POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Storie di innovazione sociale

Original
Storie di innovazione sociale / Campagnaro, C., Costa, P., Fagnoni, Raffaella.. - ELETTRONICO. - (2025), pp. 477-482. (Design e Ricerca: Fonti e Risorse. venezia 4,5 luglio 2024).

Availability:
This version is available at: 11583/3006241 since: 2025-12-31T16:20:24Z

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)

21 November 2026

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

DESIGN AND RE-SEARCH: SOURCES& RE-SOURCES

DESIGN E RICERCA: FONTI E RISORSE

4—5 luglio 2024
Università Iuav di Venezia

a cura di
Alessandra Bosco
Lucilla Calogero
Luca Casarotto
Saul Marcadent

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

Atti della Conferenza annuale
della Società Italiana di Design
Venezia, 4-5 luglio 2024
Università Iuav di Venezia

Design and Research:
Sources and Resources
Design e ricerca:
Fonti e Risorse

a cura di
Alessandra Bosco
Lucilla Calogero
Luca Casarotto
Saul Marcadent

Progetto grafico ed editoriale
Lucrezia Teghil – tolook

Identità visiva SID 2024
Gianni Sinni

Documentazione fotografica
Luca Pilot
con
Maddalena Celin
Filippo Susana
Eleonora Zambelli

Con il sostegno di
Fondazione Universitaria Iuav

Copyrights
CC BY-NC-ND 5.0 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.

Novembre 2025
Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it

ISBN 9788894338034

Indice

Benno Albrecht I
Rettore dell'Università Iuav di Venezia

Raimonda Riccini II
Presidentessa Società Italiana di Design (2021-2024)

I soci onorari SID 2024
Elda Danese per Nanni Strada V
Maurizio Rossi per Clino Trini Castelli X

Design e Ricerca: Fonti e Risorse
Il contesto e le prospettive di *Design e ricerca: Fonti e Risorse* 1
Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Luca Casarotto, Saul Marcadent

Affondi sul tema *Fonti e Risorse*
Conoscere i dati: metafore e metodi per il design 14
Paola Pierri

Individuare fonti e rigenerare risorse per la ricerca in design: sfide contemporanee 18
Priscila Lena Farias

Idee di ricerca. *Fonti e Risorse*: Orizzonti per la ricerca

● **Seminario Materiali**
Verso l'ipermateria. I materiali come risultato di una complessità intra-azioni 27
Chiara Battistoni, Carmen Rotondi

WE TASTE WATER: un dispositivo per catturare dati sulla qualità dell'acqua e aumentarne il consumo consapevole 32
Ilaria Fabbri

Ottimizzazione delle risorse nel sistema sanitario: design partecipativo per un sistema di gestione dei consumabili ospedalieri 40
Gabriele Maria Cito

***More-Than Light Design*: il progetto interspecifico della luce** 47
Giovanni Inglese

Nuovi materiali da risorse seconde: un framework per lo sviluppo e progettazione di materiali circolari 54
Noemi Emidi

● **Seminario Territori, Aziende, Gestione**
Saperi locali e fonti disconnesse: il digitale come risorsa inter-generazionale 63
Davide Paciotti, Annapaola Vacanti

Impronte: un percorso *onlife* per la valorizzazione del patrimonio storico e artigianale locale 68
Camilla Giulia Barale, Daniele Rossi, Luca Parodi, Chiara Garofalo

Pratiche culturali collaborative basate su *open data*. Eredità tecnica territoriale per un patrimonio culturale più tangibile 75
Rosa Lorusso, Arianna Mazza

"FIVE MINUTES Tool". Il ruolo del designer, tra progetto e mediazione, per potenziare la comunicazione negli ecosistemi aziendali territoriali attraverso uno strumento *open source design* 83
Bianca Chiti, Denise de Spirito

● **Seminario Innovazione sociale** 92

Designer e progettazione sociale: conoscenze, urgenze e opportunità di intervento
Martina Frausin, Luca D'Elia 97

Urban design per il benessere delle persone: analisi *field based* nella città di Genova
Boyu Chen, Federica Maria Lorusso 105

Verso una comunità di pratica: proposta di ricerca partecipata sul service design per il settore pubblico
Luca Baldini, Sonia Belhaj, Lorenzo Brunello, Aureliano Capri, Mariia Ershova, Rachele Gracci, Miriam Saviano, Efren Trevisan 114

Design per nuovi stili di mobilità attivi e sostenibili. Processo di ricerca-azione per scenari progettuali che orientino l'intenzione comportamentale verso una mobilità urbana attiva e sostenibile
Sara Viviani

● **Seminario Pedagogie** 122

Sinergie. Contaminazioni multilivello tra fonti e risorse per la pedagogia del design
Giulia Ciliberto, Ami Licaj 127

Design failure: la disseminazione del fallimento come strumento di apprendimento generativo nel design
Francesca Ambrogio, Maria Manfroni, Carmen Digiorgio Giannitto, Calogero Mattia Priola 133

Progettazione design oriented di un assistente virtuale AI per il supporto alla ricerca: condivisione della conoscenza e doppia transizione
Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini 143

Design educativo per una società sostenibile: un approccio multidisciplinare e partecipativo
Giulia Farace 150

Formazione dei designer nell'era tecnologica. Apprendimento pratico e multidisciplinare per le sfide lavorative emergenti
Enrica Cunico 157

Design per l'educazione: ricucire teorie, metodi ed esperienze per una rinnovata ricerca nel design di prodotto
Carlotta Belluzzi Mus

● **Seminario Well-being** 165

Design per la salute e il benessere. Quattro principi fondamentali
Alessia Buffagni, Silvia Imbesi 170

***Home Virtualands*. Esperienze immersive per il benessere delle persone con malattia di Parkinson**
Ester Iacono, Mattia Pistolesi 177

Dietro ogni scemo c'è un villaggio. Un percorso di co-design per la riabilitazione psichiatrica
Xavier Ferrari Tumay 184

La sessualità femminile in terza età: design di un modello inclusivo per la dignità sessuale consapevole
Lara Pulcina, Sarah jane Cipressi, Simone Giancaspero 192

Ricerca e innovazione dei linguaggi della comunicazione visiva attraverso le *brain computer interface*
Antonella Rosmino

● **Seminario Prospettive teoriche** 199

Teorie al plurale. Verso un manifesto delle fonti teoriche nel design e nella moda
Saul Marcadent, Chiara Scarpitti

204

Il Novacene come nuovo orizzonte: coesistenza tra umanità e intelligenza artificiale
Carmen Trischitta

212

Zoé-centered artificial intelligence: realtà immersive per un'empatia multispecie
Annarita Bianco, Raffaele La Marca

220

Etologia e design: intersezioni e traiettorie per possibili alleanze disciplinari
Michela Mattei

227

Osservatorio contemporaneo sulle tecnologie appropriate
Carmelo Leonardi, Eugenia Morpurgo

234

BIOFLO *Bioreceptive Florence*: un progetto per la valorizzazione del patrimonio natural-culturale della città di Firenze
Francesco Cantini

● **Seminario Design per i patrimoni** 242

Design per e con i patrimoni. La necessità di un agire plurale
Lucilla Calogero, Ivo Caruso,

247

***Digital Fashion Heritage*: modello di visualizzazione, fruizione e gestione del patrimonio tessile**
Simona Colitti, Ludovica Rosato

255

***Error 404: page not found.* Nuove prospettive per la ricerca storica nell'era delle fonti digitali, fra obsolescenza e accessibilità**
Ludovica Polo

263

Esplorare nuove fonti: il ruolo delle biblioteche professionali nel Graphic Design History
Valentina Nitti

270

Prove di dialogo tra fonti e risorse in chiave analogica e digitale: l'artigianato grafico di Araca
Alessandra Clemente

278

SID Research Award 2024

Progetti di ricerca. *Fonti e Risorse*: lo stato della ricerca

● **Tavolo Materiali** 284

L'innovazione al centro
Stefania Camplone, Davide Crippa, Sabrina Lucibello

290

Vitali ed effimere: fonti e risorse per una *moda interspecie*
Clizia Moradei

296

***Data-driven food interfaces*: esplorazioni gusto-computazionali per un consumo consapevole del cibo**
Patrizia Marti, Sebastiano Mastrodonato

305

Design di nuovi materiali realizzati attraverso processi di bio-fabbricazione indotta da microorganismi fotostatici
Natascia Biondi, Edoardo Brunelli, Francesco Cantini, Tommaso Celli, Marco Marseglia, Lorenzo Reali, Giacomo Sampietro

Design e acqua: un progetto sull'uso sostenibile della risorsa idrica nella ristorazione 315
Laura Badalucco, Chiara Battistoni

l dualismo del progetto R3Pack: nuove fonti materiche versus l'impiego di consolidate risorse in sistemi di riuso per la progettazione di imballaggi sostenibili 323
Barbara Del Curto, Stefano Ferraresi, Carlo Proserpio, Romina Santi

Da eccedenza a eccellenza. Il ruolo trasformativo del design nel riuso dei sottoprodotti alimentari 330
Raffaele Passaro

La seconda vita dell'esporre: riflessioni ed esperimenti sul riuso di parti espositive lignee 339
Massimiliano Cason Villa, Davide Crippa, Lucilla Grossi

● **Tavolo Strumenti**

Strumenti: Fonti, risorse e direzioni della ricerca nel design 348
Alberto Bassi, Cinzia Ferrara, Gianni Sinni

Biomimicry Wunderkammer: un laboratorio di bio-ispirazione per il design 352
Mariangela Francesca Balsamo, Giuliana Flavia Cangelosi, Lucia Pietroni

Designer-AI Alignment. Workshop sulla trasmissione dei riferimenti progettuali all'AI per la generazione consapevole di concept 360
Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Andrea Quartu, Margherita Tufarelli

Proximity Machinery through eXtended Reality: design per la formazione dell'operatore resiliente 5.0 365
Margherita Peruzzini, Alessandro Pollini, Diego Pucci, Michele Zannoni

***Fashion Alive*. Un progetto europeo tra *upcycling* e re-design delle risorse tessili** 373
Roberto Liberti, Chiara Scarpitti

Design circolare: fonti e risorse della conoscenza nei processi di educazione alla sostenibilità 380
Alberto Calleo, Vera Fabbretti, Massimiliano Fantini, Elena Maria Formia, Silvia Mercuriali

Strumenti di ricerca per le Digital Humanities: riconfigurare lo spazio dell'informazione 388
Marcello Costa, Cinzia Ferrara, Chiara Palillo

Mobilità attiva e leggera: sostenibilità, materiali e risorse per l'innovazione e il design di veicoli leggeri 396
Jonathan Lagrimino, Alessandra Rinaldi

● **Tavolo Territori, Aziende, Gestione**

Esplorazioni semantiche dei contributi: visualizzare complessità e connessioni nelle ricerche su territori, aziende e gestione 405
Giovanni Borga, Luca Casarotto, Maria Antonietta Sbordone

Il manuale digitale nell'Industria 4.0: progettare modelli di training aperti per nuovi sistemi produttivi collaborativi 411
Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone, Giuseppe Mincolelli

Design e bilancio di sostenibilità: L'impatto del bilancio di sostenibilità nella progettazione e nei processi produttivi 418
Luca Casarotto, Laura Cavasin, Anna Zandanel

Sistema Prodotto-Servizio per l'arredo: un'analisi della letteratura per definire la relazione con la sostenibilità 427
Mattia Italia, Xue Pei, Francesco Zurlo

Evoluzione sostenibile nel design di piccoli elettrodomestici: un'innovativa metodologia NPD orientata all'uso consapevole di fonti e risorse 436
Venanzio Arquilla, Benedetta Rotondo

World-making dei sistemi agro-industriali e rurali: progettare e valutare gli impatti 442
Silvia Barbero, Fabiana Rovera

Eco-Design360: trasformazione circolare e digitale nell'ecosistema tessile italiano 451
Matteo Bertelli, Letizia Giannelli, Claudia Morea, Chiara Rutigliano

Food Atlas. Una piattaforma digitale per il sistema cibo della Laguna di Venezia 459
Francesca Ambrogio, Amerigo Alberto Ambrosi, Marta De Marchi, Alessandra Marcon

Design per la decarbonizzazione: *living labs* per le isole minori del Mediterraneo 468
Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli

● **Tavolo Innovazione sociale**

Storie di innovazione sociale 477
Cristian Campagnaro, Pietro Costa, Raffaella Fagnoni

***Living Labs* ed ecosistemi partecipativi: il "luogo vivente" come fonte e risorsa per il design** 483
Diletta Damiano, Massari Sonia

Mappe e partecipazione. Natura ibrida degli strumenti di cartografia collettiva critica 495
Laura Bortoloni

Abitare Poeticamente Qui: avverbi del fare 503
Silvana Kühtz

Il co-design e le sue fonti. Le persone come risorse per il progetto e progetto come risorsa per le persone 511
Sara Ceraolo

L'artefatto come materia in-formata. I contesti multiculturali come risorsa per la definizione di strategie *design-oriented* 519
Michela Carlomagno, Alessandra Clemente, Ibtissam Jayed, Stefano Salzillo

***Empowerment* attraverso il design: circolarità di fonti e risorse nella progettazione di processi educativi per quartieri popolari napoletani** 526
Susanna Parlato, Iole Sarno

***Re-orienting design*: fonti, risorse e pratiche di progettazione eco-sociale** 535
Paria Bagheri Moghaddam, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Jing Ruan, Margherita Vacca

