

Designing from Within: sensual design come fondamento epistemologico dell'innovazione sociale territoriale

Alessandra Cirafici, Giuseppe L. De Bona, Silvana Kuhtz, Alice Palmieri

Abstract

Tradizionalmente inteso come pratica eminentemente visiva, il disegno è stato concepito quale traduzione grafica della percezione visiva su una superficie. Il presente contributo propone una ri-concettualizzazione sinestetica del disegno e del progetto, interpretandoli come processi sinaptici capaci di coinvolgere l'intero spettro dell'esperienza sensoriale. In questa prospettiva, il disegno assume una funzione performativa e relazionale, configurandosi come dispositivo di indagine e di mappatura della dimensione atmosferica dei luoghi, intesa quale costellazione di qualità immateriali, ma percettivamente tangibili. Superando i tradizionali confini disciplinari, il disegno si configura, allora, come una cartografia multisfaccettata che mette in relazione suono, tatto, movimento e memoria incarnata, generando forme situate di conoscenza dello spazio. La ricerca si fonda sul sensual design, inteso come insieme di pratiche sperimentali di progettazione sensoriale e affettiva – tra cui passeggiate sonore bendate, scrittura poetica, mappatura acustica e workshop collaborativi condotti in contesti urbani sia periferici sia storici – finalizzate a esplorare i modi in cui la rappresentazione urbana può attivare ed essere, a sua volta, attivata da sinapsi sensoriali. L'introduzione dell'Intelligenza Artificiale amplia ulteriormente il campo d'indagine, traducendo sintetiche formulazioni verbali in immagini evocative e oniriche, capaci di risuonare con le qualità percettive dei luoghi e di restituirne l'identità intangibile. Il disegno emerge, così, quale pratica al tempo stesso epistemica e partecipativa, in grado di promuovere alfabetizzazione spaziale, innovazione sociale e processi di rigenerazione territoriale.

Parole chiave: sensual design, embodied knowledge, synaptic drawing practice, participatory urban workshop, AI-mediated visualization

«Poeticamente abita l'uomo su questa Terra».
[Hölderlin 1846, vv. 37, 38]

Introduzione: oltre lo sguardo

«Il visibile stesso possiede un'invisibile struttura interna, e l'invisibile è la controparte segreta del visibile» [Merleau-Ponty 1964, p. 216]. Questa celebre affermazione di Maurice Merleau-Ponty mette radicalmente in discussione la concezione del disegno come dispositivo neutrale di registrazione del reale. Se il visibile racchiude già una struttura invisibile che lo sostiene, il disegno non può limitarsi alla riproduzione delle apparenze, ma deve essere strumento capace di interrogare strutture, forze e significati che, pur sottraendosi a un'immediata evidenza percettiva, costituiscono la trama profonda dell'esperienza stessa. In questa prospettiva, le convenzioni della rappresentazione – il

contorno, il chiaroscuro, la prospettiva – cessano di configurarsi come strumenti oggettivi e universali, rivelando piuttosto la propria natura di dispositivi interpretativi. Esse presuppongono, infatti, un modello di visione prevalentemente ottico, distaccato e quasi assimilabile allo sguardo della macchina fotografica. La riflessione fenomenologica di Merleau-Ponty, e in particolare *Il visibile e l'invisibile* [Merleau-Ponty 1964], propone invece una concezione della percezione come processo incarnato, relazionale e costitutivamente incompiuto. L'essere umano non osserva il mondo da una posizione esterna, ma vi è immerso e continuamente coinvolto. Di conseguenza, anche il disegno cessa di essere una semplice trascrizione del visibile per configurarsi come pratica partecipativa di conoscenza.

Questa prospettiva apre, nell'ambito della progettazione contemporanea, alcune rilevanti implicazioni teoriche e operative.

In primo luogo, il disegno può essere inteso non tanto come strumento di rappresentazione delle forme, quanto come dispositivo capace di rivelare strutture latenti – materiali, sociali e temporali – che organizzano lo spazio e ne orientano le trasformazioni. I disegni di processo, il pensiero diagrammatico e gli schizzi speculativi non descrivono semplicemente configurazioni spaziali, ma rendono leggibili relazioni, dinamiche e campi di forza normalmente sottratti alla percezione immediata. Parallelamente, il sapere progettuale non risiede esclusivamente nello sguardo. La mano, il gesto, il ritmo del segno, la pressione esercitata sul supporto e la ripetizione dell'atto grafico costituiscono anch'essi forme di conoscenza. L'invisibile si manifesta così attraverso qualità corporee dell'azione che difficilmente possono essere ricondotte alla sola dimensione visiva. Il disegno, inoltre, non si limita a isolare gli oggetti della rappresentazione, ma rende visibili le relazioni che li costituiscono: quelle tra gli elementi spaziali, tra corpo e l'ambiente, tra la memoria dei luoghi e le loro possibili trasformazioni future. La questione assume, pertanto, una natura eminentemente epistemologica. Continuare a insegnare il disegno esclusivamente

come tecnica per rappresentare ciò che si vede significa trascurare proprio quella dimensione invisibile che Merleau-Ponty riconosce come fondativa dell'esperienza percettiva. Un approccio più radicale al disegno di progetto dovrebbe, invece, considerarlo un autentico processo di pensiero, capace di indagare l'intelaiatura invisibile dell'esperienza e di interrogare non soltanto l'aspetto delle cose, ma anche le forze che le generano, le relazioni che le sostengono e le dinamiche che ne eccedono la mera forma.

In questa direzione si colloca anche la riflessione di Levin [1993, p. 203], secondo il quale «è opportuno mettere in discussione l'egemonia della visione, l'oculocentrismo della nostra cultura. È necessario interrogare criticamente la natura della visione predominante nella contemporaneità». Per lungo tempo la cultura del progetto ha privilegiato la dimensione visiva, relegando in secondo piano il contributo determinante degli altri sensi nella costruzione dell'esperienza spaziale [Kuhntz 2024; Spence 2020]. Tale limite emerge con particolare evidenza nella rappresentazione dell'architettura e del paesaggio, dove il disegno si configura spesso come un documento silenzioso,



Fig. 1. A sinistra: workshop al Politecnico di Bari. Disegno a occhi bendati. Al centro: laboratorio partecipativo presso Arco Serra Rifusa, Matera. Annotazioni sensoriali ed emotive. A destra: workshop a Matera, acquisizione di texture (fotografia degli autori).

incapace di restituire la complessità delle componenti sonore, tattili e olfattive che concorrono alla definizione dei luoghi [Nixon et al. 2008].

