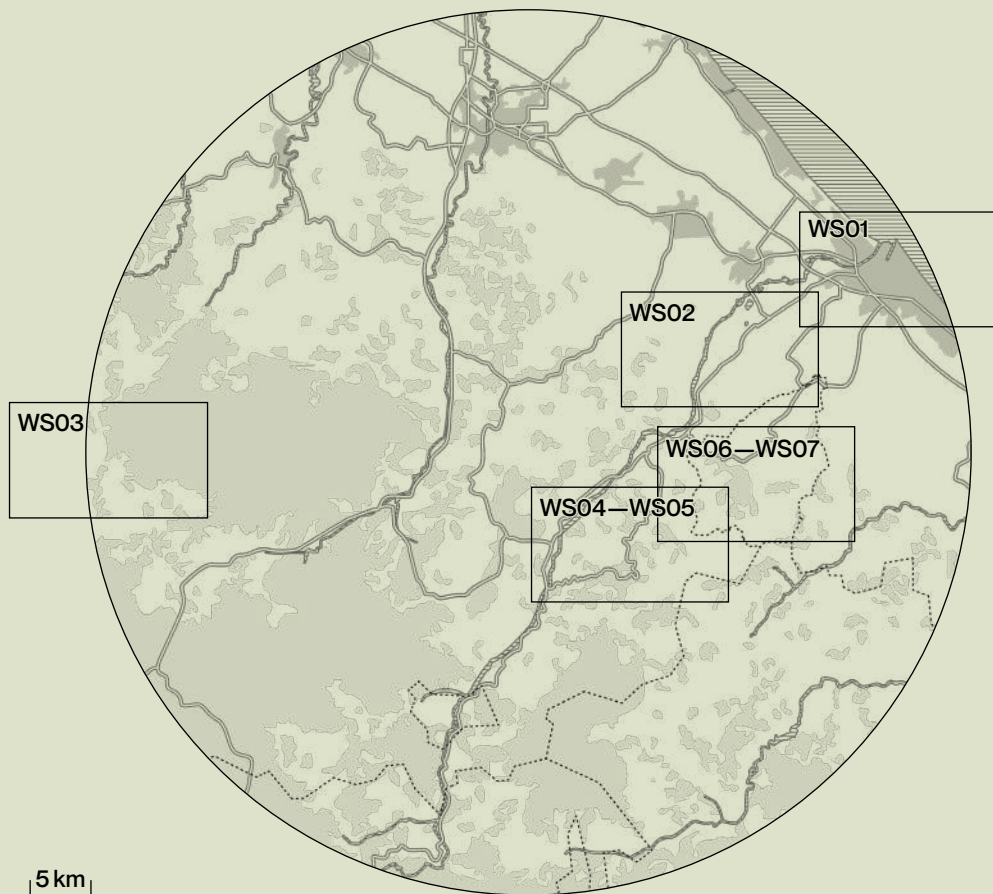


Workshop Autunnali



7—12 Settembre 2026

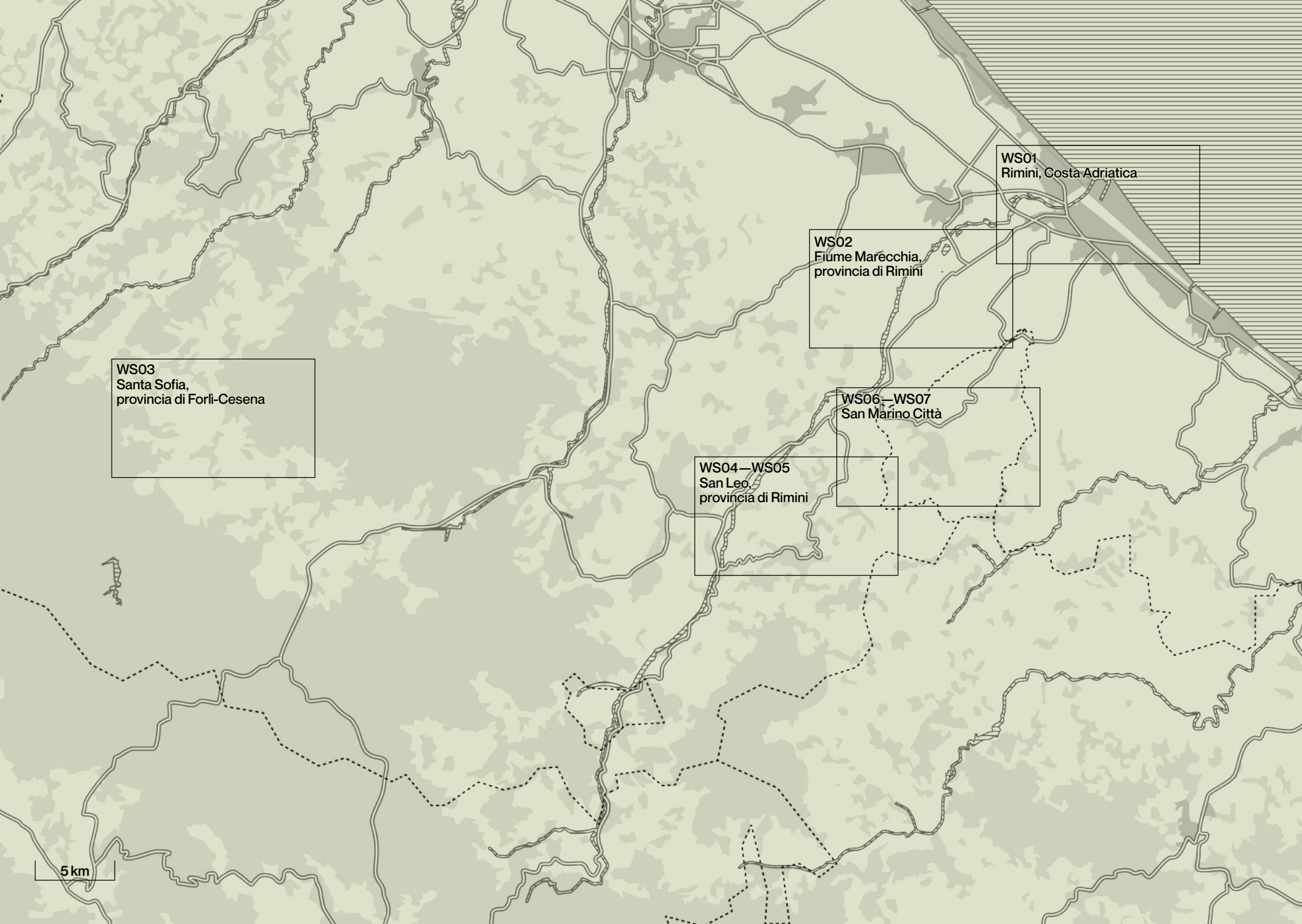
Tracce erranti

13 Progettisti

UNIRSM Design

Design e comunità custodi

5 Territori



WS01
Rimini, Costa Adriatica

WS02
Fiume Marecchia,
provincia di Rimini

WS03
Santa Sofia,
provincia di Forlì-Cesena

WS06—WS07
San Marino Città

WS04—WS05
San Leo,
provincia di Rimini

5 km

7 WS

5 Territori

13 Progettisti

175 Studenti

7–12.09.26

2 Cfu

PANORAMICA

I Workshop Autunnali promossi da UNIRSM Design si propongono da 20 anni come un'opportunità di confronto culturale e progettuale tra studenti, professionisti e docenti internazionali.

Attraverso la collaborazione con università partner europee e internazionali, i Workshop si inseriscono in una strategia di apertura di orizzonti e confini per il corso di laurea, favorendo lo scambio di saperi e la costruzione di una rete di collaborazione tra istituzioni accademiche affini nel campo del design.

Ogni anno, i Workshop offrono l'opportunità di approfondire temi di ricerca diversi attraverso l'osservazione e il contributo di esperti esterni, generando nuove possibilità e prospettive per la disciplina del design. Gli studenti hanno l'opportunità di sperimentare nuovi linguaggi, metodi e approcci, integrando così i corsi che frequentano durante l'anno accademico.

Il territorio della Repubblica di San Marino, con il suo sito UNESCO Centro Storico di San Marino e Monte Titano, e i territori limitrofi del Montefeltro, assumono il ruolo di laboratorio progettuale internazionale dove design, patrimonio e identità territoriale si incontrano.

TRACCE ERRANTI

Il territorio rappresenta una stratificazione di agenti umani e non umani, un sistema relazionale dinamico di conoscenze, pratiche, rituali, materia vivente e immaginari che si trasformano nel tempo. È una geografia vissuta attraverso un dialogo interspecie, i cui esiti si manifestano nel patrimonio tangibile e intangibile di luoghi e comunità.

