POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Anthropology when Everybody Design. Insegnare l’Antropologia per uno Sguardo Critico nella Progettazione

Original
Anthropology when Everybody Design. Insegnare l’Antropologia per uno Sguardo Critico nella Progettazione / Di Prima, N., Stefani, S. (ADDDOCS DOCUMENTS). - In: Per una Critica della Normalità. Nuove Visioni e Paradigmi Progettuali / Delprino F., Iebole S., Piras V., Prassoli D., TagliascoG., Tonella, O.. - Genova : Genova University Press, 2026. - ISBN 9788836183616. - pp. 94-107

Availability:
This version is available at: 11583/3017738 since: 2026-11-10T14:50:25Z

Publisher:
Genova University Press

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

Collana / Collection
ADDDOCS Documents – Quaderni di Dottorato

Dottorato in Architettura e Design
Dipartimento Architettura e Design
UniGe – Università di Genova

Direttore / Editor in Chief
Massimiliano Giberti – Coordinatore ADD

Comitato di direzione / Steering Committee
Commissione AQ / AQ Commission:
referenti curricula: Architettura – Andrea Giachetta, Design – Enrica Bistagnino, Silvia Pericu
referente AVA3: Renata Morbiducci
referenti offerta formativa: Cristina Candito, Giovanni Galli, Valter Scelsi
referenti Comunicazione: Chiara Olivastri, Alessandro Valenti

Comitato scientifico / Scientific Committee
Collegio ADD:
Carmen Andriani, Alberto Bertagna, Enrica Bistagnino, Roberto Bobbio, Patrizia Burlando, Cristina Candito, Nicola Canessa, Marco Casamonti, Niccolò Casiddu, Luisa Chimenz, Maria Linda Falcidieno, Giovanna Franco, Giovanni Galli, Manuel Gausa Navarro, Adriana Ghersi, Andrea Giachetta, Massimiliano Giberti, Christiano Lepratti, Giampiero Lombardini, Adriano Magliocco, Areti Markopoulou, Renata Morbiducci, Chiara Olivastri, Giulia Pellegri, Silvia Pericu, Katia Perini, Vittorio Pizzigoni, Michelangelo Pivetta, Paolo Rosasco, Davide Servente, Valter Scelsi, Alessandro Valenti, Rita Vecchiattini

Comitato editoriale / Editorial Board
Camilla Barale, Chiara Garofalo, Tiziana Iorio, Stella Femke Rigo, Daniele Rossi

Segreteria tecnica
Michela Mazzucchelli

Progetto grafico
Daniele Rossi

PER UNA CRITICA DELLA NORMALITÀ

nuove visioni
e paradigmi progettuali

a cura di
F. Delprino
S. Iebole
V. Piras
D. Prassoli
G. Tagliasco
O. Tonella

GENOVA UNIVERSITY PRESS

GENOVA UNIVERSITY PRESS
è il marchio editoriale dell'Università di Genova
Università di Genova

GUP 15 YEARS TOGETHER

I contributi qui pubblicati sono stati sottoposti a peer-review da parte del Comitato Scientifico del Convegno

© 2026 GUP

I contenuti del presente volume sono pubblicati con la licenza
Creative commons 4.0 International Attribution-NonCommercial-ShareAlike.



Alcuni diritti sono riservati

e-ISBN (pdf) 978-88-3618-361-6

Pubblicato ad aprile 2026

Realizzazione Editoriale
GENOVA UNIVERSITY PRESS
Via Balbi 5, 16126 Genova
Tel. 010 20951558
e-mail: gup@unige.it
https://gup.unige.it

ANTHROPOLOGY WHEN EVERYBODY DESIGN

Insegnare l'antropologia per uno sguardo critico nella progettazione

Nicolò Di Prima
Politecnico di Torino
Silvia Stefani
Università di Genova

Abstract
Muovendo dalla premessa che la disciplina del design non possa essere considerata una pratica apolitica e universale (Mareis & Paim, 2020) e dallo storico richiamo della disciplina rispetto all'importanza di intrecciare un dialogo interdisciplinare con le scienze umanistiche e sociali (Maldonado, 1971), il contributo riflette sull'introduzione dell'insegnamento dell'antropologia culturale nei percorsi formativi dei e delle designer, a partire da un'esperienza di docenza quadriennale

