

# OFFICINA



27



**Ritiziano Bis B**  
di Davide Spillari

*Davide Spillari è graficoide*



### Entropia del sacro

Negli anni '20 del XIX secolo il fisico Sadi Carnot, noto per i suoi studi termodinamici da cui prende il nome il celeberrimo ciclo di Carnot, osserva un fenomeno spontaneo legato a molti esperimenti da lui condotti. Se in un sistema ordinato due gas, contenuti in contenitori separati, vengono messi a contatto mediante una valvola tendono spontaneamente a mescolarsi in modo del tutto casuale; allo stesso modo, se in un contenitore d'acqua viene versata una goccia di inchiostro, questa non mantiene la sua forma originale ma tende a espandersi in modo repentino fino a mescolarsi totalmente con l'acqua. Questa graduale e spontanea degenerazione di un sistema verso il massimo disordine viene definita da Rudolf Clausius nel 1864 come *Entropia*, dal greco *έν εν*, "dentro", e *τροπή* da *tropé*, "cambiamento". L'entropia è quindi una grandezza che può essere interpretata come la misura del disordine presente in un sistema fisico qualsiasi, incluso l'universo.

Oggi le regole dell'entropia, con i dovuti accorgimenti, vengono applicate in svariati ambiti che vanno dalla meccanica quantistica per arrivare alle teorie dell'informazione e alla sociologia. In quest'ultimo ambito, in particolare, l'entropia si manifesta come un progressivo livellamento dei sistemi sociali e sfocia nella tendenza all'annullamento delle articolazioni e delle gerarchie del sistema: una propensione a violare e infrangere le regole imposte da contesti preordinati, siano essi sociali, politici o economici.

L'entropia descrive la nascita del profano come "naturale" trasformazione del sacro, un cambiamento interno al sistema, la rottura dell'equilibrio divino. Il recinto sacro, metafora di una struttura ordinata e costante, si fa troppo stretto e, così, luoghi e tempi della sacralità si mescolano, come l'inchiostro in acqua, con nuovi riti profani; i vecchi immortali dèi soccombono alle divinità del contemporaneo, eroi in calzamaglia prima, *influenzer* poi. Ma in un sistema in continua trasformazione non c'è più tempo per dèi e miti, la storia muta rapidamente, tutto passa in un istante. Ma è proprio in quell'attimo che, secondo Søren Kierkegaard, si manifesta Dio all'uomo, in una subitanea e disordinata inserzione di verità nella vita dell'uomo. Che il profano disordine dell'entropia possa dunque essere il vero spazio per la sacralità del futuro? *Emilio Antonioli*



# OFFICINA\*

“Officina mi piace molto, consideratemi pure dei vostri”  
Italo Calvino, lettera a Francesco Leonetti, 1953

Trimestrale di architettura, tecnologia e ambiente  
N.27 ott-dic 2019

**Profano**

**Direttore editoriale** Emilio Antoniol  
**Direttore artistico** Margherita Ferrari  
**Comitato editoriale** Letizia Goretti, Stefania Mangini  
**Comitato scientifico** Federica Angelucci, Stefanos Antoniadis, Sebastiano Baggio, Matteo Basso, Maria Antonia Barucco, Viola Bertini, Paolo Borin, Laura Calcagnini, Piero Campalani, Fabio Cian, Federico Dallo, Dorian Dal Palù, Francesco Ferrari, Jacopo Galli, Michele Gaspari, Silvia Gasparotto, Giovanni Graziani, Francesca Guidolin, Beatrice Lerma, Elena Longhin, Michele Manigrasso, Michele Marchi, Patrizio Martinelli, Cristiana Mattioli, Corinna Nicosia, Damiana Paternò, Laura Pujia, Fabio Ratto Trabucco, Silvia Santato, Chiara Scarpitti, Giulia Setti, Luca Velo, Alberto Verde, Barbara Villa, Paola Zanotto  
**Redazione** Martina Belmonte (*copy editing*), Paola Careno (*impaginazione*), Letizia Goretti (*photo editing*), Stefania Mangini (*grafica*), Silvia Micali (*traduzioni*), Arianna Mion, Libreria Marco Polo, Sofia Portinari (*impaginazione*)  
**Web** Emilio Antoniol  
**Progetto grafico** Margherita Ferrari

