

Progettare oltre la marginalità sociale. Evoluzione di un laboratorio per il design sociale partecipativo

Original

Progettare oltre la marginalità sociale. Evoluzione di un laboratorio per il design sociale partecipativo / Di Prima, Nicolo'. - (2024), pp. 133-143. (Design per la Diversità Pescara (ITA) 12-13 giugno 2023).

Availability:

This version is available at: 11583/2993863 since: 2024-10-29T22:49:12Z

Publisher:

SID Società Italiana di Design

Published

DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

**ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE
DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN**

PESCARA 12-13 GIUGNO 2023

Università degli Studi G. d'Annunzio di Chieti-Pescara
Dipartimento di Architettura

DESIGN PER LA DIVERSITÀ

COORDINAMENTO E CURA

Giuseppe di Bucchianico
Antonio Marano

PROGETTO GRAFICO

Rossana Gaddi
Raffaella Massacesi
Giulia Panadisi

IMPAGINAZIONE ED EDITING

Sara Jane Cipressi
Simone Giancaspero
Letizia Michelucci
Lara Pulcina

ANALISI DATI E MAPPE

Alessio D'Onofrio
Raffaella Massacesi

COPYRIGHTS

CC BY-NC-ND 4.0 IT

È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

Gli autori dei contributi si rendono disponibili a riconoscere eventuali diritti per le immagini pubblicate.

Ottobre 2024

Società Italiana di Design

societaitalianadesign.it

ISBN 978-88-943380-1-0

Progettare oltre la marginalità sociale

Evoluzione di un laboratorio per il design sociale partecipativo

Designing beyond social marginality

Evolution of a participatory and social design lab

Nicolò Di Prima¹

A partire dalla rilettura del progetto 'Costruire Bellezza' – laboratorio di design partecipativo per l'inclusione sociale e la didattica interdisciplinare che ha sede a Torino dal 2014 – l'obiettivo del contributo è quello di riflettere su come la progettazione partecipativa non sia solo uno strumento concreto per facilitare i processi di inclusione dei cittadini marginalizzati e delle organizzazioni che li rappresentano, ma anche un approccio utile per apprendere come si collabora tra persone con competenze, abilità e storie di vita diverse. CB è uno spazio che permette di imparare a collaborare tramite processi trainati dal design, sviluppando competenze trasversali necessarie a co-progettare per abilitare processi di cambiamento e inclusione sociale.

¹ Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino, Viale Mattioli, 39, Torino.
ORCID: 0000-0003-1358-5389
nicolo.diprima@polito.it.

Building on a reinterpretation of the 'Costruire Bellezza / Crafting Beauty' project - a participatory design workshop for social inclusion and interdisciplinary education based in Turin since 2014 - the aim of the paper is to reflect on how participatory design is not only a concrete tool for facilitating processes of inclusion of marginalized citizens and the organizations that represent them, but also a useful approach for learning how people with different skills, abilities and life histories collaborate. CB is a space to learn how to collaborate through design-driven processes, developing soft skills needed to co-design to enable processes of social change and inclusion.



Introduzione. Un design partecipativo e sociale

Negli ultimi venti anni la disciplina del design è sempre più coinvolta in progetti che mirano a rispondere in modo esplicito e concreto alle urgenti sfide globali sociali, politiche, economiche ed ecologiche che la società si trova ad affrontare. A partire dai principi dello *human-centered-design* (Krippendorff, 2004), passando per il *participatory design* (Simonsen & Robertson, 2013) fino al più recente *transition design* (Irwin et al., 2019), oggi la disciplina conta una serie di approcci che sono volti a ricercare, generare e realizzare nuovi modi per produrre cambiamento verso fini collettivi e sociali, andando oltre la generazione di profitto per il mercato (Markussen, 2017). Fare design oggi significa riconoscere che il progetto può essere uno strumento orientato a generare *impatto sociale* (Smithsonian Institution, 2013), a promuovere processi di *innovazione sociale* (Manzini, 2015), *cambiamento sociale* (Light, 2020) e *inclusione sociale* (Ornelas & Gregory, 2009), ma significa anche essere consapevoli che gli artefatti progettuali e chi li progetta hanno sempre implicazioni di tipo sociale, politico ed economico per le persone e per il pianeta (Papanek, 1973; Miller, 2018). In senso ampio, potremmo dire che il design è sempre *sociale* e che, dunque, anche chi progetta ha il compito di essere socialmente responsabile, qualunque sia il campo di applicazione (Thorpe & Gamman, 2011).