Il design per gli atteggiamenti inclusivi: fonti e risorse per esplorare un nuovo approccio 543
Daniele Busciantella-Ricci, Alessandra Rinaldi

● **Tavolo Well-being**

Lo stato della ricerca Well-being 552
Raffaella Massacesi, Claudia Porfirione, Maximiliano Romero

Dispositivi *autism-friendly* per spazi museali: prototipi sperimentali inclusivi per l'osservazione e la percezione dell'opera d'arte 559
Roberto Bianchi, Morena Barilà, Marco Elia

Testimonianze, esperienze, storie, e ricordi personali: un approccio relazionale nei processi partecipativi con anziani con demenza 567
Silvia Maria Gramegna

Design for AIRC. Il design che traduce la ricerca medico-scientifica in cultura della prevenzione 574
Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Carla Langella

DEMETRA: un approccio sistemico e integrato fondato sull'acquaponica e sulla valorizzazione degli scarti per la creazione di un sistema alimentare pilota 582
Edoardo Amoroso, Ivo Caruso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi, Alfonso Morone

Inclusione è partecipazione. Esperienze di co-progettazione per una segnaletica accessibile all'IST - Lisbona 589
Giulia Beltramino, Daniela Bosia, Claudia De Giorgi, Silvia Di Salvatore

Design e formazione professionale per la transizione sostenibile del *MedTech* europeo 597
Amina Pereno, Mariapaola Puglielli

Emergenza e innovazione: il ruolo strategico del design 605
Laura Giraldi, Marta Maini, Francesca Morelli

● **Tavolo Design per i patrimoni**

Patrimoni come risorse generative. Processi e prospettive nella ricerca di design 614
Alessandra Bosco, Emanuela Bonini Lessing, Marina Parente

Archivi d'impresa, memoria storica e dialogo culturale. Scenari di sopravvivenza degli artefatti comunicativi attraverso la mediazione culturale-educativa del designer 621
Alessio Caccamo, Fabiana Candida, Gianluca Carella, Anna Turco

***Immaterial Observatory*: mappare il capitale intangibile d'impresa e il contributo del design all'innovazione** 631
Alberto Bassi, Francesco Bergamo, Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Giulia Ciliberto

Il patrimonio tessile in Veneto: fonti, design e risorse 638
Sandra Coppola

***Connecting Communities.* Co-design per la valorizzazione di patrimoni culturali nel centro storico di San Marino** 645
Silvia Gasparotto, Anna Guerra, Margo Lengua

***Design Driven Capacity Building*. Sviluppo di capacità e responsabilità sociale: risorse per il design** 653
Emanuela Bonini Lessing, Silvia Maria Carolo, Mario Ciaramitaro

La *Nuova Libbaneria Mediterranea*: lavorazioni tradizionali per lo sviluppo socio-economico delle comunità locali 661
Rosanna Cianniello

Dal racconto alla rigenerazione territoriale: design partecipativo per tutelare e riattivare luoghi e comunità 669
Federica Delprino, Omar Tonella

Storie di materiali: interazioni e riusi nei sistemi produttivi locali 678
Pietro Costa, Michele De Chirico, Raffaella Fagnoni, Annapaola Vacanti

● **Tavolo Fonti e patrimoni del design**

Fonti e patrimoni del design e per la cultura del design 686
Fiorella Bulegato, Rosa Chiesa, Elena Fava

***Design philology*: fonti e storie della formazione e ricerca in design in Italia** 691
Paola Bertola, Eleonora Lupo, Clorinda Sissi Galasso, Marco Quaggiotto, Agnese Rebaglio

Fonti e metodi della ricerca tipografica nei musei: i primi passi della catalogazione e diffusione della collezione Tércio Gaudêncio al Museo Paulista 700
Fernanda Duarte Bruneli, Rodrigo Mantoan Cavalcante Muniz, Fabio Mariano Cruz Pereira, Solange Ferraz de Lima, Camila Kurianski Freitas Santos, Fabiola Margoth Zambrano Figueroa de Miranda, Yukie Camila Ohashi

La crisi delle fonti. Questioni critiche nella mappatura di trenta anni di storia del web design italiano 709
Letizia Bollini, Francesco E. Guida

Costellazioni tipografiche, galassia Italia. Ricognizione su fonti e risorse della tipografia in Italia 717
Veronica Dal Buono, Monica Pastore, Federico Rita

Archivio Fiorella Mancini. Metodi e criticità nel conservare e valorizzare il patrimonio materiale della moda 726
Alessandra Varisco

Dal tessuto alla carta: materiali per la ricerca nel progetto di Seth Siegelaub 734
Saul Marcadent

Dalle fonti ai trend della ricerca: una prospettiva *data driven* applicata alle pubblicazioni su rivista del settore ICAR/13 741
Ester Iacono, Cristina Marino, Paolo Tamborrini, Francesca Tosi

● **Tavolo Manifattura e imprese italiane**

Design e manifattura italiana nei processi trasformativi del made in Italy 749
Vincenzo Cristallo, Maddalena Dalla Mura, Gabriele Monti

Le Grand Tour d'Italie: viaggio esplorativo dei *savoir-faire* italiani per Dior 754
Nicholas Bortolotti

***Framing the values*: costruire l'atlante dei valori del Made in Italy circolare e sostenibile** 761
Eleonora D'Ascenzi, Irene Fiesoli, Ami Licaj, Giuseppe Lotti, Elisa Matteucci

Il progetto *Crafting Europe*. Design e artigianalità supportati dalle tecnologie digitali 768
Gabriele Goretti

Design per il Made in Italy sostenibile: tecnologie, processi e strumenti per la produzione circolare nell'ecosistema manifatturiero italiano 776
Luca D'Elia, Lorenzo Imbesi, Sabrina Lucibello, Viktor Malakuczi, Carmen Rotondi

***Shopping experience* del Made in Italy: nuovi paradigmi di *user engagement* nei contesti di vendita ed esposizione** 784
Vincenzo Paolo Bagnato

Bamboo Made in Italy: progettare con la “straniera” verde 793
Nicolò Di Prima

Re-Think. Re-Design. Re-Start. 802
Ripensare lo scarto tessile nella filiera moda
Elisabetta Cianfanelli, Paolo Franzo, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè

***Alive and kicking*: 30 anni di Iuav design** 816
Alberto Bassi, Davide Crippa, Gianni Sinni

Venezia 4-5 luglio 2024. Design e ricerca: fonti e risorse 823

Benno Albrecht
Rettore dell'Università
Iuav di Venezia

L'Università Iuav di Venezia è un ateneo interamente dedicato al progetto, nelle molteplici declinazioni che vanno dal planning all'architettura, al design del prodotto, della moda, della comunicazione visiva e degli interni, alle arti e al teatro.

In sintonia con la sua storia, che nel 2026 celebra il centenario, Iuav ha sviluppato nel tempo una condizione unica che unisce la dimensione storica, critica e teorica delle discipline a quella progettuale sostenuta dalla presenza, a fianco del corpo docente accademico, di progettisti concretamente attivi ad alto livello nel mondo della professione.

L'Università Iuav di Venezia opera nella didattica, nella ricerca e nella terza missione, vale a dire nella disseminazione dei propri saperi nei territori e nelle realtà culturali, sociali e di impresa, collegata al lavoro di conoscenza, salvaguardia, valorizzazione, progettualità e ricerca applicato ai molteplici ambiti, settori e necessità.

Da diversi decenni all'interno dell'Università Iuav di Venezia, gli ambiti "storici" dell'architettura e del planning sono stati affiancati da design, design della moda, arti e teatro.

In particolare, per l'area del design ricorrono i trenta anni dell'attivazione dei corsi di studio triennale e magistrali, che nel tempo sono stati affiancati da percorsi di dottorato, nonché da una presenza attiva nella ricerca e nel lavoro sul territorio con imprese e istituzioni.

In fortunata concomitanza con questa ricorrenza, è una grande opportunità e onore per l'Università Iuav di Venezia ospitare la Conferenza SID 2024, che porta nelle nostre sedi i rappresentanti delle università italiane, giovani ricercatori e studenti.

Le condizioni contemporanee di trasformazioni culturali e sociotecniche e di grandi, a volta drammatiche, crisi e urgenze, in relazione ai cambiamenti dei sistemi dei valori e dei comportamenti, necessitano elaborazione scientifica e progettuale, condivisione dei saperi e accesso a sistemi di conoscenza avanzati.

Il tema proposto per la conferenza Design e ricerca: Fonti e Risorse relativo al rapporto in senso lato con le risorse, sia ambientali-naturali che intellettuali e storico-critiche, apre un confronto importante di elevato interesse per la comunità scientifica-accademica e per le culture del progetto.

Raimonda Riccini
Presidentessa
Società Italiana di Design
(2021—2024)

Sono particolarmente orgogliosa di chiudere il mio mandato di Presidente SID in occasione della Conferenza annuale della nostra associazione, che si svolge in quella che è stata per lunghi anni la mia sede universitaria e che mi accingo a lasciare per sopraggiunti limiti di età. Non nascondo che queste brevi note risentono – e non può essere diversamente – di questa condizione liminare, di questo momento di distacco da un luogo privilegiato della cultura progettuale e della riflessione critica come l'Università Iuav di Venezia e della fine della mia carriera di docente e di partecipante attiva alla vita della comunità del design.

Se penso ora ai compiti che una società scientifica deve assolvere, in un contesto internazionale di turbolenza, incertezza e sofferenza, mi pare che il principale sia quello di svolgere un ruolo di garanzia della ricerca, della sua libertà e indipendenza, della scientificità dei suoi metodi, della sua diffusione democratica, a beneficio non soltanto delle carriere accademiche, ma soprattutto della società nel suo complesso. Questo obiettivo non suoni generico, specie in un ambito come il design che, negli oltre tre decenni della sua storia nelle università italiane, ha faticato ad acquisire un profilo di disciplina, seppure a statuto debole. Perché nessuna disciplina, lo sappiamo, può esistere senza ricerca.

Ma sostenere la ricerca significa più ancora sostenere i ricercatori, soprattutto i più giovani. Significa instradarli verso percorsi di senso, in un quadro di riferimento chiaro, che li aiuti a orientarsi. Significa esigere da loro il rigore nel procedere, l'accuratezza dei metodi, la chiarezza degli obiettivi, l'onestà intellettuale nella ricerca, senza tuttavia soffocare la lucida incoscienza che permette di imboccare strade inesplorate e di aprire nuove prospettive. Significa rimuovere le difficoltà dal loro itinerario, garantendo che il percorso non sia dettato da vincoli burocratici estranei al valore e al senso autentico del lavoro scientifico.

In questa cornice, mi pare che il tema scelto per la Conferenza SID 2024 risponda appieno a questi auspici, là dove ci invita a riflettere su "fonti e risorse come cartina di tornasole di qualità e impatto, come misura di rilevanza e senso del design e della ricerca nel campo del design".

Non mi resta dunque che ringraziare tutti coloro che si sono spesi per la buona riuscita di questa importante iniziativa, dai curatori al personale

amministrativo, dalle cariche istituzionali agli ospiti esterni, dai soci onorari al Direttivo, dai giovani volontari ai componenti SID che hanno supportato il lavoro della sede, dai discussant a quanti hanno presentato pubblicamente le loro ricerche. Grazie infine alla comunità nazionale del design, alla cui crescita spero di aver contribuito almeno un poco, e che mi ha regalato a Venezia, nell'aula magna dei Tolentini, un commiato che non dimenticherò.

Venezia, 21 luglio 2024

I SOCI ONORARI SID 2024

NANNI STRADA

CLINO TRINI CASTELLI

Elda Danese per Nanni Strada

Ringrazio Raimonda Riccini per avermi offerto l'occasione – ed è questa un'occasione davvero speciale – di parlare, anche se molto brevemente, del lavoro di Nanni Strada. Prima di esporre rapidamente i principali momenti del suo percorso di professionale vorrei accennare a due aspetti che, come molti altri che non ho qui il tempo di presentare, motivano l'interesse mio e di molti studiosi per il lavoro di Nanni Strada.

Nel 2001, al Convegno "Corpo futuro tra tecnologie comunicazione e moda" alla Triennale di Milano avevo citato alcuni dei suoi progetti (Torchon, Pli Pla, e la ricerca sulla maglieria confluita in "Pelle") per evidenziare l'estrema importanza che i tessuti e la loro relazione con il corpo e con le tecnologie hanno nel design degli abiti, e in special modo nei suoi. Da tutto il percorso di Nanni Strada emerge in particolare la tensione tra un'idea del tessuto da un lato come involucro duttile e plastico e dall'altro come superfice nella geometria dei solidi, tra topologia e geometria euclidea. Un concetto che ha trovato la sua rappresentazione esemplare nel progetto "Il manto e la pelle" degli anni 70.

Un diverso, ma importante aspetto, che mi interessava allora e che mi interessa tutt'ora, è quello che avevo definito come il "no – ironing", una peculiarità della serie Torchon, gli abiti da viaggio che si arrotolano e si racchiudono in un fazzoletto. L'aspetto della manutenzione degli abiti, del lavoro sotteso alla loro conservazione non ha finora suscitato molto interesse negli studi di moda ma, a mio avviso, è un argomento importante, soprattutto nel caso dell'abbigliamento formale. Il perfetto aplomb di molti indumenti è uno dei segni che contribuiscono a indicare e definire i confini sociali. In parte esso esprime, significa l'invisibile lavoro incorporato che si manifesta nell'impeccabile e inalterata forma dell'indumento.