È proprio sul concetto di atmosfera che Peter Zumthor [2006, p. 13] fonda una parte significativa della propria riflessione progettuale: «Entro in un edificio, vedo uno spazio e, nel giro di una frazione di secondo, provo una sensazione. Percepiamo le atmosfere attraverso la nostra sensibilità emotiva, una forma di percezione incredibilmente rapida di cui, evidentemente, noi esseri umani abbiamo bisogno anche per la nostra sopravvivenza». L'atmosfera costituisce dunque una forza invisibile: un'essenza che permane nella memoria e orienta il nostro rapporto con i luoghi attraverso una dimensione affettiva e percettiva [Griffero 2013]. Essa agisce come un fenomeno sinaptico, simultaneamente istantaneo e complesso, individuale e collettivo, emotivo e spaziale.

Le atmosfere prendono forma dall'intreccio di molteplici canali sensoriali. Il paesaggio sonoro di un luogo è in grado di evocare istantaneamente ricordi, emozioni ed esperienze, trasportando il soggetto all'interno di uno spazio vissuto [Kultz 2022; Di Croce 2020]. Analogamente, le città storiche non possono essere interpretate come semplici aggregazioni di monumenti: ciò che ne definisce l'identità risiede nell'atmosfera complessiva che le attraversa, fragile quanto imprescindibile [Korkontzila et al. 2020; Wrightson 2000; Djimantoro et al. 2020].

Secondo il concetto di *soundscape* elaborato da Schafer [1977], l'ambiente sonoro costituisce al tempo stesso un fenomeno fisico, misurabile attraverso le onde acustiche, e una costruzione culturale, continuamente interpretata mediante sistemi individuali e collettivi di attribuzione di significato. Nonostante ciò, le immagini che produciamo continuano a rimanere sostanzialmente mute [Nixon et al. 2008].

Pallasmaa [1994, p. 31] osserva che «ogni spazio possiede un proprio suono, capace di evocare intimità o monumentalità, rifiuto o accoglienza, ospitalità o ostilità. [...] Il progetto sensoriale rallenta lo spazio, conferendogli spessore». Da questa riflessione prende avvio l'interrogativo che orienta la presente ricerca: in che modo è possibile rappresentare graficamente tale spessore percettivo? Come può il disegno trasformarsi in una pratica sinaptica capace di mettere in relazione il vedere con l'ascoltare, il toccare, il muoversi e il sentire?

Per affrontare queste domande è stato sviluppato un percorso di ricerca che intreccia riflessione teorica e sperimentazione sul campo. Operando in differenti contesti urbani, l'indagine prende avvio dall'esperienza percettiva ed emotiva dei luoghi per giungere progressivamente alla costruzione di un processo di risemantizzazione. L'esplorazione dello spazio, attraverso il



Fig. 2. Workshop per una mostra d'arte, Bari. Esperienza collettiva e collaborativa (fotografia degli autori).

camminare, non si riduce infatti alla raccolta di dati sensoriali, ma si configura come un processo di co-costruzione del significato tra soggetto e ambiente.

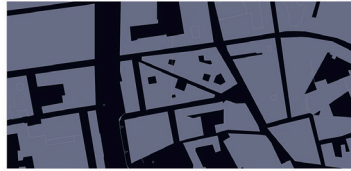
Questa prospettiva dialoga con le teorie dell'*embodied cognition*, secondo le quali pensiero e creatività emergono dall'interazione dinamica tra corpo, mente e contesto. Il processo creativo connesso all'esplorazione può quindi essere interpretato come una sequenza aperta di azioni percettive, interpretative ed esperienziali. Camminare, sostare, rallentare o deviare dagli itinerari prestabiliti diventano autentiche pratiche di ricerca, trasformando l'esplorazione in una forma di indagine qualitativa situata, prossima all'etnografia urbana e alla psicogeografia delle *dérives* teorizzate da Guy Debord [1958]. In questa prospettiva il luogo non costituisce una realtà predefinita da rappresentare, ma una costruzione dinamica che emerge progressivamente attraverso l'esperienza vissuta e il processo stesso della rappresentazione.

Sensual design: un quadro epistemologico

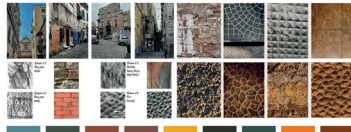
Il concetto di *sensory design* è oggi ampiamente diffuso nell'ambito della cultura del progetto e gode di una consolidata connotazione critica. Nel quadro teorico qui proposto, tuttavia, il passaggio dal *sensory design* a ciò che definiamo *sensual design* segna un rilevante spostamento epistemologico nel modo in cui il progetto si rapporta alla conoscenza incarnata. Se il *sensory design* pone l'accento sull'integrazione dei diversi sensi

CONTEX STUDY

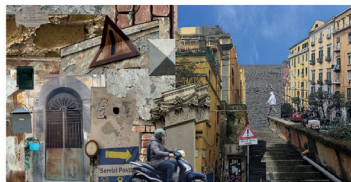
What are the unique features of the site?

**SENSORY MAPPING**

What do you see?
What do you hear/feel?

**MOODBOARD**

What atmospheres and emotional tones do you want to evoke?

**PERCEPTIONING**

How do you want the neighborhood/project to be perceived?
Which values and characteristics should be immediately recognizable?

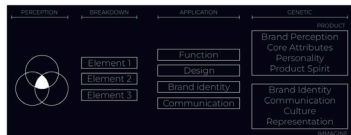


Fig. 3. I diversi contesti dei laboratori di progettazione sensoriale.

nell'esperienza e nell'interpretazione dello spazio [Pallasmaa 1994; Spence 2020], il *sensual design* estende tale prospettiva fino a comprendere l'intero spettro delle dimensioni corporee, affettive e immaginative attraverso cui il soggetto entra in relazione con il mondo. Esso, infatti, «va oltre i sensi: riconosce il corpo e la percezione come strumenti attivi di conoscenza e di creazione» [Cirafici, Kühtz, Micelisopo 2026].

Il *sensual design* si oppone al predominio di un approccio esclusivamente visivo e razionale, proponendo una pratica progettuale fondata sull'esperienza corporea e sensoriale, nella quale la percezione è riconosciuta come autentica forma di pensiero [Merleau-Ponty 1965]. Progettare secondo questa prospettiva significa non soltanto ascoltare, toccare, annusare e attraversare lo spazio come modalità di comprensione e di trasformazione, ma anche entrare in relazione con le dimensioni emotive e atmosferiche dei luoghi, facendo emergere stratificazioni di memoria, intimità e immaginario collettivo che le convenzioni funzionali o puramente estetiche tendono spesso a occultare [Kühtz 2024].