Tuttavia, chi fa ricerca in design tende a collocare nel campo del *social design* (Chen et al., 2016) quei progetti che mirano ad abilitare trasformazioni sociali (Tonkinwise, 2021) in risposta a diverse problematiche come la marginalità sociale, la povertà, la disabilità, l'accessibilità, la disuguaglianza, che non sono affrontate dal mercato e spesso neanche sufficientemente dallo Stato (Markussen, 2017) e in cui le persone coinvolte non hanno normalmente voce in capitolo (Manzini 2014). In effetti, contribuire a individuare risposte a tali tematiche sociali attraverso il metodo progettuale pone delle questioni diverse rispetto a quelle del mercato. In primo luogo, i 'committenti' dei progetti sono spesso organizzazioni pubbliche e private del terzo settore che hanno mandati e obiettivi primariamente orientati a generare impatto sociale più che impatti di tipo economico. Questo significa che gli esiti progettuali non sono prodotti o servizi che poi vengono commercializzati ma hanno, piuttosto, una funzione *strumentale* per chi opera in queste organizzazioni. Ovvero, sono progetti che, su diversi piani di complessità, puntano a fornire soluzioni concrete e funzionali agli enti del terzo settore per migliorare il modo in cui rispondono alle questioni sociali affrontate. In qualche modo, anche l'intervento più concreto come, per esempio, il riallestimento degli spazi in cui operano le organizzazioni ha dei caratteri di complessità che impattano sul sistema di attività e servizi erogati dalle stesse (Campagnaro & Di Prima, 2018) e può essere inteso come un progetto di design per i servizi (Meroni & Sangiorgi,



2016). Questo significa anche che le soluzioni progettuali tendono ad essere maggiormente su misura, in quanto devono tenere fortemente in conto le specificità socioculturali del contesto in cui si progetta affinché siano accolte e accompagnate dallo stesso. In questo senso, è fondamentale adottare un approccio che sia non solo centrato sull'umano (*human-centered*) inteso in senso universale, ma anche centrato sul contesto specifico (*situation-centered*) (Janzer & Weinstein, 2014) e in grado di tenere conto delle diversità e specificità sociali e culturali delle persone che lo abitano.

A tal proposito, in questa tipologia di contesti di progetto è imprescindibile adottare un approccio di design partecipativo (o co-design) che coinvolga nel processo progettuale tutti gli attori sociali implicati e, il più possibile, un approccio interdisciplinare, soprattutto con le discipline umane e sociali che si occupano dei fenomeni a cui si tenta di dare risposte.

Tali premesse introducono l'articolo presentato che discute e approfondisce l'evoluzione del progetto 'Costruire Bellezza' (CB), laboratorio di design partecipativo per l'inclusione sociale e la didattica interdisciplinare rivolto al contrasto all'*homelessness*. Il laboratorio è stato avviato a Torino nel 2014 ed è tutt'ora attivo.

A partire dalla rilettura e analisi di questo progetto, l'obiettivo generale dell'articolo è quello di riflettere su quale sia il contributo del design in termini di metodi, obiettivi, esiti e impatti generati nel promuovere processi di inclusione sociale in risposta a un problema così ampio e complesso come la marginalità sociale.

Costruire Bellezza. Obiettivi, sistema di attori e risorse

Il fenomeno dell'*homelessness* è un fenomeno multidimensionale, dinamico e multiforme di povertà estrema e marginalità sociale misurato a partire dall'assunzione dell'abitare come "condizione imprescindibile per l'inclusione sociale" (Ministero del lavoro e delle politiche sociali, 2015:11) e che comprende più dimensioni di vulnerabilità sociale che vanno dalla limitata possibilità di accesso alle risorse materiali alla difficoltà di esercizio dei diritti di cittadinanza e di autodeterminazione (Di Prima, 2022:cap.2.1).

In questo panorama, Costruire Bellezza è stato avviato per sperimentare processi e modalità per facilitare l'inclusione sociale delle persone senza dimora attraverso attività di *co-design* e *co-crafting* di artefatti di varia natura collaborando con ricercatori, ricercatrici e studenti di design, antropologia e scienze dell'educazione, educatori, educatrici e cittadini volontari.

