



**Politecnico  
di Torino**

**ScuDo**

Scuola di Dottorato ~ Doctoral School

WHAT YOU ARE, TAKES YOU FAR

Dissertazione di dottorato  
in Gestione, Produzione e Design (34° Ciclo)

# **Design Anthropology**

## **Approccio per un design sociale**

di

**Nicolò Di Prima**

\*\*\*\*\*

**Supervisor:**

Prof. Cristian Campagnaro

**Revisori:**

Prof.ssa Rosanna Veneziano, Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

Prof. Davide Fassi, Politecnico di Milano

**Commissione per l'esame di dottorato:**

Prof. Claudio Germak, Politecnico di Torino

Prof.ssa Valentina Porcellana, Università della Valle d'Aosta

Prof. Alvise Mattozzi, Politecnico di Torino

Politecnico di Torino, 2022

# Dichiarazione

Dichiaro che il contenuto e l'organizzazione di questa dissertazione costituiscono un mio lavoro originale e non compromettono in alcun modo i diritti di terzi, compresi quelli relativi alla sicurezza dei dati personali. A tal proposito, si è optato per mantenere anonime le identità delle persone intervistate.

Nicolò Di Prima

2022

\* Questa dissertazione è presentata in parziale adempimento dei requisiti per il **dottorato di ricerca (Ph.D. degree)** nella Scuola di Dottorato del Politecnico di Torino (ScuDo).

## Ringraziamenti

Mi piace pensare che io non sia altro che le persone che il *caos* della vita mi ha fatto incontrare. Da ognuna ho appreso qualcosa. Nel bene e nel male. Di ognuna ho preso dei pezzi e a ognuna ho lasciato parti di me. Nel bene e nel male.

Se dovessi dire come sono arrivato fin qui risponderei che sono stato guidato. Non da qualche essere divino e tanto meno da un destino predeterminato, ma dalle persone a cui ho deciso di credere di più e da quelle che, a loro volta, hanno deciso di credere in me. Il bello e il brutto di credere in questa prospettiva, però, è che incontriamo solo chi incontriamo, quindi, alla fine, è anche una questione di fortuna. Non ci penso spesso, ma ne sono convinto: io sono stato molto fortunato. Anche perché, oltre a questo, ho avuto l'enorme privilegio di nascere in un posto del mondo e in una famiglia che mi hanno sempre dato la possibilità di scegliere.

Credo che il mio viaggio verso il dottorato sia iniziato più di dieci anni fa in un dormitorio per persone senza dimora. Ringrazio il mio tutor Cristian Campagnaro per avermi dato quella possibilità e avermi accompagnato, sostenuto e stimolato ad arrivare sin qui. Ringrazio anche Valentina Porcellana senza la quale, molto probabilmente, non avrei mai pensato di intraprendere la via dell'antropologia. E li ringrazio entrambi per avere, a loro volta, deciso di credere l'uno nell'altra e poi anche in me. Credo

davvero che questa tesi non esisterebbe senza questi incroci di fortunati incontri. A proposito di fortuna.

Le righe scritte nelle prossime pagine non sarebbero le stesse se non avessi incontrato i colleghi e le colleghe con cui ho condiviso i progetti e le ricerche in questi anni e con cui ho potuto confrontarmi e discutere. Alle volte seduti a un tavolo, ma più spesso con qualche attrezzo in mano e una decina di persone attorno, intenti a smontare e rimontare un mondo senza dimora. Ringrazio Raffaele Passaro, Martina Dugoni, Marco D'Urzo, Giulio Ceste, Sara Ceraolo, Vittoria Bosso, Giorgia Curtabbi, Bruna Piccolo, Daniela Leonardi e Antonella Meo. Tra questi, dedico un ringraziamento particolare a Silvia Stefani con cui, oltre ad aver condiviso molte ricerche, da due anni conduco un corso di antropologia culturale per gli studenti e le studentesse di design del Politecnico di Torino. Un'occasione di crescita e di riflessione eccezionale che sono grato e onorato di aver condiviso con lei e con l'idea di antropologia emancipatrice che porta avanti. Ringrazio anche gli studenti e le studentesse che ho incontrato finora, perché mi fanno capire che quello che facciamo è importante e mi stimolano a farlo sempre meglio.

Ringrazio tutte le persone con cui ho avuto il piacere di lavorare in questi anni, educatori e operatori sociali, assistenti sociali e operatori dei servizi che, nonostante tutto, dedicano la loro vita a supportare chi viene emarginato dalla nostra stessa società. E ringrazio, soprattutto, le persone che in questi anni ho incontrato in situazioni ben poco confortevoli e auspicabili per nessuno e che, sebbene le debbano abitare quotidianamente, si sono prestate a tentare di migliorarle insieme.

Ringrazio, inoltre, i revisori della prima stesura di questa tesi, la professoressa Rosanna Veneziano e il professor Davide Fassi che grazie ai loro commenti mi hanno permesso, mi auguro, di migliorarla.

Durante gli ultimi mesi di scrittura ho avuto la prova che tutte le leggende che si raccontano su questo tortuoso viaggio che è il dottorato sono vere. Io non avrei potuto concluderlo se non avessi avuto il sostegno e l'affetto della persona senza la quale non

avrei iniziato nessun viaggio in assoluto. Grazie mamma e grazie della tua infinita e amorevole vicinanza. E grazie a papà, che mi ha insegnato la cura nel far bene le cose, e a mia sorella Ilaria, che crede sempre in me, anche se non ha le prove che ne valga la pena. Tra tutti gli incontri possibili penso che solo alcuni siano in grado di illuminarti la vita di una luce nuova. Grazie Anwar di averlo fatto per me e di continuare a farlo.

## Abstract

Negli ultimi venti anni la disciplina del design è sempre più coinvolta in progetti che mirano a rispondere a urgenti sfide globali sociali, politiche, economiche ed ecologiche. Il suo campo di intervento si è espanso ben oltre la progettazione di oggetti e comprende la progettazione di servizi di *welfare* e di *policy* e progetti per l'innovazione e il cambiamento sociale. Nella versione più trasformativa e radicale della disciplina, alcuni designer ritengono che il loro contributo possa perfino essere mirato a immaginare e dare forma a scenari futuri alternativi per abitare il mondo, ridefinendo le relazioni tra gli abitanti umani e non-umani del pianeta verso una transizione sostenibile, equa e giusta per tutti. Ai designer, dunque, è richiesto non solo di proporre risposte e soluzioni a problemi definiti ma anche a questioni sempre più “wicked” e complesse. In questo senso, adottare approcci partecipativi e interdisciplinari per progettare diventa non solo auspicabile, ma spesso necessario per riuscire a individuare risposte che siano adeguate alla complessità delle domande di progetto che i contesti e i loro abitanti esplicitano. Il coinvolgimento di diversi attori e di diverse discipline nei processi progettuali, però, aumenta anche il grado di complessità degli stessi, non solo in termini di gestione e organizzazione delle diverse fasi progettuali ma anche in quanto richiede di mettersi in dialogo con un maggior numero di soggettività che sono portatrici di istanze, volontà, desideri e prospettive diverse e variegate se non contrastanti. Partecipazione e interdisciplinarietà contribuiscono a rendere il processo progettuale un fenomeno sociale complesso, non solo perché genera impatti sulla società, ma anche perché mette in gioco diversi approcci disciplinari e le diversità culturali, identitarie, sociali, etiche e politiche di

ognuno. In questo panorama, l'emergente campo di studi della *design anthropology*, che riguarda la collaborazione simultanea delle due discipline all'interno dei processi di design partecipativo, fornisce diversi spunti epistemologici e metodologici per leggere come i fattori sociali e culturali influenzino i processi progettuali e per capire come questi mutino tramite i progetti. Il lavoro di ricerca presentato mira a definire con maggior chiarezza concetti, metodi e strumenti proposti dalla letteratura sulla *design anthropology* con l'obiettivo di costruire una proposta di approccio progettuale transdisciplinare che sia in grado di integrare l'analisi di tali aspetti nei processi progettuali e, dunque, nei progetti. Un approccio dal carattere maggiormente aperto, riflessivo e critico in grado di leggere la complessità socio-culturale del contesto di progetto e dell'*altro* con cui o per cui si progetta, riconoscendolo come portatore di conoscenze e non solo di esigenze.

Per definire tale proposta di approccio ho confrontato ciò che emerge dalla letteratura scientifica sulla *design anthropology* con tre casi studio di progetto di design sociale orientati al contrasto dell'*homelessness* a cui ho partecipato nel corso del dottorato. Sul piano metodologico i progetti sono caratterizzati da un approccio di tipo partecipativo e interdisciplinare tra design e scienze sociali, in particolare l'antropologia. Tali casi mi hanno permesso di osservare come la collaborazione fra le due discipline prenda forma "sul campo". L'analisi e la rilettura qualitativa dei casi mi ha permesso di individuare benefici e nodi critici emergenti dall'incontro disciplinare. L'obiettivo dell'analisi è stato di tipo metodologico, ovvero, ha mirato a individuare i punti di contatto tra le scienze sociali e il design in termini di metodi, strumenti e approcci.

Dal confronto tra la letteratura e i casi studio è possibile dedurre come le metodologie di ricerca del design partecipativo diano la possibilità non solo di contribuire a trasformare i fenomeni sociali ma anche a comprenderli meglio. Il progetto è, dunque, tanto un'occasione di trasformazione quanto di conoscenza. Riconoscere questa doppia natura del progetto significa riconoscere che la disciplina del design mette a disposizione non solo la sua strumentazione tecnica, ma anche una

metodologia di ricerca utile e importante nel favorire processi che integrano la conoscenza teorica sociale con azioni di cambiamento sociale concreto. L'antropologia, anche alla prova della collaborazione interdisciplinare con il design sul campo, permette di arricchire questo tipo di processi in termini di contributo teorico, ponendo maggiore attenzione ai fattori socio-culturali in gioco, problematizzandoli e rendendoli più espliciti, ma anche di consolidare e dare maggiore rigore alle metodologie di ricerca qualitative e interpretative che condivide con il design. Questo abbinamento disciplinare è vantaggioso per entrambe le discipline in quanto l'antropologia nutre quelle competenze riflessive e analitiche che la disciplina del design già incorpora, mentre il design è in grado di dare forma e di "applicare" la conoscenza antropologica al fine di contribuire a generare cambiamenti sostenibili e lungimiranti rispetto alle sfide sociali a cui si vuole rispondere. La disciplina del design, in termini di metodologia di ricerca, è potenzialmente predisposta ad accogliere tali sfide e a integrare saperi antropologici e metodologie di ricerca sociale. A tal fine, l'esito finale del lavoro di ricerca presentato consiste nella proposta di un approccio progettuale di *design anthropology* che consiste in un *corpus* di indicazioni e suggerimenti transdisciplinari, strumenti interpretativi e posture che hanno l'obiettivo di facilitare i designer nel cogliere con maggior consapevolezza le implicazioni socio-culturali del loro lavoro, nonché i rischi e la potenzialità connesse all'azione trasformativa, sia per quanto riguarda la fase pre-progettuale, che durante i processi di co-design, che per rileggere gli impatti generati dagli interventi.

**Parole chiave:** [ design anthropology, metodologia progettuale, transdisciplinarietà, design sociale, homelessness ]

# Indice

<b>PROLOGO</b> .....	1
<b>INTRODUZIONE. INQUADRAMENTO DELLA RICERCA</b> .....	5
<b>1. PRIMO CAPITOLO. DESIGN ANTHROPOLOGY “SUI LIBRI”</b> .....	17
1.1. QUESTIONI DI LINGUA .....	17
1.2. ANALISI DELLA LETTERATURA SCIENTIFICA .....	20
1.2.1. <i>Obiettivi dell’analisi</i> .....	20
1.2.2. <i>Metodo di analisi della letteratura</i> .....	20
1.3. LA LETTERATURA SULLA DA: TEMI CARATTERIZZANTI .....	23
1.3.1. <i>Definizione di Design Anthropology</i> .....	24
1.3.2. <i>Design Anthropology: storia, sviluppo e networks</i> .....	25
1.3.2.1. Stati Uniti: business anthropology .....	25
1.3.2.2. Danimarca e Scozia: participatory design .....	26
1.3.2.3. Brasile: public engagement .....	29
1.3.2.4. Europa centrale e Stati Uniti: approccio storico e cultura materiale .....	29
1.3.2.5. Australia: visual e digital anthropology .....	30
1.3.2.6. Inghilterra e Irlanda: professional design anthropology .....	31
1.3.2.7. Italia: design anthropology e questioni sociali .....	32
1.3.3. <i>Design e Antropologia: storia e contatti fra le due discipline</i> .....	33
1.3.3.1. Etnografia e design .....	34
Differenze di temporalità, obiettivi ed etica tra etnografia e design .....	36
Convergenze fra ricerca etnografica e ricerca in design .....	41
1.3.3.2. Human-centered-design, Participatory design .....	43
1.3.3.3. Social Turn in Design .....	49
1.3.4. <i>Design e Antropologia: un certo feeling</i> .....	56
1.3.4.1. Antropologia non é (solo) etnografia .....	58
1.3.4.2. L’altro e l’inaspettato .....	61

1.3.4.3. Antropologia, materialità e cultura materiale.....	63
1.3.4.4. Il design fa cultura .....	65
1.3.4.5. La costruzione del contesto .....	67
1.3.4.6. Fare Futuri .....	70
1.3.4.7. Il processo progettuale come fenomeno sociale.....	72
1.3.4.8. Campi di applicazione .....	74
1.4. CONCLUSIONI: PRIMO STEP .....	75
<b>2. SECONDO CAPITOLO. DESIGN E ANTROPOLOGIA “SUL CAMPO”.....</b>	<b>79</b>
2.1. PREMESSE, OBIETTIVI E METODI DELLA RICERCA .....	79
2.1.1. <i>Scelta del campo: design, antropologia e social design</i> .....	80
2.1.2. <i>Metodo di ricerca e analisi</i> .....	87
2.1.3. <i>Il campo: progettazione e ricerca per il contrasto all’homelessness</i> .....	90
2.1.4. <i>Ruolo e posizionamento</i> .....	97
2.2. ANALISI DEI CASI .....	98
2.2.1. <i>MACRO-PROGETTO 1. RIQUALIFICAZIONE PARTICIPATIVA DEGLI SPAZI DI ACCOGLIENZA</i> .....	100
Brief .....	101
Gruppo di ricerca, modalità di ricerca e attività di co-progettazione .....	102
Attori e Partecipazione .....	105
Output, outcome e impatti.....	107
2.2.2. <i>MACRO-PROGETTO 2. LABORATORIO DI PROGETTAZIONE PARTICIPATIVA E INCLUSIONE SOCIALE</i> .....	110
Brief e partecipanti.....	110
Gruppo di ricerca: antropologia e design, prima e dopo.....	113
Output, Outcome e impatti .....	118
2.2.3. <i>MACRO-PROGETTO 3. RIORIENTAMENTO PARTICIPATIVO DEL SISTEMA DEI SERVIZI PER PERSONE SENZA DIMORA</i> .....	122
Brief .....	123
Gruppo di ricerca: metodi, strumenti e attività .....	123
Output, outcome e impatti.....	126
2.3. DISCUSSIONE .....	132
2.3.1. <i>“Fare insieme”: lo stile della pratica</i> .....	133
2.3.2. <i>Azione – osservazione – riflessione</i> .....	140
2.3.3. <i>Design e Antropologia: fuori dal guscio</i> .....	147
2.3.4. <i>Il rapporto tra ricerca e progetto</i> .....	153

2.3.5. <i>Ricerca e azione come atto progettuale</i> .....	161
2.3.6. <i>Rapporti interdisciplinari. Questioni di organizzazione e rappresentazione</i> .....	166
2.3.7. <i>Questioni di partecipazione</i> .....	179
2.3.8. <i>Politicizzazione e de-politicizzazione. Tra legittimazione e partecipazione</i> .....	182
2.3.9. <i>Facilitare/provocare/accompagnare</i> .....	190
2.4. <b>CONCLUSIONI: SECONDO STEP</b> .....	199
<b>3. TERZO CAPITOLO. UN APPROCCIO PROGETTUALE DI DESIGN</b>	
<b>ANTHROPOLOGY</b> .....	<b>204</b>
3.1. <b>PROPOSTA DI UN APPROCCIO PROGETTUALE TRANSDISCIPLINARE</b>	207
3.1.1. <i>Caratteristiche distintive delle discipline</i> .....	209
3.1.2. <i>Un design “sociale”: design come fenomeno socio-culturale complesso</i> .....	211
3.1.3. <i>Scala di intervento locale</i> .....	218
3.1.4. <i>Una progettazione partecipativa: ruolo del/la designer e approccio collaborativo</i> .....	228
3.1.5. <i>Attività di ricerca/progettuali: dispositivi relazionali di conversazione e analisi</i> <i>qualitativa</i> .....	236
Dispositivi relazionali di conversazione: materialità ed esperienza .....	238
Strumenti di ricerca qualitativa per il progetto .....	241
3.1.6. <i>Sguardo etnografico</i> .....	246
3.1.7. <i>Approccio riflessivo e critico</i> .....	252
3.1.8. <i>Progettazione partecipante e osservante</i> .....	258
<b>CONCLUSIONI</b> .....	<b>261</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	<b>271</b>
INTRODUZIONE .....	271
CAP 1 .....	272
CAP 2.....	288
CAP 3.....	295
CONCLUSIONI .....	299

# PROLOGO

*“Quando speriamo in qualcosa abbiamo anche qualcosa da dirci: così come la progettazione diventa superflua quando non abbiamo niente in cui sperare, né niente da dirci”.*

Thomas Maldonado, 1971, La speranza progettuale.

Nel 2011, circa sette anni prima dell’inizio del mio dottorato di ricerca al Politecnico di Torino, decido di portare avanti il mio lavoro di tesi triennale con un professore di design che si occupava, tra le altre cose, di *homelessness* e nello specifico di migliorare la qualità dei luoghi di accoglienza dedicati alle persone senza dimora. Lo stesso professore che anni dopo diventò il mio *supervisor* di dottorato. Non sapevo nulla dell’*homelessness*, ma mi affascinava molto il fatto di aver l’opportunità di esercitare le competenze progettuali che avevo appreso all’università in un contesto di povertà urbana estrema, come è quello dei dormitori notturni per persone senza casa, che mi immaginavo potesse beneficiare di quella cura e attenzione al dettaglio, al bello, all’armonia, alle cose fatte bene che promuove il design.

In effetti, la prima volta che entrai in un dormitorio a Torino ebbi una sensazione di forte straniamento che raramente avevo vissuto prima in altri contesti. L’edificio ospitava una mensa al piano terra e alcune stanze per l’accoglienza notturna ai piani superiori. Sebbene mi trovassi lì in quanto *industrial designer* in formazione non

---

ricondussi questa sensazione di spaesamento, mista a curiosità e incomprendimento, agli oggetti, agli arredi, agli allestimenti, alle *cose* che potevo osservare dentro quell'edificio, quanto alle *persone* che si muovevano al suo interno. Alle attività, alle pratiche, ai modi di fare quello che facevano.

Durante quel mio primo ingresso “sul campo” notai chi stava in fila aspettando il proprio turno per entrare in mensa, chi distribuiva i buoni pasto, chi regolava gli ingressi, chi si metteva nuovamente in fila con il vassoio per aspettare il proprio turno, chi distribuiva il cibo, chi ricordava le regole di comportamento a gran voce, chi si sedeva a mangiare nei tavoli condivisi, mangiando da soli pur essendo in compagnia, chi si alzava e si accodava alla fila per restituire il vassoio con gli scarti prodotti durante il pasto. Chi se ne andava con i propri zaini, o borse, *trolley*, sacchetti di plastica con i quali era arrivato. Ricordo gli odori forti di mensa, i rumori sommessi di un flusso lento di persone, ma anche quelli violenti e repentini delle attività di distribuzione del cibo dietro al bancone. Il vociare indistinto. Un'aria mesta, interrotta da rida di scherno dovute alle prese in giro che gli operatori rivolgevano agli utenti circa la loro inadeguatezza nell'eseguire gli ordini. In linea generale, ricordo di aver provato un certo senso di tristezza legato al fatto che, per quanto la sala fosse stracolma di persone, mi parevano tutti concentrati nel concludere il proprio pasto con pratiche meccaniche e ripetitive, svuotate di quella convivialità che solitamente caratterizza il momento in cui si condivide il cibo con qualcun altro.

Tornai a casa con pochissimi appunti sugli oggetti e molte note sui processi che avevo osservato, sulle relazioni fra le persone, sulle sensazioni che avevo provato. Che cosa c'entrava tutto questo con la possibile progettazione di oggetti che avrebbero dovuto migliorare quell'esperienza per le persone che la vivevano tutti i giorni. Davvero c'era bisogno di *design* in un contesto come quello? L'obiettivo della tesi assunse dei contorni immediatamente più ampi. Non mi chiesi che cosa potessi progettare per rendere migliore quel posto, ma cosa potessi fare per far sì che nessuna persona vivesse mai una situazione di quel tipo. Mi sentii inadeguato ed ebbi la sensazione che il mio percorso didattico del triennio non mi avesse preparato a questo tipo di situazioni. Che

---

la storia dell'architettura moderna di William J.R. Curtis e del design di Renato De Fusco non menzionassero casi di questo tipo da cui potessi prendere ispirazione progettuale. Che il modello esigenze-requisiti-prestazioni, gli studi di statica e di ergonomia cognitiva, l'ingegnerizzazione del prodotto industriale non mi bastassero, in quel momento, per esplorare un contesto la cui complessità era legata, a mio avviso, più alla particolare fragilità della condizione sociale di quelle persone che alla fruizione degli spazi dal punto di vista tecnico e funzionale. In realtà, mi sono serviti molti anni di ricerca per capire che la dimensione sociale e quella materiale non sono mai del tutto autonome l'una dall'altra e che, anzi, concorrono entrambe nei processi identitari e di (ri)produzione dei soggetti in quanto esseri sociali e culturali.

Fu in quest'occasione che entrai per la prima volta in contatto con l'antropologia. Il professore con cui stavo lavorando alla tesi collaborava infatti da qualche anno con un'antropologa che diventò poi la mia correlatrice di tesi di triennale e poi di magistrale in antropologia culturale. La lettura antropologica dell'*homelessness* mi aprì un mondo. Mi suggerì di guardare al fenomeno come qualcosa di molto sfaccettato, che riguardava sì i percorsi di vita personali e individuali delle persone ma che si radicava soprattutto in questioni di tipo strutturale e sociale, legate ai meccanismi di sfruttamento e di impoverimento del sistema economico capitalistico e neoliberista, a processi di etichettamento e alle politiche di *welfare* cittadine e nazionali che determinavano anche la configurazione e il funzionamento dei luoghi di accoglienza. Capii che questo tipo di lettura multilivello per me era fondamentale per andare avanti nel progetto di tesi, per non arrendermi di fronte all'enormità del fenomeno dell'*homelessness*.

Chiusi la tesi con un'ipotesi di progetto che avrebbe permesso alle persone che usufruivano della mensa di caricare i loro telefoni cellulari in sicurezza mentre consumavano il pasto. Una gabbietta a forma di casa stilizzata che poteva essere chiusa con una chiave dopo aver inserito al suo interno il telefono a caricare, in modo che potesse essere tenuto sotto controllo dal proprietario anche a distanza. Senza la necessità dell'intervento di un tecnico elettricista, la gabbietta poteva essere facilmente installata sulle prese elettriche a muro già presenti nella stanza, in sostituzione delle

mascherine decorative *standard*. Il progetto fu molto apprezzato ma non venne sviluppato.

Ritengo, riflettendoci dopo diversi anni, che l'esito più importante di questo mio primo lavoro di design rivolto al miglioramento di un contesto sociale marginalizzato non sia stato tanto l'*output* di progetto in sé, quanto una maggior consapevolezza del fenomeno dell'*homelessness*. Quel che mi pare rilevante, però, rispetto alle riflessioni che verranno presentate in questo lavoro di ricerca, è che, tra tutti i modi possibili per conoscere e affrontare un tema così complesso — per esempio facendo il volontario, l'operatore sociale o, perché no, l'antropologo oppure proprio come persona senza dimora — io ci sono entrato in contatto attraverso il design, ossia con la *speranza* di poter contribuire, attraverso il progetto, a migliorare quella situazione, nonostante tutto.

