

MeTA

Dottorato Nazionale in Design per il Made in Italy



UNIRSM Design
28-30/05/2026

Elena Brigi

Fer-Menti Leontine

Riccardo Varini

Ilaria Ruggeri

Noemi Biassetton

Margo Lengua, Anna Guerra & Linda Amodeo

Silvia Gasparotto

Giorgio Dall'Osso

Sergio Brugiolo

Comunità di San Patrignano

S/Confinare. Autore, Spazio, Comunità

Nell'ambito del Dottorato di Interesse Nazionale in **Design per il Made in Italy: Identità, Innovazione, Sostenibilità** (deMIT) l'Università degli Studi di San Marino organizza due giornate seminariali di confronto scientifico.

Le sempre più rapide trasformazioni degli ecosistemi umani, post-umani e più che umani impongono revisioni radicali su come percepiamo, concepiamo, agiamo politicamente e progettualmente.

Nell'infinita disponibilità di contesti di vita reale o virtuale, sfumano sempre più le distanze e i confini tra spazio analogico e digitale, tra esperienze ed esistenze nel corpo animale o nella macchina tecnologica, nella sfera individuale dell'io o in quella comunitaria dei beni comuni.

E immersi in queste crescenti complessità le nostre metamorfosi relazionali non fanno in tempo ad essere metabolizzate razionalmente per pianificare la nostra esistenza. Siamo spinti a percepire, soprattutto se appartenenti alle giovani generazioni, un senso di indeterminatezza, insicurezza, debolezza e smarrimento.

Lungi dall'immaginare un potere salvifico del design in sé, pensiamo che la corrente visione ecosistemica della disciplina che fonde insieme ambiti tecnici, umanistici e ambientali possa contribuire ad offrire e fissare alcuni vincoli, principi e valori positivi ai quali ancorarci e sui quali risignificare il nostro saper pensare, progettare e costruire.

Le giornate seminariali esplorano le dinamiche e le tensioni che emergono da nuove metodologie, approcci e interazioni che il design è in grado di attivare tra progettisti-autori e produzione in serie, tra spazi esperienziali, macchine e infrastrutture materiali o digitali, influenzando le nostre percezioni del corpo, delle relazioni sociali e delle comunità ambientali di cui facciamo parte.

Attraverso interventi multidisciplinari, cercheremo di comprendere come i confini si aprano, si spostino o si consolidino, aprendo nuove prospettive di riflessione su identità, partecipazione e dimora nel mondo contemporaneo.

Le attività previste permetteranno di intrecciare riflessione teorica e casi studio concreti, attivando un dialogo tra ricercatori, docenti, progettisti, istituzioni culturali e attori territoriali, coinvolgendo diverse voci e competenze.

L'evento si articola in tre sessioni tematiche ognuna costituita da una breve introduzione concettuale e interdisciplinare, e da interventi contestuali.

Gli interventi tematici sono frutto di studi, approfondimenti e rielaborazioni a partire da progetti e tesi di ricerca svolte dagli autori nel corso del proprio percorso di Dottorato in Design.

Coordinamento: Alice Cappelli, Angela Ferraro, Federica Pugliese e Rossella Ronca, dottorande deMIT "Patrimoni Culturali del Made In Italy", XL ciclo.

Docenti referenti: Prof.ssa Elena Brigi, Prof. Massimo Brignoni, Prof. Riccardo Varini.



Dottorato
Nazionale
in Design
per il Made
in Italy



28/05/2026

Antico Monastero S. Chiara – Contrada Omerelli, 20.