di Antropologia nel corso di laurea triennale di Design presso il Politecnico di Torino.
Poiché l'antropologia si basa su una conoscenza 'situata' e sulla decostruzione di universalismi, stereotipi e presunte neutralità, si rivela utile per contribuire ad ampliare le prospettive dei designer verso una maggior consapevolezza critica e socioculturale, competenza trasversalmente sempre più necessaria nel campo del progetto. Come esplorato nel campo della *design-anthropology* (Bargna & Santanera, 2020), l'antropologia fornisce quadri teorici, strumenti di ricerca sociale qualitativa e una postura critica che arricchiscono le capacità interpretative per operare all'interno dei sistemi complessi e interculturali in cui si progetta. Questi contributi antropologici permettono di far emergere, esplorare e comprendere le specificità socioculturali che caratterizzano i contesti in cui si opera, rispettando modi molteplici, coesistenti e futuri di 'abitare il mondo' (Ingold, 2020). Se i e le designer sono costantemente impegnati nel delicato lavoro di elaborazione di possibilità *altre*, è proprio questa apertura alla 'possibilità' che rappresenta il punto di contatto tra antropologia e design.
L'articolo intende riflettere su come insegnare antropologia in un corso universitario di Design significhi trasmetterla attraverso un approccio non meramente teorico, ma piuttosto presentarla come una 'pratica' con un portato 'educativo' (Ingold, 2018) che forma la capacità di dialogare con gli altri attraverso l'ascolto attivo (Sclavi, 2003), la riflessività e uno sguardo critico. Gli e le studentesse coinvolti in questi anni nel corso di Antropologia che verrà presentato, confermano che questo approccio arricchisce il loro bagaglio formativo in termini di capacità di reinterpretare criticamente questioni e progetti nonché in termini di consapevolezza rispetto al loro ruolo e spazio di potere nell'accompagnare cambiamenti sociali sostenibili ed equi per le diverse comunità e società con cui progetteranno.

Parole chiave: design-anthropology, interdisciplinarietà, formazione.

Introduzione. Un corso di Antropologia applicata al design

Muovendo dalla premessa che la disciplina del Design non possa (più) essere considerata come una pratica apolitica e universale (Mareis & Paim, 2020; Escobar, 2018) e dallo storico richiamo della disciplina rispetto all'importanza di intrecciare un dialogo interdisciplinare anche con le scienze umanistiche e sociali (Maldonado, 1971; Margolin & Margolin, 2002), l'articolo intende riflettere sull'introduzione dell'insegnamento dell'antropologia culturale nei percorsi formativi universitari dei e delle designer e su come questo contribuisca ad allenare una postura critica che arricchisce le capacità interpretative socioculturali dei e delle studentesse per operare all'interno dei sistemi complessi e interculturali in cui si progetta. Data la varietà crescente degli ambiti in cui viene richiesto il lavoro dei e delle designer, infatti, diventa sempre più indispensabile l'applicazione di competenze trasversali di lettura sociale e culturale dei processi e dei contesti in cui si inserisce l'azione progettuale (Light, 2015), affinché questa sia un'azione consapevole in grado di promuovere cambiamenti sociali che siano inclusivi, sostenibili ed equi.

Nella prima parte dell'articolo si presentano alcuni punti di contatto storici, teorici e metodologici tra design e antropologia in termini di strumenti e prospettive di ricerca adottati dalle due discipline, che emergono dalla letteratura che afferisce al campo della *design-anthropology* (Di Prima, 2022). Questi contribuiscono a definire un approccio transdisciplinare al progetto e orientano gli obiettivi didattici adottati nel corso di Antropologia presentato. Nella seconda parte, dunque, si approfondirà l'idea che insegnare Antropologia in un corso di Design significhi trasmetterla attraverso un approccio non meramente teorico, ma presentandola come una 'pratica' dal portato 'educativo' (Ingold, 2019) che forma la capacità di interpretare il mondo e che fornisce strumenti che siano operativamente spendibili nelle varie fasi del progetto. In particolare, nella terza parte, si espliciteranno alcuni di questi strumenti che caratterizzano la *postura antropologica* e che sono utili a formare la capacità di dialogare con l'*altro* attraverso l'ascolto attivo (Sclavi, 2003),

la riflessività e lo sguardo critico. A partire dagli elementi presentati, nell'ultima parte, si descriveranno la struttura del corso di Antropologia svolto presso il corso di laurea triennale di Design e Comunicazione presso il Politecnico di Torino e alcune considerazioni sugli apprendimenti.