# INTRODUZIONE. INQUADRAMENTO DELLA RICERCA

Negli ultimi venti anni la disciplina del design è sempre più coinvolta in progetti che mirano a rispondere a urgenti sfide globali sociali, politiche, economiche ed ecologiche. Il suo campo di intervento si è espanso ben oltre la progettazione di oggetti e comprende la progettazione di servizi di *welfare* e di *policy* e progetti per l'innovazione e il cambiamento sociale. Nella versione più trasformativa e radicale della disciplina, alcuni designer ritengono che il loro contributo possa perfino essere mirato a immaginare e dare forma a scenari futuri alternativi per abitare il mondo, ridefinendo le relazioni tra gli abitanti umani e non-umani del pianeta verso una transizione sostenibile, equa e giusta per tutti. Ai e alle designer, dunque, è richiesto non solo di proporre risposte e soluzioni a problemi definiti ma anche a domande sempre più “wicked” e complesse che sono estremamente intrecciate a questioni di tipo sociale, economico, politico. In questo senso, adottare approcci partecipativi e interdisciplinari per progettare diventa non solo auspicabile, ma spesso necessario per riuscire a individuare risposte che siano adeguate alla complessità delle domande di progetto che i contesti e i loro abitanti esplicitano. Gli approcci partecipativi e interdisciplinari al progetto sono, dunque, sempre più sedimentati nella pratica del design. Se la progettazione di tipo partecipativo ha ormai una lunga tradizione all'interno della disciplina (Ehn 1993) la questione del dialogo e della collaborazione fra design e altre discipline è molto aperta. In particolare, il confronto specifico tra design e scienze sociali risulta promettente nel portare letture di tipo sociale all'interno dei processi di

---

design (Frascara 2002) contribuendo a indagare come fattori sociali e culturali influenzino i processi progettuali e a evidenziare implicazioni, rischi e criticità connessi alle azioni trasformative del design. In questo panorama, l'emergente campo di studi della *design anthropology* (DA), che riguarda la collaborazione simultanea di design e antropologia all'interno dei processi di design, fornisce diversi spunti di riflessione e rappresenta un tentativo di dialogo interdisciplinare particolarmente articolato e interessante. Lo scopo generale di questa tesi è quello di approfondire il rapporto fra queste due discipline in termini di implicazioni metodologiche per il design e di contribuire al dibattito sull'interdisciplinarietà della disciplina.

## Premesse, domande di ricerca e obiettivi

Il lavoro di ricerca presentato ha, dunque, finalità di tipo metodologico e ha l'obiettivo specifico di indagare l'uso congiunto di design e antropologia in contesti di progetto, analizzandone i potenziali benefici che ne derivano in termini di miglioramento delle attività di progettazione: come il design può beneficiare dell'antropologia? E l'antropologia del design? Per quanto ci siano molte risposte a entrambe le domande, in realtà, questo lavoro di ricerca si focalizza in particolare sulla prima.

Questa domanda generale di ricerca nasce, in realtà, da una serie di premesse che derivano da un lato, dalla mia esperienza personale precedente al dottorato e dall'altro, da una premessa di carattere scientifico. Le esperienze personali sono legate al mio coinvolgimento come designer all'interno di progetti di ricerca-azione interdisciplinare e partecipativa tra designer e antropologi e al fatto che, negli stessi anni, mi sia laureato in antropologia culturale. Dopo essermi laureato in disegno industriale, infatti, a partire dal 2014 inizio a collaborare ad alcuni progetti di ricerca-azione guidati da due ricercatori torinesi, rispettivamente un designer e un'antropologa, che si occupavano di contrasto all'*homelessness* con approcci di ricerca interdisciplinare e di design

---

partecipativo e che avevo incontrato in occasione della mia tesi di laurea triennale. Nello stesso periodo mi iscrivo al corso di laurea in antropologia culturale all'Università di Torino e nel 2017 mi laureo con una tesi etnografica su uno dei progetti a cui stavo collaborando con loro (Di Prima 2017). Entrambe le esperienze mi hanno convinto che la collaborazione fra designer e antropologi portasse all'interno della pratica progettuale qualche elemento di novità rispetto al design che avevo studiato all'università anni prima. Nello specifico, mi è sembrato che l'intersezione delle due prospettive disciplinari acuisse la mia sensibilità relazionale nell'incontro con le persone senza dimora e con i diversi attori coinvolti nei progetti e mi permettesse di comprendere meglio i fattori socio-culturali che riguardano il fenomeno dell'*homelessness* in generale. La sensazione è stata che questo mi permettesse di lavorare meglio all'interno dei progetti partecipativi e di riuscire a essere maggiormente collaborativo e aperto, ma anche a tenere in considerazione come gli aspetti critici più sistemici e strutturali (culturali, sociali, economici e politici) legati al fenomeno influenzassero i progetti e come i progetti stessi fossero in grado di far emergere più chiaramente queste criticità e metterle in discussione provando a trasformarle. Il doppio approccio, progettuale e antropologico, mi è parso mi stesse aiutando a essere maggiormente consapevole, più cauto ma anche più preparato ad affrontare la complessità del tema. La prima domanda di ricerca, dunque, nasce dalla volontà di comprendere quali competenze disciplinari specifiche abilitassero questo sguardo più consapevole per progettare meglio in modo collaborativo. Quali concetti teorici, strumenti metodologici e approcci le caratterizzano? Come si intrecciano e ibridano nell'incontro disciplinare e progettuale? Come influiscono sul lavoro del progettista e come influenzano i progetti stessi? Che tipo di benefici ne derivano? Per chi e per che cosa? Per le due discipline, per la pratica progettuale, per i contesti di intervento, per gli attori coinvolti nei progetti?

La seconda premessa che mi ha spinto a iniziare il dottorato è legata allo sviluppo recente della "*design anthropology*" (DA), un campo di studi e di ricerca che è andato sviluppandosi in campo accademico a partire dagli anni dieci del duemila nel nord

Europa a opera di alcuni ricercatori e ricercatrici e che indaga, come abbiamo accennato, proprio la collaborazione interdisciplinare fra design e antropologia. Come vedremo, la storia della collaborazione fra le due discipline non è recente. In campo aziendale le prime collaborazioni fra progettisti e antropologi risalgono agli anni trenta del novecento e consistevano nel fatto che gli antropologi professionisti venissero chiamati dalle aziende per fornire consulenze utili alla maggior comprensione dei bisogni dei loro clienti e della mentalità e comportamenti degli utenti. Attraverso tecniche etnografiche, le informazioni fornite dagli antropologi venivano successivamente utilizzate dai progettisti nello sviluppo dei progetti. La collaborazione era di tipo consulenziale. Per inciso, l'uso del tempo imperfetto può trarre in inganno perché questo avviene ancora oggi in molte realtà aziendali. Le riflessioni che ruotano attorno alla DA sono legate a questo tipo di collaborazione fra le due discipline ma hanno sviluppato una serie di riflessioni più strutturate e metodologiche che propongono una visione maggiormente ibridata fra le due discipline in cui la presenza degli antropologi è distribuita in tutte le fasi progettuali integrando strumenti di analisi, metodi e prospettive di entrambe le discipline. Negli ultimi anni, i ricercatori e le ricercatrici che hanno elaborato queste riflessioni hanno contribuito a delineare il campo di studi della DA producendo una serie di pubblicazioni scientifiche sul tema che sono andate via via aumentando.

Un aspetto che mi ha incuriosito molto e che mi ha motivato a iniziare il dottorato è che i ricercatori che guidavano i progetti di ricerca-azione interdisciplinari con cui collaboravo, integravano strumenti di analisi e metodi di entrambe le discipline in maniera molto simile a quanto veniva descritto nella letteratura sulla DA. In un certo senso, il percorso dei due ricercatori torinesi e di noi collaboratori si è sviluppato in maniera autonoma ma incredibilmente parallela a quello dei ricercatori che stavano elaborando e definendo la *design anthropology* in nord Europa. La letteratura scientifica sulla DA che iniziava a essere pubblicata negli stessi anni circolava all'interno del nostro gruppo di ricerca/progetto ma la collaborazione fra i ricercatori delle due discipline si è sviluppata direttamente sul campo, attraverso il lavoro congiunto e i

confronti diretti e costanti tra i componenti del gruppo attingendo alla conoscenza e al saper fare disciplinari personali di ciascuno. Sia le mie esperienze progettuali che la letteratura sulla DA facevano emergere elementi comuni: l'idea di un'antropologia *con* gli altri e non *degli* altri (Gatt & Ingold 2013) che predilige un approccio di design partecipativo *con* gli altri, non tanto *per* gli altri; una visione multidimensionale del progetto, fine ultimo del processo progettuale ma anche strumento di ricerca utile a una maggior comprensione del contesto e delle persone (Otto & Smith 2013); un approccio critico e riflessivo rispetto alle pratiche progettuali e di ricerca per un tipo di design in grado di indagare e rispondere a questioni sociali complesse (Siobhan 2018). L'incontro con la DA, dunque, mi è sembrato potesse aiutarmi a trovare riscontro e supporto teorico rispetto alle domande che mi stavo ponendo nei progetti a cui stavo partecipando. Questo mi ha spinto a voler indagare più nel dettaglio questo campo di studi per comprenderlo a fondo. Qual è la sua origine? Che cosa lo caratterizza? Quali riflessioni e tematiche emergono e ricorrono? Su che cosa si focalizzano gli autori discutendo del rapporto fra design e antropologia? In quali campi di progetto sono coinvolti i ricercatori della DA?

Le domande legate alla mia esperienza progettuale interdisciplinare e all'incontro con la letteratura sulla DA mi hanno dunque guidato nel definire il mio progetto di ricerca con l'obiettivo:

- 1) di definire e sistematizzare il campo di ricerca emergente interdisciplinare della *design anthropology*;
- 2) di analizzare a fondo benefici e criticità dell'uso integrato di design e antropologia nella pratica progettuale.

Per rispondere a questi obiettivi sono state condotte due tipologie di attività di ricerca che si sono protrate parallelamente lungo tutto il corso del dottorato (fig. 1). La prima mira a rispondere al primo obiettivo e consiste nella selezione, lettura e analisi della letteratura scientifica sulla DA. La seconda attività è riferita al secondo obiettivo ed è di tipo maggiormente empirico nella prima fase e più analitico nella seconda. La scelta è stata quella di osservare l'incontro fra le discipline direttamente sul campo di

---

progetto, partecipando a progetti guidati da gruppi di ricerca interdisciplinari, osservandole e recuperando note di campo con un approccio di osservazione partecipante. Il fatto di essere già coinvolto nei progetti interdisciplinari rivolti al contrasto all'*homelessness* ha facilitato l'avvio di questa attività di ricerca. In questo senso ho avuto la possibilità di fare ricerca in tre macro-progetti, due dei quali in continuità con gli anni precedenti, che mi hanno permesso di osservare la collaborazione fra design e antropologie in progetti con diverse complessità di obiettivi e output (prodotti, servizi, *policy*). Poiché l'obiettivo di questa attività di ricerca non era quello di verificare ipotesi prestabilite ma di esplorare in maniera aperta la collaborazione fra designer e antropologi, la metodologia di ricerca adottata per l'acquisizione dei dati è di tipo etnografico (immersione prolungata nel contesto di studio e osservazione partecipante) (fig. 1). Nella seconda fase del dottorato ho iniziato il lavoro di analisi dei dati acquisiti durante la ricerca sul campo con una metodologia analitica qualitativa e interpretativa, con l'obiettivo di far emergere tematiche e questioni derivanti dal pratica progettuale interdisciplinare. In questa fase ho ritenuto utile condurre alcune interviste e un *focus group* ai diversi membri dei gruppi di ricerca con cui avevo collaborato per approfondire alcune questioni di tipo metodologico che stavano emergendo attraverso l'analisi. La definizione delle tematiche di analisi è stata influenzata, a sua volta, da quanto stava emergendo dalla *literature review*.

Il lavoro incrociato di analisi della letteratura e analisi qualitativa dell'esperienza di campo mi ha portato a definire ulteriori domande e obiettivi di ricerca. Ciò che ho riscontrato è che nella letteratura è assente un tentativo di sistematizzazione dei principi, metodi e strumenti che caratterizzano l'approccio di *design anthropology*. Questa carenza potrebbe diminuire le potenzialità di diffusione delle riflessioni elaborate dai ricercatori e, dunque, ridurre l'impatto che potrebbero avere sulla pratica progettuale. La ricerca sul campo, parallelamente, ha fatto emergere che gli effetti della collaborazione fra design e antropologia sulla pratica progettuale sono positivi ma che, anche tra i ricercatori stessi delle due discipline, non sono del tutto espliciti i contributi disciplinari specifici. Da una parte questo può portare a possibili incomprensioni tra i

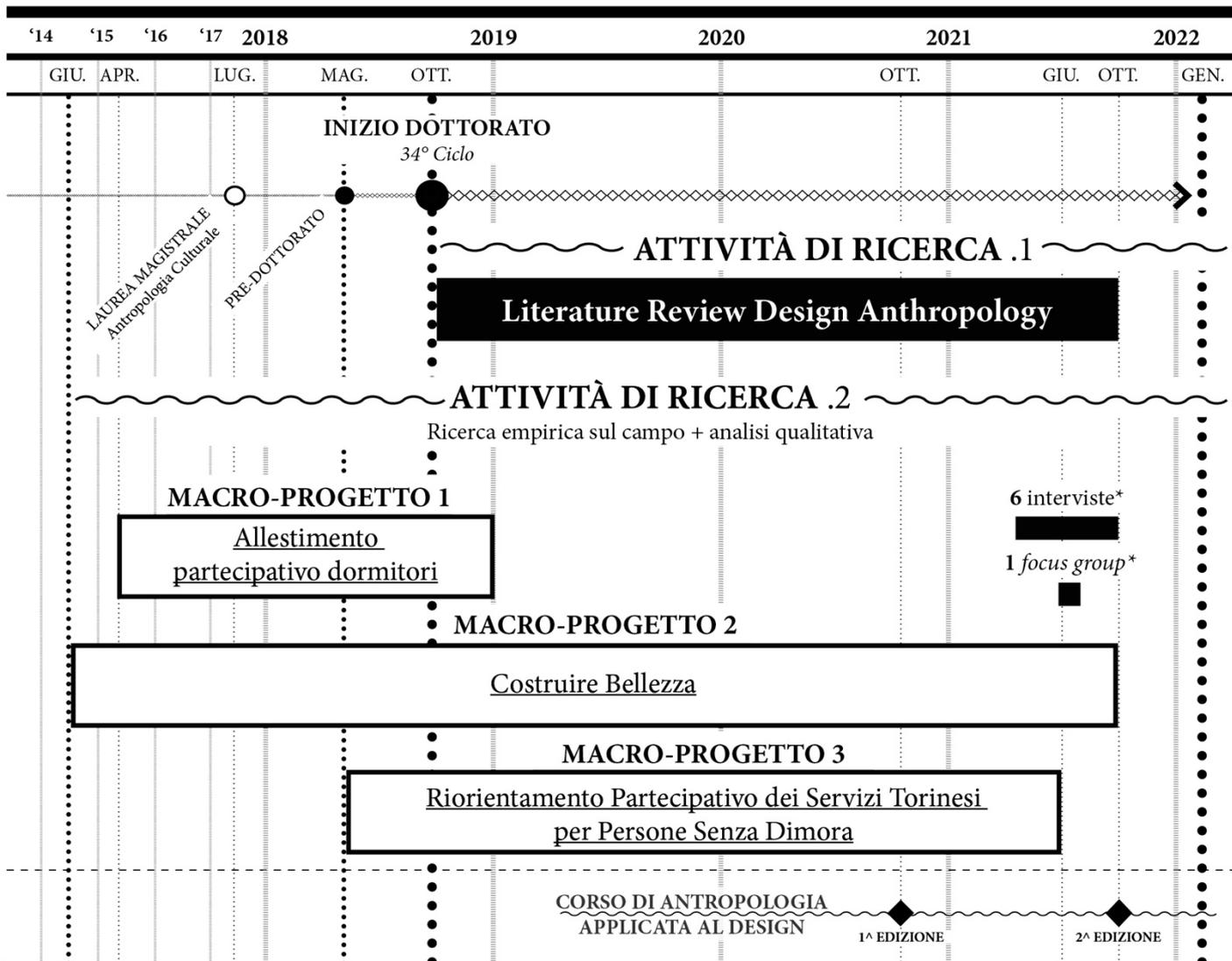
---

membri del gruppo di ricerca/progetto ma, più che altro, il fatto che non siano espliciti limita la possibilità di trasferire ciò che si è potuto apprendere solo grazie a lunghi periodi di collaborazione transdisciplinare. Questo può essere limitante nell'ottica di voler trasmettere tali apprendimenti ad altri (nuovi colleghi, nuovi ricercatori, studenti e studentesse). A proposito di trasferibilità della *design anthropology*, un'ulteriore questione riguarda la figura del designer antropologo e, in particolare, che tipo di formazione debba avere. Ciò che emerge dalla letteratura è che i ricercatori della *design anthropology* abbiano tutti una formazione antropologica specialistica e che si avvicinino solo successivamente al design. Sono percorsi formativi molto specifici e non sempre replicabili. Tuttavia, le competenze specifiche portate da queste figure ibride nei processi progettuali sono ritenute molto interessanti e utili allo sviluppo e alla sostenibilità dei progetti per una serie di questioni che verranno indagate in questo lavoro di tesi. Tali considerazioni hanno definito nuove domande di ricerca, ovvero: è possibile esplicitare chiaramente in che cosa consistono le competenze antropologiche che vengono portate all'interno del progetto? Si può immaginare che, se chiarite meglio, queste possano essere adottate, sebbene non con la stessa profondità, anche da designer che non sono formati in antropologia? La possibilità di poter beneficiare della collaborazione di antropologi e antropologhe nei progetti, infatti, non è scontata. Non solo per questioni di *budget*, ma anche perché non tutti gli antropologi e le antropologhe sono specializzati in design né è scontato che ne condividano la prospettiva trasformativa.

Tali domande e osservazioni mi hanno convinto che fosse utile tentare di elaborare una sintesi dei principi, metodi e prospettive emergenti da questo incontro disciplinare che possa essere fruibile in primo luogo dai progettisti ma anche, eventualmente, da antropologi e antropologhe che vogliano avvicinarsi alla disciplina del design. Con l'obiettivo di raggiungere questo scopo nell'ultima fase del dottorato ho, dunque, lavorato all'elaborazione di un *approccio progettuale di design anthropology*, incrociando quanto emerso dalla *literature review* e l'analisi derivante dalla ricerca sul campo.

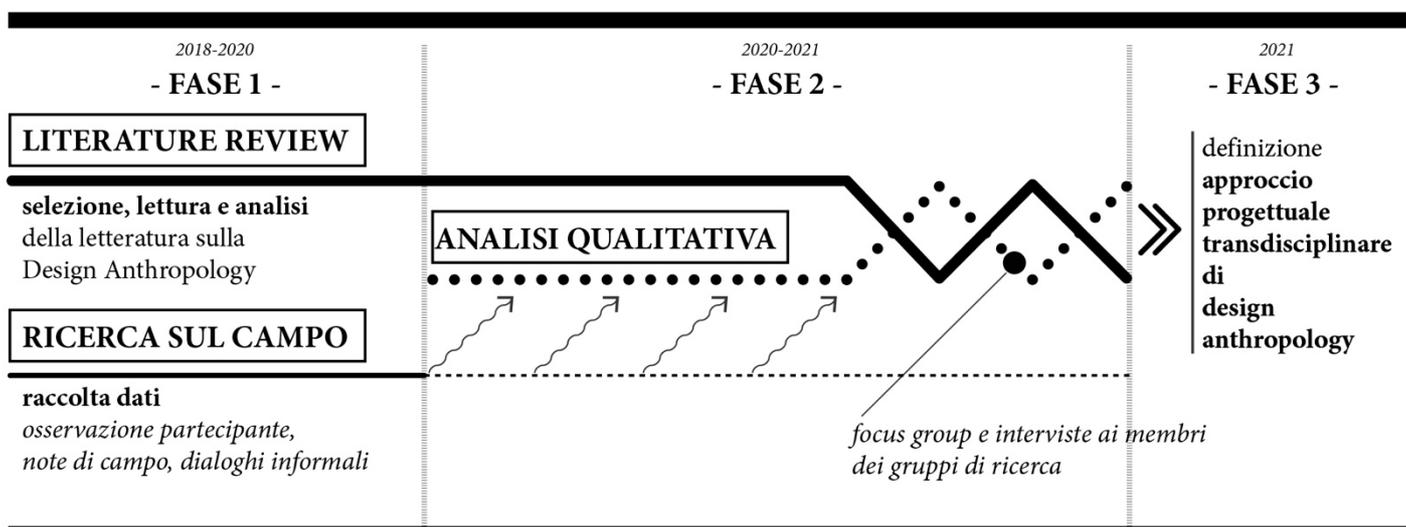


Fig. 1 - Percorso di ricerca, attività e durata.



\* Mirati a indagare su metodologie di ricerca e design interdisciplinari. Rivolte ai membri dei gruppi di ricerca con cui ho collaborato.

Fig. 2 - Fasi di ricerca e analisi



---

## Struttura della tesi

Il primo capitolo esplora il campo di studi della DA e mira a definire la genesi, i *network* di autori e ricercatori che se ne occupano e le tematiche ricorrenti (cap.1.3). Lo studio della letteratura permette anche di ricostruire la storia del rapporto fra design e antropologia e di ricondurla, più in generale, alle evoluzioni storiche delle due discipline negli anni più recenti. La DA si sviluppa in una fase di grande trasformazione della disciplina del design che può essere definita una sorta di “social turn” in cui si può riconoscere una complessificazione crescente della disciplina in termini di implicazioni nei processi di cambiamento e innovazione sociale, di sfide sociali affrontate, di *output* di progetto e di riflessione teorica (cap. 1.3.2). In questo senso la DA è particolarmente intrecciata con diversi approcci di design: *human-centered*, *participatory*, *critical*, *social* (cap. 1.3.3). La letteratura permette anche di osservare come l’uso dell’etnografia in design si sia trasformato nel tempo e come le due discipline condividano diversi interessi di ricerca, dalla comprensione dell’essere umano nel proprio ambiente di vita, alle relazioni di interdipendenza fra individui, pratiche, oggetti, significati, fino alle implicazioni del progetto nei processi di cambiamento sociale e culturale. Sebbene se ne occupino con modalità e approcci differenti la convergenza di interessi genera un dialogo transdisciplinare molto interessante che può influenzare epistemologie e metodologie di entrambe le discipline (cap.1.3.4).

Il secondo capitolo descrive come la collaborazione fra le due discipline prenda forma “sul campo” a partire dalla mia esperienza in tre casi studio di progetto di design sociale orientati al contrasto all’*homelessness* a cui ho partecipato nel corso di tutto il dottorato e che ho scelto in quanto, sul piano metodologico, i progetti sono caratterizzati da un approccio di tipo partecipativo e interdisciplinare tra design e scienze sociali, in particolare l’antropologia. La metodologia utilizzata per la ricerca sul campo è di tipo etnografico, il quale prevede di adottare strumenti di ricerca e analisi di tipo qualitativo e interpretativo. Strumenti e metodi della ricerca vengono definiti

---

meglio nella prima parte del capitolo (cap. 2.1). Nella seconda parte del capitolo vengono presentati i tre casi studio utilizzando una griglia di analisi comune per tutti che permette di confrontarli sulla base di: brief di progetto e committenza; attori coinvolti e tipo di partecipazione degli attori; composizione del gruppo di ricerca/progetto, ruoli, attività, modalità di ricerca, strumenti, relazione fra design e antropologia; *output*, *outcome*, e impatti (cap. 2.2). Nella terza parte del capitolo si discutono i casi attraverso un lavoro di rilettura qualitativa mirata ad individuare benefici e nodi critici emergenti dall'incontro disciplinare nei diversi contesti di progetto. L'obiettivo dell'analisi è stato di tipo metodologico, ovvero, ha mirato a individuare i punti di contatto tra la metodologia di ricerca delle scienze sociali e quella del design in termini di metodi, strumenti e approcci. (cap. 2.3).