All'interno di questo quadro teorico il corpo assume il ruolo di luogo primario della produzione di conoscenza. Come sostiene Merleau-Ponty [1965], il corpo non si limita a occupare lo spazio, ma lo abita, lo percepisce attraverso la totalità dei sensi, lo attraversa mediante il movimento intenzionale e lo interiorizza nello spazio della mente. Alla medesima prospettiva fenomenologica si richiama anche Pallasmaa [2007], quando afferma: «Confronto la città con il mio corpo [...] Scopro me stesso nella città e la città esiste attraverso la mia esperienza incarnata. La città e il mio corpo si integrano e si definiscono reciprocamente. Io abito la città e la città abita in me».

È proprio a partire da questa concezione che prende forma l'idea dell'abitare poetico, radicata nella riflessione di Heidegger sull'abitare e sviluppata successivamente da Bachelard [1957] nella *Poetica dello spazio*. Abitare poeticamente non significa semplicemente occupare uno spazio, ma entrare in relazione con esso come con un tessuto vivente, insieme materiale, emotivo e simbolico [Cirafici, Kühtz, Micelisopo 2026].

In questo orizzonte di significato, il disegno, interpretato attraverso la prospettiva del *sensual design*, si configura come una pratica sinaptica capace di generare conoscenza emergente mediante il coinvolgimento del corpo. Esso non svolge soltanto una funzione rappresentativa, ma assume un carattere performativo, poiché costruisce attivamente conoscenza attraverso le connessioni sinaptiche che istituisce tra persone e luoghi. Inteso come pratica di abitare poetico, il disegno si articola lungo quattro principali dimensioni operative:

- abitare temporalmente: il disegno non è concepito come un atto puntuale, ma come una pratica prolungata di attenzione. Nelle esperienze di disegno realizzate a occhi bendati [Kühtz 2024], la mano si trasforma in un vero e proprio organo esplorativo, capace di tradurre in forma grafica informazioni acustiche, tattili e propriocettive. Il disegno nasce così non dall'osservazione visiva, ma dalla sintesi di molteplici stimoli sensoriali (fig. 1);
- abitare collettivamente: fare esperienza insieme agli altri, confrontare le percezioni, negoziare significati e costruire rappresentazioni condivise trasforma il disegno in un linguaggio comune che oltrepassa la sola articolazione verbale. La produzione collettiva di mappe sensoriali, diagrammi emozionali e annotazioni atmosferiche dà origine a un patrimonio sinaptico condiviso, ovvero a un deposito comune di conoscenze esperienziali (fig. 2);
- abitare immaginativamente: il disegno non rappresenta soltanto ciò che esiste, ma anche ciò che potrebbe esistere, proiettando desideri, timori e possibilità nell'esperienza dello spazio;



Fig. 4. Workshop a Matera. Attraverso i collage, i partecipanti rappresentano le diverse atmosfere vissute o immaginate in un luogo specifico.

- abitare criticamente: il disegno diviene infine uno strumento di interrogazione critica, capace di mettere in discussione le rappresentazioni dominanti e di rendere visibili dimensioni, soggetti e significati rimasti ai margini o sistematicamente trascurati.

Questi principi hanno orientato la progettazione di una serie di esperienze sul campo sviluppate in differenti contesti territoriali e con il coinvolgimento di soggetti eterogenei appartenenti a realtà sociali e urbane diverse. Per affrontare tale sfida sono stati adottati approcci differenti: in alcuni casi si è privilegiato l'effetto cumulativo di molteplici stimoli sensoriali – suoni, odori, temperatura, qualità della luce e texture materiche – al fine di costruire una descrizione densa del luogo; in altri, l'esperienza ha dato origine a mappe elaborate attraverso percorsi esplorativi che integravano inventari sensoriali, *moodboard*, fotografie, mappe emozionali e performance poetiche [Cirafici, Kühtz, Micelisopo 2026]. Nei workshop partecipativi, inoltre, i partecipanti sono stati invitati a descrivere gli spazi mediante metafore e *haiku*, mettendo in relazione l'esperienza sensoriale con immagini vivide e scritture evocative – come nel caso dei vicoli stretti

descritti quale “galleria di pietra che sussurra” – capaci di restituire insieme le qualità fisiche ed emotive. Tali narrazioni sono successivamente confluite in atlanti collettivi, in grado di generare rappresentazioni stratificate e polifoniche delle atmosfere e dei territori. Ancora una volta, «la poesia si è intrecciata con il progetto, consentendo ai partecipanti di immaginare e articolare le dimensioni sensoriali dello spazio» [Kühtz, Tizi 2023].

Sensual design workshops

Come osserva Mallgrave [2013], l'emozione costituisce il dispositivo chimico e neurologico attraverso il quale entriamo in relazione con il mondo e lo percepiamo. Lo spazio è infatti in grado di suscitare reazioni immediate di natura emotiva, somatica e viscerale [Gallese, Gattara 2015]. In questa prospettiva, il disegno – inteso nella sua accezione più ampia, comprendente pratiche di annotazione, mappatura e produzione di immagini – non si configura semplicemente come uno strumento di rappresentazione, ma come una forma di produzione situata e incarnata della conoscenza.

I workshop di *sensual design* assumono l'esplorazione dello spazio come una pratica al tempo stesso corporea ed epistemica, nella quale l'attivazione della percezione incarnata diviene il presupposto per sviluppare una comprensione più profonda e articolata delle qualità sensoriali dei luoghi. Il loro obiettivo principale non consiste nella produzione di elaborati o configurazioni formali, bensì nel potenziamento delle capacità percettive, interpretative e narrative dei partecipanti (fig. 3).