Il progetto è uno degli esiti della ricerca-azione "Abitare il Dormitorio" sul contrasto all'*homelessness* in Italia condotta dai ricercatori Campagnaro & Porcellana (2013) adottando processi di ricerca e progettazio-



ne partecipativi e interdisciplinari guidati dal design e dall'antropologia (Porcellana, Campagnaro & Di Prima, 2017).

Quando è stato avviato, uno degli obiettivi principali di CB era quello di approfondire e testare l'idea che il coinvolgimento attivo delle persone senza dimora in processi progettuali collaborativi potesse essere un'occasione per favorire l'esercizio dell'autodeterminazione delle persone all'interno di un contesto creativo in grado di far emergere e valorizzare le loro abilità, capacità e competenze, sia pratiche che relazionali, anziché focalizzarsi sulle loro fragilità (Campagnaro et al. 2020). Un ulteriore elemento che caratterizza il progetto è che, sin da subito, è stato pensato e co-progettato con le organizzazioni locali che si occupano dell'assistenza alle persone senza dimora. Questo aspetto è significativo e centrale in quanto la collaborazione tra ricercatori, servizi pubblici e privato sociale non solo si è dimostrata fondamentale per l'avvio del progetto, nell'ottica di mettere in comune conoscenze, competenze e risorse affinché il progetto fosse coerente con il sistema dei servizi torinese rivolto alle persone senza dimora, ma anche perché il confronto costante fra questi attori potesse accompagnare la sperimentazione del progetto valutandone gli impatti per generare, sul lungo termine, innovazione sociale nel sistema dei servizi.

Questo dialogo ha fatto sì che, dopo un primo periodo di sperimentazione, nel 2018 il progetto entrasse a far parte del sistema pubblico dei servizi come 'tirocinio di inclusione' funzionale ai percorsi educativi e socializzanti rivolti alle persone senza dimora. Ancora oggi, CB è co-prodotto, co-gestito e co-finanziato dal Politecnico di Torino (DAD, Dipartimento di Architettura e Design) insieme al Servizio Adulti in Difficoltà (SAD) del Comune di Torino, servizio pubblico della città che si occupa di dare supporto e sostegno alle persone senza dimora, e alla Cooperativa Animazione Valdocco, cooperativa sociale che gestisce alcuni servizi di accoglienza abitativa per conto del Comune. Inoltre, CB beneficia del sostegno e del finanziamento di diversi attori del terzo settore e del privato sociale.

Nello specifico, in termini di risorse e prestazioni fornite da ogni ente, il SAD mette a disposizione del progetto un ampio spazio al piano terra di un edificio comunale in cui sono presenti anche due case di ospitalità per persone senza dimora. In questo spazio, negli anni, sono stati allestiti i diversi laboratori in cui si svolgono le attività per due mattine a settimana. Poiché il progetto fa parte dei servizi di assistenza pubblici, il comune affida tramite bando pubblico la gestione quotidiana del progetto e degli spazi in cui si svolge a un ente del terzo settore (1). All'ente gestore viene richiesto e riconosciuto finanziariamente di svolgere anche il lavoro di supporto educativo per le persone senza dimora presenti nel progetto. Oltre a questo, sempre a carico del SAD, vengono attivati e finanziati i "tirocini di inclusione" per quattordici persone senza dimora che possono partecipare al progetto per un massimo di

NOTA 1

CB è inserito nello stesso appalto che riguarda la gestione delle due case di ospitalità per persone senza dimora presenti nello stesso edificio. Negli ultimi dieci anni la gestione è sempre stata affidata alla Cooperativa Animazione Valdocco.



circa nove mesi.

Acquisendo la gestione del progetto, oltre a quanto già descritto, l'ente gestore si impegna a prevedere un *budget* dedicato all'acquisto di materiali e attrezzature utili allo svolgimento dei laboratori e a coordinare il progetto e gestire i singoli laboratori in collaborazione con il DAD del Politecnico.

In termini di risorse, il DAD co-finanzia il progetto mettendo a disposizione tempo e competenze di circa dieci ricercatori e ricercatrici del dipartimento, tra borsisti, dottorandi e assegnisti (Fig. 1; Fig. 2).