Sebbene Torchon venga spesso accostato alla successiva e fortunata linea Pleats Pleas di Issey Miyake, l'utilizzo di tessuti termoplastici da parte del designer giapponese e la conseguente "permanenza" delle plissettature rende il suo progetto, oltre che formalmente, anche concettualmente diverso da quello di Strada, in cui anche la procedura nel riporre l'abito è diversa: nell'atto di attorcigliarlo se ne rinnova la forma ogni volta. Al ripensamento sui comportamenti legati al vestire si legano scelte innovative dal punto di vista formale. Lo sguardo

di Nanni Strada è progettuale e antropologico, osserva non solo le forme ma anche le pratiche del vivere. È questo un aspetto che dimostra che l'indagine dell'abito "giù dal corpo" interessa il lavoro della progettista tanto quanto quello dello stare sul corpo, o meglio con il corpo. Anche quando ripensa alla modellistica nel generare le strutture tridimensionali dei suoi abiti, queste mantengono, una volta "giù dal corpo" una dimensione che ritorna al piano. Inoltre, con la scelta di impiegare visibili cuciture a contrasto si evidenzia il processo di unione delle singole parti.

Nanni Strada esordisce nel campo della moda negli anni sessanta attraverso diverse collaborazioni, tra le quali si possono citare la collezione autunno-Inverno del 1967 per Cadette di abiti in jersey con ricami in stagnola o la collezione Transylvania per De Parisini, con abiti di poliestere con inserti stretch stampati con un pattern marmorizzato dell'estate 1968. Nello stesso giro di anni collabora con Avon-Celli, La Perla, Fiorucci, il Calzaturificio Pandiani e disegna gioielli per Diana Monili.

Negli anni settanta si precisa il suo linguaggio progettuale che si interroga e dialoga con la produzione industriale e la ricerca tecnologica e che si collega alle riflessioni e alle sperimentazioni del design industriale e dell'architettura radicale di quel periodo. L'articolo di Tommaso Trini "Abitare l'abito", nel numero di maggio del 1972 di "Domus" sintetizza i vari aspetti dell'approccio progettuale di Nanni Strada.

Rappresentative del suo pensiero progettuale sono le collezioni Giù dal corpo e Etnologica del 1970-71 per il marchio Sportmax di Max Mara caratterizzate da indumenti slegati dalle taglie e che possono essere abbinati tra loro o sovrapposti. La lunghezza esasperata delle maglie, realizzate con materiali elastici in un un'ampia gamma di colori, si modella sulle forme del corpo attraverso il drappeggio, dando luogo a diversi effetti decorativi. I capispalla sono costituiti da parti geometriche semplici, da forme che utilizzano il tessuto evitando di produrre scarti. Le cuciture sono un importante elemento distintivo del progetto: realizzate con colori evidenti e in sfumatura congiungono i margini del tessuto in modo tale che il capospalla sia uguale all'interno, quindi reversibile e senza fodera. Si tratta di una scelta progettuale innovativa che anticipa le successive tecnologie di saldatura termica dei tessuti. Il risultato, un indumento che si chiude con dei lacci regolabili al posto dei bottoni, è complessivamente una

costruzione più leggera dei capispalla tradizionali.

Tra il 1973-74 nasce il progetto “Pelle” a partire da un incarico del produttore di calze e collant Bloch (i collant erano una novità che si era imposta sul mercato circa una decina di anni prima). L’obiettivo era trovare nuove soluzioni applicabili alle capacità produttive dei macchinari Santoni per la maglieria circolare che producevano tubolari di vario diametro sagomati automaticamente. La rivista Casabella dedica una copertina del numero di marzo del 1974 a questo lavoro di Nanni Strada. È un’immagine diventata storica.

Nel 1973 metaprogetto “Il manto e la pelle”, coordinato da Clino Trini Castelli, viene presentato con un corto alla XV Triennale di Milano e in seguito al Cooper Hewitt Museum di New York e al Museo della Scienza e della tecnica di Milano. Nel 1979 viene premiato con il “Compasso d’oro” dell’ADI – Associazione per il Design Industriale.

Nel 1978 per Ermenegildo Zegna, la designer realizza “Sottosport”, una serie di capi da portare sotto l’abbigliamento per lo sci ed altri sport, realizzati in jersey di seta, la fibra naturale che è leggera e isola termicamente. Come nelle collezioni per Sportmax le parti che formano gli indumenti sono unite da cuciture “a saldatura” con colori a contrasto. Per le giacche Dolomite dell’inverno 1978/1979 elabora un sistema formato da elementi componibili che si possono aggiungere e si togliere in relazione situazioni climatiche diverse.

Assieme a Clino Castelli partecipa al concorso indetto nel 1974 dalla Repubblica Araba di Libia per la creazione di una serie di moderni modelli di abiti che rispettassero l’identità religiosa, culturale e politica dei paesi di cultura arabo-islamica. Nel 2012, nella pubblicazione “Mappamodello” per i tipi Corraini di Mantova è raccolto l’insieme dei pattern di questi progetti per il Concorso e, divenuti poi classici per le collezioni del negozio Oriente e Cina a Milano. Questo oggetto rappresenta in modo esemplare alcuni importanti punti di vista teorici e progettuali di Nanni Strada, l’aspirazione ad “unire mondi differenti nelle fasi del progetto”: una visione antropologica multiculturale scevra dai richiami pittoreschi degli esotismi, l’attenzione per una modellistica aperta, a uno progetto che riflette sul rapporto tra il bidimensionale e il tridimensionale e a un nuovo modo di intendere l’autoproduzione.

Durante gli anni novanta prosegue l'attività di progettazione, (del 1993 è la collezione Pli-Plà degli abiti oggetti in lino realizzati accostando moduli geometrici che creano un effetto dinamico quando sono indossati) e inizia a svolgere un'attività di docenza in importanti istituzioni universitarie e scuole di design in Italia e all'estero. Nel 1999 inaugura il primo Laboratorio di Fashion Design alla Facoltà di Disegno Industriale del Politecnico di Milano. Numerose riviste dedicate alla cultura del progetto (tra cui Domus, Casabella, Interni, Abitare) e nei principali testi di design e di storia della moda documentano la sua personale visione dell'abito e del fashion design. Nel 1988 pubblica il volume Moda Design per l'Editoriale Modo e nel 2013 pubblica per i tipi di Lupetti: Lezioni. Moda, design e cultura del progetto, testimonianza del suo lavoro di docenza al Politecnico di Milano.

Nel 2005 partecipa alla XI rassegna internazionale di arredi e oggetti liturgici con il suo progetto di veste liturgica. 'Vestire di luce', una casula, un abito rituale di antica derivazione che nel progetto si avvale dalla stratificazione di diversi materiali e colori e motivi a scansione geometrica eseguiti con taglio a laser per presentare una contemporanea idea di spiritualità e immaterialità.

Il lavoro di Nanni Strada è stato esposto in numerose e importanti istituzioni culturali internazionali, tra cui il Cooper Hewitt Museum di New York (1976), il Palais Galliera - Musée de la Mode de la Ville de Paris (2000), il MOCA - Museum of Contemporary Art di Los Angeles (2006-2007), il National Art Center di Tokyo (2007), il Mori Art Museum di Tokyo (2007), il NAMOC - National Art Museum of China di Pechino (2008), la Somerset House di Londra (2008), il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia di Milano (1973 e 2011), lo State Historical Museum di Mosca (2011/2012) e in più occasioni all'ADI Design Museum e alla Triennale di Milano. Quest'ultima nel 2003 le dedica la mostra monografica Abitare l'abito e nel 2014 acquisisce parte dei capi storici dell'Archivio Nanni Strada, che entrano così a far parte della collezione permanente.

Tra le numerose mostre che hanno presentato il lavoro di Nanni Strada si possono ricordare: 2003 "Abitare l'abito" alla Triennale di Milano a cura di Raimonda Riccini.

Nel 2016-2017 alla Triennale di Milano "W. Women in Italian design" a cura di Silvana Annichiarico.

Nel 2018 a Milano la sezione Project room della mostra “Italiana. L’Italia vista dalla moda 1971—2001” curata da Maria Luisa Frisa, Gabriele Monti e Stefano Tonchi presenta, assieme agli esperimenti del radical design i progetti di Nanni Strada.

2018-2019 “Triennale design museum. Storie. Il design italiano”. Alla Triennale di Milano.

Elda Danese per Nanni Strada

Maurizio Rossi
per Clino Trini Castelli

La SID-Società Italiana di Design conferisce al designer, docente e ricercatore Clino Trini Castelli, nato a Civitavecchia nel 1944, la nomina quale Socio Onorario perché, durante tutta la sua carriera, Clino ha introdotto nell'industrial design il progetto dell'identità emozionale degli ambienti e dei prodotti. Un'identità ottenuta, più che con il variare delle forme, mediante la progettazione di colori e materiali sempre innovativi, capaci di assecondare una visione precognitiva di sostenibilità estetica che ha segnato profondamente la cultura del progetto. Clino ha infatti introdotto il concetto di meta-design, sostituendo ad esempio le tradizionali cartelle colori con un'unica *Color Matrix* e sviluppando altri metodi e strumenti innovativi come il Design Primario e il CMF design.

Dopo il diploma alla Scuola Centrale Allievi Fiat di Torino nel 1961, Clino inizia a lavorare al Centro Stile di Fiat Auto ereditando il tavolo di lavoro di Giorgetto Giugiaro. A Torino si confronta molto presto con artisti come Michelangelo Pistoletto, Piero Gilardi e Alighiero Boetti e con galleristi come Gian Enzo Sperone e Pier Luigi Pero. Frequenta inoltre anche Aldo Mondino, Giulio Paolini e Mario e Marisa Merz. Dopo tre anni, si trasferisce alla Olivetti di Milano, nello studio di Ettore Sottsass. Allo stesso tempo, con Piero e Graziella Derossi partecipa all'avventura fondativa del Piper Pluriclub di Torino, che è all'origine dell'affermazione dell'Arte Povera. Con Flavio Lucchini di Vogue inizia a operare anche nell'ambito della moda-design tra Milano e New York, incontrando così anche Nanni Strada ed Elio Fiorucci, con il quale, nel 1967, fonda la *Intrapresa Design srl*. Dal 1969 al 1973 realizza per la Olivetti Corporate Identity i famosi *Red Books*, i primi manuali creati in forma di meta-progetto che portarono allo sviluppo dei Sistemi di Identificazione Olivetti. Nel 1973, insieme ad Andrea Branzi e Massimo Morozzi, crea il *Centro Design Montefibre*. Con gli stessi partner, un anno dopo, fonda la *CDM srl* (Consulenti Design Milano) a cui partecipano per un biennio anche Sottsass, Mendini e Cutolo e che nel 1983 diventerà infine *Castelli Design*. Nel 1978 fonda e dirige a Milano, grazie a Fiat, il *Colorterminal IVI*, il primo centro di colorimetria creativa dotato di avanzate tecnologie RGB per sviluppare progetti di CMF design e redesign. Quattro anni dopo, Clino promuove anche il *Gruppo Colorscape* per la pianificazione del colore urbano e pubblica *I piani del colore*, un manuale per la regolamentazione cromatica dell'ambiente.

Nel 2000, dopo aver presentato in California il *Qualistic Diagram*, al simposio internazionale "Electronic Imaging: Internet Imaging Conference" di San Jose, fonda il laboratorio *Qualistic Lab*, una divisione di Castelli Design dedicata allo sviluppo di nuovi strumenti per il posizionamento emozionale di prodotti e immagini.

Tra le sue principali collaborazioni:

Abet Print, Alpi, Brionvega, BTicino, Cassina, Fiat, Hag, Lamborghini, Legrand, Louis Vuitton, Michelin, Olivetti, Somfy, Vitra, Zanotta in Europa;

AT&T, Eagle Ottawa, Herman Miller, Intek, Unisys e 3M negli Stati Uniti;

Hitachi, Honda, JR-Nishi Nippon, Konica, Kyoei, Mitsubishi, Nakagawa Chemical, Toli, YKK Ap e Itoki in Giappone.

Dal 1979 al 2023 ha ricevuto otto importanti premi internazionali nel campo del design e del progetto-colore, tra cui: gli ADI Compasso d'Oro, l'IBD Gold Award, gli IF Product Design Award, il Machine Design Awards e l'AIC award for Color in Art, Design and Environment (CADE). Dal 2021 è inoltre membro onorario dell'AIC-ECD il gruppo di studi sull'Environmental Colour Design.

Parallelamente alle sue attività professionali e di ricerca, ha insegnato Design Primario in numerose scuole di design internazionali, oltre che alla Domus Academy dove ha tenuto uno dei tre corsi di master fondativi nel 1983 e al Politecnico di Milano dal 1997 il primo laboratorio di *Design Primario: Nuova Decorazione*.

Come risultato delle sue attività di ricerca, didattiche e professionali, ha scritto oltre 190 pubblicazioni in giornali, riviste e libri.

Molti autori hanno riconosciuto Clino Trini Castelli come l'iniziatore del CMF Design; tra questi, menzioniamo:

- Akiko Takehara, *The "Philosopher of Color" Clino Castelli*, in Car Styling n. 48, Los Angeles: Car Styling Publishing, 1984, pp. 13–36.
- John Thackara, *Designing without form*, in Design n. 440, August 1985, pp. 38–39.
- Mikio Kuranishi, *Clino Castelli. Great Design of the World*, Bekkan Taiyo n. 30, Tokyo, December 1989, pp. 98–99.
- Thomas C. Mitchell, *New Thinking in Design, Conversations on Theory and Practice*, New York: Van Nostrand Reinhold, 1996, pp. 60–71.