Riprendendo la riflessione di Donald Schön [1983], secondo cui il sapere progettuale si costruisce attraverso la *reflection-in-action*, imparare a progettare significa anzitutto interrogare criticamente l'esperienza. La percezione diviene così una matrice generativa, un campo sinaptico nel quale il sentire, il conoscere e il trasformare convergono in un unico processo. Muovendo da tali premesse teoriche, la presente ricerca indaga il modo in cui le pratiche di *sensual design* operano come connettori sinaptici tra differenti dimensioni dell'esperienza progettuale:

- percezione visiva e percezione non visiva, traducendo paesaggi sonori, qualità tattili ed esperienze cinestetiche in forme di rappresentazione grafica;
- esperienza individuale ed esperienza collettiva, attraverso pratiche partecipative finalizzate alla costruzione di mappe condivise delle atmosfere;
- memoria e progetto, documentando le condizioni atmosferiche esistenti e, al tempo stesso, immaginando possibili scenari di trasformazione;

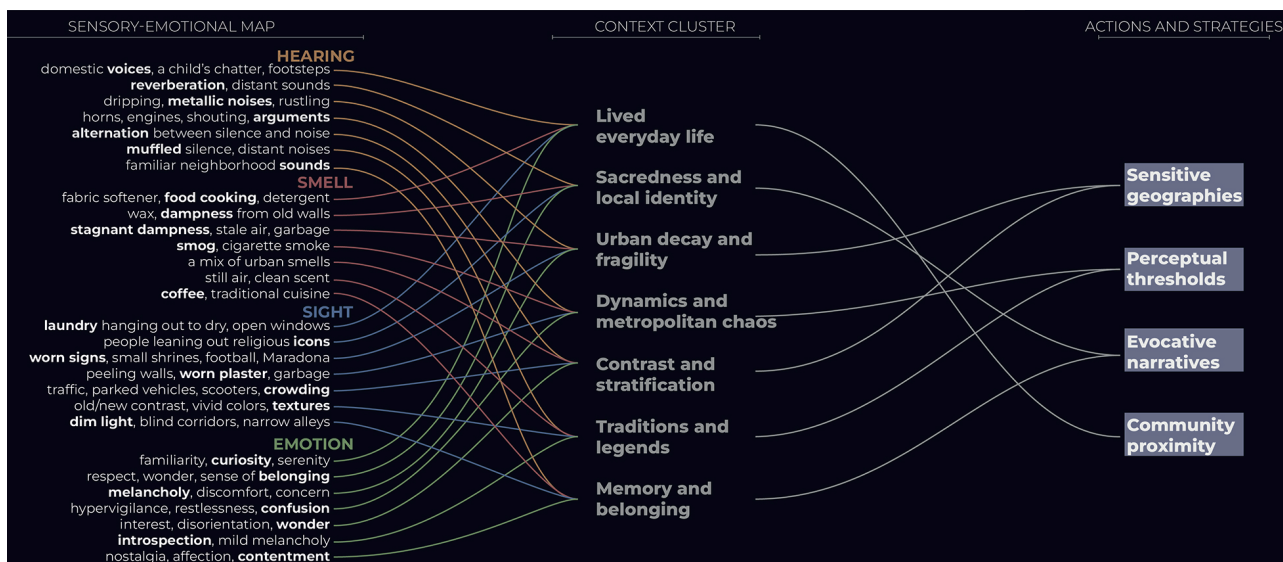


Fig. 5. Mappatura sensoriale dei cluster contestuali: traduzione delle emozioni in strategie di progettazione sensoriale per una connessione profonda tra luogo e sensi.

- materialità analogiche e digitali, mettendo in relazione il disegno manuale, l'annotazione grafica e le visualizzazioni generate mediante intelligenza artificiale;
- dimensione locale e dimensione universale, traducendo concetti sensoriali di carattere generale all'interno di specifici contesti territoriali.

Attraverso una serie di casi di studio sviluppati a Napoli, Matera e Bari, la ricerca mostra come la formazione nel campo del *sensual design*, i workshop partecipativi e le pratiche performative contribuiscano ad attivare nuove connessioni sinaptiche per comprendere e trasformare i luoghi e le narrazioni che li attraversano. Tali esperienze si innestano sul quadro teorico delineato nei precedenti studi dedicati alle atmosfere sensoriali e al progetto [Kühntz 2024], estendendosi successivamente a ricerche collaborative sui processi di rigenerazione territoriale fondati sulle narrazioni sensoriali [Cirafici, Kühntz, Miceli-sopo 2026]. Nel tentativo di integrare prospettive disciplinari differenti, l'approccio adottato si articola in due modalità operative complementari, ciascuna delle quali produce forme specifiche, ma reciprocamente integrate, di conoscenza dello spazio.

Pratiche di esplorazione sensoriale e incarnata: camminare, percepire, immaginare

Le pratiche del *sensual design* includono:

- esercizi di disegno a occhi bendati: disegnare senza il supporto della vista, traducendo informazioni acustiche, tattili e propriocettive in segni grafici;
- registrazione e annotazione del *soundscape*: costruire e documentare ambienti sonori;
- mappatura atmosferica partecipata: rappresentare collettivamente le dimensioni sensoriali dei quartieri;
- restituzioni performative e poetiche: pratiche di disegno e scrittura in tempo reale accompagnate da musica, movimento e stimoli sensoriali.

Ciascuno di questi approcci produce una forma di conoscenza simultaneamente individuale e condivisa, razionale e affettiva, statica e dinamica. I workshop di *sensual design* articolano l'esplorazione dello spazio come pratica incarnata ed epistemica, attivando la percezione corporea al fine di sviluppare una comprensione più fine e stratificata delle qualità sensoriali dei luoghi. Il loro obiettivo principale consiste nello sviluppo di capacità percettive, interpretative e narrative.

Gli studenti e i partecipanti sono invitati a camminare e disegnare a occhi bendati, affidandosi a canali sensoriali non visivi per orientarsi, registrare texture, distanze, indizi acustici e micro-variazioni dell'ambiente, e documentare emozioni e sensazioni emergenti attraverso annotazioni grafiche e testuali (figg. 1-3), riferite ai workshop svolti a Bari e Matera. Tali pratiche facilitano la trasformazione delle impressioni immediate in tracce visive e verbali, favorendo attenzione, ascolto profondo e una consapevolezza critica dello spazio come agente attivo dell'esperienza quotidiana.

Il processo si articola per fasi. In primo luogo, i partecipanti camminano e percepiscono; successivamente registrano l'esperienza percettiva attraverso appunti scritti e disegni che si concentrano sulle qualità atmosferiche: la qualità della luce che filtra tra le strade strette, la densità acustica prodotta dalle voci che rimbalzano sulle pareti in pietra, le tracce olfattive dell'incenso religioso che si mescolano agli aromi del cibo di strada, la risonanza emotiva di spazi sacri riadattati a usi contemporanei, i colori. Talvolta i partecipanti sono invitati a individuare un dettaglio di bellezza/bruttezza/tristezza. Successivamente producono una restituzione sotto forma di output analogici.



Fig. 6. Quartiere Stella – Racconti di città: trascrizioni evocative dal suono all'immagine riferite a Palazzo dello Spagnolo (2025).