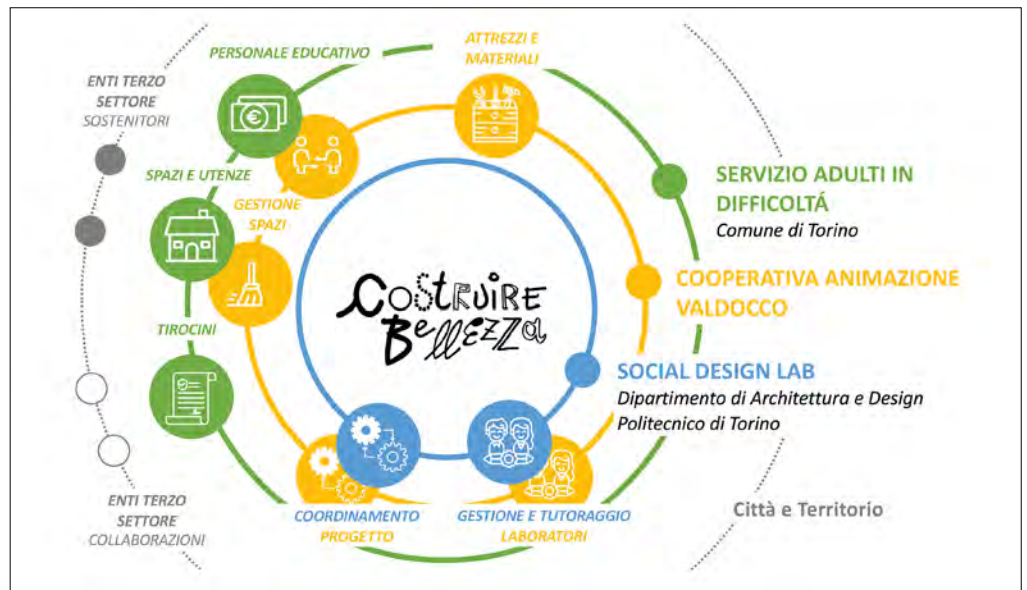


FIG. 1.
Attori e risorse del progetto:
risorse economiche, prestazioni
e attività.

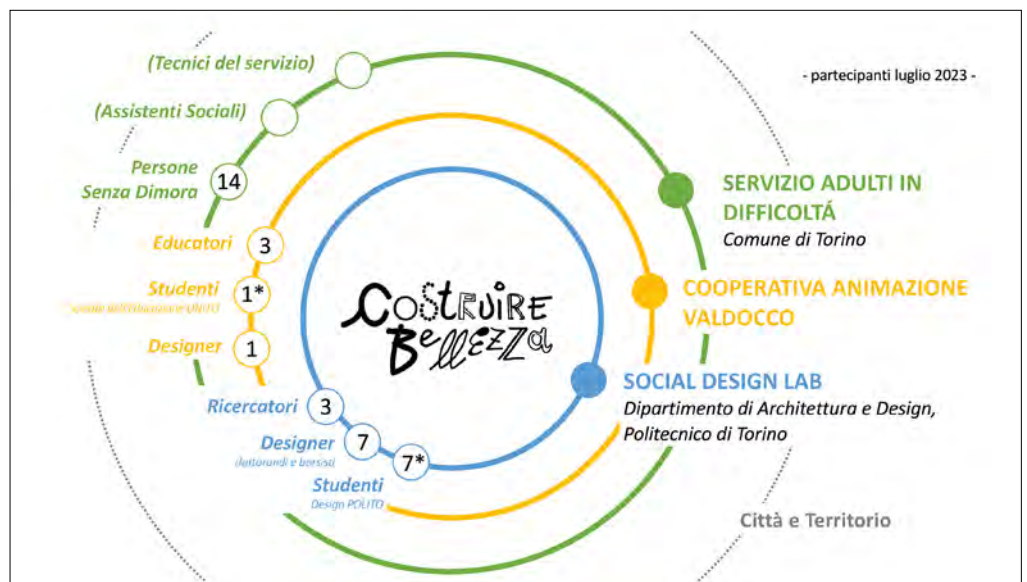


FIG. 2.
Partecipanti del progetto (luglio
2023).

Continuare a Costruire Bellezza.