**Proprietario** Associazione Culturale OFFICINA\*  
**e-mail** info@officina-artec.com  
**Editore** anteferma edizioni S.r.l.  
**Sede legale** via Asolo 12, Conegliano, Treviso  
**e-mail** edizioni@anteferma.it

**Stampa** Press Up, Roma  
**Tiratura** 200 copie

**Chiuso in redazione** il 20 novembre 2019 durante una seduta spiritica  
**Copyright** opera distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale



L'editore si solleva da ogni responsabilità in merito a violazioni da parte degli autori dei diritti di proprietà intellettuale relativi a testi e immagini pubblicati.

**Direttore responsabile** Emilio Antoniol  
**Registrazione** Tribunale di Treviso  
n. 245 del 16 marzo 2017  
**Pubblicazione a stampa** ISSN 2532-1218  
**Pubblicazione online** ISSN 2384-9029

**Accessibilità dei contenuti**  
**online** www.officina-artec.com

**Prezzo di copertina** 10,00 €  
**Prezzo abbonamento 2019** 32,00 € | 4 numeri

Per informazioni e curiosità  
www.anteferma.it  
edizioni@anteferma.it



OFFICINA\*



anteferma

OFFICINA\* è un progetto editoriale che racconta la ricerca. Gli articoli di ricercatori, selezionati e valutati dal comitato scientifico, si affiancano a esperienze professionali, per costruire un dialogo sui temi dell'architettura, tra il territorio e l'università. Ogni numero racconta un tema, ogni numero è una ricerca.

**Hanno collaborato a OFFICINA\* 27:**

Federico Alcaro, Alessandro Bonesini, Silvia Cegalin, Sara Codarin, Federico Dallo, Cinzia Didonna, Marco Felicioni, Gian Andrea Giacobone, Lorenzo Gigante, Vincenzo Latina, Levi Alumni, Fabio Merotto, Monica Manicone, Fabiano Micocci, Stefano Mudu, Francesca Pietropaolo, Davide Spillari, Danae Thomaidis, Chiara Varese, Monique Voz, Elisa Zatta.



# Profano

Profane  
n°27•ott•dic•2019

**Ritiziano Bis B**  
Davide Spillari

- 
- 6** **La “sacralità” del profano**  
The “sacredness” of the profane  
Vincenzo Latina, con le illustrazioni di Federico Alcaro
- 10** **La profanazione dell’Acropoli**  
The Profanation of the Acropolis  
Fabiano Micocci
- 16** **Koinè profana**  
Profane Koinè  
Alessandro Bonesini
- 22** **Sacri rituali in spazi profani**  
Sacred Rituals in Profane Spaces  
Stefano Mudu, Danae Thomaidis
- 28** **Cristo si è fermato a Roma**  
Christ stopped in Rome  
Chiara Varese
- 34** **Quasi estranei**  
Nearly foreigners  
Elisa Zatta
- 40** **Sotto il segno**  
a cura di Stefania Mangini con Emilio Antoniol e Margherita Ferrari
- 
- 4** **ESPLORARE**  
Fabio Merotto
- 42** **PORTFOLIO**  
**La nuova memoria di un cimitero**  
New Memory of a Cemetery  
Levi Alumni
- 48** **IN PRODUZIONE**  
**Il clima in una scatola**  
Federico Dallo, Francesca Pietropaolo
- 52** **I CORTI**  
**Numero d’oro: la continuazione di Fibonacci**  
Golden number: Fibonacci suite  
Monique Voz
- 54** **L’ARCHITETTO**  
**User Redemption**  
User Redemption  
Sara Codarin, Gian Andrea Giacobone
- 58** **Riuso di chiese sconsacrate**  
Reuse of Deconsecrated Churches  
Cinzia Didonna
- 60** **L’IMMERSIONE**  
**Il museo tra sacro e profano**  
The Museum between the Sacred and the Profane  
Monica Manicone
- 64** **Estetiche, estatiche, ero(t)iche**  
Aesthetic and Ecstatic, Heroic and Erotic  
Lorenzo Gigante
- 68** **Il gioco profanatore**  
A profaning Play  
Marco Felicioni
- 70** **La Natura tra sacro e profano**  
The Sacred and Profane in the Nature  
Silvia Cegalin
- 74** **CELLULOSA**  
**Chi vuol esser lieto sia**  
a cura dei Librai della MarcoPolo
- 75** **(S)COMPOSIZIONE**  
**Feelings**  
Emilio Antoniol