DESIGN E RICERCA

FONTI E RISORSE

Il contesto e le prospettive di *Design e Ricerca: Fonti e Risorse*

Alessandra Bosco
Lucilla Calogero
Luca Casarotto
Saul Marcadent

Fonti e risorse costituiscono oggi l'orizzonte nel quale la ricerca e le pratiche del design si muovono, definendone origini, direzioni, prospettive e possibilità di impatto. Esse rappresentano al tempo stesso ciò che alimenta e ciò che deriva dai processi di ricerca in design: le *fonti* possono essere intese come elementi generativi di conoscenza e interpretazione, a fondamento dell'avvio dei processi di ricerca; le *risorse* come ciò che sostiene e rende i processi attuabili e i progetti realizzabili. Nell'attuale contesto, fonti e risorse sono al contempo materiali ed energia, tecnologie, industrie e produzioni, territori e comunità, culture e patrimoni, dati e informazioni, saperi e pratiche, dimensioni interdipendenti che frequentemente si intersecano in contesti di ricerca in cui il design agisce come mediatore, traduttore e catalizzatore di relazioni.[1]

[1] Il presente testo introduttivo è stato sviluppato a partire dai testi elaborati dal gruppo di lavoro che ha curato l'articolazione del tema e della struttura della Conferenza.

La comunità scientifica dell'Università Iuav di Venezia ha individuato in *Design e Ricerca: Fonti e Risorse* una tematica porosa, ampia e inclusiva, capace di interpretare la pluralità di posture interne alla disciplina.Con la Conferenza annuale SID 2024 si è voluto porre al centro il valore del confronto e della connessione tra ricercatori, attivando un dialogo aperto sulle molteplici direzioni che oggi definiscono il campo della ricerca.

Il contesto storico in cui la Conferenza si colloca è caratterizzato da profonde trasformazioni e da tensioni globali che sollecitano una riflessione critica sul ruolo del progetto e della ricerca *design driven*. Il cambiamento climatico e la crisi ecologica, le sfide connesse alla sostenibilità sociale ed economica, la crescente instabilità politica e le accelerazioni dello sviluppo tecnologico digitale definiscono, infatti, un quadro complesso, nel quale le modalità di produzione, trasformazione e condivisione delle risorse richiedono un ripensamento sistemico e consapevole. Tali condizioni impongono di interrogare i modelli culturali, economici e tecnologici, orientando l'azione progettuale verso pratiche più eque, rigenerative, socialmente e collettivamente responsabili. In questo quadro, le ricerche e le azioni nel campo del design possono fornire un contributo attivo nel ridefinire il rapporto con l'esistente, nel superare modelli lineari ed estrattivi e nel promuovere visioni alternative fondate su principi di rigenerazione, accessibilità e conoscenza condivisa. L'attenzione rivolta a *Fonti* e *Risorse* costituisce, da questo punto di vista, un'occasione per approfondire criticamente i fondamenti teorici, metodologici e pedagogici del fare ricerca in design, oltre che per interrogare lo sviluppo e il processo del pensiero progettuale e i fondamenti epistemologici che ne sostengono l'evoluzione. Ripartire dalle fonti e dalle risorse – esplorandone criticamente le relazioni che intrattengono con la ricerca e soffermandosi anche su quelle nuove o rinnovate dal rapido evolvere dello sviluppo tecnologico digitale – radica la ricerca scientifica all'interno di un sapere in espansione, in cui i confini tra discipline sono rarefatti e la ricerca abbraccia tematiche trasversali. La valorizzazione di fonti eterogenee, la rigenerazione di risorse e la progettazione di nuove forme e opportunità per costruire e trasmettere conoscenza sono centrali per agevolare la lettura e il coinvolgimento della società e per fornire contributi all'economia, spesso sperimentando collaborazioni disciplinari ed extradisciplinari.

Le fonti, pur conservando il loro valore e la loro funzione di tipo documentario, tipica delle forme di archiviazione e delle raccolte di testimonianze dal passato, sono considerate come strumenti di interpretazione critica, dispositivi che producono senso, capaci di orientare la lettura del presente e la prefigurazione di opportunità e di scenari futuri. Parallelamente, le risorse – materiali, ambientali, digitali, sociali e cognitive – assumono un valore strategico nella definizione di pratiche progettuali in grado di incidere sui sistemi di produzione, sulle dinamiche territoriali e sui processi di trasmissione, divulgazione e valorizzazione della conoscenza collettiva. In questa prospettiva, la Conferenza annuale SID 2024 si propone sia come

luogo di restituzione di esperienze e di risultati di ricerca sia, come anticipato fin dalle prime battute di questa introduzione, come spazio di confronto aperto nel quale fare emergere la pluralità di approcci, linguaggi e visioni che caratterizzano la ricerca in design oggi. Attraverso la discussione critica e la condivisione dei sapere e delle pratiche, la comunità scientifica è stata invitata a riflettere sulla centralità delle fonti e delle risorse in tutte le loro articolazioni. Si è interrogata, inoltre, sulle modalità con le quali i ricercatori individuano, selezionano e generano le proprie fonti e risorse, delineando traiettorie di ricerca e di azione progettuale capaci di produrre un impatto di tipo ambientale, sociale, culturale ed economico.

Ambiti tematici

Al fine di agevolare un confronto produttivo e la condivisione di riflessioni strutturate, la Conferenza si è sviluppata a partire da un'articolazione in tre ambiti che sono stati condivisi con la comunità scientifica.

Il primo, **Fonti e risorse come materia e materiali, strumento, oggetto, contesto del design, dei processi progettuali e produttivi** ha aggregato, in particolare, Progetti e Idee che indagano la dimensione materiale e infrastrutturale dei processi progettuali: dal rapporto con l'ambiente e con le risorse naturali, alla riflessione sui materiali e sulla sostenibilità, fino all'impiego dei dati. *Open data*, *machine learning*, intelligenza artificiale e impiego di tecnologie digitali nei processi di ricerca e produzione rivestono qui un ruolo centrale. In questo ambito il design si misura con la responsabilità di interpretare criticamente le risorse che utilizza, assumendo un ruolo attivo nella costruzione di modelli produttivi e conoscitivi più equi e inclusivi che riguardano beni culturali, spazi e luoghi del design e della ricerca come archivi e musei.

Il secondo, **Fonti e risorse come prodotto ed esito del design e della ricerca**, ha raccolto Progetti e Idee che affrontano questioni relative a: l'accesso aperto e la diffusione di conoscenze, informazioni e dati in ambito civile, scientifico ed educativo; l'innovazione sociale, la pubblica utilità e la partecipazione pubblica; l'innovazione di tecnologie, processi e filiere produttivi; il riutilizzo di risorse; la valorizzazione di patrimoni materiali e culturali. Questo ambito mette in luce la capacità del progetto di generare nuove risorse culturali, sociali ed economiche. Attraverso pratiche di innovazione sociale, partecipazione pubblica, riuso e valorizzazione dei patrimoni, il design si manifesta come facilitatore, agente di cambiamento e di rigenerazione non soltanto di oggetti e spazi ma anche di relazioni, dati e conoscenze. In questa prospettiva, il design diviene infrastruttura per la diffusione di saperi, piattaforma per la collaborazione e motore per la definizione di comunità sostenibili.

Il terzo, **Fonti e risorse teoriche, storiche, metodologiche e pedagogiche del design e della ricerca** ha raccolto Progetti e Idee che affrontano questioni relative a: storia e storiografia del design; fonti primarie; storia e umanistica digitale; teoria e metodologia del design; intersezioni e trasferimenti disciplinari; pedagogia del design. In questo ambito ripensare le proprie fonti significa, per il ricercatore, ripercorrere e riattraversare la storia del design e le sue narrazioni ma anche riconoscere e rivolgere la propria attenzione ai nuovi paradigmi di ricerca aprendosi verso *digital humanities*, *open science*, intersezioni disciplinari, sperimentazioni didattiche e nuove pratiche di apprendimento. Esplorando le modalità con cui il design può rinnovare dall'interno le proprie basi conoscitive fare ricerca significa espandere e rigenerare le risorse critiche.

Keynote speaker

Per ampliare la riflessione sugli ambiti di ricerca individuati, la Conferenza ha ospitato tre autorevoli rappresentanti del design nazionale e internazionale, in qualità di *keynote speaker*. La presenza di Mario Bonaccorso, Paola Pierri e Priscila Lena Farias ha introdotto prospettive capaci di mettere in relazione le questioni e le metodologie proprie della ricerca in design con ambiti disciplinari affini. Gli interventi dei *keynote speaker* hanno stimo-

lato la comunità scientifica, avanzando una riflessione critica su questioni cogenti e su prospettive future per la disciplina.

Mario Bonaccorso, direttore del Cluster italiano della Bioeconomia Circolare SPRING dal 2021, ha approfondito il primo ambito con un intervento intitolato *Costruire il futuro con la natura: le fonti biologiche rinnovabili al centro di un nuovo paradigma economico e sociale.* Bonaccorso ha condiviso con la comunità scientifica il valore e il ruolo chiave della bioeconomia, in particolare nella sua declinazione circolare e nello sviluppo di innovazione e competitività. Lavorando su scenari di sostenibilità ambientale ed economica, la cultura d'impresa, fortemente connessa al tema della crescita economica, trova nelle fonti biologiche rinnovabili e in particolare in sottoprodotti, scarti e residui, risorse per generare conoscenza, innovazione, competitività e resilienza.

Paola Pierri, professoressa di design sociale all'Università delle Arti di Berna e specializzata in antropologia del design, con un intervento intitolato *Conoscere i dati: metafore e metodi per il design* ha invitato la comunità scientifica a riflettere su una concezione del design più attenta e consapevole nei confronti dei dati. Pierri si è soffermata sulla società attuale – da lei definita *datafied society* – nella quale i dati di ciascuna interazione contribuiscono alla definizione di modelli di conoscenza e di comportamento e stimola i ricercatori verso l'introduzione di nuove pratiche critiche per comprendere i dati in modo profondo, pensandoli come materiale di progetto, fonti e risorse, prodotti ed esiti della ricerca.

Priscila Lena Farias, professoressa presso la Facoltà di Architettura, Pianificazione e Design dell'Università di San Paolo del Brasile, con l'intervento intitolato *Individuare fonti e rigenerare risorse per la ricerca in design: sfide contemporanee* pone in allerta la comunità scientifica sui pericoli e i vizi riscontrabili nella selezione e nell'analisi delle fonti e delle risorse. Secondo Farias, identificare nuove fonti e rigenerare le risorse significa trascendere la cultura dominante in qualsiasi campo del sapere, compresa la ricerca nel campo del design. Per questa ragione, la prontezza e l'apertura da parte dei ricercatori ad accogliere le sollecitazioni provenienti da campi nuovi e ignoti, è, secondo la studiosa, centrale per mettere in dubbio certezze consolidate.

Struttura della Conferenza

Oltre al tema inclusivo e trasversale *Fonti e Risorse*, la Call for proposals ha proposto un'articolazione in ambiti tematici. Ciascun autore, in fase di presentazione dell'abstract, ne ha indicati al massimo due, in modo gerarchico a partire dal più rilevante. Questo ha permesso al gruppo di lavoro dell'Università Iuav di Venezia, oltre a separare i *Progetti di ricerca* dalle *Idee di ricerca*, di avvicinare le proposte per affinità di argomento e in relazione al tema della Conferenza. Le modalità di partecipazione sono state discusse e approfondite dal gruppo di lavoro per rendere il confronto tra i membri della comunità scientifica il più partecipato possibile e per generare connessioni proficue tra i ricercatori. Le discussioni seminariali e i tavoli di confronto, elementi portanti nell'architettura complessiva della Conferenza, sono stati restituiti nel corso dell'assemblea plenaria e costituiscono una parte significativa degli Atti. Attraverso questa inedita articolazione si è tentato il superamento della tradizionale organizzazione delle conferenze in panel in cui le presentazioni, spesso autoreferenziali, dei singoli ricercatori o dei gruppi di ricerca sono seguite, per motivi di ristrettezze di tempo, esclusivamente dalle domande dei moderatori o dei discussant.

Per i **Progetti di ricerca**, gli autori sono stati invitati a consegnare un long abstract relativo a progetti in corso da almeno 6 mesi o conclusi da non oltre 2 anni, significativi per la definizione di una mappatura dello stato attuale della ricerca nel settore CEAR-08/D in relazione al tema *Fonti e risorse*. I ricercatori, singolarmente o in gruppo, che hanno presentato Progetti di ricerca i cui long abstract sono stati selezionati positivamente tramite double-blind peer review hanno parteci-

pato, durante la Conferenza, ai **Tavoli *Fonti e Risorse: lo stato della ricerca***. Nel processo di revisione, si è tenuto conto dei seguenti criteri: originalità e coerenza del progetto; originalità e coerenza della proposta rispetto al tema della Conferenza e all'ambito selezionato; chiarezza ed efficacia argomentativa ed espositiva. Ciascun Tavolo è stato condotto da moderatori che hanno orientato la discussione, stabilendo connessioni tra i contributi raccolti. Gli esiti dei Tavoli sono stati presentati dai moderatori nella seduta plenaria conclusiva della Conferenza e sono inclusi in questo volume accanto ai full paper dei partecipanti, finalizzati in seguito a un processo di *blind peer review*.