Punti di contatto tra antropologia e design

Si ritiene sia stato Victor Papanek (1973) il primo a formalizzare in un testo scritto il dubbio sulla presunta universalità e apoliticità del design. Nonostante una certa ambiguità della sua figura rispetto, per esempio, alle relazioni intrattenute con la US Army negli anni Sessanta e Settanta da cui riceveva fondi di ricerca per progetti di 'design umanitario' rivolti ai paesi del Sud globale (Clarke, 2021), Papanek è stato uno dei primi designer a fondare i propri lavori sulla ricerca antropologica. In particolare, il designer austriaco era interessato alla cultura materiale dei popoli non occidentali in cui riconosceva dei 'modelli olistici' in cui le cose sono intese come inseparabili dalle relazioni sociali, dai costumi, dai rituali e dalle storie in cui sono inserite, in contrapposizione alla percezione di inautenticità della cultura produttiva industriale consumistica del Nord del mondo negli anni del *boom* economico (Clarke, 2021). Secondo Clarke, l'interesse del design per l'antropologia in quegli anni – si veda anche l'esperienza italiana *Global Tools* di Superstudio e Casabella (Borgonuovo & Franceschini, 2018) – si inseriva in una fase particolarmente fortunata di divulgazione scientifica antropologica da parte di storici del folklore, archeologi e antropologi che utilizzavano il confronto con culture *altre* come mezzo per riflettere criticamente sui modi di vita e i valori occidentali dell'epoca. Tuttavia, questo modo di concepire *le cose e i modi di vita indigeni* come portatori di riflessioni critiche si scontra, soprattutto nel campo del design, con un approccio aproblematico che spesso ometteva la complessità delle stesse culture indagate, a favore di una visione romanzata dell'Altro come non complesso, incontaminato e intrinsecamente autentico (Clarke, 2011).

In risposta a questo, Papanek proponeva un tipo di approccio al design « humane, indigenized, [...] imbued with anthropological

sensitivity to the local, the vernacular, and an understanding of the broader cultural nuances of design's power in undermining or solidifying social inclusion. [...] a cultural rather than rational, problem-solving phenomenon» (Clarke, 2021, p. 3).
Da allora, il dibattito sui benefici e le criticità di adottare approcci di ricerca e dati antropologici nel campo del design si è ulteriormente sviluppato. In particolare, a partire dalla metà degli anni Dieci del Duemila, è andato consolidandosi un campo di studi transdisciplinare chiamato *design anthropology* (Smith, 2022) che sviluppa riflessioni teoriche e metodologiche sull'uso combinato di strumenti e metodi delle due discipline nel campo del progetto.
Tra le varie considerazioni che emergono dalla letteratura scientifica in questo campo (Di Prima, 2022) si sottolinea uno dei punti di contatto tra le due discipline particolarmente rilevante per questo articolo e che ha orientato la definizione degli obiettivi didattici del corso di Antropologia applicata al design. Il punto di contatto riguarda una delle prime fasi progettuali, ovvero quella che consiste nell'elaborazione dei bisogni e delle esigenze delle diverse utenze di progetto, nella comprensione del contesto di intervento e delle risorse disponibili, nella (ri) definizione della domanda progettuale (Martin & Hanington, 2019). Questa fase esplorativa e interpretativa ha alcuni aspetti in comune con la ricerca sociale che, in senso molto generale, mira a indagare, descrivere e interpretare diversi fenomeni umani e sociali. Come affermano Findeli *et al.* (2008), infatti, nulla che riguardi le relazioni tra gli esseri umani e i loro ambienti dovrebbe essere estraneo al design in linea di principio. Per fare questo, soprattutto per quanto riguarda gli approcci del design partecipativo (Smith & Kjærsgaard, 2015), del co-design e del design per l'innovazione sociale, è stata adottata dai designer una metodologia di ricerca sociale qualitativa che deriva proprio dall'antropologia: l'etnografia.