**Sara Codarin**

Dottoranda IDAUP presso il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Ferrara.  
cdrsra@unife.it

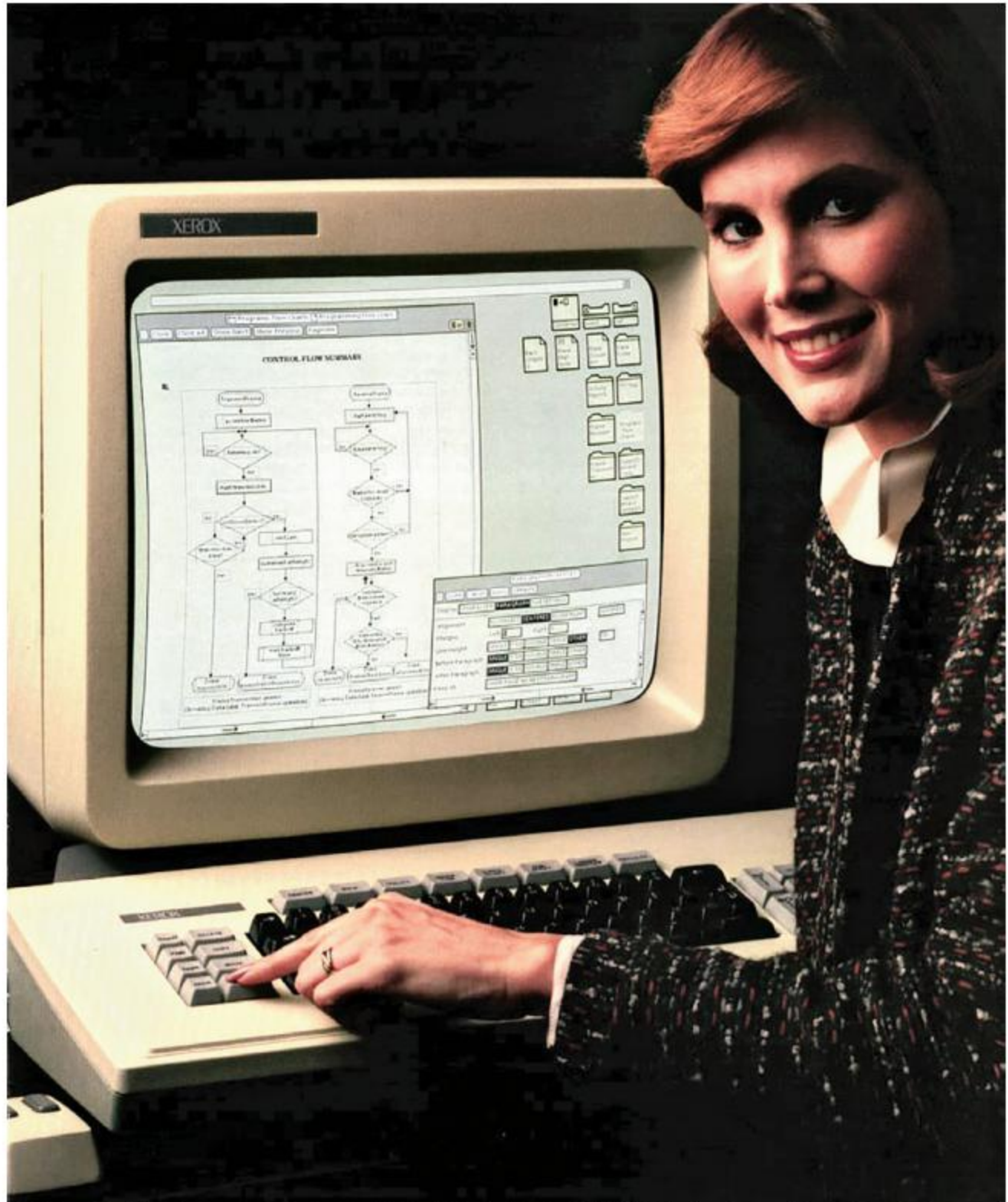
**Gian Andrea Giacobone**

Dottorando IDAUP presso il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Ferrara.  
gcbgnd@unife.it

**User Redemption** In the past, the traditional duo designer-user has maintained a tacit separation between the roles: the first one was the single expert in designing the project, while the second one was a simple and passive tester on which the final product was optimized. By the evolution of participatory design, from being a "profane" of the sector, the importance of user itself has been further strengthened towards a "sacred" conversion as active element in conceptual phases of the artifact. This contribution reflects on the evolution of the user and questions his role in today's design.\*

**F** or consumers

Nella cultura del progetto, la figura dell'utente, o non-designer, ha spesso mantenuto un ruolo marginale, per così dire "profano", nella progettazione degli artefatti. Considerato un semplice attore passivo del processo, l'utente è stato posto al di fuori del ciclo di sviluppo di un bene o servizio, poiché agiva unicamente come consumatore. Ma a partire dagli anni '70, grazie alla diffusione degli artefatti interattivi, le modalità di fruizione di tali pro-