Gli esiti finali si basano su queste annotazioni raccolte sul campo e si concretizzano in collage, *leaflet* e materiali audio che rendono percepibile ciò che è stato sentito, ascoltato e immaginato, trasformando percezioni effimere in forme comunicabili. In questa prospettiva, la percezione diviene una competenza progettuale: la capacità di cogliere qualità immateriali e tradurle in proposte progettuali sensibili e contestualmente situate (fig. 4) [1]. I workshop coltivano così un atteggiamento riflessivo del progetto che si sviluppa attraverso la *reflection-in-action*: la percezione diviene dunque una matrice generativa. Come sostiene Donald Schön [1983], la conoscenza progettuale si sviluppa attraverso la *reflection-in-action*: imparare a progettare significa interrogare l'esperienza stessa. La percezione diventa così una matrice generativa.

Ibridare percezione e rappresentazione: l'IA come interlocutore nella comunicazione visiva del progetto

Il passaggio dall'esperienza diretta alla costruzione grafico-progettuale non avviene in forma lineare né immediata, ma implica

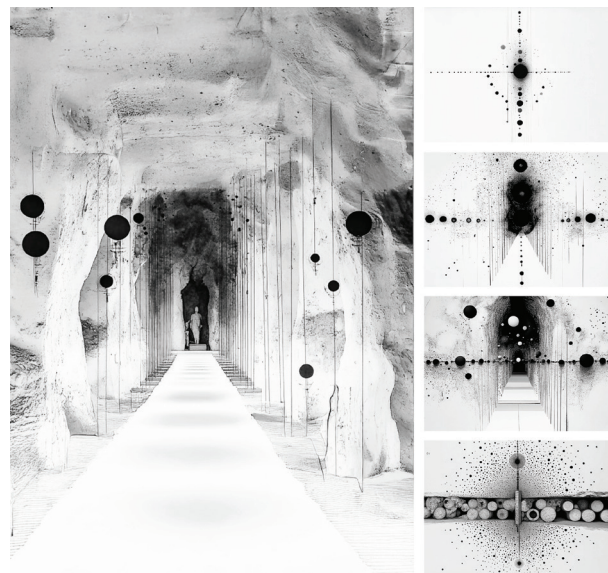
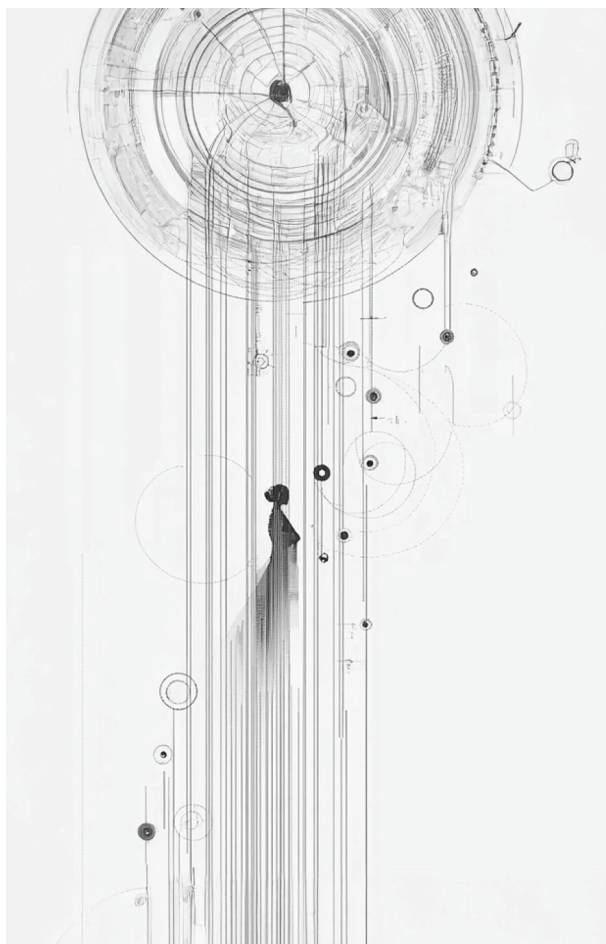


Fig. 7. Quartiere Stella – Racconti di città: reinterpretazione illustrativa mediata dalla IA riferita al Cimitero delle Fontanelle e alla leggenda del Capitano (2025).



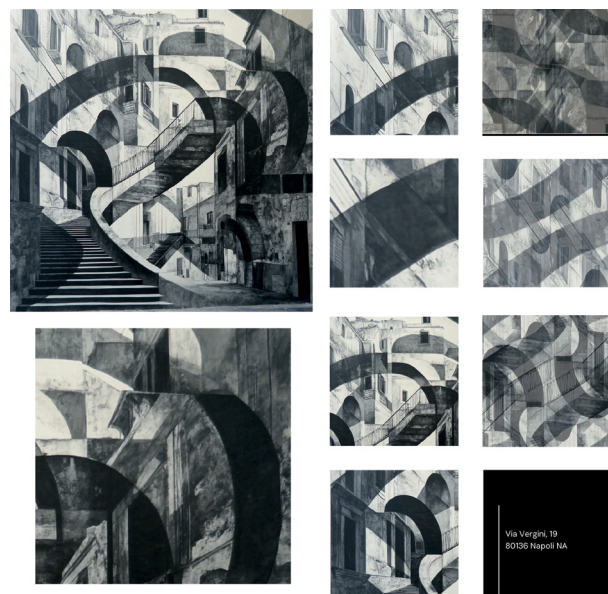
A poetic, symbolic outline drawing using only thin, precise lines and circles. The image evokes the legend of Donna Concettina, who loved Gennarino but was locked away in a convent at Palazzo Albertini in Cimitile. The architecture is abstracted: a single balcony at the first floor is outlined with soft, geometric curves. A subtle human silhouette stands behind the railing, suggesting Concettina's presence. Above the balcony, a single small circle glows faintly: the candle she lights each evening. Thin lines curve like rain in the background, and a larger, faint circle echoes Gennarino's absence, distant but present. The whole composition is emotional, quiet, and symbolic circles and fine, graceful lines. A visual whisper of eternal love.

Fig. 8. A sinistra. Quartiere Stella – Racconti di città: reinterpretazione illustrativa mediata dalla IA riferita a Palazzo Albertini a Cimitile e alla leggenda di Donna Concettina (2025).

Fig. 9. In basso. Miglio Sacro: immagine mediata dalla IA in cui la rappresentazione astratta dei luoghi diventa un dispositivo narrativo capace di trasmettere il valore simbolico dell'architettura storica (2025).

piuttosto una profonda rielaborazione dei significati emersi durante l'esplorazione. In questa fase entrano in gioco gli strumenti della semiotica e della teoria del progetto, attraverso i quali il luogo viene progressivamente "letto", decostruito e ricodificato. Ciò che inizialmente si presenta come percezione o impressione sensoriale viene reinterpretato e trasformato: la risemantizzazione può essere intesa come un processo di traduzione intersemiotica, nel quale emozioni, percezioni ed esperienze vissute vengono convertite in segni, narrazioni e dispositivi visivi o spaziali capaci non solo di rappresentare, ma anche di riattivare e reimmaginare il senso del luogo.