L'antropologia come pratica pedagogica

Se, dunque, l'etnografia è uno dei punti di contatto tra design e antropologia, la differenza tra le discipline sta nel modo di

concepirla. Per l'antropologia, l'etnografia non è una semplice metodologia di ricerca utile a raccogliere dati, ma una postura, un modo di stare in relazione con gli altri, presenti a una situazione senza perdere un continuo sguardo (auto)riflessivo. È un processo di 'impregnazione' a significati culturali differenti con cui si diventa famigliari (Piasere, 2002). Anche per questi motivi, sono pochi i manuali di metodologia di ricerca antropologica, in quanto è difficile fornire delle indicazioni per fare etnografia senza banalizzare un approccio alla ricerca che è estremamente complesso per il fatto che coinvolge direttamente e umanamente chi fa ricerca. Uno dei metodi centrali dell'etnografia, infatti, è l'*osservazione partecipante* che avviene necessariamente 'sul campo'. È una modalità di ricerca che si distanzia sostanzialmente da quelle praticate nelle *hard science* perché profondamente incorporata nella soggettività di chi la realizza e impegnata in un'ineludibile relazione con l'ambiente e gli altri soggetti umani e non umani. Tim Ingold (2020) radicalizza questa visione quando sostiene che l'osservazione partecipante non sia tanto volta alla raccolta dei dati, ma abbia in sé un fine pedagogico. In primo luogo, infatti, l'osservazione partecipante permette di superare il binarismo e le gerarchie tra apprendimento teorico e pratico, in quanto si costituisce come una forma di apprendistato, un 'imparare facendo', osservare partecipando o partecipare osservando. Anche al design, per inciso, viene riconosciuta una simile radice 'ibrida', irriducibile al binarismo citato tra teoria e pratica. Ovvero, un tipo di sapere iterativo e abduttivo che segue la logica del 'ciò che potrebbe essere' (Kolko, 2010).

Il valore principale dell'approccio antropologico ed etnografico, dunque, consiste nell'essere uno studio che non può fare a meno dell'incontro diretto *con* le persone: « Non si tratta di descrivere altre vite, ma di unirsi a loro nel compito comune di trovare dei modi di vivere » (Ingold, 2020, p. 20). Il vero potenziale dell'antropologia, dunque, è educativo perché prevede una modalità di apprendimento che si fonda sulla relazione, che è situata e che trasforma chi vi partecipa. L'obiettivo di fondo, secondo Ingold (2020), consiste nel prendere parte a una conversazione profonda sulla vita umana, nel rispetto

delle possibilità molteplici, coesistenti e future di 'abitare il mondo'. Questa apertura alla 'possibilità' rappresenta un ulteriore punto di contatto con il design, costantemente impegnato nel delicato lavoro di elaborare possibilità altre. In questo senso, è possibile descrivere anche il design come una conversazione trasformativa mediata da un fare comune (che è anche, ma non solo legato, alla matericità delle cose) e proiettata verso futuri possibili.
Riconoscere questa tensione in comune tra antropologia e design – che intreccia processi di conoscenza, scoperta e trasformazione – apre ad alcune questioni, maggiormente dibattute in antropologia, che possono essere messe in dialogo con la disciplina del design ed essere integrate nell'esperienza didattica per alimentare uno sguardo critico nella progettazione.

Coltivare una postura critica: una proposta didattica di 'antropologia per il design'

A partire da queste premesse, il paragrafo seguente discute le modalità con cui è stato presentato l'approccio antropologico nel corso di Antropologia applicata al design rivolto agli studenti e alle studentesse del secondo anno del triennio di Design e Comunicazione del Politecnico di Torino a partire dal 2020. Secondo gli autori, affinché l'insegnamento dell'Antropologia sia efficace e utile per chi segue un percorso accademico in una disciplina *applicata* come quella del design, è necessario riuscire a trasmettere non solo nozioni di tipo teorico, in una visione di sapere cumulativo, ma anche riuscire a rappresentare le potenzialità che questo può avere nella pratica progettuale. Poiché l'obiettivo non è quello di formare antropologi e antropologhe, infatti, è importante riuscire a far comprendere alla classe che l'antropologia, più in generale, può essere utile ad ampliare e rendere più sfaccettato il proprio sguardo sul mondo. In questo senso, l'obiettivo didattico del corso consiste principalmente nel formare la capacità di dialogare con gli altri attraverso l'ascolto attivo (Sclavi, 2003) e adottando uno sguardo riflessivo e critico. Elementi centrali per l'antropologia ed estremamente rilevanti come competenze trasversali anche nelle discipline del

