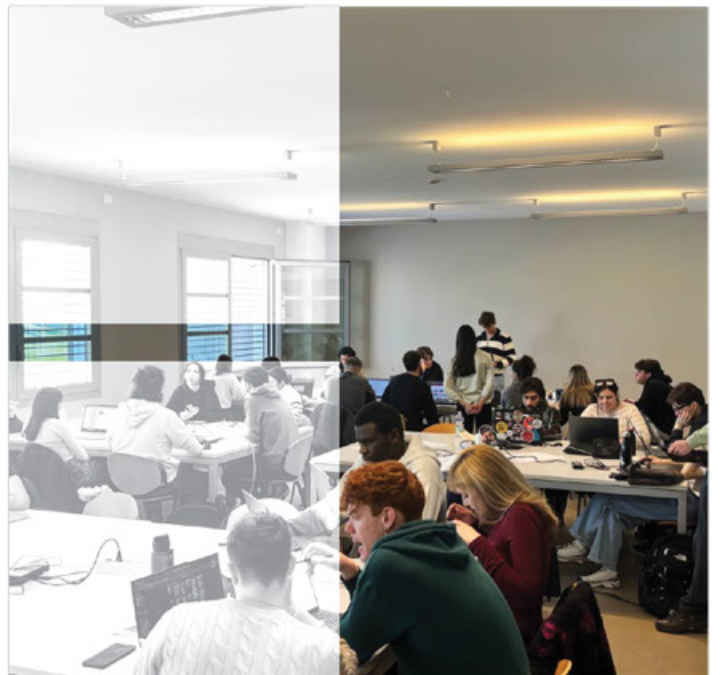
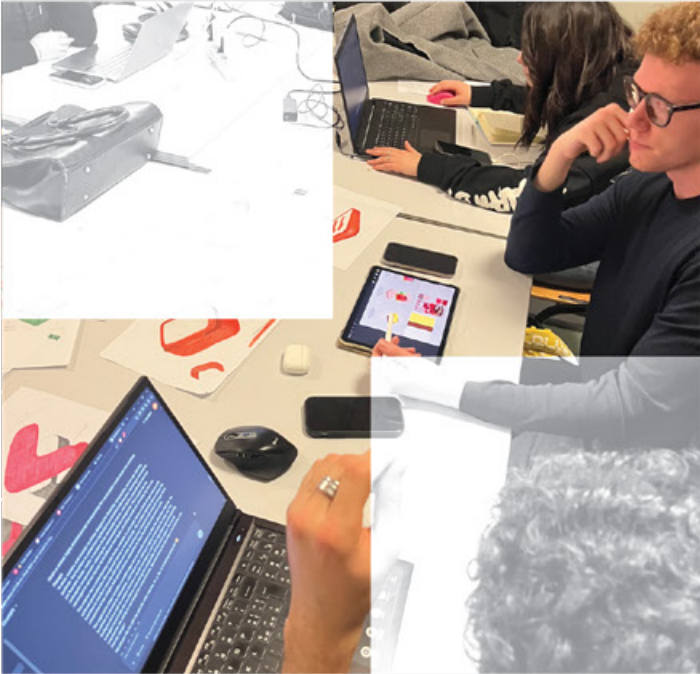


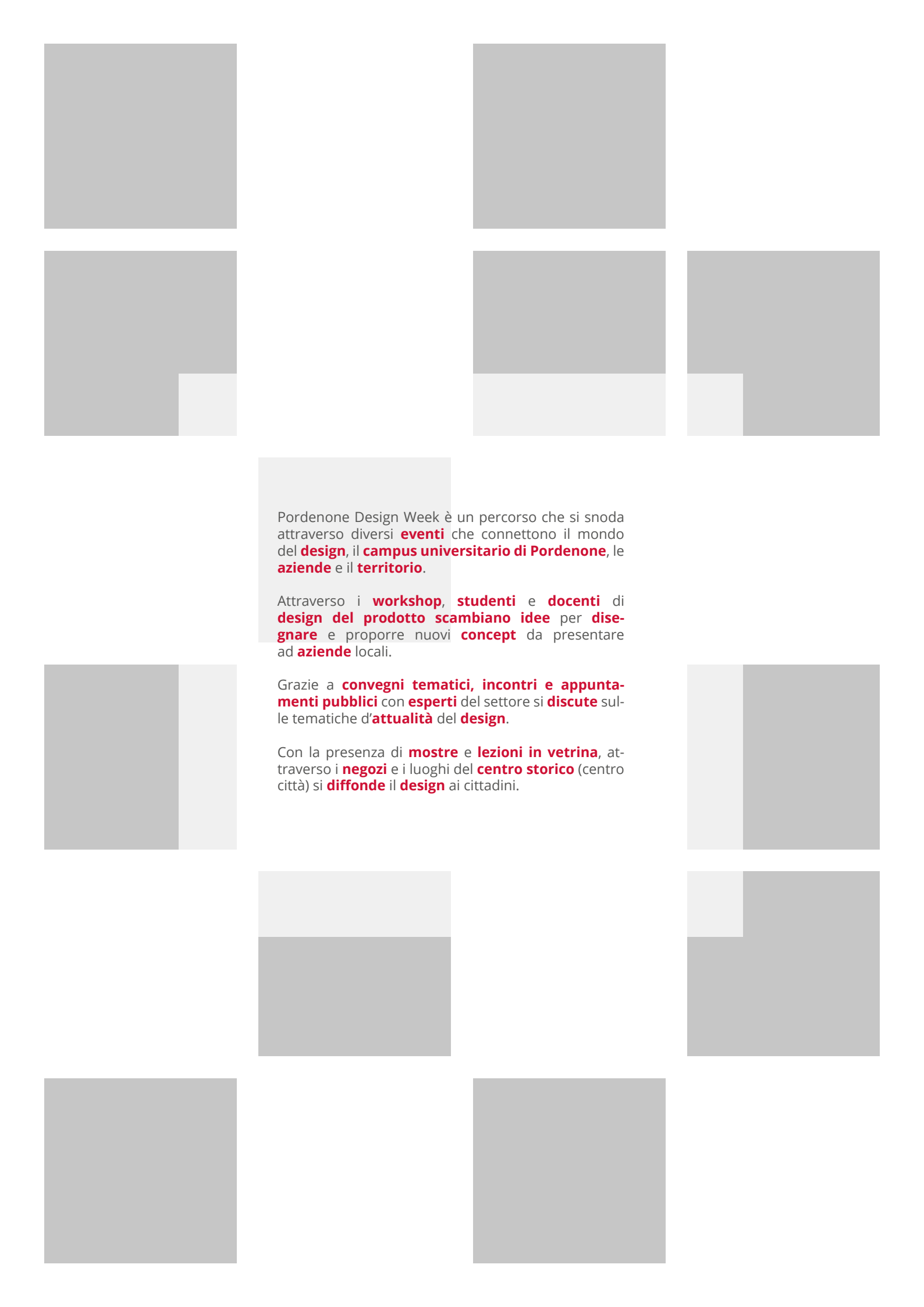
2025  
**GLOCAL**

DESIGN MAGAZINE

A DESIGN MAGAZINE made by  
//Consorzio Universitario  
di Pordenone  
//ISIA Roma Design  
//Associazione Pordenone Design







Pordenone Design Week è un percorso che si snoda attraverso diversi **eventi** che connettono il mondo del **design**, il **campus universitario di Pordenone**, le **aziende** e il **territorio**.

Attraverso i **workshop**, **studenti** e **docenti** di **design del prodotto** scambiano idee per **disegnare** e proporre nuovi **concept** da presentare ad **aziende** locali.

Grazie a **convegni tematici**, **incontri e appuntamenti pubblici** con **esperti** del settore si **discute** sulle tematiche d'**attualità** del **design**.

Con la presenza di **mostre** e **lezioni in vetrina**, attraverso i **negozi** e i luoghi del **centro storico** (centro città) si **diffonde** il **design** ai cittadini.



## XIV EDIZIONE

// Introduzione	4.
// Edizione 2025	5.
// Interviste	6.
// Convegni	12.
// Mostra diffusa	18.
// Lezioni in vetrina	20.
// Design in città	24.
// Workshop	
// Formenti e Giovenzana Mediaprofilo	29.
// Unipordenone	45.
// Pezzutti Group	53.
// Low Density Design	63.
// L&S Italia S.p.a.	75.
// Mesons	83.
// Tucano	91.
// Partner	103.



+  
DESIGN, INDUSTRIA, CITTÀ:  
LA COLLABORAZIONE FRA SISTEMI  
PRODUTTIVI E CREATIVI AFFRONTA  
LE SFIDE DELLA COMPLESSITÀ

# Pordenone Design Week

## Un progetto di ecosistema culturale che nasce dal Design

La Pordenone Design Week nasce nel 2010-11 con lo scopo principale di dar vita ad una grande esperienza collaborativa facendo dialogare in un momento di grande criticità e radicale cambiamento, la scuola e l'azienda, dunque il sistema formativo con il sistema produttivo.

Lo scopo fondamentale era, e rimane, quello di creare:

- 1) Più innovazione per le aziende**
- 2) Più occupazione per i giovani**
- 3) Contribuire alla rigenerazione di Pordenone**

Per realizzare gli scopi di utilità al territorio la Pordenone Design Week ha dovuto perciò ampliare i propri orizzonti culturali, diventando una sorta di collana capace di generare, o possedere, molte perle, tutte eccellenti.

## A project of cultural ecosystem that comes from design

Pordenone Design Week has been founded on the purpose to create a great collaborative experience which consists in the dialogue, in a moment of great criticality and radical change, within the school and the companies, as well as the training system with the production system.

The fundamental purposes were, and remain, to create:

- 1) More innovation for companies**
- 2) More employment for young people graduates**
- 3) Give a contribution to the regeneration of Pordenone**

In order to achieve the purposes toward the territory, the PDW has therefore had to broaden its cultural horizons, becoming a sort of necklace capable of generating, or possessing, many excellent pearls.  
And here, around the original engine represented by

Ed ecco che in aggiunta all'albero motore rappresentato dai workshop di ISIA con le aziende (WP), abbiamo affiancato: 1) le Lezioni di design nei negozi della città svolte prevalentemente dai giovani designer 2) il Forum internazionale delle città di medio piccola dimensione costituito assieme al Centro Culturale Ars Electronica di Linz 3) l'evento Pordenone made in Italy che valorizza le aziende del territorio che meglio hanno recepito il legame con il Logo storico del made in Italy.

Oggi la Pordenone Design Week (PDW) muove centinaia di persone, decine di aziende e numerosi designer di chiara fama nazionale e internazionale.

the ISIA workshops with the SME companies, we have joined 1) Design lessons in the city stores, mainly carried out by young designers 2) the international forum of medium-sized cities, set up together with the Cultural Center Ars Electronica of Linz 3) the Pordenone made in Italy event, that enhances the local companies that have best achieved and represented the link with the historic Made in Italy logo.

Today the Pordenone Design Week involves hundreds of people, dozens of companies, several partners and many well-known national and international professors and designers.

# Città, Design e Innovazione

## La XIV edizione

La quattordicesima edizione della Pordenone Design Week rappresenta un traguardo significativo che testimonia la maturità raggiunta da un progetto nato tredici anni fa con l'ambizione di costruire un ponte permanente tra formazione, ricerca e impresa nel campo del design industriale.

Il tema dell'edizione del 2025 "La città come laboratorio di innovazione e creatività" non è stato soltanto uno slogan evocativo, ma un programma operativo che ha trasformato Pordenone in un ecosistema progettuale attivo, dove gli spazi urbani sono diventati luoghi di sperimentazione e gli edifici pubblici aule di dialogo tra discipline, generazioni e culture.

Quest'anno la manifestazione ha compiuto un salto di scala significativo: dalla dimensione nazionale si è approdati a quella internazionale con la partecipazione della Scuola di Architettura e Design ISBA Ayin'a di Lomé, in Togo, e il contributo degli studenti del Dipartimento di Design dell'Universidade Do Extremo Sul Catarinense, in Brasile. Questa apertura intercontinentale, definita "Geodesign" dal direttore scientifico Giuseppe Marinelli, rappresenta la naturale evoluzione di una manifestazione che ha sempre creduto nel **design come linguaggio universale, capace di abbattere le barriere geografiche e culturali per costruire reti di conoscenza e collaborazione.**

La settimana si è aperta con la Lectio Magistralis di Luisa Bocchietto, architetto e Senator di World Design Organization. La sua riflessione ha posto le basi concettuali per l'intera manifestazione, evidenziando come **il design abbia progressivamente ampliato il proprio campo d'azione, dalla progettazione di oggetti alla definizione di processi, servizi e strategie, mantenendo però intatta la propria metodologia di ricerca basata sull'osservazione, l'analisi e la sintesi creativa.**

Il cuore pulsante rimangono i workshop intensivi che hanno visto la partecipazione di oltre duecento studenti dell'ISIA Roma Design, e non solo, collaborare con otto aziende del territorio su progetti concreti di innovazione. Formenti & Giovenzana, Mediaprofile, Tucano, Pezzutti Group, L&S Italia, Mesons e altre realtà imprendi-

toriali hanno portato briefing autentici, sfide reali che richiedevano soluzioni immediate e praticabili. Gli studenti, guidati da docenti ed esperti del settore, hanno lavorato sviluppando concept che spaziano dai prodotti per nomadi digitali alle soluzioni eco-friendly, dalla comunicazione strategica all'ottimizzazione dell'esperienza utente.

Questa modalità operativa, che vede le aziende non come sponsor ma come partner attivi nel processo formativo, rappresenta uno dei tratti distintivi della Pordenone Design Week. **Le imprese partecipano, dialogano, condividono saperi taciti e competenze specialistiche, aprono i propri laboratori e le proprie risorse produttive. Gli studenti, dal canto loro, non svolgono esercitazioni accademiche ma affrontano problemi concreti, misurandosi con vincoli produttivi, sostenibilità economica, fattibilità tecnica. Questo scambio bidirezionale genera valore per entrambe le parti e contribuisce a formare una nuova generazione di designer consapevoli delle dinamiche industriali e capaci di dialogare efficacemente con il mondo della produzione.**

Come sottolineato da Andrea Zanni, direttore del Consorzio Universitario, la Pordenone Design Week rappresenta un modello innovativo di collaborazione tra il mondo dell'impresa e quello accademico, sempre più apprezzato e richiesto dalle aziende.

Questa edizione si inserisce in un progetto di più ampio respiro che vede Pordenone candidarsi a Capitale Italiana della Cultura 2027. Questo riconoscimento conferma la qualità del lavoro svolto in città e la rilevanza della manifestazione nel panorama nazionale del design. Ogni edizione rappresenta un passo avanti nella costruzione di un modello di eccellenza che unisce didattica, ricerca e innovazione industriale. Il design, quando è autentico, non si limita a produrre oggetti: genera cultura, costruisce reti, trasforma territori, apre prospettive. Questa è l'ambizione che guida la manifestazione, questo l'impegno per il futuro della città e del territorio.

+  
ANDREA ZANNI

# Pordenone Design Week

## *un ecosistema che genera futuro*

La Pordenone Design Week non è più soltanto una settimana di workshop intensivi, ma un vero e proprio ecosistema di progettazione, formazione e innovazione che cresce e si rafforza anno dopo anno. Un sistema complesso, fatto di persone, competenze, visioni e relazioni, capace di produrre valore ben oltre il tempo e lo spazio dell'evento stesso.

Ciò che rende la Pordenone Design Week un'esperienza unica è la sua capacità di mettere in dialogo mondi diversi: studenti, docenti, aziende, istituzioni e territorio. Un dialogo autentico, basato su sfide reali, su obiettivi concreti e su una progettazione che nasce dal confronto diretto con i processi produttivi, le tecnologie emergenti e i mutamenti del mercato. In questo contesto, il design non è solo forma o stile, ma diventa metodo, strategia e visione.

All'interno di questo ecosistema, le imprese assumono un ruolo attivo e centrale nel processo progettuale, partecipando come partner alla definizione delle sfide e allo sviluppo delle soluzioni. I workshop diventano così spazi di sperimentazione concreta, in cui metodologie come il design thinking favoriscono approcci innovativi, la prototipazione e la verifica della fattibilità delle idee. Questo scambio continuo genera valore reciproco, trasformando la Design Week in un vero incubatore di innovazione e opportunità professionali.

La Pordenone Design Week è anche un contesto privilegiato di relazione e networking, in cui si creano connessioni durature tra studenti, professionisti e imprese. Per molti giovani designer rappresenta il primo contatto diretto con il mondo del lavoro, spesso traducendosi in collaborazioni, tirocini o inserimenti professionali. Allo stesso tempo, le aziende hanno l'opportunità di conoscere da vicino competenze emergenti e visioni progettuali capaci di arricchire i propri processi di sviluppo.

Gli studenti vivono un'esperienza formativa intensa e altamente professionalizzante, confrontandosi con tempi, vincoli e aspettative simili a quelli del mondo del lavoro. Le aziende, allo stesso tempo, trovano nella Pordenone Design Week un laboratorio privilegiato di sperimentazione, dove osservare nuovi approcci, intercettare talenti e testare idee che spesso diventano il punto di partenza per sviluppi futuri.

Questo modello funziona perché è profondamente radicato nel territorio, ma con uno sguardo costantemente aperto al contesto globale. Il sistema produttivo locale, fatto di grandi imprese e di una rete fondamentale di PMI, trova nel design uno strumento concreto per innovare, differenziarsi e competere. La formazione accademica, grazie a questo confronto continuo, rimane viva, aggiornata e capace di anticipare le esigenze del mercato.

La Pordenone Design Week rappresenta quindi molto più di un evento: è un investimento culturale sul futuro, un esempio virtuoso di come alta formazione, impresa e territorio possano crescere insieme. Un luogo in cui il design diventa linguaggio comune, capace di generare opportunità, valore e visione condivisa. Ed è proprio questa capacità di evolversi, mantenendo saldi i propri valori fondanti, che rende la Design Week un appuntamento sempre più atteso, riconosciuto e strategico per tutto il sistema della formazione e della produzione industriale.

**di Andrea Zanni**  
*Direttore Consorzio Universitario di Pordenone*

+  
TOMMASO SALVATORI

# Pordenone Design Week

## *Il Design come tessuto connettivo*

Esiste un momento, nel ciclo vitale di un'istituzione accademica, in cui la teoria smette definitivamente di essere un esercizio astratto per farsi materia viva, azione condivisa e presenza trasformativa nel territorio. Per l'ISIA Roma Design, quel momento prende forma, anno dopo anno, nella Pordenone Design Week. L'edizione 2025 non è stata soltanto un evento: è stata una dichiarazione di maturità, la manifestazione piena e consapevole di un modello culturale e formativo capace di tenere insieme didattica, ricerca e responsabilità collettiva, dando prova di un ecosistema che cresce, si espande e si radica sempre più profondamente nel tessuto produttivo, sociale e culturale del Friuli Occidentale e del nord Italia.

La città di Pordenone è stata attraversata da una metamorfosi intensa e palpabile. Il design ha abbandonato ogni recinto disciplinare per diventare linguaggio comune, pratica quotidiana, respiro collettivo. Studentesse e studenti ISIA hanno abitato lo spazio urbano con la forza delle idee e la precisione del metodo, trasformando piazze, vetrine, aziende e luoghi della socialità in un grande laboratorio aperto. In questo scenario, emerge con chiarezza il principio fondativo dell'ISIA: la didattica è ricerca e la ricerca è didattica, in un continuo processo di osmosi che rende ogni progetto un atto di indagine critica sul presente e, allo stesso tempo, una risposta concreta ai bisogni della collettività.

La solidità di questa visione poggia su un'architettura didattica rigorosa e fertile, capace di sostenere una rete articolata di laboratori sviluppati grazie alla collaborazione imprescindibile con aziende partner, enti e istituzioni del territorio. Non esercizi simulati, ma vere esperienze di ricerca applicata, in cui la produzione accademica ISIA affronta i grandi temi del contemporaneo: sostenibilità ambientale e sociale, innovazione dei processi produttivi, trasformazioni del lavoro, nuove relazioni tra individui, comunità e tecnologia. Il progetto diventa così strumento di conoscenza, leva di cambiamento e dispositivo culturale capace di generare impatto reale.

Uno dei segni più potenti e riconoscibili di questa edizione sono state le "lezioni in vetrina", autentico atto politico e culturale di apertura del sapere. I diplomandi ISIA hanno portato le proprie tesi di laurea fuori dall'Istituto, raccontandole e difendendole direttamente nello spazio urbano, di fronte ai cittadini e ai passanti. Il tessuto commerciale si è trasformato in un'aula diffusa, abbattendo ogni distanza tra formazione avanzata e vita quotidiana, e rendendo il processo progettuale un patrimonio condiviso. È in questo gesto che si manifesta con forza la missione dell'ISIA: fare della partecipazione, dell'accessibilità e del confronto aperto i cardini della propria azione culturale.

A rendere l'edizione 2025 ancora più significativa è stata, per la prima volta, la partecipazione attiva dei Dottorandi di ricerca ISIA. La loro presenza ha rappresentato un passaggio fondamentale nella costruzione di una filiera

completa della formazione e della ricerca nel design: dalla didattica di base alla ricerca avanzata. I dottorandi hanno portato in città sguardi critici, metodologie sperimentali e prospettive di lungo periodo, contribuendo a rafforzare il dialogo tra alta ricerca, imprese e territorio. Un segnale forte della volontà dell'ISIA di posizionare la ricerca come motore strategico dello sviluppo culturale e produttivo.

Durante questa settimana straordinaria, accademia e industria hanno dato vita a un unico flusso creativo, sostenuto da una fiducia e da un'apertura da parte della cittadinanza che raramente trovano eguali. Il metodo alla base di questo dialogo è rigoroso e concreto: i progetti nascono all'interno delle aziende, che affidano agli studenti brief reali su questioni strategiche. Gli studenti ISIA si confrontano così con una committenza autentica, sperimentando fin da subito la complessità della dimensione professionale, dove progettare significa assumersi responsabilità, interpretare bisogni collettivi e immaginare futuri possibili.

In questo contesto, il progetto non si limita a rispondere a una richiesta, ma ambisce a superarla, spingendosi verso soluzioni capaci di innovare, sorprendere e talvolta ridefinire radicalmente l'idea di partenza. È questo scambio simbiotico, fondato sulla ricerca applicata e sulla fiducia reciproca, a rendere la Pordenone Design Week 2025 un unicum nel panorama nazionale: qui il design non è decorazione, ma infrastruttura culturale, motore di trasformazione e ponte tra il pensiero critico delle nuove generazioni e la concretezza del fare impresa.

In questo abbraccio tra città, formazione e produzione si afferma con forza anche il ruolo dell'ISIA nella terza missione: la collaborazione strutturale con il territorio come pratica quotidiana e strategica. Il territorio non è una semplice cornice, ma un soggetto attivo, capace di ascoltare, dialogare e restituire stimoli, permettendo ai futuri designer e ricercatori di misurarsi con la complessità del reale e di restituire valore attraverso il progetto.

Siamo convinti che il percorso tracciato dalla PDW2025 rappresenti un nuovo paradigma per l'educazione progettuale: un modello in cui il saper fare incontra la responsabilità sociale, dove la ricerca si traduce in azione e la cultura del progetto diventa un bene comune, accessibile e condiviso. Un cammino che continua a renderci profondamente fieri del lavoro svolto e della strada che, insieme a Pordenone e al suo territorio, intendiamo continuare a percorrere con visione, coraggio e apertura.

**di Tommaso Salvatori**  
Direttore Consorzio ISIA Roma Design



+  
GIUSEPPE MARINELLI DE MARCO

# Pordenone capitale italiana della cultura 2027

## *un appuntamento storico per la città e per le università un arcipelago di valori.*

### Riferimenti

(1) Vedi il lavoro di Richard Florida nel suo ultimo libro - *The New Urban Crisis* - in cui analizza come le stesse forze che alimentano la crescita delle città più importanti del mondo generino anche le loro sfide più spinose: gentrificazione, inaccessibilità economica, segregazione e disuguaglianza. Esattamente il modello da evitare.

(2) sappiamo che negli ultimi dodici anni seicentomila giovani cervelli italiani sono migrati all'estero perché il nostro paese non offre nulla ai loro occhi di interessante e conveniente per viverci.

(3) I dati Eurostat 2022 indicano come solo il 35% degli italiani sopra i 16 anni legga almeno un libro all'anno.

Per l'occasione di Pordenone capitale italiana della Cultura abbiamo voluto riprendere uno dei temi fondativi della Design Week e proiettarlo con un progetto a scala internazionale in funzione della Rigenerazione Urbana. Oggi l'ISIA vive dentro reti qualitativamente rilevanti di scuole europee e internazionali di design tra Erasmus e Cumulus, la stessa Design Week da quindici anni ad ogni edizione invita una scuola straniera a partecipare ai suoi WP, sono arrivati qui ragazze e ragazzi dal Giappone, dagli Stati Uniti e da tutta Europa, abbiamo avuto ospiti eccellenti baltici, africani, israeliani e così via.

Attraversata da molte esperienze e molte culture diverse la città è oggi un arcipelago di realtà diversissime; cosa fare per rendere quelle intermedie come Pordenone più interessanti per viverci o comunque per passare un tempo significativo della propria vita? Sulla bocca di tutte le amministrazioni e dei governi europei la R.U. è percepita come un tema sistemico per eccellenza e coinvolge tutto il complesso di attività al suo interno, attività che se coordinate con sensibilità e attenzione possono costituire una rinascita importante. I dati che sottolineano la gravità del problema sono chiarissimi, dall'inverno demografico all'emigrazione intellettuale, (2), se poi aggiungiamo anche dati internazionali come il flynn effect reverse ossia la diminuzione del dieci per cento del IQ mondiale, e se aggiungo che l'Italia si conferma costantemente tra gli ultimi posti in Europa per la lettura di libri, (3), non esce un panorama frizzante e dinamico ma esausto e lento, non c'è da stare allegri. Bene ha fatto l'amministrazione comunale a investire molto sullo sviluppo del proprio Polo Universitario, ma se le istituzioni stanno facendo la loro parte la città stessa nel suo essere società civile dovrà necessariamente affrontare il nodo cruciale di una trasformazione culturale spazialmente visibile nella dimensione urbana, e la stessa università deve fare altrettanto. E' il momento di dare al cosiddetto terzo settore impulso, energia e creatività nuove e soprattutto visibili nel territorio. onde creare un arcipelago di realtà plurali, diverse e tutte valide e vitali. Sebbene ad una scala molto diversa l'occasione di Torino Capitale Mondiale del Design, WDO, attraverso la cultura sprigionata dal design è riuscita a liberare una città così importante e iconica del nostro paese da polo industriale fossilizzato da un secolo in un ruolo subalterno a centro globale della creatività e innovazione.

# Low Density Design per la Pordenone Design Week

## *i molti design del contemporaneo*

### 1 - Cambio di scenario, cambio di scena

La cultura del design nata dentro le università e le accademie ha visto nascere una tendenza forte che focalizzava l'interesse del design su "altro" e su "altrove" e proprio questi altro e altrove hanno segnato delle direzioni di ricerca del design plurali e comunque legittime che segnalavano ai progettisti due direzioni, micro orientato ad un design per la persona e macro tramite il design dei sistemi e dei contesti, ovviamente con tutte le interferenze e interrelazioni fra i due grazie ad un design degli scenari. Oltre ad essere già una ricerca assai diffusa tutto questo è stato celebrato a Torino nel 2008 per la capitale mondiale del design WDO.

### 2 - Una nuova attitudine artigiana

Tra i vari approdi didattici metodologici e professionali di questa diaspora teorica e culturale, uno di questi è rappresentato dalla attualizzazione di una nuova filosofia artigiana, una nuova forma di design indipendente emersa oramai da tempo ed incoraggiata anche dalla presenza sulla scena professionale di quello che viene chiamato additive manufacturing, tecnologie digitali con cui dialogare e che possono rappresentare una vera risorsa su cui giocare carte importanti. Stefano Micelli è l'autore che ha descritto tale processo in modo esemplare già diversi anni fa nel suo best sellers Futuro Artigiano, edito da Marsilio. Noi pensiamo che tale attitudine artigiana oggi nel terzo millennio potrebbe costituire un asset per il design sotto molti aspetti. Tesi interessanti come quelle di N. Bourriaud sulla postproduzione del linguaggio non vanno prese sotto gamba, o del più celebre J. Beaudrillard sul sistema degli oggetti, (1) scandiscono una trasformazione epocale che il design ha vissuto non senza un certo tormento. Oggi il design di un nuovo artigiano potrebbe avvicinare utente e prodotto in modo nuovo e diverso più intelligente e assolvere un compito pedagogico inerente ai mondi formali che troppo spesso sembra smarrito.

### 3 - Possesso - Servizio - Esperienza

Queste tre parole non designano delle cose ma una relazione fra cose, poiché siamo già da un pezzo centrati sul paradigma dei processi. Faccio notare che alla parola processo non dobbiamo necessariamente associare sempre il fattore stabilità e sequenzialità; spesso e volentieri l'evoluzione da A a B fa emergere singolarità, rotture o anomalie che cambiano il discorso e non di poco, ma è l'approdo della scienza morfologica contemporanea in cui viviamo. In una di queste partite il gioco non sta più nel proporre un puro prodotto nato sulla forma-funzione, a generare l'immaginario più significativo sta la capacità di trasformare asset come conoscenza, estetica e tecnica in pattern letterari, in esperienze uniche, quantificabili in modo nuovo e diverso. La tendenza che sta emergendo fortemente nel

cammino del valore vede il suo punto più alto non più nel possesso del prodotto e nemmeno, benché sia un nuovo paradigma da valorizzare, nel design del servizio in sé, ma nell'esperienza che lo accompagna, e qui la capacità narrativa è tutto, ragionare dunque sui linguaggi e le possibili ibridazioni e interazioni digitali ha oggi forse più senso che in passato. Il concetto di esperienza infatti non è spiegabile solo attraverso i dispositivi vecchi e nuovi del marketing ma diventa un paradigma economico e culturale, vedi le tesi di «Pine e Gilmore» nell'analisi dell'Experience Economy. (2)

### 4 - Fiducia in se stessi e senso di responsabilità

Il passaggio della figura dell'utente da un soggetto sostanzialmente passivo identificato come user, ad un soggetto attivo nel processo generativo del valore, il prosumer, è un sintomo importante che conferma la tendenza verso più interazioni possibili nella triade progettista, utente, e impresa.

Accadono alcune cose rilevanti A) Più il focus della vendita si sposta dalla materialità del prodotto alla immaterialità dell'esperienza, più si allarga il ruolo per una visione metaprogettuale sempre più articolata e fluida B) il designer esce -ahimé- da una zona d'ombra che lo protegge, da una comfort zone in cui si protegge con il metodo eterno del design. Oggi il progettista secondo la teoria dei sistemi e soprattutto secondo tutta la letteratura sugli ecosistemi è parte anche del problema. Alcune finalità di questa ricerca sono: Introdurre rapidamente i giovani al lavoro; creare una consuetudine tra i fattori materiali e immateriali nel progetto; ripensare la dinamica committente-designer; per le nuove generazioni assumersi nuove responsabilità, credere in se stessi e arricchire il paesaggio visivo con nuove sperimentazioni e ragionamenti sui materiali.

**di Giuseppe Marinelli De Marco**

*Direttore Scientifico Pordenone Design Week  
Docentel SIA Roma Design*

### bibliografia

1 - Jean Beaudrillard - "Il sistema degli oggetti" - Prima Edizione Italiana: 1972, Bompiani, Milano

Nicolas Bourriaud - "Postproduction" come l'arte riprogramma il mondo - ed Postmedia srl Mi 2004

2 - B. Joseph Pine II e James H. Gilmore nel loro articolo "Welcome to the Experience Economy" pubblicato sulla Harvard Business Review - Luglio-Agosto 1998



+  
OLIVER SZASZ

# Low density Design

## *Il concetto di “Terzo Tavolo” nel contesto del design autoprodotta nelle Industrie Creative e Culturali*

Il concetto filosofico di “Terzo Tavolo”, proposto da Graham Harman (2012), offre un quadro di riferimento convincente per esaminare il valore e l'autonomia del design autoprodotta all'interno delle Industrie Creative e Culturali (ICC). Le ICC comprendono settori in cui il contenuto culturale, l'espressione creativa e la proprietà intellettuale sono fondamentali per generare valore economico e simbolico (UNESCO, 2009; Hesmondhalgh, 2013). Nel suo saggio del 2012, Harman distingue tre accezioni di tavolo: il tavolo scientifico (un oggetto fisico riducibile a particelle e forze), il tavolo fenomenologico (il tavolo così come è percepito e utilizzato dagli esseri umani) e il Terzo Tavolo, un oggetto che esiste indipendentemente sia dalla descrizione scientifica che dall'uso umano, irriducibile alle sue parti o relazioni (Harman, 2012):

**Il Primo Tavolo - Il Tavolo Scientifico.** Questo è il tavolo descritto dalla fisica: una massa di atomi, per lo più spazio vuoto, soggetto alle leggi della natura. È un'astrazione scientifica, incentrata sulla composizione e la funzione dei materiali.

**Il Secondo Tavolo - Il Tavolo Fenomenologico.** Questo è il tavolo come ci appare: usato, toccato, visto o persino ricordato. È il tavolo dell'esperienza, delle emozioni, dei significati sociali o del valore culturale. Questo è il regno della percezione e dell'interpretazione incentrate sull'uomo.

**Il Terzo Tavolo - Il Tavolo Reale.** Questa è un'aggiunta proposta da Harman. Il Terzo Tavolo non riduce il tavolo alle sue parti fisiche (in primo luogo) o al suo aspetto o utilizzo per gli esseri umani (in secondo luogo). Piuttosto, si riferisce all'oggetto reale nella sua piena profondità, indipendente da qualsiasi osservatore o funzione. È il tavolo in sé, che si ritrae da ogni tentativo di afferrare o esaurire completamente

il suo essere – ciò che egli chiama “l'oggetto ritirato”. Possibile interpretazione nel contesto del design autoprodotta

### 1.1 Autonomia e oggettività nel design

Il concetto di autonomia nel design può essere inteso come la capacità dei designer di gestire i propri processi produttivi, spesso in modalità su piccola scala, artigianali o sperimentali. Questa autonomia può essere vista come una rivendicazione dell'identità e dell'indipendenza intrinseche dell'oggetto. Nelle ICC, il valore è spesso articolato in termini di performance di mercato o di accoglienza da parte del pubblico (prima e seconda tabella). Tuttavia, la Terza Tabella di Harman offre una prospettiva più profonda, postulando che un oggetto di design possiede un proprio status ontologico, non interamente definito dalla sua funzione o interpretazione (Harman, 2012).