Il terzo capitolo, infine, presenta la proposta di *approccio progettuale di design anthropology* a partire sia dal confronto con la letteratura sulla DA che dalla mia esperienza di campo, integrando letture e prospettive relative al design partecipativo e sociale. La proposta mira a individuare concetti, approcci di ricerca e di progetto, suggerimenti e posture che emergono dalle prospettive incrociate fra design e antropologia con l'obiettivo di facilitare i designer nel cogliere con maggior consapevolezza le implicazioni socio-culturali del loro lavoro, problematizzandole e rendendole più esplicite, nonché i rischi e la potenzialità connesse alla loro trasformazione, ma anche di consolidare e dare maggiore rigore alle metodologie di ricerca qualitative e interpretative che caratterizzano i processi progettuali.

Nei prossimi capitoli, dunque, discuteremo di come la disciplina del design, in termini di metodologia di ricerca, sia potenzialmente predisposta ad accogliere e integrare saperi antropologici e metodologie di ricerca sociale. Questo non significa che i designer debbano diventare ricercatori sociali né che gli antropologi debbano diventare designer, ma si tratta di capire, più che altro, come questo abbinamento disciplinare possa essere vantaggioso per entrambe le discipline. L'antropologia può

nutrire quelle capacità riflessive e analitiche che la disciplina del design già incorpora, mentre il design potrebbe essere in grado di generare nuova conoscenza sociale e di “applicarla” attraverso il progetto. Con la convinzione che l’obiettivo comune di questo sforzo sia quello di favorire cambiamenti sostenibili e lungimiranti rispetto alle complesse sfide sociali, politiche ed ecologiche a cui siamo chiamati a rispondere con sempre maggiore urgenza.

# I. PRIMO CAPITOLO. DESIGN ANTHROPOLOGY “SUI LIBRI”

## 1.1. QUESTIONI DI LINGUA

L'espressione *design anthropology* si potrebbe tradurre in italiano con “antropologia del design” ma questa traduzione è sviante rispetto alla letteratura scientifica che verrà presentata nei prossimi capitoli, in quanto subordina semanticamente (meronimia) il primo termine rispetto al secondo andando ad indicare il design come un oggetto di indagine dell'antropologia. Similmente, una lettura aggettivante del termine *design* — come nel caso di antropologia sociale, antropologia culturale, antropologia applicata — ripropone un rapporto sbilanciato tra una disciplina e l'altra andando a caratterizzare la *design anthropology* come una sotto disciplina dell'antropologia che si sviluppa intorno al design come campo di indagine o come tematica principale di ricerca. Ma nemmeno questo tipo di traduzione risponde a quanto emerge dalla letteratura sul tema in cui si rivendica, piuttosto, una *parità* disciplinare per cui le due discipline sono impegnate in una “convergenza di sforzi” in cui l'una apprende dall'altra (Halse 2008; Gunn & Donovan 2012). Come affermano Gunn & Donovan, la *design anthropology* è un campo emergente che non è di “proprietà” di alcuna disciplina o sottogruppo disciplinare (2012:9). I due ricercatori, in uno dei primi testi scientifici pubblicati sul tema intitolato per l'appunto *Design Anthropology* (2012), sottolineano che fare *design anthropology* implica passare dall'idea

che l’antropologia sia utilizzata per elaborare e fornire informazioni utili al design (antropologia *per* il Design, *Da*), o che si serva del design per sviluppare riflessioni rilevanti dal punto di vista antropologico (Antropologia *del* design, *dA*), all’idea che Design e Antropologia lavorino *insieme* (*DA*) in ottica transdisciplinare, condividendo teorie, metodologie e strumenti (Anastassakis & Szaniecki 2016) e approcci di tipo performativo, collaborativo, iterativo e critico con l’obiettivo di esplorare e ridefinire problemi e opportunità (Miller & Hitch 2018), relazioni sociali, culturali e ambientali in entrambe le discipline (Kjærsgaard 2011). Dunque un’antropologia *con* il design e/o un design *con* l’antropologia. Caratterizzare meglio le implicazioni generate dall’inserimento di questa semplice preposizione (*con*) fra le due discipline è esattamente l’obiettivo di questo primo capitolo, nonché l’obiettivo di quasi tutta la letteratura scientifica sul tema. Come vedremo sono implicazioni che riguardano tanto il piano teorico quanto quello pratico della ricerca e del progetto.

Ma prima di procedere vorrei tornare un istante alla questione della traduzione di *design anthropology* da cui abbiamo iniziato. Anche se potrebbe apparire obsoleto tradurre in italiano termini inglesi che, come in questo caso, sono caratterizzati da una ricchezza semantica non immediatamente trasferibile in un’altra lingua, una possibile proposta di traduzione potrebbe essere: *design antropologico*. Sempre Gunn scrive, per esempio, che la *design anthropology* è una forma di design che si fonda su un “anthropological design” (2020). Anche in questo caso, però, il termine trainante diventerebbe ‘design’ e ci ritroveremmo al punto di partenza con uno sbilanciamento su una disciplina piuttosto che sull’altra. Che sia indicato in italiano o in inglese, dunque, questo binomio pone comunque dei problemi in quanto non riesce a trasmettere del tutto la sua natura bifronte.

In questa sede si è perciò optato per mantenere l’espressione in inglese con l’articolo femminile, invitando chi legge a fare uno sforzo interpretativo ogni volta che si incontrerà *design anthropology*, ricordandosi di questa doppiezza.

A proposito di traduzioni dall’inglese all’italiano emerge un’altra questione che approfondiremo più avanti ma che anticipo brevemente. Le questioni legate al rapporto

---

teorico e pratico fra design e antropologia costituiscono, come si è detto, un campo di studi emergente e relativamente recente. Come vedremo il reciproco interesse fra ricercatori e ricercatrici delle due discipline ha origine tanto nelle sedi accademiche quanto nelle pratiche progettuali, nella realtà concreta dei processi progettuali potremmo dire, contemporaneamente agli sviluppi storici delle due discipline avvenute negli ultimi vent'anni e in risposta alle contingenze e alle questioni sociali, culturali, economiche, tecnologiche, ecologiche e politiche emergenti del nostro tempo. Il ruolo della scrittura scientifica, dunque, è stato quello di dare sostanza, in un certo senso, a pratiche e riflessioni che andavano pian piano sviluppandosi nel mondo reale: dando profondità a questo dibattito; rendendolo maggiormente intelligibile sul piano del discorso; costruendo un vocabolario comune; permettendo il confronto non solo fra ricercatori e ricercatrici, ma anche fra studenti e fra professionisti, siano questi antropologi, antropologhe, designer, ingegneri, responsabili di progetto o decisori politici.

Tale dibattito ha preso avvio nel nord Europa e negli Stati Uniti sviluppandosi poi in Australia e in America Latina, in particolare in Brasile. In Italia questo dibattito è quasi totalmente assente. Vedremo alcuni, pochi, casi specifici. Purtroppo le mie attività di ricerca non mi hanno permesso di approfondire i motivi di questa assenza, non era tra gli obiettivi che mi ero riproposto e sono giunto a questa conclusione relativamente tardi nel mio percorso. Azzardo, tuttavia, un'ipotesi che si fonda su un dato di esperienza empirica personale: l'assenza di letteratura in lingua italiana sul tema potrebbe non facilitare i processi di confronto tra ricercatori e ricercatrici italiani. Se è vero, infatti, che nelle accademie italiane la conoscenza della lingua inglese è ormai un requisito minimo è anche vero che i momenti di confronto e dialogo tra ricercatori e ricercatrici, docenti e studenti, soprattutto per quanto riguarda la mia esperienza, si svolge principalmente in italiano. È a fronte di questo che, nel lavoro che segue, ho ritenuto utile sforzarmi di trasporre il più possibile concetti e riflessioni presentate dalla letteratura anglofona traducendole in italiano. Nessuna volontà identitaria o nazionalista mi spinge a questa scelta, ben inteso, se non la pura e semplice necessità

pratica di disporre di un vocabolario maggiormente accessibile e l’auspicio che questa operazione linguistica possa contribuire ad agevolare, in futuro, la condivisione delle riflessioni emerse da questo campo di studi e a favorire il suo sviluppo anche nei circuiti, accademici e non, italiani.

## **1.2. ANALISI DELLA LETTERATURA SCIENTIFICA**

### **1.2.1. Obiettivi dell’analisi**

Come anticipato, l’obiettivo, nonché esigenza, di analizzare la letteratura sulla DA è stato quello di comprendere le caratteristiche e le peculiarità del campo di studi, la sua genesi, la sua diffusione, i campi e le modalità di applicazione, gli elementi di novità e i potenziali benefici in campo progettuale. Più nello specifico mi interessava capire in che termini la DA potesse essere rilevante e utile, in termini di approcci, strumenti, riflessioni, in particolare in contesti progettuali di *design sociale* (Chen et al. 2016) un’area del design che si rivolge a questioni e problematiche di carattere sociale e che verrà approfondita più avanti – in cui l’abbinamento tra design e scienze sociali risulta particolarmente utile e promettente.

### **1.2.2. Metodo di analisi della letteratura**

Sono entrato in contatto con la letteratura sulla DA a partire da quattro volumi che raccolgono i contributi di diversi ricercatori, ricercatrici e/o professionisti, principalmente con formazione antropologica, ma anche in design, arte, sociologia, ingegneria, comunicazione, innovazione, *management*. I contributi propongono riflessioni circa approcci, metodi, prospettive, obiettivi derivanti dall’uso combinato delle due discipline. Sono riflessioni di tipo teorico e pratico che gli autori sviluppano,

per lo più, attraverso una modalità argomentativa che si basa sulle esperienze personali di ricerca e progetto. In ordine cronologico i volumi sono:

- *Design Anthropology. Object Culture in the 21st Century* (Clarke 2011) poi rieditato sette anni dopo con il titolo *Design Anthropology. Object Cultures in Transition* (Clarke 2018);
- *Design and Anthropology* (Gunn & Donovan 2012);
- *Design Anthropology: Theory and Practice* (Gunn, Otto & Smith 2013);
- *Design Anthropological Futures* (Smith et al. 2016).

Di particolare interesse per il lavoro di analisi sono state le introduzioni proposte dagli editori dei volumi in quanto riportano letture di tipo trasversale e riflessioni generali sul campo della DA.

Oltre a queste collettanee sono state analizzate due monografie sul tema:

- *Design + anthropology: Converging pathways in anthropology and design* (Miller 2018);
- *Design Anthropology in Context. An Introduction to Design Materiality and Collaborative Thinking*. (Drazin 2021).

Entrambe propongono una ricognizione sulla DA, gettando uno sguardo ampio sul campo di studi, indagandone l'evoluzione storica, i principi fondamentali e i temi emergenti. Il libro della Miller è un lavoro di tipo maggiormente analitico rispetto al secondo in quanto si basa su varie produzioni scientifiche sulla DA e ha l'obiettivo di fornire una sintesi, uno stato dell'arte della DA, a partire da quanto è stato scritto sul tema da altri ricercatori e ricercatrici. Il lavoro di Drazin è più interpretativo e soggettivo in quanto propone concetti e temi rilevanti che caratterizzano la DA a partire dalla pluriennale esperienza sul campo dell'autore.

A partire dai rimandi bibliografici di questi testi ho costruito un catalogo di bibliografia specifica di articoli che contengono, nel titolo, nell'*abstract*, nelle *keywords* e/o nel testo la coppia di termini '*design anthropology*'. Per ampliare il catalogo ho

utilizzato due database di articoli scientifici: *Scopus* e *Web of Science* che rispettivamente rimandano a 107 e 91 prodotti scientifici<sup>1</sup>.

Gli articoli che ho privilegiato per l'analisi sono, anche questi, contributi che riflettono in maniera ampia sulla DA e che tracciano le linee generali che la caratterizzano:

- Design and Anthropology: An interdisciplinary proposition. (Anastassakis 2014).
- Design Anthropology Is Not, and Cannot Be, Ethnography (Ingold 2014).
- Design anthropology in participatory design from ethnography to anthropological critique? (Smith & Kjærsgaard 2014)
- Participant observation, anthropology methodology and design anthropology research inquiry (Gunn & Løgstrup 2014).
- Scaffolding Possible Futures: Emergence and Intervention in Design Anthropology (Smith & Otto 2014).
- Time for design anthropology: Reflections from the point of view of environmental change (Berglund 2015).
- Design Anthropology in Participatory Design (Smith & Kjærsgaard 2015).
- Design anthropology or anthropological design? Towards ‘social design’ (Ventura & Bichard 2016).
- Design Anthropology (Wasson 2016).
- Design and Anthropology (Murphy 2016).
- Design Anthropology as Social Design Process (Siobhan 2018).
- Border Thinking about Anthropologies / Designs (Suchman 2018).
- Design Anthropology: An Introduction to the Themed Issue (Miller & Hitch 2018).
- Anthropology and Design: Exchanges, Entanglements, and Frictions (Bargna & Santanera 2020).
- Anthropology as a careful design practice? (Criado 2020).

---

<sup>1</sup> Ultimo accesso 10 dicembre 2021.

- Design Anthropology in Europe (Gunn 2020).

Lo studio di questi materiali è stato portato avanti durante tutto il periodo di dottorato. Per quanto riguarda i volumi appena citati la lettura è stata integrale, mentre per il *corpus* di articoli che ho catalogato la lettura è stata randomica e non propriamente sistematica. L'analisi dei testi è stata sviluppata attraverso la lettura e l'estrazione di contenuti che sono andati, via via, a definire alcuni raggruppamenti tematici che presenterò nella sezione successiva. Tale aggregazione in temi caratterizzanti e ricorrenti – alcuni temi si ripetono, infatti, in diversi articoli – mi ha permesso di costruire uno schema delle tematiche generali trattate dalla letteratura sulla DA, una sorta di modello tematico che non pretende di essere completo ed esaustivo di tutti gli articoli ma più che altro può essere inteso come una guida di lettura. Un modello, quindi, che restituisce una panoramica generale della letteratura sulla DA e che può essere implementato da letture successive sul tema. Come indicato da Grant & Booth, i quali analizzano diverse tipologie di *literature review*, è possibile definire questo tipo di analisi della letteratura come una ‘revisione critica’, la quale non mira tanto a fornire una descrizione accurata degli articoli identificati quanto a “fare il punto” e valutare ciò che è di valore nel corpo di lavori. L'accento è posto sul contributo concettuale dei diversi articoli. In questo senso il lavoro è di tipo interpretativo e, dunque, soggettivo. Il prodotto risultante è il punto di partenza per ulteriori possibili valutazioni, non un punto di arrivo (Grant & Booth 2009:93-97).

### **1.3. LA LETTERATURA SULLA DA: TEMI CARATTERIZZANTI**

Segue l'elenco delle tematiche derivate dal lavoro di analisi della letteratura. Nell'elencare i temi si intende anche fornire una descrizione degli stessi incrociando, dove necessario, altra letteratura a supporto. I macro temi ricorrenti ed emergenti

individuati sono: la definizione della DA; la storia della DA; lo sviluppo della storia recente di design e antropologia e i punti di contatto; gli elementi teorici e metodologici di convergenza fra le due discipline.

### 1.3.1. Definizione di Design Anthropology

La DA è definita come un *campo* di studi, di ricerca e di pratica progettuale interdisciplinare e dinamico (Smith 2011; Gunn, Otto & Smith 2013; Gunn 2020) caratterizzato da un approccio olistico che integra metodi, teorie, cornici e sguardo critico dell'antropologia con i principi e le pratiche del design per affrontare una gamma sempre più ampia di problemi complessi a livello di sistema che le società, le istituzioni e le organizzazioni contemporanee devono affrontare “e che tenga conto delle implicazioni sociali, politiche, economiche e di altro tipo, per le persone e il pianeta, e le conseguenze intenzionali e non intenzionali degli artefatti di progettazione proposti” (Miller 2018:63, trad. dell'autore). Con DA si intende anche uno stile, un approccio, una modalità diversa di *conoscenza*, “a distinct style of knowing” (Otto & Smith 2013; Forlano & Smith 2018), ma anche uno stile di *fare*, collaborativo e orientato alla generazione di *concepts* di progetto e risposte pratiche attente alla mutevolezza delle condizioni materiali (Pink 2014) indotte e/o perseguite dai processi progettuali. La DA corrisponde tanto a fare design per mezzo dell'antropologia (*design by means of anthropology*) quanto a fare antropologia per mezzo del design (*anthropology by means of design*) (Gunn & Løgstrup 2014).

La DA, infine, può essere definita tanto una sorta di metodologia per la ricerca e per la progettazione quanto un “discorso” su questi (Clarke 2011a:10).

## 1.3.2. Design Anthropology: storia, sviluppo e networks

Il tema che riguarda la genesi della DA è molto ricorrente negli articoli scientifici analizzati. In linea di massima è ripreso più o meno brevemente dai vari autori nelle parti introduttive degli articoli con l'obiettivo di tracciare i contorni del campo di studi. Di seguito ripercorro alcuni passaggi fondamentali dell'evoluzione della DA e dei suoi autori principali con l'obiettivo di fornire una panoramica storica e geografica dello sviluppo della DA .

### 1.3.2.1. Stati Uniti: *business anthropology*.

È curioso che dalla letteratura non emerga chiaramente chi abbia coniato il binomio *design anthropology*. È noto che le prime riflessioni sull'inclusione di antropologi e antropologhe in contesti progettuali sono state sviluppate nel contesto della *Ethnographic Praxis in Industry Conference* (EPIC) che si è tenuta annualmente sin dal 2005. La conferenza si è sviluppata a partire dal crescente uso dell'etnografia all'interno delle aziende fin dagli anni '80 del novecento, in particolare negli Stati Uniti, come mezzo alternativo per comprendere punti di vista più sfumati sull'esperienza umana al fine di informare meglio le decisioni progettuali e di *business* (Cefkin 2012). La conferenza ha fornito, e fornisce, la possibilità ad antropologi e antropologhe ingaggiati all'interno delle aziende di condividere alcune riflessioni sulle implicazioni, in particolare, dell'uso di uno dei metodi/approcci fondanti dell'antropologia, l'etnografia, in favore di realtà produttive e commerciali. L'incontro degli antropologi e antropologhe con le realtà aziendali viene riletto come un vero e proprio campo di ricerca antropologica, delineando quella che viene definita *corporate anthropology* (Cefkin 2012). Nel 2010 viene fondata negli Stati Uniti una rivista in merito, *l'International Journal of Business Anthropology* e nel 2012 in Danimarca il *Journal of Business Anthropology*. Sia la conferenza che le riviste sono spazi di confronto che permettono ad antropologi e antropologhe di esplorare questioni teoriche e metodologiche in modo più approfondito di quanto consentito dai contesti di lavoro

quotidiani (Cefkin 2012). Sono riflessioni che non hanno a che fare, specificamente, con il rapporto tra design e antropologia, ma più in generale con gli oggetti e le pratiche che caratterizzano i mondi aziendali: le cose prodotte, ovvero prodotti e servizi, le modalità e le azioni necessarie a produrli, le forme organizzative che caratterizzano queste realtà (Cefkin 2012).

È possibile rintracciare una connessione più stretta tra i termini design e antropologia in una *mailing list* inaugurata dall’antropologa Natalie Hanson nel 2002 denominata “anthrodesign” a seguito di un *panel* intitolato “Anthropology & Innovation in the High Tech Sector” tenutosi durante la conferenza annuale della *American Anthropology Association* (Hanson 2017). La Hanson scrive che una delle intenzioni che ha animato la creazione di “anthrodesign” è stata quella di stabilire un maggior dialogo tra antropologi e antropologhe e designer per migliorare gli scambi reciproci nelle pratiche che li vedono coinvolti contemporaneamente. Come afferma, però, l’obiettivo è stato raggiunto solo parzialmente in quanto la maggior parte degli iscritti alla *mailing list* più attivi è composta da ricercatori di scienze sociali (2017).

In generale, la figura chiave di questo filone della DA è l’antropologa Lucy Suchman che riprenderemo nel capitolo 1.3.3.1 dedicato al rapporto tra etnografia e design. La monografia della Miller (2018) citata precedentemente si inserisce in questa linea di sviluppo del campo di studi.

### ***1.3.2.2. Danimarca e Scozia: participatory design***

Per quanto ho potuto verificare, il primo articolo scientifico che utilizza espressamente il binomio *design anthropology* è quello di Buur & Matthews dal titolo “Participatory Innovation”, pubblicato sull’ *International Journal of Innovation Management* nel 2008. Gli autori indicano la DA come un nuovo approccio possibile per favorire innovazioni di tipo *user-driven* nel campo dell’industria. La DA è comparata con altri due approcci maggiormente conosciuti e diffusi ovvero: 1) l’inclusione di *lead-users* nei processi di analisi preliminare e di sviluppo di prodotti e 2) il *participatory design* che si sviluppa nei paesi scandinavi negli anni ‘80 e che prevede di includere i lavoratori

nei processi decisionali di aggiornamento tecnologico dei contesti lavorativi (Ehn 1993, 2008). L'approccio della *design anthropology* è indicato come il più recente e più completo dei tre in quanto include nell'analisi fattori di tipo sociale e politico, i quali influiscono sulle pratiche organizzative. Questo, secondo gli autori, permette di comprendere più a fondo il conteso e gli utenti e quindi di favorire processi di *innovazione partecipativa* (Buur & Matthews 2008). Come spiega Wendy Gunn (2020), una delle autrici più prolifiche della DA, Jacob Buur è uno dei fondatori del *Mads Clausen Institute* della *University of Southern Denmark* che, a partire dal 1990, ha coinvolto un gruppo di ricercatori che si occupavano di *user-centered-design* e che attingevano a diversi approcci e discipline: “Scandinavian Participatory Design ([...] Ehn 1993), Action Research (Reason and Bradbury 2008), [...] Ethnomethodology (Suchman 1987), Anthropology (Ingold 2000) and Philosophy (Wittgenstein 1953)” (Gunn & Donovan 2012a). Gunn racconta che in Danimarca tra il 2005 e il 2007 il governo danese stanziava diversi fondi per progetti di ricerca di tre/cinque anni finalizzati ad approfondire la *user-driven innovation* (Gunn 2020). Tali fondi permettono, secondo Gunn, di sviluppare meglio il rapporto tra design e antropologia in particolare attraverso la creazione nel 2008 del *Sonderborg Participatory Innovation Research Centre* (SPIRE) proprio presso il *Mads Clausen Institute* in collaborazione con la *University of Aberdeen* e la *University of Strathclyde* di Glasgow. Il centro si propone di sviluppare approcci centrati sull'utente per promuovere processi di innovazione partecipativa a differenti scale (prodotti, servizi, *policies*), in settori sia pubblici che privati incrociando 1) le scienze umane, in particolare la *interaction analysis*; 2) le scienze sociali, nello specifico il *marketing*; 3) l'ingegneria gestionale, *innovation management*. Gli approcci di design che connettono queste aree disciplinari sono lo *user-centered-design*, l'*interaction-design* e la *design anthropology*, per l'appunto. In Europa si sviluppano in questo contesto, dunque, le prime riflessioni e teorizzazioni sulla DA. Alcuni lavori sviluppati dai ricercatori dello SPIRE, che chiude nel 2013, convergono nel volume “Design and Anthropology” (Gunn & Donovan 2012), ma la produzione nordeuropea si sviluppa ulteriormente negli anni successivi con altri due volumi. “Design and Anthropology. Theory and Practice”

---

di Gunn, Otto & Smith (2013) prende forma a partire dal *panel* “Design Anthropology: Intertwining Different Timelines, Scales and Movements” tenuto durante la conferenza del 2010 della *European Association of Social Anthropologists*. Nel volume sono presenti anche contributi extra-europei. In particolare quelli degli antropologi Ton Otto e Rachel Charlotte Smith, anche curatori del volume, che sono danesi ma collaborano con la *James Cook University* in Australia e quello dell’antropologo americano George E. Marcus, già autore e curatore di “Writing Cultures”, un testo chiave dell’antropologia degli anni ’80 del secolo scorso. Il secondo volume è “Design Anthropological Futures” di Smith et al. (2016) in cui convergono i contributi prodotti dal *Research Network for Design Anthropology*, finanziato anche questo dal governo danese per due anni (2013-2015), a cui collaborano tre università danesi, la *Royal Danish Academy of Fine Arts*, la *Aarhus University* e la *University of Southern Denmark*. Il *network* si proponeva, attraverso seminari e conferenze, di identificare potenzialità e sfide della DA attraverso l’approfondimento di questioni legate all’uso dell’etnografia per esplorare futuri possibili non ancora realizzati, la possibilità di riflessione e speculazione data dagli interventi concreti di progetto, l’uso di approcci collaborativi nel definire problemi e questioni (Smith et al. 2016:XIV).