L'obiettivo di questa seconda parte del contributo è quello di evidenziare gli aspetti progettuali, organizzativi e di scambio fra enti che



permettono la continuità del progetto dopo oltre dieci anni. In particolare, ci si vuole soffermare sul fatto che il maggiore elemento di tenuta consista nel meccanismo di reciprocità tra gli enti, che si sviluppa e si mantiene proprio grazie al progetto.

Le osservazioni che vengono riportate derivano da un lavoro di rilettura e revisione qualitativa di CB, avviato a partire da febbraio 2023, che si sta svolgendo utilizzando alcuni strumenti della ricerca antropologica quali l'osservazione partecipante, le interviste qualitative e i *focus group*, col fine di recuperare e intersecare i punti di vista dei diversi attori attivi nel progetto. Attualmente, sono state svolte circa duecento ore di osservazione partecipante durante lo svolgimento dei laboratori, sette interviste ai e alle designer, due interviste a educatori ed educatrici, un'intervista con un responsabile del SAD, un'intervista e un *focus group* con le persone senza dimora. Il percorso di revisione è ancora in corso e si prevede di svolgere ulteriori attività di ricerca soprattutto con i e le partecipanti senza dimora.

In linea generale, ciò che emerge dal lavoro di analisi dei dati qualitativi finora recuperati tende a confermare la validità delle scelte che hanno orientato il progetto sin dall'inizio. Nei prossimi paragrafi vengono discussi gli aspetti emersi che sono considerati maggiormente rilevanti per la ricerca in design.

Progettare e fare insieme. Una formazione inclusiva.

Come anticipato, CB si sviluppa intorno ad attività partecipative di co-progettazione e *co-crafting* di artefatti per l'arredo interno ed esterno (sedie, panche, tavoli, librerie, armadi, credenze, appendiabiti, mensole, lampade, cestini, portavasi), accessori (gioielli in legno, borse, zaini), giocattoli per bambini, manufatti tessili (tende, grembiuli, copricapo, mascherine), allestimenti di mostre ed espositori, opere artistiche, decorazioni murarie, sviluppo di sperimentazioni e prototipi nell'ambito di tesi di laurea in design del Politecnico. Non è disponibile un dato preciso sulla quantità di manufatti prodotti. A seconda della dimensione dei progetti e della replicabilità del prodotto, si sviluppano tra i dieci e quindici progetti l'anno. Il tempo necessario allo sviluppo di un singolo progetto è molto variabile e va dal mese ai sei mesi.

Uno dei laboratori permanenti è anche quello di cucina, che con lo stesso approccio progettuale prepara i pasti per tutto il gruppo di partecipanti (2). I progetti sviluppati all'interno dei diversi laboratori rispondono a richieste di committenti *no-profit* con i quali si costruisce un rapporto di collaborazione non commerciale. Negli anni, CB ha collaborato con circa venti diverse realtà del territorio (associazioni, cooperative, fondazioni, biblioteche civiche, ambulatori sanitari, progettualità comunali). I progetti vengono sviluppati adottando diverse tecniche manuali (falegnameria, intreccio, saldatura, sartoria, pirogra-

NOTA 2

In dieci anni di progetto sono stati erogati circa 2.200 pasti all'anno per un totale di 22.000 pasti.



fia, stampa, verniciatura) spesso integrate fra loro per dare la possibilità ai e alle partecipanti di sperimentare con diversi strumenti e materiali (principalmente legno, ferro e tessuti) privilegiando l'uso e il riuso di materiali e manufatti di recupero. Le persone senza dimora partecipano alle attività di laboratorio insieme ai e alle designer del DAD che sono definiti *tutor* e che guidano le attività progettuali e di autocostruzione con gruppi composti generalmente da quattro, cinque persone. Le attività laboratoriali sono supportate dalle educatrici della cooperativa sociale. Oltre a questi partecipanti, per periodi di durata variabile, partecipano ai laboratori anche studenti di design e scienze dell'educazione in tirocinio formativo o interessati a sviluppare percorsi di tesi. CB ospita anche diversi workshop temporanei di design partecipativo rivolti alla cittadinanza