progetto che, di fatto, si basano sul costante confronto e messa in relazione tra diversi attori sociali (o *utenze*).
Per fare questo, parallelamente a una serie di lezioni teoriche 'frontali' in cui si presentano alcuni concetti di base dell'antropologia (es. cultura, identità, etnocentrismo, relativismo culturale), oltre la metà del corso è dedicata a esercitazioni pratiche durante le quali fare esperienza diretta delle riflessioni, della postura e delle metodologie dell'antropologia. Nei prossimi paragrafi si presentano alcuni esercizi proposti in aula.

La prima questione presentata alla classe consiste nello sviluppare la consapevolezza che il processo di conoscenza è una trasformazione multidirezionale che coinvolge tutti gli attori interessati e in particolare la persona stessa che conduce la ricerca. In quanto 'pratica di esposizione', l'antropologia si fonda sull'assunto che non sia possibile conoscere il mondo senza prendervi parte direttamente. In questo senso, l'antropologia è anche una 'pratica di attenzione' che porta il soggetto in presenza con gli altri e lo mette in una relazione di corrispondenza con essi (Ingold, 2018).
Questa capacità di corrispondere con gli altri, con l'ambiente, con la materia è ciò che permette di aprirsi a possibilità altre e inedite. Per imparare a farlo, però, è necessario adottare un impianto epistemologico che superi visioni positiviste della realtà ed essere consapevoli di muoversi all'interno di sistemi complessi, dove non esiste una realtà 'oggettiva' esterna allo sguardo di chi osserva, bensì una quantità di punti di vista diversi che possono convergere o confliggere tra loro e che sono plasmati da cornici implicite di significato (Sclavi, 2003). All'interno dei sistemi complessi, in cui gli attori sono portatori di cornici culturali implicite differenti, è possibile che le stesse cose assumano significati distinti per i vari soggetti, che non esista un'unica posizione corretta o migliore delle altre.
La difficoltà legata a far comprendere agli studenti questa prima questione sta nel fatto che le cornici (o *Gestalt*) che plasmano il nostro sguardo e il nostro agire sul mondo vengono date per scontate e difficilmente siamo consapevoli di esserne portatori.

Date queste premesse epistemologiche, per far esercitare gli studenti a vedere le proprie cornici, si propongono alcuni esercizi che Marianella Sclavi utilizza per allenare 'l'ascolto attivo': ovvero un ascolto che ci aiuti a esplorare le nostre e altrui premesse culturali, diventando consapevoli dell'etnocentrismo che è parte di ogni cultura (Remotti, 2009). Questo incontro tra diverse cornici interpretative, che potremmo definire interculturale, richiede di riconoscere la parzialità del proprio punto di vista e di riflettere su quello che in antropologia è definito 'posizionamento': ovvero la posizione da cui ognuno si confronta con il mondo. Esso comprende le nostre caratteristiche ascritte (genere, età, nazionalità, ecc.) e le esperienze biografiche (formazione, storia famigliare, ecc.) che plasmano il nostro punto di vista, ma anche il modo in cui veniamo percepiti dagli altri. L'incontro interculturale favorisce questa consapevolezza. Come sottolinea Sclavi (2003, p. 63), « per riuscire a vedere il tuo punto di vista, devi cambiare punto di vista ». È il confronto con l'alterità – di qualunque natura essa sia – che può portare alla luce le nostre premesse implicite, renderci consapevoli della nostra parzialità e aprirci a visioni differenti della realtà. Su questo punto, il pensiero di Sclavi e Ingold convergono: per praticare l'ascolto attivo, per fare osservazione partecipante, è necessario *prendere gli altri sul serio*. Ciò significa avere il coraggio e la capacità di avventurarsi con sincera curiosità e volontà di comprendere (e non di giudicare) punti di vista e concezioni del mondo che appaiono anche profondamente lontane dalla nostra, riconoscendo all'altro una prospettiva di senso.

Per far fare esperienza diretta di questo, agli studenti viene proposto di utilizzare uno degli strumenti di ricerca fondamentale dell'antropologia: l'intervista qualitativa.