Le tre collettanee hanno il pregio di inaugurare un lavoro di definizione del campo della DA e permettono di tracciare una sua prima espansione geografica. Dall’analisi delle ricorrenze degli autori dei contributi presenti in questi volumi emerge il fatto che si tratti di un’operazione accademica che si sviluppa principalmente tra Danimarca e Scozia a partire dalla prima decade degli anni 2000, ad opera di un gruppo abbastanza circoscritto e riconoscibile di ricercatori e ricercatrici. Una figura chiave, dal punto di vista teorico, è quella dell’antropologo scozzese Tim Ingold, che attraverso i suoi lavori propone una revisione originale e critica del rapporto non lineare fra progettazione e produzione, produzione e uso, materialità, abilità pratiche e processi di apprendimento con una prospettiva ecologica in cui tutti gli organismi viventi, non solo gli esseri umani, sono costantemente coinvolti in rapporti di reciprocità e di

---

influenza reciproca (Ingold 2016a). Nel contesto danese, in particolare, vengono anche scritte le prime tesi di dottorato che fanno riferimento esplicito alla DA.

### ***1.3.2.3. Brasile: public engagement***

Un'interessante connessione extra-europea con il *network* nordeuropeo è l'antropologa Zoy Anastassakis che ha fondato nel 2013, insieme a Barbara Szaniecki, il *Design Anthropology Laboratory* (LaDA) presso la *School of Industrial Design* della *University of the State of Rio de Janeiro* in Brasile a partire da alcuni contatti e collaborazioni proprio con Tim Ingold e Wendy Gunn (Anastassakis 2014a). Per le due autrici la DA consiste in un tipo di ricerca speculativa e interventista utile ad aprire il dialogo e tra ricercatori, studenti e cittadini e per creare nuove forme di coinvolgimento partecipativo, utile ad aprire “spazi di cittadinanza” in risposta alle problematiche emergenti nei contesti urbani complessi (Anastassakis & Szaniecki 2016).

### ***1.3.2.4. Europa centrale e Stati Uniti: approccio storico e cultura materiale***

Un ulteriore contributo allo sviluppo della DA che non rientra in questo *network*, ci è fornito da una collettanea antecedente a quelle appena presentate, la prima pubblicazione sulla DA in ordine cronologico, intitolata “Design Anthropology. Object Culture in the 21st Century” curata dalla storica del design Alison J. Clarke (2011), direttrice della *Victor J. Papanek Foundation* di Vienna, e poi rieditata nel 2018. Il volume propone diversi contributi di autori inglesi e statunitensi che riflettono sull'uso combinato di design e antropologia, a partire da casi studio a cui questi hanno lavorato direttamente. L'abbinamento disciplinare ha implicazioni sia sulla pratica progettuale

maggior capacità di lettura del contesto o dell'utenza, influenza sulla relazione fra sensibilità, percezione e creatività (Suri 2011) sia sul piano della riflessione teorica in quanto porta, in particolare, a leggere in maniera maggiormente sfaccettata il nostro rapporto con la materialità nella quale siamo costantemente immersi e a problematizzare il rapporto fra cose e persone in termini di processi di (ri)produzione

---

sociale. Alcune riflessioni riguardano, per esempio, il rapporto fra utente e manufatto in un’ottica non passivizzante del primo rispetto al secondo (Arkhipov 2011) oppure il fatto che le modalità d’uso e le rappresentazioni legate ai prodotti industriali varino a seconda dei contesti culturali in cui questi vengono utilizzati (Young 2011). È interessante anche il contributo della curatrice del volume che traccia la storia del rapporto fra le due discipline a partire dalle riflessioni critiche sul design che si sono sviluppate negli anni ’70 del novecento (Clarke 2011b) su cui torneremo. Questo volume, rispetto ai tre successivi del *network* nordeuropeo, non si pone tanto l’obiettivo di tracciare i contorni del nuovo possibile campo di studi della DA, quanto piuttosto di rappresentare diversi temi che emergono dallo sguardo incrociato fra designer e antropologi, che osservano e rileggono l’uno le pratiche dell’altro a partire dagli oggetti, dalla loro materialità, dai processi sociali che vengono messi in gioco. È un tipo di letteratura molto vicina agli studi antropologici sulla cultura materiale i quali indagano, in generale, come “gli uomini fanno le cose [e] le cose fanno gli uomini” (Dei & Meloni 2015). Si noti, in questo senso, la presenza dell’articolo di un noto antropologo che si occupa di cultura materiale, Daniel Miller (2011), e dell’articolo del sociologo Harvey Molotch (2011) già autore del libro “Fenomenologia del tostapane” pubblicato in Italia nel 2005 e molto diffuso anche nel campo del design.

### ***1.3.2.5. Australia: visual e digital anthropology***

In maniera parallela la DA si sviluppa anche in Australia e, in particolare, ad opera dell’antropologa Sarah Pink della *School of Media and Communication* presso la *RMIT University* di Melbourne, Australia. Pink risulta l’autrice più produttiva in termini di contributi scientifici sulla DA sia su Scopus (15 articoli) che su Web of Science (11 articoli)<sup>2</sup>. Si occupa principalmente di *visual anthropology* (Pink 2014) e di *digital anthropology* (Pink, Ardèvol & Lanzeni 2020 [2016]), un campo di studi che indaga le

---

<sup>2</sup> Ricerca dei termini “design anthropology” effettuata su entrambi i *database*. Ultimo accesso 10 dicembre 2021.

---

implicazioni culturali e sociali emergenti dall'intreccio fra mondo materiale e mondo digitale (Horst & Miller 2020 [2012]). Secondo Pink la DA, rispetto alla *visual-digital anthropology* e all'antropologia in generale, permette ai ricercatori di occuparsi più esplicitamente del futuro e dunque di poter intervenire direttamente su di esso per produrre cambiamento (Pink 2014).

### ***1.3.2.6. Inghilterra e Irlanda: professional design anthropology***

Un autore particolarmente rilevante rispetto all'espansione della DA è l'antropologo londinese Adam Drazin. L'autore ha due pubblicazioni in comune con il gruppo nordeuropeo ma, soprattutto, nel 2021 pubblica un'importante monografia sulla DA “Design Anthropology in Context. An Introduction to Design Materialities and Collaborative Thinking”. Il suo interesse verso la DA deriva dai suoi studi sulla cultura materiale contemporanea e sull'antropologia digitale. Drazin insegna al dipartimento di antropologia dello University College London (UCL) – lo stesso dipartimento del già citato Daniel Miller, importante studioso della cultura materiale, dell'antropologia del consumo e della *digital anthropology* – e ha esperienze di collaborazione con diverse multinazionali come antropologo sociale tra Regno Unito e Irlanda. Si occupa dell'applicazione critica dei metodi antropologici in contesti progettuali e della formazione professionale di etnografi interessati a lavorare nel campo del design<sup>3</sup>. Nel suo recente volume Drazin articola un'ampia riflessione sulla DA, dalla storia del campo di studi all'analisi dei benefici dell'applicazione congiunta delle due discipline in contesti produttivi, facendo emergere alcuni elementi caratterizzanti l'applicazione dell'antropologia al progetto. In particolare Drazin afferma che il processo progettuale coinvolge, attraverso la materialità delle cose e le pratiche ad esse connesse, diverse sfere individuali e sociali. In questo senso considera fondamentale analizzare in profondità la relazione sempre cangiante fra *contesto, valori e futuri*, sempre in gioco nei processi che hanno a che fare con l'innovazione di prodotti e servizi, a partire

---

<sup>3</sup> <https://www.linkedin.com/in/adam-drazin-2116482a/>

---

dall’analisi delle pratiche quotidiane delle persone coinvolte e con un approccio analitico e operativo che si basa sugli studi di *cultura materiale* e sul concetto di *alterità* e di *cura* (Drazin 2020:1-12). Il contributo di Drazin propone diverse riflessioni teoriche, antropologiche e epistemologiche importanti ma l’obiettivo del volume è meno speculativo quanto più orientato a esplicitare, il più possibile, le conoscenze sviluppate e apprese durante la sua lunga esperienza di designer antropologo per metterle al servizio di designer e antropologi/antropologhe interessati a lavorare in contesti di progetto nell’industria. Vedremo meglio alcuni punti proposti da Drazin nei prossimi paragrafi.

### ***1.3.2.7. Italia: design anthropology e questioni sociali***

Per quanto ho potuto verificare il primo articolo di autori italiani in cui si fa riferimento esplicito alla DA è quello di Tonolli, Teli & D’Andrea (2015) i quali adottano la DA come prospettiva critica di ricerca sull’*active aging* in Italia e sulle percezioni e narrazioni connesse all’invecchiamento. A partire da questo lavoro si sviluppa anche la tesi di dottorato in Participatory Design dell’antropologa Linda Tonolli (2018) presso l’*Università degli Studi di Trento* la quale indica la DA, e il *participatory design*, quali metodologie di ricerca adottate per il lavoro presentato. Il lavoro di tesi si pone in stretto dialogo con la letteratura sulla DA e costituisce, dunque, un interessante contributo al campo di studi.

Un secondo articolo che riporta il termine “design anthropology” in Italia è pubblicato dal nostro gruppo di ricerca nel 2017 (Porcellana, Campagnaro & Di Prima 2017). Sebbene l’obiettivo principale dell’articolo non sia tanto quello di discutere le implicazioni teoriche dell’abbinamento disciplinare o di fornire elementi di metodo, né di contribuire esplicitamente alla definizione o sviluppo della DA, sono tuttavia riconoscibili diversi elementi che caratterizzano la letteratura sulla DA. Come vedremo ampiamente nel capitolo 2, nel presentare la ricerca-azione sull’*homelessness* in Italia, infatti, gli autori espongono come gli approcci, i metodi e le prospettive disciplinari di

designer e antropologhe siano stati condivisi e rielaborati proprio in virtù di ciò che emergeva durante l’esperienza sul campo.

Un ulteriore contributo è lo *special issue* della rivista “Antropologia” curato dagli antropologi milanesi Ivan Bargna e Giovanna Santanera (2020). Il volume raccoglie alcuni articoli presentati nel *panel* “Antropologia e Design. Pensiero Creativo, Pratiche Partecipative e Cambiamento” tenutosi nel contesto del VI Convegno della *Società Italiana di Antropologia Applicata* (2018:37), tra cui anche un contributo del nostro gruppo di ricerca (Porcellana, Campagnaro & Di Prima 2020), del sociologo Mattozzi (2020) e dell’antropologa Raffaetà (2020) entrambi legati a esperienze didattiche presso la facoltà di Design e Arti della *Libera Università di Bolzano* e di Farina (2020) che si occupa di antropologia medica e design in un ospedale torinese.

Oltre al nostro gruppo di ricerca e agli autori sopra menzionati, che tuttavia non costituiscono un *network* coeso, l’analisi delle pubblicazioni scientifiche disponibili mostra che la DA in Italia, quantomeno a livello accademico, è ancora poco diffusa. È interessante osservare, però, che negli unici tre casi studio presentati nella letteratura italiana appena menzionata Tonolli, Teli & D’Andrea (2015), Porcellana, Campagnaro & Di Prima (2017) e Farina (2020) l’impiego combinato di design e antropologia non è tanto finalizzato a rispondere a qualche problema progettuale definito in senso stretto o a una sfida innovativa per il mercato. Piuttosto, l’uso combinato delle due discipline emerge e si sviluppa all’interno di contesti in cui si affrontano questioni sociali di ampia portata come l’invecchiamento, l’*homelessness* e i luoghi di cura.

### **1.3.3. Design e Antropologia: storia e contatti fra le due discipline**

Un altro tema ricorrente nella letteratura sulla DA riguarda il rapporto fra le due discipline prima della comparsa dell’espressione “design anthropology”. Anche questo tema viene spesso inserito brevemente nelle parti iniziali degli articoli per introdurre il

campo di studi oppure, in altri casi, l'analisi storica o teorica del rapporto interdisciplinare costituisce il tema centrale dell'articolo. I punti principali sono l'introduzione e l'uso dell'etnografia nel design, la connessione con lo *human-centered-design*, il *participatory design* e il *social design*, e i *trend* evolutivi che hanno caratterizzato le due discipline negli ultimi 50 anni.

### 1.3.3.1. *Etnografia e design*

L'interesse per gli aspetti economici delle società non è nuovo in antropologia, si vedano il campo dell'antropologia economica (Wilk 2007) e la più recente antropologia del consumo (Meloni 2018). Tuttavia il fatto che antropologi e antropologhe lavorino per il *business* e il mercato non è scontato. Le prime collaborazioni fra antropologi e aziende vengono individuate negli anni '30 del novecento negli Stati Uniti. In particolare ad opera dello psicologo e sociologo Elton Mayo che coinvolse alcuni antropologi, tra cui Lloyd Warner, nel *Hawthorne Project* (1927-1932) in uno stabilimento di Chicago della *Western Electric*. Warner introdusse tecniche di ricerca antropologiche al fine di indagare, all'interno dello stabilimento, questioni legate alla produttività dei lavoratori e all'importante influenza delle “relazioni umane” sul loro lavoro (Jordan 2010; Baba 2012). Per una storia del rapporto fra antropologia e *business*, il cui sviluppo è stato influenzato anche da antropologi sociali come Bronislaw Malinowski e A. R. Radcliffe-Brown, si vedano Jordan (2010) e Baba (2012).

In realtà, con l'obiettivo più specifico di rintracciare le prime collaborazioni fra antropologia e design, nella maggior parte degli articoli sulla DA si rimanda all'esperienza di antropologi e antropologhe che adottano la ricerca etnografica per l'analisi degli utenti, dei lavoratori e delle organizzazioni aziendali nel campo della *computer support for cooperative work* (CSCW), che si focalizza sull'introduzione di sistemi informatici negli spazi di lavoro collettivi, e della *human-computer-interaction* (HCI) (Otto & Smith 2013; Pink et al. 2020). In particolare l'esperienza citata più spesso è quella dell'antropologa Lucy Suchman presso lo Xerox Palo Alto Research Center (PARC) che a partire dagli anni '80 collabora, per circa venti anni, con ingegneri e

designer allo sviluppo tecnologico di interfacce informatiche di prodotti come stampanti e fotocopiatrici (Suchman 2011). Un secondo riferimento molto frequente è quello del E-Lab LCC, agenzia di consulenza per il design fondata a Chicago nel 1999 da Rick Robinson che, riprendendo l’approccio sviluppato dallo Xerox PARC, estende l’uso della ricerca etnografica anche nel campo del design industriale (Wasson 2000). La specificità dell’E-Lab è “l’impiego di un numero uguale di ricercatori e designer per lavorare insieme in team, utilizzando metodi etnografici (osservazione partecipante, registrazione video del comportamento quotidiano dei consumatori, interviste qualitative e analisi) come principale strategia di ricerca” (Wasson 2000:379 cit. in Otto e Smith 2013:6, trad. dell’autore). Il *framework* di ricerca AEIOU proposto dall’E-Lab consisteva nell’analisi di:

- **Activities** (attività) ovvero l’insieme di azioni mirate che le persone vogliono realizzare;
- **Environments** (ambienti) che includono l’intera arena in cui si svolgono le attività;
- **Interactions** (interazioni) tra una persona e qualcuno o qualcos’altro, sono i mattoni delle attività;
- **Objects** (oggetti) ovvero gli elementi costitutivi dell’ambiente, elementi chiave talvolta destinati a usi complessi o non previsti, i quali ne modificano la funzione, il significato e il contesto;
- **Users** (utenti) ovvero i consumatori, le persone che forniscono i comportamenti, le preferenze e i bisogni. (Wasson 2000:382, trad. dell’autore).

Come riportato dagli stessi ricercatori dell’E-Lab, tuttavia, “ciò che è importante non è solo comprendere e descrivere ogni elemento del *framework*, ma anche comprendere le interazioni tra gli elementi” (Wasson 2000:382, trad. dell’autore).

L’analisi dell’utente in rapporto alle pratiche e alla specificità del contesto è qualcosa di innovativo rispetto al tipo di analisi utilizzate in precedenza nell’industria. Prima dell’introduzione dell’etnografia, infatti, la scienza sociale dominante impiegata per comprendere l’utente era la psicologia cognitiva, in particolare la ricerca sui fattori umani e la ricerca di mercato (Wasson 2000). Comprendere l’utente è, in effetti, il *topos* centrale dei progettisti “il focus della loro attenzione professionale: identificare e

soddisfare i bisogni e i desideri dell'utente è la missione centrale dei progettisti” (Wasson 2000:377). Il limite dell'approccio psicologico è, però, quello di tendere a considerare solo ciò che accade “nella testa” dell'utente e non ciò che effettivamente fa interagendo con gli altri, producendo un tipo di conoscenza troppo astratta in quanto sconnessa dai contesti reali (Jordan 2003 cit. in Miller, 2018:10). Ciò che l'approccio etnografico permette di fare, invece, è proprio quello di calarsi “in the wild”, ovvero nella quotidianità dei contesti di indagine per osservare nel dettaglio le interazioni fra utenti, oggetti e ambienti e di come queste sono influenzate dal contesto sociale e culturale in cui avvengono (Wasson 2000). Secondo Ann Jordan le “tecniche etnografiche sono diventate popolari nel design [proprio] perché colmano questo tipo di vuoto nel processo di ricerca dei dati” (Jordan 2003:76 cit. in Miller 2018:10; trad. dell'autore). Per un approfondimento ulteriore circa l'introduzione dell'etnografia nella progettazione per l'industria si vedano Blomberg et al. (1993) e Wasson (2000).

#### *Differenze di temporalità, obiettivi ed etica tra etnografia e design*

Rispetto allo sviluppo della DA però, al di là della storia dell'adozione dell'etnografia nel design, sono maggiormente rilevanti le riflessioni che questo ha fatto emergere in termini di rapporti tra ricerca e temporalità, obiettivi, modalità e questioni etiche che le due discipline affrontano in maniera differente.

La questione della temporalità si caratterizza per due aspetti: il primo riguarda il differente orientamento temporale che caratterizza design e antropologia; il secondo riguarda il tempo impiegato dei ricercatori sul campo. Riguardo al primo aspetto, come afferma Jamer Hunt:

un progetto etnografico tenta di illuminare il presente interrogando il passato (recente). I metodi dell'etnografia sono osservativi, descrittivi, analitici e interpretativi. Pur non essendo storici sociali, gli antropologi costruiscono la loro fotografia interpretativa di una cultura fondando le loro narrazioni su una serie di flashback di eventi, avvenimenti, interviste o osservazioni recenti. In altre parole, l'etnografia è raramente proiettiva; non specula su cosa potrebbe accadere dopo. Il suo focus è il presente, costruito

su una serie di momenti passati “presenti”. Il design, invece, è un fare pratico materiale e immateriale, e il suo modo di essere-nel-mondo è generativo, speculativo e trasformativo. Un designer deve proiettarsi in un potenziale futuro per proporre un artefatto che, se tutto andrà bene, trasformerà un presente vicino e riscriverà il nostro futuro. (2011:35, trad. dell’autore).

Il secondo elemento di diversità riguarda il tempo di permanenza sul campo che caratterizza l’indagine etnografica. In antropologia, in cui spesso si analizzano società diverse dalla propria, si prevede una permanenza sul campo molto prolungata e immersiva di mesi, se non anni, in modo che il ricercatore abbia il tempo di acquisire una conoscenza molto dettagliata del contesto culturale, dell’organizzazione sociale, delle persone che incontra, delle attività e pratiche che svolgono, di imparare la lingua se necessario. Questo è indispensabile affinché l’antropologo riesca, col passare del tempo, a comprendere la realtà dal punto di vista delle persone con le quali studia in modo che la sua interpretazione etnografica sia il più possibile sfaccettata e non superficiale. Non etnocentrica, per usare il linguaggio antropologico.

Per converso, l’analisi etnografica in design o *design ethnography* (Müller 2021) viene spesso definita *rapid ethnography* (Norman 1999) nonché *quick and dirty ethnography* (Hughes et al. 1994, cit. in Müller 2021:3) sottolineando che il tempo dedicato all’osservazione etnografica è ridotto, che la ricerca viene, in generale, svolta più rapidamente — può durare anche solo poche ore — e che si basa su un livello di contestualizzazione teorica minore rispetto all’antropologia svolta in accademia, più “sporca” appunto, con una perdita di profondità analitica e critica (Wasson 2000; Cefkin 2012; Miller 2014). Un fatto in comune anche con altri tipi di antropologia applicata secondo Wasson (2000). Questo è dovuto anche alle contingenze economiche che caratterizzano il mondo progettuale e che tendono a contenere i tempi dedicati alla ricerca preliminare nel progetto.

Ma la limitatezza temporale dell’etnografia in design è dovuta anche ad alcuni fattori che riguardano i diversi obiettivi della ricerca in antropologia e in design e il tipo di dati recuperati. Come affermano Otto & Smith:

l'obiettivo principale dell'antropologia, come nella maggior parte delle discipline accademiche, è produrre generalizzazioni e teorie sulle società umane basate su, ma andando oltre, le particolarità dei casi studio etnografici. Il design, invece, è rivolto al futuro e alla creazione di prodotti e soluzioni specifici [...]. Sebbene il processo di progettazione possa partire da problemi “wicked” o mal definiti (Buchanan 1992; Gaver 2012), integrando processi di osservazione e riflessione simili all'antropologia, il suo scopo è creare prodotti, processi e servizi che trasformino la realtà. Il suo successo è misurato dall'impatto materiale e sociale di soluzioni particolari, piuttosto che dalla validità delle sue generalizzazioni. (2013:3, trad. dell'autore).

Poiché l'obiettivo del designer non consiste nella comprensione complessiva di una data società ma è orientato, piuttosto, alla ricerca di ciò che può essere trasformato, migliorato, innovato, questi tende a concentrarsi su osservazioni maggiormente determinate, su temi specifici orientati e definiti dalla domanda progettuale (Ventura & Bichard 2016). In altre parole, se l'antropologia guarda “tutto” con un approccio olistico in quanto l'obiettivo della ricerca è sempre “aperto” e in buona parte dipendente dalla stessa ricerca sul campo, il design ha uno sguardo maggiormente specifico in quanto si concentra sull'osservazione di quel che risulta determinante e/o rilevante solo per lo sviluppo del progetto. Approfondiremo meglio questo aspetto nei paragrafi successivi.

Nello stesso tempo, la permanenza limitata sul campo, fa sì che il ricercatore si debba concentrare molto sull'acquisizione dei dati di campo (foto, video, colloqui informali, note di campo, etc.) nel minor tempo possibile. L'etnografia in design è *data-intensive* (Müller 2021). Come avverte Wasson però, il rischio in questi casi è di dare maggior importanza all'attività stessa di collezione di dati, concependola come di per sé esaustiva ai fini della ricerca, e di tralasciare la fase fondamentale dell'*analisi* dei dati (2000).