Da una prospettiva che trascende la dicotomia tra conservazione e innovazione, il design diventa un catalizzatore di processi capaci di interagire con il territorio in modo consapevolmente relazionale, generando narrazioni alternative. I luoghi vengono interpretati non come risorse da estrarre o spettacolarizzare, ma come tracce vissute in grado di preservare e trasmettere nuove forme di coesistenza e immaginari condivisi. Le comunità che abitano questi luoghi hanno il compito di custodire e valorizzare le risorse manifeste e latenti, che a loro volta diventano materie matrici di progetto, resistenza e futuro.

Il programma dei Workshop Autunnali 2026 di UNIRSM Design offre una lettura del territorio che si estende dall'entroterra romagnolo alla costa adriatica. Sette proposte di workshop invitano all'esplorazione e alla narrazione di questo territorio attraverso linguaggi che spaziano dall'illustrazione al design del prodotto, dall'interazione alla performance, dove corpo, natura e artificio dialogano per definire nuove tracce e percorsi.

Info

Utili

Lingua	Italiano e inglese
Frequenza	Obbligatoria per tutto l'evento
Sede dei Workshop	UNIRSM Design
Costo dei ws	Gratuito
Vitto, alloggio e trasporto	A carico dell3 partecipanti
Student3 UNIRSM Design	115 Posti
Student3 Unibo	21 Posti
Student3 in design di altre Università	35 Posti

Docenti	Emilio Macchia e Erica Preli
Tutor	Martina Marcucci
Ambito	Design della Comunicazione
Territorio in analisi	Rimini, Costa Adriatica

EEE STUDIO

eee studio è un duo di graphic designer composto da Emilio Macchia ed Erica Preli.

Lavorano simultaneamente da Bologna e Ravenna. La loro attività spazia dalla direzione artistica al design editoriale, dall'identità visiva e comunicazione per istituzioni culturali e aziende al design di mostre, dal web design alle attività didattiche.

Realizzano progetti su commissione e lavori di ricerca. La loro formazione include studi presso l'ISIA di Urbino, Werkplaats Typografie di Arnhem (Paesi Bassi) e la Jan van Eijk Academy di Maastricht (Paesi Bassi).

www.eeestudio.eu

POSTER, AFFISSIONE, RIMINI, AMORE

Il workshop propone un'indagine progettuale sull'attuale rappresentazione della costa adriatica e, in particolare, della città di Rimini, mettendola in relazione con il lavoro di Federico Fellini.

Attraverso pratiche di raccolta e interpretazione di immagini e parole, 13 partecipanti realizzeranno un poster, utilizzando analisi e sperimentazione, lasciando spazio al gioco, all'assurdo e all'imprevisto.

LT 1 anno	6 student3
LT 2 anno	8 student3
LT 3 anno	2 student3
LM	1 student3
Unibo	3 student3
Esterni	5 student3

Docenti	Edo Massa
Tutor	Camilla Pozzi
Ambito	Illustrazione
Territorio in analisi	Fiume Marecchia, provincia Di Rimini

EDO MASSA

Edo Massa è nato a Carate Brianza nel 1993 e attualmente risiede a Bologna. È fumettista, illustratore e scrittore.

Collabora con la rivista *The Passenger* (edita da Iperborea). Il suo lavoro si è esteso anche al teatro, con opere presentate in diverse performance, tra cui *Where Are the Women?* di Michela Murgia e *Borders Do Not Exist* di Matteo Caccia e Stefano Mancuso. Nel 2023 ha pubblicato la sua prima graphic novel, *Tutti autistici?* (Beccogiallo).

@edomassa

RITUALE D'ACQUA DOLCE

Attraverso un antico rituale ormai quasi scomparso, che discende dalla dea etrusca Voltumna e sviluppato poi in piccole comunità fluviali del centro Italia, indagheremo cosa vuol dire un territorio attraversato dal fiume: patrimonio umano e non umano che si sposta.

Un esperimento magico-propiziatorio sul fiume Marecchia, in cui l'osservazione dell'acqua mostrerà come ci si deve comportare quando ci si trova in situazioni pericolose, come scorrerci e arrivare alla fine. Un rituale e una diversa interpretazione dell'acqua per dare lo spunto alla creazione di una storia illustrata. Affronteremo i temi principali dell'illustrare una storia: il tono, il ritmo, l'individuazione dei caratteri salienti e anche tecniche di narrazione come lo Scribing.