9:30 / 9:40 **Saluti Istituzionali**
Massimo Brignoni e Riccardo Varini

Autore

9:40 / 10:00 **Autori, etica e beni comuni**
Elena Brigi e Riccardo Varini

10:00 / 10:40 **La tutela del design tra brevetto e diritto d'autore. Proprietà intellettuale e disegno industriale possono avere ancora un futuro comune?**
Elena Brigi
designer come autore # innovazione tecnologica e ruolo del designer # design e proprietà intellettuale

10:40 / 11:00 Pausa caffè UNIRSM

11:00 / 11:40 **L'ecosistema del design aperto. Open Source, collaborazione e accesso nella progettazione e nella produzione**
Silvia Gasparotto
open design e co-design # auto-produzione e manufacturing collaborativo

11:40 / 12:40 *Plenaria tra conferenzieri e pubblico*

12:40 / 14:00 Pausa pranzo UNIRSM

Spazio

14:00 / 14:40 **Sviluppo di processi di comunicazione aptici tra uomo e macchina**
Giorgio Dall'Osso
tecnologie abilitanti e corpo # Interfacce aptiche e ritmo # applicazioni in campo museale, lavorativo, urbano

14:40 / 15:20 **Mostrare l'assenza. Il rapporto tra oggetto e racconto nelle pratiche espositive**
Sergio Brugiolo
exhibition design # relazione tra contenuto, spazio, visitatore # musei senza oggetti

15:20 / 16:00 Pausa

16:00 / 16:40 **L'identità viva pubblica. Nuovi paradigmi di comunicazione**
Ilaria Ruggeri
evoluzione della comunicazione pubblica # sistema istituzione-design-cittadino # servizio digitale e nuovi paradigmi di relazione

16:40 / 17:30 *Plenaria tra conferenzieri e pubblico*

17:30 / ... **Camminata sociale** in un percorso panoramico sul monte Titano alla scoperta del patrimonio materiale e immateriale della antica Repubblica di San Marino
Anna Guerra

de
MA

Dottorato
Nazionale
in Design
per il Made
in Italy

29/05/2026

Antico Monastero S. Chiara – Contrada Omerelli, 20 - e borgo medievale di San Leo (RN)

Comunità

- 9:30 / 10:10 **Design di comunità. Cinque beni di cui avere cura**
Riccardo Varini
- 10:10 / 11:00 **Dark heritage in play. Design games e patrimonio difficile nella co-costruzione di un ecomuseo**
Margo Lengua, Anna Guerra e Linda F. Amodeo
game design for cultural heritage # co-design # digital narratives
participatory practices
- 11:00 / 11:20 Pausa caffè UNIRSM
- 11:20 / 12:00 **SUPERSTORM. Design and Politics in the Age of Information**
Noemi Biasetton
comunicazione politica e tecnologia # ruolo del designer nella sfera politica # utenti online
- 12:00 / 13:00 *Plenaria tra conferenzieri e pubblico*
- 13:00 / 14:00 Pausa pranzo
- 14:00 / 16:30 **Attività collettiva per Dottorand3**
Laboratorio di modellistica presso la sede di UNIRSM - Design, via Eugippo, Città di San Marino
- 16:30 / 17:30 Partenza collettiva da Città di San Marino per raggiungere il borgo medievale di San Leo (RN)
- 17:30 / 20:00 **Visita conoscitiva di San Leo (RN) con il lavoro della cooperativa di comunità "Fer-Menti leontine"**
Presentazione di un caso studio sul lavoro svolto dalle cooperative di comunità nell'area interna della Alta Valmarecchia e visita al patrimonio del borgo di San Leo
- 20:00 / 21:30 Cena sociale presso la comunità di San Leo
-

30/05/2026

Comunità di San Patrignano - Via San Patrignano, 53 - Coriano (RN)

Comunità e Made in Italy

- 9:00 Ritrovo per partenza collettiva da Città di San Marino
- 9:30 / 16:30 **Visita guidata presso la Comunità di San Patrignano - Società Cooperativa Sociale**
Un incontro per conoscere il centro manifatturiero di San Patrignano, articolato in diversi laboratori di formazione e produzione artigianale. Durante la giornata si svolgerà un pranzo con i ragazzi e le ragazze della comunità, seguito da un momento di confronto collettivo con gli accompagnatori.
La visita ha un costo complessivo di 50,00 euro, comprensivo del pranzo cucinato con i prodotti alimentari della comunità. La prenotazione e il pagamento sono individuali, ed organizzati da UNIRSM su previa conferma di partecipazione.
-

**de
MA
TA**
Dottorato
Nazionale
in Design
per il Made
in Italy

Conferenzieri e relativi interventi

Elena Brigi e Riccardo Varini

Autori, etica e beni comuni

La crescita del ruolo del design, nei processi di cambiamento ambientale, culturale e sociale derivante dall'innovazione di beni, processi e servizi, conduce la ricerca e la pratica progettuale e produttiva verso nuove configurazioni operative, normative, relazionali, economiche e di pensiero. Gli articolati aspetti che ogni processo progettuale implica coinvolgono numerosi attori della filiera, con ruoli, responsabilità e obiettivi molto diversi e non sempre compatibili.