Sin dal suo avvio, l'aspetto centrale di CB consiste nell'esercitare e favorire modalità relazionali che mettano tutti i partecipanti nella condizione di collaborare attivamente per sviluppare e realizzare i progetti, mettendo a disposizione le proprie competenze e valorizzando le proprie capacità e conoscenze, in un'ottica di apprendimento reciproco. Come discusso in diversi contributi, apprendere come progettare e "fare insieme" (Sennet, 2014) non è né immediato né così scontato come potrebbe apparire (Porcellana, 2017; Di Prima, 2017). È una competenza che va esercitata e allenata. Anche in questo senso, altrove abbiamo definito CB una "palestra" (Campagnaro et al., 2020). Imparare o re-imparare a collaborare risulta particolarmente centrale in termini di acquisizione di competenze relazionali per tutti i partecipanti di CB, sia per le persone senza dimora impegnate in percorsi educativi di reinserimento sociale e lavorativo e sia per i percorsi formativi dei ricercatori e, soprattutto, degli studenti di design che desiderano apprendere come fare co-design concretamente (Fig. 3).

Dopo anni, co-progettare e realizzare cose concrete insieme continua a dimostrarsi una modalità che facilita l'esercizio della collaborazione in quanto richiede di mettersi in ascolto delle opinioni dell'altro, di confrontarsi e dialogare, di decidere insieme, di avere pazienza e cura della relazione affinché qualcuno non decida di abbandonare il progetto, di imparare a osservare l'altro in maniera non giudicante ma cercando di valorizzare quello che può mettere a disposizione del gruppo di lavoro. Grazie alle competenze dei designer che hanno maggiore esperienza nel progetto e al fondamentale confronto costante con le educatrici, CB continua a essere un contesto protetto che facilita questo processo di apprendimento reciproco tra tutti i partecipanti. Il ruolo dei designer, in questo senso, è anche quello di individuare strategie inclusive per spingere tutti i partecipanti a fare in modo che i progetti siano coinvolgenti e "fatti bene". Un aspetto non sempre considerato in altri tirocini e contesti di assistenza di questo tipo che permette di stimolare e attivare le abilità creative dei partecipanti.



Per quanto riguarda l'educazione degli adulti in difficoltà, la validità del modello è stata confermata sia dalle educatrici che dagli assistenti sociali del SAD che riconoscono in CB un contesto di osservazione innovativo in cui le persone senza dimora hanno la possibilità di far emergere competenze, desideri e attitudini che difficilmente si manifestano nei soli contesti di accoglienza abitativa. La collaborazione con i ricercatori ha permesso, inoltre, di co-progettare un vero e proprio stru-



FIG. 3.
Attività all'interno dei laboratori
di Costruire Bellezza.

mento per l'osservazione, il monitoraggio e la valutazione del percorso di cambiamento delle persone durante il tirocinio che viene adottato durante i colloqui educativi con le educatrici e gli assistenti sociali. Per quanto riguarda i percorsi formativi degli studenti di design, CB si configura sempre di più come un luogo in cui è possibile fare didattica esperienziale, in quanto permette di imparare a confrontarsi con contesti di progetto reali, a gestire i processi di co-progettazione e a lavorare con materiali e strumenti diversi. Oltre a questo, il fatto di entrare in relazione e collaborare con persone che si trovano in un momento di difficoltà e vulnerabilità, dà la possibilità agli studenti di superare visioni stereotipate delle persone in condizione di *homelessness*, avendo cura di apprendere a instaurare rapporti e dialoghi non stigmatizzanti. Nello stesso tempo, per gli adulti senza dimora, il confronto generazionale con giovani studenti è un'occasione per riconoscersi competenti e trasmettere loro conoscenze e abilità.

Progettare oltre la marginalità sociale

A quasi dieci anni dal suo avvio, CB si conferma un esempio di innovazione sociale nel campo dei servizi per l'*homelessness* in quanto collaborazione durevole e positiva tra diverse istituzioni pubbliche e del privato sociale. Ma non solo, un ulteriore elemento di innovazione che, potenzialmente, permetterebbe anche la replicabilità del progetto in



atri contesti urbani, consiste nel fatto che CB sia tanto un servizio per l'inclusione sociale delle persone senza dimora quanto un laboratorio per la didattica e la ricerca in design partecipativo e sociale.