Un altro elemento che caratterizza in modo diverso le due discipline è che l'osservazione antropologica tende ad essere di tipo “naturalistico”, ovvero il ricercatore cerca di “disturbare” o “turbare” il meno possibile il contesto in cui fa ricerca, mentre nel design il ricercatore è esplicitamente votato alla trasformazione del contesto (Müller

---

2021). L'intersezione tra queste due prospettive sposta, in un certo senso, il *focus* etnografico sui processi trasformativi e di cambiamento sociale e culturale, sulla creatività umana e sui meccanismi di innovazione (Otto & Smith 2013:2). Utilizzare la ricerca etnografica per rivolgere l'attenzione ai movimenti, alle attività, alle relazioni che si sviluppano attorno a questi momenti processuali di trasformazione significa collocarsi temporalmente tra un presente-appena-passato e un presente-appena-futuro, ovvero un tempo “emergente” (Smith & Otto 2016), e significa fare “etnografie del possibile” (Smith et al. 2016a:4).

Attorno a questo aspetto che collega le diverse prospettive temporali e i diversi obiettivi delle due discipline si sviluppa in buona parte la DA. Data la sua importanza lo riprenderemo più avanti.

Un'ultima questione che emerge dall'adozione dell'etnografia da parte dell'industria prima e del design poi, ha a che fare con alcune questioni etiche. Come premette Müller:

l'etnografia non è una disciplina accademica, ma un metodo utilizzato in varie discipline (in parte accademiche e in parte applicate): sociologia culturale; antropologia sociale e culturale; scienza organizzativa; amministrazione aziendale; aiuto per lo sviluppo; pedagogia; arte; studi di genere, culturali e queer; e ovviamente design. L'etnografia è stata adattata a ciascuna di queste discipline. (2021:2, trad. dell'autore).

Tuttavia, se è vero che l'etnografia può essere considerata un *metodo* di ricerca che si è diffuso e adattato in diverse discipline è anche vero, però, che questa è caratterizzata da alcune specificità che sono state problematizzate in antropologia culturale e sociale, ovvero da parte della stessa disciplina in cui “nasce” l'etnografia per come la conosciamo oggi<sup>4</sup>. Alcune questioni quali l'influenza del ricercatore rispetto al contesto

---

<sup>4</sup> A tal proposito l'antropologo polacco Bronislaw Malinowski viene generalmente riconosciuto come il fondatore dell'etnografia contemporanea caratterizzata dall'osservazione partecipante dei popoli studiati e svolta per lunghi periodi di tempo. Si veda l'introduzione di una delle etnografie più note del novecento “Argonauti del Pacifico occidentale. Riti magici e vita quotidiana nella società primitiva” che Malinowski scrisse a seguito della sua lunga ricerca sul campo nelle Isole Trobriand in Papua New Guinea tra gli anni '10-'20 del novecento (1978).

di ricerca (*bias* e posizionamento) (Haraway 1991), i processi di acquisizione dei dati, di elaborazione, interpretazione e traduzione degli stessi (Geertz 2007), le implicazioni legate a chi commissiona la ricerca e alla restituzione del lavoro di ricerca – in particolare in riferimento alla complicità dell’antropologia con i sistemi di disuguaglianza prodotti dal progetto coloniale europeo –, sono tutte questioni che rientrano in quello che in antropologia, a partire dagli anni ’70 del novecento, è stato definito *reflexive turn*. Inaugurata, tra gli altri, dal testo “Writing Cultures” di Clifford & Marcus (1986) e “Anthropology as Cultural Critique” di Marcus & Fischer (1986) la “svolta riflessiva” si sviluppa in rapporto al post-modernismo, in cui si riflette in maniera critica sul positivismo scientifico e l’oggettività della ricerca (Latour 2009); agli studi post-coloniali, che si interrogano sul rapporto tra sapere e colonialismo (Said 1999); e in dialogo con il pensiero femminista che mette al centro il problema della costruzione sociale delle soggettività in termini di asimmetrie di genere (De Beauvoir 2016). Non è questo il contesto per addentrarsi nella complessità di tali questioni e per un approfondimento maggiore sul *reflexive turn* in antropologia si rimanda a Mascia-Lees, Sharpe & Cohen (1989), Salzman (2002), Ash (2015).

Ciò che è rilevante rispetto allo sviluppo della DA è il trasferimento di tali riflessioni nel design, tenendo conto che, come afferma Miller:

la profonda sensibilità e preoccupazione per l’etica all’interno dell’antropologia è nata dalla storia della disciplina. Dal momento che non condividono la stessa storia, è irragionevole aspettarsi che i designer adottino le stesse sensibilità e preoccupazioni. Tuttavia, non sarebbe corretto presumere che coloro che utilizzano metodi etnografici non abbiano riguardo per l’etica. (2014:65, trad. dell’autore).

Come prosegue Miller, non si tratta di affermare che nel design non si pongano questioni di tipo etico. Si veda a tal proposito il prezioso lavoro dello studioso del design Victor Margolin (2002) che introduce alcune riflessioni provenienti dalla critica post-modernista nel design. Si tratta semmai di alimentare una maggiore consapevolezza rispetto alle implicazioni che il processo di ricerca etnografica pone in quanto attività situata, soggettiva, interpretativa, che “traduce” la vita degli “altri”, che

“parla per gli altri”. Un processo politicamente ed eticamente delicato che riguarda sia il metodo di ricerca etnografico di per sé ma che, più in generale, porta ad alcune riflessioni che nel campo del design attengono a “standard di comportamento professionale, questioni relative al lavoro per clienti specifici o in settori specifici (ad esempio tabacco, armi, alcool) e questioni di ampio respiro sugli impatti materiali e intangibili del design sull'ambiente e su specifici gruppi sociali e contesti culturali” (Miller 2014:69-70, trad. dell'autore). Se nel design, infatti, si ricorre alla ricerca etnografica per ottenere dati chiari sul contesto e sull'utenza in modo che, a partire da questi, si possa poi progettare (Wasson 2000; Miller 2018) è necessario tenere in considerazione che “i risultati di tali indagini [...] [sono] tradotti in termini commercialmente rilevanti per essere utili ad attori come designer, product manager, commerciali e simili” (Suchman 2014:4, trad. dell'autore) ovvero a vantaggio, spesso, del sistema economico capitalistico attuale, il che non corrisponde automaticamente a un beneficio per gli attori coinvolti nella ricerca. Questo significa che la ricerca etnografica non è neutrale ma che, in maniera più o meno esplicita, si presta a perseguire obiettivi di un certo tipo ed è quindi utile, come suggerisce Suchman, mantenere lo sguardo critico che caratterizza la ricerca antropologica (2014) anche in contesti di ricerca che potrebbero non agevolare questo tipo di riflessioni politiche e sociali.

### Convergenze fra ricerca etnografica e ricerca in design

Per concludere questa parte sul rapporto tra etnografia e design riprendiamo quanto espresso da Murphy & Marcus nell'epilogo della collettanea “Design Anthropology: Theory and Practice”. I due autori riportano alcuni elementi che l'etnografia e il design hanno in comune e altri elementi di divergenza. Il loro obiettivo è quello di segnalare che non è solo il design a beneficiare dell'etnografia, ma anche il contrario, a partire per esempio dal modo in cui i designer gestiscono il loro materiale di ricerca e dalla creatività che apportano al loro lavoro:

generalmente orientato a trasformare [...] informazioni “grezze” in “conoscenze utili”, a guidare la mutazione di “mere idee” in “concetti

realizzabili” o in un “disegno fattibile” che poi diventa “oggetto” nel mondo. Il processo progettuale consiste intrinsecamente nelle tecniche per “elaborare” e “lavorare attraverso” diversi tipi di materiali. Piuttosto che svolgersi in una forma lineare rigorosa e prevedibile, il processo progettuale si muove continuamente avanti e indietro tra attività e modalità di azione che stimolano la creatività e che consentono un tipo di pensiero critico raramente raggiunto attraverso semplici discussioni. (Murphy & Marcus 2013:261-262, trad. dell'autore)

Gli elementi comuni individuati dai due autori consistono nel fatto che 1) design e etnografia sono *sia prodotti che processi*. Entrambi i termini, infatti, indicano sia l'attività che l'*output* di quell'attività: un “design” di prodotto o servizio, una “etnografia” nel senso di prodotto testuale o audio-visivo (un libro, un articolo, un documentario); 2) entrambi *si fondano sulla ricerca*: capire “cosa è già stato detto” e “cosa è già stato fatto”, osservare e comprendere il contesto e le persone o, nel design, l'utenza; 3) il *focus* principale di design e etnografia consiste nelle *persone* e nel più ampio sistema di relazioni in cui si trovano; 4) entrambi sono *al servizio di qualcosa di più che la cosa in sé* che progettano o studiano in quanto sono sempre inseriti in contesti e processi simbolici più ampi. In particolare gli autori fanno riferimento all'importanza del *successo* che un prodotto o servizio può ottenere, misurabile in vendite e diffusione, che caratterizza il lavoro del designer inserito in un sistema regolato per lo più da meccanismi di produzione capitalistica. Mentre nel campo accademico è tenuto maggiormente in considerazione il riconoscimento del *valore etico* di una ricerca etnografica, in termini di coinvolgimento e modalità di ricerca adottate; 5) entrambi sono *riflessivi*. Riprendendo quanto è già stato osservato precedentemente rispetto a questo, a chi fa etnografia è richiesto di considerare il ruolo svolto dall'etnografo negli eventi descritti, di riflettere sui limiti dei metodi utilizzati e spesso di esplicitare la sua posizione politica in relazione all'inquadrimento della ricerca. Quindi è necessario descrivere non solo ciò che viene osservato ma anche perché sono state fatte determinate scelte nello svolgimento del lavoro sul campo. La riflessività nel campo del design, invece, attiene maggiormente alle pratiche, al come vengono sviluppati i

progetti, ai metodi e ai processi progettuali scelti. 6) entrambi sono coinvolti nella *realtà materiale*.

Le divergenze invece riguardano: le diverse contingenze economiche che, come abbiamo visto, influenzano per esempio la quantità di tempo dedicato alla ricerca sul campo; il diverso coinvolgimento etico; il fatto che l’etnografia abbia finalità e obiettivi maggiormente aperti (*open-ended*) mentre il design lavori a obiettivi maggiormente definiti (*target-focused*), cosa che, secondo i due autori, potrebbe portare ad alcuni vantaggi anche nella ricerca etnografica; il design è maggiormente creativo mentre l’etnografia è più che altro documentaristica; il design è più aperto a processi collaborativi mentre l’etnografia è un’attività tendenzialmente solitaria. Un ultimo elemento consiste nella diversità delle opportunità formative. Mentre il design ha una lunga e vasta tradizione didattica, l’insegnamento della pratica di ricerca etnografica non dell’antropologia è molto poco diffuso. (Murphy & Marcus 2013:257-261).

### ***1.3.3.2. Human-centered-design, Participatory design***

Oltre all’introduzione dell’etnografia nel design, la seconda questione fondamentale per lo sviluppo della DA riguarda alcune evoluzioni storiche che hanno riguardato la disciplina del design negli ultimi 50 anni circa. In particolare, diversi autori fanno riferimento all’introduzione dell’approccio *human-centered-design* e allo sviluppo del *participatory design* scandinavo.

Lo *human-centered-design* è un’evoluzione dello *user-centered-design* che a sua volta propone uno spostamento dell’attenzione primaria del progettista dall’oggetto (*object-centered*) all’utente (Redström 2006). Come affermano Sanders & Stappers la progettazione incentrata sull’utente, sviluppatasi in particolare a partire dagli anni ’70 negli Stati Uniti, è (stata) particolarmente efficace per lo sviluppo di prodotti di consumo industriali in quanto si basa, come punto di partenza per il progetto, sulla definizione dei bisogni (*needs*) dell’utente (2008). Per effettuare questo tipo di ricerca vengono “osservati e/o intervistati utenti in gran parte passivi, il cui contributo è quello di eseguire compiti definiti e/o di dare le loro opinioni su concept di prodotto che sono

stati generati da altri” (Sanders & Stappers 2008:5, trad. dell'autore). Nel capitolo precedente abbiamo visto come l'introduzione dell'etnografia in design, in particolare nel campo della HCI, abbia contribuito ad una comprensione più sfaccettata dell'utenza nei diversi contesti d'uso. Tuttavia, a partire dai primi anni duemila, il riferimento all'utente comincia ad apparire troppo limitante. A tal proposito i due autori nel 2008 scrivono:

ora sta diventando evidente che l'approccio progettuale incentrato sull'utente non può affrontare la scala e la complessità delle sfide che affrontiamo oggi. Non stiamo più semplicemente progettando prodotti per gli utenti. Stiamo progettando per le future esperienze delle persone, delle comunità e delle culture che ora sono connesse tra loro e informate in modi impensabili anche solo dieci anni fa. (Sanders & Stappers 2008:10, trad. dell'autore).

In termini ugualmente critici sulla questione dell'utente si è posto anche Redstörn il quale sottolinea che “le persone, non gli utenti, abitano il mondo. L'‘utente’ è qualcosa che viene creato dai designer” (2006:129, trad. dell'autore), ovvero l'utente esiste solo dal momento in cui *usa* l'oggetto. In altre parole, il design centrato sull'utente si concentra su schemi cognitivi e d'uso predeterminati da parte del progettista il quale, presupponendo che questi vengano adottati perfettamente da uno specifico ‘utente’ — sebbene questa figura non sia altro che un'astrazione del progettista — rischia di lasciare poco spazio ai diversi gradi di interazione, esplorazione e apprendimento che avvengono durante l'uso reale (Giacomin 2014). Anche Jordan sostiene che “il problema con gli approcci basati sull'usabilità è che incoraggiano una visione limitata della persona che utilizza il prodotto. Questo è — implicitamente se non intenzionalmente — disumanizzante” (2002:12, cit. in Steen 2011, trad. dell'autore). A partire da queste riflessioni si sviluppa, dunque, il concetto più ampio di *human-centered-design*. Come afferma Giacomin (2014), riprendendo Kippendorf, lo *human-centered-design*:

prende sul serio la premessa che la comprensione e il comportamento umani vanno di pari passo; che gli artefatti in sé sono inseparabilmente legati al

modo in cui i loro utenti li percepiscono, a come immaginano di interfacciarsi con essi, di usarli e di poter discutere del loro coinvolgimento nelle relazioni con gli altri. Il design incentrato sull'uomo non si preoccupa tanto di assicurare che gli artefatti funzionino come previsto (dai loro produttori, designer o altre autorità culturali) ma piuttosto di consentire che diverse concezioni individuali o culturali possano svilupparsi negli ininterrotti rapporti con la tecnologia. (Krippendorff 2004:48, trad. dell'autore).

Dunque lo *human-centered-design* si basa sull'uso di tecniche interdisciplinari che servono a “comunicare, interagire, empatizzare e stimolare le persone coinvolte, ottenendo una comprensione dei loro bisogni, desideri ed esperienze che spesso trascende ciò che le persone stesse hanno effettivamente realizzato” (Giacomin 2014:610, trad. dell'autore). Da questo tipo di proposta emerge anche il secondo aspetto che avevamo anticipato, ovvero il coinvolgimento degli “utenti” nei processi progettuali.

L'approccio che fa della partecipazione degli utenti – o meglio, delle persone – il suo principio fondante è, com'è noto, il cosiddetto *design partecipativo* (Participatory Design, PD) che emerge nei paesi scandinavi negli anni '70 del novecento in risposta al rapido sviluppo tecnologico e strutturale che stava interessando i luoghi di lavoro e che produceva un certo scontento e preoccupazioni tra i lavoratori e i sindacati (Ehn 1993). Come affermano Sanders & Stappers il passaggio dallo *user-centered* allo *human-centered-design* è stato molto influenzato dallo sviluppo del *Participatory Design* (PD). La specificità del PD consiste nel fatto che:

designer e persone non formate in design lavorano insieme nel processo di progettazione e sviluppo. Nella pratica del PD, le persone che beneficiano del progetto non sono più viste semplicemente come utenti, consumatori o clienti. Sono invece viste come gli esperti del proprio modo di vivere e lavorare. Sono visti come partner preziosi nel processo di progettazione e sviluppo. Questa mentalità contrasta con una mentalità *user-centered* che riconosce ricercatori e designer come esperti e relega le persone beneficiarie del progetto nel ruolo di soggetti di ricerca e/o destinatari dell'oggetto progettato. (Sanders 2014:65, trad. dell'autore).

Secondo Blomberg & Karasti (2012) l'approccio etnografico — caratterizzato dallo studio dei fenomeni in contesti quotidiani, da uno sguardo olistico, dalla produzione di una conoscenza di tipo descrittivo e dal fatto che adotti la prospettiva di chi partecipa alla ricerca (Blomberg et al. 1993) — ha dato un grande contributo allo sviluppo del PD. Non a caso, anche gli autori e le autrici della DA riconoscono un debito fondamentale della DA nei confronti del PD. I principi che caratterizzano il PD sono infatti basilari anche nella DA:

l'importanza del *rispetto reciproco per diversi tipi di sapere* (dei lavoratori e dei designer), la necessità di creare *opportunità per imparare* a partire dai domini conoscitivi dell'altro (conoscenza di chi vive il posto di lavoro e conoscenza di tipo tecnico), l'impegno a *negoziare congiuntamente gli obiettivi progettuali* (non guidati esclusivamente da necessità tecnologiche o da questioni legate all'organizzazione lavorativa), e l'impegno a sviluppare *strumenti e processi* per facilitare la partecipazione (Blomberg & Karasti 2012:89, corsivi originali, trad. dell'autore).

Nel PD la scelta di coinvolgere diversi e molteplici attori nei processi progettuali si intreccia anche con motivazioni di tipo etico e politico che mirano ad alimentare processi democratici nei luoghi di lavoro, restituendo potere d'azione e decisionale ai lavoratori e alle persone rispetto alle tecnologie che influenzano direttamente le loro vite e assicurandosi che i loro interessi vengano sempre tenuti in considerazione (Blomberg & Karasti 2012). Le due autrici, tuttavia, riportano che contestualmente alla diffusione geografica del PD si è anche assistito a una minor attenzione agli aspetti più propriamente politici (Blomberg & Karasti 2012).

Come abbiamo visto, la pratica del PD ha permesso/richiesto a ricercatori e designer di sviluppare modalità e strumenti che facilitassero la partecipazione dei diversi attori alle attività di progettazione collaborativa (*co-design*) e/o di co-creazione (*co-creation*) (Sanders & Stappers 2008). Con *co-creation* si intende “qualsiasi atto di creatività collettiva, cioè condivisa da due o più persone. Co-creazione è un termine molto ampio con applicazioni che vanno dal piano fisico a quello metafisico e dal

materiale allo spirituale” (Sanders & Stappers 2008:6, trad. dell’autore). Mentre con *co-design* gli autori indicano:

la creatività collettiva applicata all'intero arco di un processo progettuale [...]. Pertanto, il co-design è un'istanza specifica della co-creazione. Il co-design si riferisce, per alcune persone, alla creatività collettiva dei designer che collaborano [al progetto]. [Noi] Usiamo il termine co-design in un senso più ampio per fare riferimento alla creatività di designer e persone non formate nel design che lavorano insieme nel processo di sviluppo del progetto. (Sanders & Steppers 2008:6, trad. dell’autore).

Oggi il termine *co-design* è usato in maniera sostantivata e sta ad indicare non tanto un tipo di attività ma un vero e proprio tipo di approccio collaborativo al progetto, si veda a tal proposito la rivista “CoDesign. International Journal of CoCreation in Design and the Arts” fondata nel 2005. Attualmente, in realtà, nella pratica progettuale i termini *co-design* e *participatory design* sono usati in modo abbastanza intercambiabile al fine di indicare, in senso ampio, un tipo di pratica progettuale che coinvolge attori diversi dai soli designer. Entrambi gli approcci sono considerati *human-centered* e la differenza tra i due consiste, secondo Steen, più che altro nella diversità degli attori coinvolti e negli obiettivi di progetto:

nel PD si può coinvolgere un gruppo di persone che già lavorano insieme e partire dalle loro pratiche attuali (*ciò che è*), e spesso da un problema specifico, per sviluppare un prodotto che queste persone utilizzeranno effettivamente in futuro. Al contrario, nel codesign si possono coinvolgere persone che non si sono mai incontrate prima partendo da un'idea per una nuova tecnologia o una presunta opportunità (*cosa potrebbe essere*) per poi sviluppare insieme un prodotto che sarà indirizzato a un mercato più ampio. (Steen 2011:52, corsivi originali, trad. dell’autore).

Da questo deriva anche che il *co-design* è ipoteticamente meno implicato in termini etici e politici rispetto al PD, quanto meno nella sua versione scandinava. Per quanto concerne la letteratura sulla DA è interessante osservare che gli autori e autrici fanno riferimento quasi esclusivamente al PD, piuttosto che al *co-design*, forse anche in relazione allo stretto legame tra PD ed etnografia a cui abbiamo accennato.

---

Quel che risulta interessante, tornando all’analisi dello sviluppo della DA, è che questi diversi approcci, tutt’altro che scollegati l’uno dall’altro, sottolineano un progressivo e crescente interesse da parte della disciplina del design verso l’essere umano inteso nella sua complessità socio-culturale e verso i sistemi e contesti organizzativi a cui è connesso<sup>5</sup>. Come afferma Gunn, il design:

a partire dai primi anni 2000, è passato a occuparsi di progetti non orientati all'oggetto, verso la progettazione di servizi, progetti sociali e strategici sia nel settore pubblico che in quello privato [...] con un interesse crescente da parte dei designer verso tematiche e questioni di tipo sociale. Si passa [così] dal design incentrato sull'utente (user-centered-design) verso il design dei servizi, il design per l'innovazione sociale e il design di transizione (transition design). (Gunn 2020:1-2, trad. dell'autore).

Il così detto *human-centered-design* racchiude, in effetti, una serie di metodologie di ricerca, approcci, aree di interesse e campi di applicazione del design variegati tra cui, seguendo Steen (2011) troviamo, oltre al *participatory design*, al *codesign* e all’etnografia, il *lead user approach* che, come abbiamo già accennato nel capitolo 1.3.2.2, prevede il coinvolgimento di utenti molto competenti (*leader*) di un settore merceologico per passione, per professione, per uso prolungato del prodotto; il *contextual design*, ovvero una progettazione mirata ad un contesto d’uso molto specifico a partire dal confronto/dialogo con le persone coinvolte e dall’osservazione “naturale” del contesto; l’*empathic design* in cui il designer, sempre a partire dall’osservazione dei contesti e delle persone, tenta di individuare i bisogni latenti e non espressi degli utenti anziché, come nel *co-design* o nel PD, coinvolgere in modo attivo gli utenti nella definizione del progetto (Steen 2011:48).

---

<sup>5</sup> Per quanto riguarda la storia del design italiano, come vedremo nel capitolo 2.3.3.3, preoccupazioni di questo tipo animavano già le riflessioni e i lavori di alcuni designer del cosiddetto *radical design* alla fine degli anni sessanta del novecento. Per citare un caso fra tutti, si veda quello di Riccardo Dalisi che per diversi anni progettò prodotti insieme agli abitanti dei quartieri del sottoproletariato napoletano con finalità educative e di emancipazione creativa attraverso il design (De Fusco 2007, cap. XIII).

Sanders & Stappers rilevano che, sempre a partire dai primi anni del 2000, si passa da un design definito rispetto a categorie di prodotti (*visual communication design, interior design, product design, information design*) a un design definito rispetto agli scopi<sup>6</sup> (*design for experiencing, design for emotion, design for interacting, design for sustainability, design for serving, design for transforming*) (2008:10-11). Nello specifico gli autori dell'articolo fanno riferimento alla comparsa dell'*interaction design* che rientra, in realtà, nel più ampio *user experience design (UxD)* (Hassenzahl 2011) , del *service design* (Meroni & Sangiorigi 2016) e del *transformation design* (Sangiorgi 2011). A questi possiamo aggiungere il design per la *social innovation* (Manzini 2015), il più recente *transition design* (Irwin, Kossoff & Tonkinwise 2015), come già indicato da Gunn (2020), e il *systemic design* (Jones 2014) che si basa sulla comprensione della complessità sociale in relazione ai sistemi sociali, tecnologici e produttivi.