A seconda delle strategie intellettuali e imprenditoriali di chi concepisce, produce e commercializza i beni, il ciclo di vita dei prodotti si allunga o accorcia, è maggiormente sostenibile o totalmente dannoso per l'utente tipo cui è rivolto, individuo, comunità o ambiente.

Analizzando alcuni casi studio emblematici del design contemporaneo in contesti domestici, urbani o rurali, ci si confronta sul significato etico del nostro operare tutele, protezioni e vincoli temporali, nazionalistici o individualistici, a fronte delle nuove concezioni del fare collaborativo, condiviso e aperto.

Elena Brigi

La tutela del design tra brevetto e diritto d'autore. Proprietà intellettuale e disegno industriale possono avere ancora un futuro comune?

La tesi affronta il tema della tutela del disegno industriale, in particolare in Italia, tratteggiando in maniera sintetica il quadro di riferimento necessario per rileggere questa tematica alla luce dei recenti cambiamenti tecnologici, economici, giurisprudenziali e normativi, sociali e culturali. La ricerca ha preso avvio da un quesito avanzato già nel 1992 da Tomás Maldonado – "Il brevetto e il disegno industriale possono avere ancora un futuro comune?". Interrogandosi sul ruolo del designer nei processi di innovazione tecnologica e sulla figura del designer come "autore", la ricerca sposta l'attenzione sulla relazione fra design e proprietà intellettuale – ovvero diritto d'autore e diritto industriale – riformulando così il quesito di partenza: "proprietà intellettuale e disegno industriale possono avere ancora un futuro comune?".

Silvia Gasparotto

L'ecosistema del design aperto. Open Source, collaborazione e accesso nella progettazione e nella produzione.

La ricerca esplora i molteplici aspetti dell'open design, ampliando il concetto a "design aperto" e "apertura dei processi nel design". Dopo aver definito il significato di apertura (open source, collaborazione, accesso), analizza casi paradigmatici che hanno anticipato questo approccio. La tesi identifica processi come open design, co-design, crowd design, open manufacturing, making e auto-produzione, illustrandoli con casi studio e diagrammi. Viene proposta una visione ecosistemica, dove questi processi sono nodi interconnessi, per evidenziarne le specificità e i limiti, suggerendo potenzialità e ambiti di intervento per il design aperto.

Sergio Brugiolo

Mostrare l'assenza. Il rapporto tra oggetto e racconto nelle pratiche espositive.

Il contributo si concentra sull'exhibition design, analizzando esposizioni prive di oggetti. Sfida l'assunto tradizionale di mostre e musei, ovvero il rapporto tra oggetto e racconto, esplorando nuove modalità di allestimento che coinvolgono spazio e visitatore senza oggetti fisici. L'obiettivo non è creare un modello opposto a quello classico, ma delineare un'alternativa possibile, mantenendo un dialogo tra mostre tradizionali e "senza oggetti". La trattazione si sviluppa in due sezioni che si confrontano e si approfondiscono, riconoscendo le specificità di ciascuna come concetti astratti e non esclusivi. Si analizza come il tema dell'assenza sia presente nelle definizioni di museo e linguaggio espositivo, utilizzando questa chiave di lettura per esaminare vari casi come musei di architettura, cinema, olocausto, virtuali, della memoria e delle idee.

Giorgio Dall'Osso

Sviluppo di processi di comunicazione aptici tra uomo e macchina.