### 1.2 Resistere alla riduzione e alla mercificazione

Questa prospettiva è preziosa nelle ICC, dove la tensione tra valore culturale e sfruttamento economico è costante (O'Connor, 2010). La Terza Tabella fornisce una base filosofica per resistere alla completa mercificazione degli artefatti progettati. Permette di inquadrare il design autoprodotta non solo come un'alternativa di mercato, ma anche come un gesto filosofico ed estetico che preserva il mistero, la profondità e l'indipendenza dell'oggetto (Shaviro, 2014).

### 1.3 Verso l'agenzia materiale e il post-antropocentrismo

Inoltre, l'ontologia orientata agli oggetti di Harman è in linea con gli approcci emergenti del design postumano ed ecocentrico, in cui ai materiali e agli oggetti viene riconosciuta un'agenzia, anziché essere considerati portatori passivi dell'intento umano (Bennett, 2010; Escobar, 2018). Questa prospettiva è strettamente in linea con i valori sostenuti da numerosi designer autoprodotta che si confrontano con materiali locali, processi circolari o forme speculative.

## 2. Teoria dell'Actor-Network e Design Autoprodotto nelle ICC

È nel contesto dell'ontologia orientata agli oggetti di Graham Harman, che enfatizza la realtà ritirata degli oggetti al di là dell'accesso umano, che la Teoria dell'Actor-Network (ANT) di Bruno Latour offre una lente complementare, che mette in primo piano le dimensioni relazionali e performative degli oggetti. Smantellando la dicotomia tra soggetto e oggetto, Latour propone che sia le entità umane che quelle non umane – gli attori – co-costituiscono reti di agency (Latour, 2005).

Nel contesto del design autoprodotta, l'ANT ci permette di percepire il design non semplicemente come la proiezione dell'intento di un designer umano sulla materia, ma come un processo emergente che coinvolge assemblaggi di materiali, strumenti, idee, istituzioni e attori, ognuno dei quali influenza la forma e il significato finali dell'oggetto. Il designer non è un genio solitario, ma parte di una rete distribuita di creazione. Nelle parole di Latour (2005, p. 72): "Le cose non esistono di per sé, ma sono sempre prodotte in relazione ad altre". Ciò ha profonde implicazioni per le industrie creative e culturali, dove le catene di produzione sono spesso caratterizzate da frammentazione, globalizzazione e spersonalizzazione. La deliberata riconfigurazione di queste reti, spesso caratterizzate da localizzazione, coinvolgimento materiale e densità relazionale, è un segno distintivo dell'autoproduzione. I designer che optano per l'autoproduzione si stanno attivando

### **di Oliver Szasz**

*Professor of Digital Media and Communication Design  
Head of Study Programme M.A. Design Management  
Macromedia University of applied sciences, Monaco Ger.*

## bibliografia

- Bennett, J. (2010). *Vibrant matter: A political ecology of things*. Duke University Press.
- Callon, M. (1986). Some elements of a sociology of translation: Domestication of the scallops and the fishermen of St. Brieuc Bay. In J. Law (Ed.), *Power, action and belief: A new sociology of knowledge?* (pp. 196-223). Routledge.
- Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds*. Duke University Press.
- Harman, G. (2012). *The third table (Documenta 13: 100 Notes – 100 Thoughts No. 085)*. Hatje Cantz.
- Hesmondhalgh, D. (2013). *The cultural industries (3rd ed.)*. Sage.
- Latour, B. (1992). Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artifacts. In W. E. Bijker & J. Law (Eds.), *Shaping technology/building society: Studies in sociotechnical change* (pp. 225-258). MIT Press.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press.
- O'Connor, J. (2010). *The cultural and creative industries: A literature review (2nd ed.)*. Creative Partnerships.
- Shaviro, S. (2014). *The universe of things: On speculative realism*. University of Minnesota Press.
- UNESCO Institute for Statistics. (2009). *UNESCO framework for cultural statistics (FCS)*. <https://uis.unesco.org>
- Yaneva, A. (2009). *Made by the office for metropolitan architecture: An ethnography of design*. 010 Publishers.

# Design e Innovazione

## *Dal prodotto industriale al valore immateriale del Design*

### Consorzio Universitario di Pordenone

La quattordicesima edizione della Pordenone Design Week si è aperta con una mattinata intensa che ha posto le fondamenta concettuali dell'intera manifestazione e ha sancito il carattere internazionale assunto dall'evento. L'architetto Luisa Bocchietto, Senator di World Design Organization, ha tenuto la Lectio Magistralis dal titolo "Dal prodotto industriale al valore immateriale del Design", offrendo una riflessione profonda e attuale sul ruolo del design contemporaneo di fronte alle sfide del nostro tempo. Il suo intervento si è chiuso con un richiamo potente: "Abbiamo bisogno di meno prodotti e più soluzioni; di meno desideri e di più ideali; di meno protagonismo e di maggiore empatia, se vogliamo trasmettere ancora stupore e bellezza".

La lezione di Bocchietto ha tracciato l'evoluzione della disciplina nel corso di oltre un secolo di storia. Il design industriale, nato come risposta alle esigenze della produzione di massa, si trova oggi ad affrontare sfide radicalmente diverse rispetto ai suoi obiettivi originari. Benché continui da essere utilizzato per la realizzazione di prodotti, sempre più si occupa di processi e servizi, applicando la stessa metodologia di ricerca e progettazione per la creazione di beni più immateriali.

L'intervento è stato fortemente intriso dell'attualità che stiamo attraversando, alle prese con una nuova rivoluzione tecnologica sulla spinta dell'intelligenza artificiale. Bocchietto ha evidenziato come la gestione numerica dei dati rischi di mettere in secondo piano i valori umanistici che hanno sempre contraddistinto l'impegno del design, disciplina che si colloca storicamente tra sapere tecnico e sapere culturale. La riflessione ha spostato lo sguardo dall'uomo al pianeta, richiamando la necessità di un design che sappia rispondere alle urgenze ambientali e sociali del presente. Non più solo creazione di oggetti desiderabili, ma progettazione di soluzioni sostenibili. Non più celebrazione del protagonismo autoriale, ma esercizio di empatia verso le comunità e gli ecosistemi. Non più accumulo di prodotti, ma ricerca di ideali condivisi che possano guidare la trasformazione del nostro modo di vivere, produrre e consumare.

**La lectio ha sottolineato nuovi approcci e criteri di giudizio che contraddistinguono il buon design con-**

**temporaneo: la capacità di generare valore immateriale, di creare esperienze significative, di facilitare processi virtuosi, di contribuire alla costruzione di una cultura della sostenibilità. Il designer non è più solo il creatore di forme, ma un interprete delle complessità del presente, un mediatore tra esigenze contrapposte, un catalizzatore di cambiamento sociale e culturale.**

La mattinata inaugurale ha visto anche un convegno moderato da Giuseppe Marinelli, ideatore e direttore scientifico della Pordenone Design Week, con la partecipazione di figure istituzionali e accademiche di primo piano. Alessandra Gallone, consigliere del Ministro dell'Università e Ricerca, Alberto Parigi, vicesindaco reggente del Comune di Pordenone, Francesca Ros, presidente del gruppo Giovani Imprenditori Confindustria Alto Adriatico, Paolo Candotti, presidente del Consorzio Universitario di Pordenone, Giuseppe Morandini, presidente della Fondazione Friuli, Giovanna Cassese, presidente Cnam - Consiglio nazionale dell'alta formazione del Mur, e Tommaso Salvatori, direttore di ISIA Roma Design, hanno dialogato sul significato della manifestazione per il territorio e sul ruolo strategico della formazione nel campo del design.

Un elemento di particolare rilievo è stata la presenza all'opening della direttrice della Scuola di Architettura e Design ISBA Ayin'a di Lomé, in Togo, Nadège Amouzou-Ammedey, insieme al contributo via web degli studenti del corso di Design dell'Università Unesc / Universidade Do Extremo Sul Catarinense di Santa Catarina do Sul, in Brasile, che ha conferito alla manifestazione una dimensione globale, trasformandola in un vero e proprio ponte culturale tra tre continenti.

**L'opening ha dunque definito il perimetro concettuale entro cui si sono sviluppate le attività della settimana: un design che si interroga sul proprio ruolo sociale, che mette in discussione il paradigma della crescita illimitata, che cerca nella dimensione immateriale - nei servizi, nei processi, nelle relazioni - le risposte alle sfide contemporanee. Un design che rinuncia al protagonismo per abbracciare l'empatia, che sostituisce il desiderio con l'ideale, che antepone le soluzioni ai prodotti.**

**pordenone design week**



# Intelligenza e Creatività

## *meraviglie e contraddizioni dell'AI*

### **Palazzo Mantica, Pordenone**

Il convegno "Intelligenza e Creatività, meraviglie e contraddizioni dell'Intelligenza Artificiale", tenutosi a Palazzo Montereale Mantica ha segnato il momento conclusivo di una settimana intensa di workshop, mostre e riflessioni sul design contemporaneo, ha offerto l'occasione per affrontare una delle questioni più urgenti e dibattute del nostro tempo: il rapporto tra intelligenza artificiale e processo creativo.

Relatore del convegno è stato il professor Alessandro Mecocci, docente ordinario di computer vision all'Università di Siena, figura di riferimento nel panorama della ricerca italiana e internazionale sull'intelligenza artificiale. L'intervento ha esplorato le connessioni profonde e le contraddizioni emergenti tra intelligenza artificiale e creatività umana, interrogandosi su come l'AI possa configurarsi come alleata del processo creativo o, al contrario, come possibile minaccia alla dimensione più propriamente umana dell'invenzione progettuale. La scelta di questo tema per l'evento conclusivo non è stata casuale: in un momento storico in cui gli strumenti di AI generativa stanno ridefinendo radicalmente i processi creativi in tutti i campi del design.

Il convegno ha affrontato questioni fondamentali che toccano direttamente il lavoro quotidiano dei designer. L'intelligenza artificiale può davvero comprendere la complessità semantica e culturale che sta dietro a ogni scelta progettuale? Può replicare quell'intuizione, quella capacità di sintesi creativa che caratterizza il pensiero progettuale umano? O si limita a rielaborare pattern esistenti, producendo variazioni infinite ma prive di quella scintilla innovativa che nasce solo dall'esperienza soggettiva, dalla contaminazione culturale, dalla capacità di leggere i bisogni latenti e non esplicitati?

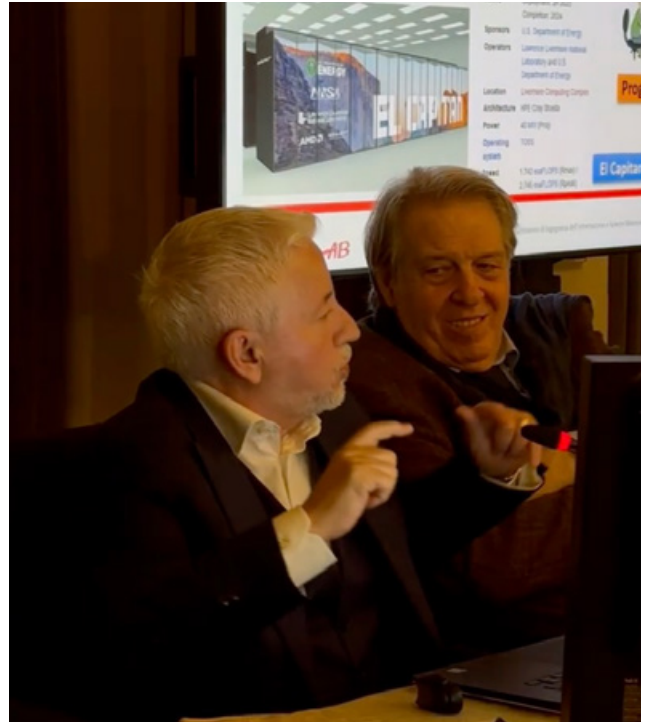
Mecocci ha illustrato come la computer vision – la capacità delle macchine di "vedere" e interpretare immagini e contenuti visivi – stia evolvendo rapidamente grazie all'apprendimento profondo (deep learning), permettendo ai sistemi di IA di analizzare, classificare e generare contenuti visivi con un livello di sofisticazione crescente. Questi strumenti sono già largamente utilizzati in ambiti progettuali: dalla generazione automatica di varianti formali alla creazione di rendering fotorealistici, dall'analisi predittiva delle preferenze estetiche degli utenti alla pro-

gettazione parametrica assistita dall'AI. Tuttavia, l'intervento ha anche evidenziato le contraddizioni e le criticità insite in questi processi. L'intelligenza artificiale opera attraverso reti neurali che elaborano quantità immense di dati, ma il processo decisionale che porta a un determinato output rimane sostanzialmente opaco, inspiegabile. Non si fonda sulla manipolazione di simboli comprensibili e comunicabili, come avviene nel pensiero umano, ma su miliardi di parametri il cui funzionamento complessivo sfugge persino ai progettisti dei sistemi. Questo solleva questioni cruciali: come può un designer assumere la responsabilità di scelte progettuali generate da processi che non comprende pienamente? Come si garantisce che le soluzioni proposte dall'AI siano eticamente accettabili, culturalmente appropriate, socialmente inclusive?

Un altro aspetto cruciale emerso nel dibattito riguarda l'impatto dell'AI sulla professione del designer. Se gli strumenti di intelligenza artificiale possono automatizzare una parte significativa del lavoro progettuale – dalla generazione di concept iniziali alla produzione di varianti formali, dalla creazione di mockup alla verifica tecnica delle soluzioni – quale sarà il ruolo residuo del designer umano? La risposta proposta da Mecocci suggerisce una ridefinizione del ruolo: **il designer del futuro sarà sempre meno esecutore e sempre più curatore, stratega, interprete di bisogni complessi. Lavorerà in simbiosi con l'intelligenza artificiale, utilizzandola come strumento di potenziamento delle proprie capacità, ma mantenendo saldamente la responsabilità delle scelte progettuali, dell'orientamento etico, della visione strategica.**

La scelta di concludere la manifestazione con questo tema sottolinea come la Pordenone Design Week non sia semplicemente un evento formativo o un'occasione di networking professionale, ma un vero e proprio laboratorio culturale dove si elaborano le domande che definiranno il futuro della disciplina. Un luogo dove studenti, docenti, professionisti, imprenditori possono confrontarsi alla pari su questioni che riguardano non solo il design, ma il tipo di società, di economia, di cultura che vogliamo costruire attraverso le nostre scelte progettuali e tecnologiche.

# pordenone design week



# Design e Internazionalizzazione *il dialogo creativo che unisce talenti e prospettive globali*

## Consorzio Universitario di Pordenone

La quattordicesima edizione della Pordenone Design Week ha segnato un passaggio cruciale nel percorso di crescita della manifestazione: l'apertura definitiva alla dimensione internazionale come elemento strutturale e non più occasionale del progetto. La partecipazione della Scuola di Architettura e Design ISBA Ayin'a di Lomé, in Togo, e il contributo degli studenti del Dipartimento di Design dell'Universidade Do Extremo Sul Catarinense, in Brasile, hanno trasformato la Design Week in un ponte culturale tra tre continenti, dimostrando come il design sia linguaggio universale capace di abbattere barriere geografiche, culturali ed economiche.

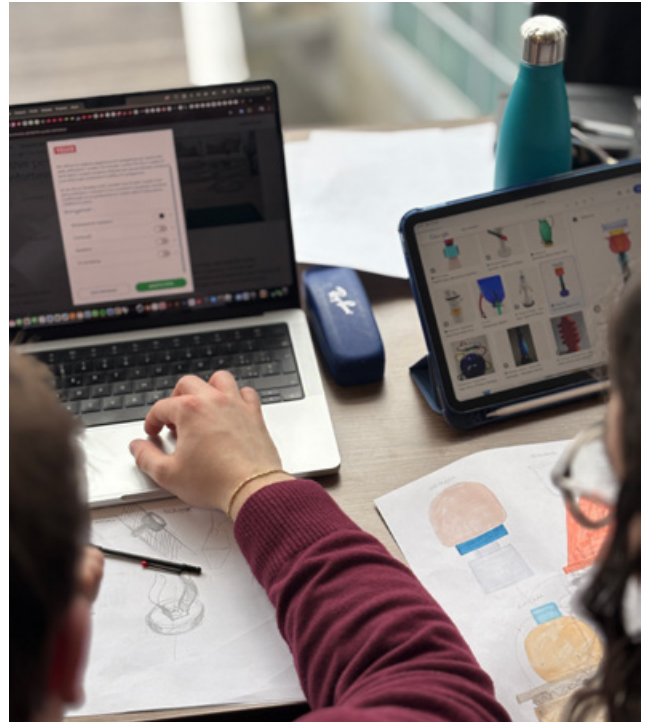
Questa scelta non risponde a una logica di prestigio o di apparenza, ma a una precisa visione strategica: **il design contemporaneo si confronta con sfide globali che richiedono sguardi plurali, competenze diversificate e la capacità di interpretare contesti differenti. La sostenibilità ambientale, l'innovazione sociale, la transizione digitale, l'accessibilità, la valorizzazione delle identità locali sono temi che attraversano i continenti e che possono trovare risposte efficaci solo attraverso il dialogo e la contaminazione tra culture progettuali diverse.**

L'internazionalizzazione dei workshop rappresenta un arricchimento sostanziale del processo formativo. Quando studenti provenienti da contesti geografici, culturali ed economici differenti lavorano insieme su un brief progettuale, emergono prospettive inattese, approcci metodologici alternativi, sensibilità estetiche e funzionali che sfuggirebbero a un gruppo omogeneo. Un ragazzo togolese porta con sé l'esperienza di un continente dove la scarsità di risorse ha generato una cultura del riuso, della riparazione, dell'ingegnosità applicata alla sopravvivenza quotidiana. Uno studente brasiliano introduce la vitalità cromatica, l'informalità organizzativa, la capacità di improvvisare soluzioni creative in contesti di complessità urbana estrema. Un designer europeo contribuisce con una tradizione secolare di rigore metodologico, conoscenza dei processi industriali, attenzione alla qualità materiale e formale. Questa diversità non è folclore, ma ricchezza progettuale concreta. Le soluzioni più innovati-

ve nascono spesso dall'incrocio di saperi apparentemente distanti, dalla capacità di trasferire metodologie da un contesto all'altro, dall'ibridazione tra tradizioni progettuali diverse.

Per troppo tempo il design è stato pensato e raccontato come disciplina essenzialmente occidentale, con epicentri riconosciuti in Italia, Germania, Scandinavia, Stati Uniti. Questa narrazione risulta oggi completamente inadeguata. Il design contemporaneo emerge da nuove geografie: dall'Africa, dove una generazione di giovani progettisti sta sviluppando approcci originali che coniugano tradizione artigianale e innovazione tecnologica; dall'America Latina, dove il design sociale risponde a urgenze concrete di comunità marginalizzate; dall'Asia, dove la rapidissima urbanizzazione genera sperimentazioni progettuali di portata inedita. L'internazionalizzazione della Pordenone Design Week assume anche un significato che travalica la dimensione strettamente formativa. In un'epoca segnata da crescenti tensioni geopolitiche, chiusure nazionaliste e frammentazione del dialogo internazionale, creare spazi di collaborazione concreta tra giovani rappresenta un atto politico nel senso più nobile del termine. I workshop diventano luoghi dove si costruiscono relazioni umane autentiche, si superano stereotipi e pregiudizi, si scopre che le differenze culturali, lungi dall'essere ostacoli, sono opportunità di apprendimento reciproco. Si costruisce così, progetto dopo progetto, workshop dopo workshop, una comunità internazionale di designer che condividono non solo competenze tecniche ma anche valori, visioni, impegno verso un design più responsabile e inclusivo.





# Arte Scienza e Società

## *il design a confronto con la città*

### **Pordenone, Gorizia, Azzano Decimo, Cordenons**

La mostra diffusa rappresenta uno degli elementi distintivi della Pordenone Design Week, un progetto espositivo che trasforma il tessuto urbano in galleria a cielo aperto, portando il design direttamente tra le persone negli spazi della quotidianità. Questo format, consolidatosi nel corso delle edizioni precedenti, si fonda sulla convinzione che **il design non debba rimanere confinato negli spazi specialistici di musei e gallerie, ma possa e debba dialogare con la città, abitare i luoghi del commercio, della socialità, della vita quotidiana, raggiungendo un pubblico ampio e trasversale.**

L'edizione 2025 ha segnato un'evoluzione significativa di questa iniziativa, estendendosi oltre i confini cittadini per abbracciare un territorio più ampio e diversificato. Pordenone, Gorizia, Azzano Decimo e Cordenons sono diventati teatro di un unico percorso espositivo che ha raccontato la complessità e la frammentazione del design contemporaneo attraverso una geografia culturale distribuita. Questa scelta di diffusione territoriale non risponde solo a un'esigenza di capillarità, ma interpreta la natura stessa del design contemporaneo come fenomeno diffuso, plurale, che attraversa contesti urbani differenti mantenendo però una coerenza narrativa e concettuale.

"Arte Scienza Società - Arcipelago Design" è il titolo che ha guidato la riflessione curatoriale del Prof. Giuseppe Marinelli De Marco, evocando quella condizione arcipelagica, frammentata e plurale che caratterizza il design nell'era digitale. L'esposizione ha messo in scena il mosaico di pratiche, linguaggi e metodologie che il design ha assunto nel corso della sua evoluzione, riflettendo la complessità della società contemporanea. Il design, nato come disciplina unitaria legata alla produzione industriale seriale, si è progressivamente frammentato in una molteplicità di approcci, ibridazioni, contaminazioni che ne hanno ampliato il campo d'azione ma anche messo in discussione i confini identitari.

La mostra ha interrogato il visitatore su questioni fondamentali: che cos'è oggi il design? A che cosa serve? Come si è trasformato rispetto alle sue origini moderniste? Il percorso espositivo ha documentato questa migrazione del design da evento progettuale destinato alla produzione

seriale a fenomeno più sottile, sensibile, identitario, fino a diventare strumento di negoziazione sociale e interazione partecipativa. Il design contemporaneo non si limita più a produrre oggetti, ma genera processi, facilita relazioni, costruisce significati condivisi.

Gli spazi espositivi distribuiti nei quattro comuni hanno permesso di esplorare questa pluralità attraverso esempi concreti, progetti che testimoniano come il design abbia esteso le proprie competenze analitiche e sintetiche a discipline diverse, assorbendole e in qualche modo rimanendone trasformato. Dal design thinking al service design, dal design sociale alla progettazione partecipata, la mostra ha restituito la ricchezza e insieme la complessità di una disciplina in continua ridefinizione.

La scelta di una mostra diffusa su più comuni ha anche un significato strategico nel contesto della candidatura e successiva proclamazione di Pordenone a Capitale Italiana della Cultura 2027. Dimostra come il design possa essere strumento di costruzione di reti territoriali, di dialogo tra comunità diverse, di valorizzazione di identità locali attraverso un linguaggio condiviso. Ogni comune ha portato le proprie specificità, i propri spazi, la propria comunità, contribuendo a costruire un racconto corale del design come fenomeno insieme globale e locale, universale e radicato nei territori.



# Lezioni in vetrina

## *studenti e progetti in dialogo con il pubblico a Pordenone*

### **CENTRO STORICO, Pordenone**

La creatività dei giovani designer si diffonde nel centro cittadino di Pordenone. La storia del design entra nei negozi e si mette in mostra nelle vetrine delle botteghe delle contrade pordenonesi. Le "Lezioni in Vetrina" mirano ad abbattere le distanze esistenti tra studenti e professionisti del design da un lato e cittadini dall'altro, utilizzando i negozi del centro come punto di confronto e momento di riflessione.

Gli interventi serali, svolti tra il 12 e il 13 marzo 2025, hanno visto un gruppo di giovani designer che hanno presentato una serie di progetti sui temi del Product, Visual e Research design, introdotti da docenti ISIA e delegati ADI con l'obiettivo di sottolineare l'importanza delle tematiche sul territorio.



Mercoledì 12/03

#### **DADO CONCEPT**

- Piazzetta Ado Furlan 8 -  
Matteo Rosa: Rubic  
Filippo Concato: Altura

#### **DIMORE CONCEPT**

- Corso Vittorio Emanuele II 56/c -  
Alessandro Pezzutti: Prometeo  
Denise Flaugnacco: DeMa Sonora

#### **LA BOTTEGA DELLE NUVOLE**

- Vicolo delle Mura 2 -  
Federica Convertini: Dryàs  
Paola Tahiri: Saliko

#### **HELIX**

- Vicolo delle Mura 4 -  
Alberto Canola: SIDI  
Laura Brisotto: Fatto Disfatto

#### **QUEEN'S**

- Via Cesare Battisti 3 -  
Marco Durofil: Atril  
Alessia Tomeo: Sensorya

Giovedì 13/03

#### **GCONCEPT**

- Corso Vittorio Emanuele II 56/B-  
Monia Mazzucco: MatMug  
Anna dall'Acqua: Lyn

#### **MOSQUITO**

- Corso Vittorio Emanuele II 48 -  
Andrea Giglio: Compakto  
Andrea Cantarutti: Naom

#### **NONIS 1953**

- Vicolo delle Acque 8/b -  
Alessandro Perissinotto: HUA 365  
Elena Bertolami: Quick Collector

#### **NUB STUDIO**

- Via Fratelli Bandiera 1 -  
Giada Maranzan: Merge  
Simone Codutti: Red Beak

#### **WAS**

- Corso Vittorio Emanuele II 21 -  
Fabio Bernardis: Glacier Guardian  
Carlotta Norcen: GoTo da Spriss



# Lezioni in vetrina

## studenti e progetti in dialogo con il pubblico a Gorizia

### CENTRO STORICO, Gorizia

L'ormai noto format di Pordenone Design Week Lezioni in Vetrina, nato nei negozi del centro di Pordenone, è sbarcato a Gorizia.

Grazie alla collaborazione con ConfCommercio Gorizia, l'8 novembre 2025 alcuni negozi del centro storico si sono trasformati in uno spazio urbano condiviso, ospitando incontri di design attraverso una modalità riconosciuta e collaudata. Le lezioni in vetrina rappresentano infatti un veicolo di divulgazione culturale capace di coinvolgere la città attraverso un nuovo modo di comunicare a una platea di non addetti ai lavori, metodi scelte e contenuti professionali. I negozi e gli spazi commerciali del centro storico goriziano hanno accolto progetti sviluppati dagli studenti dell'ISIA Roma Design, trasformandosi in luoghi di incontro tra la comunità locale e le nuove generazioni di progettisti.

L'iniziativa ha permesso al pubblico goriziano di scoprire cosa significa studiare design oggi, quali competenze si sviluppano, quali metodologie si applicano, quali visioni guidano i giovani progettisti. I commercianti hanno sperimentato una forma innovativa di animazione culturale dei propri spazi, scoprendo come la contaminazione tra attività commerciale e contenuto culturale possa generare valore per entrambe le dimensioni.

#### MODEL

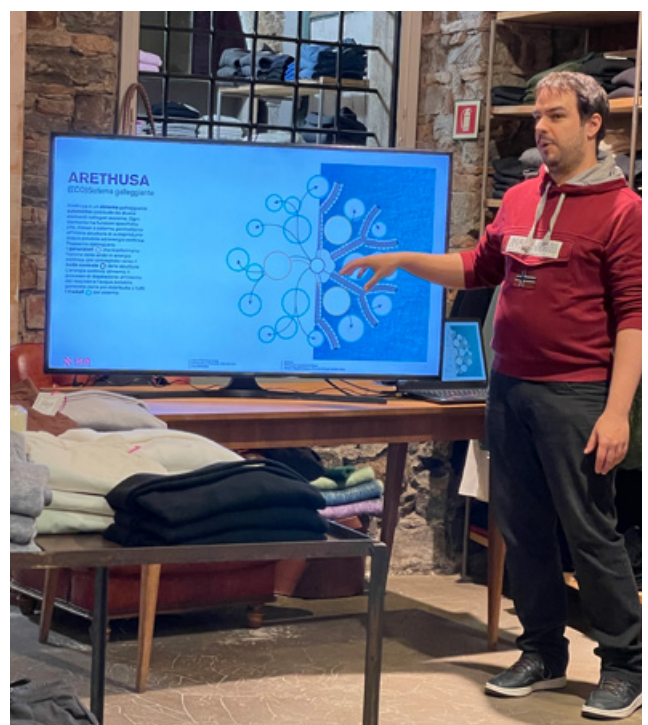
- Corso Italia 50 -  
Laura Brisotto: "Koda"

#### BOTTEGA ConfCommercio

- Via Rastello 52 -  
Mostra Diffusa

#### IL LABORATORIO

- Piazza Vittoria 43 -  
Manuel D'Ossualdo: "Arethusa"



**pordenone design week**



# Design in città

## *presentazione dei risultati dei workshop al pubblico*

### **CHIOSTRO DI SAN FRANCESCO, Pordenone**

Mercoledì 21 maggio 2025, l'Ex Convento di San Francesco ha fatto da cornice a "Design in Città", evento dedicato alla presentazione pubblica dei risultati emersi dai workshop della Pordenone Design Week 2025. L'appuntamento ha offerto un'opportunità di riflessione sul rapporto sempre più strategico tra formazione, ricerca applicata e tessuto produttivo.

Nello scenario architettonico dell'Ex Convento – esempio di recupero e valorizzazione del patrimonio storico pordenonese – docenti, studenti, tutor e rappresentanti aziendali hanno condiviso con il pubblico i concept emersi dall'edizione primaverile della manifestazione. I progetti presentati testimoniano una metodologia progettuale che integra ricerca formale, sostenibilità ambientale e fattibilità industriale, rispondendo alle sfide contemporanee del design con approcci multidisciplinari. La scelta della location non è stata casuale: portare il design all'interno di uno spazio conventuale quattrocentesco significa stabilire un dialogo tra patrimonio culturale e innovazione, tra memoria collettiva e visione futura. Questo intreccio riflette una delle vocazioni più autentiche del design italiano, storicamente capace di coniugare tradizione artigianale e sperimentazione tecnologica. I workshop si sono configurati come veri e propri atelier di co-progettazione, in cui il sapere accademico incontra le logiche di mercato senza perdere rigore metodologico. Gli studenti hanno potuto confrontarsi con brief reali, sviluppando competenze trasversali – dal problem solving alla gestione dei vincoli produttivi – che costituiscono il bagaglio professionale del designer contemporaneo.

Questo modello pedagogico, che affonda le radici nella tradizione delle scuole politecniche europee e nelle esperienze delle avanguardie progettuali del Novecento, rappresenta un punto di equilibrio tra speculazione teorica e pragmatismo industriale. La collaborazione diretta con le aziende del territorio trasforma l'aula in un laboratorio vivo, dove la teoria si misura costantemente con i vincoli e le opportunità della produzione reale. Durante la serata è stato conferito un riconoscimento formale alle aziende partner, attestazione dell'impegno

profuso nel sostenere la manifestazione e nel credere nel valore strategico della formazione progettuale. In questa prospettiva, i giovani designer non sono semplici esecutori di commesse, ma intellettuali del progetto, capaci di leggere i bisogni emergenti, interpretare le trasformazioni sociali, proporre visioni alternative del futuro supportati dalle aziende e dagli enti territoriali. "Design in Città" ha dimostrato che investire in questa cultura progettuale significa investire nell'intelligenza critica e creativa di una comunità.





15

Docenti

183

Studenti

40

Team di lavoro

80

Concept

24

Esperti coinvolti

12

Tutor

# Workshop

## *un atto di progettazione collettiva*

### **WS1 // Mediaprofili / Formenti e Giovenzana**

product design / research

Sviluppo di elementi di arredo che indagano, grazie all'ausilio di nuovi materiali e tecnologie sostenibili, alternative ai pannelli laminati per nuove strutture e metodi di giunzione.

### **WS2 // Unipordenone**

exhibith design

Progettazione di installazioni funzionali per gli ambienti del nuovo Centro Valle, futura sede del Consorzio Universitario al fine di migliorare la fruibilità degli interni ed esterni, per comunicare l'importanza delle attività accademiche a Pordenone.

### **WS3 // Pezzutti-Group**

product design

Sviluppo di una linea di contenitori in plastica riciclata per la conservazione degli alimenti, progettati per ottimizzare lo spazio e facilitare la presentazione e la distribuzione nella Grande Distribuzione Organizzata (GDO).

### **WS4 // Low Density Design**

metaprogettazione / research

Sviluppo di metaprogetti volti ad indagare il design au-

toprodotto che contrastino le masse omogenee di consumatori globali grazie all'accesso a nuove tecnologie produttive digitali e non.

### **WS5 // L&S Italia**

research

Realizzazione di uno scenario espositivo dei prodotti ottimizzando le dinamiche espositive attuali e potenziando la comunicazione del prodotto tramite nuove strategie di allestimento e interazioni innovative

### **WS6 // Mesons**

product design

Sviluppo di una linea di attrezzature e accessori che ottimizzano e implementino l'operatività in cucina, adattandosi alle nuove esigenze degli ambienti cucina-salotto open space.

### **WS7 // Tucano**

product design / apparel design

Sviluppo di un prodotto tessile contenitore, per il lavoro, il viaggio e il tempo libero che soddisfi le esigenze della figura di un nomade digitale, caratterizzato dall'essere il più possibile monomaterico in ottica sostenibile.



02

Docenti

32

Studenti

06

Team di lavoro

22

Concept

06

Esperti coinvolti

02

Dottorandi Tutor

# 01 Mediaprofili + Formenti & Giovenzana




---

## COMPANY

Mediaprofili S.r.l.  
Formenti e Giovenzana S.p.a.

## PROJECT AREA

Product Design

---

## PROJECT MANAGER

Bruno Testa

## DESIGNER

Fabio Di Bartolomei

## DOTTORANDI

Giovanna Merialdo

## TUTOR

Margherita Ciriani

---

## STUDENTS

Denzel Gilbert Arago	Giulia Pitton
Davide Antoniali	Riccardo Pagura
Leonardo Avon	Valentina Tonon
Greta Baraziol	Lea Troksi
Elisa Benedet	Leonardo Venturato
Nicola Bidoggia	Federico Zandonà
Antonio Cardone	Vanessa Zharri
Thomas Celante	Ruyi Daisy Zhu
Mattia Del Col	
Kevin De Toffoli	Pasquale De Icco
Marina Doret	Alex Russo
Francesca Ferraiuolo	Sebastiano Serra
Riccardo Granzotto	
Alex Mazzariol	Casagrande Alessandro
Roberta Parisi	
Noemi Passuello	
Michela Pessotto	

La Pordenone Design Week 2025 rappresenta un osservatorio sulle traiettorie emergenti del product design e, più in generale, del settore dell'arredamento, punto cardine del tessuto imprenditoriale del territorio pordenonese. Il workshop dedicato ai partner Mediaprofili e Formenti & Giovenzana si propone come un laboratorio sperimentale in cui convergono innovazione materiale, sostenibilità, nuove estetiche e riconcepimento dei sistemi di giunzione, cercando di delineare una visione avanzata del mobile del futuro.