### ***1.3.3.3. Social Turn in Design***

*“I designer sono ora tanto impegnati nella ricerca sociale  
quanto nella creazione delle forme”.*

(Clarke 2011a:9)

L'obiettivo di questa tesi non è quello di addentrarsi nelle specificità di tutte queste “nuove” declinazioni del design. Quel che si vuole sottolineare attraverso l'elenco appena presentato sicuramente non del tutto esaustivo è che la DA si sviluppa in un momento storico in cui si assiste a una notevole complessificazione della disciplina del design in termini di strumenti e metodi, ma anche di campi di applicazione, sempre più intrecciati con contesti e committenti *non-profit*, istituzioni pubbliche, amministrazioni cittadine, con obiettivi che includono il miglioramento del

---

<sup>6</sup> Si noti per inciso che per quanto riguarda il caso italiano l'attuale proposta formativa in design non corrisponde del tutto a questa affermazione.

*welfare* e delle *policy* (Bason 2016), che promuovono il cambiamento sociale in termini di responsabilità sociale e giustizia (Costanza-Chock 2020), che mirano alla sostenibilità ambientale ed ecologica (Escobar 2018). Come affermano gli autori del *transition design* il design si configura, oggi, come uno strumento utile a promuovere il *cambiamento sociale necessario per futuri maggiormente sostenibili* (Irwin, Kossoff & Tonkinwise 2015) attraverso un processo, più o meno radicale, di “democratizzazione partecipativa delle pratiche di design” (Light 2015).

Per rispondere a questioni di così ampia portata e complessità il design, o meglio i e le designer hanno iniziato da anni, come abbiamo visto, ad includere diversi portatori di interesse nei processi progettuali e decisionali e a stabilire collaborazioni sempre più interdisciplinari con le scienze sociali. In entrambi i casi si tratta di aprirsi ad un *dialogo interculturale* fra discipline e persone, siano questi professionisti del progetto, ricercatori sociali, decisori politici e non, o semplicemente gente comune. Ma affrontare tali questioni implica anche, non possiamo nascondere, ragionare su quale visione politica della società si desideri e si voglia promuovere. Riprendendo l'intervento di Dildnot (1982) presentato durante la prima Design Policy Conference del 1982 tenutasi al Royal College of Art di Londra in collaborazione con lo UK Design Council and la Design Research Society<sup>7</sup>, Lloyd riporta che il *design thinking* (e il design della comunicazione):

hanno i loro fini nella trasformazione materiale del mondo, o meglio, hanno i loro fini nella *trasformazione delle relazioni sociali umane desiderate* che sono ottenute (nel caso del design) attraverso la trasformazione dell'ambiente materiale circostante. (Lloyd 2019:171, trad. dell'autore, corsivi aggiunti).

Com'è noto, uno dei primi autori che ha posto alcune questioni di questo tipo alla disciplina del design è il designer di origine viennese Victor Papanek (1973) con la

---

<sup>7</sup> Il programma della conferenza è reperibile al link:  
<https://www.dropbox.com/s/22dgg6vii0f3cq/1982%20Design%20Policy%20Conference%20Programme.pdf?dl=0>

pubblicazione del libro “Design for the Real World: Human Ecology and Social Change” nel 1971 in cui afferma che:

il designer deve avere coscienza della sua responsabilità sociale e morale. Infatti, il progetto è lo strumento più potente che l'uomo abbia per poter dare una forma ai suoi prodotti, ai suoi ambienti e, per espansione, a se stesso: mediante i progetti l'uomo deve analizzare le conseguenze dei suoi atti nel passato e nel prevedibile futuro. (Papanek 1973:95).

Riconosciuto come il pioniere del *design sociale* (Clarke 2021) è stato uno dei primi autori a muovere una critica tanto efferata al design, in particolare in merito al suo coinvolgimento “criminale” (Papanek 1973) nel sistema di produzione capitalistico, quanto a promuovere l'idea che il design (industriale, all'epoca) potesse essere portatore di grandi benefici per i cosiddetti paesi “del sud del mondo” se usato con le dovute accortezze, un design umanitario e inclusivo (*humanitarian and inclusive design*). Alison J. Clarke, autrice che ha contribuito molto allo sviluppo delle riflessioni attorno alla DA nonché storica di Papanek, riconosce al designer austriaco anche il fatto di essere stato uno dei primi designer a fondare i propri lavori sulla ricerca antropologica. In particolare Papanek 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” (Clarke 2021:12, trad. dell'autore) in contrapposizione alla percezione di inautenticità della cultura produttiva capitalistica in cui l'esercizio stilistico ed estetizzante del design è utile solo a far aumentare il consumo della merce (Clarke 2011a:11).

In risposta a questo Papanek propone un tipo di design:

umano, indigeno, intriso di sensibilità antropologica per il locale, per il vernacolare, per una comprensione delle più ampie sfumature culturali del potere del design nel minare o consolidare l'inclusione sociale [...]. una pratica di tipo culturale anziché razionale o orientata al problem-solving. (Clarke 2021:12, trad. dell'autore).

Clarke fa notare che gli anni in cui Papanek forma la sua visione critica del design sono caratterizzati dal *boom* economico del dopoguerra e che tali critiche si sviluppano

dal momento in cui Papanek si trasferisce negli Stati Uniti ed entra in contatto la cultura consumistica nordamericana ma anche con gli ambienti studenteschi radicali (Clarke 2021). Ma il progetto di design umanitario di Papanek è anche intrecciato con gli interessi, e i fondi stanziati per la ricerca, della US Army nel favorire il cosiddetto “design per lo sviluppo”. In quegli stessi anni, infatti, gli Stati Uniti erano impegnati nella Guerra Fredda e l’ideologia sviluppatista era strumentale all’espansionismo americano nei paesi “non-industrializzati”. Si noti, per inciso, anche il fatto che fu proprio dall’inizio degli anni '60 che antropologia e scienze sociali furono indicate come discipline utili alla ricerca in design da parte dell’International Council of Societies of Industrial Design (ICSID), oggi World Design Organization (WDO) (Clarke 2018a). Sebbene il caso appena presentato sia tutto fuorché privo di ambiguità, questo dimostra, comunque, un primo riconoscimento da parte di quegli enti socio-politici che si occupano di questioni di tipo geopolitico, anziché puramente commerciali, della possibilità che il design possa essere in grado di comprendere diversi contesti socio-culturali e produrre effetti di tipo sociale.

In corrispondenza alle idee di Papanek, Clarke rileva che anche in Italia negli anni '70 si diffuse un movimento di avanguardia di design radicale (*radical design*), detto anche Anti-design o Contro-design, che proponeva una lettura critica del design modernista e razionalista dell’epoca. In particolare l’autrice cita l’iniziativa Italian Global Tools, proposta dai designer del gruppo Superstudio e dalla rivista Casabella, che intendeva esplorare modelli alternativi di design che andassero oltre la cultura materialistica capitalista celebrando il design vernacolare (Borgonuovo & Franceschini 2018). Rispetto a questo si veda anche il libro del designer, membro di Superstudio, Gian Piero Frassinelli “Design e antropologia: riflessioni di un non addetto ai lavori” (2019). Come afferma Clarke:

questo avido interesse per l’antropologia faceva parte di una più ampia divulgazione del campo di studio negli anni '70 in quanto storici del folklore, archeologi e antropologi hanno utilizzato il confronto critico con culture altre come mezzo per mettere in discussione le ipotesi sulla vita e sui valori contemporanei. Gli oggetti indigeni offrivano una fonte aproblematica per

la riflessione critica sulla cultura occidentale, un approccio che spesso ometteva la complessità delle stesse culture indigene, a favore di una visione romanzata dell'Altro come non complesso, incontaminato e intrinsecamente autentico. (Clarke 2011b:79, trad. dell'autore).

Vedremo meglio più avanti in che modo la DA può essere uno strumento utile per evitare questo tipo di letture semplicistiche dell'altro che rischiano di alimentare approcci neo-coloniali al progetto o effetti di depoliticizzazione. Ciò che è più rilevante di tali riflessioni sul design, in ogni caso, è che inaugurano quello che può essere definito un *social turn* del design (Miller 2018; Lloyd 2019), ovvero un movimento, una svolta che mette in questione le implicazioni sociali della disciplina prima di allora considerate in maniera maggiormente positivista, tecnocratica e, in generale, meno problematizzate.

Secondo diversi autori la fiducia rivolta al design come strumento chiave per il cambiamento sociale o per l'innovazione sociale è stata alimentata, in gran parte, dalla diffusione del *design thinking*. Inaugurato negli anni '80 da autori come Cross (1982) *designerly ways of knowing* — e Schön (1983) *reflexive practitioner* —, il pensiero progettuale (*design thinking*) viene studiato, elaborato e riconosciuto come una modalità di conoscenza distinta e specifica rispetto a quella della scienza, dell'arte e degli studi umanistici, in quanto si concentra specificamente sul “mondo delle cose artificiali e create dall'uomo; affronta problemi non ben definiti, è euristico e utilizza vari ‘codici’ o linguaggi progettuali per tradurre il pensiero dall'astratto al concreto” (Drazin 2021:113, trad. dell'autore). Cross suggerisce di analizzare le specificità del modo di conoscere progettuale secondo tre aree: quella epistemologica, ovvero che cosa fanno i designer; quella metodologica, ovvero come avvengono i processi di design; e quella fenomenologica, ovvero che cosa ci dice il design stesso sui fenomeni (Cross 1984, cit. in Lloyd 2019).

Uno degli autori che ha maggiormente contribuito alla diffusione del *design thinking* anche al di fuori della disciplina del design è Tim Brown (2008) CEO della IDEO, una delle più note agenzie di design al mondo. L'autore propone il *design thinking* come un metodo che può essere adottato anche da chi non ha una formazione

---

specifica in design e che può essere utile non solo per la progettazione di prodotti, ma anche per servizi, organizzazioni, strategie, *policy* aziendali e pubbliche, in contesti come l'educazione, la sanità, i trasporti, l'*information technology*, le politiche, l'energia (Lloyd 2019). La spinta fornita al *design thinking* dall'autore è stata criticata in quanto da un lato, tende a de-professionalizzare il lavoro del designer e, dall'altro, lascia intendere che possa fornire risposte a qualsiasi problema o questione sociale, semplificandone la complessità e sostituendosi a chi è chiamato a rispondervi anche in termini politici. Nonostante i caratteri controversi dei processi che hanno portato alla diffusione del *design thinking*, è possibile riconoscere come questo concetto abbia contribuito ad ampliare il campo d'azione del design che, soprattutto negli ultimi 20 anni, è andato espandendosi fino ad essere considerato, in vari settori pubblici e privati, come un approccio/disciplina in grado di rispondere non solo a problemi di tipo tecnico produttivo ed economico, ma anche a questioni di tipo sociale e politico che caratterizzano il nostro tempo. Come affermano i designer di IDEO, non senza un certo eccesso di ottimismo, “aderire allo human-centered-design significa credere che tutti i problemi, anche quelli apparentemente intrattabili come la povertà, l'uguaglianza di genere e l'acqua pulita, siano risolvibili” (IDEO 2015:9, trad. dell'autore).

È possibile dar conto dell'evoluzione “sociale” del design anche guardando alla formazione di diversi *network* come per esempio il “Design for Social Innovation towards Sustainability” (DESIS) che si propone di “promuovere il design per l'innovazione sociale negli istituti di istruzione superiore di design in modo da generare conoscenze utili al design e creare cambiamenti sociali significativi”<sup>8</sup>, ma anche i più recenti e politicizzati “Decolonising Design”<sup>9</sup>, “Design Justice”<sup>10</sup>, i collettivi di designer femministe “Depatriarchise Design”<sup>11</sup> e “Futuress”<sup>12</sup> i quali propongono riflessioni maggiormente critiche e radicali sull'implicazione dei e delle designer nel sistema

---

<sup>8</sup> <https://www.desisnetwork.org/>

<sup>9</sup> <https://www.decolonisingdesign.com/>

<sup>10</sup> <https://designjustice.org/>

<sup>11</sup> <https://depatriarchisedesign.com/>

<sup>12</sup> <https://futuress.org/>

---

sociale occidentale odierno, portando al centro del dibattito l'analisi critica dei tratti patriarcali, coloniali (o neocoloniali) e neoliberisti che lo caratterizzano e che tendono a marginalizzare e oscurare questioni razziali, di genere, di classe, di potere sempre operanti anche all'interno del mondo del progetto. Allo stesso modo di Papanek queste realtà si caratterizzano tanto per la loro posizione critica nei confronti del design quanto per la fiducia che ripongono in esso in quanto importante motore di cambiamento sociale, a patto di trasformarlo e di riscriverne i principi etici e alcune pratiche metodologiche (si veda, a titolo d'esempio, il richiamo costante all'inclusione sociale e alla partecipazione).

Altri approcci che hanno contribuito a considerare il ruolo più ampio del design “saldamente situato in un contesto culturale, sociale e politico piuttosto che in uno puramente commerciale” (Dunne & Raby 2013:193, trad. dell'autore) sono anche il *critical design* (Dunne & Raby 2001), l'*adversarial design* (DiSalvo 2012), lo *speculative design* (Dunne & Raby 2013), la *design fiction* che si occupa di immaginare e rappresentare scenari paradossali che:

estendono le nostre condizioni attuali al loro estremo logico [...] mettono in primo piano la politica delle nostre manie attuali [...] sfidano implicitamente le nostre ortodossie progettuali e sociali e politiche [...] fornendoci uno specchio distorto attraverso il quale vedere il nostro presente. (Hunt 2011:40, trad. dell'autore).

Come abbiamo potuto osservare, dunque, questo tipo di evoluzione del design ha portato, da un lato, a una progressiva complessificazione dei processi progettuali e dall'altro, a una maggior riflessione teorica e speculativa da parte dei designer stessi. Sempre più spesso, infatti, i processi progettuali prevedono la collaborazione con soggetti diversi, richiedono risposte pratiche, concrete e operative a questioni di ampia portata, ovvero a problemi sempre più ‘wicked’ e necessitano di uno stretto dialogo con altre discipline tecniche, sociali, economiche, organizzative, politiche, ambientali. Nello stesso tempo, tali sfide hanno portato la disciplina ad una crescente riflessione, da parte dei progettisti e dei ricercatori in design, sul proprio modo di operare, sui

propri metodi e sulle implicazioni sociali del loro lavoro, diventando specialisti del dialogo, dell'interdisciplinarietà, della facilitazione, della partecipazione, del cambiamento, delle organizzazioni e dei sistemi complessi, del futuro. Si veda, a tal proposito, l'incremento di riviste scientifiche sulla ricerca in design a partire, in particolare, dagli anni 2000:

1979 - Design Studies, The Interdisciplinary Journal of Design Research;  
1988 - Journal of Design History;  
1997 - The Design Journal, An International Journal for All Aspects of Design;  
2000 - Design Issues;  
2001 - Journal of Design Research;  
2003/2108 - Design Philosophy Papers;  
2005 - CoDesign, International Journal of CoCreation in Design and the Arts;  
2007 - International Journal of Design;  
2008 - Strategic Design Research Journal;  
2009 - Design and Culture, The Journal of the Design Studies Forum;  
2015 - She Ji, The Journal of Design, Economics, and Innovation.

In sintesi, parlare di *social turn* in design significa rilevare che 1) il design ha avuto un riconoscimento pubblico della sua utilità sociale, non solo nel campo del *business*; 2) che i processi progettuali sono maggiormente complessi in quanto partecipativi e interdisciplinari e in quanto a varietà di *output* di progetto; non solo prodotti, ma servizi, strategie, *policy*; 3) che più le sfide su cui si interviene sono ampie e globali e più è necessario essere consapevoli che queste sono socialmente, economicamente, culturalmente, eticamente e politicamente implicate; 4) che la disciplina sviluppa maggiore complessità teorica, anche in termini di riflessività e approccio critico.

### **1.3.4. Design e Antropologia: un certo feeling**

Come abbiamo potuto osservare il rapporto fra design e antropologia ha origine nella pratica aziendale, in particolare tramite l'adozione dell'etnografia come strumento

---

per comprendere meglio i comportamenti, i bisogni, i desideri degli utenti analizzati e studiati all'interno dei contesti organizzativi, sociali e culturali e a partire dalle pratiche quotidiane e dall'analisi delle relazioni fra cose, persone, ambienti. L'uso strumentale dell'etnografia in contesti *business-oriented* viene pian piano problematizzato da parte di antropologi e antropologhe sociali e culturali coinvolti nei diversi progetti. Non solo rispetto a questioni metodologiche, ovvero a *come* si fa etnografia nel *business*, ma anche rispetto a questioni etiche ed epistemologiche, ossia a come assunti e prospettive disciplinari vengono trasformati o messi in crisi quando la pratica etnografica è applicata al *business*, al profitto, al commercio. In particolare, come abbiamo visto, alcuni ricercatori si sono chiesti quanto lo sguardo critico e l'approccio riflessivo che caratterizzano l'antropologia contemporanea abbiano spazio di sviluppo e riconoscimento all'interno di tali contesti.

Riflessioni come queste hanno portato allo sviluppo di discipline quali la *corporate anthropology* e la *business anthropology* che sono, in fondo, dei campi specifici all'interno della così detta *antropologia applicata* — come confermano anche Podjed, Gorup & Mlakar (2016) — che si distingue dall'antropologia sociale e culturale accademica per il fatto di promuovere:

un uso sociale dei saperi e delle pratiche antropologiche nella sfera pubblica, nel mondo del lavoro, nei processi decisionali e di democrazia partecipata, interni o esterni ai confini nazionali. [...] un'antropologia indirizzata al cambiamento; un'antropologia capace di rispondere alle sfide attuali fuori da ogni banalizzazione ed esotizzazione dei saperi disciplinari, dando pieno vigore alla profondità etnografica e storico-sociale che caratterizza le scienze antropologiche oggi.<sup>13</sup>

In Italia abbiamo, per esempio, la Società Italiana Antropologia Applicata (SIAA) fondata nel 2013, da cui è preso l'estratto appena citato. In Europa è presente l'Applied Anthropology Network della European Association for Social Anthropologists (EASA) che dal 2013 promuove una conferenza annuale intitolata “Why the World Needs

---

<sup>13</sup> Estratto dalla “mission” della Società Italiana Antropologia Applicata, disponibile presso <http://www.antropologiaapplicata.com/> [ultimo accesso 17/12/2021]

---

Anthropologists” (WWNA). Negli Stati Uniti, oltre alla già citata EPIC (Ethnographic Praxis in Industry Conference), troviamo la Society for Applied Anthropology (SfAA) fondata nel 1941 e che dal 1978 pubblica la rivista scientifica “Practicing Anthropology, A journal of the Society for Applied Anthropology”

#### *1.3.4.1. Antropologia non é (solo) etnografia*

Da un lato, quindi, si può osservare l’interesse da parte del design verso gli strumenti di indagine dell’antropologia, in particolare dell’etnografia e, come abbiamo visto nel caso di Papanek e del movimento del design radicale italiano, anche verso gli studi di cultura materiale dei popoli non-occidentali o della tradizione folclorica popolare che provengono dagli studi etnografici antropologici. Ma nello stesso tempo anche l’antropologia scopre un particolare interesse verso i processi progettuali, trasformativi e di cambiamento sociale. Come affermano Otto & Smith siccome l’antropologia consiste nello studio comparativo di culture e società, tra gli interessi di ricerca disciplinari sono sempre stati inclusi i processi di cambiamento sociale e culturale, la creatività umana e i processi di innovazione (2013). Questi, dunque, includono anche il design ma, come proseguono i due autori, “lo studio antropologico del design come fenomeno moderno è ancora agli inizi” (Otto & Smith 2013:2, trad. dell’autore). Tuttavia, per quanto concerne la DA non si tratta, come abbiamo accennato nella prima parte del capitolo, di considerare il design come un oggetto di indagine antropologico su cui l’antropologia possa specularsi teoricamente (Antropologia del design, *dA*, secondo la proposta di Gunn & Donovan 2012). Si tratta, piuttosto, di ragionare su come l’antropologia in un senso più ampio, quindi non solo tramite l’uso dell’etnografia, possa contribuire, insieme al design, ai processi progettuali e al progetto stesso.

In questo senso, come sottolineano diversi autori della DA, è necessario definire meglio il rapporto tra etnografia e antropologia in quanto, come afferma l’antropologo Tim Ingold “fare etnografia non equivale a fare antropologia” (2008). Ci addentriamo brevemente in questa distinzione in quanto è fondamentale per capire la differenza tra

fare etnografia in design, *design ethnography*, o fare etnografia/antropologia per il design, quella che Gunn & Donovan (2012) definiscono Da, ovvero un’antropologia al servizio del design, e fare DA, che invece prevede il coinvolgimento costante delle due discipline in tutto il processo progettuale.

Com’è noto la ricerca antropologica, a partire dai primi anni ’20 del novecento, si caratterizza in particolare per la pratica dell’*osservazione partecipante* di cui il già citato Bronislaw Malinowski (1978) si ritiene il pioniere. L’osservazione partecipante comporta l’immersione a lungo termine di un ricercatore in un dato ambiente sociale con l’obiettivo di osservare e documentare le pratiche quotidiane in modo completo e dettagliato. Per potere accedere agli eventi e alle azioni quotidiane e comprenderne il significato dal punto di vista dei partecipanti, il ricercatore deve trascorrere molto tempo con le persone e partecipare alle loro vite (Otto & Smith 2013:2). Questo metodo di ricerca sul campo nasce in un periodo storico in cui gli antropologi facevano ricerca quasi esclusivamente in contesti sociali e culturali che non appartenevano a quello del ricercatore, e generalmente si trattava di ricercatori occidentali che si occupavano di capire i modi di vita degli Altri, ovvero le società, le istituzioni culturali dei popoli non-occidentali. Oggi l’antropologia si fa anche “a casa propria”, “praticamente in qualsiasi contesto sociale immaginabile, dalle compagnie *high-tech*, ai laboratori scientifici nei centri urbani” (Otto & Smith 2013:2, trad. dell’autore). Sebbene in un modo diverso dal design, anche l’antropologia ha espanso molto il suo campo d’azione e d’interesse rispetto a quando si definì come disciplina accademica a fine ottocento. Questo avvenne soprattutto a seguito dei processi di decolonizzazione iniziati a partire dagli ’50 del novecento che hanno riorientato gli interessi della ricerca dell’antropologia individuando l’Altro anche nella propria stessa società.

Dunque, l’etnografia, in antropologia, è un metodo di ricerca che si fonda sull’osservazione partecipante — la “pietra angolare” della disciplina (Ingold 2020:18) — ma anche su diversi tipi di intervista e sulla ricerca e analisi sistematica di documenti — testi scritti, artefatti, luoghi, edifici e tutto ciò che rientra sotto la definizione di cultura materiale — prodotti sia internamente al contesto di studio (emici) che da chi è

esterno al contesto (etici), per esempio da altri ricercatori . Si basa, inoltre, sulle note di campo e sulla scrittura dei diari di campo da parte del ricercatore che produce “descrizioni dense” (Geertz 2007) e, in generale, raccoglie dati qualitativi, ovvero dati non traducibili in termini quantitativi (numeri, percentuali, stime, grafici) che emergono da processi osservativi, descrittivi e interpretativi.

Il risultato di uno studio etnografico è un'etnografia di solito una relazione scritta o un libro, ma anche un film o una mostra che rappresenta un particolare ambiente sociale e contesto culturale e produce argomentazioni teoriche su di esso. (Otto & Smith 2013:2).

Come abbiamo già osservato:

il termine etnografia si riferisce quindi sia al processo di indagine l'immersione nella vita sociale per comprenderla e descriverla sia al suo prodotto: la rappresentazione etnografica finale. (Otto & Smith 2013:2).