Dopo aver proposto un tema comune a tutti e tutte, che può essere il rapporto con il cibo, con la città, con la casa, viene chiesto loro di preparare una traccia di domande aperte sul tema che permettano di esplorare il punto di vista dell'altro. Dopodiché, a coppie, svolgono l'intervista e un terzo componente osserva e prende appunti. La condivisone dei risultati con la classe permette di capire come, su uno stesso argomento apparentemente

scontato e banale, le visioni di ciascuno si distinguono tanto nei dettagli dell'esperienza individuale quanto per i loro diversi posizionamenti.

La ricchezza di visioni che emerge da questa pratica di relazione ed esposizione all'altro si collega a un altro concetto chiave entrato nel lessico antropologico fin dagli anni Novanta, grazie al testo di Donald Schön (1993): la riflessività. Con riflessività si intende la capacità di osservarsi e riflettere mentre si agisce, di riflettere sull'azione e sulla riflessione stessa, andando a esplorare e portare alla luce anche gli interrogativi, i valori, le concezioni e le categorie epistemologiche che plasmano il modo in cui ci muoviamo nel mondo. Si tratta dunque di un percorso che approfondisce la consapevolezza su di sé e sugli altri. Per rappresentare questo viaggio che la disciplina antropologica propone, Clyde Kluckhohn (1979) ha coniato la metafora del 'giro lungo' per tornare a casa: un viaggio attraverso l'alterità che porta a costruire una maggior consapevolezza di sé e del proprio contesto culturale di partenza. Si tratta di una consapevolezza che è « una saggezza sposata al disordine, [...] fatta di convinzioni limitate, tratte attraverso un mare di molteplicità » (Remotti, 2009, p. 57), sempre aperta a cambiare e rimettersi in discussione.
Per esercitare questa capacità riflessiva, si propone un esercizio che consiste nell'effettuare un'osservazione partecipante e scrivere un *diario di campo*, altro strumento di ricerca fondamentale dell'antropologia. Agli studenti viene chiesto di realizzare l'osservazione partecipante di un'attività quotidiana ricorrente (es. una cena), adottando uno sguardo attento e riflessivo durante lo svolgimento dell'attività. Questo tipo di approccio prevede tanto di essere partecipi all'attività quanto di riuscire a cogliere dettagli qualitativi, emozioni, sensazioni proprie e altrui solitamente date per scontate, senza estraniarsi dal contesto. È un esercizio di riflessione in azione (Schön, 1993) che permette di imparare a osservare e osservarsi mentre si agisce, allenando uno sguardo curioso, attento e non giudicante e di sviluppare una sensibilità percettiva e di attenzione all'altro più profonda.

Un ulteriore aspetto riguarda la tensione critica e decostruttiva che caratterizza l'antropologia. In aula si descrive l'antropologia come una 'pratica di libertà' in grado di costruire una conoscenza che si fonda sulla « revocabilità di qualsiasi ordine che si possa proporre » (Remotti, 2009, p. 29). La ricerca antropologica ha evidenziato come qualsiasi organizzazione di vita umana condivisa è stata realizzata diversamente in un altrove storico o geografico e l'osservazione partecipante, se accompagnata dall'ascolto attivo, permette di vivere la stessa esperienza in maniera situata. L'antropologia ci porta a rifiutare ogni lettura della realtà sociale come qualcosa di dato, naturale o immutabile, riconoscendola come frutto di processi di costruzione storici, culturali e sociali. La capacità critica dell'antropologia da applicare alla pratica del design non è dunque uno sguardo giudicante, come viene a volte frainteso quando si pensa all'antropologia come a un catalogo delle diversità e 'stramberie' delle culture altre rispetto a quella a cui sentiamo di appartenere, ma una competenza decostruttiva delle categorie epistemologiche delle diverse organizzazioni e forme della vita sociale. Questa capacità è una pratica di libertà perché sfida e amplia il proprio orizzonte immaginativo e, dunque, creativo.
Per trasmettere questo agli studenti, il corso prevede un'esercitazione pratica in cui gli studenti possano cimentarsi nella ricerca sul campo in quanto, come afferma Hale (2016), è solo facendone esperienza diretta, ovvero prendendo parte 'alla conversazione', che è possibile comprendere l'approccio conoscitivo proposto dall'antropologia.
Agli studenti, divisi in gruppi, si chiede di individuare un'organizzazione del territorio in cui svolgere una micro-ricerca etnografica. L'obiettivo dell'esercitazione è quello di conoscere dall'interno la realtà scelta, svolgendo osservazioni partecipanti e interviste qualitative per poi elaborare un'analisi qualitativa e restituire una descrizione sfaccettata della stessa attraverso una rilettura che faccia emergere questioni di rilievo antropologico discusse durante le lezioni teoriche. Come si è accennato, per sviluppare una postura osservativa, non giudicante, critica e riflessiva non esistono dei veri e propri manuali metodologici. Per