L'attività non è stata limitata alla generazione di concept, ma ha cercato di affrontare la complessità del settore attraverso un approccio sistemico, integrando analisi dei trend, riflessioni socioculturali e scenari evolutivi.

Nel contesto attuale, parlare di mobili e sostenibilità non è soltanto opportuno ma necessario. La transizione ecologica in corso influisce profondamente sull'ambiente domestico e sul sistema abitativo nel suo complesso. Il mobile non è più un oggetto puramente funzionale: diventa un medium culturale, un fattore determinante della qualità della vita e un indicatore di scelte guidate da valori. Ciò che muta in maniera più evidente è la domanda dei consumatori. In particolare, Millennials e Gen Z mostrano un crescente interesse verso l'impatto ambientale, le certificazioni di sostenibilità e le narrazioni che collegano i prodotti alla provenienza dei materiali. Resta tuttavia una discrepanza tra intenzioni di acquisto e comportamento effettivo, condizionata da fattori come la disgust sensitivity e la percezione di scarsa durabilità dei materiali riciclati (Bigliardi et al. 2020).

Una nuova estetica si sta affermando nel design contemporaneo, in cui il materiale diventa una vera esperienza sensoriale e culturale. Un tema centrale della ricerca riguarda infatti la ridefinizione dell'estetica del prodotto, interpretata non più soltanto come attributo formale, ma come un'esperienza multisensoriale in cui i materiali sono intesi come "parole" di un vocabolario progettuale capace di definire l'identità stessa dell'artefatto (Alesina and Lupton 2010; Chapman 2015).

L'accettazione dei prodotti in materiali riciclati, ad oggi, dipende da un equilibrio tra fattori emozionali come ad esempio repulsione o fiducia nel prodotto, percettivi quali qualità, igiene e durata, e valoriali come sostenibilità e senso di responsabilità sociale (Bigliardi et al. 2020; Polyportis, Mugge, and Magnier 2022).

Il design, la comunicazione e la trasparenza del processo produttivo giocano un ruolo decisivo nel trasformare un'intenzione positiva in un comportamento reale d'acquisto.

Il concetto di material experience, derivato dall'ambito più ampio della product experience, si articola lungo tre dimensioni: quella sensoriale, che coinvolge texture, temperatura, densità e traslucenza; quella di significato, informata da codici culturali e simbolici; e infine quella emotiva, legata ai vincoli affettivi che favoriscono la durabilità dell'oggetto e riducono l'iper-consumo.

Particolarmente rilevante è il tema dell'attaccamento al prodotto, ossia il legame che si instaura tra utente e oggetto. Prolungare il ciclo di vita di un artefatto significa attribuirgli caratteristiche capaci di alimentare una relazione significativa con chi lo utilizza: una strategia rivelatasi efficace nel contrastare l'obsolescenza emotiva, fenomeno spesso sottovalutato rispetto alla più evidente obsolescenza tecnica.

Nel quadro contemporaneo della progettazione, economia circolare e Life Cycle Design convergono in una visione sistemica della sostenibilità. Da un lato, il Life Cycle Design (LCD), che invita i progettisti a considerare gli impatti ambientali e i requisiti qualitativi lungo l'intero ciclo di vita del prodotto (Marseglia M. 2018). Dall'altro, l'Economia Circolare, che supera la logica produttiva lineare per privilegiare sistemi rigenerativi basati su riciclo, riparazione, estensione della vita utile e modelli di servizio (Ellen MacArthur Foundation 2013).

Nel panorama contemporaneo del design si assiste a una crescente attenzione verso materiali emergenti sviluppato con un approccio circolare che trasformano il laboratorio del futuro in un vero e proprio terreno di sperimentazione. Tra gli esempi più significativi si possono trovare biomateriali da fonti organiche o da sottoprodotti agricoli o marini, plastiche post consumo e materiali tessili riciclati (Material-Connexion 2025a, 2025b; Pellizzari and Genovesi 2018). La varietà e lo sviluppo accelerato di queste soluzioni dimostrano come tali materiali non rappresentino più alternative marginali, ma contribuiscano a definire nuovi linguaggi progettuali.



All'interno della stessa visione innovativa è stato collocato anche l'interesse crescente verso l'estetica della giunzione, che apre nuove possibilità per giunti e connessioni. Uno dei temi più originali del workshop è infatti la reinterpretazione dei sistemi di unione, che smettono di essere componenti tecnici da nascondere per trasformarsi in segni espressivi, elementi estetici o persino punti focali del progetto. Sono stati presi come riferimenti giunzioni tradizionali come lo Tsugite, un antico sistema di giunzioni in legno giapponesi che non utilizzano chio-

di, viti o colla, unioni ibride capaci di combinare materiali differenti, e soluzioni sperimentali basate su lavorazioni a caldo, morsetti, fascette o approcci apparentemente improvvisati ma progettualmente coerenti. Questo rinnovato interesse per la giunzione risponde a un'esigenza crescente: realizzare prodotti smontabili, riparabili e riconfigurabili, valori cardine dell'economia circolare e della progettazione sostenibile.

Un ruolo fondamentale nello svolgimento delle attività del workshop è stato svolto dall'approccio alla biomimesi e, di conseguenza, alla biomimetica, intese non come semplici riferimenti formali alla natura, ma come vere e proprie strategie progettuali. La distinzione tra questi due ambiti può essere chiarita richiamando il pensiero del filosofo Martin Heidegger, secondo il quale l'architettura—e oggi il design—affonda le proprie radici nella terra, nell'abitare degli esseri mortali e nel cielo. Questa visione risuona profondamente nelle pratiche progettuali che si ispirano ai sistemi naturali, ricordando come il progetto non sia soltanto un atto funzionale o strumentale, ma un'espressione della relazione profonda tra l'uomo, l'ambiente e il cosmo.

In questo senso, la biomimetica emerge come un approccio capace di attingere all'intelligenza intrinseca della natura e alle soluzioni affinate da miliardi di anni di evoluzione. Lungi dal limitarsi a un'imitazione superficiale delle forme naturali, essa indaga i principi strutturali, i processi e le strategie adattive che caratterizzano i sistemi biologici. Pattern complessi come quelli di una conchiglia marina, l'efficienza strutturale di una ragnatela o la capacità adattiva di una foglia diventano così modelli da interpretare e tradurre in soluzioni progettuali innovative e sostenibili, applicabili tanto all'architettura quanto al design di prodotto.

Tra biomimesi e tecnologia si instaura una relazione simbiotica e trasformativa. La biomimesi rappresenta infatti un approccio all'innovazione che assume la natura non più come semplice risorsa da sfruttare, ma come maestra e misura del progetto. Attraverso lo studio di modelli biologici, processi e strategie naturali, essa consente di sviluppare tecnologie più efficienti, resilienti e a basso impatto ambientale, creando un ponte tra discipline diverse—dalla scienza dei materiali all'ingegneria, dalla robotica alla medicina—e orientando l'innovazione verso un equilibrio più armonico con il pianeta.

In questo quadro, la biomimesi può essere intesa come una filosofia progettuale, mentre la biomimetica ne rappresenta il braccio tecnico e applicativo. Entrambe concorrono alla costruzione di un futuro in cui il progresso tecnologico non si contrappone ai sistemi naturali, ma si ispira alle loro logiche di efficienza, adattabilità e ottimizzazione delle risorse. I principi biologici diventano così strumenti per ripensare materiali, strutture e processi produttivi secondo una visione circolare e sistemica, capace di ridurre sprechi e consumi energetici.

I risultati finali del workshop delineano un panorama articolato, in cui materiali innovativi, sistemi di giunzione, qualità sensoriali e principi di economia circolare convergono per generare nuove visioni nel design dell'arredo. Dopo una fase di analisi sistemica e di esplorazione dei trend, gli studenti hanno tradotto i temi centrali della ricerca in concept capaci di anticipare scenari futuri rilevanti per il settore.

Una prima direzione ha preso la biomimesi come punto di partenza, non come semplice estetica organica ma come strategia progettuale fondata su efficienza, adattabilità e ottimizzazione delle risorse. In quest'ottica, diversi progetti hanno sviluppato strutture modulari in grado di cambiare nel tempo insieme all'utente, riducendo il numero di componenti e privilegiando soluzioni costruttive essenziali.

La traccia della sensorialità e dell'affezione ha introdotto una dimensione particolarmente innovativa, con ricerche dedicate all'integrazione di stimoli tattili, visivi e persino olfattivi sulle superfici dell'arredo. L'obiettivo è rafforzare il legame emotivo tra utente e prodotto, interpretando il product attachment come strategia di sostenibilità: più forte è la connessione, più lunga sarà la vita utile dell'oggetto e minore il rischio di obsolescenza emotiva.

## bibliografia

Alesina, I, and E Lupton. 2010. *Exploring Materials: Creative Design for Everyday Objects*. Princeton Architectural Press. <https://books.google.it/books?id=ccQrBVUWT8EC>.

Bigliardi, Barbara et al. 2020. "The Intention to Purchase Recycled Products: Towards an Integrative Theoretical Framework." *Sustainability* (Switzerland) 12(22): 1-20.

Chapman, Jonathan. 2015. "Emotionally Durable Design - Objects, Experience & Empathy." *Emotionally Durable Design*.

Ellen MacArthur Foundation. 2013. "TOWARDS THE CIRCULAR ECONOMY." Ellen MacArthur Foundation 1. [https://www.mckinsey.com/~media/mckinsey/dotcom/client\\_service/sustainability/pdfs/towards\\_the\\_circular\\_economy.ashx](https://www.mckinsey.com/~media/mckinsey/dotcom/client_service/sustainability/pdfs/towards_the_circular_economy.ashx).

Marseglia M. 2018. "Progetto, Sostenibilità, Complessità\_Marseglia\_LOW B3.Pdf." : 192. [https://flore.unifi.it/retrieve/e398c37d-a37e-179a-e053-3705fe-0a4cff/Progetto%2C Sostenibilit%C3%A0%2C Complessit%C3%A0\\_Marseglia\\_LOW.pdf](https://flore.unifi.it/retrieve/e398c37d-a37e-179a-e053-3705fe-0a4cff/Progetto%2C%20Sostenibilit%C3%A0%2C%20Complessit%C3%A0_Marseglia_LOW.pdf).

Material-ConneXion. 2025a. "Eco-Alterity." (March 2024).  
 —. 2025b. "Less Is Enough." (September 2025): 46.

Pellizzari, Anna, and Giulio Genovesi. 2018. Neomateriali Nell'economia Circolare. 1st ed.

Polypartis, Athanasios, Ruth Mugge, and Lise Magnier. 2022. "Resources , Conservation & Recycling Consumer Acceptance of Products Made from Recycled Materials : A Scoping Review." Resources, Conservation & Recycling 186 (January): 106533. <https://doi.org/10.1016/j.resconrec.2022.106533>.

Un altro tema centrale per molti gruppi di lavoro è stato la trasformazione degli scarti. La valorizzazione dei materiali recuperati ha portato alla creazione di pannelli derivati da residui di produzione, assemblati e stabilizzati attraverso processi a basso impatto. Questo approccio riflette una nuova estetica del riciclo, in cui non si mascherano le irregolarità o le imperfezioni, ma si valorizzano variazioni cromatiche, discontinuità e differenze materiche.

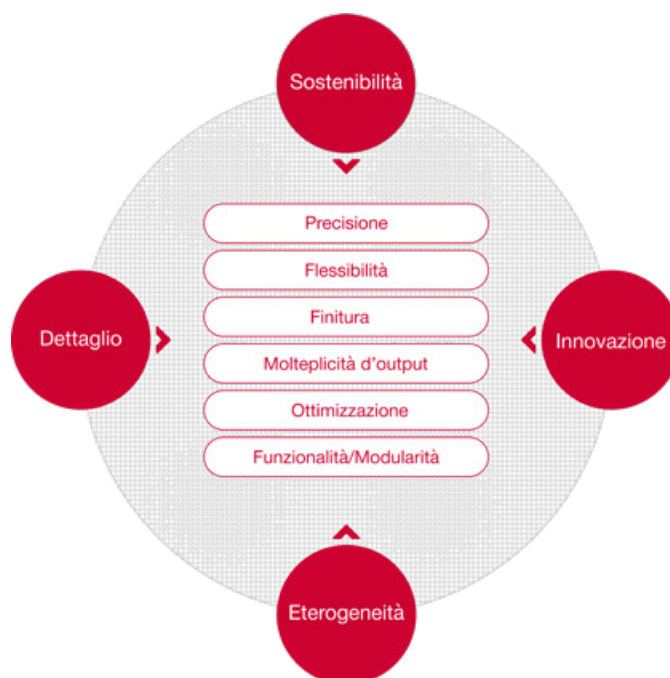
Un ulteriore filone riguarda la seconda vita del mobile, sviluppata attraverso sistemi evolutivi pensati per accompagnare i cambiamenti delle esigenze dell'utente, oppure tramite soluzioni che permettono di aggiornare stile e finiture senza sostituire il nucleo strutturale. Moduli intercambiabili, pannelli sostituibili e strategie di montaggio reversibile risultano essenziali e pongono l'accento sulla riparabilità e sull'estensione della vita del prodotto.

La ricerca sulle giunzioni ha evidenziato sia le possibilità tecniche sia il potenziale estetico. Le sperimentazioni hanno esplorato giunti senza viti, materiali comprimibili e configurazioni che trasformano la giunzione da elemento tecnico nascosto a dettaglio visivo identitario. Questa direzione risponde alla richiesta di smontabilità, efficienza produttiva e riduzione dell'hardware, introducendo al contempo nuovi linguaggi formali che rivelano la logica costruttiva dell'oggetto.

Infine, la personalizzazione è emersa come un valore trasversale. Diverse proposte hanno immaginato sistemi capaci di adattarsi non solo alle esigenze spaziali, ma anche alle preferenze estetiche dell'utente, attraverso palette modulari, superfici tridimensionali, tecniche di pressatura o materiali riciclati ricchi di identità visiva.

Nel loro insieme, questi risultati confermano che la sostenibilità può davvero agire come motore di innovazione progettuale: non un vincolo da superare, ma una risorsa che ridefinisce estetiche, strutture e relazioni tra utente e arredo. Il futuro del mobile quindi, secondo la ricerca sviluppata nel workshop, è fatto di evoluzione, riparazione e adattamento, con oggetti in grado di instaurare un dialogo sensoriale con chi li utilizza, aprendo così nuove traiettorie nel design contemporaneo.

Prof. Bruno Testa  
 Prof. Fabio Di Bartolomei

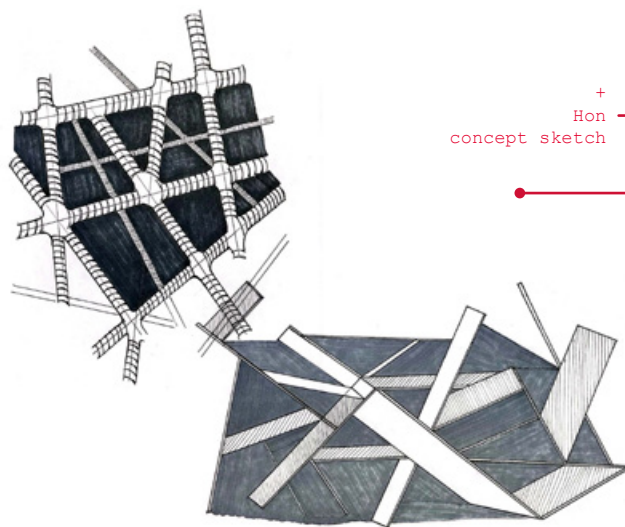


# Biomimesi 01.1

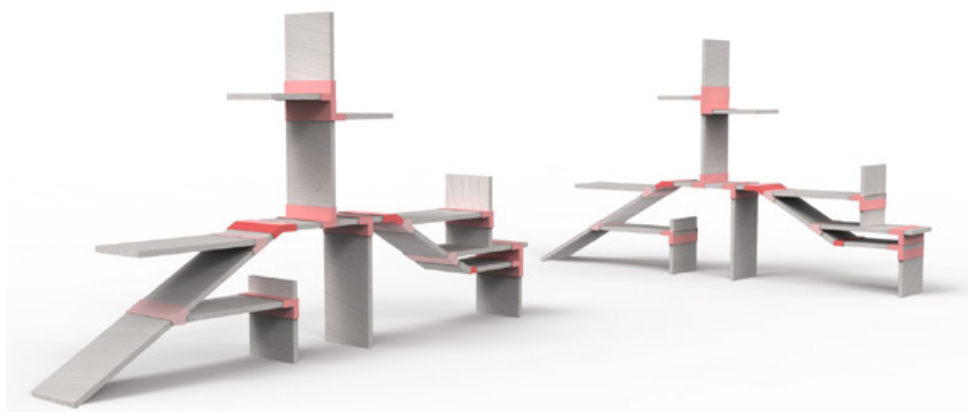
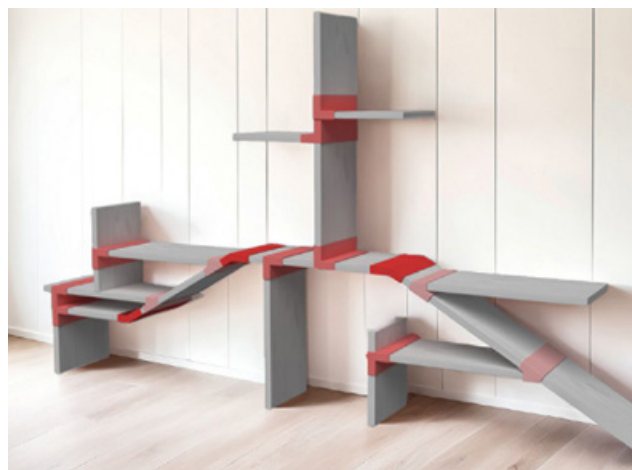


## Hon

Il progetto nasce dal tema dell'eco altruismo, che invita i designer ad adottare approcci più consapevoli e sostenibili, fondati su pratiche circolari e sul rispetto delle risorse naturali del pianeta. Alla base del concept si trova il principio del "less is enough", espresso attraverso l'utilizzo di soli due tipi di componenti: pannelli laminati e giunzioni metalliche, assemblati senza l'impiego di viti. Questa scelta mira a ridurre al minimo l'impatto ambientale e a semplificare i processi produttivi, favorendo la modularità e la durabilità del prodotto. L'ispirazione formale e simbolica proviene dal carattere giapponese 本 (hon), che significa al tempo stesso "albero" e "libro". Da questa doppia valenza nasce l'idea di una libreria che richiama le ramificazioni degli alberi, intese come espressione di crescita, connessione e vitalità. Elemento distintivo del progetto è la sua capacità evolutiva: la libreria è concepita per crescere insieme all'utente, adattandosi nel tempo alle diverse esigenze di spazio e funzione. Attraverso l'aggiunta o la rimozione dei moduli, l'arredo si trasforma, mantenendo coerenza estetica e integrità strutturale.



+ Hon  
concept sketch



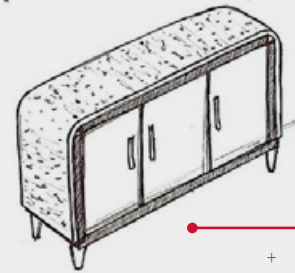
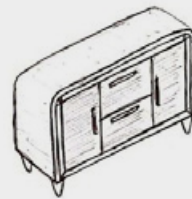
+ Hon  
configurazione di  
assemblaggio



### Monoviva

Monoviva è una madia che prende ispirazione dalla natura, in particolare dal sughero e dalla sua particolarissima e caratteristica texture. L'obiettivo è di unire in un unico oggetto la bellezza della natura, attraverso i suoi colori e la texture del sughero, da un punto di vista innovativo.

+  
Monoviva  
mobile  
contenitore



+  
Monoviva  
schema  
componenti

### Tensio

Tensio nasce dal concetto di leggerezza e sospensione, ispirato al principio della tensegrità, in cui l'equilibrio strutturale è garantito dalla tensione tra elementi flessibili. La scaffalatura è composta da due moduli speculari, ciascuno formato da tre pannelli in tamburato e truciolare disposti a formare una "C" asimmetrica, collegati tra loro da cavi d'acciaio che attraversano il piano e si ancorano tramite appositi terminali, generando una struttura stabile e visivamente sospesa.



+  
Tensio  
mobile  
sospeso

+  
Tensio  
modello di studio

### Brooklin

Brooklin è una scaffalatura ispirata alla leggerezza del volo e del librarsi in aria come un volatile.

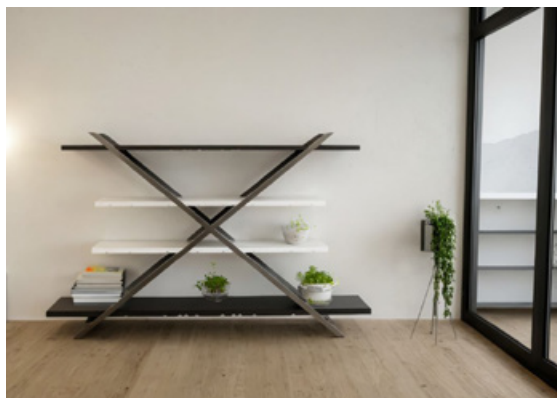
Il mobile è costruito con una tensostruttura che trae ispirazione dai ponti sospesi e dai tiranti di sostegno delle prime macchine volanti come il biplano wright flyer.

Il punto di forza del progetto è la totale assenza di sostegni lasciando tutta la struttura in sospensione grazie alla tensione e alla frizione dei cavi.



### Mantis

Mantis è ispirata alla natura, in particolare agli insetti come la mantide religiosa, le cui zampe anteriori sono molto flessibili e si ritraggono occupando poco spazio, simili al pantografo che si piega e allunga secondo le necessità. Questa caratteristica è stata ripresa per realizzare una libreria funzionale e solida. Queste sue caratteristiche rendono Mantis molto slim nella logistica per e nello stoccaggio dei punti vendi grazie alla capacità di occupare poco spazio.



# Sensorialità e affezione 01.2 →



### Ema

Ema è un concept pensato per ambienti contemporanei, elegante e personalizzabile con tre configurazioni: singola, doppia affiancata e doppia contrapposta. La struttura, composta da due pannelli portanti in truciolare, integra quattro mensole a duplice funzione e due ante apribili con chiusura calamitata e pistoncini. Il montaggio ad incastro e viti garantisce solidità, semplicità e libertà compositiva.

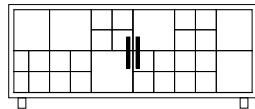
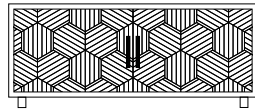
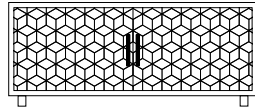
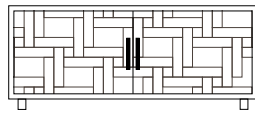
+  
Ema  
configurazioni e  
composizioni



### Senses

Concept Senses è un mobile per interni progettato per stimolare la percezione sensoriale attraverso tatto e olfatto. Le superfici sono personalizzabili con pattern materici e finiture profumate, creando un'interazione diretta con l'utente.

La struttura è realizzabile in diverse essenze lignee, tra cui rovere, noce canaletto, wengè, acero e betulla. Le fragranze applicabili includono vaniglia, limone, menta, lavanda ed eucalipto, per un'esperienza d'uso multisensoriale e controllata

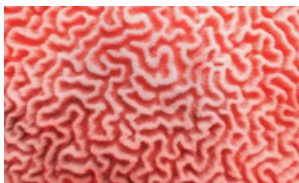


+  
Senses  
variabili pattern

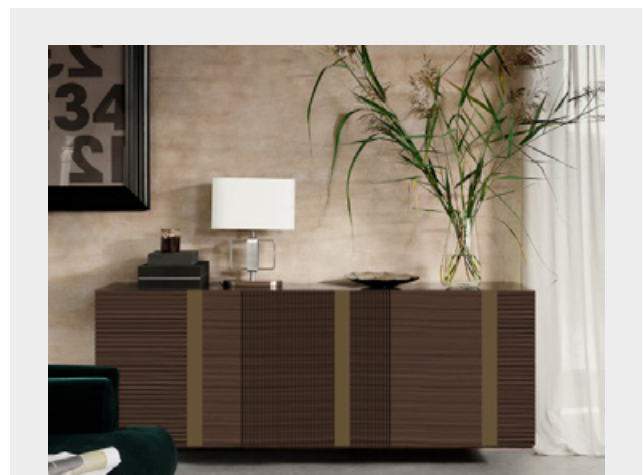
+  
Senses  
superfici in legno

### Koral

Il concept presenta una texture tridimensionale ispirata ai coralli, studiata per offrire una percezione tattile e visiva articolata. Il riferimento agli ecosistemi marini introduce un linguaggio formale legato alla sostenibilità, in linea con le attuali tendenze di mercato orientate a materiali responsabili e design sensoriale, contribuendo al posizionamento del brand su innovazione e ricerca.



+  
Koral  
texture



### Modù

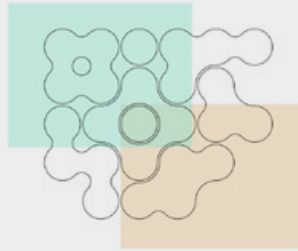
Sistema di arredo con pannellature personalizzabili con varie combinazioni di colori texture ricavati da materiali di recupero per riflettere lo stile e la personalità dell'utente che li ha progettati, andando a creare un legame affettivo con il prodotto.

+  
Modù  
modalità di  
motaggio



### Softy

Softy è un arredo funzionale e temporaneo pensato per accompagnare i bambini in una fase di crescita in continuo cambiamento. Realizzato in cartone e carta riciclata, materiali leggeri e sostenibili, presenta superfici pressate con effetto bombato e un pattern ispirato a Tetris, che rafforza l'aspetto ludico e tattile del progetto.

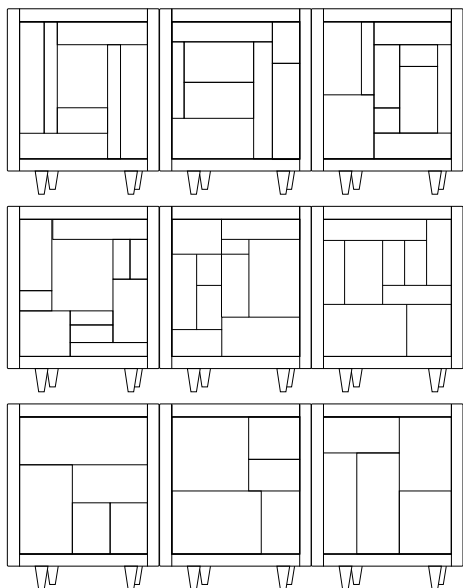


+  
Softy  
struttura leggera



### Random

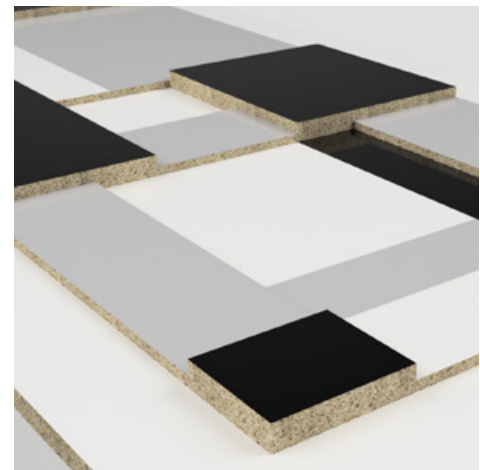
Random è un progetto che trasforma gli scarti di lavorazione in una nuova risorsa progettuale. Il pannello è composto da frammenti di truciolato provenienti da mobili diversi, generando superfici uniche per colori e spessori. La produzione utilizza software di nesting per ottimizzare il posizionamento degli scarti all'interno di una cornice dedicata. Il pannello è costituito per il 60% da materiali di recupero e per il 40% da materiali selezionati. L'assemblaggio avviene tramite resina vegetale e film termoretraibile, garantendo stabilità. Il risultato è un prodotto personalizzabile, esclusivo, non replicabile e mai uguale a sé stesso per dare un tocco di unicità a ogni pezzo.



+  
Random  
mobile con  
elementi di  
recupero

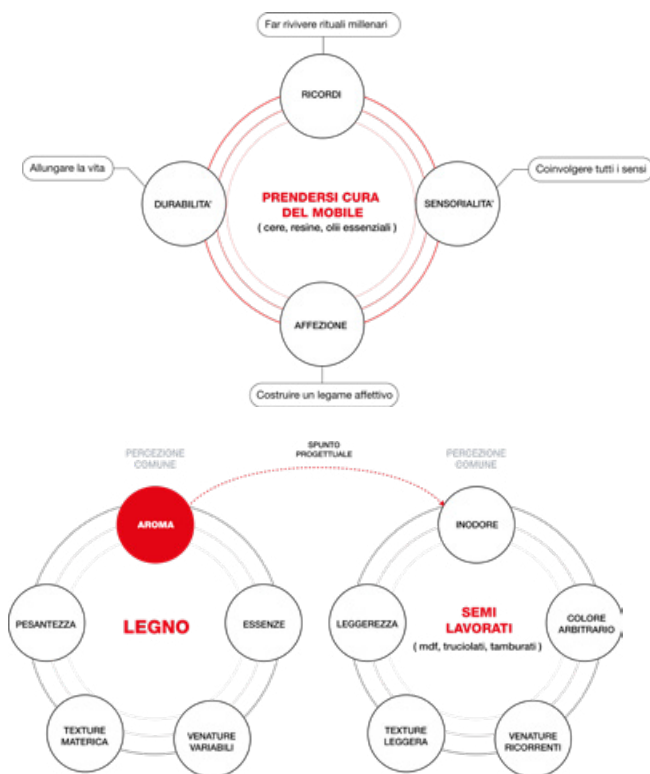
+  
Random  
configurazioni  
layout degli elementi  
di scarto

+  
Random  
dettaglio materico  
delle superfici



## Àroma

Àroma è un progetto che integra la dimensione olfattiva all'interno di pannellature semi-lavorate per l'arredo. Storicamente, la protezione del legno attraverso cere, resine naturali e oli essenziali ha permesso di preservarne le caratteristiche materiche e sensoriali. I moderni derivati del legno (MDF, tamburato, truciolato), pur garantendo leggerezza e ottimizzazione produttiva, risultano privi di quell'identità olfattiva che contribuisce alla percezione del materiale naturale. Considerando il ruolo dell'olfatto nei processi mnemonici e percettivi, Àroma utilizza essenze integrate per rafforzare la sensazione di "matericità" del pannello.



Il progetto prevede l'impiego di rivestimenti polimerici micro-porosi, capaci di assorbire e rilasciare l'aroma in specifiche aree della texture superficiale. Dopo una prima fase di impregnazione industriale, la conservazione delle proprietà olfattive viene demandata all'utente attraverso operazioni periodiche di manutenzione. Questo approccio estende il ciclo di vita del prodotto e reintroduce pratiche di cura consapevole.

Le declinazioni Àroma Classic, caratterizzata da texture lineare, e Àroma Wave, con andamento ondulato, combinano prestazioni tecniche, qualità estetica ed esperienza multisensoriale.

+  
Àroma  
mobile multi-  
sensoriale

# Seconda Vita 01.3



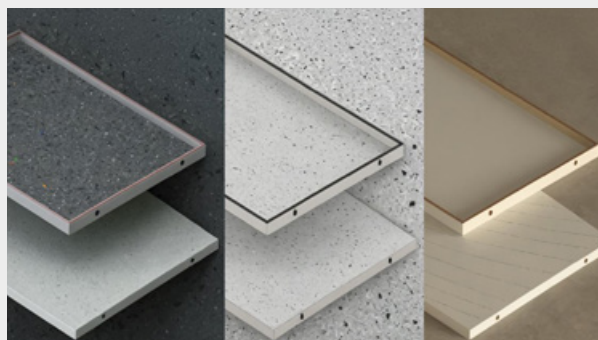
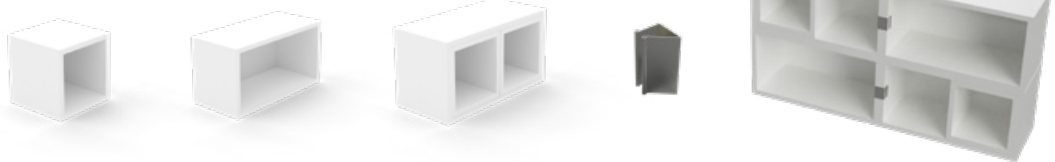
## Blocky

Blocky reinterpreta il concetto di arredo modulare attraverso elementi componibili ispirati ai Lego, pensati per dare nuova vita ai mobili esistenti. I moduli, fissati tramite dei giunti che si ispirano alle mollette da ufficio, assicurano stabilità e facilità di assemblaggio, permettendo configurazioni flessibili e adattabili a spazi ed esigenze diverse. Il progetto propone un design dinamico e sostenibile, capace di evolvere nel tempo insieme a chi lo utilizza.



+ Blocky modello di studio

+ Blocky schema componenti

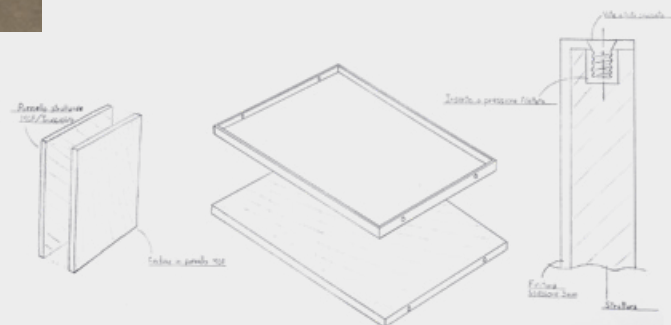


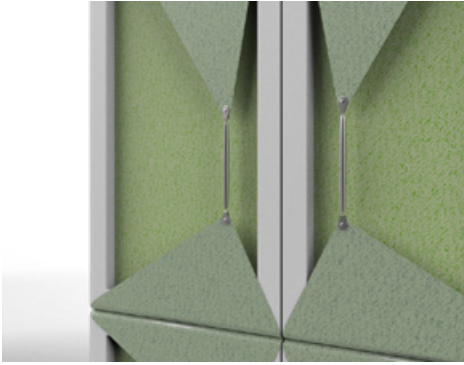
## Cortex

Cortex è un progetto che permette di rinnovare l'aspetto dei mobili senza intervenire sulla loro struttura portante. Grazie a un sistema modulare, rivestimenti e finiture possono essere sostituiti con facilità, adattando l'arredo a gusti personali e cambiamenti nel tempo. Un approccio flessibile che valorizza riuso e personalizzazione, ottimizzando le risorse e favorendo una progettazione più consapevole degli spazi.