All'interno di tale processo, la dimensione narrativa assume un ruolo centrale, non soltanto come strumento espressivo, ma come vera e propria struttura cognitiva. Attraverso strategie narrative, l'esperienza viene organizzata in sequenze coerenti e



significative, che consentono la costruzione di una lettura articolata del contesto. In questo modo, il progetto si configura come una forma di costruzione di scenari, capace di prefigurare e articolare possibili futuri di un luogo a partire dalle sue condizioni presenti e dalle tracce invisibili emerse durante l'esplorazione. La narrazione, dunque, non si limita a descrivere, ma diviene uno strumento attivo del progetto (fig. 5). Da questa prospettiva, l'intero processo può essere inteso come una sequenza coerente che prende forma dall'esperienza situata alla percezione incarnata, dalla mappatura cognitivo-affettiva all'interpretazione semiotica, fino alla costruzione narrativa e all'intervento progettuale. L'esplorazione dei luoghi non appare più come una fase preliminare o informale, ma come una componente strutturale e fondativa del processo creativo, radicata in solide basi teoriche e in dialogo con ambiti disciplinari quali la fenomenologia, la psicologia cognitiva, la semiotica e gli studi urbani.

Tale processo si arricchisce e si fa ancor più complesso nella dimensione tecnologica contemporanea. L'esplorazione è oggi profondamente mediata da strumenti quali sistemi di mappatura digitale, piattaforme social e dispositivi di realtà aumentata, che influenzano tanto le modalità della percezione quanto i processi di costruzione del significato. In questo quadro, le tecniche di intelligenza artificiale – in particolare i sistemi di generazione di immagini – non possono più essere intese come meri strumenti rappresentativi, ma operano piuttosto come interlocutori attivi all'interno del processo progettuale. L'IA introduce infatti una forma di operatività computazionale che rielabora e restituisce gli input umani secondo logiche probabilistiche e associative, aprendo uno spazio di negoziazione tra intenzione ed esito. Il processo creativo assume così una natura ibrida e dialogica, nella quale dimensioni analogiche e digitali si intrecciano in pratiche co-costruite di rappresentazione. In questo contesto, le annotazioni percettive rilevate nei differenti luoghi possono essere trasformate in *prompt* strutturati – istruzioni testuali finalizzate all'attivazione di modelli generativi. Il *prompt* diviene l'inizio di una conversazione: il progettista formula un'ipotesi visiva e concettuale che l'IA rielabora, producendo un'immagine che, a sua volta, indirizza ulteriori decisioni, revisioni e deviazioni. L'uso di figure retoriche – metafora, analogia, ellissi – funziona come un linguaggio condiviso tra umano e macchina, capace di attivare campi semantici e visivi complessi. Il *prompt design* si configura così come una forma di regia, nella quale la definizione del registro linguistico, del punto di vista, dell'atmosfera e della luce stabilisce le condizioni del dialogo e orienta gli esiti comunicativi. È proprio all'interno di questa dinamica iterativa che il processo si connette direttamente alla comunicazione visiva



Fig. 10. Miglio Sacro: booklet dedicati all'esplorazione dell'itinerario e dei significati simbolici e percettivi dei luoghi, tra la dimensione sacra dei siti di culto e il tessuto urbano profano (2025).

del progetto. Le immagini generate non sono output isolati, ma componenti di un sistema comunicativo più ampio, nel quale coerenza, intenzionalità e costruzione di significato assumono un ruolo centrale. Attraverso l'interazione con l'IA, il progettista non si limita a produrre immagini, ma costruisce un linguaggio visivo: seleziona, combina e rifinisce gli esiti per definire un'identità visiva riconoscibile, capace di veicolare valori, atmosfere e narrazioni. L'iterazione tra *prompt* e immagini diviene, così, un processo di direzione artistica, in cui l'IA opera come strumento esplorativo e generativo, mentre il progettista mantiene il ruolo di regista e interprete critico.

In questa prospettiva, la geometria insita nell'esperienza della realtà architettonica non costituisce una riduzione formale, bensì una condensazione simbolica che trova nella generazione algoritmica un ulteriore campo di espansione. L'impiego di forme elementari – tra cui in primo luogo il cerchio – attiva un immaginario archetipico (origine, centro, totalità, perfezione), che, tradotto in *prompt*, orienta il comportamento del modello generativo verso configurazioni visivamente risonanti. La forma non è dunque un esito, ma una soglia operativa tra visibile e invisibile: ciò che il progettista percepisce intuitivamente viene rielaborato dall'IA attraverso pattern visivi che ne amplificano o ne deviano il significato. Analogamente, l'attenzione rivolta agli elementi architettonici – archi, scale, aperture – si integra nel dialogo con l'IA come dispositivo di attivazione semantica. Più che essere descritti in modo mimetico, tali elementi vengono tradotti in istruzioni che orientano la costruzione dell'immagine: suggeriscono modalità di visione, direzioni, soglie e ritmi. L'IA li rielabora progressivamente trasformandoli in pattern geometrici e relazioni spaziali capaci di restituire qualità immateriali quali il ritmo della luce e dell'ombra, e l'interazione tra interno ed esterno, profondità e superficie. Il risultato, di cui le immagini che corredano il testo sono esemplificative, è un sistema visivo – espresso attraverso artefatti grafici, mappe, taccuini, installazioni o narrazioni visive – nel quale l'astrazione non si allontana dall'esperienza, ma ne rappresenta piuttosto una forma intensificata. Nell'ambito del design della comunicazione visiva, queste immagini operano come dispositivi narrativi capaci di condensare e trasmettere significati complessi: non si limitano a descrivere lo spazio, ma ne interpretano le tensioni, le atmosfere e le strutture simboliche. In questo processo, il dialogo tra il progettista e l'intelligenza artificiale non si limita a generare immagini, ma contribuisce alla costruzione di un linguaggio visivo capace di articolare, attraverso la forma, una comprensione sensibile e condivisibile dell'esperienza dello spazio e dell'architettura. Entro questo orizzonte progettuale hanno preso forma i progetti di narrazione visiva dedicati al quartiere Stella di Napoli, documentati dalle immagini presentate [2]. Tali narrazioni si concretizzano in artefatti non convenzionali, nei quali sensazioni, memorie, tradizioni e racconti danno origine a nuove modalità di rappresentazione di un peculiare itinerario urbano. Tra questi, i progetti *Quartiere Stella. Racconti di città* (figg. 5-8) e *Miglio Sacro* (figg. 9-11) delineano una possibile esperienza del luogo che si sviluppa attraverso le catacombe e le antiche basiliche del Rione Sanità di Napoli. Questi elaborati si configurano come mappe