allenare questa postura è necessario, dunque, cimentarsi in una sorta di apprendistato 'in bottega'. Riprendendo Sennet (2014), la postura antropologica, esattamente come la pratica del design, è un tipo di sapere artigiano che può essere appreso solo 'facendolo', in maniera supervisionata e accompagnata attraverso le revisioni con gli studenti durante il loro percorso di ricerca. Quel che è stato osservato in questi anni di didattica è che questo tipo di attività richiede agli studenti di adottare un approccio conoscitivo inedito per loro ma complementare rispetto ad altri presentati nel corso di studi. La richiesta di svolgere un'etnografia sul campo richiede, di fatto, di confrontarsi in modo diretto e meno mediato – rispetto a modalità di ricerca di tipo *desk* come, per esempio, la ricerca di *case studies* – con un contesto reale senza adottare quello sguardo trasformativo che è richiesto loro in quanto designer in formazione. Sguardo che, in qualche misura, richiede sempre di elaborare giudizi sul contesto studiato per poter individuare una proposta di progetto. In una fase in cui la maturità progettuale deve ancora formarsi, fare un passo indietro rispetto alla prospettiva trasformativa per lasciare spazio a un tipo di conoscenza libera dal vincolo di dover progettare, permette agli studenti di sperimentare le fasi della ricerca sociale, allenare una capacità di lettura e analisi più profonde, critiche e meno frettolose che possono essere utili per l'analisi del contesto (o dello *scenario*) progettuale. Oltre a questo, l'occasione di uscire dall'aula è un'occasione per uscire nel mondo e imparare a dialogare con esso. Organizzare la ricerca, prendere contatti e presentarsi a persone sconosciute, andare 'sul campo', fare esperienze immersive, interfacciarsi con persone e contesti reali, permette di sviluppare competenze dialogiche e relazionali con un certo anticipo rispetto al percorso formativo che, solo in fase di tirocinio e di tesi, prevede questo tipo interazioni.

Conclusioni. Insegnare a praticare l'antropologia

Nei paragrafi precedenti sono state presentate alcune riflessioni fondanti per l'antropologia che sono strettamente connesse alle metodologie di ricerca che essa propone per conoscere il mondo. Tali metodologie, come le interviste qualitative e l'etnografia,

sono già integrate nel design, soprattutto nella fase di analisi e definizione del contesto di progetto, ma è necessario accompagnare l'uso di queste metodologie – centrate sulla relazione e sull'interpretazione dello sguardo dell'altro – con una maggior consapevolezza delle potenzialità di apertura e critica, ma anche delle implicazioni etiche, che le contraddistinguono.
Mettere in dialogo l'antropologia e il design in classe, rispondendo alla sfida di trasferire non solo teorie, ma anche di arricchire il proprio sistema epistemologico e allenare una sensibilità antropologica, significa considerare l'aula sia come spazio di formazione che come contesto di ricerca collettiva. Le attività pratiche permettono di costruire una relazione tra docenti e studenti che si basa sul confronto e sull'esercizio dialogico. Questo definisce il modo stesso di insegnare l'antropologia, affinché non sia una materia da aggiungere al catalogo delle conoscenze dei designer fatta di teorie e metodi utilizzabili a piacimento, quanto piuttosto una *postura* che permetta loro di prendere parte 'alla conversazione' sui futuri possibili da progettare insieme alle persone coinvolte nei e dai progetti.
Il design è da sempre aperto all'interdisciplinarietà in quanto disciplina che non solo è in grado di mediare tra diversi saperi, ma necessita di questi per comprendere al meglio la realtà in cui siamo chiamati a operare come progettisti e progettiste.
I processi progettuali e trasformativi di qualsiasi natura, in quanto processi collettivi, sono immersi, come tutti gli altri fenomeni sociali, in processi sociali e culturali in continua ridefinizione. Dotarsi di strumenti concettuali e metodologici che permettano di riflettere in maniera critica sul proprio posizionamento specifico in quanto progettisti e sul proprio ruolo sociale, significa riuscire a riflettere con maggior consapevolezza sulle implicazioni e responsabilità legate all'azione progettuale. Questo è fondamentale per sviluppare progetti che tengano conto dei diversi ruoli e contesti sociali, che non banalizzino o diano per scontate le diverse prospettive degli interlocutori per e con i quali si progetta e che generino impatti positivi per le diverse organizzazioni umane, comunità e società con cui si collabora.