+ Cortex possibili combinazioni

+ Cortex schema struttura



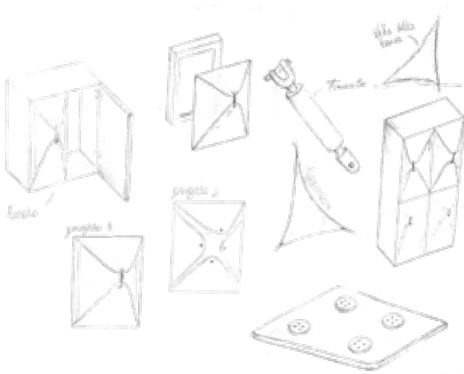


**Velum**

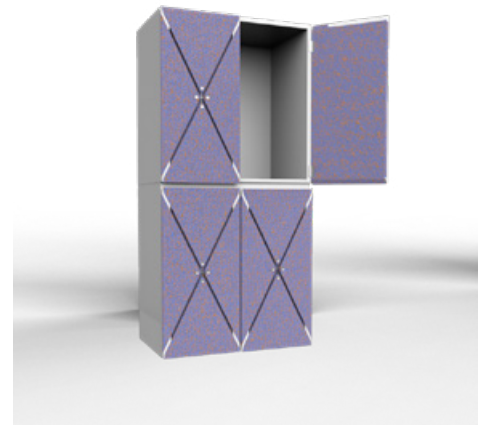
Il progetto Velum introduce un sistema di ante realizzate in tessuto tensionato tramite tirante, ispirato alla struttura delle vele nautiche. Questa configurazione consente di ridurre l'impiego di materiali rigidi, mantenendo adeguati livelli di resistenza e stabilità. L'approccio ottimizza il rapporto tra leggerezza e prestazioni strutturali, favorendo una progettazione più sostenibile grazie all'uso di materiali flessibili e a un minore consumo di risorse.



+  
Velum  
schizzi concept



+  
Velum  
versione con tirante  
o bottone a croce

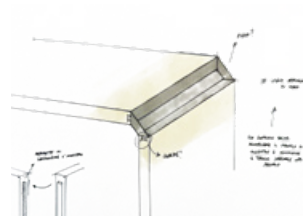


# Dettaglio Tecnico 01.4



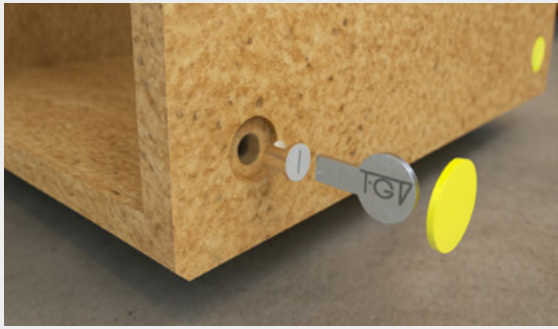
**Skarv**

Concept che esplora una soluzione di giunzione per profili di mobili senza l'impiego di ferramenta tradizionale. Il sistema utilizza un giunto ad incastro inserito nella sezione del pannello tramite un'apposita fresatura laterale, rendendo il montaggio semplice e intuitivo anche per l'utente finale. Il giunto diventa parte integrante del design, valorizzando il contrasto tra il materiale della connessione e la texture del pannello, assumendo anche una funzione estetica oltre che strutturale.



+  
Skarv  
elementi modulari





**Visilock**

VisiLock presenta una testa con intaglio a taglio che, una volta serrata, consente la messa in tensione dei pannelli in MDF tramite una chiave in PVC. Al termine del montaggio, il perno viene coperto con un tappo in PVC trasparente di colore giallo, posizionato a filo pannello, con funzione protettiva ed estetica, integrandosi visivamente nel mobile.

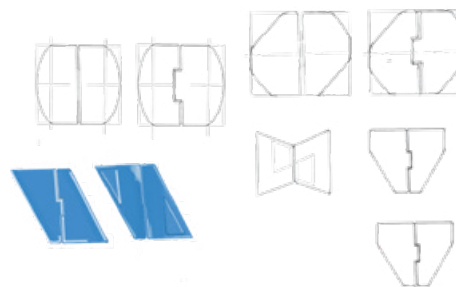
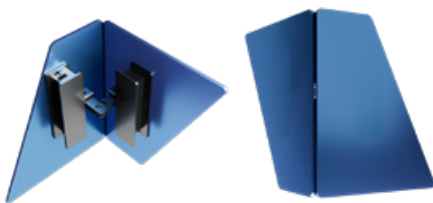


**Kors**

Il progetto propone una nuova interpretazione della giunzione come elemento al tempo stesso funzionale ed estetico, con un'attenzione specifica alla sostenibilità. Il sughero viene utilizzato come materiale principale per le sue caratteristiche di leggerezza, rinnovabilità e capacità di assorbimento degli urti. La soluzione introduce infatti un beneficio in termini di sicurezza: la naturale morbidezza del sughero attenua gli urti, rendendo il sistema adatto anche ad ambienti destinati ai bambini.



+ Kors  
dettagli di  
giunzione



+ Chroma  
schizzi concept

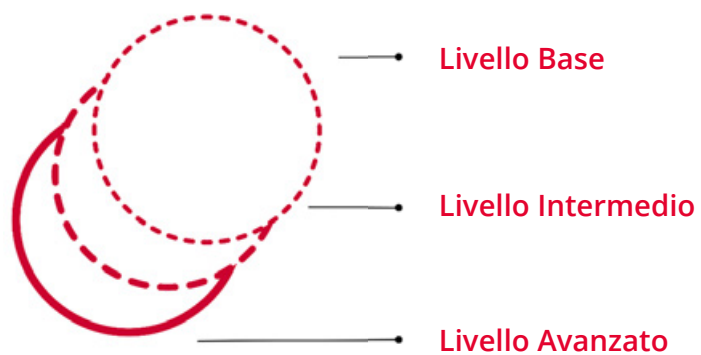
+ Chroma  
cerniere estetiche

**Chroma**

Idea che nasce dall'intento di reinterpretare la cerniera come elemento visibile e qualificante del mobile, superandone il ruolo tradizionale di componente nascosto. Ispirata alle gemme incastonate, presenta forme essenziali e definite che ne valorizzano la presenza materica e cromatica. Oltre alla funzione meccanica, Chroma diventa un dettaglio progettuale capace di dialogare con l'arredo, introducendo un accento colore studiato per integrarsi e caratterizzare l'insieme con equilibrio e precisione formale.

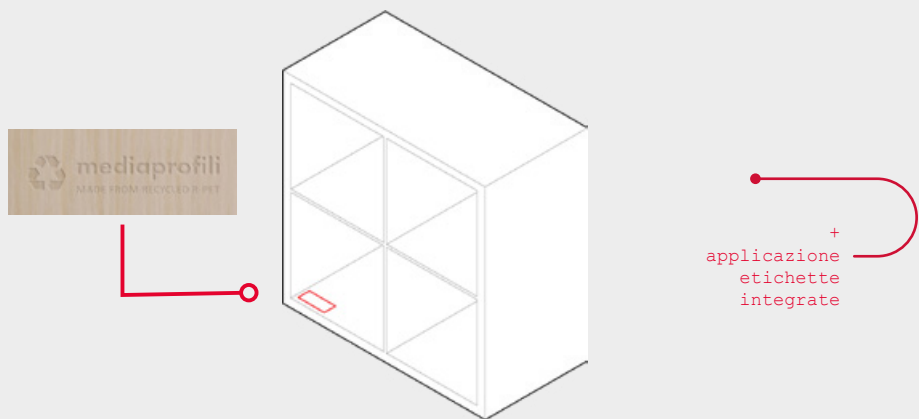
# Interazione 01.5 →

L'interazione tra utente e materiale gioca un ruolo cruciale nella percezione che il pubblico ha delle diverse tipologie di lavorazione. Nei semilavorati esistono fasce considerate di qualità inferiore, che potrebbero essere valorizzate, portando vantaggi sia all'azienda che al pianeta.



## Livello base

Consapevolezza e sensibilizzazione: il progetto introduce etichette applicate direttamente sul materiale, con l'obiettivo di abituare l'utente a riconoscere origine, caratteristiche e valore, favorendo una lettura più attenta e informata del semilavorato.



## Livello intermedio

Lo studio di pattern nasce con l'obiettivo di arricchire e reinterpretare la matericità dei pannelli in legno truciolare, introducendo nuove qualità estetiche attraverso il progetto della superficie. La ricerca si articola in due ipotesi formali distinte. La prima si basa su principi di equilibrio e simmetria, utilizzando linee, forme geometriche e ripetizioni regolari che costruiscono un ritmo visivo controllato e armonioso, capace di valorizzare l'ordine e la struttura del materiale.

La seconda ipotesi esplora invece una dimensione più fluida e naturale, caratterizzata da curve morbide ed elementi organici che si intrecciano in modo dinamico, generando superfici più espressive e continue. Entrambi gli approcci mirano a ridefinire il pannello in truciolare come elemento progettuale attivo, non solo tecnico ma anche percettivo.



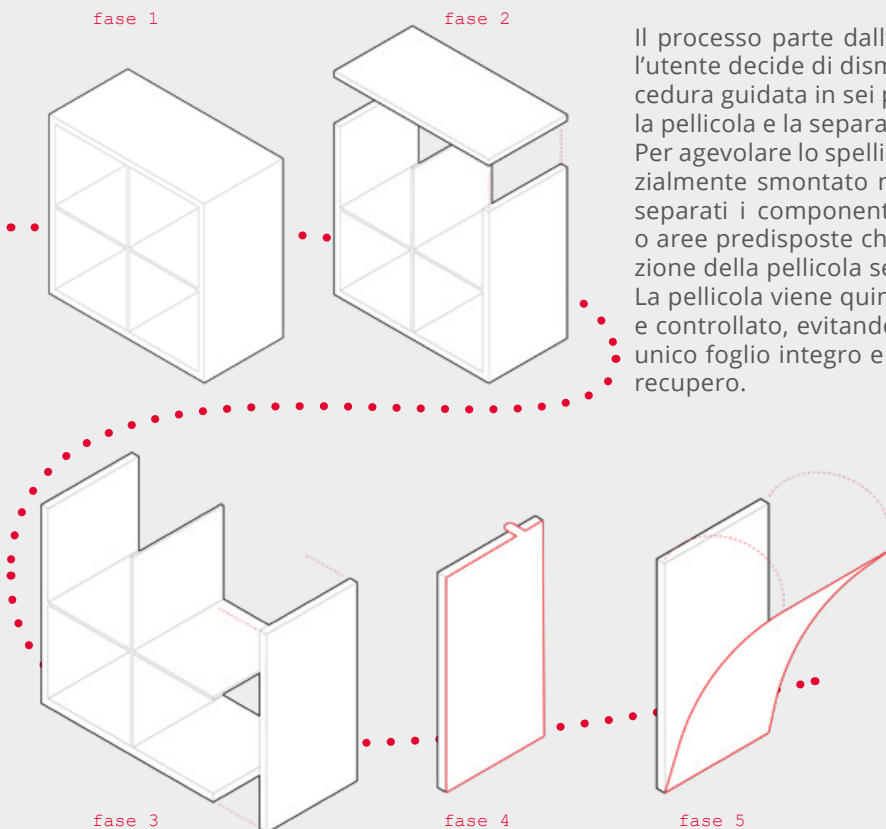
+  
implementazione  
texture su  
truciolare

+  
applicazione  
texture in mobili  
ambientati



### Livello avanzato

Il processo parte dall'oggetto assemblato: quando l'utente decide di dismetterlo, può avviare una procedura guidata in sei passaggi per la rimozione della pellicola e la separazione dei materiali compositi. Per agevolare lo spellicolamento, il mobile viene inizialmente smontato nella sua interezza. Una volta separati i componenti, diventano visibili linguette o aree predisposte che facilitano l'avvio della rimozione della pellicola senza danneggiare il supporto. La pellicola viene quindi staccata in modo graduale e controllato, evitando strappi, così da ottenere un unico foglio integro e facilitare le successive fasi di recupero.



+  
sequenza di  
smaltimento  
avanzata

03

Docenti

25

Studenti

06

Team di lavoro

06

Concept

04

Esperti coinvolti

01

Dottorandi Tutor

# 02

## Consorzio Universitario di Pordenone




---

### COMPANY

Consorzio di Pordenone per la Formazione Superiore, gli Studi Universitari e la Ricerca

### PROJECT AREA

Interior Design; Urban Design

---

### PROJECT MANAGER

Claudio Papa

### DESIGNER

Sylva Gortana  
Barbara Candoni

### DOTTORANDI

Agnese Rullo

---

### STUDENTS

Emma Benotto	Greta De Giusti
Anna Buttignol	Alessia Rulli
Andrea Bozzetto	
Andrey Dalla Bona	Alessandra Antonioli
Simone De Pieri	Ilenia Barca
Ottavia Lorenza Di Doi	Riccardo Martinello
Gianluca Gobbo	Alessia Padovan
Sara Grova	Sara Padovan
Fiorela Humblla	Francesco Tonello
Fatlinda Jahaj	
Mattia Lauriello	
Noemi Passuello	
Rubina Rui	
Elisa Sibelia	
Luca Sperotto	
Giada Tonini	
Leonhard Vanzella	

### Progetto Centro Valle – Nuova sede del Consorzio Universitario di Pordenone Obiettivi, finalità e visione del workshop

Durante il workshop che si è occupato del progetto Centro Valle si è lavorato su un tema di particolare rilevanza istituzionale e culturale:

### La definizione di installazioni funzionali per gli ambienti di rappresentanza e per gli spazi del nuovo Centro Valle, futura sede del Consorzio Universitario di Pordenone.

Il workshop è stato concepito come un momento di progettazione applicata e di riflessione condivisa, capace di mettere in relazione architettura, design e identità accademica, all'interno di un contesto reale e strategico per il territorio.

L'obiettivo primario del progetto è stato quello di migliorare la fruibilità e la qualità percettiva degli spazi interni, rafforzando al contempo il dialogo con l'esterno. La nuova sede del Consorzio non è stata interpretata esclusivamente come un luogo operativo, ma come uno spazio di rappresentanza in grado di comunicare in modo chiaro e riconoscibile il valore delle attività accademiche, formative e di ricerca che vi trovano sede. In questa prospettiva, le installazioni progettate assumono un ruolo centrale nel definire un'immagine istituzionale contemporanea, coerente e aperta.

Un aspetto fondamentale del lavoro è stato il rapporto tra progetto e contesto architettonico. Le soluzioni sviluppate non mirano a sovrapporsi all'architettura, ma a dialogare con essa, valorizzandone le qualità e contribuendo a rendere gli spazi più leggibili, accoglienti e funzionali. La connessione tra interno ed esterno è stata intesa sia in senso fisico che simbolico: gli ambienti del Centro Valle sono stati pensati come luoghi capaci di esprimere continuità con la città e con il sistema territoriale di cui il Consorzio è parte attiva.

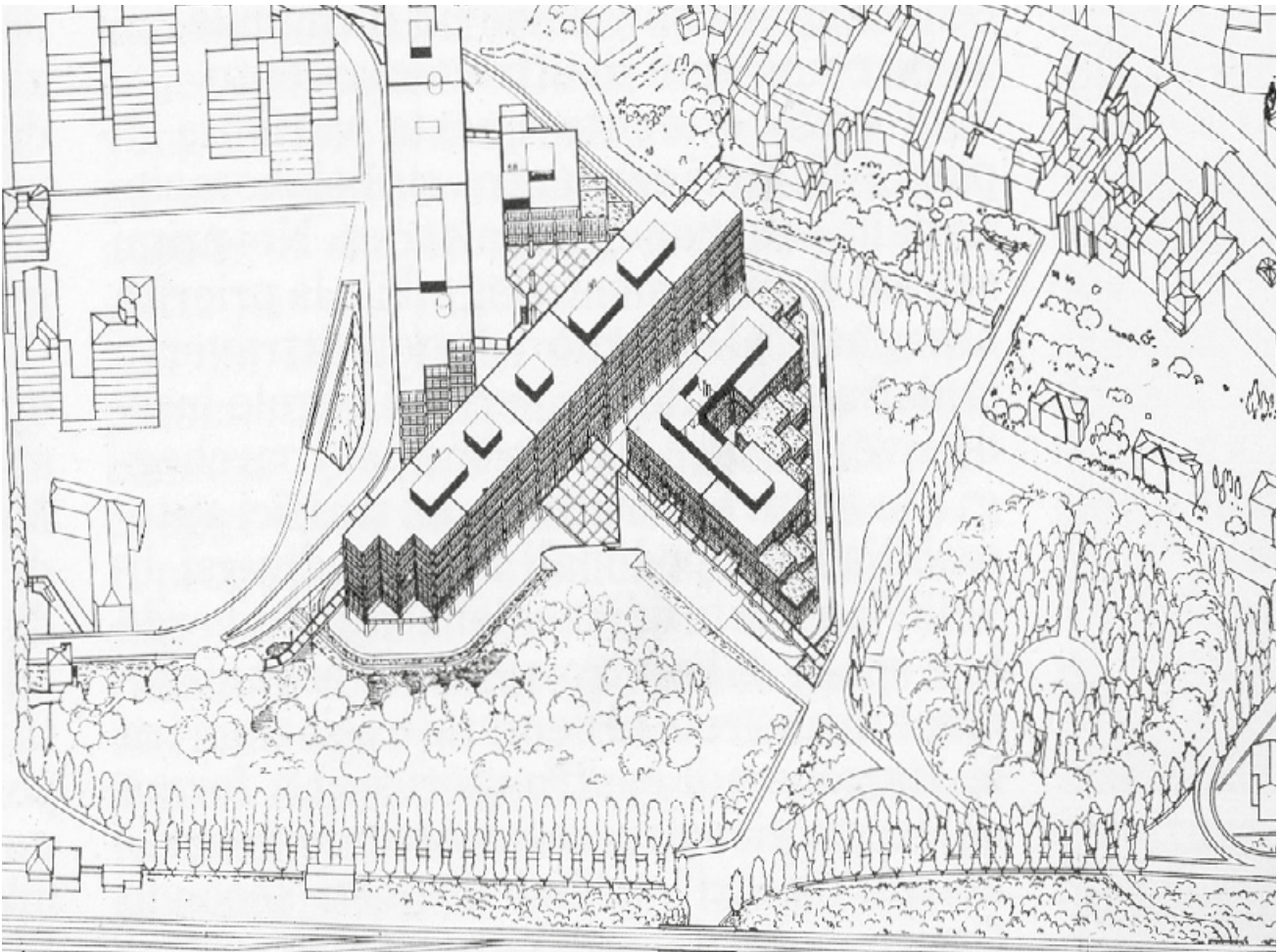
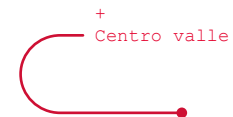
Dal punto di vista metodologico, il workshop ha rappresentato un'importante occasione di confronto progettuale. Gli studenti, provenienti da percorsi formativi e istituzioni diverse, hanno lavorato su un brief complesso, caratterizzato da vincoli funzionali, temporali e rappresentativi. La presenza di competenze eterogenee ha richiesto un approccio strutturato, basato sull'analisi condivisa, sul lavoro di gruppo e sulla costruzione progressiva delle proposte. Questo processo ha permesso di sviluppare soluzioni articolate e consapevoli, capaci di tenere insieme esigenze funzionali, qualità spaziale e identità istituzionale. Nonostante il tempo limitato e la complessità del tema, i risultati rag-

giunti sono significativi. Le proposte emerse dimostrano una buona capacità di interpretazione del contesto e una particolare attenzione alla fruibilità degli spazi, alla loro flessibilità d'uso e alla possibilità di adattarsi nel tempo a esigenze diverse. Le installazioni sono state concepite come elementi attivi, in grado di supportare le funzioni di rappresentanza, orientamento e accoglienza, contribuendo a definire un'esperienza coerente e riconoscibile per studenti, docenti, ospiti e visitatori.

Il valore del progetto risiede non solo nelle soluzioni proposte, ma nel percorso intrapreso. L'esperienza del workshop va intesa come una fase iniziale di un processo più ampio, suscettibile di ulteriori sviluppi e approfondimenti. Le idee elaborate costituiscono una base progettuale solida, sulla quale costruire future evoluzioni, con l'obiettivo di rafforzare ulteriormente il legame tra progettazione, contesto architettonico, fruizione degli spazi e rappresentazione dell'identità accademica del Consorzio Universitario di Pordenone.

Il confronto tra istituzioni formative diverse e l'integrazione di competenze multidisciplinari si confermano elementi fondamentali per affrontare in modo consapevole e responsabile le sfide della progettazione contemporanea in ambito istituzionale, come dimostrato dall'impegno, dalla serietà e dalla qualità del lavoro svolto dagli studenti coinvolti e dal contributo determinante del team di progetto e dei tutor alla riuscita del workshop.

Prof. Claudio Papa



# Aree di intervento 02.1 →



Il "Centro Valle" è composto da un complesso di edifici disposti con diverso orientamento mantenendo in comune il modulo strutturale.



Le intersezioni tra gli edifici generano due piazze condivise.



L'edificio oggetto di intervento presenta una struttura regolare a gradoni con terrazze trattate a verde e circondato da diverse aree verdi pubbliche.

Il centro "Valle" dista a pochi minuti da Piazza Cavour e alla annessa P. XX Settembre. In poco tempo gli studenti possono accedere al centro cittadino e usufruire dei servizi ed eventi annessi, ad aree di ristoro e punti di interesse per il trasporto urbano e interurbano.

+  
Mappa  
aree di intervento  
e interesse

# Comunicazione 02.2



## Totem

Incorpora la nuova identità visiva legata al Centro Valle ed è ideato per essere disposto in luoghi strategici e entrate, con un focus sui seguenti benefit:

- Visibilità
- Impatto
- Flessibilità

+ Totem ipotesi comunicazione



+ Totem applicazione ambientata

1- Colore Consorzio Universitario  
2- Colore ISIA Roma Design  
3- Mescolanza dei due colori

ISIA Roma Design    Università degli studi di Udine    Università degli studi di Trieste    Consorzio Universitario di Pordenone

### Variazioni identità

L'elemento quadrato è stato preso come riferimento in quanto risulta essere l'elemento più iconico dell'architettura ed è stato integrato come elemento decorativo negli elementi decorativi e di comunicazione.

+ varianti grafiche per università

Centro Valle    Centro Valle    Centro Valle

# Aree esterne 02.3

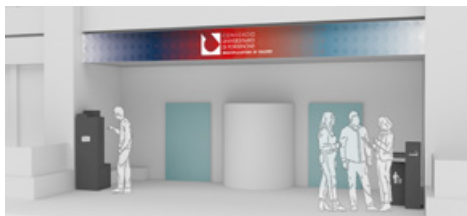
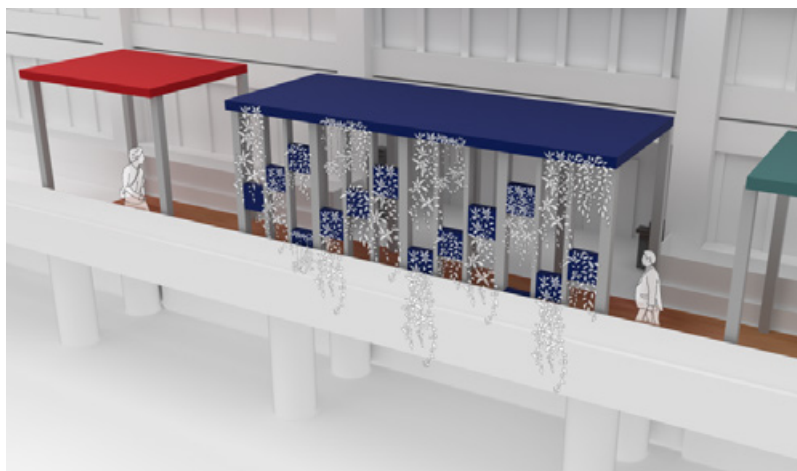
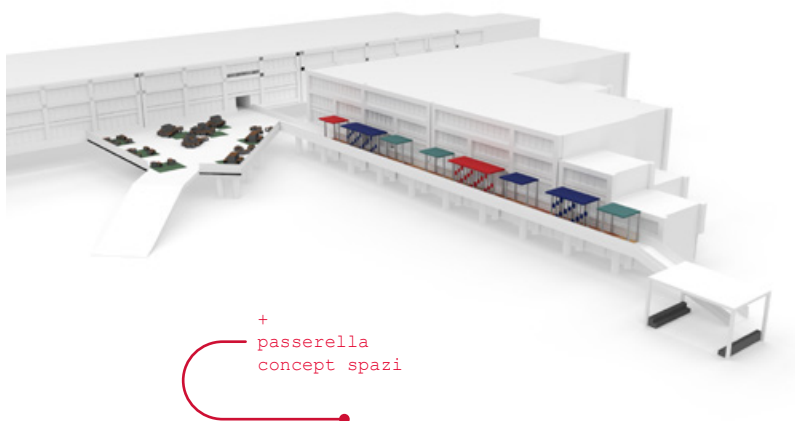


L'area esterna è stata suddivisa in tre zone:

- La passerella
- L'ingresso dell'edificio
- La piazza principale

## La passerella

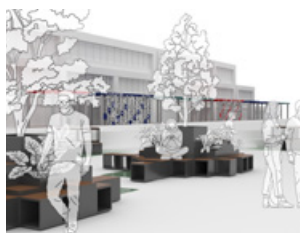
Progettata come un percorso protetto e riconoscibile, capace di coniugare funzionalità e qualità spaziale. La copertura è affidata a pergole mobili e colorate, sostenute da pilastri quadrati in metallo che garantiscono stabilità e durata. Il sistema regolabile consente di controllare la luce naturale, assicurando comfort visivo e limitando l'eccessivo irraggiamento. La struttura metallica verniciata migliora la visibilità e l'integrazione nel contesto, mentre la pavimentazione in legno composito (WPC), scelta in sostituzione delle piastrelle, offre maggiore praticità e facilità di manutenzione. L'impianto modulare si basa su un modulo di 210 cm, combinato per ottenere larghezze coerenti con gli ingressi e favorire una transizione fluida. L'alternanza di pieni e vuoti genera un ritmo visivo equilibrato, introducendo pause e aperture che rendono il percorso dinamico e armonico.



+ ingresso  
dettaglio banner

## Ingresso

La disposizione degli elementi favorisce il flusso degli studenti e si ispira alla geometria dell'edificio, adottando soluzioni modulari che garantiscono flessibilità d'uso. L'insieme restituisce un'estetica coerente e riconoscibile, capace di valorizzare lo spazio e migliorare l'esperienza degli utenti.



+ ingresso  
dettagli esterni

### Piazza principale

La piazza principale utilizza gli spazi delimitati dalle linee di color azzurro per definire un'area funzionale attraversata da una passerella continua che collega l'ingresso all'uscita delle scale verso il parcheggio. Questo percorso garantisce una transizione fluida tra gli ambienti e organizza lo spazio in modo chiaro e leggibile. L'arredo urbano è progettato per rafforzare il rapporto con la natura, stimolare i sensi e seguire un principio di modularità, attraverso l'uso consapevole di materiali, colori e forme che valorizzano l'esperienza dello spazio aperto.



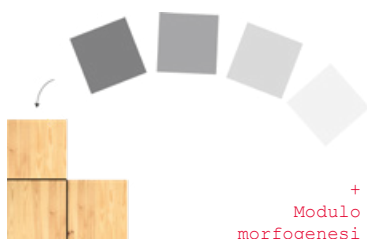
+  
piazza esterna  
concept per spazi verdi

# Design errante 02.4

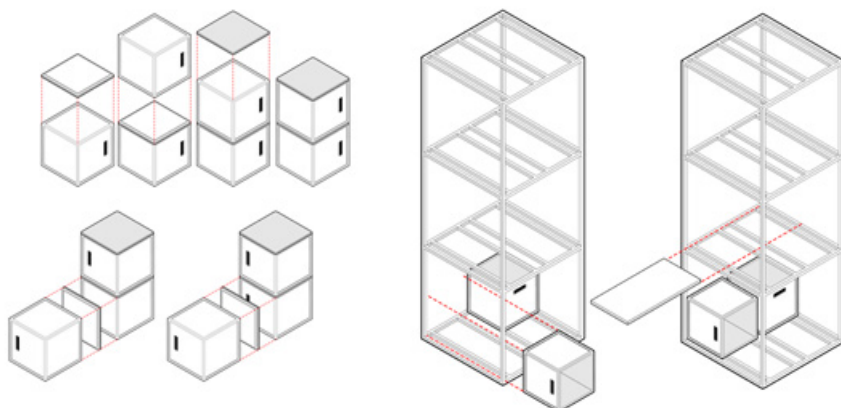
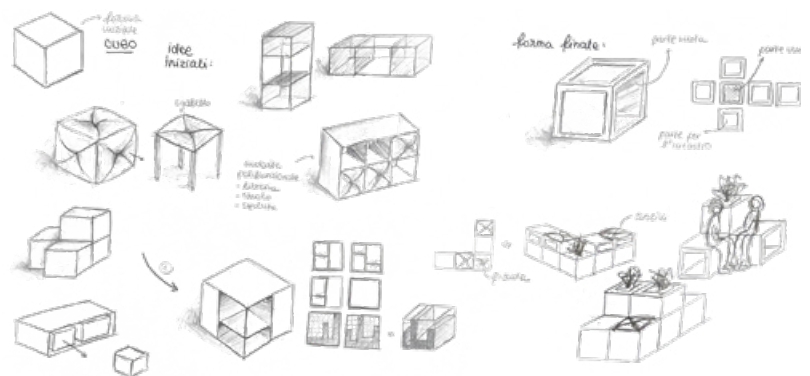


### il modulo

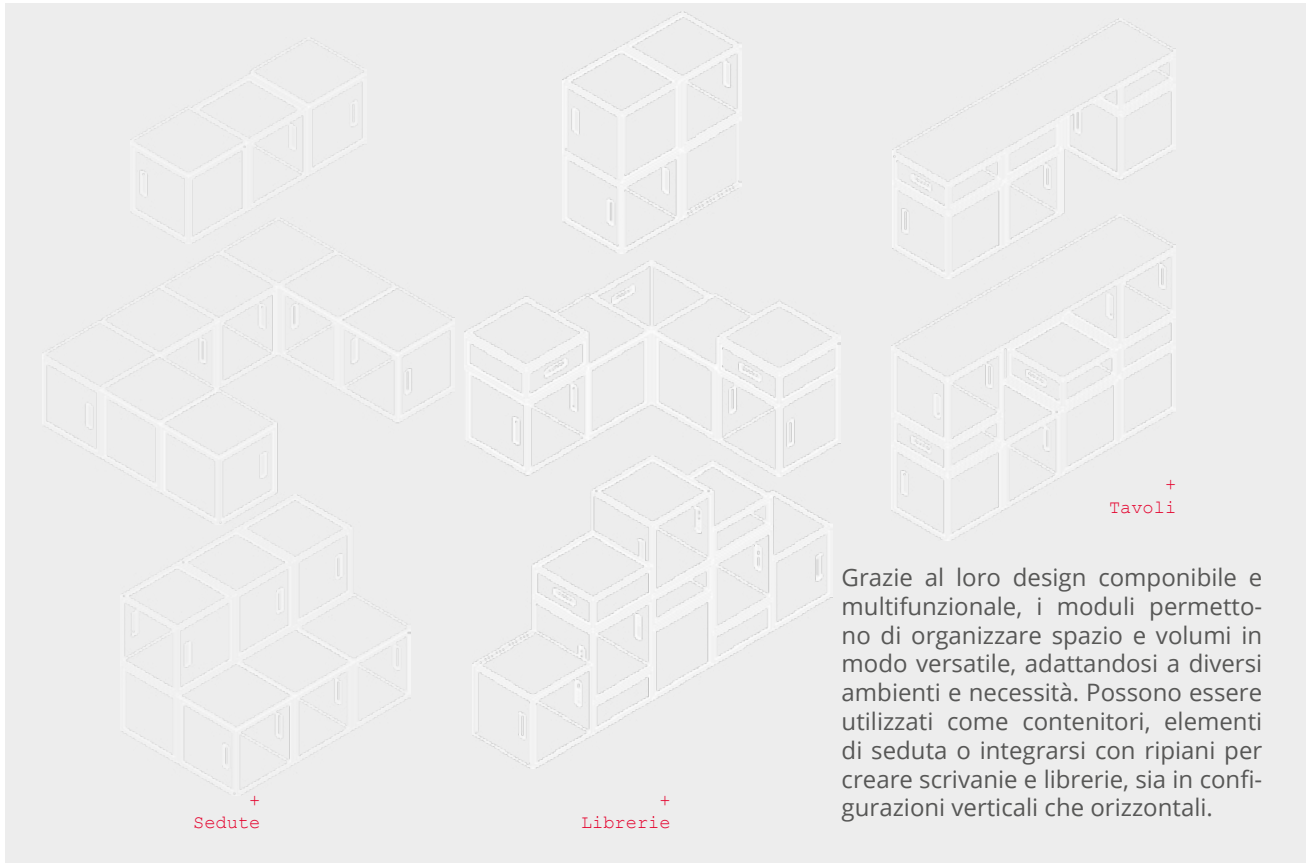
Il modulo base della struttura richiama graficamente la pianta dell'edificio, mantenendo una continuità formale e favorendo una comunicazione reciproca tra interno ed esterno.



+  
Modulo  
morfogenesi  
e strutture

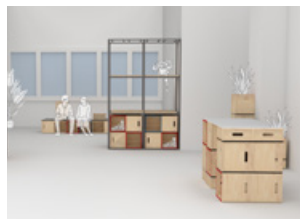


Per gli arredi interni è stato progettato un sistema modulare in legno di frassino, composto da elementi di 45 x 45 cm che reinterpretano le forme dell'architettura originale. I moduli, collegati da un frame in legno colorato e inseriti in una struttura metallica verticale, permettono, insieme a ripiani, di organizzare spazio e volumi in ambienti selezionati. Il sistema consente configurazioni flessibili in verticale e in orizzontale, dando origine a composizioni dinamiche e versatili che coniugano estetica e funzionalità in equilibrio con lo spazio.