01. Xerox Star è la prima workstation dotata della tradizionale interfaccia WIMP (Windows, Icons, Menus, Pointer). Il suo sviluppo è uno degli esempi che introdusse la necessità di un approccio progettuale user-centered. Esso era legato alla creazione di prodotti digitali usabili per gli utenti non esperti. Xerox Star is the first workstation with the traditional WIMP interface (Windows, Icons, Menus, Pointer). Its development is one of the examples that introduced the need of a user-centered design approach. It was aimed to design usable digital products for non-expert users. Digibarn Computer Museum

# User Redemption

## L'evoluzione dei non-designer nella progettazione contemporanea





02. Sessione di un workshop di co-design in cui vengono usati diversi toolkit come strumento creativo per la generazione di nuove idee innovative. Session of a co-design workshop in which many toolkits are utilized as a creative tool for generating innovative ideas. *Design Innovation Centre de Compétence*

## nel UCD, l'esperto è il designer mentre gli utenti finali sono semplici elementi da osservare

dotti cambiarono radicalmente e con ciò, evolsero anche le metodologie di progettazione, incluso il ruolo stesso del non-designer. La necessità di rendere più intuitiva la complessità di interazione degli artefatti digitali, diede origine allo *User Centered Design* (UCD), ovvero il primo approccio

di progettazione centrata sugli utilizzatori finali (Norman e Draper, 1986).

