluzioni innovative rispettando le comunità coinvolte e l'ambiente. Le normative e le linee guida come la The Sustainable Events Guide, prodotta nel 2012 dallo United Nations Environmental Programme UNEP, la norma internazionale ISO 20121, recepita in Italia da UNI con la UNI ISO 20121:2013 Sistemi di gestione sostenibile degli eventi - Requisiti e guida per l'utilizzo, e il Decreto Ministeriale 19 ottobre 2022 relativo ai Criteri ambientali minimi per il servizio di organizzazione e realizzazione di eventi (CAM), costituiscono riferimenti fondamentali per orientare la progettazione degli eventi verso modelli più sostenibili, in linea con gli obiettivi dell'Agenda 2030. Purtroppo l'adozione delle sole norme, pur essendo un passo necessario, non risulta di per sé sufficiente e l'iter di studio e progetto implica la necessità di una pianificazione accurata di tutto il processo, dall'ideazione delle componenti fisico-materiali degli allestimenti, alla gestione del loro ciclo di vita, fino al ripristino dei luoghi, passando dalla definizione delle strategie di comunicazione. È inoltre importante sottolineare che le normative sono frutto dell'osservazione e sistematizzazione di buone pratiche sperimentate nel tempo e successivamente formalizzate in ambito regolamentare, sia a livello nazionale che internazionale. Tra i primi esempi possiamo citare la fiera di Hannover del 2000 e il Festival di Glastonbury (Mancini, 2023). Tra i primi casi emblematici si possono citare l'Expo 2000 di Hannover e il Festival di Glastonbury, quest'ultimo da anni impegnato nell'adozione di strategie sostenibili su larga scala (Mancini, 2023). Nel panorama italiano, un'esperienza di particolare rilievo è rappresentata dal Salone Internazionale del Gusto e Terra Madre, che già dal 2008 ha adottato, nella città di Torino, i principi del design sistemico. Con l'obiettivo di ridurre l'impatto ambientale dell'evento si è costituita "una rete di saperi interdisciplinari che prendono in esame ambiti progettuali

ISO 20121, implemented in Italy by UNI with UNI ISO 20121:2013 Sustainable Event Management Systems - Requirements and guidance for use, and the Ministerial Decree of 19 October 2022 on the minimum environmental criteria for the organisation and implementation of events (CAM), are fundamental references for guiding event planning towards more sustainable models, in line with the objectives of Agenda 2030. However, the adoption of standards alone, while a necessary step, is not sufficient in itself, and the study and design process requires careful planning of the entire process, from the conception of the physical and material components of the installations to the management of their life cycle and the restoration of the venues, including the definition of communication strategies. It is also important to emphasise that the regulations are the result of the observation and systematisation of good practices tested over time and subsequently formalised in regulations, both nationally and internationally. Among the first examples we can mention the 2000 Hannover Fair and the Glastonbury Festival (Mancini, 2023). Among the first emblematic cases are Expo 2000 in Hannover and the Glastonbury Festival, the latter of which has been committed to adopting large-scale sustainable strategies for years (Mancini, 2023). In Italy, a particularly significant example is the Salone Internazionale del Gusto e Terra Madre, which has been applying the principles of systemic design in the city of Turin since 2008. With the aim of reducing the environmental impact of the event, "a network of interdisciplinary knowledge has been established that examines different and complex project areas with the aim of promoting new sustainable scenarios" (Fassio, p. 244). These models, originally developed and applied for large-scale events, can also be widely disseminated in small-scale events where roots in the local area and a shared sense of environmental responsibility can be strategic levers for activating widespread and informed participation, involving all stakeholders – public and private – with different degrees of responsibility and commitment. The focus on sustainability cannot be limited to aspects of product design or communication, but must extend to the entire organisational and planning process, involving careful management of services and contracts, as well as growing awareness by all the actors involved, from event organisers and managers to suppliers of materials and services, institutions, local communities and, last but not least, the public itself.

differenti e complessi con il fine di promuovere nuovi scenari sostenibili” (Fassio, p. 244). Tali modelli, originariamente sviluppati ed applicati per contesti di eventi di ampia scala, possono diffondersi in modo capillare anche negli eventi di piccole dimensioni dove il radicamento col proprio territorio e la condivisione del senso di responsabilità ambientale, possono rappresentare leve strategiche per l’attivazione di una partecipazione diffusa e consapevole, coinvolgendo tutti i soggetti – pubblici e privati – con differenti gradi di responsabilità e impegno. L’attenzione alla sostenibilità non può limitarsi agli aspetti del design di prodotto o della comunicazione, ma deve estendersi all’intero processo organizzativo e progettuale, implicando una gestione attenta dei servizi e dei contratti, così come una crescente consapevolezza da parte di tutti gli attori coinvolti, dagli organizzatori e gestori degli eventi, ai fornitori di materiali e servizi, fino alle istituzioni, le comunità locali e, non da ultimo, al pubblico stesso.