+  
Moduli  
configurazioni

+  
Moduli  
ambientazioni



+  
Moduli  
modalità di fruizione

02

Docenti

29

Studenti

04

Team di lavoro

09

Concept

03

Esperti coinvolti

02

Dottorandi tutor

# 03 Pezzutti



COMPANY  
Pezzutti Group S.p.a

PROJECT AREA  
Product Design

PROJECT MANAGER  
Nevio Di Giusto

DESIGNER  
Fausto Boscariol

DOTTORANDI  
Mariachiara Gaspari

TUTOR  
Aurora Marini

## STUDENTS

Giulio Calcaterra	Alessandra Mastronicola
Tommaso Canal	Valerio Pavoni
Argenta Canini	
Thiago Ceccanti	Mattia De Marchi
Gabriele Ceschin	Giada Nascimben
Filippo Concato	Diana Rigato
Riccardo Esposito	
Christian Favaro	Teresa Danca
Giorgia Favaretto	Giada Floria
Chiara Guglielmucci	Yana Stelmakh
Osama Guenounou	
Fatin Lachhab	Christian Massetti
Vanessa Masat	Lucrezia Prosser
Soami Nadalin	
Sara Neri	
Angela Paravan	
Riccardo Piccinato	
Elena Rotini	
Elisa Segatto	

Nato nel 1966 come officina per stampi a iniezione, il Gruppo Pezzutti è oggi una realtà industriale di eccellenza a livello internazionale nello stampaggio delle materie plastiche, grazie a un ampio parco presse, competenze avanzate e tecnologie proprietarie. L'azienda si distingue inoltre per una forte integrazione dei principi di economia circolare e sostenibilità, certificata da standard ESG, attraverso l'uso esclusivo di energie rinnovabili, processi produttivi a basso impatto ambientale e un consolidato know-how nell'impiego di plastiche riciclate.

## Il briefing

All'interno di questo contesto, Pezzutti ha proposto di sviluppare nuove soluzioni progettuali per il settore del Food Storage, ambito di grande rilevanza sia in termini di mercato sia per le implicazioni legate all'uso quotidiano, alla sostenibilità e alla logistica. Il brief prevedeva la

**progettazione di una linea di contenitori in plastica per la conservazione degli alimenti, pensati per ottimizzare lo spazio domestico e, allo stesso tempo, facilitare la presentazione e la distribuzione nella Grande Distribuzione Organizzata.**

L'attenzione si è concentrata su soluzioni impilabili e annidabili, su un packaging attrattivo e su una gestione logistica efficiente.

Dal punto di vista tecnologico, il progetto doveva confrontarsi con vincoli precisi legati all'utilizzo dello stampaggio a iniezione, con la possibilità di ricorrere alla bi-iniezione. Gli elementi di tenuta erano richiesti in polipropilene o, in alternativa, in silicone realizzato separatamente e successivamente assemblato, al fine di facilitare le operazioni di riciclo a fine vita.

Il settore del food storage comprende tipologie di prodotto solo apparentemente semplici, che spaziano dai contenitori per alimenti secchi a quelli ermetici con guarnizione, fino ai contenitori non ermetici e ai lunch box destinati al consumo fuori casa. Le variabili progettuali sono numerose e riguardano la presenza o meno della guarnizione, le modalità di integrazione della stessa, i sistemi di chiusura di sicurezza e l'eventuale introduzione di valvole per la creazione del vuoto. Dietro questa semplicità formale si nasconde una complessità elevata, che coinvolge la progettazione, l'ottimizzazione dei processi produttivi, la scelta dei materiali e il controllo dei costi.

Nel corso dell'attività progettuale, particolare attenzione è stata posta all'occupazione dello spazio, sia in fase di trasporto sia nell'utilizzo

domestico, e agli aspetti che rendono il contenitore attrattivo per il consumatore finale, come forma, colore e trattamenti superficiali, elementi determinanti anche per la visibilità e l'efficacia del prodotto sugli scaffali della grande distribuzione.

## Metodo di lavoro

Il workshop ha presentato un livello di complessità superiore rispetto alle edizioni precedenti, richiedendo un'organizzazione più articolata dei gruppi di lavoro. La struttura adottata ha previsto sei team, con ruoli e competenze differenziate ma fortemente interconnesse. Accanto a un gruppo composto da team leader e docenti, è stato attivato un team dedicato alla comunicazione, operativo fin dall'inizio per raccogliere, organizzare e rendere coerenti i materiali prodotti, sia per il momento di verifica intermedio sia per la presentazione finale. Tre team si sono concentrati sullo sviluppo dei concept di prodotto, mentre un ulteriore gruppo ha lavorato specificamente sui temi della logistica e del trasporto, con un focus sull'efficienza distributiva.

Un tema trasversale, definito prima dell'avvio del workshop, è stato quello del colore, considerato elemento qualificante e differenziante anche per prodotti di uso quotidiano come i contenitori alimentari. Parallelamente, si è lavorato sul senso di appartenenza al gruppo e sulla costruzione di un'identità condivisa. Il riferimento cromatico scelto è stato quello della valeriana, da cui è stato estratto un verde naturale utilizzato come colore guida del team. Questa scelta ha contribuito a rafforzare la coesione del gruppo e a velocizzare la fase di conoscenza reciproca, anche attraverso strumenti semplici come badge personalizzati, utilizzati sia dai partecipanti sia dai referenti aziendali.

L'organizzazione del lavoro, soprattutto nella seconda fase del workshop, ha seguito una struttura matriciale, permettendo ai partecipanti di sperimentare l'efficacia di un modello organizzativo complesso e realistico. Il team di comunicazione ha svolto un ruolo chiave nel mantenere allineati i contributi dei diversi gruppi, armonizzando materiali, dati e visualizzazioni in un racconto unitario. Le prime fasi sono state dedicate alla ricerca individuale e in piccoli gruppi, esplorando soluzioni formali, dimensionali, grafiche e tecniche, con particolare attenzione ai sistemi di chiusura. La visita in azienda, a metà settimana, ha rappresentato un momento fondamentale per comprendere le caratteristiche distintive dei processi produttivi di Pezzutti, il loro impegno ambientale e l'importanza di fattori come il tempo ciclo e la qualità nella produzione di componenti a costo contenuto. Il confronto diretto con i rappresentanti aziendali ha portato alla selezione dei concept da sviluppare ulteriormente, consentendo ai partecipanti di sperimentare una fase cruciale del processo di sviluppo del prodotto: la scelta del concept.

## Risultati della ricerca

Il primo team di progetto ha lavorato sui contenitori per alimenti secchi, come pasta, riso e biscotti. In questo ambito, caratterizzato da requisiti funzionali ben definiti, la ricerca si è concentrata sull'ottimizzazione dell'esperienza d'uso attraverso lo studio delle texture per migliorare la flessibilità e la presa, l'introduzione di icone sul tappo per il riconoscimento immediato del contenuto e l'uso del colore come elemento identificativo. Sono state inoltre sviluppate proposte di etichettatura orientate alla chiarezza grafica, insieme a soluzioni accessorie come dosatori integrati e sistemi modulari.

Il secondo team, dedicato ai contenitori ermetici, ha prodotto un ampio numero di concept, esplorando in modo approfondito i meccanismi di tenuta basati sulla compressione tra coperchio, contenitore e guarnizione. Le soluzioni proposte, denominate con nomi di ispirazione svedese in riferimento al principale cliente dell'azienda, hanno affrontato temi quali la facilità di apertura, la prensilità, l'integrazione

di sistemi di chiusura a scatto ottenuti in un'unica fase di stampaggio e l'introduzione di valvole per la creazione del vuoto. Particolare interesse ha suscitato anche la sperimentazione di contenitori con basi flessibili o a fisarmonica, pensati per ridurre l'ingombro durante il trasporto e la conservazione. Tra le proposte più significative emerge Wavlåda, in cui la guarnizione assume un ruolo attivo come elemento di chiusura e sigillatura.

Il terzo team si è concentrato sui lunch box, una tipologia di prodotto in forte crescita. Le soluzioni sviluppate hanno affrontato temi di modularità, sicurezza, praticità e personalizzazione, con un'attenzione particolare alle dimensioni complessive e alla progettazione delle vaschette interne per la separazione degli alimenti. Le proposte Nomad e Pack Eat integrano caratteristiche termiche e funzionali, come l'alloggiamento delle posate e la versatilità degli scomparti, abbinata a una palette cromatica tenue e coerente con il mondo alimentare.

Il team dedicato alla logistica ha analizzato l'impatto della forma dei contenitori sull'efficienza del trasporto, sviluppando calcoli di riempimento dei pallet e confrontando diverse geometrie. I risultati hanno evidenziato l'elevata efficienza delle forme rettangolari e le criticità di quelle circolari. Da questa analisi è nata BeeBox, un contenitore a sezione esagonale ispirato alla struttura del nido d'ape, capace di migliorare di circa l'8% il grado di riempimento rispetto ai contenitori tondi. Il concept è stato completato da un sistema modulare interno e da un'identità grafica dedicata.

Il team di comunicazione ha accompagnato l'intero processo, occupandosi di benchmarking, coordinamento dei materiali e costruzione della narrazione finale. Oltre a definire la struttura della presentazione, il gruppo ha svolto un ruolo trasversale di condivisione delle best practice emerse, favorendo un continuo miglioramento del lavoro di tutti i team.

## Considerazioni finali

Nel corso della settimana, gli studenti ISIA e i partecipanti provenienti da altre scuole hanno avuto l'opportunità di sperimentare un processo progettuale completo, dal benchmarking iniziale alla simulazione di un'organizzazione aziendale strutturata. Particolare rilevanza ha assunto il tema del colore, affrontato come strumento strategico di comunicazione e percezione del prodotto. Grazie al contributo di Francesca Valan, esperta internazionale di color design, è stato possibile individuare una palette cromatica ispirata direttamente agli alimenti, definendo cinque "colori del benessere" capaci di garantire tonalità autentiche, equilibrate e coerenti.

Questo approccio ha permesso di utilizzare il colore in modo consapevole e trasversale, evitando soluzioni eccessivamente artificiali e rafforzando la relazione tra prodotto, contenuto e percezione del consumatore. L'esperienza ha fornito ai partecipanti competenze fondamentali, come la comprensione del concetto di punto colore e di saturazione, che rappresentano una base solida per l'utilizzo consapevole del colore nella futura pratica professionale.

Prof. Nevio Di Giusto

# Dry food 03.1

Il progetto si propone di sviluppare un contenitore innovativo per dry food, realizzato in plastica trasparente per garantire la piena visibilità del prodotto e un linguaggio estetico contemporaneo. L'obiettivo ha visto come focus soluzioni formali e funzionali alternative ai modelli tradizionali, combinando chiarezza visiva ed eleganza. La ricerca ha incluso lo sviluppo di proposte per le etichette, con attenzione alla grafica e alla leggibilità, e l'integrazione di elementi funzionali come dosatori o sistemi modulari, finalizzati a migliorare l'esperienza d'uso.



+ Dry food applicazioni grafica sui contenitori

+ Dry food

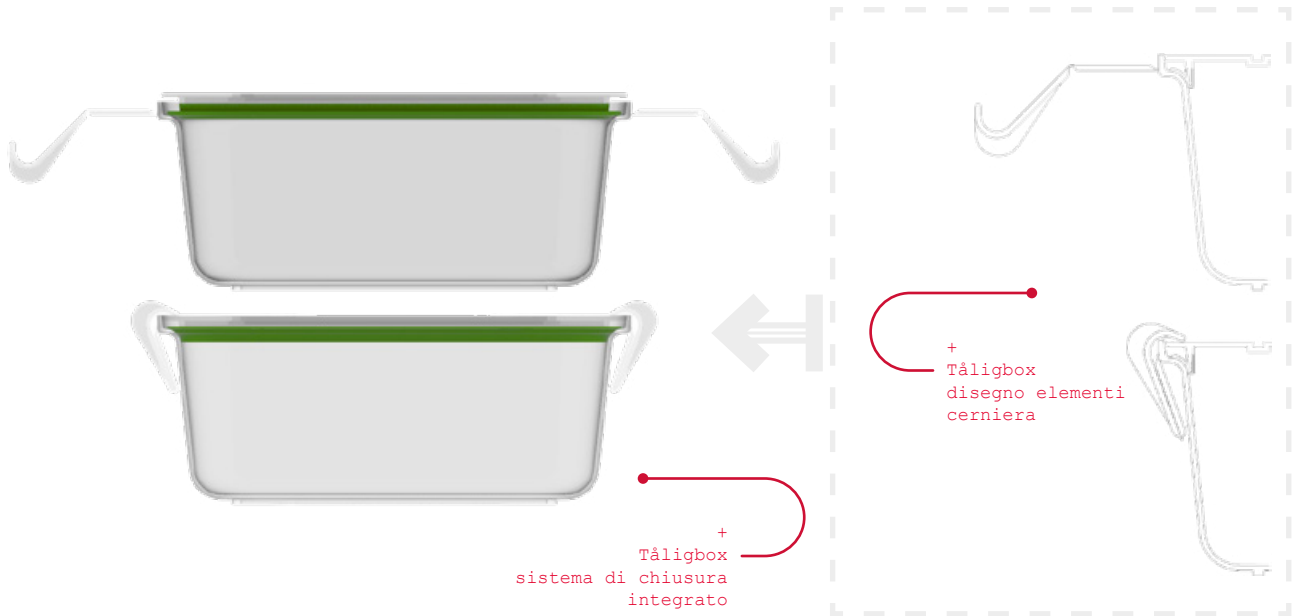
# Contenitore ermetico 03.2



+ Tåligbox contenitore con chiusura a cerniera integrata

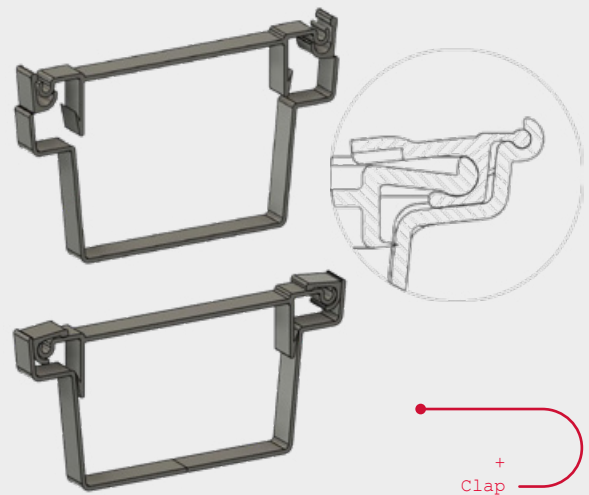
## Tåligbox

Tåligbox è un contenitore progettato con sistemi di chiusura a scatto integrati, realizzati direttamente in un'unica operazione di stampaggio. Questa soluzione riduce il numero di componenti, semplifica l'assemblaggio e garantisce una chiusura funzionale e affidabile, migliorando l'efficienza produttiva e l'usabilità del prodotto. La forma è inoltre studiata per essere impilabile, sia da chiuso, quando contienedel cibo, che da aperto, con parte contenitiva separata dal copchierio per migliorare lo stoccaggio e il trasporto per la vendita.



### Scolapadda

concept per contenere con volume variabile tramite un principio di collassamento delle pareti per migliorare trasporto e stoccaggio del prodotto.



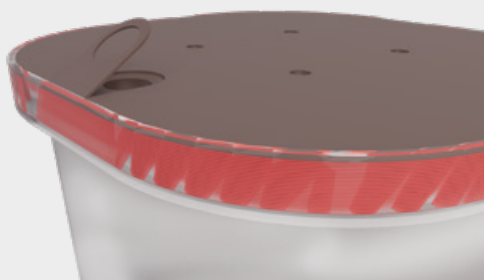
### Clap

Concept con chiusura automatica progettato per velocizzare l'apertura e la chiusura del contenitore. Con un semplice gesto, il meccanismo garantisce un'azione intuitiva e fluida, migliorando l'esperienza d'uso e rendendo l'interazione più pratica ed efficiente.



### Mutsund

Concept per contenitore con guarnizione in silicone co-stampata.



Origami

La riprogettazione dei contenitori per alimenti nasce dall'esigenza di coniugare praticità d'uso, ottimizzazione produttiva e attenzione alla sostenibilità. Origami introduce una ciotola pieghevole capace di ripiegarsi su sé stessa, riducendo significativamente l'ingombro una volta inutilizzata e facilitandone trasporto e stoccaggio. Questa soluzione consente di migliorare l'efficienza logistica, ridurre i costi di spedizione e limitare l'impatto ambientale lungo l'intera filiera. La struttura della ciotola richiama il principio costruttivo delle scatole pieghevoli e diventa piatta grazie all'utilizzo di polipropilene a spessori differenziati: più spesso nelle parti strutturali per garantire rigidità e stabilità, più sottile nelle zone di piega per agevolare il ripiegamento. Il coperchio integra una valvola in silicone apribile che permette la fuoriuscita dell'aria tramite una leggera pressione sul contenitore, migliorando la conservazione degli alimenti e mantenendoli freschi più a lungo. Il prodotto è facilmente riciclabile ed è composto da ciotola in polipropilene, coperchio in polipropilene con valvola in silicone e guaina in silicone.



+  
Origami  
sezione esplosa  
dei componenti

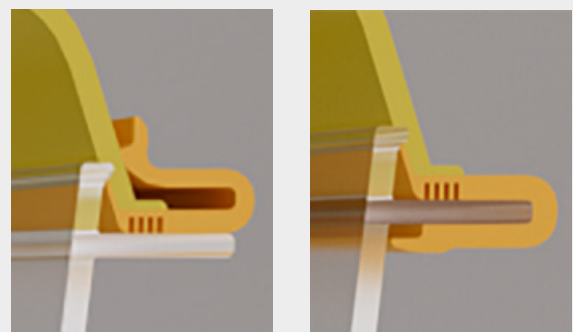


+  
Origami  
componenti

+  
Origami  
configurazione  
compattata

Wavlâda

Wavlâda è un contenitore dotato di una guarnizione in silicone costampata sul coperchio che, grazie alla sua elasticità, assicura una chiusura ermetica. Il sistema lavora in abbinamento a un labbro dedicato sul corpo del contenitore, garantendo un corretto riscontro, una tenuta efficace e una protezione ottimale del contenuto.



+  
Wavlâda  
contenitore con  
coperchio costampato

+  
Wavlâda  
principio di  
funzionamento  
guarnizione

# Lunch box 03.3



+  
Nomad  
contenitore  
porta pranzo



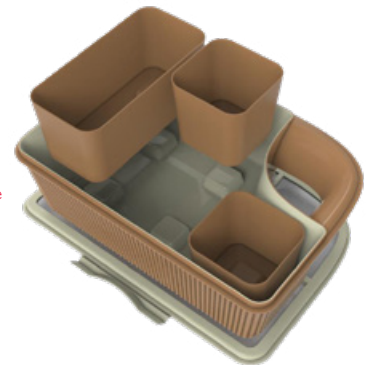
## Nomad

Contenitore portapranzo modulare pensato per un utilizzo pratico e quotidiano. Le dimensioni compatte lo rendono facile da trasportare, mentre la superficie con texture rigata migliora la presa e la percezione materica. La maniglia ergonomica facilita la presa durante il trasporto, gli scomparti modulari permettono di organizzare il contenuto in modo flessibile a seconda della tipologia di pasti mentre il gommino antiscivolo garantisce maggiore stabilità durante l'uso del contenitore.



+  
Nomad  
ipotesi per flyer  
promozionale

+  
Nomad  
sistema modulare

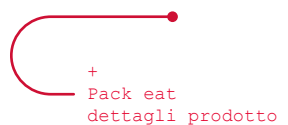
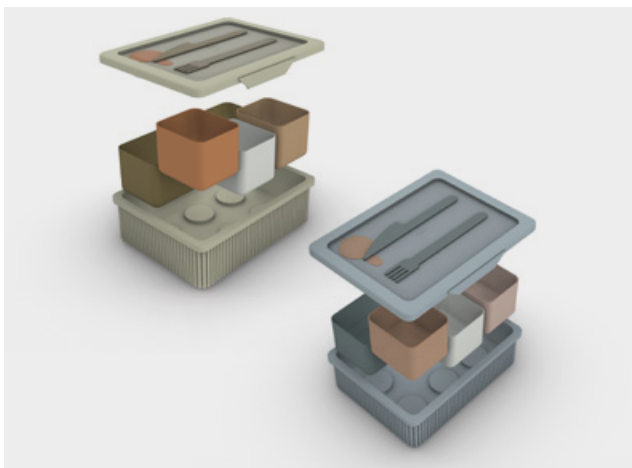
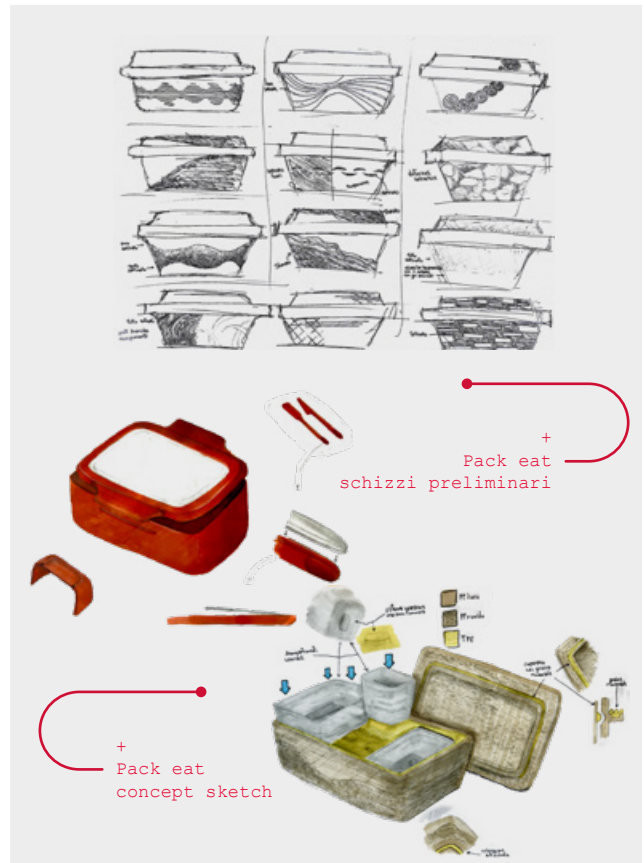


+  
Nomad  
studio del colore



Pack Eat

PackEat nasce da un percorso progettuale orientato allo sviluppo di un lunch box innovativo, funzionale e riconoscibile. Dopo un'esplorazione formale che ha incluso configurazioni quadrate e a "L", la scelta è ricaduta su una struttura rettangolare, in grado di garantire maggiore capienza e facilità di trasporto. L'organizzazione interna si basa su scompartimenti modulari fissati alla base tramite incastrici circolari, che assicurano stabilità e flessibilità d'uso. Il prodotto integra una valvola di sfiato per l'aria, un contenitore dedicato ai condimenti e un gommino antiscivolo per una maggiore stabilità. Il coperchio ospita un sistema di incastro per le posate, estraibili agevolmente grazie a un inserto concavo progettato per l'uso con un solo dito. La texture esterna, interrotta prima della curvatura, consente l'impilabilità dei contenitori, aumentando praticità e versatilità complessiva.

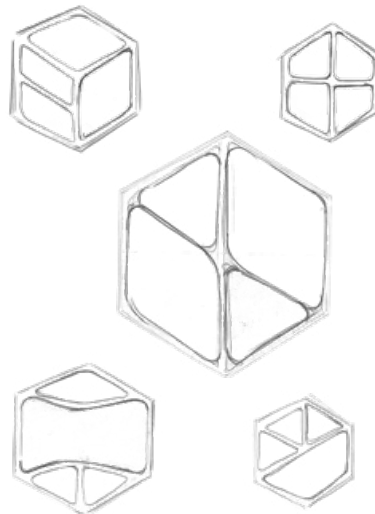


# Logistica 03.4

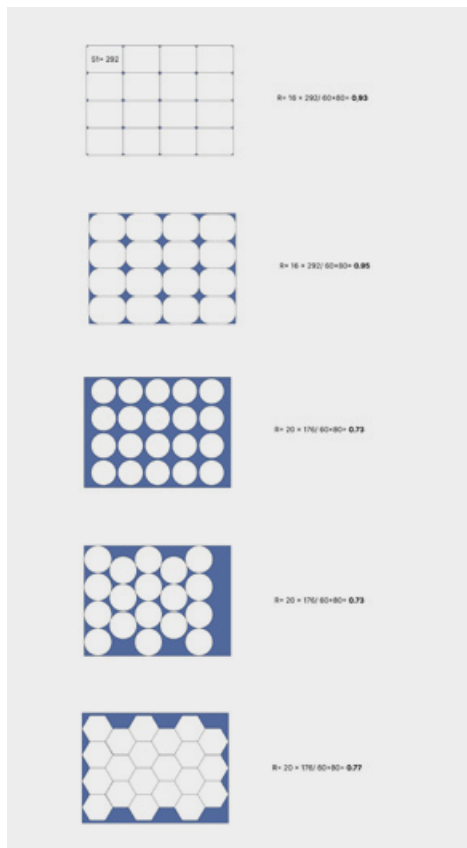


## Beebox

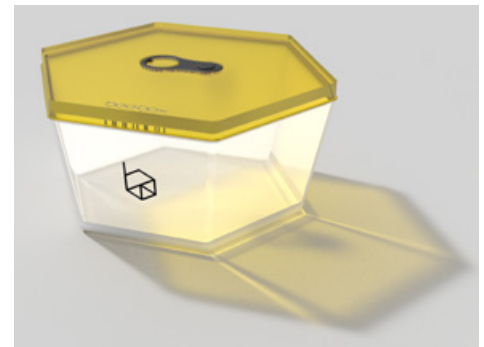
Il progetto Beebox nasce dall'esigenza di ripensare il tema del trasporto e dello stoccaggio, oggi centrale in termini di efficienza e sostenibilità. Per discostarsi dalla forma rettangolare, ormai ampiamente utilizzata, è stato scelto di orientarsi verso una geometria esagonale, capace di offrire una nuova lettura formale e funzionale del contenitore. Ispirata alla struttura alveolare delle arnie, la forma honeycomb permette un'ottimizzazione dello spazio attraverso un incastro naturale tra i volumi, riducendo le aree vuote. Allo stesso tempo, l'esagono richiama un immaginario legato al benessere, all'ordine e all'equilibrio presenti in natura, conferendo al progetto un'identità riconoscibile e coerente.



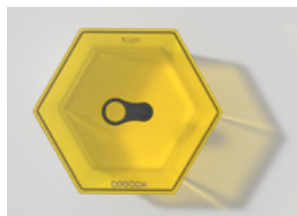
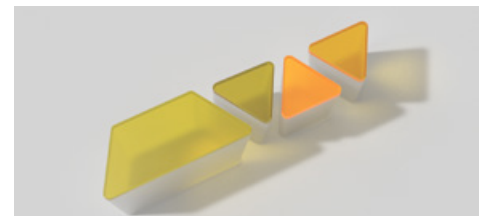
+ Beebox sketch e logotipo



+ Beebox studio fattore di riempimento



+ beebox moduli contenitore





Docenti



Studenti



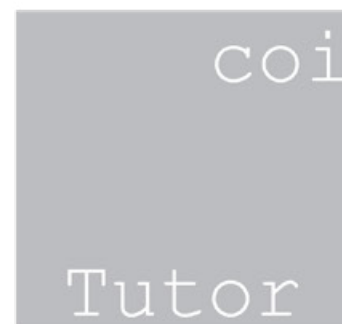
Team di lavoro



Concept



Esperti coinvolti



Tutor

# 04 Low Density Design




---

## COMPANY

Pordenone Design Week

## PROJECT AREA

Meta Design ; Design di scenario

---

## PROJECT MANAGER

Elena Rausse

## DESIGNER

Claudia Iannilli

## TUTOR

Vanessa Paschini

---

## STUDENTS

Nidal Allioua  
 Denzel Gilbert Arago  
 Maria Letizia Arcuri  
 Martina Cattai  
 Francesco Chiozza  
 Federica Convertini  
 Luigi Di Meo  
 Riccardo Giammarrusto  
 Cassandra Lupo  
 Semiye Majtara  
 Rebecca Masri  
 Susanna Paolucci  
 Eleni Pitton  
 Emanuel Polito  
 Stella Possamai  
 Cristiano Pradal  
 Giulia Quocci  
 Marianna Schio  
 Ibrahim Sifi  
 Giorgia Spignolo  
 Ruth Zerghe

Mirko Gisondi  
 Alessandra Prencipe

## LOW-DENSITY DESIGN E ARCIPELAGO DESIGN

### Laboratorio teorico-pratico sulle nuove strategie nel design autoprodotta applicato alle industrie culturali creative

Negli ultimi decenni, le società occidentali hanno subito una trasformazione radicale che ha cambiato completamente il loro tessuto sociale, culturale ed economico. Una società "continentale" apparentemente piuttosto omogenea e integrata si è gradualmente disintegrata in una serie di micro-realtà. Questo processo è stato ampiamente teorizzato da molti sociologi e filosofi, tra cui, Zygmunt Bauman, che definisce la modernità come un processo liquido caratterizzato da instabilità, discontinuità e un flusso perpetuo di trasformazione (Bauman, 2012). Ciò che viene definito come "molecolarizzazione dei bisogni e dei desideri" (Bauman, 2007) nella frammentata società post-industriale porta a modalità di consumo e di appartenenza "individualizzate e provvisorie", di conseguenza i classici sistemi industriali su larga scala non sono più in grado di reagire in modo adeguato alle esigenze odierne. Questo scenario di frammentazione e instabilità rende il design uno strumento privilegiato per leggere, interpretare e mediare i cambiamenti sociali, traducendo bisogni individualizzati e desideri fluidi in oggetti, pratiche e sistemi progettuali significativi. Infatti "Il design come disciplina interpretativa e progettuale ha uno status privilegiato come osservatorio delle trasformazioni della società" (Bonsiepe, 1995; Maldonado, 1974; Manzini, 2015), poiché si colloca all'incrocio tra cultura materiale e valori simbolici. Di conseguenza non solo osserva e interpreta le trasformazioni sociali, ma diventa anche uno strumento capace di rispondere alla complessità culturale generata dai processi di globalizzazione. Tali processi presentano un mondo caleidoscopico ricco di diversità culturali e sociali. Come osserva Castells, viviamo in una società reticolare, in cui i flussi globali coesistono con pratiche e significati profondamente localizzati (Castells, 1996). In questo contesto, la progettazione non può più limitarsi a soluzioni standardizzate, ma deve sviluppare approcci flessibili e culturalmente adattabili, capaci di rispondere alla complessità e alla pluralità della società contemporanea.

In quest'ottica, il concetto di Archipelago Design appare come un quadro metaforico e teorico attraverso il quale è possibile comprendere lo stato attuale delle pratiche di progettazione. Il design, in questo senso, non può più essere considerato un'attività omogenea e centralizzata, ma piuttosto un archipelago di "isole" di pratica indipendenti ma interconnesse. Ogni isola può consistere in una pratica di progettazione specifica, un laboratorio, una metodologia o una comunità, contraddistinta dai propri materiali, scale e riferimenti culturali, ma interconnessa attraverso principi condivisi di rigore, creatività e responsabilità eti-

ca. Questo approccio enfatizza sia l'autonomia che la relazionalità: le pratiche individuali mantengono identità indipendenti pur rimanendo parte di un ecosistema più ampio di conoscenza del design e produzione culturale. La metafora dell'arcipelago serve a cogliere la pluralità e la frammentazione dei contesti del design contemporaneo, riflettendo le più ampie condizioni sociali post-industriali descritte da Bauman. Proprio come le isole esistono come entità distinte all'interno di un mare più ampio, ogni "isola" di design è modellata dal suo ambiente locale - sociale, economico e culturale - contribuendo e interagendo con il discorso globale sul design. Riconoscendo la molteplicità e la differenza come strutturali piuttosto che accidentali, l'Archipelago Design fornisce un quadro concettuale per gestire la diversità, promuovere l'innovazione e sostenere la sostenibilità (Manzini, 2015). Come ha chiarito Edgar Morin, "la complessità non significa una frammentaria incoerenza, ma la coesistenza di differenze in un sistema aperto di relazioni" (Morin, 2008).

### Low Density: definizione, entità e scenario

I fondamenti teorici dell'Archipelago Design attingono da diversi filoni critici del design thinking e della teoria sociale. In primo luogo, le opere di Zygmunt Bauman mettono in luce le condizioni sociali in cui opera oggi il design. Queste intuizioni, come precedentemente sottolineato, evidenziano la necessità di pratiche di design flessibili, adattabili e in grado di rispondere alle condizioni locali, interagendo al contempo con le reti globali (Bauman, 2012).

In secondo luogo, le prospettive teoriche di Tomás Maldonado e Bruno Munari mettono in luce la natura interpretativa e progettuale del design. Maldonado definisce il design come una disciplina che media tra le esigenze umane, le possibilità tecnologiche e i vincoli ambientali, sottolineandone le responsabilità sistemiche ed etiche (Maldonado, 1974). Munari sottolinea le dimensioni immaginative e cognitive del design, sostenendo processi che integrano forma, funzione e significato culturale (Munari, 1966). In terzo luogo, il concetto di artigianato e produzione localizzata è centrale nell'Archipelago Design. Richard Sennett sostiene che l'artigianato incarna le dimensioni cognitive, etiche e sociali del fare, inquadrando l'impegno manuale come una forma di conoscenza e responsabilità (Sennett, 2008). Nel contesto contemporaneo, tali pratiche sono ampliate e ibridate attraverso l'Artigianato 5.0, che integra le competenze tradizionali con le tecnologie di fabbricazione digitale come la lavorazione CNC, il taglio laser e la modellazione parametrica. Questo approccio ibrido consente ai designer di operare in modo autonomo, creare produzioni localizzate e in piccoli lotti e preservare la conoscenza culturale sfruttando al contempo le capacità tecnologiche (Manzini, 2015).

**Questi fondamenti teorici hanno portato in ISIA Roma Design sede di Pordenone, sotto la guida del Prof. Giuseppe Marinelli de Marco, alla definizione e concretizzazione del laboratorio "Low Density Design", che può essere definito anche come una strategia e un approccio che ridefinisce i processi di progettazione e messa in produzione di artefatti e sistemi che ridefinisce i concetti di processi di autoproduzione, serie limitata, processo sperimentale, vicinanza tra produttore-designer-mercato.**

**Il design "a bassa densità" enfatizza la produzione su piccola scala e localizzata che privilegia il significato, l'estetica e il valore culturale rispetto alla produzione di massa. Nel contesto della vita moderna, caratterizzata da mobilità, incertezza e condizioni fluide, il design a bassa**

**densità si esprime spesso sotto forma di oggetti nomadi o adattabili. Questi manufatti sono portatili, modulari, multifunzionali e personalizzabili, in quanto soddisfano le priorità delle persone che si trovano in luoghi temporanei e in contesti domestici dinamici. L'oggetto progettato svolge quindi un ruolo cruciale nella costruzione di quella che è nota come "domesticità portatile".**

I materiali sono spesso semplici, accessibili e di provenienza locale (metallo, legno, tessuti, cartone, cemento), mentre le tecniche di produzione integrano sia l'artigianato manuale che gli strumenti di fabbricazione digitale (taglio laser, CNC, piegatura, incastro).