LT 1 anno	6 student3
LT 2 anno	8 student3
LT 3 anno	2 student3
LM	1 student3
Unibo	3 student3
Esterni	5 student3

Docenti	Andrea Codolo e Giacomo Covacich
Tutor	Clara Sartori
Ambito	Editoria
Territorio in analisi	Santa Sofia, provincia di Forlì-Cesena

EDITARE LA CULTURA UNA COLLANA IN COLLETTIVO

Una collana è raramente un libro solo. È un formato che ritorna, una regola che tiene insieme titoli diversi, una forma di conoscenza costruita nel tempo da molte mani. Il workshop parte da qui, da una domanda apparentemente semplice: come nasce una collana editoriale?

L'obiettivo è la realizzazione di un piccolo volume, inteso come manuale e strumento di ricerca per la costruzione di una collana dedicata al Forum internazionale sulla sostenibilità della cultura. Non un prodotto chiuso, ma un dispositivo aperto: una raccolta ragionata di riferimenti, casi studio, formati e possibilità, capace di mettere in dialogo la specificità di questa collana possibile con uno sguardo più ampio sul mondo delle collane nell'editoria contemporanea.

Il metodo di lavoro è quello della ricerca condivisa e partecipata: studentesse e studenti sono invitati a prendere parte attivamente a tutte le fasi del processo — dalla raccolta e selezione dei materiali alla loro organizzazione, fino alla produzione dei contenuti della pubblicazione. Collezionare, selezionare, ordinare: il volume che ne risulta vuole essere il frutto di uno sforzo intrinsecamente collettivo, una conoscenza editoriale accumulata da una moltitudine di mani secondo un insieme condiviso di regole.

BRUNO

bruno è lo pseudonimo di Andrea Codolo e Giacomo Covacich dal 2013. Il progetto, con sede a Venezia, unisce studio di graphic design, spazio espositivo e libreria specializzata, con un focus sulla comunicazione visiva e sugli editori indipendenti internazionali.

Nell'ambito del design della comunicazione, lo studio si occupa in particolare di identità visive, allestimenti espositivi, progetti editoriali, information design e visualizzazione dati, in collaborazione con istituzioni, fondazioni culturali e clienti privati.

Dal 2014, bruno si è affermato anche come marchio editoriale.

www.b-r-u-n-o.it

LT 1 anno	6 student3
LT 2 anno	8 student3
LT 3 anno	2 student3
LM	1 student3
Unibo	3 student3
Esterni	5 student3

Docenti	Teresa Barbagallo, Angelo Licciardello e Sebastiano Sicurezza
Tutor	Nicole Purita
Ambito	Performance
Territorio in analisi	San Leo, provincia di Rimini

WICKED GAME TO PLAY BONES DON'T LIE

Wicked Game to Play / Bones Don't Lie è un laboratorio ibrido di performance e arte relazionale che, a partire da una selezione di task provenienti dall'almanacco Wicked Arts Assignments di Melissa Bremmer, Emiel Heijnen e Folkert Haanstra, propone una metodologia pratica per la costruzione di un dispositivo performativo attraverso esercizi di immaginazione speculativa, scrittura, performance e pratiche di arte partecipativa.

Il laboratorio prende come caso studio la figura del Conte di Cagliostro e le molteplici narrazioni e verità indotte che circondano la sua morte presso la Fortezza di San Leo.

Attraverso l'analisi di archivi storici e il confronto con l'immaginario televisivo, cinematografico e fumettistico che ha continuamente reinventato il personaggio, i partecipanti saranno invitati a interrogare il rapporto tra documento e finzione, tra verità istituzionale e leggenda, elaborando una drammaturgia collettiva e situata capace di mettere in crisi l'autorità dell'archivio.

L'obiettivo è produrre una contro-narrazione che emerga dalla frizione tra fonti ufficiali, fake news, miti popolari e immaginari della cultura di massa, trasformando il design e la performance in strumenti di ricerca critica.

*Il Workshop si terrà in gran parte presso San Leo. Per la partecipazione, si consiglia di essere automuniti.