Note

1_ Decreto Ministeriale 6459 del 19 ottobre 2022 Criteri Ambientali Minimi CAM per il servizio di organizzazione e realizzazione degli eventi

Notes

1_ Note 1_ Ministerial Decree 6459 of October 19, 2022 Minimum Environmental Criteria (CAM) for the organization and implementation of events

Bibliografia | References

- _ Bellantoni, M. (2024). *Edizione Speciale del 'Monitor degli eventi e della live Communication in Italia'*; Disponibile presso <https://www.adcgroup.it/e20-express/news/industry/industry/adc-group-stati-general-degli-eventi-club-eventi-bea-plesh-monitor.html>
- _ Benson, E., Sequeira, C., & Fehler, M. (2023). *A shift to life-centered systems thinking: Teaching modules to design regenerative futures*. In Cumulus Conference Proceedings Detroit 2023: Design for Adaptation. Cumulus Association.
- _ Buslacchi, M. E. et al. (2024). *Rievocazioni storiche in Italia: un panorama storico-critico. La ricostruzione del passato come patrimonio culturale immateriale, tra sacre rappresentazioni e 'living history'*, Annabases. Traditions et Réceptions de l'Antiquité, (39), 233-251.
- _ Calosci, A. (2022). *Design per il luoghi. Eventi espositivi tra comunità e conoscenza*, Francoangeli.
- _ Codeluppi, V. (2000), *Lo spettacolo della merce. I luoghi di consumo dai passages a Disney world*, Milano, Bompiani, pp. 242.
- _ Dal Buono, V., Mancini, M. Trivellin, E. (2025). *L'esposizione temporanea nel contesto commerciale. Il ruolo del design nell'implementazione della sostenibilità nei materiali e nella gestione dell'evento*, NSBVN (in corso di stampa).
- _ Dal Buono V., et al., (2020). *Appunti al progetto per la buona cittadinanza*, MD Journal Design for citizenship, (10), 10-23. Ferrara, Media MD.
- _ Di Frischia, F. (2023). *Comunicazione, la ripresa post Covid c'è: tra eventi e convention fatturato a 861 milioni*, in Corriere Economia, 27 nov 2023. Disponibile presso https://www.corriere.it/economia/aziende/23_novembre_27/comunicazione-ripresa-post-covid-c-eventi-convention-fatturato-861-milioni-70c9406e-8d03-11ee-b4a7-347e05f6b33b.shtml
- _ Fassio, F. (a cura di), (2009). *Un nuovo modello di evento a ridotto impatto ambientale*. In Bistagnino L.,

Design sistemico Slow food Editore, Cuneo, pp. 272.

_ International Standard organization ISO (2017) ISO 20121:2012 *Event sustainability management systems — Requirements with guidance for use*. ISO/TMBG Technical Management Board – groups. Reviewed and confirmed in 2017.

_ Mancini, M. (2018). *On the Move – Installazioni in movimento*, AND Rivista di Architetture, Città e Architetti (33). Firenze, DNA Editrice.

_ Mancini, M. (2023). *A Sustainable approach to planning, organization, and management of big events related to the music entertainment industry*, in Walker T., Cucuzzella C., Goubran S., Geith R. (eds) *The Role of Design, Construction and Real Estate in Advancing the Sustainable Development Goals*. Palgrave Macmillan, Springer Nature Switzerland AG, Cham, Switzerland, Sustainable Development Goals Series

_ Manzini, E.(2018). *Politiche del quotidiano*, Roma, Edizioni di comunità, pp. 188.

_ Ministero della transizione ecologica. Decreto Ministeriale 19 ottobre 2022 *Criteri ambientali minimi per il servizio di organizzazione e realizzazione di eventi*, Gazzetta Ufficiale Della Repubblica Italiana, Serie generale n. 282 del 2 dicembre 2022.

_ Parente, M., Lupo, E., Sedini, C., (2017). *TEORIA/PRATICA. Dialoghi sul design per i territori 01. D4T Design for Territories*. Dipartimento di Design, Politecnico di Milano.

_ Trivellin, E. (2022). *Communication and Digitization for Sustainable Events*, AHFE International.

_ Trivellin, E., Mancini, M. (2024). *L'esposizione temporanea sostenibile. Il ruolo del design nel contesto delle esposizioni fieristiche*. AND. Rivista di Architettura, Città e Architetti, (46). Firenze, DNA Editrice.

_ United nations Environmental Programme UNEP (2012). *Sustainable Events Guide, Give your large event a small footprint*. Disponibile presso <https://uist.acm.org/uist2019/sustainability/SustainableEventsGuideMay302012FINAL.pdf>



1



2

1_ Retail's Big Show, New York, 2024 – fonte: <https://www.freeman.com/resources/3-inspiring-ideas-from-retails-big-show/>

2_ Esperienza immersiva, Festival dell'Acqua, Fortezza da Basso, Firenze. Courtesy Sicrea

3_ Make it matter. Un'ampio pannello metallico graficizzato illustrava i diversi modi in cui ciascuno può partecipare. Un contenitore con magneti invitava i visitatori a segnalare le proprie azioni a favore dell'ambiente durante l'evento. Retail's Big Show, New York, 2024 – source: <https://www.freeman.com/resources/3-inspiring-ideas-from-retails-big-show/>

1_ Retail's Big Show, New York, 2024 – source: <https://www.freeman.com/resources/3-inspiring-ideas-from-retails-big-show/>

2_ Immersive experience, Festival dell'Acqua, Fortezza da Basso, Firenze. Courtesy Sicrea

3_ Make it matter. A huge metal graphic detailed ways for everyone to get involved. A bin with magnets encouraged visitors to showcase their green efforts at the event. Retail's Big Show, New York, 2024 – source: <https://www.freeman.com/resources/3-inspiring-ideas-from-retails-big-show/>

3