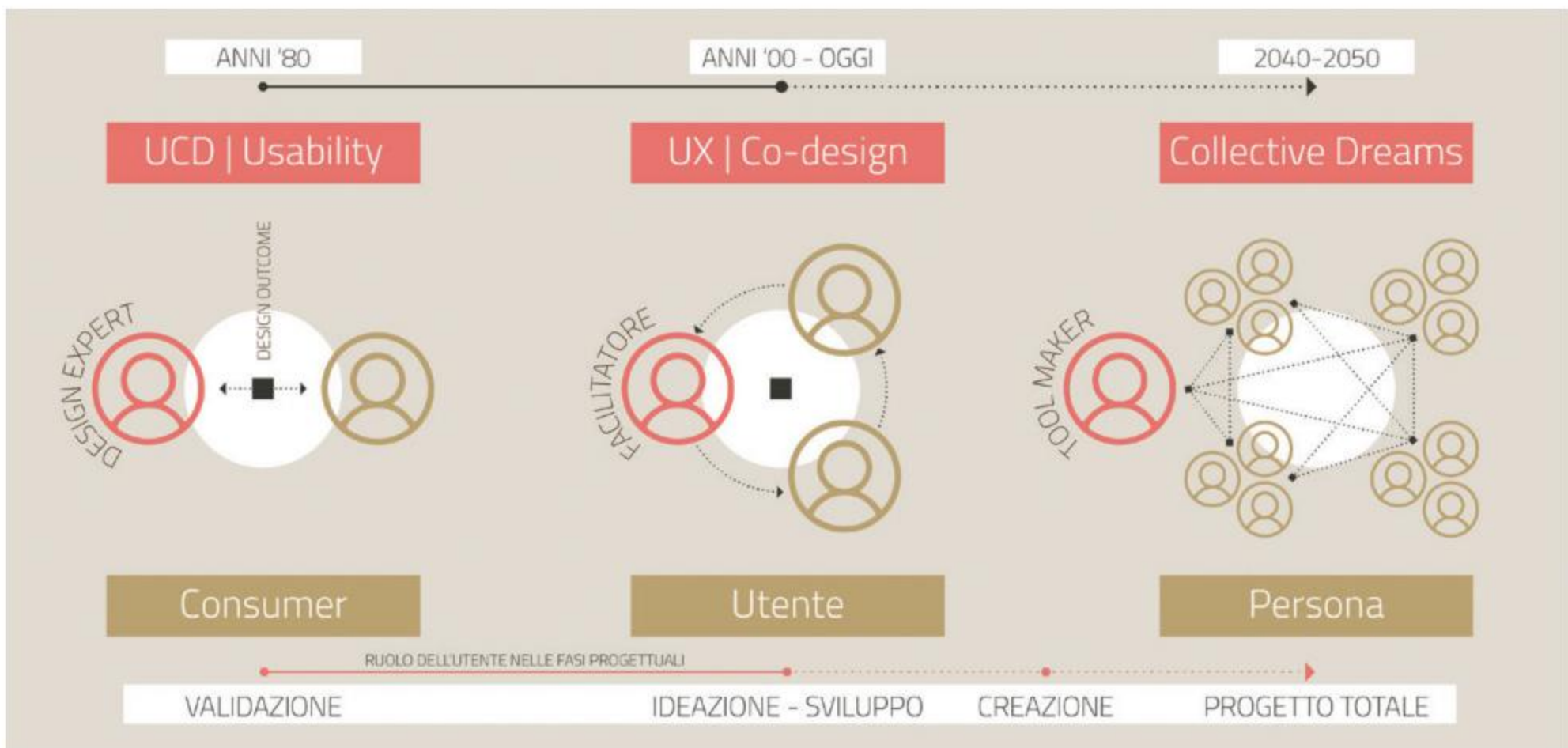
Il consumatore iniziò a prendere parte alla progettazione, ma tramite un ruolo secondario e distante dalla figura competente del designer. La sua importanza fu considerata solo per scopi prettamente funzionali, come un elemento da osservare, in termini di compiti e obiettivi da raggiungere (Gould e Lewis, 1985). In questo caso il focus era il progetto e il designer il suo unico artefice. Gli utenti servivano per testare e validare se il prodotto concettualizzato dai progettisti corrispondeva realmente al grado di funzionalità richiesto per le proprie attività.

### With users

Ben presto l'UCD spostò il punto di vista oltre l'usabilità oggettiva (*beyond usability*), giungendo a determinare che ogni interazione producesse, per l'utente, un'esperienza soggettiva, unica e irripetibile (Jordan e Servaes, 1995). Allo studio funzionale dei prodotti si aggiunsero caratteristiche qualitative ed emozionali (estetica, piacere e coinvolgimento), finalizzate ad accrescere lo sviluppo della *user experience* (Norman, 2004).