Bibliografia

+ Bargna, I., & Santanera, G. (2020). Anthropology and Design: Exchanges, Entanglements, and Frictions. *Antropologia*, 7 (2 n.s.), 25-44.
+ Borgonuovo, V., & Franceschini, S. (2018). *GLOBAL TOOLS 1973 – 1975: Quando l'educazione coinciderà con la vita.* Produzioni Nero.
+ Clarke, A.J. (2011). The Anthropological Object in Design: From Victor Papanek to Superstudio. In A.J. Clarke (Ed.), *Design Anthropology. Object Culture in the 21st Century*, 74-88. Springer.
+ Clarke, A.J. (2021). *Victor Papanek. Designer for the Real World*. The MIT Press.
+ Di Prima, N. (2022). *Design Anthropology. Approccio per un design sociale.* [Dissertazione di dottorato in Gestione, Produzione e Design – 34° Ciclo. Scuola di Dottorato, Politecnico di Torino].
+ Escobar, A. (2018). *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds.* Duke University Press.
+ Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C., & Tarrago, R. (2008). Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research. In Swiss Design Network (Ed.), *« FOCUSED ». Current Design Research Projects and Methods*. Swiss Design Network Symposium 2008, 67-94.
+ Ingold, T. (2020). *Antropologia. Ripensare il mondo*. Meltemi.
+ Ingold, T. (2019). *Antropologia come educazione*. La Linea.
+ Hale, T. (2016). Meeting the Yeti: Learning About Design Ethnography and Teaching Anthropological Habitus in a Student-Led Project on "Disconnection". *Annals of Anthropological Practices*, 40 (2), 207-218.
+ Kluckhohn, C. (1979). *Lo specchio dell'uomo*. Garzanti.
+ Kolko, J. (2010). Abductive thinking and sensemaking: The drivers of design synthesis. *Design Issues*, 26 (1), 15-28.
+ Light, A. (2015). Troubling Futures: can participatory design research provide a constitutive anthropology for the 21st century?. *IxD&A*, 26, 81-94.
+ Maldonado, T. (1971). *La Speranza Progettuale*. Einaudi.
+ Mareis, C., & Paim, N. (2020). *DESIGN STRUGGLES. Intersecting Histories, Pedagogies, and Perspectives*. Valiz.
+ Margolin, V., & Margolin, S. (2002). A "Social Model" of Design: Issues of Practice and Research. *Design Issues*, 18 (4), 24-30.
+ Martin, B., & Hanington, B. (2019). *Universal Methods of Design. 125 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Rockport Publisher.
+ Papanek, V. (1973). *Progettare per il mondo reale*. Mondadori.
+ Piasere, L. (2002). *L'etnografo imperfetto. Esperienza e cognizione in antropologia*. Laterza.
+ Remotti, F. (2009). *Noi, primitivi. Lo specchio dell'antropologia*. Bollati Boringhieri.
+ Sclavi, M. (2003). *Arte di ascoltare e mondi possibili. Come si esce dalle cornici di cui siamo parte*. Mondadori.
+ Schön, D. (1993). *Il professionista riflessivo. Per una nuova epistemologia della pratica professionale.* Dedalo.
+ Sennett, R. (2014). *Insieme. Rituali, piaceri e politiche della collaborazione*. Feltrinelli.
+ Smith, R.C. (2022). Editorial: Design Anthropology, *Design Studies*, 80, 101081.
+ Smith, R.C., & Kjærsgaard, M.G. (2015). Design Anthropology in Participatory Design. *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, 26, 73-80.