Il contributo indaga l'interazione tra tecnologie abilitanti, corpo umano e spazio, partendo dalla crescente miniaturizzazione e diffusione dei dispositivi indossabili. L'obiettivo è valutare l'efficacia della loro integrazione con le attività corporee e di progettare soluzioni in grado di soddisfare nuovi bisogni o potenziare i sensi umani. La presentazione sintetizza le argomentazioni teoriche emerse in fase di ricerca e illustra le sperimentazioni volte a definire un canale comunicativo basato su stimoli aptici ritmici. L'accoppiamento di dispositivi indossabili, modulazione della pressione e ritmo consente di individuare affordance spaziali in grado di suggerire, enfatizzare o attivare specifici comportamenti. Le analisi quantitative e qualitative sui dati di movimento ed emozionali dimostrano come un linguaggio ritmico aptico integri efficacemente il corpo, preservando comfort ed equilibrio attentivo nei flussi d'azione preesistenti. I risultati aprono interessanti prospettive progettuali in ambito museale, lavorativo e urbano.

Riccardo Varini

Design di comunità. Cinque beni di cui avere cura.

Il Design di comunità si occupa di strategie, politiche e processi di cooperazione tra persone e territori. Concepito come spazio interdisciplinare di sperimentazione, confronto, pensiero e azione teorica e applicata è anche un Centro di ricerca di UNI.RSM Design. Raccoglie studi, progetti, attività di mappatura, recupero e valorizzazione dei molteplici patrimoni materiali e immateriali, dei valori culturali e sociali delle comunità custodi, tradizionali, nuove o ibride, per partecipare attivamente a processi di cambiamento dei luoghi vicini e lontani, guardando a economie non dominanti, eccentriche, talora marginali, ma non emarginanti. La metodologia operativa non adotta un modello preconstituito e concluso, ma un approccio aperto e partecipato, dinamico e rigenerativo, che ibrida saperi cooperando con discipline molto diverse. Considera luoghi, natura, persone come ecosistemi organici unitari fondati su valori e durata in continua evoluzione.

Ilaria Ruggeri

L'identità viva pubblica.

Nuovi paradigmi di comunicazione.

Il contributo indaga il ruolo del progetto di identità viva nella comunicazione pubblica italiana, analizzando l'importanza della sua evoluzione da stemma a marchio, logo, immagine coordinata, fino a brand e progetti di experience. L'eredità del contesto storico e culturale della "grafica di pubblica utilità" e l'analisi dell'evoluzione dell'organizzazione del sistema di comunicazione italiana sono i framework entro cui la ricerca propone la necessità di un ripensamento del progetto di identità viva, in un'epoca in transizione in cui il rapporto tra cittadini e istituzioni si sviluppa principalmente attraverso sistemi e servizi digitali. Attraverso una prospettiva progettuale capace di affrontare i "wicked problems" (Buchanan, 1992), l'analisi di casi studio e la sistematizzazione di cinque cluster, la tesi propone una rinnovata definizione di identità viva pubblica, non più marketing-oriented ma funzionale alla costruzione di esperienze utili e percepite volte a rafforzare e stimolare nuovi paradigmi di relazione tra cittadini e dimensione pubblica.

Noemi Biasetton

SUPERSTORM. Design and Politics in the Age of Information

La Supertempesta è una metafora concettuale e narrativa per illustrare l'evoluzione del rapporto tra comunicazione politica e nuove tecnologie dei media, che culmina nella tumultuosa cultura viva politica occidentale di oggi. All'interno di questo vortice, si verificano eventi complessi e imprevedibili, dove la politica si mescola all'intrattenimento e la comunicazione è ipermediata attraverso algoritmi, meme e realtà alternative. Mentre i politici affinano le tecniche di marketing applicate all'elettorato e gli utenti online diventano trendsetter politici, i designer si trovano di fronte a un'impasse. Ma, nella Supertempesta, non tutto è perduto. Sorprendentemente, potrebbe essere proprio questo futuro incerto a contenere la chiave per mettere in discussione e riformulare il ruolo dei designer all'interno della sfera politica.

Margo Lengua, Anna Guerra e Linda F. Amodeo

Dark heritage in play. Design games e patrimonio difficile nella co-costruzione di un ecomuseo

Il patrimonio difficile — legato a memorie dolorose, conflitti e traumi collettivi — rappresenta una sfida complessa per le comunità che lo abitano e lo custodiscono. La progettazione partecipata offre strumenti per affrontare questa complessità, aprendo spazi di dialogo in cui le memorie tacite e incarnate possono emergere, essere condivise e restituite collettivamente.