Dal punto di vista della sostenibilità, Low Density Design enfatizza il consumo e la produzione responsabili, in linea con l'Agenda 2030 delle Nazioni Unite per lo sviluppo sostenibile (United Nations General Assembly, 2015). Promuovendo la conoscenza locale, consentendo la produzione su piccola scala e integrando tecnologie accessibili, le pratiche di progettazione contribuiscono alla tutela dell'ambiente, all'inclusione sociale e alla conservazione culturale. Ezio Manzini suggerisce che questo tipo di pratica ibrida e basata sul territorio è fondamentale per la promozione dell'innovazione e della resilienza in reti socio-tecniche complesse (Manzini, 2010). In questo contesto, l'autoproduzione è una sorta di processo culturale e politico che resiste alla logica della società dei consumi, basata sull'idea di consumo di massa e standardizzazione, descritta da Bauman.

### **Low Density Design: il workshop**

Il Low Density Design Workshop, creato nell'ambito della Pordenone Design Week, è stato concepito come un laboratorio teorico e pratico in cui è stata approfondita una ricerca sulle strategie del design autoprodotta nelle industrie creative e culturali. Il progetto ha coinvolto una ventina di studenti dell'ISIA Roma Design sede di Roma e Pordenone.

**Nel workshop sono state adottate le strategie tipiche della disciplina della metaprogettazione, definito qui come progettare il modo in cui si progetta, cioè un livello di riflessione superiore che guida l'intero processo progettuale, collegando teoria, analisi, strategia e tecnica. Consiste nell'analizzare contesti, bisogni e significati culturali per sviluppare strategie, sistemi e oggetti che siano adattabili, sostenibili e coerenti con le dinamiche sociali contemporanee.**

Invece di partire da categorie merceologiche tipologicamente note e strettamente definite, gli studenti sono stati incoraggiati a osservare i comportamenti, i gesti e le pratiche quotidiane relative alla generazione di concetti progettuali basati sulle loro osservazioni, in grado di rispondere a bisogni più sottili e diversificati.

La metaprogettazione è caratterizzata da una visione sistemica del design, in cui il prodotto non è mai un oggetto isolato, ma un nodo all'interno di una rete più ampia di relazioni. In questo approccio, il progetto prende in considerazione non solo le caratteristiche funzionali ed estetiche del prodotto, ma anche le interazioni che esso genera, il modo in cui viene utilizzato, come si integra con altri sistemi, e quali effetti produce sul contesto sociale e ambientale. La metaprogettazione si concentra dunque sulla progettazione dei processi e delle dinamiche, privilegiando strutture flessibili e adattabili che possono evolvere nel tempo insieme ai bisogni degli utenti. Piuttosto che limitarsi a creare un prodotto finito, la metaprogettazione mira a costruire sistemi significativi e interconnessi, in cui il design diventa uno strumento per

governare relazioni complesse.

In cinque giorni gli studenti hanno individuato una serie di macro-azioni che hanno costituito il quadro di riferimento per l'esplorazione progettuale: ridurre, contenere, piegare, intrecciare, impilare, organizzare, comporre, personalizzare, incidere e soffiare. Queste azioni sono state intese non solo come strumenti funzionali, ma anche come leve semantiche e formali, capaci di generare significato, definire la forma e costruire l'identità dei progetti.

Sono poi stati progettati una serie di artefatti adattivi su piccola/media scala che sono stati considerati sistemi aperti ed evolutivi piuttosto che oggetti finiti. I materiali scelti spaziano dai metalli, ai tessuti, alla carta e al cartone, alla plastica e al cemento, in base alla loro accessibilità ed espressività. Sono state privilegiate tecniche di lavorazione semplici e accessibili, utilizzando strumenti di base e facilmente reperibili, a sottolineare l'autonomia e l'indipendenza dall'infrastruttura industriale.

Gli studenti, organizzati autonomamente in gruppi in base ai propri interessi di ricerca, sono stati capaci di proporre una serie di risposte progettuali mature, consapevoli e ad alto indice di fattibilità, individuando lucidamente materiali e tecnologie di lavorazione. Particolare attenzione è stata data all'aspetto di personalizzabilità e autonomia di realizzazione da parte dell'utente.

Seguendo le previsioni di John Thackara, l'economia del design nel futuro sarà basata su modelli di produzione localizzati, attenti alle risorse e collaborativi (Thackara, 2005).

In questo senso, il laboratorio ha offerto agli studenti non solo strumenti metodologici e tecnici, ma anche una visione critica e culturale del ruolo del designer: un attore capace di intervenire nei processi sociali, valorizzare risorse locali, promuovere pratiche sostenibili e contribuire alla costruzione di una società più consapevole, creativa e resiliente.

Prof.ssa Elena Raussa  
Prof.ssa Claudia Iannilli

#### Bibliografia:

- Bauman, Z., 2012. *Modernità liquida*. Editori Laterza.
- Bauman, Z., 2007. *Consuming Life*. Polity Press, Cambridge.
- Bonsiepe, G., 1995. *Interface: An Approach to Design*. Van Gorcum, Assen.
- Castells, M., 1996. *The Rise of the Network Society*. Blackwell, Oxford.
- Maldonado, T., 1974. *Design, Nature, and Revolution: Toward a Critical Ecology*. Harper & Row, New York.
- Manzini, E., 2015. *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press, Cambridge, MA.
- Manzini, E., 2010. *Small, Local, Open, And Connected: Design for Social Innovation and Sustainability*. J. Des. Strateg. Change Des.
- Morin, E., 2008. *On Complexity*. Hampton Press, Cresskill, NJ.
- Munari, B., 1966. *Art and Design*. Penguin Books, London.
- Sennett, R., 2008. *The Craftsman*. Yale University Press, New Haven.
- Thackara, J., 2005. *DESIGNING IN A COMPLEX WORLD*. The MIT Press.
- United Nations General Assembly, 2015. *Transforming Our World: The 2030 Agenda for Sustainable Development*.

# Disporre e comporre 04.1 →

## Giunco

Giunco è un vaso ispirato all'arte giapponese dell'Ikebana, intesa come pratica di equilibrio, armonia e meditazione. Progettato per accogliere singoli fiori, permette all'utente di creare composizioni personalizzate e instaurare un rapporto diretto con la natura. La struttura è composta da una base in ceramica che contiene l'acqua e da steli in acciaio armonico, sensibili al movimento, dotati di tubolari metallici per i fiori. Il leggero contatto tra gli steli genera un suono metallico delicato, contribuendo a un'esperienza sensoriale rilassante e contemplativa.



+ Giunco portafiori

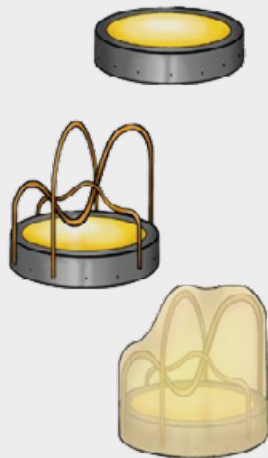


+ Giunco modo d'uso



## Nube

Lampada da tavolo dal design essenziale con una base circolare che illumina una struttura in fili di acciaio rivestita in lycra semi-trasparente, creando un delicato effetto vedo-non-vedo e una luce calda e avvolgente.

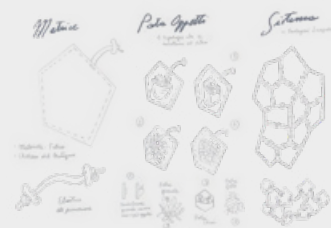


+ Nube modello di studio



## Felt pentagon

Felt Pentagon nasce dall'osservazione di strutture naturali e artificiali, come il nido d'ape e composizioni formali, reinterpretate in chiave geometrica. Realizzato in feltro, materiale leggero, resistente e sostenibile, il progetto utilizza il pentagono come modulo componibile per creare soluzioni organizzative flessibili e adattabili agli spazi domestici.



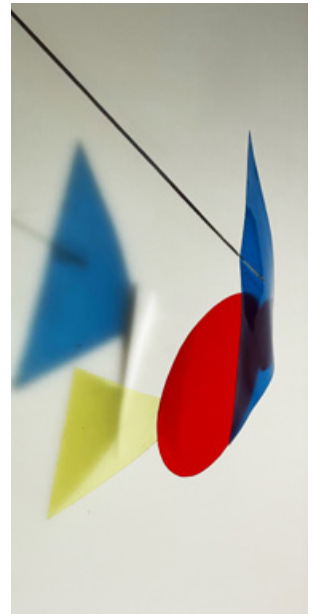
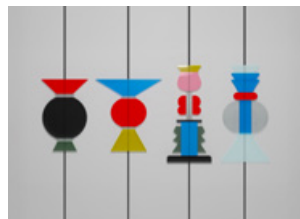
+ Felt pentagon concept sketch



**Metaphis**

Concept che esplora la luce come strumento capace di modellare lo spazio e influenzare la percezione degli ambienti. Ispirato al linguaggio del Gruppo Memphis, il progetto rielabora il concetto dei vasi iconici trasformandolo in un sistema luminoso modulare. Attraverso una struttura metallica e moduli magnetici componibili, Metaphys filtra e modula la luce in modo consapevole, permettendo all'utente di personalizzare l'atmosfera e instaurare un dialogo dinamico tra oggetto, spazio ed esperienza personale.

+  
Metaphys  
modulatore di luce



**Ridurre** 04.2 →



+  
DIY bioplastic  
manuale e  
ricettario



**DIY bioplastic**

Questo manuale nasce per promuovere lo sviluppo di bioplastiche "casalinghe" attraverso un ricettario e una guida dedicata alla realizzazione materiali e prodotti. In un contesto sempre più frenetico, invita a rallentare e riscoprire l'autoproduzione come pratica consapevole, trasformando scarti e risorse in nuovi oggetti, riducendo il consumo e valorizzando il fare manuale.



+  
DIY bioplastic  
esempio applicaiozni  
e ricette

# Contenere e organizzare

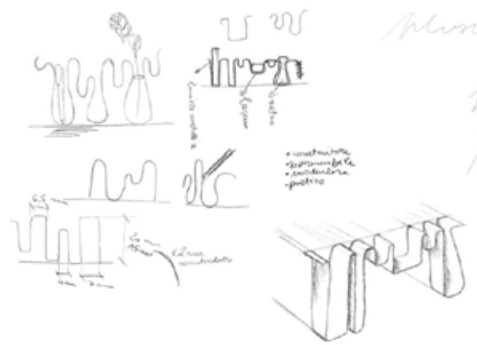
# 04.3



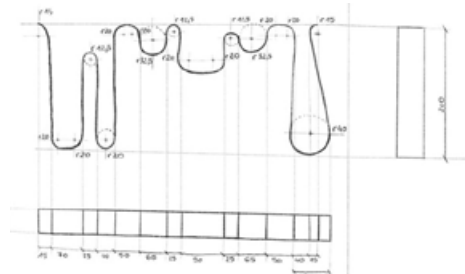
## Plissé

Plissé è un progetto che ruota attorno al concetto di "contenere", inteso non solo come funzione, ma come relazione tra oggetto, spazio e gesto. Vasi e librerie diventano elementi capaci di organizzare e definire l'ambiente, instaurando un dialogo fluido tra forma e utilizzo.

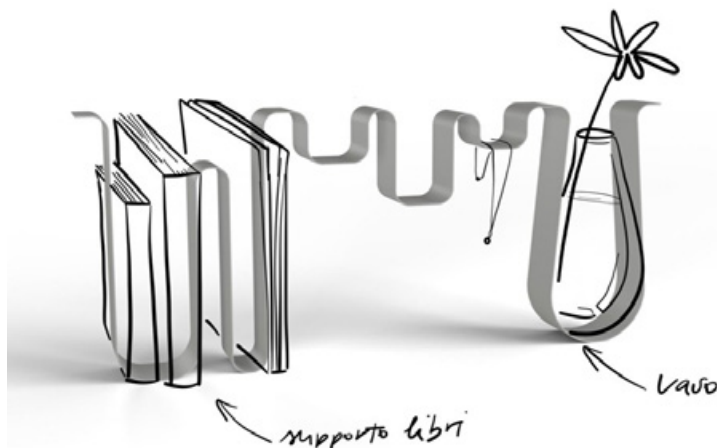
Il principio generatore del concept è la linea curva, che accompagna l'intero sviluppo formale: una linea che scorre, avvolge e si piega senza spezzarsi, dando origine a volumi morbidi e accoglienti. Il nome Plissé richiama la tecnica del tessuto plissettato, in cui la materia viene modellata attraverso pieghe regolari e armoniose. Questo riferimento si traduce nel progetto in una lavorazione della lamiera che assume forme sinuose e continue, trasformando il metallo in contenitori leggeri nella percezione ma strutturalmente definiti. Il disegno è guidato dall'uso di circonferenze, che orientano il processo di piegatura ed evitano la presenza di angoli rigidi, favorendo una sinuosità controllata. Realizzato in acciaio, scelto per le sue qualità meccaniche, Plissé garantisce solidità e stabilità nel tempo. Nonostante le linee morbide e la curvatura accentuata, il materiale assicura che le pieghe mantengano la loro forma originaria, preservando l'equilibrio tra resistenza strutturale e leggerezza visiva.



+ Plissé mobile contenitore



+ Plissé modello di studio



+ Plissé modo d'uso



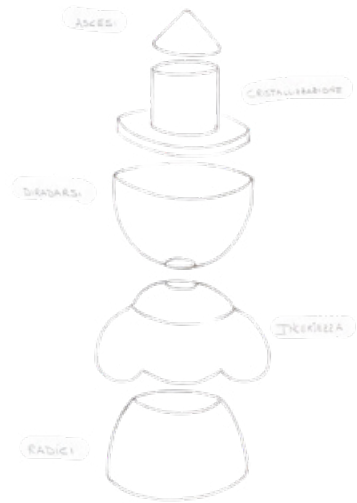
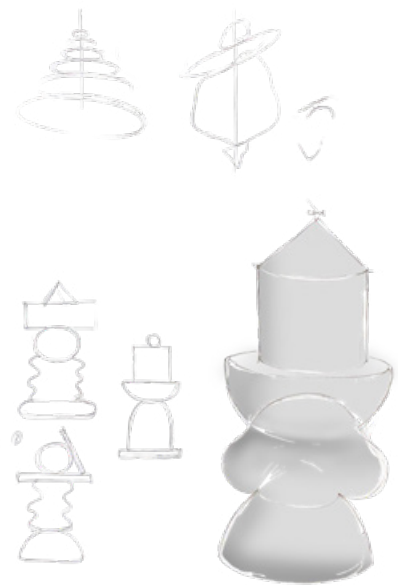
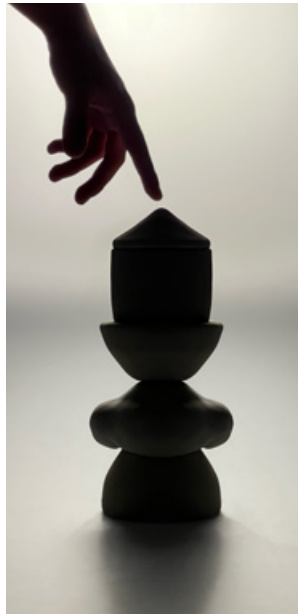
Ascesi

Ascesi è un progetto che riflette sul valore dei ricordi e sulla necessità di custodirli in modo consapevole. Il contenitore diventa un oggetto simbolico, pensato per accogliere elementi carichi di emozioni, memorie e significati personali, trasformando l'esperienza vissuta in un'eredità tangibile.

Ascesi si configura come un gesto di rispetto verso il proprio passato e come un dono per chi resta, un ponte tra generazioni che permette alle storie di continuare a vivere nel tempo.

Dalla fase di analisi e brainstorming sono emersi i temi guida del progetto: impilare, ridurre, organizzare, personalizzare e contenere. Questi concetti hanno condotto alla scelta del totem come riferimento progettuale, per la sua capacità di adattarsi a molteplici esigenze funzionali e simboliche. Il totem rappresenta il percorso della vita attraverso una sequenza di forme sovrapposte, ognuna associata a una fase dell'esistenza. La collina richiama l'infanzia, caratterizzata da leggerezza e semplicità; la nuvola rappresenta l'adolescenza, segnata da incertezza e trasformazione; il piedistallo simboleggia la giovinezza e l'affermazione personale; il cilindro rimanda alla maturità, intesa come stabilità e consolidamento; il cono, infine, rappresenta l'anzianità e l'ascesi, come elevazione finale.

L'ispirazione formale deriva dallo Stone Balancing: sassi impilati lungo i sentieri di montagna, simboli di equilibrio, viaggio e orientamento. L'esterno del contenitore è caratterizzato da una superficie bianca e neutra, pensata per non distrarre lo sguardo e invitare all'introspezione, mentre l'interno rivela colori e texture differenti, scelti per rappresentare le diverse fasi della vita e offrire un'esperienza di scoperta e memoria all'apertura.



+ Ascesi contenitore modulare

+ Ascesi moduli base

+ Ascesi composizioni

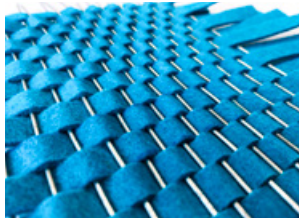
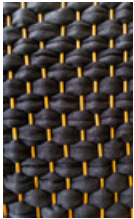
**Antithesis**

Progetto che nasce dall'esplorazione delle emozioni come elemento centrale del processo progettuale, affiancate al contrasto tra materiali opposti e all'espressione dell'impronta personale.

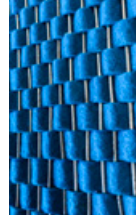
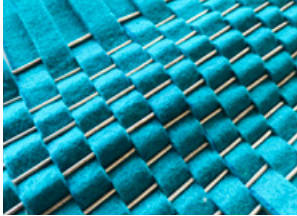
Il concept si fonda sulla relazione tra tessuto e metallo, due materiali antitetici per natura: il primo morbido, fluido e adattabile, il secondo rigido e strutturato. Da questa dualità prende forma un intreccio materico in cui le superfici tridimensionali emergono dall'incontro dei due elementi, generando volumi in equilibrio tra tensione e leggerezza. Il progetto è concepito come un sistema completamente personalizzabile, che consente all'utente di modellare le forme secondo la propria visione, trasformando l'oggetto in un contenitore di emozioni, ricordi e significati personali.



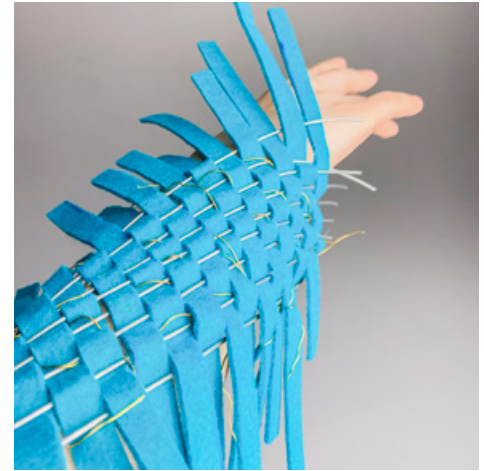
+ Antithesis  
declinazione  
rame/cotone



+ Antithesis  
dettagli  
trame

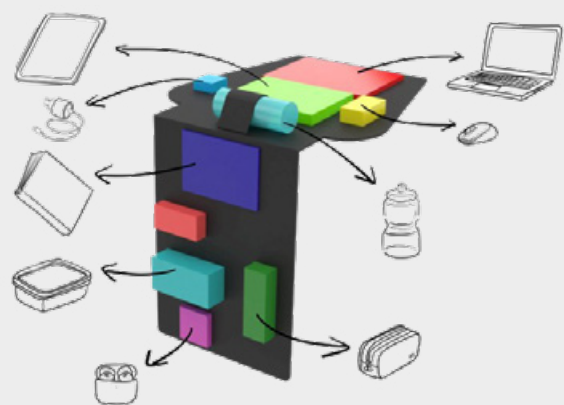
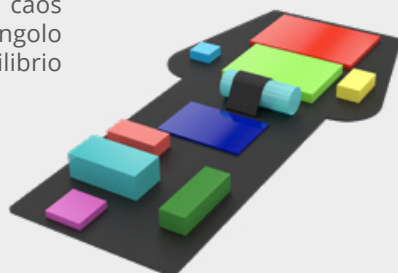


+ Antithesis  
declinazione  
alluminio/feltro



**Conè**

Conè nasce dall'osservazione di ciò che ci fa sentire protetti e sereni, trasformando ogni luogo in un'estensione del nostro io. Un meta-progetto di un oggetto contenitore che porta con sé emozioni, ricordi e comfort, adattando colori e forme ai bisogni dell'utente per creare, anche nel caos quotidiano, un angolo personale di equilibrio e familiarità.



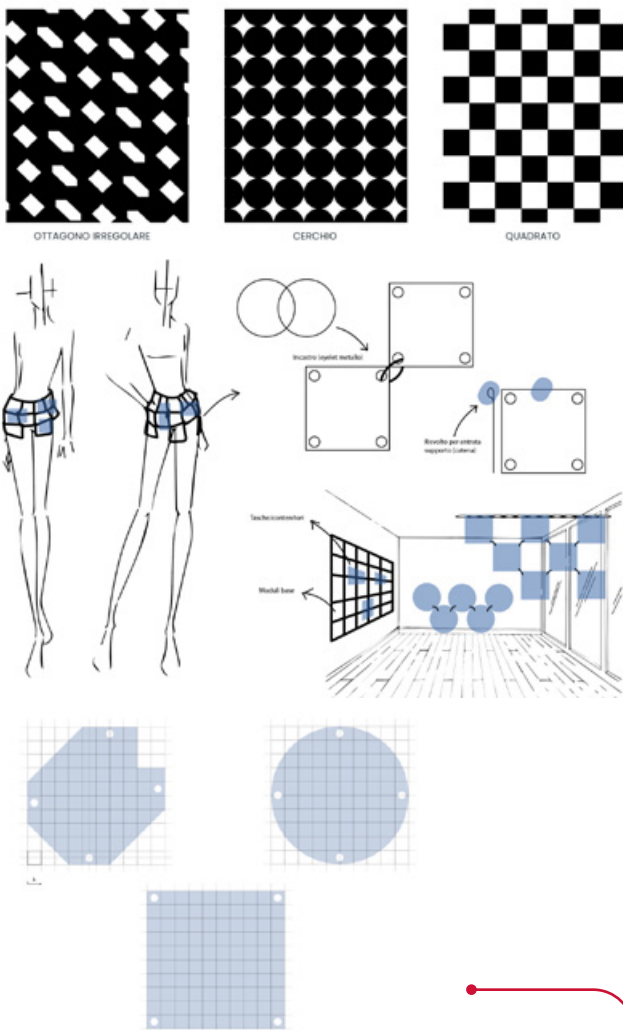
+ Conè  
configurazione  
aperta

+ Conè  
modalità di utilizzo



Morph

Progetto che nasce dall'incontro tra l'estetica ribelle della moda grunge, il contrasto materico tra la morbidezza del tessuto e la rigidità del metallo con una forte componente legata anche alla tematica della trasformabilità. Il sistema è concepito come un elemento ibrido, capace di mutare funzione passando da oggetto d'arredo a indumento, adattandosi a contesti e usi differenti. La struttura è composta da moduli in tessuto geometrico collegati tramite eyelet e piccoli moschettoni in metallo, soluzioni semplici che richiamano il concetto di auto-produzione e rendono il processo accessibile e intuitivo. Le figure sono organizzate secondo una griglia 10x10, dove un singolo quadrato funge da unità di riferimento in scala 1:10, garantendo ordine e ripetibilità. La modularità permette all'utente di intervenire liberamente sulla composizione, aumentando o riducendo il sistema sia in senso orizzontale che verticale. Grazie a questa flessibilità, Morph assume un carattere dinamico e personale, consentendo di aggiungere o rimuovere moduli e di indossare il sistema in base alle proprie esigenze e interpretazioni.



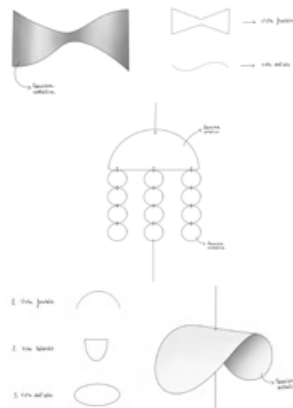
+ Morph indossabile



+ Morph applicazione a parete

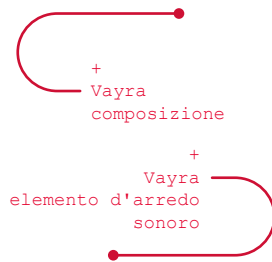
+ Morph stuido composizioni e applicazioni

# Soffiare 04.4



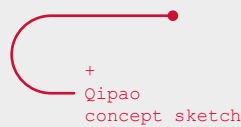
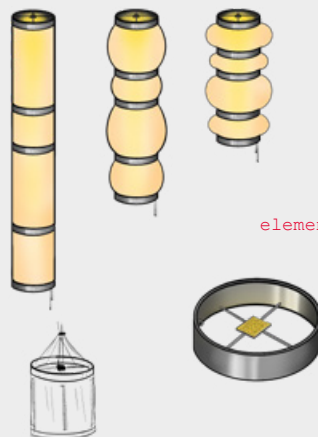
## Vayra

Progetto sonoro che indaga il rapporto tra aria, movimento e suono, partendo dal concetto di soffio come forza generatrice. La ricerca si ispira alle opere di Melotti e Howe, caratterizzate da forme leggere e dinamiche capaci di dialogare con l'ambiente. L'oggetto presenta geometrie organiche che richiamano elementi naturali; due forme ricurve sono progettate per incanalare il vento e attivare la rotazione del corpo centrale. Le figure sono realizzate in lamiera metallica, scelta per ottenere un suono chiaro e pulito mantenendo al contempo un aspetto visivo delicato. Il progetto è concepito come un sistema modulare composto da più unità, ognuna formata da quattro elementi. L'interazione tra le parti, stimolata dal movimento dell'aria, genera una composizione sonora in continua variazione.

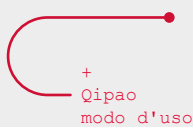
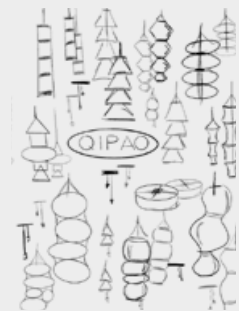


## Qipao

Qipao è una lampada sospesa che reinterpreta in chiave contemporanea l'eleganza delle lanterne cinesi. La sua struttura è composta da aste in acciaio armonico, che le permettono di modificare la propria forma grazie a un tirante. Da una configurazione cilindrica iniziale, si evolve in una silhouette più morbida e ovale nei punti di flessione.



+ Qipao elementi e configurazioni



+ Qipao modo d'uso





0

2

Docenti

24



Studenti



0

5

Team di lavoro

0

9

Concept



0

3

Esperti coinvolti



0

2



Dottorandi

Tutor

# 05 L&S Italia




---

COMPANY  
L&S Italia S.p.a.

PROJECT AREA  
Exhibith Design / Brand Design

---

PROJECT MANAGER  
Alessandro Spalletta

DESIGNER  
Mario Rullo

DOTTORANDI  
Francesco Ulleri

TUTOR  
Peter Ajtoni

---

## STUDENTS

Lorenzo Bampi  
Elia Bernardini  
Maddalena Bonanni  
Giulia Bortolin  
Daniela Casol  
Arianna Cester  
Simone Dal Fabbro  
El'adji M. Diagne  
Sucheta Faifer  
Gabriele Francovich  
Giovanni Insinna  
Vanessa Meneghin  
Silvia Minato  
Agata Mauro  
Giorgia Paniz  
Alberto Pazzaia  
Alessandro Pessotto  
Mattia Piazza  
Catalina Stan

Giada Buono  
Leonardo Furlan  
Jenny Quintavalle

Veronica Ceron  
Valentina Carlet

La PDW 2025 ha visto ancora attiva la collaborazione con l'Azienda L&S, specializzata nella progettazione e produzione di sistemi integrati di illuminazione di alta qualità. Fondata nel 1977, l'azienda si distingue per la sua costante ricerca di soluzioni luminose all'avanguardia. L&S fornisce prodotti che uniscono estetica, funzionalità ed efficienza energetica, in grado di soddisfare le esigenze dei clienti più esigenti nel settore dell'illuminazione architettonica e decorativa. Con sede in Italia, l'azienda distribuisce i suoi prodotti a livello globale, collaborando con professionisti del settore e fornendo soluzioni luminose per una vasta gamma di applicazioni, dai progetti residenziali agli spazi commerciali e pubblici.

Nell'ambito della collaborazione 2025 tra ISIA e L&S nella Pordenone Design Week (PDW), l'azienda ha proposto un'esplorazione finalizzata alla "realizzazione di uno scenario espositivo dei prodotti L&S Italia, ottimizzando le dinamiche espositive attuali e potenziando la comunicazione del prodotto tramite nuove strategie di allestimento e interazioni innovative"

La finalità del workshop era quindi quella di individuare uno o più scenari espositivi capaci di rappresentare per L&S nuove opportunità di valorizzazione della sua offerta, facendo emergere in modo più chiaro ed efficace la narrazione dei prodotti. L'obiettivo non era soltanto quello di migliorare l'esposizione fisica dei sistemi di illuminazione, ma di costruire veri e propri ambienti narrativi, in grado di restituire il valore progettuale, tecnologico ed emozionale delle soluzioni L&S nei diversi contesti di utilizzo. Gli scenari ipotizzati interessano interventi flessibili, adattabili a showroom, fiere, spazi temporanei o contesti esperienziali, nei quali il prodotto non è presentato come elemento isolato, ma come parte integrante di un sistema spaziale, architettonico e comunicativo.

Nuovo gruppo di lavoro, per quel che riguarda la composizione del team ISIA, e quindi nuova formazione sull'azienda L&S che, in quanto partner del nostro istituto, si è messa a disposizione per mostrare e trasferire al gruppo, presso la propria sede, le informazioni relative alla sua storia, all'organizzazione, alle strategie e ai prodotti esposti nello showroom e nelle varie forme di diffusione (cataloghi, sito, ecc.). Questo momento di confronto diretto ha rappresentato una fase fondamentale per comprendere in profondità il posizionamento del brand e per individuare le criticità e le potenzialità dei modelli espositivi attualmente adottati, ponendo le basi per uno sviluppo progettuale consapevole e mirato.

Ma quali sono oggi i nuovi scenari dell'esposizione e quali traiettorie possono essere intercettate per accompagnare un'azienda come L&S verso un potenziamento della sua narrazione, sia in relazione ai prodotti, sia rispetto ai valori che l'azienda intende trasmettere all'esterno?

Sicuramente le nuove tecnologie digitali e la loro crescente accessibilità hanno reso possibile raccontare ed esporre contenuti in modo più dinamico e stratificato, integrando dimensione fisica e digitale. Come evidenziato da Manovich nella sua analisi dei "soft spaces"[1], la fluidità tra piattaforme, linguaggi e supporti consente oggi di costruire esperienze espositive ibride, in cui l'interazione, la personalizzazione e la simulazione diventano strumenti chiave per comunicare le prestazioni tecniche della luce, il suo comportamento nello spazio e il suo impatto percettivo. In questo senso, l'esposizione evolve da semplice vetrina di prodotto a sistema esperienziale, capace di coinvolgere il visitatore e di accompagnarlo nella comprensione delle soluzioni L&S attraverso differenti livelli di lettura.

All'interno di questa cornice, emergono nuove opportunità per la realizzazione di scenari espositivi che superano la logica del catalogo tridimensionale. Ambienti modulari, installazioni immersive, sistemi interattivi e dispositivi narrativi permettono di mostrare il prodotto in funzione del contesto applicativo reale, simulando situazioni domestiche, retail o contract e rendendo immediatamente percepibili le qualità della luce in termini di comfort, integrazione architettonica e sostenibilità. L'ottimizzazione delle dinamiche espositive passa quindi attraverso una progettazione che considera luce, spazio, supporti informativi e interazione come parti di un unico ecosistema comunicativo.

Parallelamente, si inserisce il tema dei nuovi trend per l'esposizione e la comunicazione dei prodotti di illuminazione. Oggi il settore si muove verso soluzioni sempre più orientate all'esperienza, alla sostenibilità e alla personalizzazione. Nel caso specifico dei sistemi di illuminazione integrata, questa evoluzione assume connotazioni peculiari: la luce, infatti, non è semplicemente l'oggetto dell'esposizione, ma diventa essa stessa medium espositivo, strumento di comunicazione e dispositivo esperienziale [2]. Nel contesto domestico, la comunicazione tende a enfatizzare la qualità della luce come elemento di benessere e di integrazione con l'arredo e l'architettura, in linea con gli studi sul lighting design incentrato sull'utente (Human Centric Lighting) [3]. Nel retail, l'attenzione si sposta sulla capacità della luce di valorizzare il prodotto, guidare il comportamento dell'utente e costruire identità di marca attraverso scenari luminosi dinamici e riconfigurabili. Nei grandi contesti dell'accoglienza - alberghi, ospedali, spazi collettivi - emergono invece temi legati all'efficienza energetica, alla gestione intelligente della luce e alla sua funzione ambientale e relazionale.

In questo scenario complesso e articolato, l'esposizione dei prodotti L&S diventa un'occasione strategica per comunicare non solo soluzioni tecniche, ma una visione progettuale della luce come infrastruttura invisibile capace di migliorare la qualità degli spazi e delle esperienze. Il lavoro sviluppato durante la PDW 2025 si inserisce quindi come un laboratorio di ricerca e confronto, orientato a immaginare nuovi modelli espositivi e piccole suggestioni, in grado di rafforzare l'identità e la riconoscibilità del brand L&S, individuando nell'analisi anche eventuali criticità e nuove opportunità.

Un'esperienza di questo tipo, in cui non conta solo la risposta al brief ma anche e soprattutto la fase di incontro, di visita e di presentazione in azienda è estremamente utile, stimolante e formativa per gli studenti di differenti annualità che partecipano. Un momento immersivo, seppur concentrato in poche ore che fa comprendere e mette dinanzi al "naso" la complessità di una realtà produttiva, il lavoro costante che occorre e i risultati tangibili di tale lavoro. Così come formativo è, o dovrebbe essere il confronto e lo scambio di informazioni nel momen-

#### Bibliografia:

[1] L. MANOVICH, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge MA 2001, pp. 215-243.

[2] M. MAJOR, J. SPEIRS, A. TISCHHAUSER, *Made of Light: The Art of Light and Architecture*, Birkhäuser, Basel 2005, pp. 112-145.

[3] S. VÖLKER, M. MAEDGE, M. MORKISCH, C. DETTWEILER, "The importance of lighting parameters on human perception", in *Lighting Research & Technology*, vol. 51, n. 6, 2019, pp. 818-834.