Fig. 11. *Miglio Sacro*: booklet ed elaborati grafico-illustrativi che rappresentano l'itinerario ed esplorano il valore simbolico e percettivo dei suoi luoghi di interesse.

interpretative, leggendo il quartiere come uno spazio stratificato in cui memoria storica e presenza contemporanea convivono all'interno di un tessuto complesso. Comunità provenienti dal Sud globale e dall'Europa orientale – dalle popolazioni africane a quelle cinesi – hanno abitato e continuano ad abitare questi luoghi, un tempo attraversati da papi, re e cardinali. Oggi le chiese non sono più soltanto luoghi di culto, ma spazi ibridi che ospitano gallerie d'arte, centri sociali e luoghi di accoglienza. La dimensione del sacro si intreccia con la vita quotidiana, generando una continuità tra significati simbolici e pratiche urbane che queste narrazioni visive si propongono di interpretare ed evocare.

Conclusioni

Con l'intensificarsi delle sfide urbane, sociali e ambientali, il progetto è sempre più chiamato a superare una logica di mera ottimizzazione funzionale per interrogare criticamente le modalità attraverso cui gli spazi vengono percepiti, vissuti

e dotati di significato. Seguendo la prospettiva di Lefebvre, emerge la necessità di una riappropriazione dei tempi e degli spazi urbani, fondata su una trasformazione delle relazioni sociali e dei processi decisionali. In questo quadro, il diritto alla partecipazione attiva alla produzione dello spazio, insieme al diritto d'uso, definisce una precisa responsabilità progettuale. Il progetto assume così il ruolo di un "dispositivo relazionale", nel quale l'educazione a un rapporto significativo con i luoghi e la costruzione del sé nello spazio diventano dimensioni centrali. L'esperienza del luogo, letta attraverso la fenomenologia e la psicologia ambientale, non è mai passiva, ma incarnata, situata e intrisa di memoria e affettività. Gli spazi possono quindi essere compresi come campi relazionali dinamici, capaci di orientare comportamenti e attribuzioni di senso, mentre il progetto configura condizioni che possono favorire o ostacolare attenzione, cura e senso di appartenenza.

Parallelamente, la città viene sempre più interpretata come un luogo strategico per la costruzione di identità collettive non nostalgiche né regressive, ma dialogiche e fondate sullo scambio relazionale. In questo contesto, la nozione di "visione urbana" rappresenta un'appropriazione critica della dimensione estetica della città, intesa come immagine mentale costruita collettivamente. Tale visione acquista significato nella misura in cui i cittadini sviluppano competenze interpretative capaci di riconoscere non soltanto le qualità formali, ma anche la densità simbolica e poetica degli spazi. La città contemporanea emerge così come uno spazio da leggere e scrivere collettivamente, nel quale gli individui sono chiamati a esercitare il giudizio estetico e le capacità di produzione di significato. Il *sensual design* si colloca in questa prospettiva, integrando percezione, affettività e narrazione

nella co-produzione del senso dello spazio. In risonanza con le teorie ecologiche della percezione, esso concepisce il progetto non come imposizione di soluzioni predefinite, ma come orchestrazione di condizioni relazionali.

Attraverso pratiche partecipative ed esperienziali – quali camminate sensoriali, mappature incarnate ed esercizi narrativi – il *sensual design* favorisce l'emergere di saperi situati e riconosce i cittadini come interpreti competenti dei propri ambienti. Questo approccio ha implicazioni rilevanti per l'innovazione sociale territoriale: le comunità coinvolte nei workshop sensoriali non si limitano a produrre rappresentazioni, ma attivano nuove forme di cittadinanza, affermando un ruolo attivo nei processi di produzione della conoscenza.

Le esperienze condotte a Napoli, Matera e Bari mostrano come tali pratiche possano funzionare come strumenti di ricerca e trasformazione. Attività quali camminate guidate, deprivazione sensoriale temporanea, ascolto attento e rielaborazione poetica consentono ai partecipanti di riscoprire gli spazi quotidiani, trasformando le percezioni individuali in conoscenza condivisa e rafforzando il legame con il territorio [Gifford 2014; Varela et al. 1991]. Il territorio emerge così come un costruito complesso, stratificato nel tempo attraverso memoria ed emozione.

Su questa base vengono sviluppate pratiche di comunicazione visiva volte a tradurre l'esperienza spaziale in narrazioni evocative, capaci di orientare il visitatore non attraverso la descrizione, ma mediante la suggestione. Nel complesso, il progetto dimostra come il *sensual design* possa costituire una fondazione cognitiva e relazionale per strategie di comunicazione innovative e culturalmente sostenibili, contribuendo a processi di trasformazione territoriale sensibili al contesto.

Crediti

Sebbene il lavoro sia il risultato di una piena condivisione tra tutti gli autori, è possibile individuare i seguenti contributi individuali: Alessandra Cirafici ha curato *Introduzione: oltre lo sguardo*; Silvana Kuhtz ha sviluppato il paragrafo *Sensual design: un quadro epistemologico*; Giuseppe L. De Bona ha curato il

paragrafo *Esplorazione sensoriale incarnata in pratica: camminare, percepire, immaginare*; Alice Palmieri è autrice del paragrafo *Ibridare percezione e rappresentazione: l'IA come interlocutore nella comunicazione visiva del progetto*; le Conclusioni sono frutto del lavoro congiunto di Alessandra Cirafici e Silvana Kuhtz.

Note

[1] Collage realizzati nell'ambito del corso di *Estetica*, Corso di Laurea in Architettura (c.u.), 3° anno, Università della Basilicata, *Phenomenology Lab*, tenuto dalla prof.ssa Silvana Kuhtz, con gli studenti Martina Addabbo: *Città desiderata: "Poeticamente soleggiata"*, *Città dolente: "Cielo di Parole"*; Ibtissam Noubail: *Città dolente "Il vuoto"*, *Città desiderata "Abitata"*; Alessandro S. Grossi: *"Metropoli_d'asfalto"*, *"Utopia_della_luce_e_dell'ascolto"*.