Il contributo presenta una ricerca-azione condotta nell'ambito della co-costruzione di un ecomuseo dedicato alla memoria della Linea Gotica in Valconca. Attraverso la creazione e la sperimentazione di tre design games, si indaga come il gioco possa operare come processo epistemico e relazionale, capace di attivare agency, empatia e immaginazione speculativa nelle comunità coinvolte.

Anna Guerra

Il patrimonio materiale e immateriale della antica Repubblica di San Marino.

Anna Guerra è una progettista culturale e ricercatrice della Repubblica di San Marino. Laureata in Storia dell'Arte all'Università di Urbino, lavora tra progettazione culturale, pratiche partecipative e valorizzazione del patrimonio culturale, con particolare attenzione ai territori interni e alle comunità locali. Si occupa di progettazione europea, facilitazione di processi collaborativi e sviluppo di progetti per musei e istituzioni culturali, integrando strumenti di co-design e metodologie partecipative. Dal 2016 coordina per l'Italia Museomix, network internazionale dedicato all'innovazione nei musei, mentre nel 2020 ha co-fondato Malafeltro, collettivo attivo nella valorizzazione culturale delle aree di confine tra Emilia-Romagna, Marche e Toscana. Collabora con istituzioni culturali e con l'Università degli Studi della Repubblica di San Marino su progetti di ricerca, design, innovazione culturale e cultural studies, in particolare con la Scuola Superiore di Studi Storici tramite un approfondimento sul Neomedievalismo Sammarinese.

Fer-Menti leontine

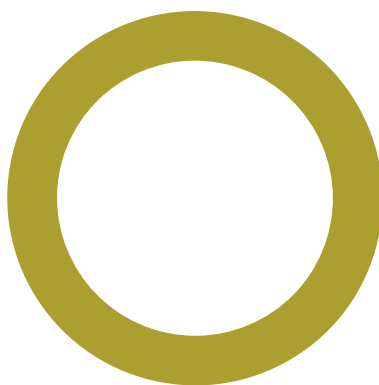
Fer-Menti Leontine è una Cooperativa di Comunità che porta nuova vita nel borgo di San Leo (RN) attraverso cultura, cibo locale e progetti sostenibili. Un esempio di economia abitante sviluppata con incontri, relazioni e azioni concrete a supporto della nascita, del finanziamento e dello sviluppo dell'Impatto Sociale di un'Impresa di Comunità.

<https://www.fermentileontine.it/>

San Patrignano

Una Società Cooperativa Sociale come luogo di valori e di rigenerazione dove coloro che cercano di restituire senso alla propria vita possono ottenere una formazione professionale e universitaria, recuperare i mestieri d'arte e la cura artigianale, per acquisire capacità che valorizzino le proprie abilità personali.

<https://www.sanpatrignano.org/>



Come arrivare a Città di San Marino

In auto

Autostrada A-14, uscita Rimini Sud.
Strada statale Rimini – San Marino, in direzione di San Marino, seguire le indicazioni per il centro storico.
> Parcheggio P8 e P9 vicino alla sede UNIRSM Design
> Parcheggio P11 in Borgo Maggiore con possibile uso della funivia *Borgo Maggiore – Città di San Marino*. La fermata della funivia è vicino alla sede UNIRSM Design.

In treno

Stazione ferroviaria di *Rimini* – www.trenitalia.it
Autobus *Rimini – Città di San Marino*. Orari: www.bonellibus.com

Alloggi suggeriti a Città di San Marino

Grand Hotel San Marino
www.ghsmgroup.sm

Hotel Rosa
hotelrosasanmarino.com

Hotel Cesare
www.hotelcesare.com

Hotel La Grotta
www.lagrottahotelsanmarino.com

Prezzo agevolato se comunicata, presso la struttura alberghiera la partecipazione al seminario *S/Confinare*. Autori, spazio, comunità di UNIRSM Design

Info:
www.unirsm.design.sm
alice.cappelli@unirsm.sm