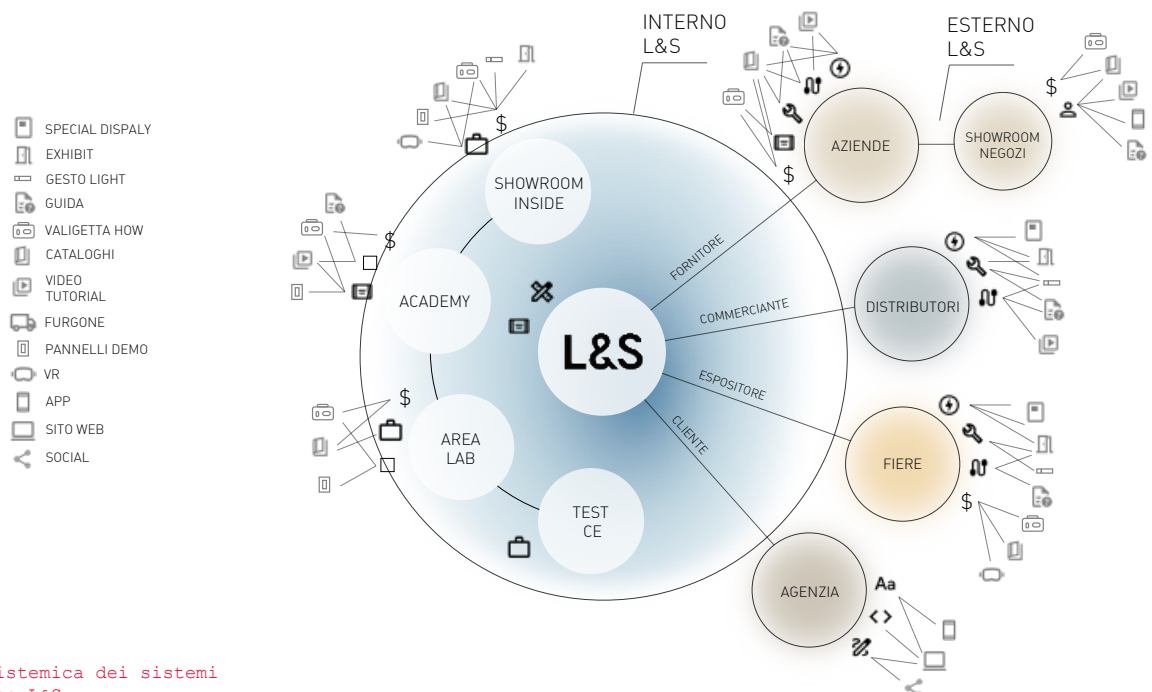
[4] E.B.-N. SANDERS, P.J. STAPPERS, *Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design*, BIS Publishers, Amsterdam 2012.

to del trasferimento degli stimoli da parte dei docenti e dei tutor che propongono, a compendio del brief a cui rispondere, argomenti per attivare il brainstorming e la ricerca creativa.

Sulla base della compilazione rapida di alcune schede affidate agli studenti, è stato possibile intercettare delle loro peculiarità sia nell'uso di strumenti di rappresentazione, progettazione o comunicazione, sia come caratteristiche personali utili all'organizzazione, alla scrittura o ad altri utili elementi per il lavoro in team. La costituzione di gruppi eterogenei per annualità e competenze ha permesso di attivare dinamiche collaborative efficaci, in linea con i principi del co-design teorizzati da Sanders e Stappers [4]. Costituiti i gruppi eterogenei, si è passati a un brainstorming esteso a tutto il gruppo per cercare di far emergere indistintamente idee e concetti, ovviamente dopo la presentazione di temi di stimolo progettuali proposti da docenti e tutor.

Prima punti e nodi separati sono diventati, grazie al team dedicato alla mappatura del sistema, una rete sempre più organizzata in cui contesti, attori, strumenti e attività di relazione hanno restituito un'architettura più leggibile e utile del sistema L&S connesso all'esposizione, individuando un perimetro interno all'azienda ed uno esterno. Alle strutture e agli strumenti interni dedicati ad esporre, mostrare, narrare i prodotti dei L&S, come ad esempio lo showroom, l'Academy, l'Area Lab, l'Area test, si sono contrapposti in mappa, i contesti esterni rappresentati dalle fiere, dai negozi e da altri luoghi fisici o immateriali per esporre e raccontare i prodotti e tutto quello ad essi relazionato.

Prof. Alessandro Spalletta



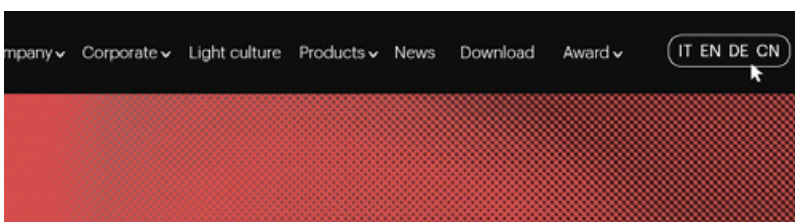
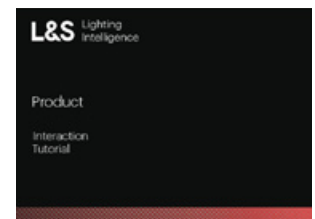
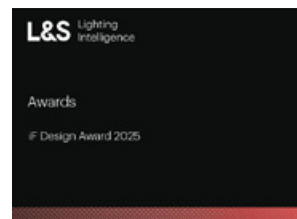
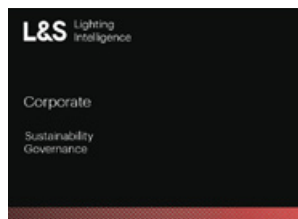
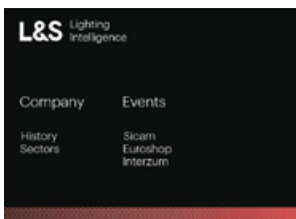
Dalla complessità del sistema sono state estrapolate delle possibili aree d'intervento per poter costituire, in maniera sinergica, uno o più scenari espositivi:

Area Servizi digitali - sito web/app, "Light culture"  
 Area Exhibit - Upgrade showroom, VR experience  
 Area Special display - Strumenti di esposizione e presentazione  
 Area Guidelines - Istruzioni di montaggio e interazione, Customer Care

# Servizi digitali 05.1 →

## sito web/app, "Light culture"

il sito è il primo elemento di esposizione di L&S, un luogo immateriale di convergenza di fondamentali nodi del sistema azienda. Si è pensato di introdurre una voce nel menu con un carattere di rottura, rispetto al tradizionale e più consono menù di un sito di un'azienda che si occupa di luce integrata. Una proposta di esporre ma soprattutto di esporsi su aspetti culturali connessi alla luce e alla filosofia nelle diverse connotazioni ed espressioni che può generare, introducendo una sezione chiamata "Light culture".



nuova interfaccia  
web L&S



Questo luogo digitale si discosta dalla mera presentazione della funzionalità del prodotto e delle sue applicazioni. Vuole essere spazio narrativo e culturale in cui tutto diventa esplorazione, immersione e diffusione di concetti e teorie che, attraverso la luce, prendono corpo e danno senso alle più articolate manifestazioni espressive. Installazioni medial, definizioni scientifiche, espressioni artistiche, espressioni sensoriali, argomenti che partecipano a costruire l'altra anima dell'azienda e a diffondere contenuti culturali appositamente selezionati in funzione del loro focus narrativo.

# Exhibit 05.2

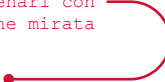


## Upgrade showroom, VR experience

Lo showroom aziendale, riqualificato, è un luogo magico per mostrare i più interessanti prodotti e sistemi di controllo e gestione di L&S. Un luogo articolato in corner appositamente allestiti per diversificare in maniera dinamica e adattiva il senso della luce nei differenti interstizi funzionali, al fine di potenziarne il valore evocativo oltre che funzionale. A questa già efficace, ma comunque limitata possibilità di presentazione, si è pensato di introdurre la tecnologia A/R in grado di far vivere esperienze potenziate ai clienti che si muovono in questo spazio, rinnovando digitalmente di volta in volta sempre nuovi contenuti su uno spazio altrimenti con poche possibilità di variazione. Un connubio tra reale e virtuale in grado di modificarsi con gli sviluppi dei prodotti e del loro modo di integrarli e fruirne il senso.



+  
nuovi scenari con  
illuminazione mirata



Utilizzo dell'A/R sullo showroom al fine di implementare l'esperienza luminosa reale con parametri e dati del sistema osservato: efficienza, compatibilità, temperatura colore, taratura del confort visivo, etc

Possibilità di avere sezioni reali neutre di arredi sulle quali intervenire con differenti mood luminosi dinamici, che restituiscono aspetti fisici delle differenti sorgenti utilizzabili, ma anche aspetti emozionali.

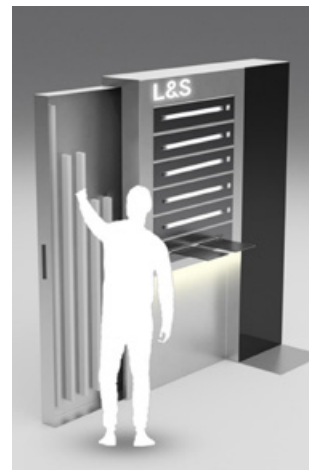


# Special display 05.3



## Strumenti di esposizione e presentazione

Sono stati immaginati espositori dedicati, modulari e riconfigurabili, pensati per valorizzare i prodotti L&S in contesti fieristici, retail, contract o museali. Questi strumenti non sono semplici supporti, ma veri e propri mediatori narrativi tra tecnologia, spazio e utente. Gli special display diventano elementi attivi del racconto: strutture che integrano luce, materia e informazione, capaci di adattarsi a diversi livelli di complessità e di dialogare con ambienti e soprattutto con attori differenti. Attraverso soluzioni scalabili e coerenti con l'identità del brand, l'esposizione si trasforma in un sistema leggibile, intuitivo e memorabile, in grado di rendere immediatamente percepibili le qualità tecniche ed espressive dei prodotti. Si pensi alla necessità di esporre il sistema modulare in una fiera, orientata ad un'azienda che vuole integrare la luce nei suoi prodotti o a un architetto o ingegnere che ne vuole recepire gli aspetti tecnici della luce per inserirli in specifiche e personalizzanti ristrutturazioni. Necessità diverse in cui la scalabilità del prodotto espositore e la sua personalizzazione, seppur basata sulla stessa struttura diventa adattiva.



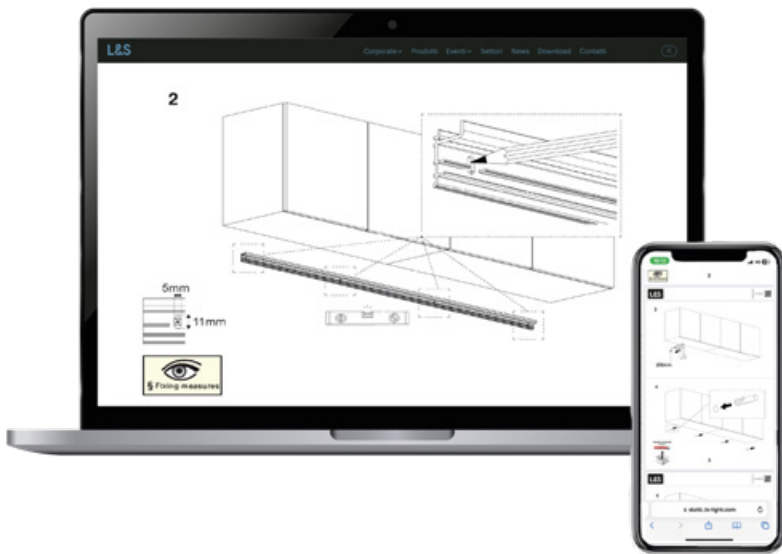
concept espositore + prodotti



L'espositore è suddiviso in tre parti, ciascuna con una funzionalità diversa. La sezione centrale è dedicata all'esposizione degli articoli tramite moduli intercambiabili, a seconda dei prodotti che si vogliono esporre. Il segmento situato a destra dell'espositore ospita un monitor interattivo, mirato a visualizzare i prodotti nel loro contesto. Infine a sinistra si trova uno sportello scorrevole che ospita i prodotti in vendita.

espositore prodotti L&S + ambientato in punto vendita

# Guidelines 05.4



## Istruzioni di montaggio, interazione e Customer Care

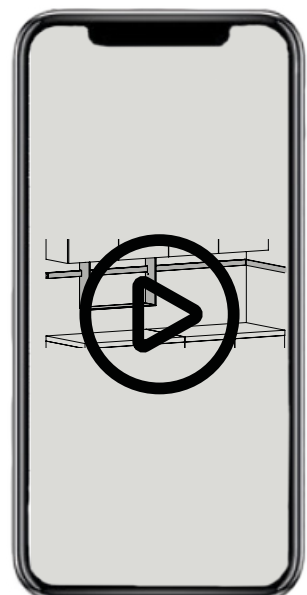
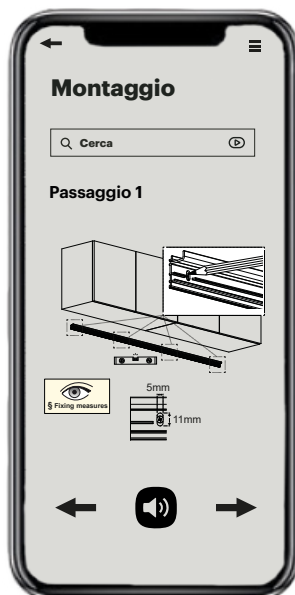
Questa area si concentra sulla definizione di linee guida progettuali e operative che accompagnano l'intero ciclo di vita dell'esperienza: dal montaggio fisico dei sistemi espositivi e illuminotecnici, fino all'interazione con l'utente finale e al supporto post-esperienza.

Le guidelines non sono intese come meri manuali tecnici, ma come strumenti di progettazione dell'esperienza, capaci di garantire coerenza, qualità e facilità d'uso in ogni contesto applicativo. Indicazioni chiare su installazione, configurazione, modalità di interazione e manutenzione contribuiscono a ridurre la complessità percepita e a rafforzare la relazione di fiducia con il cliente.

In questo senso, il Customer Care diventa parte integrante del sistema di design: un'estensione dell'esperienza L&S che continua nel tempo, supportando utenti, progettisti e partner attraverso un linguaggio condiviso, accessibile e orientato alla cura del dettaglio.

+ interfaccia manuale di istruzioni on line

+ assistenza al montaggio step by step



02

Docenti

22

Studenti

06

Team di lavoro

05

Concept

04

Esperti coinvolti

02

Dottorandi Tutor

# 06 Meson's




---

## COMPANY

Meson's cucine S.r.l.

## PROJECT AREA

Product Design

---

## PROJECT MANAGER

Marco Pietrosante

## DESIGNER

Francesca Valan

## DOTTORANDI

Federico Giustozzi

## TUTOR

Manuel D'Oswaldo

---

## STUDENTS

Simone Barbon  
 Alessandro Carroccia  
 Andrea Chiea  
 Cornacchia Renee  
 Matilde Dalla Nora  
 Marco D'Uffizi  
 Ismail Marine  
 Ignacio Martres  
 Valentina Milan  
 Thomas Muccignat  
 Simone Ongaro  
 Richard Pavan  
 Elena Perfetto  
 Alessia Restivo  
 Matteo Toninato  
 Luca Tombolan  
 Martina Toffolo  
 Grandò Alessandro  
 Jessica Zandomenego

Candura Irene  
 Pitton Nicole  
 Mozzon Lorenzo

Il brief proposto dall'azienda Meson's riguardava una ricerca relativa all'ambiente cucina. L'azienda si caratterizza per un approccio innovativo e tecnologicamente avanzato verso la progettazione domestica.

Il mondo del cibo sia in ambito privato che pubblico, assume un ruolo centrale nella costruzione delle relazioni umane. Ma le attività che si svolgono intorno al procacciamento, alla preparazione e al consumo delle vivande, assumono una qualità "attraente" per tutte le forme viventi. Da millenni queste si associano, si consorziano o semplicemente si riuniscono per migliorare la qualità della loro esperienza, permettendo così che le rispettive specie possano continuare il relativo percorso evolutivo. Nella nostra epoca in cui la contraddizione tra ricchezza e povertà è esasperata dalla crescita esponenziale della popolazione e dalla crisi climatica, indotta, anche da questa crescita, la questione relativa al cibo si carica di significati e valori che non possono prescindere dall'analisi della contemporaneità. Per questa ragione l'analisi progettuale non può esentarsi dall'inserirsi nel dibattito sul cibo, sui suoi modi, riti e tecnologie, argomenti propri dell'approccio sistemico del design.

La cucina rappresenta, all'interno dell'ambiente domestico, il luogo tecnico per eccellenza; lo spazio dove la casa diventa "un'officina di produzione", processi chimici, fisici e meccanici ne caratterizzano le specificità operative. Attraverso il lungo percorso che l'evoluzione umana ha intrapreso, dalla fisionomia di cacciatore-raccogliatore a quella di coltivatore-allevatore, le modalità con cui il cibo è stato recuperato, preparato e consumato ha subito notevoli cambiamenti. Talune attività sono rimaste nei modi e nelle pratiche realizzative, se non identiche quantomeno simili, altre sono notevolmente variate.

Da qui è partita l'indagine del gruppo di lavoro che ha cercato di individuare quelle che sono le invariati di un contesto che comunque accompagna l'umanità sin dai suoi albori, orientandosi alla lettura dei valori che sottendono il mondo del cibo, inevitabilmente la ricerca ha condotto verso l'analisi di alcune tematiche sociali che hanno rappresentato e ne rappresentano la forza vitale. L'elenco, nutrito anche se non esaustivo, di termini che hanno definito i confini della ricerca è stato: sostenibilità, innovazione, benessere, contaminazione che hanno fatto da attrattori, e poi essenze, emergenza, disparità, crisi, clima, riciclo, biomateriali, green-energy, sperimentazione, IOT, spazio, compatibilità, connessione, megacittà, cucina molecolare, multiculturalità, solitudine, urbanizzazione, percezione, ricette, imparare, nonna, torte e molte altre. Da queste è scaturita una mappa concettuale che è poi stata popolata con immagini e suggestioni in grado di definire i diversi contesti.

Si è poi proceduto a definire e dettagliare le quattro macro-aree individuate: SOSTENIBILITÀ, INNOVAZIONE, BENESSERE, CONTAMINAZIONE. Ogni gruppo di lavoro ha approfondito la tematica assegnata.

L'area della sostenibilità, definita come luogo per lo sviluppo di un ecosistema sostenibile in cucina, basato su soluzioni innovative che riducano l'impatto ambientale e ottimizzino l'uso delle risorse, si è concentrata sul concetto di circolarità. Partendo dal concetto che ogni rifiuto può essere risorsa, termini come risparmio, recupero, riuso hanno condotto la ricerca verso la definizione di un progetto in cui lo strumento per la cottura divenisse il polmone verde della cucina "proprio come nell'ecosistema naturale il verde è il cuore della nostra cucina, piante officinali, spezie e piccole coltivazioni domestiche popolano le strutture della nostra cucina". Il tutto affiancato alla tecnologia della domotica e dell'Internet of Things (IoT) poiché "le cucine smart integrano intelligenza artificiale e domotica per migliorare l'efficienza, la sostenibilità e l'interattività nell'ambiente domestico". Il risultato finale è un ambiente fortemente ibridato con eventi naturali che vanno a integrare le tecnologie presenti nei piani cottura con inserimenti verdi e acquatici.

L'area dell'innovazione definita come progetto relativo allo sviluppo di un sistema dispensa-cucina intelligente e interattivo, ottimizzato per ridurre gli sprechi al minimo e altamente personalizzabile, si è posta il tema del futuro, inteso come opportunità di integrazione tra il mondo analogico e quello digitale. "Immaginiamo una cucina che unisca tecnologia e creatività, trasformando il cucinare in un'esperienza immersiva ed ottimizzata" così è stata definita la linea guida del progetto che si è indirizzato verso un approccio che intendesse la tecnologia come facilitatore. Il gruppo ha individuato alcuni elementi tecnologici, come ad esempio i wall-screen, quali strumenti interattivi in grado di coinvolgere e affiancare gli utenti nelle loro attività conviviali domestiche legate al cibo, dando vita a una sorta di spazio per l'info-entertainment, facilmente adattabile sia alle attività di produzione del cibo che all'intrattenimento.

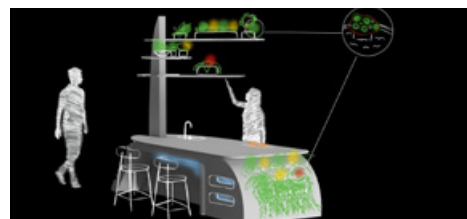
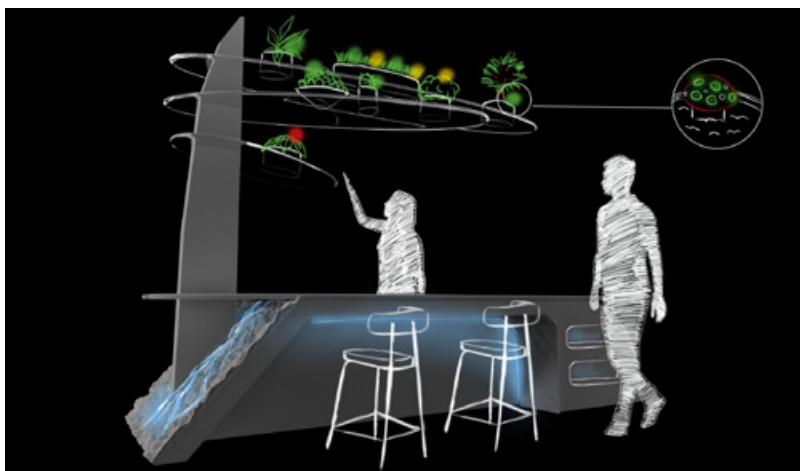
L'area della contaminazione è stata interpretata come ambito per lo sviluppo di uno strumento che permetta all'utente di contaminarsi e contaminare in modo positivo nuovi ambienti attraverso la cucina, individuando nel concetto di viaggio l'opportunità per attuare tale obiettivo. "La tua Meson's dove vuoi tu", con questo incipit è stata avviata un'analisi dei contesti di viaggio in cui la possibilità di esprimere le proprie specificità culturali legate al cibo, potesse essere amplificata dall'uso di una cucina portatile. Essenzialità, versatilità, libertà, flessibilità, passione, queste le parole d'ordine del progetto che si è sviluppato intorno al concetto di "valigia per cucinare". Un oggetto da portare sempre con sé, proprio come un trolley da viaggio, sempre pronto all'uso per condividere con compagni di viaggio occasionali, esperienze e la conoscenza dei vari cibi che caratterizzano le diverse culture.

L'area del benessere si è concentrata sullo sviluppo di un sistema di moduli intelligenti che, attraverso i sensi, potenzino ed amplifichino le esperienze positive della cucina, offrendo una pratica più olistica ai fruitori, sia produttori che consumatori del cibo. La ricerca di un equilibrio armonico dei vari sensi ha caratterizzato la ricerca del gruppo di lavoro che ha definito: "Il benessere è uno stato di equilibrio fisico, mentale ed emotivo che permette alla persona di sentirsi in salute e in armonia con sé stessa e con l'ambiente", e allora i cinque sensi umani sono stati ordinati secondo alcuni valori in grado di conferire benessere: semplicità, interazione, ordine, armonia, condivisione, appropriati colori e textures. Da qui un focus sensoriale che ha portato verso la considerazione centrale secondo cui: "L'esperienza è un evento o una situazione vissuta da una persona che può avere un impatto significativo sul suo modo di pensare, sentire o agire", e allora suoni, luci, colori, textures sono stati strumento per amplificare i sensi che già impegnano l'atto di mangiare: il gusto e l'olfatto. Il risultato degli strumenti nuovi per la cucina, in grado di dare ragione di queste nuove qualità ed accompagnare il rito quotidiano del cibo aumentandone la percezione e rende piena e piacevole l'esperienza. Il lavoro di ricerca condotta dal team ha trovato il vivo interesse dell'azienda che ha collaborato attivamente coi ragazzi e i designer nell'elaborazione delle varie fasi del workshop. Il progetto PDW25 per Meson's ha avuto un suo ulteriore sviluppo conducendo verso la definizione di un prototipo-prodotto proposto all'attenzione del pubblico in occasione del Salone del Mobile di Milano nell'edizione del 2026.

# Sostenibilità 06.1

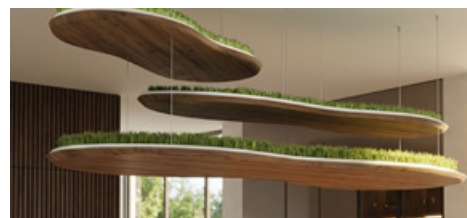


Il progetto propone una rilettura della cucina come ecosistema domestico attivo, fondato sui principi della circolarità e dell'uso consapevole delle risorse. Superando l'idea della cucina come insieme di arredi inerti, il concept introduce un sistema integrato in cui scarti organici, acqua ed energia vengono recuperati e reinseriti in cicli virtuosi. Il compostaggio degli scarti alimentari, reso compatibile con l'ambiente interno grazie a tecnologie batteriche avanzate, diventa una risorsa per la fertilizzazione di coltivazioni domestiche. Parallelamente, un sistema di recupero e filtraggio dell'acqua di scarico alimenta l'irrigazione del verde integrato, cuore simbolico e funzionale del progetto. Sensori, intelligenza artificiale e dispositivi IoT monitorano consumi, crescita delle piante e condizioni ambientali, ottimizzando le prestazioni e suggerendo interazioni consapevoli. Ne emerge una cucina ibrida, in cui natura e tecnologia coesistono, trasformando l'atto quotidiano del cucinare in un'esperienza sostenibile, interattiva e rigenerativa.

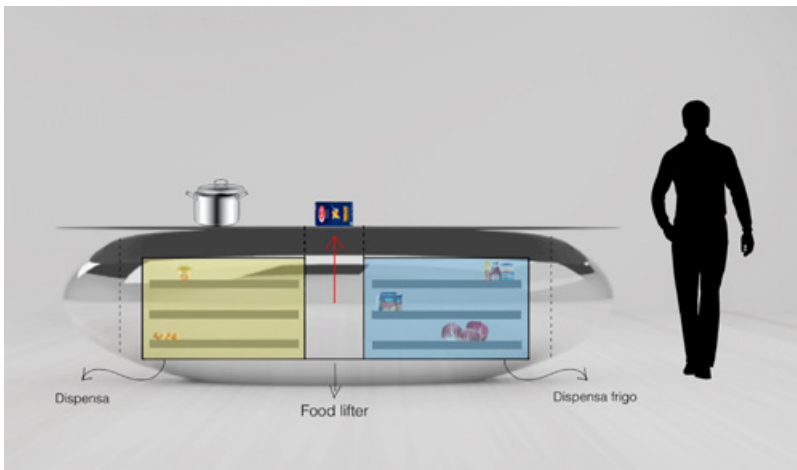


+  
Vayra  
xx

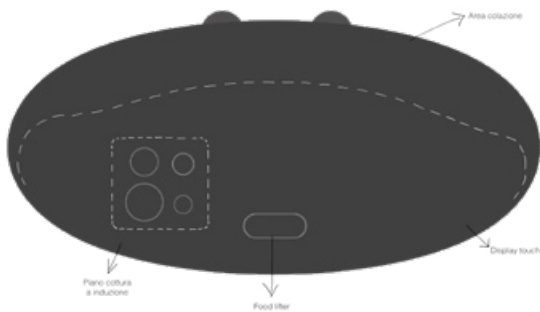
+  
Kargo  
iconografia



# Innovazione 06.2



L'area dell'innovazione affronta il tema della cucina del futuro come spazio ibrido, in cui dimensione analogica e digitale si integrano in modo fluido per migliorare l'esperienza d'uso e ridurre gli sprechi. Il progetto si concentra sullo sviluppo di un sistema dispensa-cucina intelligente e altamente personalizzabile, concepito come un ecosistema in cui la tecnologia agisce come facilitatore dei gesti quotidiani. La dispensa integrata nell'isola è in grado di monitorare scadenze e disponibilità degli ingredienti, mentre un sistema automatizzato ne consente il trasferimento diretto verso il piano di lavoro, ottimizzando tempi e processi. La grande superficie di lavoro smart-screen diventa il principale punto di interazione, permettendo all'utente di gestire in modo intuitivo strumenti, ricette, dosaggi e quantità attraverso un'interfaccia adattabile alle esigenze personali e a quelle degli ospiti. Bilancia, contenuti digitali e funzioni dedicate sono accessibili in modo immediato, favorendo un approccio inclusivo sia per utenti esperti sia per chi si avvicina per la prima volta alla cucina. Il piano smart si configura inoltre come superficie immersiva, capace di visualizzare immagini e video, trasformando l'ambiente cucina in uno spazio dinamico e coinvolgente, in cui tecnologia, convivialità e creatività convivono in un'unica esperienza integrata.



+ layout interfacce del piano di lavoro



+ schermate per le funzioni guidate dall'interfaccia





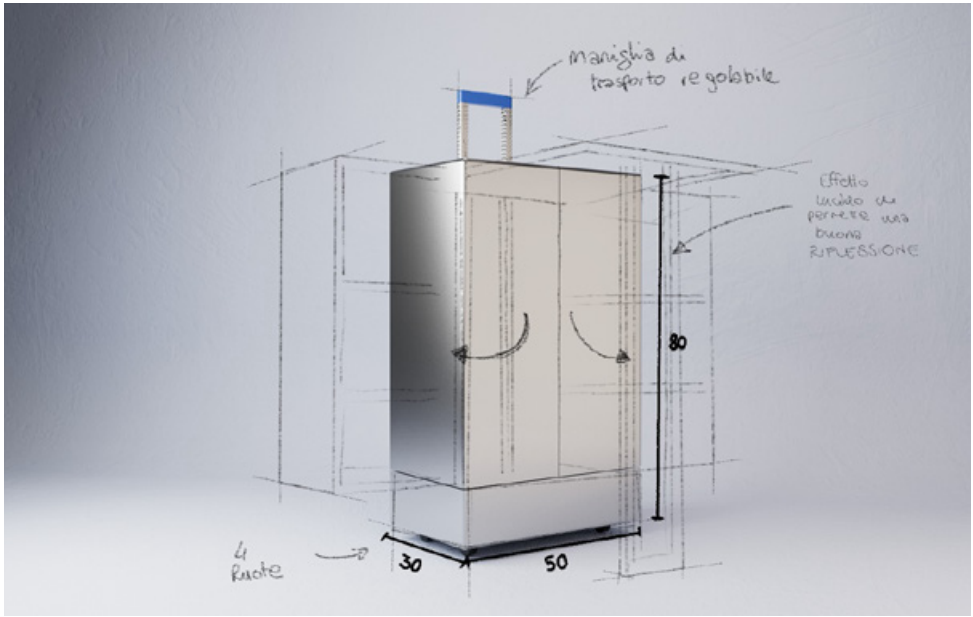
+  
contesti d'uso  
dell'interfaccia

# Contaminazione 06.3



L'area della contaminazione è stata interpretata come uno spazio di ricerca dedicato allo sviluppo di uno strumento capace di favorire lo scambio culturale attraverso la cucina, assumendo il viaggio come chiave progettuale e occasione di incontro. Il progetto esplora l'idea di una cucina trasportabile, pensata per accompagnare l'utente nei diversi contesti del vivere contemporaneo, dal viaggio di lavoro alla casa di amici, fino agli spazi aperti come il parco, il bosco o il mare.





Essenzialità, libertà, flessibilità e passione guidano la definizione di un sistema compatto e versatile, in cui tutti gli elementi necessari sono integrati in una struttura unica e funzionale. La cucina diventa così un dispositivo mobile, innovativo e tecnologico, che consente di portare con sé le proprie abitudini culinarie e condividerle facilmente con altri, trasformando ogni spostamento in un'esperienza di relazione, scoperta e contaminazione positiva tra culture diverse.



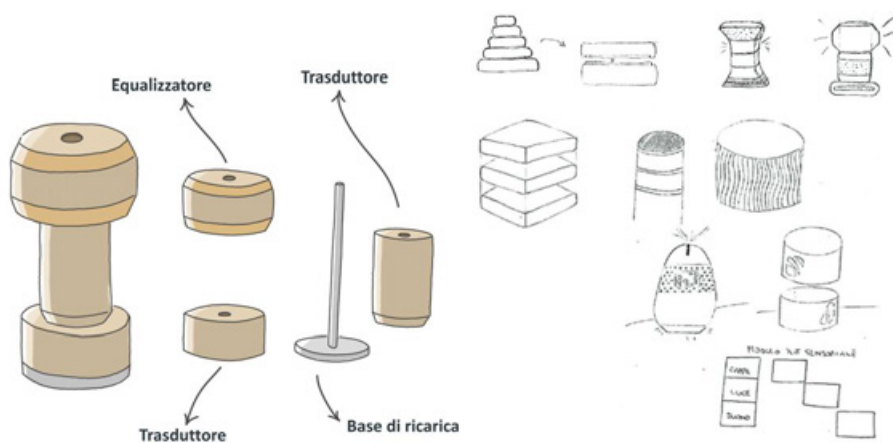
+ struttura e funzioni della cucina trasformabile



+ utilizzo in contesti outdoor



# Benessere 06.4



+ studio morfologie  
elementi sonori

+ applicazione  
speaker

L'area del benessere esplora il ruolo del suono come elemento chiave dell'esperienza culinaria, riconoscendo come l'udito influenzi direttamente la percezione del cibo e lo stato emotivo dell'utente. Studi sensoriali dimostrano che frequenze acute o gravi possono modificare la percezione di dolcezza, acidità e consistenza, rendendo il suono uno strumento progettuale capace di amplificare gusto e olfatto. Da questa consapevolezza nasce Symphony, un sistema intelligente di trasduttori che modula l'ambiente acustico della cucina in base al contesto e alle preferenze dell'utente. Attraverso speaker, microfoni e un software dedicato, i suoni ambientali e musicali vengono mixati e calibrati in tempo reale, trasformando la cucina in uno spazio sensoriale immersivo, in cui il benessere passa anche dall'ascolto.



02

Docenti

28

Studenti

06

Team di lavoro

17

Concept

03

Esperti coinvolti

02

Dottorandi Tutor

# 07 Tucano




---

COMPANY  
Tucano S.r.l.