Se infatti, per il Comune e la cooperativa sociale, CB è un contesto che permette di continuare a sperimentare nuovi modelli di lavoro educativo, per il DAD significa avere a disposizione un laboratorio permanente sul territorio, complementare alle sedi universitarie, in cui continuare ad apprendere e sperimentare metodologie e processi partecipativi di co-design e farne esperienza diretta, sia per i ricercatori che per gli studenti. Questo è confermato dal fatto che attorno a CB si sia fondato e consolidato il gruppo di ricerca 'Social Design Lab' del Dipartimento di Architettura e Design, in cui ci si occupa di progettualità che, attraverso processi trainati dal design, mirano a generare cambiamenti e impatti sociali collaborando con enti locali del terzo settore che si occupano di inclusione sociale e *welfare* (Campagnaro & Ceraolo, 2022).

Oltre agli aspetti legati alla ricerca e alla didattica, il ruolo dell'ente di ricerca di design in CB è anche quello di contribuire a sollecitare il dialogo e il confronto riflessivo e critico tra operatori sociali, tecnici e *policymaker* che si occupano di *homelessness* e a mantenere una certa tensione verso la possibilità di cambiamento, mettendo a disposizione del territorio cittadino le proprie competenze progettuali per continuare a co-progettare occasioni per sperimentare strumenti e azioni di *welfare* concreti con cui affrontare le sfide presenti e future che attengono ai processi di facilitazione per l'inclusione sociale di cittadini marginalizzati (Campagnaro & Di Prima, 2021). In questo senso, in CB è possibile riconoscere i caratteri del *social living lab* in quanto luogo di ricerca, sperimentazione e trasferimento di conoscenze scientifiche che si sviluppa attorno a esigenze e sfide sociali reali attraverso l'inclusione di attori a vari livelli, che rappresentano non solo i cittadini e i ricercatori, ma anche gli *stakeholder*, il comune e gli attori della comunità (Franz, 2015).

Il consolidamento e l'evoluzione di CB, infine, mettono in luce il ruolo fondamentale del design nel progetto. Il tempo esteso dell'esperienza dimostra che per poter continuare ad accompagnare processi di trasformazione e cambiamento all'interno del sistema dei servizi non è possibile immaginare un progressivo rilascio del progetto da parte del gruppo di ricerca di designer. Per quanto riguarda i laboratori, la presenza dei designer è centrale per mantenere un livello ottimale di inclusione, ingaggio e stimolo dei partecipanti che, insieme al dialogo costante con le educatrici, è riconosciuto come funzionale al lavoro educativo svolto dagli assistenti sociali. Nello stesso tempo, per i e le designer coinvolte, esercitarsi per fare sì che questo accada è un modo per apprendere come fare design partecipativo, sia sul piano delle competenze pratiche che relazionali.

In qualche modo, è come se ricercando modalità e occasioni concre-



te per promuovere l'inclusione sociale delle persone senza dimora, il gruppo di ricerca di designer abbia costruito attorno a CB, e tramite esso, una serie di possibilità di progetto, didattica e ricerca che, nel tempo, ha espanso la sua funzione originale rendendolo anche un laboratorio ad oggi fondamentale per il gruppo di ricerca per poter continuare a mettersi in dialogo diretto con quelle realtà territoriali e quei cittadini che, senza retorica, hanno maggior bisogno di essere ascoltati.