ROYAL DIVORCE

Royal Divorce è un collettivo nato nel 2023, formato dall'incontro di diverse sensibilità artistiche e orientato alla ricerca tra pratiche performative e arti visive.

Seguendo una logica visiva legata alle immagini di scarto e al loro potere hauntologico, Royal Divorce si muove nella crisi della rappresentazione, nello scontro tra l'archivio storico e quello digitale, scatenando paesaggi che vivono al limite tra l'installazione visiva e la performance.

@royaldivorce

LT 1 anno	6 student3
LT 2 anno	8 student3
LT 3 anno	2 student3
LM	1 student3
Unibo	3 student3
Esterni	5 student3

Docenti	Marianna Gatta e Massimo Zomparelli
Tutor	Gaia Zuccaro
Ambito	Interaction Design
Territorio in analisi	San Leo, provincia di Rimini

CHRYSLÍTHOS ANIMISMO MEDIALE E ARTE TRASMUTATORIA

Facendosi strumento tangibile della filosofia animista, l'interaction design rivela la forza vitale già insita negli oggetti inanimati. Così, la materia inorganica del paesaggio acquisisce una propria agentività e comunica la propria memoria latente: pietre millenarie prendono vita; venature calcaree, dirupi erbosi, stratificazioni, diventano soggetti attivi da indagare e 'trasmutare' attraverso la tecnologia.

Seguendo le trasformazioni di un esperimento alchemico, il percorso del workshop guiderà le partecipanti e i partecipanti dalla decomposizione della materia grezza, alla purificazione dei segnali sonori e visivi, fino alla sintesi finale dell'interfaccia sensibile. Secondo il concetto di 'materia vibrante' di Jane Bennett, gli elementi geologici influenzano l'ambiente circostante, creando una rete di energie che decentra l'essere umano. In questo contesto, i sensori diventano interpreti di un animismo mediale capace di rompere la dicotomia tra oggetti inorganici e soggetti vivi.

Ispirandosi alla 'costruzione di parentele' di Donna Haraway, il laboratorio mappa le tracce interspecie condivise, usando l'interaction design per esplorare le reti di relazione profonda con il territorio.

*Il Workshop si terrà in gran parte presso San Leo. Per la partecipazione, si consiglia di essere automuniti.

ULTRAVIOLETTTO

Ultravioletto è uno studio creativo che applica il design alle tecnologie di interazione emergenti. Il team è composto da direttori creativi, designer e programmatori professionisti, guidati da un approccio emozionale per portare le nuove tecnologie multimediali nel campo della comunicazione.

Opera come agenzia full-service per l'ideazione, la progettazione e la realizzazione di soluzioni innovative per mostre, fiere, musei, esperienze di marca ed eventi.

www.ultraviolet.to

LT 2 anno	4 student3
LT 3 anno	5 student3
LM	8 student3
Unibo	3 student3
Esterni	5 student3

Docente	Lorenzo Malloni
Tutor	Andrea Mannino
Ambito	Prodotto
Territorio in analisi	San Marino Città

ANEMOPIA NARRAZIONI CELESTI

Άνεμο (vento) -πία (parola). Anemopia è una pratica in sei giornate di costruzione e narrazione corale. Partendo da un'impostazione laboratoriale di autocostruzione di aquiloni Eteria, si sporge oltre la pratica progettuale e costruttiva stessa per andare a cercare storie di terre appenniniche da raccontare in cielo. Una mistura di tecniche performative e grafiche tradurrà indagini narrative in segni visibili, portati in quota dagli aquiloni nel loro moto aereo ascendente.

Le Eteria sono una specie immaginaria di creature aeree, inorganiche, alimentate dal vento e connesse al corpo umano. Si muovono e si alimentano posizionandosi all'intersezione tra il moto muscolare di chi ne tira le briglie e il flusso dinamico dei venti.

Le Eteria aprono un dialogo tra essere umano e vento. La relazione che si instaura tra corpo umano e il corpo dell'Eteria è di reciproco sostentamento, di continua mediazione e osservazione.

L'approccio progettuale del workshop si baserà sul Codice degli Assemblati, una metodologia costruttiva che indaga possibilità di accessibilità e riappropriazione di tecniche e tecnologie come strumento di empowerment e auto-organizzazione.

Il codice si fonda su una sintassi strutturale rigorosa, in cui gli elementi possono essere combinati secondo una vasta gamma di schemi semplificati. Avvalendosi di un sistema di trasmissione peer-to-peer il Codice ammette appropriazione dal singolo progettista e miglioramenti condivisi, in un continuo processo evolutivo.