Secondo Ingold, tuttavia, la descrizione etnografica non è lo scopo finale dell'antropologia. In quanto basata sull'osservazione partecipante l'antropologia è “una pratica fondata sulla generosità, sul ricevere di buon grado ciò che viene donato [...] accettando quel che viene offerto quando viene offerto” (Ingold 2020:18). Ingold si sofferma su due elementi chiave che caratterizzano l'osservazione partecipante. Il *tempo*, in quanto “bisogna attendere che le cose accadano” sul campo e la *presenza*, perché “la qualità di un fenomeno può risiedere solo nella sua presenza, nel modo in cui si apre al suo ambiente, includendo noi che lo percepiamo” (Ingold 2020:19)<sup>14</sup>. Si tratta dunque di stabilire un certo rapporto di fiducia con le persone con le quali si studia, se non di reciprocità, di scambio, di corrispondenza (Gatt & Ingold 2013). Secondo Ingold l'osservazione partecipante “non è assolutamente un metodo per raccogliere dati”, significa piuttosto fare “ricerca *con* le persone”, “prendendo gli altri sul serio” (2020:20):

---

<sup>14</sup> La visione di Ingold è molto influenzata dalla prospettiva fenomenologica.

non si tratta di descrivere altre vite, ma di unirsi a loro nel compito comune di trovare dei modi di vivere [...] questo non significa solo frequentare le loro azioni e le loro parole. È molto di più; dobbiamo affrontare le sfide che essi presentano alle nostre supposizioni, relative al modo in cui funzionano le cose, sul tipo di mondo che abitiamo e su come ci relazioniamo ad esso. (2020:20).

Per Ingold lo scopo principale dell’antropologia non è, quindi, descrittivo o documentativo (etnografia) ma quello “di fare della vita umana stessa una conversazione” (2020:28). Questa conversazione, questo scambio, permette di *apprendere* non solo al ricercatore ma anche ai propri interlocutori ed è quindi un’attività *educativa* e dunque *trasformativa*. La qualità trasformativa dell’antropologia riconosciuta nella relazione e nel dialogo con l’altro è un punto di contatto fondamentale con il design, soprattutto di tipo partecipativo, in quanto si fonda, in senso epistemologico, sul riconoscimento dell’altro come “esperto” per utilizzare il linguaggio del design partecipativo e come imprescindibile *partner* progettuale “nel compito comune di trovare dei modi di vivere”.

#### ***1.3.4.2. L’altro e l’inaspettato***

Ma chi sono le persone con cui si conversa? In antropologia, come abbiamo già accennato, le ricerche vengono condotte solitamente in contesti non familiari per l’antropologo. Questo sottende una delle questioni fondamentali per l’antropologia, ovvero il rapporto con l’alterità. Come affermano Buur & Matthews:

quando è fatta bene, l’antropologia traccia (per noi) nuovi confini concettuali che ci permettono di dare un’occhiata a come altre culture e persone potrebbero vedere il mondo; nel fare ciò, mette in luce le nostre cornici concettuali date per scontate e non articolate. Comprendere, anche solo parzialmente, queste diverse mentalità è contestuale al riconoscimento e alla rivalutazione delle nostre cornici concettuali ereditate e ci permette di vedere un po’ oltre. (2008: 258, trad. dell’autore).

L’Altro antropologico è un tema centrale per la disciplina e non ci è possibile elaborare una sintesi che sia all’altezza del dibattito. Per questo si rimanda, per

---

esempio, al lavoro dell'antropologo Francesco Remotti (2011). Il punto centrale è che l'interpretazione e la definizione dell'alterità è un processo relazionale. Non esiste l'Altro di per sé. L'altro è una costruzione del ricercatore che emerge dall'incontro con una *cultura* diversa dalla propria, che consiste nel riconoscimento di alcune diversità più o meno esplicite, più o meno tangibili, che hanno a che fare con i modi di esprimersi (verbali e non), costumi, abitudini, riti, organizzazioni sociali, modi di conoscere e di fare. Il lavoro antropologico consiste nel riconoscere (nel doppio senso di “conoscere” e “considerare valido”) le specificità culturali e di comprenderle nel loro insieme e poi riportarle nel proprio contesto culturale. Come affermano i ricercatori Rao & Walton la *cultura*, in senso antropologico:

riguarda la relazionalità: le relazioni tra gli individui all'interno dei gruppi, tra i gruppi e tra le idee e le prospettive. La cultura riguarda l'identità, l'aspirazione, lo scambio simbolico, la coordinazione, le strutture e le pratiche che servono a fini relazionali, come l'etnia, il rituale, il patrimonio, le norme, i significati e le credenze. Non è un insieme di fenomeni primordiali permanentemente incorporati in gruppi nazionali o religiosi o di altro tipo, ma piuttosto un insieme di attributi contestati, costantemente in movimento, che modellano e vengono modellati dagli aspetti sociali ed economici dell'interazione umana. (2004:4, trad. dell'autore).

Nella ricerca antropologica (o etnografica), come abbiamo visto, l'incontro e la comprensione dell'Altro avviene tramite un dialogo che si sviluppa, possibilmente, attraverso l'esperienza diretta del ricercatore all'interno dei contesti quotidiani di vita delle persone con cui si studia o, come afferma Ingold, con cui si apprende. L'obiettivo è di evitare false rappresentazioni e di far emergere la ricchezza delle diversità culturali, valoriali, dei diversi schemi interpretativi, dei punti di vista, delle variegate rappresentazioni della realtà. Come abbiamo visto, l'altro non è necessariamente qualcuno che vive distante dal contesto culturale che il ricercatore riconosce come proprio. L'altro siamo anche noi. Nella discussione del rapporto fra design e antropologia ciò che risulta interessante è che l'attività progettuale è quasi sempre riferita a qualcun altro, anche laddove questo altro sia costruito in maniera astratta (l'utente, il *target*, le *personas*). Fare design implica che “c'è stato un tentativo di

---

considerare o anticipare una persona, una comunità o un luogo 'altro' dove [il progetto] può essere usato o avere effetti”. (Drazin 2021:63, trad. dell’autore). Drazin si sofferma sul fatto che la necessità di definire l’altro per cui si progetta implica il fatto di immaginarlo in un modo che non è lo stesso che usiamo per immaginare noi stessi. Tendenzialmente si immaginano persone socialmente e culturalmente implicate e con abitudini ben definite, stabili e che non cambiano mai idea. L’incontro pratico tra soggetti reali (prima solo immaginati) e oggetti reali (prima solo progettati), invece, mette in discussione qualsiasi previsione e può far emergere usi e interpretazioni totalmente inaspettate e inattese. Ingold, per esempio, definisce “innovazione retrospettiva” il processo per cui sono le modalità d’uso effettivo a produrre innovazione, non quelle ipotizzate e proposte dal progettista (2012). Dunque, l’antropologia tende a riconoscere l’inaspettato e l’inatteso che emerge nella quotidianità fenomenologica dell’esperienza come ulteriore strumento per comprendere come la realtà prende forma. Le “provocazioni” dell’alterità, dunque, non sono qualcosa da risolvere, appianare o regolare, ma sono uno stimolo per apprendere qualcosa in più e in particolare, nella prospettiva antropologica, per apprendere qualcosa sulla propria cultura, su di sé. Come afferma Remotti, l’altro rappresenta tutto ciò che non è “noi”, rappresenta le infinite possibilità di vivere altrimenti e ci segnala l’incompletezza e la precarietà della nostra cultura (2011). Per questo ci insegna sempre qualcosa.

#### ***1.3.4.3. Antropologia, materialità e cultura materiale***

La figura di Ingold è centrale rispetto allo sviluppo della DA, soprattutto in ambito europeo (Gunn 2020), in quanto si è distinto per un approccio fortemente interdisciplinare fra antropologia, archeologia, biologia, architettura, design che lo ha portato a riflettere sui fenomeni sociali a partire dalla materialità delle cose e del mondo, proponendo una visione antropologica di tipo *ecologico*, in cui l’ambiente non viene inteso come separato dagli organismi che vi si inscrivono, umani compresi, ma come una rete di interazioni che si articolano, strutturano e influenzano

---

reciprocamente e ricorsivamente (Ingold 2016a). Un punto di contatto ben riconoscibile tra antropologia e design, quasi uno snodo fondamentale, consiste nella sua analisi ravvicinata dei processi creativi e produttivi umani che, secondo l'autore, sono caratterizzati non tanto dall'imposizione di un progetto predeterminato (sia questo mentale o descrittivo) sulla materia (ilomorfismo) ma dall'interazione sempre operante tra forze umane, materiali e ambientali, in cui gioca un ruolo fondamentale il rapporto fisico, cognitivo, esperienziale che si stabilisce con la materia. Secondo Ingold, dunque, la conoscenza pratica e l'abilità tecnica consistono nella capacità di sentire il materiale, di corrispondere con esso aggiustando i movimenti in base a come questo reagisce all'azione umana, di dialogare con la materia. Ne deriva che le forme che la materia assume, siano questi oggetti, manufatti, edifici, sono sempre emergenti, mai statiche, mai finite e immerse in una temporalità dinamica (Ingold 2013).

Da queste considerazioni sul rapporto tra materia e progetto, progetto e oggetto, progettista e produttore, deriva un ulteriore elemento che connette l'antropologia (di stampo ingoldiano, potremmo dire) al design. Ovvero che secondo Ingold la modalità primaria di conoscenza e di relazione con il mondo è fondamentalmente l'agire pratico (Ingold 2013). Si conosce agendo, si conosce trasformando.

A tal proposito è utile osservare come nelle scienze sociali si sia assistito negli ultimi 50 anni a un “material turn” (Molotch 2011) in cui gli oggetti e la materialità del mondo diventano uno strumento centrale per leggere i fenomeni sociali e culturali. In realtà già da diverso tempo gli studi di cultura materiale si basano, tra le altre cose, proprio sul rapporto inscindibile tra gli esseri umani e le tecnologie. Secondo il paleontologo Leroy Gourhan la tecnologia è il tratto caratterizzante del processo di adattamento e sviluppo della specie umana sul pianeta (Remotti 2013). Che la tecnologia sia più o meno complessa (dall'amigdala acheulana, all'agricoltura, al grattacielo) è considerata come qualcosa di imprescindibile per la vita umana sulla terra. Il rapporto tra cose e persone, potremmo dire, è costitutivo dell'*antropo* ed è necessario riconoscere la reciprocità di coproduzione che si instaura fra cose e persone. Non solo gli esseri umani producono le cose ma anche le cose producono gli esseri umani, in

senso sociale e culturale. In questo senso alcuni autori fanno riferimento al concetto di “oggettivazione”, ossia un processo di soggettivazione e socializzazione degli individui che avviene tramite le relazioni d’uso, di acquisto, di scambio legate agli oggetti (Miller 2009; Kopytoff 2008; Warnier 2005). Questo ha portato diversi autori ad interessarsi alla storia delle cose e alla loro biografia sociale (Appadurai 2021); a riconoscere l’agentività (*agency*) del mondo materiale, ovvero la sua capacità di agire nel mondo sociale (si veda, ad esempio, l’*Actor Network Theory* inaugurata da Latour 2009); a dedicarsi alla comprensione geo-politica delle economie informali e delle modalità di appropriazione, (ri)appropriazione, espropriazione legate al mondo delle cose (Ciabbari 2018); a indagare come la merce assuma valori diversi a seconda del contesto geografico in cui si trova (Miller 2009). Più in generale, a interessarsi ai sistemi e alle dinamiche sociali che permettono che la tecnologia venga prodotta, tramandata e trasformata e, per converso, a come la tecnologia influenza i sistemi culturali e le società, indagando la realtà come un sistema di tipo sociotecnico e riconoscendo anche al mondo materiale un dinamismo perenne e continuamente implicato nella costruzione del mondo sociale e culturale.

#### ***1.3.4.4. Il design fa cultura***

*Il design è un fenomeno socioculturale.*

*È culturale perché implica atti collettivi nel “dare senso” al mondo, ed è sociale perché riguarda il modo in cui le persone si relazionano tra loro.*

*(Drazin 2021:46, trad. dell’autore)*

In un noto testo dell’antropologo indiano Arjun Appadurai il design viene indicato addirittura come “fonte basilare dell’ordine sociale” (2014:349). Secondo lo studioso, infatti, “la storia umana dovrebbe essere riscritta come storia del design” riconoscendo quanto il mondo sociale sia, di fatto, qualcosa di progettato sia dai designer di professione sia da coloro i quali si occupano di “design della vita”, del

“design delle forme sociali” ovvero governanti, pianificatori, amministratori, eserciti (2014:351). L'autore riconosce una relazione inscindibile tra i processi di innovazione tecnologica e le forme sociali che ne derivano e che li alimentano. Processi guidati da interessi economici e organizzativi ma anche dall'interesse degli esseri umani verso il nuovo e il diverso<sup>15</sup>. Nel suo capitolo “La vita sociale del Design” (Appadurai 2014, cap. 13) l'antropologo indiano rileva un elemento chiave che caratterizza il design e che è di grande interesse anche dal punto di vista antropologico, ovvero la relazione tra oggetti e contesti. L'autore scrive che:

Gli oggetti, a causa del loro lungo sodalizio con progetti e contesti umani, raramente si presentano isolati. Fanno la loro apparizione in blocchi e tali blocchi hanno una qualche sorta di logica. La ragione di ciò è che il design concerne essenzialmente la costruzione di categorie, di serie e di sequenze. Il design non riguarda oggetti isolati. (2014:355).

Appadurai propone di analizzare la logica del rapporto fra gli oggetti (o blocchi di oggetti) similmente a quanto avviene in semiotica e sociolinguistica:

le serie e le sequenze di cui gli oggetti, in quanto cose progettate, costituiscono le unità base, i risultati dell'associazione, sono, come le forme linguistiche, arbitrarie e prevedibili nello stesso tempo. Vale a dire, sono culturali e convenzionali. (2014:357).

Il significato di questi, dunque, non va interpretato solo semanticamente, ossia nella relazione univoca tra significato e significante, ma anche nella pragmatica, cioè nel modo in cui il significato è attribuito dicendo o facendo qualcosa *in un determinato modo* (Appadurai 2014:358), tenendo in conto anche il contesto in cui queste relazioni si esprimono e si svolgono. Gli oggetti, dunque, esigono contesti che sono spazi che generano “significati per gli spettatori e gli utilizzatori” e che producono “relazioni reali e possibili effetti voluti e non voluti”. In questo senso, l'attività del designer consiste in

---

<sup>15</sup> Appadurai fa riferimento, per esempio, a tutti i sistemi di scambio globale definiti attorno a prodotti come lo zucchero, il pepe, il tabacco che nascono, secondo l'autore, anche dal desiderio umano di provare gusti e sapori nuovi.

un “lavoro normativo e selettivo [...] che circoscrive la gamma delle possibilità e fa apparire credibile e grammaticalmente corretta una particolare possibilità progettata” (2014:360). Tuttavia, mette in guardia l’antropologo, “gli oggetti possono cercare il contatto con gli altri oggetti in maniera promiscua e relativamente illimitata” e il design sembra poter (o voler) “controllare questa varietà infinita e portarla nel regno del possibile e del plausibile” addomesticando “gli inesauribili accomodamenti con cui gli oggetti possono trovare la propria strada e per controllare l’immaginazione” (2014:361).

Questa caratteristica normativa e regolatrice del design, che pone limiti alle infinite possibilità della realtà, è molto interessante dal punto di vista antropologico in quanto sembra operare come un vero e proprio “sfrondamento delle possibilità umane” (Remotti 2011)<sup>16</sup>, un meccanismo che caratterizza i processi di (tras)formazione culturale. Il design, dunque, può essere letto come “una sorta di sistema locale, storico e generativo per la produzione di azioni significanti e di forme sociali leggibili” (Appadurai 2014:357). Il design fa *cultura*, esige e produce *contesti*, seppure, come rileva Appadurai, poiché questi non possono essere pienamente anticipati, essi non rientrano del tutto nel pensiero conscio dei designer (2014:363). In questo senso risulta particolarmente interessante la convergenza tra design e antropologia che permette di esplicitare come tali questioni di carattere filosofico caratterizzino il fare progettuale e, potenzialmente, metterle al servizio del progetto.

#### ***1.3.4.5. La costruzione del contesto***

Secondo il designer antropologo inglese Adam Drazin, un'altra questione che deriva dalla ricerca antropologica e che può rivelarsi utile anche nel lavoro progettuale è quella legata ai processi di definizione del “contesto” che avviene attraverso operazioni di contestualizzazione, decontestualizzazione e ricontestualizzazione. Secondo Drazin:

---

<sup>16</sup> Lo spazio di questa tesi non permette di approfondire la questione. Sulla nozione di cultura in senso antropologico e sui processi culturali e di antropopoiesi si veda Remotti (2011).

Da un lato, il contesto può essere considerato dotato di fissità. Attraverso la re-integrazione [in contesti nuovi], l'etnografo sperimenta senza compromessi un nuovo tipo di realtà mangiare, interagire, dormire e sopravvivere che necessita di adattamento al contesto. Che gli sembra reale. Ma d'altra parte, il contesto può anche essere visto come qualcosa creato altrove, un insieme di para-fiction costruite dagli antropologi nei loro uffici, intorno alle apparenti verità delle loro osservazioni. Il contesto può essere un'operazione di conoscenza, un dispositivo che gli antropologi usano per pensare. Come modalità di analisi o creazione di significato, il contesto ha poco a che fare con i luoghi, ma per definizione riguarda l'astrazione e l'analisi. (2021:129, trad. dell'autore).

Quindi il contesto non esiste in sé e per sé “là fuori”, ma è un'operazione cognitiva e analitica che emerge dalla relazione fra l'antropologo e il campo. L'operazione di contestualizzazione, di attribuzione di significato, di definizione dei limiti del contesto è qualcosa che ha a che fare con un lavoro concettuale e dunque trasformativo. Nel tentativo di esplicitare come avviene questa operazione Drazin spiega che la contestualizzazione riguarda la connessione di diversi fenomeni in un luogo particolare e in un momento particolare. Alcuni si riferiscono a questo approccio come “olismo” in quanto cerca di capire come fenomeni disparati (religione, identità, cultura materiale) siano connessi fra loro, come le cose abbiano uno scopo sociale in relazione una all'altra, come le storie, le aspirazioni e le motivazioni specifiche contribuiscono a dare valori diversi a cose simili (Drazin 2021:133). Drazin afferma che il processo di contestualizzazione avviene attraverso quattro modalità di spiegazione: una modalità storica, ovvero in relazione a ciò che è antecedente; una modalità che si fonda sull'interconnessione delle cose; una modalità teleologica, ovvero che indaga fini o scopi; e una modalità che tende a rilevare principi o leggi generali (2021:133). Contestualizzare significa condurre le osservazioni collegando la parte al tutto (contestualizzazione mereologica), dove con contesto si intende l'ambiente in senso ampio, o l'ambiente circostante; giustificare il valore di qualcosa secondo un paradigma più utilitaristico (contestualizzazione logica); e/o mettere a confronto prospettive o punti di vista diversi (contestualizzazione mereografica) (Drazin 2021:135).

---

In ogni caso, i processi di contestualizzazione, che sono in un certo senso operazioni di senso ma anche di riscrittura e/o traduzione della realtà e dei fenomeni, fanno sì che “lo strano diventi familiare” ma anche che “il familiare appaia strano”, secondo una formula antropologica molto diffusa che da un lato fa riflettere sulla limitatezza dei nostri orizzonti culturali e dall’altro sulla ricchezza della quotidianità che non va mai data per scontata.

In questo senso sono processi che prevedono una selezione e una scelta fra tutti i possibili dati che si possono rilevare in un dato contesto. Questo significa che lo scopo esplicativo del lavoro di contestualizzazione è influenzato dalla necessità di rappresentare un fenomeno come “normale” o comprensibile a partire dalla prospettiva e del punto di vista del ricercatore ovvero a partire dalle sue cornici culturali di fondo. Questo va tenuto in considerazione per evitare approcci di “estremo relativismo” o di “estrema soggettività” (Drazin 2021:134). Come osserva ancora Drazin, riprendendo una riflessione sul design dei sistemi informatici, il contesto, caratterizzato tanto da qualità di tipo tecnico quanto di tipo sociale, raramente è una cosa definita quanto piuttosto un “problema”, a volte una “cosa” esistente (secondo un approccio positivista), ma più spesso una modalità di esperienza e di interazione (secondo un approccio di tipo fenomenologico) (Drazin 2021:137). Questo significa, in termini progettuali, non solo porsi l’obiettivo di articolare le implicazioni per il progetto che derivano dalle comprensioni del sociale, ma anche di esaminare ed esplorare gli assunti culturali del design (Drazin 2021:138).

Quel che è rilevante, infine, in termini di rapporto fra design e antropologia è che entrambe le discipline perseguono l’obiettivo di produrre contesti dotati di senso e che questo processo, come afferma ancora Drazin, è di tipo situato, relazionale e di mutuo scambio. Ovvero il “contesto” è frutto di una sorta di esperienza comune fra ricercatori e/o progettisti e informatori e/o partecipanti alle attività progettuali, in quanto è influenzato sia dalle premesse e dagli obiettivi espliciti e impliciti del ricercatore designer e sia dal fatto che gli informatori e/o i partecipanti non si limitano solo a

fornire spiegazioni alle proprie azioni ma che, facendo questo, stanno anche dando senso alla loro vita (Drazin 2021:136).

#### **1.3.4.6. Fare Futuri**

Rispetto a questi elementi di continuità fra antropologia e design l'incrocio delle due discipline, stando a quanto emerge dalla letteratura sulla DA, porta anche un elemento di particolare novità, soprattutto per l'antropologia, ovvero l'interesse verso il futuro e, in particolare, verso i processi di immaginazione, progettazione e costruzione di futuri possibili (*future making*) (Gunn 2020). Abbiamo già accennato al tema discutendo della differenza tra la temporalità etnografica e la concezione della temporalità nel design. In questo paragrafo approfondiamo meglio alcune riflessioni che caratterizzano il concetto di “futuro” in quanto possibilità di trasformazione sociale e come queste informano l'approccio della DA.

La prima osservazione riportata da Kjærsgaard et al. nell'introduzione del libro “Design Anthropological Futures” è che *il futuro* viene spesso indicato al singolare e che viene immaginato ricercando elementi di continuità basati sui modelli di cambiamento storico. Questo genera, secondo gli autori, una versione del futuro dominante rispetto a quelle alternative e subalterne (Mazé 2016; Drazin et al. 2016; Kjærsgaard et al. 2016):

Questa idea di un futuro singolare ha implicazioni politiche. Come sottolineato da Watts, “raccontare storie del futuro è sempre una pratica sociale, materiale e politica. Ha sempre degli effetti; è sempre non innocente” (2008:188). Il futuro non è solo posizionato e negoziato a livello socio-politico, ma è anche culturalmente diverso e geograficamente disperso (Appadurai 2014). (Kjærsgaard et al. 2016:2, trad. dell'autore).

Questa costruzione del futuro è basata su una concezione di tempo lineare strutturata sulla sequenza passato, presente e futuro, che produce un'idea teleologica del tempo in cui si immagina il futuro sempre come “progresso” (Kjærsgaard et al. 2016). In realtà, però, da un punto di vista antropologico, il quale si fonda sulle esperienze

concrete delle persone e su come queste si esprimono rispetto alla loro vita, al proprio contesto, etc., gli autori rilevano che:

non esiste un futuro unico, neutro e condiviso per tutti [...] [ma] versioni multiple ed eterogenee che emergono dall'esperienza e sono modellate attraverso l'incertezza, la sperimentazione, la collaborazione e la contestazione in contesti specifici. (Kjærsgaard et al. 2016:2, trad. dell'autore).

Il futuro, o meglio, *i futuri* sono dunque qualcosa di *emergente* dalla costituzione reciproca fra passato, presente e futuro (Kjærsgaard et al. 2016:2). Come affermano Smith & Otto, riprendendo il filosofo pragmatista George Herbert Mead (2002):

il presente è il vero luogo della realtà: tutta l'esistenza è situata nel presente. La caratteristica centrale del presente è che è in continuo movimento, evolvendo da un presente passato e continuando in uno nuovo: in breve, il presente è sempre in uno stato di emergenza. Mead non propone di negare la realtà del passato e del futuro, ma sottolinea che passato e futuro non sono entità indipendenti, ma accessibili solo come dimensioni del presente. (Smith & Otto 2016:21, trad. dell'autore).