Ricercatori e gruppi di ricerca under 40 hanno avuto la possibilità di presentare proposte libere, inedite e originali chiamate **Idee di ricerca**. Capaci di indicare nuovi orizzonti e direzioni possibili per la ricerca nel campo del design in relazione al tema e agli ambiti tematici della Call, le Idee di ricerca sono contributi indipendenti da progetti di ricerca sviluppati in passato o in corso, non finanziati e mai presentati in precedenza, che costituiscono un'opportunità per validare con la comunità scientifica idee lungimiranti, di ampia prefigurazione, libere da qualsiasi vincolo.

I ricercatori che hanno proposto Idee di ricerca i cui long abstract sono stati selezionati positivamente tramite *double-blind peer review* hanno partecipatoai **Seminari *Fonti e Risorse: orizzonti per la ricerca***. Nel processo di revisione, si è tenuto conto dei medesimi criteri individuati per i Progetti di ricerca. I Seminari si sono svolti prima della Conferenza in forma di confronto online, sono stati moderati da ricercatori e orientati alla stesura di un breve testo programmatico, ovvero un manifesto per la ricerca nel campo del design. I manifesti, esito dei Seminari, sono stati presentati dai moderatori assieme ai partecipanti durante la seduta plenaria della prima giornata della Conferenza, e sono pubblicati negli atti – accompagnati da una bibliografia ragionata – accanto ai long paper dei partecipanti, finalizzati in seguito a un processo di blind peer review. Le Idee di ricerca selezionate, inoltre, consegnate in forma sintetica di poster digitale, hanno concorso al premio SID Research Award 2024.

Complessivamente, la Conferenza si è articolata in otto Tavoli ***Fonti e Risorse: lo stato della ricerca*** e in sette Seminari ***Fonti e Risorse: orizzonti per la ricerca***. I Tavoli sono stati così denominati: *Materiali*; *Strumenti; Territori, Aziende e Gestione*; *Innovazione sociale*; *Well-being*; *Design per i patrimoni*; *Fonti e patrimoni del design*; *Manifattura e imprese italiane*. Ciascuno è stato moderato da professori e ricercatori dell'Università Iuav di Venezia affiancati da professori di atenei italiani. I Seminari sono stati così denominati: *Materiali*; *Territori, Aziende e Gestione*; *Innovazione sociale*; *Pedagogie*; *Well-being*; *Prospettive teoriche*; *Design per i patrimoni*. Ciascuno è stato moderato da ricercatori Iuav affiancati da ricercatori di atenei italiani.

Analisi dei dati

I contributi, pur differenziandosi per approcci tematici e metodologici, hanno aderito pienamente al tema *Fonti e Risorse*. Assunte come elementi principali delle proposte, fonti e risorse sono state intese in una duplice accezione: da un lato come origine e principio generativo delle esperienze di design, dall'altro come risultato e manifestazione delle loro pratiche e dei loro esiti. In questa prospettiva, le fonti rappresentano il punto di avvio dei processi di conoscenza, interpretazione e progetto, configurandosi anche come strumenti di attivazione del pensiero e della sperimentazione; le risorse, invece, sono state interpretate come ciò che rende operativi tali processi, fornendo materia, strumenti e infrastrutture.

A partire da questa moltitudine di approcci si è deciso di sperimentare un'analisi delle parole chiave utilizzate dagli autori per descrivere le proprie ricerche e i propri contributi, al fine di individuare i principali nodi tematici affrontati nell'ambito della Conferenza e, più in generale, del settore scientifico-disciplinare CEAR-08/D. A tal fine sono state analizzate le **424 parole chiave**, individuate liberamente dagli autori in fase di

presentazione dei contributi, per ottenere una visione d'insieme della ricorrenza dei temi e delle tendenze emergenti. L'analisi ha preso in considerazione le Idee di ricerca e i Progetti di ricerca, qui raccolti rispettivamente in Seminari e Tavoli, al fine di restituire un quadro complessivo dei lavori che sono stati, sono e potranno essere oggetto di sviluppo nel campo del design. Poiché ciascun contributo poteva includere da tre a cinque parole chiave, l'analisi si è focalizzata su tali termini, escludendo in questa fase i contesti specifici desumibili dai titoli, dagli abstract o dai contenuti dei contributi. Questa scelta metodologica ha consentito di ottenere una rappresentazione più neutra e comparabile dei temi affrontati.

Partendo da questi presupposti, le combinazioni possibili tra fonti e risorse potevano assumere configurazioni di diversa natura, senza che le tematiche affrontate venissero preventivamente suddivise per ambiti specifici, per esempio storico o progettuale, oppure riferiti al design del prodotto o della comunicazione. Così facendo, un caso esemplificativo è rappresentato dalla parola chiave *sostenibilità*, la seconda più citata dopo *made in Italy*, che può riferirsi a contesti diversi ma che, ai fini dell'analisi, è stata considerata, in una prima fase, un'unica categoria semantica. In altri casi, tuttavia, la presenza di aggettivi qualificativi ha determinato la distinzione tra varianti, parole chiave come *sostenibilità ambientale* e *sostenibilità sociale* sono state trattate come parole chiave differenti. Tale decisione è stata adottata per cercare di evitare il più possibile interpretazioni arbitrarie e garantire un'analisi coerente con le scelte lessicali operate dagli stessi autori.

L'obiettivo complessivo dell'analisi è stato quello di identificare le principali aree tematiche e le loro interconnessioni, individuando i nuclei concettuali maggiormente ricorrenti e le possibili direzioni future della ricerca nel campo del design. Per raggiungere tale obiettivo le 424 parole chiave raccolte sono state inizialmente suddivise in cinque cluster principali e, successivamente, in ulteriori sette sottocluster ciascuno. Tale articolazione ha permesso di ottenere indicazioni di ricerca più mirate, permettendo sia analisi che classificazioni con più livelli di approfondimento.

Nello specifico è possibile vedere le classificazioni di ogni contributo dalla colorazione presente a fianco delle singole parole chiave. (INFOGRAFICA 2)

I cluster e i sottocluster individuati – quelli che riuniscono il maggior numero di parole chiave sono contrassegnati con un asterisco (*) – sono risultati essere i seguenti: Design sistemico, sostenibilità e circolarità; Educazione e pratiche di co-progettazione; Innovazione, tecnologia e digitale; Comunità, inclusione e valore sociale; Patrimonio, identità e cultura materiale.

Il cluster **Design sistemico, sostenibilità e circolarità** con 90 parole chiave in 36 contributi raccoglie le pratiche e le teorie che concepiscono il design come agente ecologico e trasformativo. Tra le parole chiave che fanno riferimento al cluster ci sono: *sostenibilità*, *economia circolare*, *design ecosistemico*, *biodesign* e *materiali sostenibili*. Nello specifico, i contributi evidenziano come il design sistemico e circolare ridefiniscono le relazioni tra materia, energia, produzione e consumo, configurando la sostenibilità come un processo culturale ancor prima che tecnico. I paradigmi del biodesign, della biomimesi e dell'ecodesign sperimentano con materiali rinnovabili, processi di riuso e simbiosi industriale, in cui scarti e sottoprodotti diventano risorse. L'approccio si estende al territorio e alla città, con progetti di rigenerazione che intrecciano biodiversità, micro produzioni e modelli agroalimentari sostenibili. L'obiettivo generale appare essere quello di favorire un equilibrio dinamico fra uomo, ambiente e tecnologia, superando la logica lineare del consumo verso una più circolare, rivolta alla cultura della cura, alla rigenerazione e alla responsabilità condivisa.

Tra i sottocluster individuati figurano:

- Acqua, suolo e infrastrutture naturali, che include i temi relativi alla gestione delle risorse naturali, all'agricoltura urbana e alle interfacce città-ambiente.
- Agroalimentare e sistema cibo, che integra prati-

che di design ai sistemi agroalimentari circolari e a modelli per ridurre sprechi, valorizzare risorse seconde e collegare filiere locali.

- Cicli materiali e risorse*, che esplora come materiali e scarti possano essere reimmessi in cicli rigenerativi, con attenzione alla qualità ecologica, al riuso e all'innovazione materica.
- Cultura circolare e low-tech, che raccoglie soluzioni orientate al riuso e alla manutenzione, per favorire comportamenti quotidiani di cura materiale e riduzione dell'impronta ecologica.
- Processi e simbiosi industriale, che analizza i meccanismi produttivi e gli scambi intersettoriali che mirano a minimizzare gli sprechi e generare valore condiviso.
- Progettazione ecologica e ispirazione biologica, che indaga le strategie progettuali basate sui modelli naturali e sui processi di ibridazione interspecifica.
- Transizione, clima ed energia, che riguarda la progettazione per la neutralità climatica e la transizione verso sistemi meno dipendenti da fonti fossili.

Il cluster **Educazione e pratiche di co-progettazione** con 89 parole chiave in 47 contributi esplora il design come processo educativo e collettivo, in cui l'apprendimento diventa parte integrante della pratica progettuale. Tra le parole chiave maggiormente ricorrenti rientrano *design education*, *approcci partecipativi*, *co-design*, *partecipazione* e termini riferiti all'errore come risorsa.

Nei contributi analizzati, l'apprendimento del design assume forme esperienziali e riflessive, aperte alla possibilità dell'errore e del fallimento come strumenti cognitivi e creativi. I processi di co-design, viceversa, promuovono la partecipazione attiva di comunità, istituzioni e imprese, configurando contesti di apprendimento situati e trasformativi. Appare chiaro che la formazione non sia più concepita come mera trasmissione di competenze tecniche ma come costruzione condivisa di conoscenza, fondata sulla sperimentazione, sul confronto e sulla riflessione critica.

La *design education* si apre così all'inclusione, alla diversità e al dialogo interdisciplinare, attraverso strumenti come archivi digitali, piattaforme collaborative e metodologie interattive. L'obiettivo principale dei contenuti è duplice, raccogliendo proposte nelle quali da un lato sono state strutturate esperienze consapevoli e capaci di interpretare criticamente il ruolo sociale del design, dall'altro si definiscono strategie e tecniche di progettazione che integrino pratiche di co-progettazione e approcci tipici della disciplina del design, in un'ottica di apprendimento continuo e collettivo.

Tra i sottocluster individuati figurano:

- Comunità di apprendimento e ricerca, che include la dimensione collettiva e dialogica della formazione rivolta alle comunità e tutti i processi relazionali e di condivisione, in cui il confronto tra pari diventa motore culturale di crescita.
- Dimensione relazionale e creativa, che racchiude le pratiche di relazione multiscala, includendo tra le altre tutti i processi legati al service design e ai modelli di servitization.
- Errori, fallimenti e archivi del processo, che considera la fallibilità come risorsa per apprendere dal processo e consolidare memoria progettuale.
- Formazione e trasmissione di conoscenza, che riguarda i contesti istituzionali e i passaggi di saperi dalla formazione professionale, all'educazione sostenibile fino al trasferimento metodologico, con un'attenzione a impatti e ricadute.
- Metodi e strumenti di ricerca, che raccoglie le pa-

role chiave che fanno riferimento a l'indagini come l'analisi qualitativa, quantitative, metodologie di ricerca e tutte le organizzazioni di dati, fonti e riferimenti progettuali alla ricerca in design.

- Metodologie e approcci educativi, che raggruppa contributi pratiche didattiche attive e ibride come l'apprendimento pratico collaborativo, la pedagogia del design e l'approccio pedagogico, orientate a integrare teoria e azione.
- Processi partecipativi e co-progettazione*, che analizza proposte e ricerche che trattano di dispositivi collaborativi come il co-design, la co-progettazione e le pratiche di partecipate per coinvolgere attori diversi nella definizione dei problemi e delle soluzioni.

Il cluster **Innovazione, tecnologia e digitale** con 73 parole chiave in 41 contributi riflette sul dialogo fra innovazione tecnologica e dimensione umana. Tra le parole chiave e i concetti maggiormente ricorrenti ci sono *AI*, *IoT*, *Human-Centered* e le realtà estese e di produzione avanzata che ridefiniscono i confini dell'esperienza, aprendo a nuovi paradigmi di progettazione centrati sull'interazione e sull'intelligenza condivisa. I contenuti fanno riferimento principalmente al design come una pratica *data-driven*, ma anche critica, in grado di umanizzare i processi tecnologici e restituire senso alle informazioni attraverso visualizzazioni, interfacce e ambienti immersivi. Le tecnologie additive e i *wearable* avanzati connettono il corpo, l'ambiente e il dato, ponendo questioni etiche e sensoriali. I contributi presentano un design *data driven* ma al tempo stesso critico, capace di umanizzare i processi tecnologici e di dare senso ai dati tramite visualizzazioni, interfacce e ambienti immersivi. L'obiettivo generale è quindi integrare innovazione affinché il digitale generi valore, qualità dell'esperienza e nuove forme di collaborazione.