Pertanto, la figura del non-designer acquistò maggior rilievo agli occhi dei progettisti, in quanto egli era il diretto testimone delle proprie esperienze. Nonostante ciò, l'utente, o per meglio





03. Fasi di sviluppo della cultura progettuale nel Design nelle ultime decadi. Nel passaggio da User-Centered Design al Co-design, alla previsione futura dei Collective Dreams, si assiste ad un cambiamento sempre e più centrale del non-designer. Development phases of Design culture over the last decades. The role of non-designer has been changing throughout the shifting from User-Centered Design to Co-design and to the future scenario of Collective Dreams. Sara Codarin, Gian Andrea Giacobone

dire *user*, fu nuovamente trattato da attore esterno, da cui soltanto il designer – unico esperto interprete – poteva comprendere il significato profondo delle relazioni che l'individuo era in grado di sentire e vivere a contatto con determinati artefatti (Rizzo, 2009). L'etnografia applicata diventò il devoto metodo in grado di estrapolare diversi *insights* o linee guida progettuali per soddisfare i principali bisogni degli utenti, individuati nel contesto d'indagine (Talamo *et al.*, 2011).

Tuttavia, la complessità che presentava sia la società odierna, sia l'estensione del Design nel produrre soluzioni progettuali a diverse scale (prodotti, servizi o sistemi), fece emergere come la pratica sviluppata fino a quel punto presentasse dei limiti per l'innovazione. In quest'ottica, l'utente non fu più soltanto visto come soggetto da cui estrarre informazioni, ma viceversa, come un reale partner che poteva contribuire al progetto con il proprio punto di vista.

Per tale ragione, un diverso approccio maggiormente inclusivo prese piede col nome di design partecipativo,

tuttora conosciuto come co-design. Sviluppatosi in Scandinavia negli stessi anni dell'UCD in ambito informatico ed emerso successivamente negli anni '90 in ambito del Design, il co-design pose la sua forza nella reale integrazione degli utenti nei vari processi decisionali della progettazione (Sanders e Stappers, 2012). In questo approccio, il non-designer è parte del progetto ideativo e partecipa attivamente nel processo di *envisioning*, mentre il progettista si limita al ruolo di coordinatore, chiamato a fornire delle linee guida metodologiche (*toolkits*) per abilitare l'utente a sviluppare nuove ipotesi attraverso workshop pratici (Rizzo, 2009). Il risultato – frutto della collaborazione tra designer e utenti – è la generazione di *concept* o prototipi tangibili che mostrano una sintesi del prodotto atteso.

#### By people

Nell'ultimo decennio, il co-design si è affermato a scala globale ed è diventato pratica frequente nei processi di progettazione. Tra le principali ricadute di tale approccio vi è l'aver reso l'utente

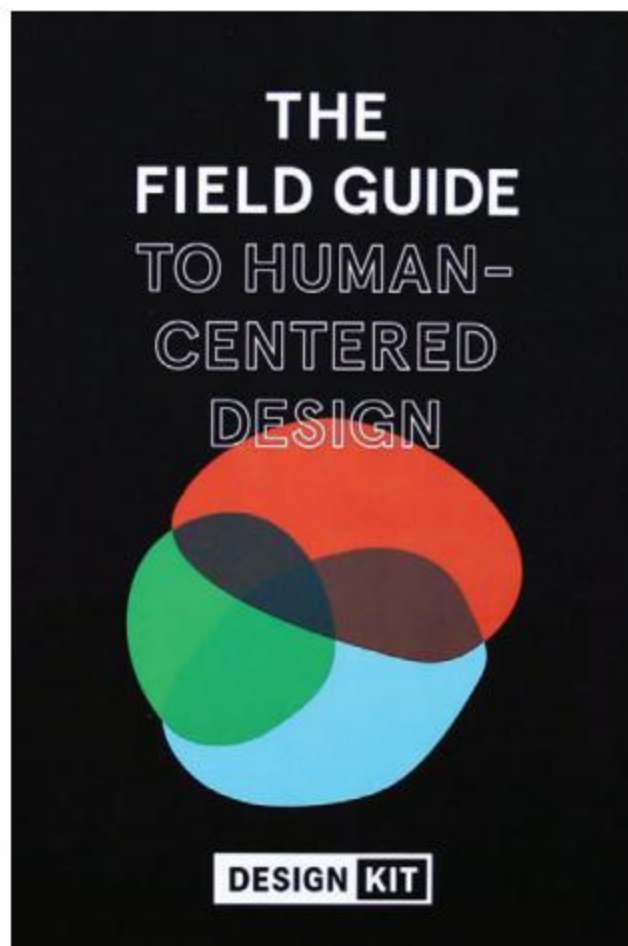
## il co-design abilita gli utenti a essere partner attivo del processo ideativo