[2] Progetti realizzati nell'ambito del corso di *Rappresentazione e cultura digitale*, Laurea Magistrale in Design per l'Innovazione, a. a. 2024/2025, tenuto dalle proff. Alessandra Cirafici e Alice Palmieri, con gli studenti Ferdinando Accetta, Emanuele Caci, Marianonietta Cammarosano, Paolo Garofalo, Rosaria Panico, Clara Paolozzi, Michela Riccio.

Autori

Alessandra Cirafici, Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale, Università degli Studi della Campania 'Luigi Vanvitelli', alessandra.cirafici@unicampania.it
 Giuseppe L. De Bona, Dipartimento per l'Innovazione Umanistica, Scientifica e Sociale, Università della Basilicata, gl.debona@yahoo.com
 Silvana Kuhtz, Dipartimento per l'Innovazione Umanistica, Scientifica e Sociale, Università della Basilicata, silvana.kuhtz@unibas.it
 Alice Palmieri, Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale, Università degli Studi della Campania 'Luigi Vanvitelli', alice.palmieri@unicampania.it

Riferimenti bibliografici

- Bachelard, G. (1957). *La poétique de l'espace*. Paris. Les Presses Universitaires de France
- Cirafici, A., Kühtz, S., Micelisopo, M. (2026). Abitare poeticamente: reimmaginare il quartiere Stella a Napoli attraverso il Sensory Design. In V. Cirillo, M. Cicala, R. Miele. *VL 2026. International Conference on Visualizing Landscape*. Caserta 7-8 maggio 2026, pp. 538-549. Alghero: Publica.
- Debord, G. (1958). Theory of the dérive. In *Internationale Situationniste*, n. 2, pp. 50-54.
- Di Croce, N. (2020). La politica degli affetti nell'atmosfera urbana. Ambiente sonoro e autenticità nei mercati storici di Palermo. In *Sociologia e ricerca sociale*, n. 122, pp. 130-150. DOI: 10.3280/SR2020-122007.
- Djimanotoro, M.I., Martokusumo, W., Poerbo, H.W., Sarwono, R.J. (2020). The Historical Soundscape Analysis of Fatahillah Square, Jakarta. In *Acoustics*, vol. 2, n. 4, pp. 847-867. DOI: 10.3390/acoustics2040048. <<https://www.mdpi.com/2624-599X/2/4/48>> (consultato il 12 giugno 2026).
- Gallese, V., Gattara, A. (2015). Embodied Simulation, Aesthetics and Architecture: An Experimental Aesthetic Approach. In S. Robinson, J. Pallasmaa (Eds.). *Mind in Architecture: Neuroscience, Embodiment and the Future of Design*, pp. 161-179. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. DOI: 10.7551/mitpress/10318.003.0010.
- Gifford, R. (2014). *Environmental Psychology: Principles and Practice*. Colville WA: Optimal Books.
- Griffero, T. (2013). *Atmospheres: Aesthetics of Emotional Spaces*. Farnham: Ashgate.
- Hölderlin, F. (1846). In lieblicher Bläue. In K. Köstlin, E. Zeller. *Sämtliche Werke*. Stuttgart: Cotta.
- Korkontzila, A., Karapostoli, A., Tsaligopoulos, A., Matsinos, Y.G. (2020). Assessing the Effects of Noise on Sound Identities of Historical Landmarks. In *Acoustics*, vol. 2, n. 4, pp. 719-734. DOI: 10.3390/acoustics2040039.
- Kühtz, S. (2022). Sensoriality, Arts, Poetry, and Sustainability. In W. Leal Filho et al. (Eds.). *Handbook of Sustainability Science in the Future: Policies, Technologies, and Education by 2050*. Berlin: Springer Nature.
- Kühtz, S. (2024). Beyond Sight: Sensory Atmospheres and Design. In *diid Disegno Industriale Industrial Design*, n. 83, pp. 52-65. DOI: 10.30682/di8324d.
- Kühtz, S., Tizi, L. (2023). Abitare poeticamente il Sud. Retoriche e possibilità. In *Tracce Urbane. Rivista Italiana Transdisciplinare di Studi Urbani*, n. 13, pp. 266-295. DOI: 10.13133/2532-6562/18441.
- Levin, M.D. (Ed.). (1993). *Modernity and the Hegemony of Vision*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Mallgrave, H.F. (2013). *Architecture and Embodiment: The Implications of the New Sciences and Humanities for Design*. London and New York: Routledge.
- Merleau-Ponty, M. (1968). *The Visible and the Invisible*. United States of America: Northwestern University Press. [Prima ed. *Le Visible et l'invisible*. Paris: Editions Gallimards 1964].
- Merleau-Ponty, M. (1965). *Phenomenology of Perception*. London: Routledge & Kegan Paul. [Prima ed. *Phénoménologie de la perception*. Paris: Editions Gallimards 1945].
- Nixon, P., Milligan, A., McIntosh, L., Baikie, K. (2008). Drawing Sounds. In A. Clarke, M. Evatt, P. Hogarth, J. Lloveras, L. Pons (Eds.), *Proceedings of E&PDE 2008. 10th International Conference on Engineering and Product Design Education*. Barcelona, 4-5 September 2008, pp. 252-258. Glasgow: Design Society. <https://www.designsociety.org/publication/28106/drawing_sounds> (consultato il 12 giugno 2026).
- Pallasmaa, J. (1994). An Architecture of the Seven Senses. In S. Holl, J. Pallasmaa, A. Perez-Gomez. *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*, pp. 27-37. New York: William Stout.
- Pallasmaa, J. (2007). *Gli occhi della pelle. L'architettura e i sensi*. Milano: Jaca Book.
- Schafer, R.M. (1977). *The Tuning of the World*. New York: Alfred A. Knopf.
- Schön, D.A. (1983). *The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action*. United States of America: Basic Books. <https://raggeduniversity.co.uk/wp-content/uploads/2025/03/1_x_Donald-A.-Schon-The-Reflective-Practitioner_-How-Professionals-Think-In-Action-Basic-Books-1984_redactedaa_compressed3.pdf> (consultato il 12 giugno 2026).
- Spence, C. (2020). Senses of place: architectural design for the multisensory mind. In *Cognitive Research: Principles and Implications*, vol. 5, art. n. 46, pp. 2-26. DOI: 10.1186/s41235-020-00243-4. <<https://link.springer.com/article/10.1186/s41235-020-00243-4>> (consultato il 12 giugno 2026).
- Varela, F.J., Thompson, E., Rosch, E. (1991). *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Wrightson, K. (2000). An Introduction to Acoustic Ecology. In *Soundscape. The Journal of Acoustic Ecology*, vol. 1, n. 1, pp. 10-13.
- Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural Environments - Surrounding Objects*. Basel, Switzerland: Birkhäuser.