Tra i sottocluster individuati figurano:

- Intelligenza, dati e computazione, che comprende principalmente l'intelligenza artificiale e la progettazione guidata dai dati sia come analisi che visualizzazioni, ma anche come supporto a decisione, creatività e apprendimento.
- Interazione e esperienza immersiva, che racchiude contributi con riferimenti a Interaction Design, XR/VR e dimensioni sensoriali per modellare ambienti, servizi e narrazioni coinvolgenti.
- Produzione avanzata e manifattura digitale, che comprende stampa 3D, tecnologie additive, advanced manufacturing e wearable per nuovi processi e micro-produzioni.
- Strumenti e piattaforme digitali, che considera app, strumenti e infrastrutture digitali anche per ecosistemi di service design.
- Etica e impatto del digitale, che comprende contributi che fanno riferimento alla responsabilità delle tecnologie.
- Tecnologia e innovazione industriale*, che guarda a tutti quei processi dalle smart city alla User Experience che in varie scale si riferiscono all'innovazione e all'industria.
- Visualizzazione e cultura dell'informazione, che racchiude tutti gli strumenti, dai tools alle piattaforme che utilizzano linguaggi e grammatiche visive per rendere i dati e le informazioni comprensibili e utilizzabili.

Il cluster **Comunità, inclusione e valore sociale** con 65 parole chiave in 65 contributi mette al centro la dimensione etica e relazionale del design. Tra le parole chiave maggiormente ricorrenti figurano *inclusione*, *accessibilità*, *design per la comunità* e *social design*. Il cluster raccoglie contributi che affrontano la progettazione per la comunità intesa come pratica capace di generare valore pubblico e di promuovere coesione sociale. Il design in-

clusivo, l'attenzione alle diversità e ai temi della salute sono qui integrati con i principi del *design for all* e con approcci terapeutici e rigenerativi. Gli ambiti medicali che vengono interpretati come spazi di cura e relazione, nei quali il progetto contribuisce alla costruzione di empatia e senso di appartenenza. L'empowerment e la partecipazione attiva si configurano come strumenti di trasformazione sociale, in grado di restituire dignità e voce ai soggetti marginalizzati. Il cluster intreccia, quindi, etica, giustizia sociale e sostenibilità, raccogliendo contributi che interpretano il design come infrastruttura di benessere e solidarietà, capace di agire sui contesti e sulle relazioni per migliorare la qualità della vita collettiva.

Tra i sottocluster individuati figurano:

- Accessibilità e inclusione universale, che fa riferimento alla rimozione di barriere fisiche, sensoriali e cognitive per garantire pari opportunità di accesso a spazi, prodotti e servizi.
- Coesione sociale e empowerment*, che aggrega le ricerche che fanno riferimento a reti e pratiche collaborative per rafforzare capitale sociale, autodeterminazione e capacità d'azione collettiva.
- Cura, relazione e pluralità, che racchiude i contributi che riguardano l'intelligenza collettiva e le prospettive plurali, in particolare che progettano relazioni di supporto e aiuto.
- Educazione civica e comportamento sociale, che guarda alla promozione, la consapevolezza, la responsabilità e il cambiamento degli atteggiamenti orientando pratiche quotidiane sociali più eque.
- Partecipazione e valore pubblico, che struttura processi inclusivi per generare impatti condivisi in particolare nei contesti pubblici, comprendendo anche le politiche e i servizi annessi.
- Salute, benessere e ambienti di cura, che comprende progetti di spazi, servizi e percorsi per la salute garantendo dignità, sicurezza e comfort terapeutico.
- Spazi urbani e mobilità sostenibile, che racchiude tutte le parole chiave che si riferiscono alla riqualificazione di contesti urbani migliorando accesso, prossimità, sicurezza e, più in generale, la qualità della vita.

Il cluster **Patrimonio, identità e cultura materiale** con 114 parole chiave in 51 contributi associa il design alla memoria e alla trasmissione culturale. Tra le parole chiave e i concetti maggiormente ricorrenti figurano *made in Italy*, *design*, *moda* e le diverse declinazioni del design in senso ampio, accanto a *heritage*, *patrimonio culturale*, *musei*, *archivi d'impresa* e *valorizzazione culturale*. Il patrimonio, materiale e immateriale, diventa terreno di innovazione e reinterpretazione: la valorizzazione dei saperi locali, dell'artigianalità e del made in Italy si intrecciano nei contributi con le tecnologie digitali, abilitando archivi, piattaforme e narrazioni partecipative. Il design opera prevalentemente come mediatore tra passato e futuro, tra tradizione e sperimentazione, costruendo ponti fra cultura materiale, memoria collettiva e produzione contemporanea. La dimensione narrativa e visiva entra nei contributi come strumento di cura del patrimonio e di costruzione identitaria.

Tra i sottocluster individuati figurano:

- Archivi e digitalizzazione del patrimonio, che racchiude tutte le parole chiave che fanno riferimento alla memoria tramite archivi d'impresa e digitali, spazi, ambienti e piattaforme dedicate a favorire la diffusione e la ricerca delle fonti storiche.
- Artigianalità e identità locale, che comprende tutte le pratiche, tecniche e saperi situati, connettendo filiere territoriali e Made in Italy come risorsa di innovazione culturale ed economica.
- Cultura materiale e manifatture, che guarda a oggetti, materiali e processi come ecosistemi

produttivi e semantici, tra tradizione tecnica e sperimentazione contemporanea.

- Design culturale e valorizzazione*, che comprende le parole chiave che fanno riferimento a esperienze, servizi e filiere del valore come musei e exhibit per ampliare la diffusione dei patrimoni.
- Figure, autori e riferimenti, che mappa autori, istituzioni e territori come soggetti interpretativi utili a orientare studi, pratiche e politiche del progetto.
- Linguaggi, estetiche e comunicazione culturale, che comprende codici visivi e narrativi per mediare il patrimonio e tradurlo in forme leggibili, coinvolgenti e inclusive.
- Storia, narrazione e memoria, che interpreta fonti e storie, costruendo racconti critici capaci di rinnovare significati e identità collettive.

Nel complesso, emerge un quadro articolato in cui aspetti, pratiche e patrimoni del design vengono ampiamente indagati, evidenziando come contesti quali i patrimoni culturali e i saperi del made in Italy rimangano tra i temi più esplorati nelle ricerche, pur accanto ad altri ambiti che arricchiscono il panorama di ricerca emerso durante la conferenza. È interessante osservare come, in proporzione, il cluster prevalente risulti essere Patrimonio, identità e cultura materiale, sia per le Idee di ricerca (con 28 parole chiave in 137 contributi) sia per i Progetti di ricerca (con 287 parole chiave in 59 contributi). Tuttavia, sempre in termini proporzionali, si registra una maggiore incidenza del cluster Comunità, inclusione e valore sociale nelle Idee di ricerca, mentre nelle ricerche concluse o attive emerge una più significativa presenza di parole chiave appartenenti al cluster Design sistemico, sostenibilità e circolarità.

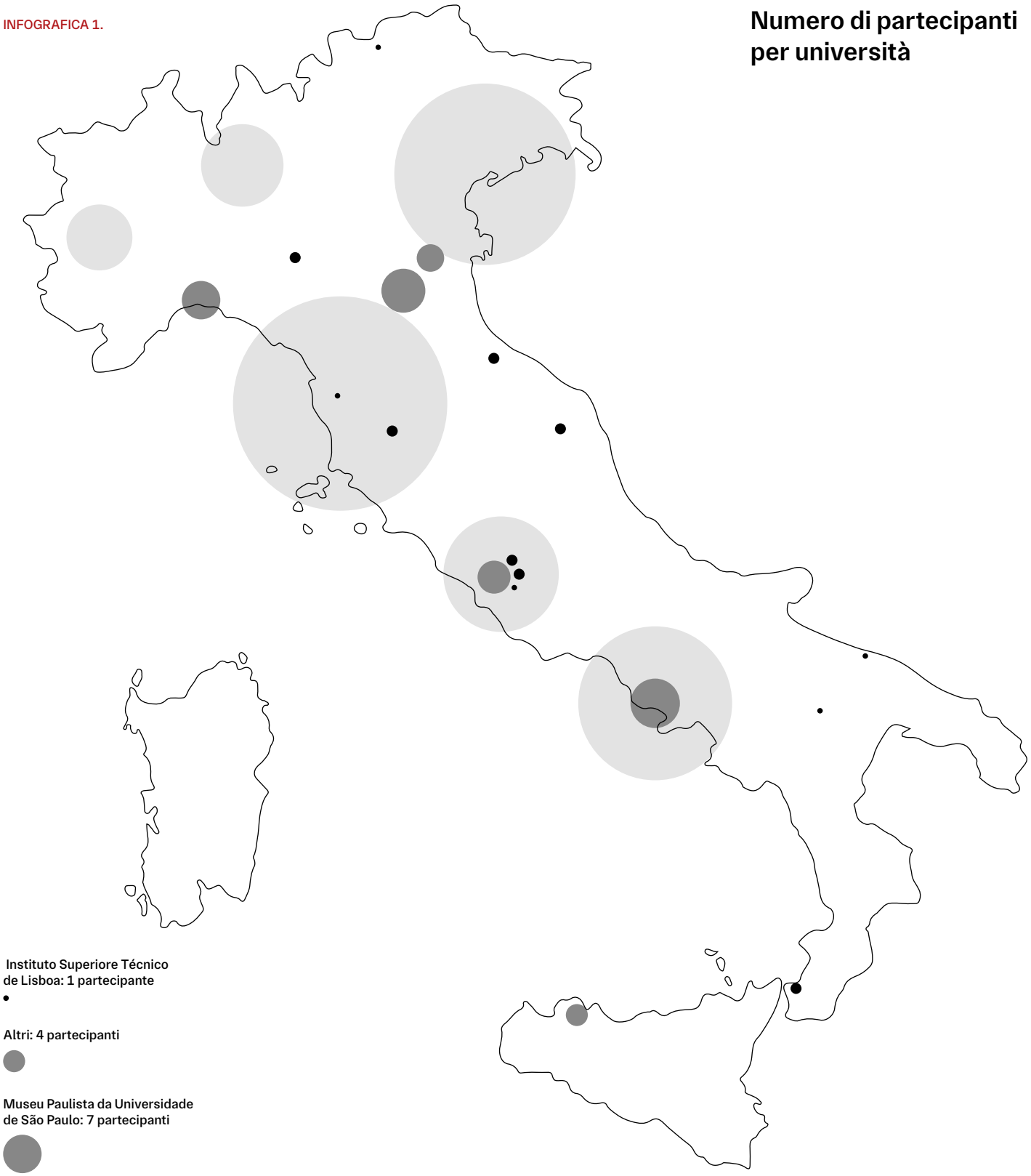
Partecipazione

La Conferenza ha registrato la partecipazione complessiva di 212 autori per un totale di 87 contributi, provenienti da 23 sedi universitarie italiane e due internazionali. Tra i contributi, 28 sono stati presentati all'interno della sezione Idee di ricerca, a testimonianza della significativa presenza di giovani ricercatori. La distribuzione delle sedi di provenienza rappresenta un elemento di particolare rilievo poiché include anche atenei che, per configurazione istituzionale, non appartengono alla Società Italiana di Design, non disponendo di docenti strutturati nel settore scientifico-disciplinare CEAR-08/D. Questo dato evidenzia una progressiva apertura interdisciplinare e una crescente propensione al dialogo tra il design e altri ambiti della ricerca accademica, ampliando così il campo d'indagine e promuovendo un approccio epistemologico condiviso. Tra le sedi più rappresentate figurano Sapienza Università di Roma, Politecnico di Milano, Politecnico di Torino, Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli, Università degli Studi di Firenze e Università Iuav di Venezia.

I contributi raccolti in questo volume testimoniano l'eterogeneità delle traiettorie di ricerca attive nel panorama nazionale e la capacità del design di configurarsi come una pratica capace di costruire ponti tra saperi, di rigenerare fonti e risorse attraverso processi di traduzione e mediazione, e di proporre prefigurazioni e visioni capaci di contribuire attivamente nel fronteggiare le tensioni, le urgenze e le incertezze del tempo presente. In questa prospettiva, *Fonti e risorse* non rappresenta soltanto un tema inclusivo ma un dispositivo concettuale attraverso cui misurare la qualità e la rilevanza del design e della ricerca, verificandone la capacità di interrogare criticamente il presente e di contribuire a immaginare futuri più sostenibili sul piano ambientale, sociale, culturale ed economico. La Conferenza si configura, così, come uno spazio di elaborazione condivisa, nel quale la comunità scientifica del design continua a ridefinire, attraverso il dialogo e la collaborazione, i confini del proprio sapere e le prospettive di un campo di ricerca in costante evoluzione.(INFOGRAFICA 1)

INFOGRAFICA 1.