un saldo fulcro dell'innovazione progettuale, ponendo quest'ultimo sullo stesso livello di *expertise* del designer.

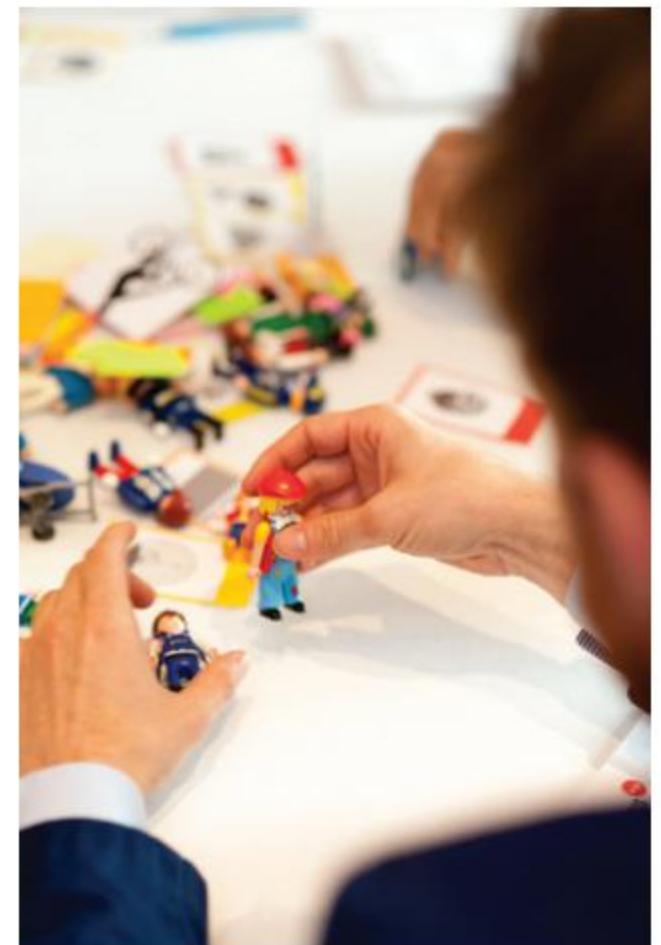
L'emergente partecipazione attiva delle persone ha portato la co-progettazione a focalizzarsi anche su altri aspetti del progetto come la produzione, la quale ha innescato processi di co-creazione. Inoltre, la diffusione di sistemi *open source* e *peer-to-peer*, hanno reso oggi la collaborazione tra i non-designer maggiormente facile e accessibile, rendendo dunque inevitabile la progettazione collettiva. Secondo Manzini (2015), oggi ci troviamo in una condizione di design diffuso, in cui l'interdisciplinarietà richiesta da progetti complessi come quelli a carattere sociale, necessita l'indispensabile partecipazione di un ampio spettro



il futuro sarà  
co-progettato  
interamente dalle  
persone attraverso  
collective dreams



04. Toolkit metodologico focalizzato sulla progettazione centrata sugli utenti. La guida fornisce un processo metodologico ed esperienze pratiche per aiutare i non-designer a pensare e progettare come esperti progettisti. Methodological toolkit focused on Human Centered Design. The guide provides a methodological design process and practical experiences that help non-designers to think and design like expert designers. IDEO