LORENZO MALLONI

Lorenzo Malloni è un architetto e artista multidisciplinare, con un entusiasmo per ciò che è radicalmente diverso. La sua ricerca attuale porta il nome di Codice degli Assemblati, una metodologia attraverso cui esplora i fenomeni della modularità nella costruzione, privilegiando l'azione collettiva e la cooperazione tra le parti rispetto a quella delle singole entità.

Ogni opera è sia un assemblaggio di parti strutturali uguali sia una pratica partecipativa di più individui disposti a investire e condividere le proprie idee e competenze, mettendo in discussione le mitologie dell'autorialità. In entrambi i casi, la cooperazione diventa condizione per l'emergere di qualcosa che eccede la semplice somma delle individualità.

www.mallonilorenzo.com

LT 1 anno	6 student3
LT 2 anno	8 student3
LT 3 anno	2 student3
LM	1 student3
Unibo	3 student3
Esterni	5 student3

Docenti	Marco Poletto e Claudia Pasquero
Tutor	Arianna Faccioli
Ambito	Design del Prodotto
Territorio in analisi	San Marino Città

LA QUARTA TORRE DI SAN MARINO UN WORKSHOP DI DESIGN BIO-DIGITALE

E se il futuro del design risiedesse nella naturalizzazione della tecnologia?

In questo paradigma emergente, le tecnologie di progettazione generativa fungono da traduttori tra l'immaginazione umana e l'intelligenza del mondo vivente. Gli strumenti di progettazione digitale diventano interfacce attraverso le quali piante, funghi, alghe, microbi e paesaggi si trasformano in collaboratori attivi nel processo di progettazione.

Questo workshop di cinque giorni, sviluppato in collaborazione accademica con l'Università di Innsbruck, invita i partecipanti a immaginare la Quarta Torre di San Marino. Non una torre di pietra, ma un'infrastruttura vivente. Non un monumento, ma un ecosistema. Non un simbolo di difesa, ma un'interfaccia tra intelligenza umana, artificiale e biologica.

Inizieremo da dove è nata la Repubblica: camminando. Ripercorrendo il percorso dal centro storico alle Tre Torri, i partecipanti useranno il movimento come primo strumento di progettazione. Camminare diventa un modo di leggere il paesaggio attraverso il ritmo, lo sforzo, l'osservazione e la curiosità. Una volta tornati in laboratorio, queste esperienze vissute si trasformano in set di dati. Ispirandosi alle pratiche contemporanee di giardinaggio bio-digitale sperimentate per la prima volta da ecoLogicStudio presso la Design Apothecary di Torino, i partecipanti esploreranno come il design possa andare oltre la produzione di oggetti per orientarsi verso la coltivazione di relazioni.

La Quarta Torre di San Marino emerge come una nuova immaginazione civica, in cui la tecnologia nasce dalla vita urbana.

ECOLOGICSTUDIO

ecoLogicStudio è uno studio pionieristico nel campo del biodesign, fondato a Londra nel 2005 da Claudia Pasquero e Marco Poletto.

Nel 2018, ha lanciato in collaborazione con Synthetic Landscape Lab (Università di Innsbruck) e Urban Morphogenesis Lab (UCL London), PhotoSynthetica.

eLS è noto per progetti che integrano pensiero sistemico, design computazionale e biotecnologie, con un approccio sperimentale in cui ogni progetto è un laboratorio per modelli futuri di abitare l'Urbansphere.

Attualmente lavora a soluzioni basate sulla natura per città carbon neutral e climate resilience. I progetti di eLS realizzati includono installazioni, una biblioteca pubblica, una casa privata, un grande tetto verde e diverse proposte di pianificazione blu-green urbane.

www.ecologicstudio.com

LT 1 anno	2 student3
LT 2 anno	4 student3
LT 3 anno	8 student3
LM	3 student3
Unibo	3 student3
Esterni	5 student3