Numero di partecipanti per università



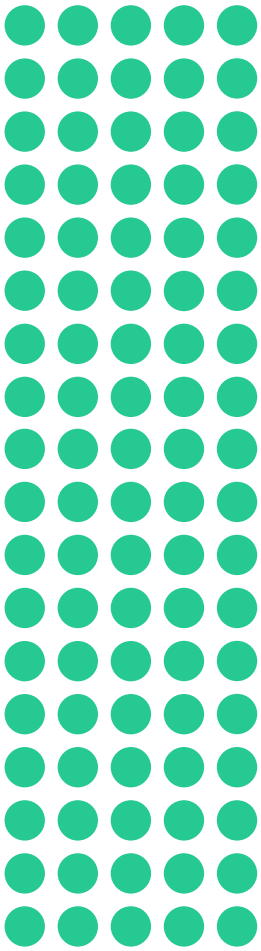
Università	Partecipanti
International Telematic University Uninettuno	1
Instituto Superiore Técnico de Lisboa	1
Libera Università di Bolzano	1
Politecnico di Bari	1
Università degli Studi della Basilicata	1
Università di Pisa	1
ISIA Roma Design	2
Università degli Studi della Repubblica di San Marino	2
Università degli Studi di Parma	2

Università	Partecipanti
Università degli Studi di Siena	2
Università di Camerino	2
Università Mediterranea di Reggio Calabria	2
Universitas Mercatorum	2
Università degli Studi di Palermo	4
Università degli Studi di Ferrara	5
Museu Paulista da Universidade de São Paulo	7
Università degli Studi di Genova	7
Alma Mater Studiorum - Università di Bologna	8
Università degli Studi di Napoli Federico II	9

Università	Partecipanti
Politecnico di Torino	12
Politecnico di Milano	15
Sapienza Università di Roma	21
Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli	28
Università Iuav di Venezia	33
Università di Firenze	39
Altri	4
Totale	**212**

Frequenza keywords per cluster

CLUSTER 1
Design sistemico, sostenibilità e circolarità

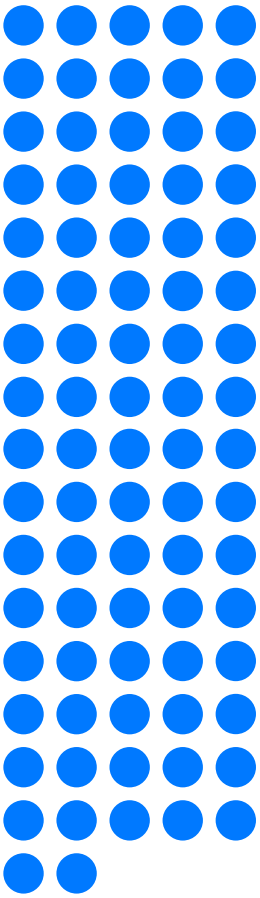


90 keywords

Keywords più usate

Sostenibilità
Economia circolare

CLUSTER 2
Educazione, apprendimento e pratiche di co-progettazione

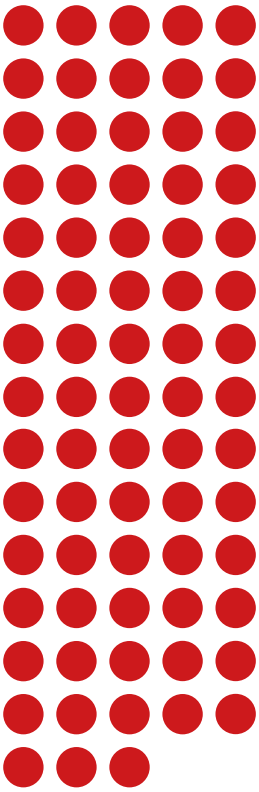


82 keywords

Keywords più usate

Co-design
Design per l'educazione

CLUSTER 3
Innovazione, tecnologia e umanizzazione del digitale

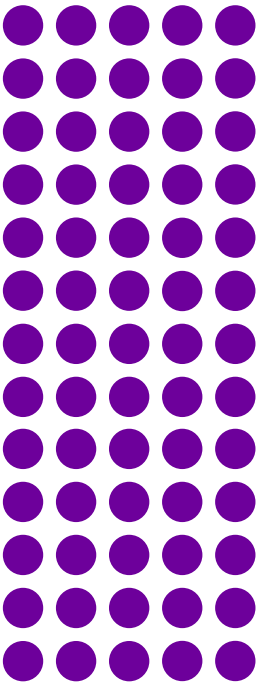


73 keywords

Keywords più usate

Innovazione
Interaction design

CLUSTER 4
Comunità, inclusione e valore sociale del design

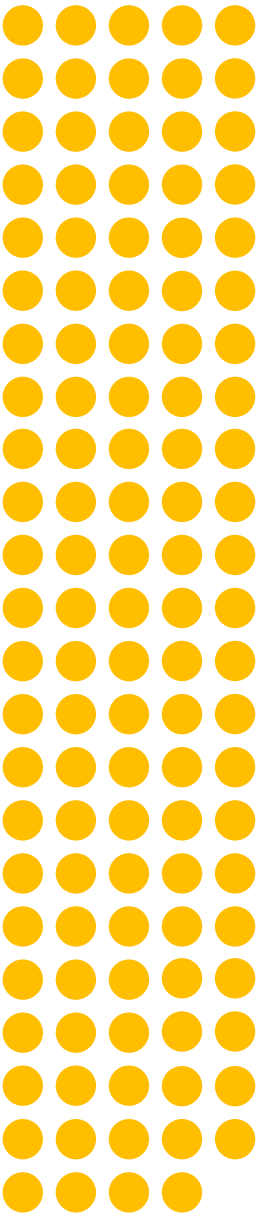


65 keywords

Keywords più usate

Inclusione sociale
Empowerment

CLUSTER 5
Patrimonio, identità e cultura materiale



114 keywords

Keywords più usate

made in Italy
Patrimonio culturale

TAVOLO

INNOVAZIONE SOCIALE

Storie di innovazione sociale

Cristian Campagnaro
Politecnico di Torino
Pietro Costa
Università Iuav di Venezia
Raffaella Fagnoni
Università Iuav di Venezia

1. Trasformazioni sociali: comunità imprese, persone

I temi e le storie del sociale hanno un peso e un'influenza crescente capace di generare impatti, cambiare narrative, incidere sull'economia, anche perché a differenza dell'innovazione aziendale, l'innovazione sociale propone un modo altro di creare valore, con minore attenzione al profitto finanziario e maggiore enfasi sulle esigenze o necessità reali. La capacità di innovare è legata a vari fattori, tra cui la disponibilità di risorse, la cultura organizzativa e la capacità di apprendimento collettivo. Le innovazioni che sono sociali sia nei loro fini sia nei mezzi con cui sono realizzate emergono spesso in contesti di alta coesione sociale e fiducia reciproca, sono il risultato di un processo che coinvolge non solo la creatività, ma anche la capacità di tradurre le idee in azioni concrete.

Si tratta di innovazioni che non solo apportano benefici alla società, ma rafforzano anche la capacità degli individui di agire (European Commission, 2014). Si distinguono per il fatto che si sviluppano attraverso processi partecipativi, per la capacità di essere sostenibili sia a livello economico che ambientale, per il cambiamento culturale sociale che promuovono, nei comportamenti e nelle pratiche.

Negli ultimi vent'anni, l'interesse verso l'innovazione sociale è cresciuto in maniera esponenziale, evolvendosi fino a diventare un aspetto fondamentale per lo sviluppo delle imprese. In un contesto globale in cui le sfide sociali ed ambientali sono sempre più urgenti, l'innovazione sociale e la sostenibilità sono divenute concetti chiave imprescindibili, anche a rischio di perdere il significato distintivo in quanto troppo abusate. Sia le grandi aziende così come le piccole e medie imprese sono oggi sempre più orientate a contribuire al benessere delle comunità e a promuovere un impatto positivo sulla società. Tuttavia, tale orientamento rappresenta un'eredità le cui fonti risalgono a epoche passate. Un esempio significativo di questa evoluzione può essere rintracciato nel XIX secolo, con le iniziative dei riformatori radicali come Robert Owen, che trasformò le fabbriche di New Lanark (Regno Unito) in un villaggio modello, basato su principi cooperativi di sviluppo. Esempi simili si sono susseguiti nel tempo, come quelli in Italia, da Crespi D'Adda a Olivetti, che, a distanza di un secolo, continuano a rappresentare esempi emblematici di iniziative che hanno integrato aspetti sociali e industriali. Numerosi altri esempi storici, appartenenti a un ricco patrimonio di esperienze, sono stati elaborati da pensatori e studiosi che hanno focalizzato la loro attenzione sui processi di cambiamento sociale. Parallelamente a queste buone pratiche si riscontrano anche tendenze opposte, come quelle di organizzazioni che, pur adottando azioni apparentemente responsabili sul piano sociale, non dimostrano un impegno reale e sostanziale, ma perseguono principalmente l'obiettivo di migliorare la propria immagine pubblica. Questo fenomeno viene definito "*social washing*".

Si assiste comunque, negli ultimi anni, ad una forte crescita di start-up a vocazione sociale (SIAVS, introdotte con la legge 179/2012) e B-Corp e società benefit (normate con la legge di stabilità del 2016), che nel loro insieme costituiscono un carattere distintivo del sistema (Social Innovation Monitor, 2024). Ciò che caratterizza queste pratiche, è l'impegno verso azioni concrete, non necessariamente innovative/originali per quanto riguarda l'avanzamento della disciplina del design, ma nelle quali l'innovazione - sociale appunto - si concretizza in una ripercussione pratica in un determinato contesto, in un andare a intervenire nel quotidiano, nel portare avanti buone pratiche con l'obiettivo di generare quell'effetto di propagazione dal basso, una sorta galassia.

Il tavolo ha invitato i partecipanti a riflettere su alcuni punti chiave dei rispettivi contributi proprio in una prospettiva di innovazione sociale; è stato chiesto loro di proporre una lettura

critica e offrire un quadro di lettura, in relazione al dibattito sui temi dell'innovazione sociale proprio a partire dai progetti e dalle ricerche presentate. Questi, progetti e ricerche, offrono testimonianze di come il lavoro dei designer dà forma a prodotti, servizi e sistemi che provano a trasformare al contempo le organizzazioni, la vita delle persone e sostengono la crescita individuale e del territorio.

Il campo degli strumenti, delle competenze, delle metodologie e degli approcci del design per affrontare le sfide sociali è cresciuto notevolmente. Dai processi partecipativi al pensiero sistemico, dal progetto di servizi ai modelli collaborativi, l'attenzione alle comunità ha portato a progetti di *coworking*, *social housing*, piattaforme di *sharing economy*, soluzioni accessibili. Ci sono azioni legate ai processi di sperimentazione a tecnologia appropriata, alla prototipazione rapida e alla riproducibilità dal basso, che consentono di testare rapidamente le idee, farle evolvere e adattarle ai bisogni specifici. L'interesse e l'opportunità di queste proposte sta nel ritrovare soluzioni pratiche e scalabili, sia che si tratti di prodotti socialmente utili, di interventi per trasformare spazi in luoghi pubblici di inclusione e partecipazione, sia che si tratti di iniziative digitali, piattaforme o altri servizi.

Queste sono le premesse al tavolo di discussione sull'innovazione sociale che ha portato i partecipanti a riflettere su fonti e risorse con una particolare attenzione alla dimensione trasformativa delle loro esperienze di ricerca e progetto, al cambiamento e all'impatto perseguiti e allo specifico framework teorico dell'innovazione sociale di riferimento.

2. 5 luglio 2024, una comunità di discussione

La sala si riempie lentamente ma con regolarità. I posti al grande tavolo quadrato della discussione si esauriscono in poco tempo. Ci sono i relatori che portano le loro ricerche; ci sono figure apicali della ricerca in design per l'innovazione sociale; ci sono colleghe e colleghi giovani per i quali l'innovazione sociale è il campo naturale della loro crescita professionale e scientifica; ci siamo noi tre moderatori, tre diverse biografie di ricerca che si sono incontrate sui temi del design per l'innovazione sociale.

Persona dopo persona, anche i tavoli e le sedie appoggiate al muro laterale della sala si riempiono di molti uditori interessati, ricercatori, studenti e dottorandi. Poi anche i posti in piedi si esauriscono e in sala si entra a fatica. Si inizia. I primi interventi dei relatori descrivono i tratti essenziali delle ricerche, ma presto la discussione prende un diverso abbrivio, eccentrico al programma; alle esperienze dei singoli, alle storie di design, si sostituiscono, inseguendosi, i temi, le domande, le risposte, le sollecitazioni dei partecipanti, i quali iniziano ad interagire tra di loro in maniera spontanea. Non ce la faremo a far parlare i relatori di tutto quello che hanno preparato. Non riusciranno, i relatori, a esprimersi seguendo la traccia che pochi giorni prima avevamo mandato loro. L'assemblea non potrà discutere dei progetti, delle ricerche portati all'attenzione di chi ascolta. Ma forse non è così importante. Le domande sono stimolanti, sovvertono l'ordine previsto e seguono le urgenze dei discussant. Tuttavia, esse non stravolgono il senso dell'incontro; al contrario ogni parola, ogni discorso ha che fare con l'innovazione sociale, ogni voce parla, a suo modo di come

> *"everything that expert design can do to activate, sustain, and orient processes of social change toward sustainability"* (Manzini 2015, p. 62).

La discussione si fa appassionata e vibrante. Non ci sono "palco" e "platea", non ci sono speaker e uditori. Ascolta chi avrebbe dovuto parlare e parla chi sente l'urgenza di esprimere il proprio punto di vista a partire dalla sua esperienza di progettista, di beneficiario dell'innovazione sociale, di cittadino responsabile, di attivista.

Si parla.