05. Sessione di un workshop di co-design in cui vengono usati diversi toolkit come strumento creativo per la generazione di nuove idee innovative. Session of a co-design workshop in which many toolkits are utilized as a creative tool for generating innovative ideas. Design Innovation Centre de Compétence

di persone. Da questo punto di vista, ogni utente può assumere la veste di *designer amateur*, il quale è chiamato a dare il proprio contributo, non solo per l'ideazione di singoli oggetti, ma oggi in modo preponderante rispetto al passato, per la realizzazione di un insieme prodotti, servizi o sistemi legati alla comunità (Manzini, 2015).

A partire da questo stato di avanzamento culturale nell'ambito del Design, è possibile intravedere come la figura del non-designer sia stata convertita da utente "profano" (e non in grado di contribuire al progetto), al ruolo "sacro" di partecipante attivo e competente, in quanto essenziale al designer per affrontare la complessità progettuale odierna e futura. Su questa evoluzione, Elizabeth Sanders e Pieter Stappers (2014 a), noti promotori del co-design, sostengono che il Design, e soprattutto i non-designer, avranno un grande impatto non solo nella scienza applicata, ma anche sulla gestione della vita sociale futura.

Dal momento che la società stessa contornata da eventi di vita domestica, lavorativa, educativa e così via, secondo

il punto di vista dei due designer, ogni individuo è il reale esperto e beneficiario di tali esperienze e dunque deve essere totalmente coinvolto nei processi creativi del Design, essendo esso stesso la principale voce delle necessità che la collettività esplicita (Sanders e Stappers, 2012). In questo caso, è possibile scorgere come il non-designer assume una sorta di "redenzione" che lo vede largamente inserito in una progettazione sempre e più condivisa con il suo oppositore ed esperto designer.

In conclusione, dall'analisi dello stato dell'arte emerge come il non-designer assumerà sempre e più il ruolo di ideatore del futuro che potrà essere svolto attraverso *collective dreams* (Sanders e Stappers, 2014a), ovvero tramite idee collettive frutto di esperienze reali di vita generate in collaborazione con altri simili. Contrariamente, al designer spetterà un ruolo di supporto, più specificatamente di *toolmaker* (Sanders e Stappers, 2014b), il cui compito sarà quello di produrre *generative tools*, ovvero strumenti pratici che possano stimolare la creatività degli utenti e rendere chiare le proprie idee.\*

#### BIBLIOGRAFIA

- Gould J. D., Lewis C., "Designing for usability: key principles and what designers think", in "Communications of the ACM", 1985, vol. 28, n. 3, pp. 300-311.
- Jordan P.W., Servaes M., "Pleasure in product use: beyond usability", in Robertson S.A. (a cura di), "Contemporary ergonomics", Taylor & Francis, London, 1995.
- Manzini E., "Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation", Mit Press, Cambridge, 2015.
- Norman D.A., Draper S.W., "User-centered system design: new perspectives on human-computer interaction", Lawrence Erlbaum, Hillsdale, 1986.
- Norman D.A., "Emotional design: Why we love (or hate) everyday things", Basic books, New York, 2004.
- Rizzo F., "Strategie di co-design. Teorie, metodi e strumenti per progettare con gli utenti", Franco Angeli, Milano, 2009.
- Sanders E.B.-N., Stappers P.J., "Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design", BIS Publisher, Amsterdam, 2012.
- Sanders E.B.-N., Stappers P.J., "From designing to Co-designing to collective dreaming: three slices in time", in "Interactions", 2014a, vol. 21, n. 6, pp. 24-33.
- Sanders E.B.-N., Stappers P.J., "Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning" in "CoDesign", 2014b, vol. 10, n. 1, pp. 5-14.
- Talamo A., Mellini B., Giorgi S., "Ergonomia sociale", in Di Nocera F. (a cura di), "Ergonomia cognitiva", Carocci editore, Roma, 2011, pp. 251-281.