BIBLIOGRAFIA

- Campagnaro, C., & Ceraolo, S. (2022). *Ai Margini. Un'antologia di Social Design*. Prinp Editore.
- Campagnaro, C. & Di Prima, N. (2018). *Empowering Actions: The Participatory Renovation of a Shelter*. *Interventions/Adaptive Reuse Journal*, 09, 68-75.
- Campagnaro, C., & Di Prima, N. (2021). *Progettare connessioni inclusive a contrasto dell'homelessness*. In *Design per connettere Persone, patrimoni, processi*. Atti dell'Assemblea Annuale della Società Italiana di Design 25-26 febbraio 2021 Palermo (pp. 358-369).
- Campagnaro, C., Di Prima, N., Porcellana, V., & Stefani, S. (2020). *La palestra delle cose*. *Diid. Disegno Industriale | Industrial Design*, 70/20, 88-95.
- Campagnaro, C., & Porcellana, V. (2013). *Il bello che cura. Benessere e spazi di accoglienza notturna per persone senza dimora*. *Cambio*, 3(5), 35-44.
- Chen, D. S., Cheng, L. L., Hummels, C., & Koskinen, I. (2016). *Social design: An introduction*. *International Journal of Design*, 10(1), 1-5.
- Di Prima, N. (2017). *L'oggetto come relazione. Etnografia di un laboratorio partecipativo tra antropologia e design*. (MA tesi in Antropologia culturale ed Etnologia. Università di Torino).
- Di Prima, N. (2022). *Design Anthropology. Approccio per un design sociale*. (Dissertazione di dottorato in Gestione, Produzione e Design - 34 ° Ciclo. Scuola di Dottorato, Politecnico di Torino).
- Franz, Y. (2015). *Designing social living labs in urban research*. *Info*, 17(4), 53-66.
- Janzer, C. L., & Weinstein, L. S. (2014). *Social Design and Neocolonialism*. *Design and Culture*, 6(3), 327-343.
- Krippendorff, K. (2004). *Intrinsic motivation and human-centred design*. *Theoretic Issues in Ergonomics Science*, 5(1): 43-72.
- Irwin, T., Tonkinwise, C., & Kossoff, G. (2019). *Diseño en perspectiva - Diseño para la transición*. Cuaderno, 73.
- Manzini, E. (2014). *Design for social innovation vs. social design*. *DESIS Network*. Pubblicato il 25.07.2014 su www.desisnetwork.org. Disponibile presso: <https://www.desisnetwork.org/2014/07/25/design-for-social-innovation-vs-social-design/> [ultimo accesso: 12 luglio 2023].
- Manzini, E. (2015). *Design when Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press.
- Markussen, T. (2017). *Disentangling 'the social' in social design's engagement with the public realm*. *CoDesign*, 13(3), 160-174.
- Meroni, A., & Sangiorgi, D. (2016). *Design for Services*. *Design for Services (first published in 2011)*. Abingdon/ New York: Routledge.
- Miller, C. (2018). *Design + anthropology: Converging pathways in anthropology and design*. New York: Routledge.
- Ministero del lavoro e delle politiche sociali. (2015). *Linee di indirizzo per il contrasto alla grave emarginazione adulta in italia*. Disponibile presso: <https://www.fiopds.org/linee-di-indirizzo-per-il-contrasto-alla-grave-emarginazione-adulta-in-italia/> [ultimo accesso: 14 gennaio 2023].
- Papanek, V. (1973). *Progettare per il mondo reale*. Milano: Mondadori.
- Pink, S., Fors, V., Lanzeni, D., Duque, M., Sumartojo, S., & Strengers, Y. (2022). *Design Ethnography. Research, Responsibilities, and Futures*. Abingdon/New York: Routledge.
- Porcellana, V. (2010). *Abitare il dormitorio. Il lavoro educativo e gli spazi di prima accoglienza notturna a Torino*. In G. Proglia (Ed.), *Le città (in)visibili* (pp. 33-47). Alba: Antares Edizioni.
- Porcellana, V. (2017). *Fare insieme. Etnografia di un laboratorio partecipativo contro la grave emarginazione adulta*. *Narrare i Gruppi. Etnografia Dell'interazione Quotidiana. Prospettive Cliniche e Sociali*, 12(2), 195-214.

NOTA FINALE

Alcune parti di quest'articolo sono riprese dalla ricerca di dottorato dell'autore (Di Prima, 2022).

Porcellana, V., Campagnaro, C., & Di Prima, N. (2017). Quando l'Antropologia incontra il Design. Riflessioni a margine di una ricerca-azione a contrasto dell'homelessness. *Illuminazioni*, 42, 229-251.

Porcellana, V., Campagnaro, C., & Di Prima, N. (2020). Weaving. Methods and tools against homelessness between anthropology and design. *Antropologia*, 7(2 n.s.), 63-82.

Sennett, R. (2014). *Insieme. Rituali, piaceri politiche della collaborazione*. Milano: Feltrinelli.

Simonsen, J., & Robertson, T. (2013). *Routledge international handbook of participatory design*. London: Routledge.

Thorpe, A., & Gamman, L. (2011). Design with society: Why socially responsive design is good enough. *CoDesign*, 7(3-4), 217-230.

Tonkinwise, C. (2021). "Is Social Design a Thing?". Disponibile presso: https://www.academia.edu/11623054/Is_Social_Design_a_Thing [ultimo accesso: 12 luglio 2023].