PROJECT AREA  
Product Design

---

PROJECT MANAGER  
Diego Recchia

DESIGNER  
Edy Fantin

DOTTORANDI  
Luca Santarelli

TUTOR  
Rachele Maglitto

---

STUDENTS

Luca Adami  
Federico Bianchi  
Leonard Bucsa  
Ioana Diana Bunduc  
Andrea Cantarutti  
Alberto Canola  
Davide Cettina  
Matteo Chiumento  
Samuele Fedele  
Giada Gasparet  
Joshua Oreoluwa Ejiofor  
Selma Kjerimi  
Elisa Luvisutti  
Annamaria Manias  
Simone Peressutti  
Eleonora Rossi  
Eva Scozzina  
Elia Smethurst  
Giulia Talamini  
Carlo Teriaca

Andrea Perugini  
Roberto Del Gesso  
Andrea Dalle Fabbriche  
Tommaso Triggiani

Giada Boback

Riccardo Benedet  
Andrea Di Russo  
Daniel Ilief

## Oltre lo Zaino: Soluzioni smart, leggere e modulari per l'ecosistema del nomade digitale.

Il panorama socio-economico contemporaneo è caratterizzato da una crescente fluidità, sia dal punto di vista sociale che lavorativo, questa atomizzazione (Bauman, 2000) prende il nome di "società liquida". In questo scenario di costante mutamento, i confini tradizionali tra le dimensioni fisica e digitale si dissolvono progressivamente, generando una realtà ibrida. Questa metamorfosi sistemica non si limita a influenzare le strutture economiche, ma è responsabile dell'emergere e della significativa affermazione di nuove figure sociali, tra cui spicca il nomade digitale.

Questo stile di vita, la cui genesi è riconducibile alle prime opportunità di lavoro da remoto offerte dalla tecnologia nei primi anni 2010, ha conosciuto una stabilizzazione e una capillare diffusione, in particolare in seguito agli stravolgimenti imposti dal 2020. Nonostante la possibilità offerta dallo smart working ne rappresenti la base fondativa, l'identità del nomade digitale si configura come un'evoluzione distintiva rispetto al semplice lavoratore da remoto. La sua caratteristica principale è la capacità di non essere necessariamente presente nel contesto geografico della sede aziendale, potendo risiedere e operare in contesti urbani, naturali o nazionali differenti. Questa caratteristica è in linea con le necessità delle nuove generazioni che cercano un elevato Work/Life balance, che trascende la semplice flessibilità oraria bilanciando in modo dinamico e autonomo la presenza fisica con il lavoro ibrido.

Se come osservato da Gianpaolo Nuvolati (2007), «La storia della mobilità è la storia della modernità». In tale contesto di profonda e incessante mobilità, il design, sostenuto dalla lungimiranza aziendale, assume un ruolo non meramente strumentale, ma intrinsecamente sociale. Esso è chiamato a intervenire progettando e indirizzando specifiche modalità di movimento e di interazione con il mondo, contribuendo attivamente a plasmare una visione del futuro (Fry, 2017).

## Obiettivi del Workshop e Sfida di Progetto

In risposta a questa evoluzione sociale e alle pressanti richieste del mercato, il workshop si è posto l'obiettivo di affrontare una sfida di ricerca e sviluppo (R&S) lanciata dall'azienda Tucano, leader nel settore degli accessori per la protezione dei dispositivi. La sfida specifica, in linea con una visione aziendale progressista e responsabile verso l'ambiente e gli obiettivi di sostenibilità, consisteva nel: ri-pensare il contenitore da viaggio e spostamento del moderno nomade digitale.

Il progetto si è focalizzato sullo sviluppo di un prodotto che rispondesse a quattro criteri fondamentali: smart, leggero, modulare e che facilitasse il perfetto Work/Life balance in una vita dinamica e produttiva. I requisiti tecnici e funzionali imposti dall'azienda includevano: facilità di accesso e protezione per i dispositivi elettronici; adattabilità a diverse situazioni di lavoro e di svago; ergonomia, resistenza e semplicità di pulizia; realizzazione con materiali riciclati e riciclabili. In sintesi, l'obiettivo primario era lo sviluppo di un prodotto tessile e/o rigido, per il lavoro, il viaggio e il tempo libero, caratterizzato dall'essere monomaterico al fine di ottimizzare i processi produttivi e garantire un'elevata riciclabilità del prodotto finito.

## Metodologia

Il workshop di progettazione ha adottato il Design Thinking come framework metodologico principale (Brown, 2008), integrato con elementi di Speculative Design (Dunne & Raby, 2013). Questa combinazione è stata scelta per bilanciare la necessità di un approccio strutturato e incentrato sull'utente, essenziale data la breve durata dell'attività, con l'esigenza di proiettare il concept oltre le necessità immediate, immaginando soluzioni per una figura sociale e un mercato in continua evoluzione.

La metodologia si è articolata in cinque fasi sequenziali e iterative:

### 1 - Empathize/Empatizzazione (Ricerca utente e Contesto)

Questa fase iniziale, fondamentale per l'approccio human-centered, ha mirato a stabilire una comprensione profonda del target, il "nomade digitale". Attraverso l'analisi etnografica e la ricerca secondaria, sono stati mappati i bisogni, le abitudini di vita e di lavoro, le frustrazioni relative agli accessori esistenti e gli oggetti essenziali. L'obiettivo primario è stata la creazione di profili di utenti fittizi, ciascuno rappresentante un cluster di esigenze specifiche. Parallelamente, è stata mappata l'esperienza utente la Customer Journey Map per identificare con precisione i punti critici e le opportunità di design lungo il ciclo di vita del prodotto.

### 2 - Definizione (Identificazione del problema)

I dati qualitativi e quantitativi raccolti sono stati sintetizzati e "distillati" in una sfida progettuale chiara e ben delimitata. Attraverso l'uso sistematico del metodo How Might We (HMW), il focus è stato trasformato da problemi generici a domande creative che hanno orientato l'ideazione. La fase si è conclusa con la definizione di Keywords per orientare la direzione stilistica e funzionale, e con la creazione di Moodboards visive per stabilire l'estetica e il mood emotivo delle soluzioni.

### 3 - Ideazione (Generazione di idee creative)

Questa è stata la fase di maggiore divergenza, volta a stimolare la generazione di molteplici e diversificate soluzioni. È stata applicata la tecnica strutturata SCAMPER (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse) per esplorare alternative e integrare le parti di concept tra di loro. Sono stati utilizzati esercizi di Crazy 8 per la rapida esplorazione di variazioni morfologiche e la creazione di uno Storyboard per visualizzare l'interazione dell'utente con i concept selezionati nei vari contesti di utilizzo. Si sono utilizzati anche strumenti dello speculative design come il cono dei futuri e degli scenari what if per immaginare come cambierà il mondo lavorativo e di conseguenza le necessità dei nomadi digitali.

### 4 - Prototipazione (Modellazione e Test Preliminare)

Le idee selezionate sono state tradotte in modelli tangibili, attraverso la prototipazione fisica (carta, cartone, tessuto, foam) e digitale (Sketching, modellazione CAD con Rhinoceros e Fusion 360). La prototipazione è stata finalizzata a validare la fattibilità tecnica e a testare funzionalità chiave come la modularità, l'ergonomia e l'accessibilità. Un elemento innovativo è stato l'impiego dello strumento di intelligenza artificiale generativa. Questo strumento è stato utilizzato per la trasformazione

rapida degli sketch concettuali iniziali in render fotorealistici, accelerando significativamente il processo di visualizzazione e di comunicazione del concept finale.

#### 5 - Test e Finalizzazione (Valutazione e perfezionamento)

L'ultima fase ha previsto la revisione e l'ottimizzazione del prototipo finale in base ai feedback raccolti, rientrando nell'ottica di iterazione del Design Thinking. Il lavoro è culminato nella creazione di un Pitch e di uno Storytelling efficace per la presentazione ufficiale dei concept a Tucano, finalizzata a dimostrare il valore innovativo e la sostenibilità delle soluzioni proposte.

L'inclusione strategica di elementi di Speculative Design all'interno della metodologia del Design Thinking ha quindi permesso di progettare il concept oltre le esigenze immediate del mercato attuale, prefigurando un prodotto capace di rispondere alle future evoluzioni della figura del nomade digitale e alle nuove dinamiche del lavoro flessibile.

## Risultati

I risultati del workshop hanno trovato diverse soluzioni per rispondere alla sfida progettuale di ridefinire gli accessori del nomade digitale, focalizzandosi sui pilastri di innovazione, funzionalità, modularità e, in modo cruciale, sostenibilità. Infatti Tutti i progetti hanno aderito al vincolo della monomaterialità per favorire il design circolare. L'uso predominante del tessuto 100% Cyclepet e delle zip in PET riciclato (Natulon) garantisce che l'intero oggetto, a fine vita, possa essere riciclato con processi semplificati, riducendo l'impatto ambientale lungo tutto il ciclo produttivo.

Le proposte sviluppate dagli studenti non si sono limitate a una semplice rielaborazione tipologica degli accessori esistenti, ma hanno introdotto soluzioni originali e specializzate, perfettamente in linea con il complesso set di esigenze emerse dalla fase di Empathize. I principali risultati possono essere aggregati in tre macro-ambiti distinti:

### 1. Sistemi Modulari e strutture flessibili

Questa categoria nasce per rispondere a un'esigenza di personalizzazione estrema, pensata per utenti che nel corso della giornata modificano radicalmente il proprio set di strumenti. Audace propone un sistema di trasporto indossabile basato su un esoscheletro con pettorina ergonomica: grazie a cinghie regolabili è possibile agganciare moduli specifici, come custodie per PC, supporti per fotocamere o GPS, garantendo sicurezza, stabilità e visibilità negli spazi urbani. Combo, invece, è un sistema aperto di contenitori morbidi e impermeabili, composto da moduli separabili — come marsupio, porta borraccia o borsa laptop — che possono essere configurati sulla tracolla in base alle necessità del momento. Mixer si configura come uno zaino focalizzato sull'organizzazione frontale, grazie a una struttura interna rigida che consente l'ancoraggio e la riconfigurazione dei moduli, mantenendo un'estetica moderna e funzionale. Outask, infine, è pensato per chi affronta spostamenti brevi e porta con sé solo l'essenziale, integrando una tasca posteriore dedicata al PC e vani frontali per oggetti di piccole dimensioni.

### 2. Innovazione Tipologica e Soluzioni Trasformabili

Questi concept affrontano il conflitto tra le diverse modalità di trasporto e di utilizzo, tipico di chi lavora in movimento e in contesti non convenzionali. Toco è una borsa modulare che si trasforma in una vera e propria postazione di lavoro portatile: consente di trasportare il laptop e, una volta aperta, definisce uno spazio operativo personale ovunque ci si trovi. Zi-bi-go è un contenitore monospalla ergonomico che, grazie a una zip perimetrale, si converte in uno zaino da petto, garantendo massima

organizzazione e adattabilità al corpo in movimento. Tuckbag nasce per chi si sposta in bicicletta: una valigetta a libro che si appoggia al telaio, scaricando il peso dalla schiena, e che una volta arrivati a destinazione si trasforma in una pratica ventiquattr'ore. Slider propone uno zaino trasformabile in borsa, dal design minimalista ispirato alla geometria del brand, dotato di un sistema di chiusura automatico intuitivo pensato per l'uso urbano. Toobands è un ibrido tra tote e backpack che utilizza elastici frontali per la personalizzazione, mentre gli spillacci a scomparsa permettono una transizione fluida tra le modalità di porto. DualFit è uno zaino espandibile pensato per studenti che alternano studio e sport, con un comparto principale per il PC e una sacca frontale a coulisse per scarpe o ricambi. Gea, infine, è una valigetta 24 ore compatta per viaggi brevi, caratterizzata da un'apertura a cascata e scomparti dedicati che assicurano un'organizzazione intuitiva dei documenti.

### 3. Soluzioni Compatte e Urban-Tech

Questi concept sono focalizzati sulla leggerezza e sulla protezione dei dispositivi essenziali negli spostamenti metropolitani. Slingo è un marsupio monospalla compatto, realizzato interamente con plastica riciclata da bottiglie, dotato di una tasca nascosta fissa e di un comparto imbottito dedicato al tablet. Beak è una borsa messenger pensata per il nomade digitale sempre in viaggio, progettata per trasportare solo l'indispensabile in modo agile e funzionale. Shield propone un monospalla dal design moderno ed ergonomico, caratterizzato da bordature a contrasto e materiali di qualità, con tasche a chiusura con bottone e fibbie regolabili che garantiscono comfort e stabilità. Zéphira è un accessorio monospalla avvolgente che segue naturalmente i movimenti del corpo, integrando stringhe di compressione e zip discrete per una sicurezza ottimale durante gli spostamenti. Tasko, infine, è un borsello da petto con struttura leggermente rigida pensato per mantenere la forma, dotato di tre tasche esterne ad accesso rapido per contenere il minimo indispensabile tecnologico.

In conclusione, i concept sviluppati rappresentano risposte concrete, innovative e tecnologicamente aggiornate che intercettano con precisione le nuove tendenze del mercato del lavoro flessibile (Basaran & Altan, 2025), confermando la potenzialità delle metodologie ibride di Design Thinking e Speculative Design nell'indirizzare le sfide sociali e ambientali contemporanee attraverso il design di prodotto.

Tucano ha espresso profondo apprezzamento per l'alto valore dei contributi prodotti. La sfida di ri-pensare il contenitore per il moderno nomade digitale, orientandosi verso prodotti smart, leggeri e caratterizzati da una sostenibilità radicale basata sulla monomaterialità, è stata affrontata con successo attraverso una pluralità di linguaggi progettuali.

#### Bibliografia:

Başaran, Altan. (2025). Digital Nomads, the New Frontier of Work in the Digital Age: A Bibliometric Analysis. *Sustainability*. 17. 1906. 10.3390/su17051906.

Bauman, Z. (2000). *Modernità liquida*. Roma-Bari: Laterza.

Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84-92.

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge, MA: MIT Press.

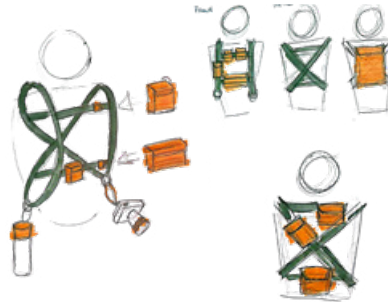
Fry, T. (2017). *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice*. Londra: Bloomsbury Publishing.

Nuvolati, G. (2007). *Mobilità quotidiana e complessità urbana*. Firenze University Press. <https://doi.org/10.36253/978-88-8453-630-3>

Prof. Diego Recchia  
Dott. Luca Santarelli

# Sistemi Modulari e strutture flessibili

# 07.1



## Audace

sistema di trasporto indossabile offre comfort, resistenza e praticità. Con pettorina ergonomica, cinghie regolabili e dettagli visibili, include una custodia rigida e supporti modulari, garantendo sicurezza e versatilità.

+ Audace concept sketch

+ Audace pettorina attrezzata

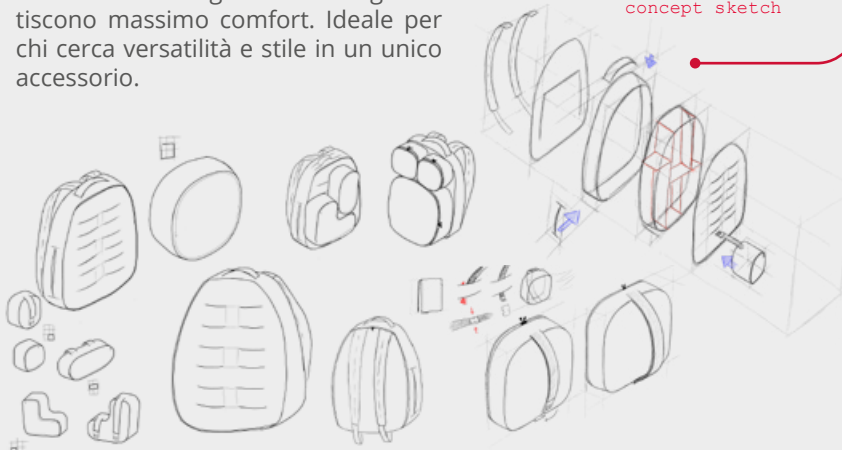


## Mixer

Zaino che combina design moderno e funzionalità grazie ai suoi elementi componibili frontali, perfetti per organizzare gli accessori. Gli spallacci ergonomici e la maniglia imbottita garantiscono massimo comfort. Ideale per chi cerca versatilità e stile in un unico accessorio.

+ Mixer zaino multitasche

+ Mixer concept sketch



+ Mixer dettaglio accessorio





# Innovazione tipologica e soluzioni trasformabili

07.2 →



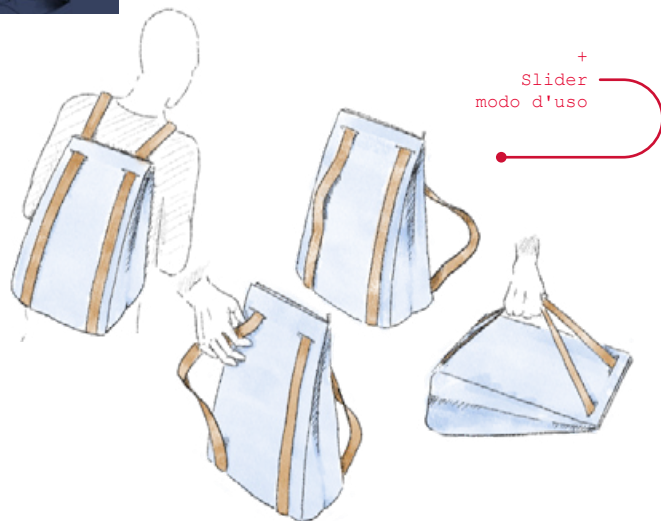
## Slider

Slider è uno zaino trasformabile in borsa dal design minimalista, ispirato alla geometria del logo Tucano. Realizzato in materiale riciclato impermeabile, combina funzionalità e stile con un sistema di chiusura automatico intuitivo, perfetto per la vita urbana.

+  
Slider  
concept sketch



+  
Slider  
zaino  
trasformabile



+  
Slider  
modo d'uso

## Packpal

marsupio tech compatto con sacco removibile per animali di piccola taglia, progettato per garantire comfort e sicurezza durante ogni spostamento. Leggero e resistente, utilizza materiali di alta qualità ed è dotato di aperture ventilate, tracolla regolabile e interno morbido, offrendo un'esperienza pratica e confortevole sia per il proprietario che per il pet, unendo funzionalità e design contemporaneo.

+  
Packpal  
marsupio tech  
con vano per pet





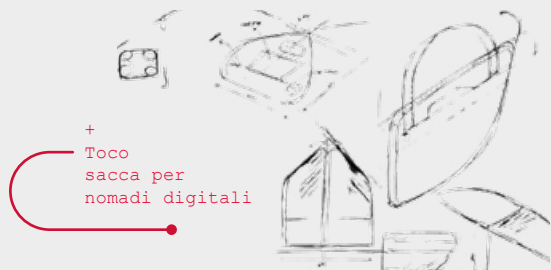
Zi-bi-go

“Zi-bi-go” è un monospalla che grazie a una zip può essere aperto e trasformato in uno zaino. Progettato per garantire la massima organizzazione, adattandosi a ogni esigenza per offrire la migliore soluzione.

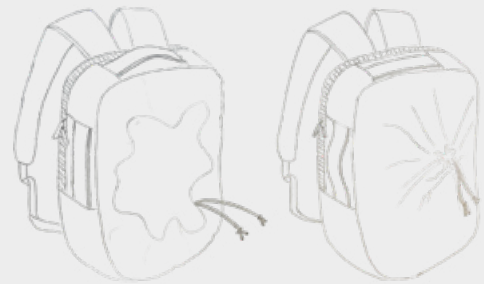
+  
Zi-bi-go  
zaino monospalla  
trasformabile

Toco

Prodotto progettato per rispondere alle esigenze del nomade digitale: un sistema compatto che trasporta laptop e accessori e si trasforma in una pratica postazione di lavoro, ovunque si trovi l'utente. Monospalla pratico e compatto, apribile per creare una postazione di lavoro personale.



+  
Toco  
sacca per  
nomadi digitali



+  
Dual fit  
modo d'uso

+  
Dual fit  
zaino multiuso

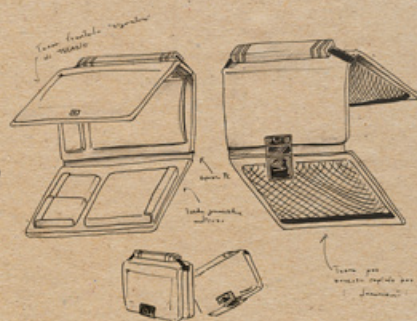


Dual fit

DualFit è pensato per studenti sportivi, con una tasca interna dedicata al computer e ai libri scolastici. La tasca frontale, progettata come sacca per le scarpe, non solo arricchisce il design, ma aumenta anche lo spazio per riporre cambi e attrezzatura sportiva.

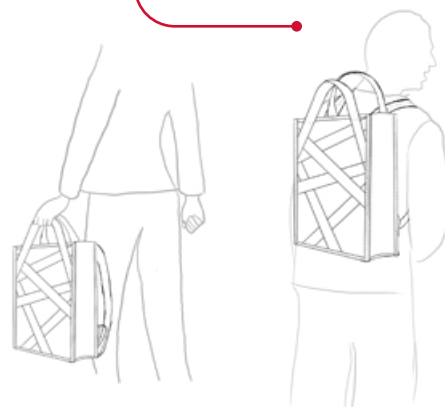
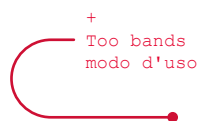
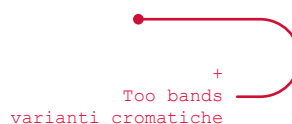
Gea

Gea è un valigetta 24 ore compatta da viaggi brevi, organizzata con un'apertura a cascata e scompartimenti dedicati assicurando un ordine intuitivo dei contenuti.



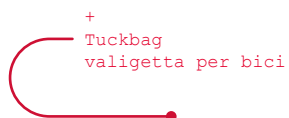
Too bands

Concept che combina praticità e stile con i suoi elastici frontali, ideali per riporre oggetti di uso quotidiano. Inoltre, grazie alle spalline a scomparsa, si trasforma facilmente in una tote backpack, offrendo il massimo della versatilità per ogni esigenza.



Tuckbag

Valigetta a libro pensata per chi si sposta in bicicletta, appoggiandosi sul telaio e agganciandosi tramite fasce per ridurre il peso sulla schiena. Dispone di tasche per gli oggetti quotidiani e uno scomparto dedicato al computer. Una volta separata dal telaio, si trasforma in una pratica ventiquattr'ore da usare tutti i giorni, dotata anche di una comoda maniglia per il trasporto.



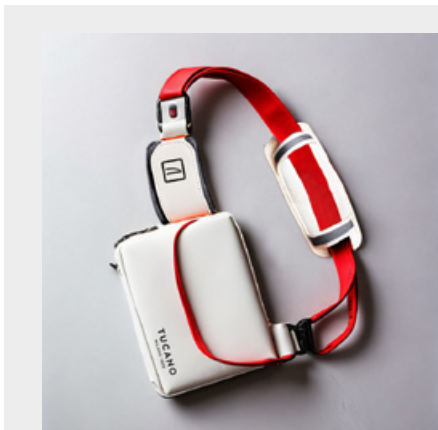
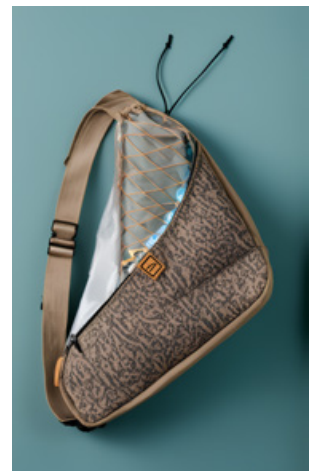
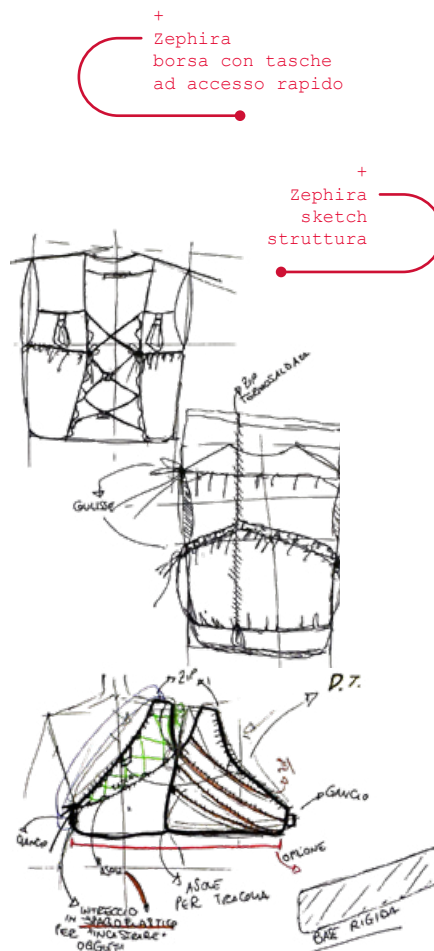
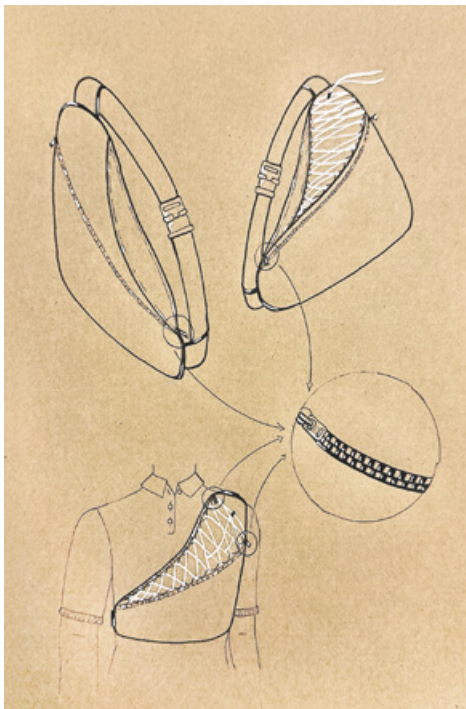
# Soluzioni compatte e urban tech

# 07.3



## Zephira

Il concept vuole unire eleganza e funzionalità in un design avvolgente che segue ogni movimento. Accesso rapido, sicurezza discreta e comfort assoluto: tutto in un'unica soluzione pensata per chi vive in movimento.



## Slingo

Tracolla ergonomica e compatta, bianca con dettagli rossi. Cinghia regolabile e imbottita, materiali resistenti e leggeri, fibbie sicure e tasca spaziosa per dispositivi e accessori essenziali.

+  
Slingo  
varianti cromatiche



**Beak**

Borsa messenger progettata per un nomade digitale sempre in viaggio e che permette di portare con se il necessario.

+  
Beak  
borse messenger

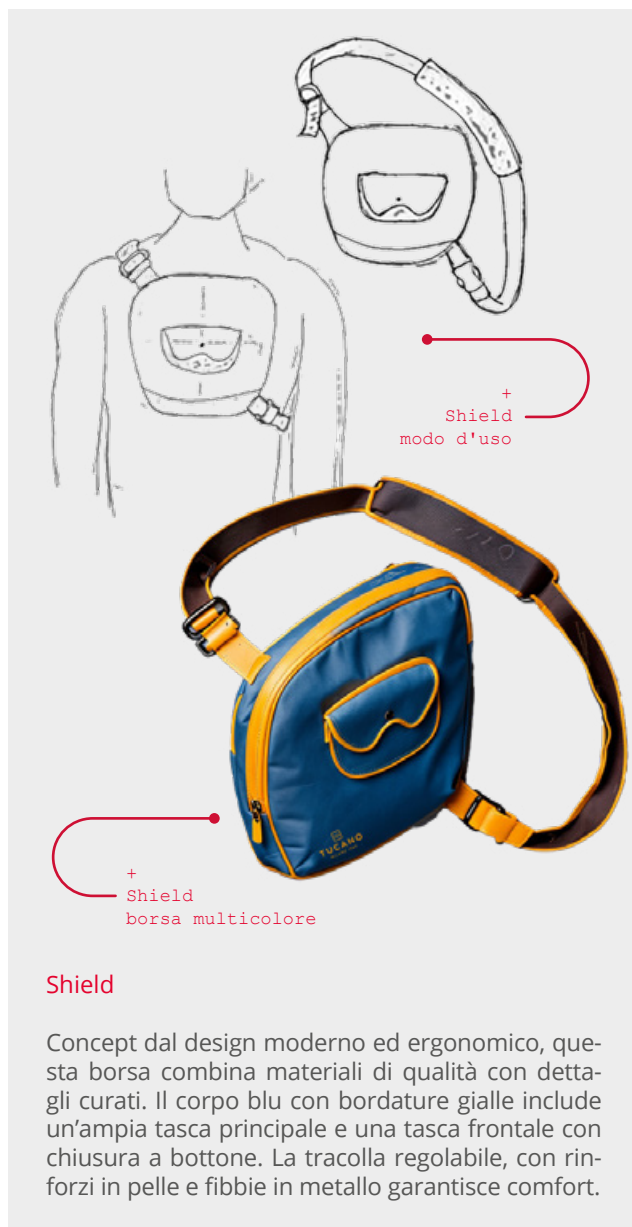


**Tasko**

Design minimalista ed elegante, con una forma sottile e compatta e una struttura leggermente rigida in grado di mantenere la forma. Dotato di una zip laterale che corre lungo il bordo per un'apertura ampia. Offre tre tasche esterne per un accesso rapido agli oggetti essenziali. Sicuro, pratico, compatto e facilmente accessibile, creato per contenere il minimo indispensabile.



+  
Tasko  
borsello minimale



+  
Shield  
modo d'uso

+  
Shield  
borsa multicolore

**Shield**

Concept dal design moderno ed ergonomico, questa borsa combina materiali di qualità con dettagli curati. Il corpo blu con bordature gialle include un'ampia tasca principale e una tasca frontale con chiusura a bottone. La tracolla regolabile, con rinforzi in pelle e fibbie in metallo garantisce comfort.

**Direzione scientifica**  
Giuseppe Marinelli De Marco

**Gestione e Coordinamento**  
Tommaso Salvatori  
Andrea Zanni

**Responsabile rapporti con le aziende**  
Fabrizio Rondo

**Responsabile organizzazione workshop**  
Bruno Testa

**Responsabili comunicazione**  
Greta Prataviera  
Elena Rausse  
Bruno Testa

**Responsabile social media**  
Michela Silvestrin

**Responsabili logistica**  
Simone Franzo  
Saradiana Sacilotto  
Bruno Testa

**Responsabile organizzazione eventi**  
Michela Silvestrin

**Team comunicazione**  
Elia Bernardini  
Laura Brisotto  
Fatin Laachab  
Roberta Parisi

**Team logistica**  
Giulia Bortolin  
Andrea Bozzetto  
Arianna Cester  
Gianluca Gobbo  
Mattia Lauriello  
Luca Sperotto

**Team comunicazione istituzionale**  
Alessandro Guariento  
Federico Bianchi  
Sucheta Faifer  
Ruth Zerghe

**Docenti e Designer**  
Fausto Boscaroli  
Barbara Candoni  
Fabio Di Bartolomei  
Sylva Gortana  
Nevio Di Giusto  
Claudia Iannilli  
Edy Fantin  
Claudio Papa  
Marco Pietrosante  
Elena Rausse  
Diego Recchia  
Mario Rullo  
Alessandro Spalletta  
Bruno Testa  
Francesca Valan

**Dottorandi**  
Maria Chiara Gaspari  
Federico Giustozzi  
Giovanna Merialdo  
Agnese Rullo  
Luca Santarelli  
Francesco Ulleri

**Tutor**  
Peter Ajtony  
Margherita Ciriani  
Manuel D'Osualdo  
Rachele Maglitto  
Aurora Marini  
Vanessa Paschini

# XIV Edizione

GLOCAL è una rivista di Pordenone Design Week

da un'idea di Giuseppe Marinelli De Marco e Associazione Pordenone Design

workshop curati da ISIA Roma Design - Sede di Pordenone

Con la partecipazione di:  
Istituto d' Istruzione superiore statale " B. Carniello" - Brugnera  
ISIS Mattiussi Pertini  
IUSVE Istituto Universitario Salesiano Venezia  
Universidade do Extremo Sul Catarinense - UNESC - Brasile

Stampato da Sincromia s.r.l.  
Febbraio 2026

ISBN: 978-88-947929-1-1

[www.pordenonedesignweek.it](http://www.pordenonedesignweek.it)

Consorzio di Pordenone per la formazione superiore, gli studi universitari e la ricerca.

Via Prasecco 3/A  
33170 - Pordenone (PN)  
C.F. 91018650936  
E-mail: [info@unipordenone.it](mailto:info@unipordenone.it)  
PEC: [unipordenone@pec.it](mailto:unipordenone@pec.it)  
Telefono: 0434 523072  
Fax: 0434 27502

[www.unipordenone.it](http://www.unipordenone.it)

+ Organizzatori



Associazione culturale **pordenone design**

+ Partner



+ Con il contributo di



IO SONO FRIULI VENEZIA GIULIA

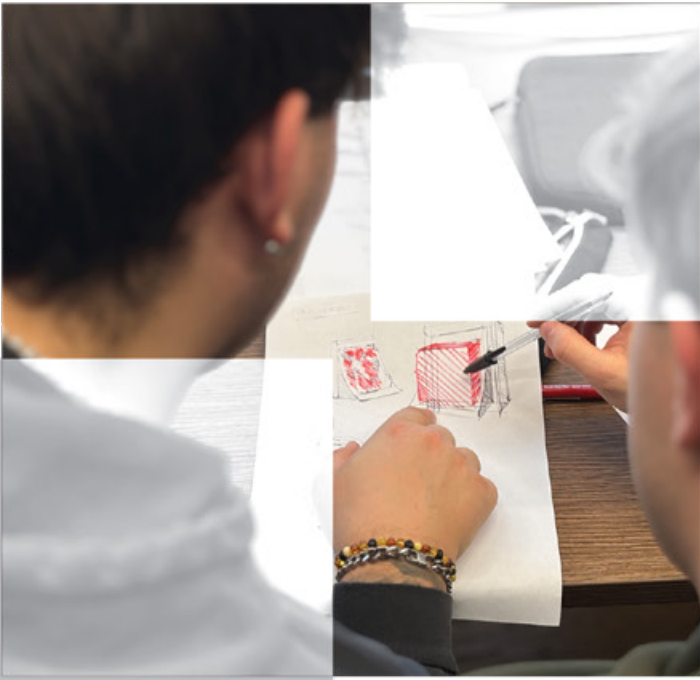


+ Con il patrocinio di



+ Aziende partecipanti









[pordenonedesignweek.it](http://pordenonedesignweek.it)



[PordenoneDesignWeek](https://www.youtube.com/PordenoneDesignWeek)



[@pordenonedesignweek](https://www.facebook.com/pordenonedesignweek)



[#pordenonedesignweek](https://www.instagram.com/pordenonedesignweek)

con il contributo di



REGIONE AUTONOMA  
FRIULI VENEZIA GIULIA

IO SONO FRIULI VENEZIA GIULIA