07 Settembre	
Apertura e Presentazione workshop in sede	2:00 PM
Orientamento e avvio delle attività	3:00 PM — 6:30 PM

08—11 Settembre	
Lavoro nelle aule o negli spazi di studio	9:30 AM — 6:30 PM

09 Settembre	
Tavola rotonda con i3 docenti in sede	6:30 PM — 8:00 PM

11 Settembre	
Esiti WS04 e WS05 e cena di comunità presso San Leo	7:30 PM — 11:30 PM

12 Settembre	
Esiti WS01, WS02, WS03, WS06 e WS07 in sede	10:30 AM — 1:30 PM
Disallestimento	2:30 PM — 3:30 PM

STUDENT3 UNIRSM DESIGN

La richiesta di partecipazione alla selezione va compilata nell'apposito form al seguente [link](#) da lunedì 20 luglio dalle ore 12.00 ed entro domenica 23 agosto 2026 alle ore 12.00. Nel form di iscrizione si possono esprimere 2 priorità di scelta fra i 7 workshop sopraelencati.

La selezione sarà effettuata in base al numero di esami effettuati e alla media ponderata dei voti (saranno esclusi dalla valutazione i risultati degli esami integrati di cui è stato sostenuto un solo modulo).

La partecipazione è a titolo gratuito.

Rimangono a carico dell3 singol3 partecipanti tutte le spese di permanenza per tutta la durata dell'evento.

I risultati saranno resi noti tramite il sito dei Corsi di laurea entro il 26 agosto 2026 o al seguente [link](#).

STUDENT3 DI ALTRE UNIVERSITÀ ITALIANE ED ESTERE

La richiesta di partecipazione alla selezione va compilata nell'apposito form al seguente [link](#) da lunedì 20 luglio dalle ore 12.00 ed entro domenica 23 agosto 2026 alle ore 12.00. Nel form di iscrizione si possono esprimere 2 priorità di scelta fra i 7 workshop sopraelencati.

Al fine di partecipare alla selezione, all3 student3 è richiesto di compilare il form online dedicato ed inviare contestualmente il proprio portfolio completo di dati personali per la valutazione dei lavori svolti.

Tutti i portfolio pervenuti entro la data di scadenza saranno valutati ad insindacabile giudizio di una Commissione interna al Corso di laurea in Design UNIRSM.

La partecipazione è a titolo gratuito.

Rimangono a carico dell3 singol3 partecipanti tutte le spese di permanenza per tutta la durata dell'evento.

I risultati saranno resi noti tramite il sito dei Corsi di laurea entro il 26 agosto 2026 o al seguente [link](#).

ATTRIBUZIONE DEI CREDITI FORMATIVI UNIVERSITARI A STUDENT3 DI ALTRE UNIVERSITÀ

Al termine dei workshop e previa verifica della frequenza con profitto il Corso di Laurea in Design UNIRSM rilascerà un attestato a firma del Direttore del Corso di laurea, in cui si riconosce la frequenza con profitto e la possibile attribuzione di 2 Cfù.

Rimane a carico dello studente partecipante presentare il lavoro svolto ed il relativo attestato a chi di competenza presso il proprio Ateneo di provenienza per il riconoscimento definitivo di tali cfu nella propria carriera accademica.

PUBBLICAZIONE DEI RISULTATI

Il soggetto promotore (Università di San Marino) mantiene tutti i diritti di pubblicazione e di uso dei materiali grafici, fotografici e video prodotti durante il corso dei lavori del workshop. È fatto diritto ai soggetti selezionati e partecipanti la prerogativa di citare la partecipazione all'evento e l'uso per scopi personali dei suddetti materiali fatto salvo la previa comunicazione via mail al soggetto promotore, che valutatane la natura mantiene il diritto di diniego.

Con la partecipazione al seguente bando, i soggetti selezionati e partecipanti al workshop autorizzano sin da ora l'Università degli Studi della Repubblica di San Marino all'uso dei propri dati personali e delle proprie immagini e riprese video avvenute durante lo svolgimento dei lavori per l'utilizzo per scopi divulgativi.

Come

Arrivare

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.

Parcheggi P8 o P9 situati vicino alla sede UNIRSM Design.

Parcheggio P11 a Borgo Maggiore con possibile uso della funivia. La fermata della funivia è vicino alla sede UNIRSM Design.

IN TRENO

Stazione ferroviaria di Rimini, visita il sito www.trenitalia.it

Da stazione di Rimini, Bonelli Bus da Rimini a Città di San Marino.

Orari su www.bonellibus.it

PARTNER



PATROCINI



Per maggiori informazioni:

design@unirsm.sm

+378 0549883645

www.design.unirsm.sm