Si parla di fonti e risorse senza formalmente indugiare sul tema della conferenza. Ci sono però tutte le questioni che la conferenza nazionale ambiva a trattare. Ci sono le informazioni, i dati, le rappresentazioni, le controversie, le voci, le vite delle persone, tanto fonti quanto risorse del progetto e per il progetto: quello che le persone sanno e sanno fare, quello che rappresentano per i progetti e quello che i progetti rappresentano per le per-

sone. E poi c'è anche quello che le persone – progettisti compresi – imparano di sé, degli altri e del mondo, progettando, facendo ricerca, provando a cambiare le cose.
Si parla di innovazione sociale senza mai nominarla esplicitamente. Se ne parla perché si discute di problemi sociali rilevanti, di persone e comunità marginali, di soluzioni partecipate e di processi collettivi di cambiamento sociale in senso democratico, di co-ownership e di co-responsabilità (European Commission, 2011; Manzini, 2015; Cipolla et al., 2016). Si parla di innovazione sociale perché i temi portati all'attenzione del gruppo sono quelli ricorrenti e dibattuti nel discorso internazionale su questo tema (Moulaert & MacCallum, 2019).
Si parla di comunità; questa è evocata nelle forme di un sistema esteso e diffuso di beneficiari che contribuiscono al progetto, di un soggetto plurale portatore di competenze analitiche e progettuali con cui il progetto interagisce e beneficia, di un patrimonio di conoscenze sviluppate per esperienza, situate, non pienamente consapevoli, spesso tacite. Si conviene sulla necessità di difendere questa risorsa, rifuggendo approcci estrattivi, posture paternalistiche e preferendo modalità che bilancino redistribuzione, riconoscimento e rappresentanza (Fraser, 1998). Si discute dell'urgenza di lavorare sulle asimmetrie di potere, al contrasto delle strutture sociali dominanti e degli stereotipi che marginalizzano i più fragili.
Si parla di progetto partecipato come di una pratica che integra professionisti e beneficiari nelle diverse fasi del ciclo di vita del progetto, dal framing del problema alle diverse forme di co-creazione (Campagnaro & Ceraolo, 2022). Si parla di pratiche situate che mettono le persone in condizione di partecipare alle trasformazioni, di portare istanze, nei limiti e nel rispetto del loro sentire e sentirsi capaci di contribuire. In questo partecipare, il design difficilmente è soggetto terzo, neutro e non implicato; in questo partecipare, tutti convengono sull'urgenza di evadere dalla retorica post-it, dall'ego design (Manzini, 2015, p. 66), dal copia incolla di casi e best practices, come se fossero soluzioni a scaffale, e dai toolkit che vorrebbero tutti designer, autonomi, senza guida e senza regia.
Si parla di tecnologia e del suo essere necessaria ma non sufficiente all'innovazione sociale; i ragionamenti, le parole spaziano tra appropriatezza (Wicklein, 2001), rischi di derive tecnocratiche (Montgomery, 2016) e multidimensionalità delle soluzioni (Zeleny, 2007), dove scopi, regole, strumenti e reti di supporto si complementano in soluzioni efficaci, efficienti e generative.
Si parla di tempo, di longitudinalità e di iteratività con cui i progetti si sviluppano, si svolgono e danno risultati; con il tempo, c'è la pazienza e l'accudimento che si devono alle trasformazioni lente che hanno a che fare con le persone e con i problemi complessi (Rittel & Webber, 1973). É un tempo lungo, necessario a far maturare e stabilizzare i cambiamenti, a renderli "proprietari" di quelle stesse comunità – i veri eroi dell'innovazione sociale – che li hanno riconosciuti, accolti, promossi, co-progettati. È un tempo che richiede presenza, riflessività (Schön, 1983) e attenzione ai possibili effetti, intenzionali e non. Al tempo si collega anche la dicotomia tra uscita dal progetto, che diventa qualcosa di altro dal designer e vive di vita propria, e permanenza di un design che, al contrario, si pone a presidio di innovazione, cambiamento e sostenibilità.
Non mancano le sollecitazioni relative al tema dell'impatto e della valutazione (Britton, 2017; Amatullo et al., 2021) e all'intenzionalità delle innovazioni e dei cambiamenti di lungo periodo. Ci si riconosce nel dovere di una comprensione e di una verifica - quantitative e qualitative; non accondiscendenti né autoassolventi né tantomeno normative - dei progetti. Si tratta di capire e far capire se e come i progetti sono realmente capaci di ri-orientare in modo concreto e fattivo la vita e il lavoro delle persone, di garantire soluzioni accessibili e di mantenere le qualità relazionali tipiche delle innovazioni sociali (Jegou & Manzini, 2008).

Comunità, progetto partecipato, tecnologia, tempo, impatto e intenzionalità; sono queste le parole attorno a cui si sviluppata questa discussione collettiva; ne emerge un design che è pensiero trasformativo, che attraversa i domini progettuali e che agisce per il tramite di un set eterogeneo ed esteso di competenze, che è pratica di relazione. Appare inoltre evidente, il modo progressivo, la fiducia lucida, l'ostinazione serena con cui i

designer sono impegnati a lavorare con le persone e i territori fragili, usando ogni strumento, ogni materia, ogni dispositivo, guardando all'impatto, aspirando ad esso: pane e poesie, rifiuti ed energia, voci parole e controversie, con approccio incrementale, giorno dopo giorno, "in direzione ostinata e contraria" a quella dei problemi, sempre dalla parte delle persone e dei territori, ben oltre la "decima" di Papanek (1971) e a conferma di un *social turn* del design (Lloyd, 2019) pienamente compiuto e consolidato.

C'è un'ultima parola che questo confronto ci restituisce: consapevolezza. C'è la consapevolezza dei presenti di agire un ruolo tutt'altro che marginale nei processi di innovazione sociale; la consapevolezza dei rischi, delle derive retoriche, della complessità dei problemi e della fallacità di ogni ipotesi di risolverli con approcci riduzionistici e semplificatori. È però altrettanto evidente la consapevolezza che valga la pena provarci, stando tra le persone, agendo tutti i ruoli possibili, andando oltre l'annosa questione su cosa possa e cosa non possa fare il design, cosa siamo e cosa non siamo, dove sia il confine tra design e le altre discipline.

3. fonti e risorse dell'innovazione sociale

Se nel giorno della conferenza la riflessione sull'innovazione sociale si è articolata in un discorso collettivo e corale, nelle pagine che seguono essa assume una dimensione più intima e analitica, attraverso i contributi testuali e iconografici che seguiranno questo testo. Qui di seguito anticipiamo alcune questioni trasversali che si possono rilevare e che descrivono come fonti e risorse si configurino nei diversi progetti, tra materiali e strumenti, processi e opportunità, esiti progettuali e metodologie che alimentano nuove pratiche per il design dell'innovazione sociale.

Diversi contributi mettono in luce come il territorio sia una fonte primaria di ispirazione e conoscenza, come esso produca un sapere situato che informa e arricchisce il processo progettuale.

Le mappe analizzate nel testo di Bortoloni, ad esempio, dimostrano come il territorio possa essere letto e reinterpretato non solo come spazio fisico, ma come intreccio di relazioni sociali, culturali e politiche. Attraverso i processi di cartografia partecipativa e contro-cartografia, il territorio diventa una rete dinamica, capace di generare narrazioni alternative e stimolare l'azione collettiva, evidenziando come le fonti locali possano essere trasformate in risorse che attivano nuovi significati condivisi. Nel contributo di Carlomagno, Clemente, Jayed e Salzillo, il progetto *Formamadre* valorizza le pratiche tradizionali legate al pane, simbolo universale e fonte di memoria collettiva. Qui, gli artefatti creati si configurano come risorse simboliche che rafforzano il senso di appartenenza, trasformando il territorio in un archivio di memoria e relazioni. La progettazione degli artefatti coinvolge attivamente le comunità locali in un processo di co-creazione che unisce passato e presente, consolidando identità culturali e legami sociali per esplorare le connessioni tra culture e promuovere un dialogo intergenerazionale e interculturale.

L'interdisciplinarità delle fonti arricchisce ulteriormente il discorso progettuale, dimostrando come il sapere situato possa essere integrato con conoscenze provenienti da campi diversi.

L'approccio didattico proposto da Massari e Damiano attraverso i Living Labs rappresenta un esempio emblematico: questi ecosistemi partecipativi integrano scienze sociali, pedagogia e pratiche progettuali per rispondere a contesti mutevoli e permettono di creare connessioni significative tra attori eterogenei, potenziando l'impatto delle soluzioni progettuali. Anche Vacca, Ballerini, Pistoresi, Bagheri Moghaddam e Ruan illustrano un approccio interdisciplinare, esplorando come le teorie dei *commons* e il mutuo appoggio possano ispirare pratiche progettuali eco-sociali. La cooperazione diventa, qui, un motore per catalizzare cambiamenti sistemici e favorire interventi concreti capaci di affrontare le sfide socio-ecologiche contemporanee.

Le risorse progettuali non sono soltanto prodotti o strumenti, ma nodi in una rete di significati e relazioni che trasformano i contesti in cui vengono applicate. Il contributo di Kuhtz esplicita proprio il rafforzamento del rapporto tra le persone e il loro contesto,

con un approccio che esplora una dimensione immateriale e poetica per risignificare luoghi e spazi marginalizzati. Questo approccio si concentra sull'aspetto emotivo e simbolico della progettazione, stimolando nuove sensibilità verso il territorio e promuovendo una comprensione più profonda delle dinamiche sociali e culturali. Le attività proposte coinvolgono attivamente le comunità, favorendo processi di co-creazione per la costruzione di un rapporto più profondo e significativo con l'ambiente circostante. In una direzione complementare, anche il contributo di Ceraolo enfatizza il ruolo centrale delle persone come risorse nei processi di co-design. Non semplici destinatari del progetto, ma co-creatori attivi di conoscenza e competenze, le persone diventano il motore di un cambiamento che valorizza le loro prospettive uniche e genera risultati più appropriati ai contesti specifici.

Infine, un ultimo tema che emerge con forza dai contributi analizzati è la relazione tra fonti e risorse nei progetti di design per l'innovazione sociale. Questa relazione non segue un percorso lineare, ma si configura come un processo circolare e rigenerativo.

Ne sono un esempio i percorsi educativi descritti nel testo di Parlato e Sarno e attivati in alcuni quartieri popolari napoletani, in cui le attività laboratoriali coinvolgono bambini e adolescenti in processi di fabbricazione digitale che trasformano materiali di scarto in artefatti tangibili. In questo caso la risorsa è duplice: da un lato, gli strumenti tecnologici utilizzati (come stampanti 3D e software CAD) permettono di esplorare nuove possibilità progettuali; dall'altro, il prodotto finale non è solo un oggetto, ma un'esperienza di *empowerment* per i partecipanti, che acquisiscono fiducia e consapevolezza del proprio ruolo attivo nella comunità, rafforzando il senso di appartenenza e la capacità di immaginare e costruire il proprio futuro.

Anche il lavoro di Busciantella-Ricci e Rinaldi incarna la dinamica della circolarità, attraverso lo sviluppo di un toolbox partecipativo progettato per promuovere atteggiamenti inclusivi. L' approccio descritto non solo valorizza il potenziale intrinseco delle fonti, ma ne amplifica l'impatto, generando nuove opportunità di conoscenza, esperienza e azione per alimentare nuovi cicli di innovazione e trasformazione.

Insieme, questi contributi delineano un quadro complesso e stimolante, dove le fonti e le risorse non sono entità statiche ma elementi in dialogo continuo con il progetto sociale e sono capaci di trasformare e rigenerare contesti, relazioni e significati; come tali li consegniamo alla lettura distesa delle prossime pagine.

Riferimenti bibliografici

Amatullo, M. V., Boyer, B., May, J., & Shea, A. (2021). *Design for social innovation*. Routledge.

Britton, G. (2017). *Co-design and social innovation: Connections, tensions and opportunities*. Routledge.

Campagnaro, C., & Ceraolo, S. (2022). *Ai margini. Un'antologia di social design. On the margins. An anthology of social design*. Prinp Editore.

Cipolla, C., Melo, P., & Manzini, E. (2015). Collaborative services in informal settlements: Social innovation in a pacified favela in Rio de Janeiro. In A. Nicholls, J. Simon, & M. Gabriel (a cura di), *New frontiers in social innovation research* (pp. 58–64). Palgrave Macmillan.

European Commission: Bureau of European Policy Advisers, Therace, A., Hubert, A., & Dro, I. (2011). *Empowering people, driving change : social innovation in the European Union*. Publications Office. Disponibile su: ↪https://data.europa.eu/doi/10.2796/13155

European Commission. (2014). *Community-led local development*. Disponibile su: ↪https://ec.europa.eu/regional_policy/en/information/publications/brochures/2014/community-led-local-development

Fraser, N. (1998). *Social justice in the age of identity politics: Redistribution, recognition, participation*. WZB Discussion Paper, No. FS I 98-108, Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung (WZB), Berlin

Jegou, F., & Manzini, E. (2008). Collaborative organisations and enabling solutions: Social innovation and design for sustainability. In F. Jegou & E. Manzini (a cura di), *Collaborative services: Social innovation and design for sustainability* (pp. 117-123). Edizioni POLI. design.

Lloyd, P. (2019). You make it and you try it out: Seeds of design discipline futures. *Design Studies, 65*, 167–181.

Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. The MIT Press.

Montgomery, T. (2016). Are social innovation paradigms incommensurable? *Voluntas, 27*, 1979–2000.

Moulaert, F., & MacCallum, D. (2019). *Advanced introduction to social innovation*. Edward Elgar Publishing.

Papanek, V. (1973). *Design per il mondo reale*. Arnoldo Mondadori.

Rittel, H. W. J., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. *Policy Sciences, 4*(2), 155–169. ↪https://doi.org/10.1007/BF01405730

Schön, D. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Temple-Smith.

Social Innovation Monitor. (2024). *Report sulle startup a significativo impatto sociale e ambientale 2024*.

Wicklein, R. C., & Council on Technology Teacher Education (U.S.). (2001). *Appropriate technology for sustainable living*. Glencoe McGraw-Hill.

Zeleny, M. (2007). La gestione a tecnologia superiore e la gestione della tecnologia superiore. In G. Bocchi & M. Ceruti (a cura di), *La sfida della complessità* (pp. 377-389). Bruno Mondadori.