Dunque il futuro non è un'entità vuota, anzi, “è già popolato, da ambienti, cose e competenze, [...] da istituzioni sociali e categorie culturali, che hanno un impatto sullo spazio del possibile” (Smith & Otto 2016:21, trad. dell'autore).

In questo senso il futuro, ma potremmo aggiungere anche il passato, ha a che fare con processi di costruzione culturale e sociale (Drazin 2021: cap 7). Quel che è maggiormente interessante in termini di DA è che possiamo considerare i processi progettuali collaborativi come attività di *future making*. Tali attività fanno emergere in maniera ancora più chiara, rispetto ad altri contesti di ricerca sociale, gli aspetti sociali e culturali che vengono dati per scontati dai partecipanti, che si immaginano debbano essere replicati nel futuro e dunque confermati o che invece vengono contestati, che si pensa debbano essere emendati, cambiati. L'osservazione e la lettura critica di tali processi può fornire dunque una possibilità ulteriore di comprensione della realtà sociale e culturale. In qualche modo il futuro ha la capacità di includere visioni, valori,

aspettative ma anche desideri e speranze. Se progettare significa *fare futuro* questa è sicuramente un’attività che permette quella conversazione tra gli uomini su come abitare il mondo, educativa e trasformativa nello stesso tempo, a cui fa riferimento Ingold (2020).

#### ***1.3.4.7. Il processo progettuale come fenomeno sociale***

A questo punto possiamo intendere meglio in che termini l’antropologia e il design siano entrambi interessati e legati agli esseri umani, al mondo materiale e ai cambiamenti sociali, ai processi concreti di trasformazione che riguardano la materia, le cose, le persone, i propri ambienti di vita e, in senso più ampio, a come si costruisce e come si abita il mondo.

Come abbiamo visto, l’antropologia tende a considerare l’intera realtà come un fenomeno sociale emergente, culturalmente influenzato e che va continuamente definendosi, ridefinendosi, trasformandosi ad opera delle relazioni umane e delle istituzioni sociali che insistono in un dato ambiente e che comprendono il rapporto tra gli esseri umani, la materia e gli altri organismi viventi. Come vedremo meglio nell’ultimo capitolo è un tipo di approccio culturale, costruttivista ed ecologico. Il design, da parte sua, è epistemologicamente fondato sull’idea che la realtà non solo possa, ma debba essere trasformata. Il suo approccio è di tipo trasformativo e interventista.

Sebbene con prospettive teoriche diverse, entrambe le discipline pongono al centro l’essere umano ma lo colgono in momenti diversi. L’antropologia, seppure non consideri la realtà sociale come statica, come abbiamo visto, tende a occuparsi dei suoi interlocutori alterando il meno possibile il contesto di incontro, il campo. Al contrario, il design si dedica proprio alla trasformazione dei contesti e dunque si relaziona ai suoi interlocutori concependoli come disponibili a cambiare pratiche, comportamenti, a trasformare i propri sistemi. Gli autori della DA si soffermano molto sul fatto che l’avvicinamento dell’antropologia al design permetta alla disciplina di espandere la sua concezione di campo e di includere nella ricerca anche la possibilità che i contesti siano

volontariamente alterati, confrontandosi con attori maggiormente sollecitati in quanto coinvolti in momenti caratterizzati da un dinamismo più spinto. È questo il punto di svolta in termini di rapporto fra design e antropologia, ovvero il riconoscimento che nella congiuntura spazio temporale del progetto avvenga qualcosa che non si può osservare altrimenti e che produce elementi di interesse tanto dal punto di vista della ricerca sociale che dal punto di vista della ricerca progettuale. Le prospettive congiunte fra design e antropologia tendono così ad ampliare ed estendere i confini di ciò che si può apprendere attraverso il processo progettuale. Il progetto diventa il “luogo” di contatto in cui le due discipline si incontrano e la materia, le cose, le tecnologie diventano tanto gli obiettivi del progetto quanto strumenti concreti di indagine. In questo “luogo” non si tratta solo di condividere speculazioni di tipo teorico e critico sul mondo, quanto di progettargli insieme. Questa combinazione disciplinare determina un coinvolgimento maggiormente riflessivo da parte di ricercatori e designer nell’esperienza concreta del progetto, riconoscendo l’inscindibilità tra fare e conoscere, tra teoria e pratica (Otto & Smith 2013:10). Il beneficio, dal punto di vista della ricerca, è duplice in quanto produce sia opportunità di conoscenza per i ricercatori sociali che opportunità di maggiore comprensione del contesto in ottica trasformativa e progettuale e dunque a beneficio anche della ricerca in design. Vedremo meglio nel capitolo 2.3.4 come si caratterizza la ricerca in design, che alcuni autori differenziano in ricerca *per* il design, o per il progetto (*for design*) e ricerca *in* design, per mezzo del progetto (*by o through design*) (Friedman 2008; Herriot 2019).

La presenza antropologica nel progetto si caratterizza per un particolare modo di conoscere (*distinct style of knowing*) (Otto & Smith 2013) che prevede l’utilizzo di diversi strumenti, oltre all’etnografia che abbiamo già approfondito, che includono:

forme interventiste di lavoro sul campo e nel progetto che si basano su cicli iterativi di riflessione e azione, che impiegano metodi e strumenti come video feedback, scenari, mock-up, oggetti di scena, provocazioni e prototipi, interazioni tangibili e varie forme di giochi, performance e messe in scena. La design anthropology comprende anche varie forme di collaborazione interdisciplinare all’interno e all’esterno dello studio di design per produrre

concetti e prototipi, per organizzazione la collaborazione con gli stakeholder e altri tipi di pubblico, e focalizzarsi su come contribuire e facilitare il cambiamento. Infine, la design anthropology è caratterizzata da un uso particolare della teoria che mira a generare concetti e nuove cornici interpretative o prospettive. (2013:11, trad. dell'autore).

Ecco come il processo progettuale, ovvero le attività necessarie a definire un progetto, diventa anche un campo di ricerca antropologico. Non nel senso che l'antropologia studia il design, né che l'antropologia produce dati da mettere al servizio dei designer, ma che designer e antropologi procedono insieme in tutte le fasi progettuali per stimolare trasformazioni, costruire prototipi, recuperare dati, produrre analisi e informazioni, sostenersi nel definire le attività partecipative e nel riflettere criticamente sui processi e sugli impatti, nel definire gli obiettivi di ricerca e giungere al progetto finale e alla sua realizzazione e diffusione. Questo lavoro congiunto fra le due discipline non è caratterizzato solamente dalla condivisione di teorie, metodi e strumenti ma rielabora, in qualche modo, la concezione stessa di progettazione. A partire dal lavoro di analisi della letteratura sulla DA si può rilevare, dunque, che la prospettiva che caratterizza questo campo di studi, la sua cifra più caratteristica a giudizio di chi scrive, è soprattutto quella di intendere il processo progettuale come un vero e proprio *fenomeno sociale e culturale* in quanto 1) è un'attività che caratterizza la specie umana; 2) è un'attività di tipo relazionale e collaborativo e quindi prevede il confronto inevitabile con vari tipi di diversità di tipo culturale, valoriale, di schemi interpretativi, di punti di vista, di rappresentazioni della realtà, di bisogni, aspirazioni, obiettivi, prospettive politiche ed etiche; 3) avviene in contesti specifici storicamente definiti e socialmente, culturalmente, economicamente, politicamente influenzati; 4) impatta sulla società.

#### ***1.3.4.8. Campi di applicazione***

Un ultimo dato interessante che emerge dall'analisi della letteratura sulla DA riguarda i suoi possibili campi di applicazione. In realtà, i casi studio riportati da autori e autrici della DA sono molto variegati e, potenzialmente, riguardano tutto ciò che

riguarda anche il design. La questione, dunque, pare non essere particolarmente dirimente nel definire lo spettro di azione e di influenza della DA nel mondo del progetto, nel senso che nessun autore, per quanto è stato possibile constatare durante l'analisi della letteratura, mira a distinguere e/o privilegiare settori specifici di applicazione. Un riscontro rispetto a tale questione ci è fornito dal recente articolo di Gunn (2020) che indica i possibili campi di azione della DA. Riportiamo un elenco rielaborato a partire dal suo articolo<sup>7</sup>:

**Design:** product and industrial design, service design, interaction design, system design, co-design e participatory design, social design, decolonizing design, inclusive design, transition design, design studies, design history.

**Architettura:** architecture design, architectural anthropology, landscape architecture design.

**Ingegneria;** engineering design; engineering anthropology.

**Antropologia e scienze sociali:** digital anthropology, business anthropology, urban anthropology, environmental anthropology, science of technology studies (STS), philosophy of science and technology.

**Digital technology innovation:** contribuendo all'innovazione e alla modellazione dei processi e delle infrastrutture dell'informazione, alla democrazia digitale, alla gestione del cambiamento digitale, alla digitalizzazione pubblica e alla *cybersecurity*.

**Agenzie governative e settore pubblico locale e internazionale (NGO)** che si occupano di politica ambientale e pianificazione urbana e di tematiche che vanno dalla bioingegneria all'assistenza sanitaria.

**Educazione e Ricerca.**

## 1.4. CONCLUSIONI: PRIMO STEP

L'analisi della letteratura sulla DA ci ha permesso di tracciare la storia del campo di studi, i *network* di ricercatori connessi a questo e, soprattutto, di far emergere i temi più ricorrenti trattati dalla letteratura. Le tematiche emerse attraverso l'analisi ci serviranno, nell'ultimo capitolo, per tracciare i contorni di un *approccio progettuale di design anthropology*. Il tentativo di definire un *approccio progettuale* nasce dalla volontà

---

<sup>7</sup> Per i riferimenti bibliografici si rimanda all'articolo originale di Gunn (2020).

di riunire in modo sintetico concetti, metodi e strumenti interpretativi utili a porre maggiore attenzione ad alcuni aspetti e implicazioni, in particolare di tipo sociale e culturale, che emergono durante e grazie ai processi progettuali partecipativi e che, a loro volta, possono contribuire a influenzarli. L'esigenza è quella di proporre una sintesi maggiormente pensata a beneficio del progetto e dei progettisti e progettiste che non hanno familiarità con la ricerca antropologica in quanto, dal lavoro di analisi letteraria, si è rilevato che nella letteratura sulla DA manchino elaborazioni di questo tipo.

Ritengo che questa carenza possa essere, in parte, collegata al fatto che chi si occupa di DA, come abbiamo visto, ha principalmente una formazione di tipo antropologico<sup>18</sup>. Da ciò ne deriva, a mio avviso, un problema di accessibilità di linguaggio e vocabolario. Gli autori e le autrici della DA attingono tanto dal linguaggio specialistico del design quanto da quello dell'antropologia, generando un ibrido particolare che si colloca esattamente a metà fra le due discipline. Un linguaggio “di mezzo”, tuttavia, un *creolo designeresco e antropologico* tanto interessante quanto problematico: se da un lato, infatti, ha il vantaggio di essere compreso sia da designer che antropologi, dall'altro, rischia di omettere sempre qualcosa delle due discipline. In particolare, per quel che ho potuto rilevare dall'analisi, l'impressione è che chi scrive di DA, per esempio, non sempre faccia riferimento alle diverse fasi dei processi progettuali che, sebbene con infinite variazioni sul tema, caratterizzano la metodologia del design, ovvero: ricerca preliminare e definizione dei criteri e degli obiettivi di progetto, fase di ideazione e di *concept*, prototipazione, *testing* e produzione (Sanders & Stappers 2008; Martin & Hanington 2019). Sebbene tra i professionisti del design sia condivisa l'idea che il processo progettuale sia tutto fuorché lineare, le fasi appena indicate tracciano, in ogni caso, una via per chiunque si occupi di progetto: dalla domanda di progetto (*brief*), più o meno definita che sia, alla realizzazione del progetto.

---

<sup>18</sup> Si vedano per esempio i casi di Alison J. Clarke, Joachim Halse, Mette Gislev Kjærsgaard, Rachel Charlotte Smith, Ton Otto, Wendy Gunn, Sarah Pink, Adam Drazin, Christine Miller, Christina Wasson, per citare alcuni nomi tra i più influenti nel campo di studi.

---

Il fatto che il riconoscimento delle diverse fasi sia carente è anche dovuto al fatto che gran parte dei casi studio presentati non mirino tanto a dare indicazioni per progettare meglio, o quantomeno non direttamente, ma piuttosto siano occasioni per proporre riflessioni meta-progettuali, circa le implicazioni che la progettazione ha sugli individui e sulla società, sui fattori socio-culturali in gioco, sui meccanismi legati al rapporto tra oggetti e soggetti, operando, talvolta, una decostruzione critica dell'idea di design. Ben inteso, non voglio in alcun modo affermare che tutto ciò sia irrilevante per il design, anzi, ma che il tipo di contributo della DA è spesso orientato alla riflessione *sul* design e non sempre parla lo stesso linguaggio dei progettisti.

Un secondo elemento riguarda il fatto che il linguaggio della DA dà per scontate una serie di questioni prettamente antropologiche come, per esempio, il concetto stesso di cultura, il concetto di relativismo culturale e di etnocentrismo. Questo approfondimento, ovviamente, risulta non essenziale per chi ha un tipo di formazione antropologica ma mi chiedo se la sua assenza non possa influenzare negativamente l'accoglienza della DA da parte della disciplina del design e, addirittura, rendere meno efficace il suo contributo.

Queste osservazioni, in realtà, sollevano un'ulteriore questione che rimane sottotraccia nella letteratura sulla DA, ovvero, di che figura (professionale o accademica) si parla quando ci si riferisce alla *design anthropology*? Come si domanda Wendy Gunn:

Cosa diventano allora i designer quando sono impegnati a fare design anthropology? I designer possono diventare antropologi? Che tipo di trasformazione formativa è richiesta in questo processo? Gli antropologi possono diventare designer? Quali possibili trasformazioni potrebbero nascere grazie a tale collaborazione? (2020:3, trad. dell'autore).

Tali domande, in realtà, rimangono abbastanza inevase e hanno sicuramente a che fare con questioni legate all'istituzionalizzazione delle discipline in campo accademico che sono, a loro volta, legate ai percorsi formativi disciplinari che, come

sappiamo, non riguardano solo il campo della accademia e della ricerca ma anche quello del mondo lavorativo.

In generale, quel che si può rilevare è che, per il momento, dalla letteratura emerge che la DA sia praticata principalmente da antropologi e antropoghe che si specializzano nel campo del design. L’obiettivo del lavoro di ricerca qui presentato, dunque, è quello di riferirsi maggiormente alla disciplina del design tentando di individuare e sottolineare prospettive teoriche, concetti analitici e metodi di indagine che possano essere trasferiti anche a designer che hanno poca dimestichezza con l’antropologia.

## **2. SECONDO CAPITOLO. DESIGN E ANTROPOLOGIA “SUL CAMPO”**

### **2.1. PREMESSE, OBIETTIVI E METODI DELLA RICERCA**

Il lavoro appena presentato di revisione della letteratura scientifica sulla DA, mirato principalmente alla comprensione del campo di studi, si è protratto per tutto il corso del mio dottorato. Parallelamente ho svolto un secondo tipo di attività di ricerca con l'obiettivo di osservare le modalità, gli effetti, i benefici, ma anche le possibili frizioni o questioni che emergono dall'uso congiunto di design e antropologia all'interno di contesti progettuali concreti. Questa attività è stata influenzata dal lavoro di ricerca sulla letteratura, ma non è successiva a questa, nel senso che, cronologicamente, le due attività si sono sviluppate in modo intrecciato durante tutto il percorso di dottorato. Si sottolinea questo per chiarire che le attività sul campo non hanno avuto l'obiettivo di “applicare” o “testare” i principi della DA per come sono definiti in letteratura, ma piuttosto mi sono servite per fare esperienza diretta della relazione fra design e antropologia mettendomi in dialogo con quanto via via emergeva dal lavoro di ricerca letteraria. Da un lato, l'analisi della letteratura che stavo sviluppando mi è servita come strumento per analizzare meglio quanto osservavo sul campo, dall'altro, la ricerca sul campo mi ha permesso di individuare criticità, benefici

ed elementi di novità emergenti dal lavoro congiunto tra designer, antropologhe e antropologi che mi sono sembrati meno trattati nella letteratura sulla DA o, per quanto sicuramente sottesi nella pratica progettuale e di ricerca condivisa, non sempre chiari ed espliciti nei discorsi fra i ricercatori e le ricercatrici delle due discipline che hanno collaborato sul campo. Il processo circolare tra analisi della letteratura ed esperienza sul campo ha confermato, in ultima analisi, l'ipotesi di ricerca che fosse utile raccogliere gli elementi emergenti da questo incontro disciplinare all'interno di una narrazione unica, sintetizzandoli ed esplicitandoli in una serie di punti che mettano in luce le caratteristiche che contraddistinguono un approccio progettuale di tipo transdisciplinare tra design e antropologia. L'obiettivo di quest'operazione di sintesi è quello di far sì che tali punti possano essere condivisi più facilmente, in particolare con progettisti e progettiste, e che possano contribuire a favorire ulteriormente il confronto e il dialogo tra le discipline.

Come anticipato, il lavoro di sintesi e di definizione dell'approccio progettuale di *design anthropology* verrà presentato nel capitolo conclusivo. Procediamo ora con la presentazione, analisi e discussione dei casi studio, a partire dalle motivazioni che mi hanno portato a sceglierli per condurre l'attività di ricerca sul campo.

### **2.1.1. Scelta del campo: design, antropologia e social design**

Come è stato indicato nel capitolo 1.3.4.8, i campi di applicazione e di progetto possibili della DA sono molto vari e si sviluppano sia in contesti pubblici che privati, il che implica un'estrema varietà anche rispetto al tipo di attori coinvolti nei progetti con i quali si collabora. I casi concreti presentati dalla letteratura sulla DA spaziano dalla progettazione di sistemi per il risparmio energetico (Løgstrup 2014; Sing 2021), alla progettazione di veicoli a guida autonoma (Pink et al. 2020); dall'accompagnamento orientato all'introduzione dei FabLab nelle scuole pubbliche (Smith & Iversen 2018), al *critical public engagement* nei processi di riqualificazione urbana (Anastassakis &

Szaniecki 2016). Nonostante la varietà di contesti, obiettivi e attori, nel capitolo precedente abbiamo individuato alcuni aspetti che caratterizzano, in generale, la DA. Ovvero un approccio, tra ricerca sociale e progetto, che si fonda sul coinvolgimento di attori specifici e di persone comuni (*everyday people*) all'interno di processi progettuali, trasformativi e orientati al progetto e, potenzialmente, al cambiamento sociale. A partire dai diversi contesti progettuali, e grazie all'azione progettuale stessa, la DA si focalizza sugli aspetti sociali e culturali emergenti che caratterizzano i contesti e le persone che li animano e si adopera per esplicitarli, renderli intelligibili e utilizzarli in ottica progettuale. Questo tipo di attenzione promette una maggior aderenza dei progetti ai contesti e alle persone a cui sono rivolti e si configura come un approccio al progetto culturalmente rilevante, eticamente e socialmente responsabile.

È opportuno notare che tali aspetti generali che caratterizzano la DA, in realtà, sono comuni a diversi approcci del design contemporaneo. Com'è stato osservato nei capitoli 1.3.3.2 e 1.3.3.3, infatti, la DA si sviluppa contestualmente alle evoluzioni disciplinari del design e dell'antropologia negli anni recenti e, in particolare, si inserisce in quello che abbiamo definito il “*social turn*” del design, che ha interrogato ricercatori e ricercatrici in design, sempre di più, su questioni di tipo sociale. Le risposte della disciplina a questo processo, sia epistemologiche che metodologiche, e alle sfide a esso connesse sono (state) molteplici e variegate, dal *social design* (Armstrong et al. 2014), allo *human-centered-design* (Giacomin 2014), dal *participatory design* (Simonsen & Robertson 2013) fino al *transition design* (Irwin et al. 2019). Questa evoluzione “sociale” del design ha generato, inoltre, una serie di abbinamenti tra il termine sociale e il termine design molto vari: design per *l'impatto sociale* (Smithsonian Institution 2013), per *l'innovazione sociale* (Manzini 2015), per il *cambiamento sociale* (Light 2020), per *l'inclusione sociale* (Ornelas & Gregory 2009), il *socially responsible design* (Thorpe & Gamman 2011) attorno ai quali si sono sviluppate considerazioni e approcci specifici che sono legati alle diverse finalità sociali, politiche, economiche, ambientali che si intende privilegiare e perseguire attraverso la pratica progettuale (inclusione, giustizia, transizione, sostenibilità, etc.) e che fanno a loro volta

riferimento a diversi paradigmi teorici che non sono legati in modo esclusivo al design. Si veda il concetto di innovazione sociale (Phills, Deiglmeier & Miller 2008), le teorie sociologiche del cambiamento sociale, i concetti socio-economici di impatto e di sviluppo. In linea generale, però, ciò che sicuramente accomuna i diversi approcci “sociali” del design riguarda il coinvolgimento di diversi attori non-progettisti nei processi progettuali e una particolare attenzione alle specificità dei contesti sociali come segnalano, per esempio Brown & Wyatt indagando le convergenze fra *design thinking* e design per l’innovazione sociale (2010) , e alle comunità locali come, per esempio, l’approccio del *community centred design* (Manzini & Meroni 2014). Le prospettive della DA, quindi, sono assolutamente in linea con le tendenze generali dello sviluppo “sociale” del design. Tuttavia, nella letteratura analizzata, non solo non è stato trovato un campo di applicazione specifico della DA, ma nemmeno una correlazione diretta con gli approcci appena citati, se non con il *participatory design*.

La scelta del campo di indagine per le attività di ricerca empirica, dunque, è stata motivata più che altro dal fatto di aver intuito che, e di voler verificare se, le prospettive proposte dalla DA possano essere utili anche in relazione a progetti che affrontano in maniera esplicita questioni di tipo sociale, per quanto questa non sia una prerogativa rivendicata da autori e autrici della DA. Per questo motivo, e per una serie di opportunità di ricerca a mia disposizione, ho deciso di approfondire l’uso combinato di design e antropologia in progettualità che rientrano nel campo del “social design” e nello specifico, come vedremo a breve, rispetto alla questione dell’*homelessness*. Tra l’altro, poiché la maggior parte dei progetti presentati dalla letteratura sulla DA non sono focalizzati su problematiche di tipo espressamente sociale, la scelta di approfondire l’incontro disciplinare fra design e antropologia in progettualità che affrontano questo tipo di problemi risponde anche alla volontà di contribuire in maniera originale al dibattito scientifico e allo sviluppo del campo di studi della DA.

Prima di presentare e discutere il lavoro di ricerca empirica è utile chiarire che cosa si intende, in questa sede, con *social design* o design sociale, ovvero un design che mira ad abilitare trasformazioni sociali (Tonkinwise 2021) in risposta a diverse questioni

e problematiche di tipo sociale come la marginalità sociale, la povertà, la disabilità, l’accessibilità, la disuguaglianza e “con problemi che non sono affrontati dal mercato o dallo stato, e in cui le persone coinvolte non hanno normalmente voce in capitolo” (Manzini 2014a, trad. dell’autore). Il termine *social design* designa un campo molto ampio, e molto dibattuto, che fa riferimento alle molteplici sfumature di un tipo di design applicato a problematiche sociali o volto a perseguire obiettivi di trasformazione sociale, siano questi l’innovazione, l’inclusione o la giustizia. In un articolo particolarmente chiarificatore sulle varie sfaccettature che il termine “sociale” assume all’interno del *social design* Markussen, citando Armstrong et al. (2014) spiega che:

il termine design sociale evidenzia i concetti e le attività messe in atto all’interno di approcci partecipativi volti a ricercare, generare e realizzare nuovi modi per produrre cambiamento verso fini collettivi e sociali, piuttosto che verso obiettivi prevalentemente commerciali. (Markussen 2017:161, trad. dell’autore).

Come si nota, questa definizione richiama implicitamente anche gli approcci del *participatory design*, o *co-design*, e dello *human centered design*. Secondo diversi autori la svolta sociale del design è anche legata, almeno in Europa, a processi di erosione del *welfare state* (Armstrong et al. 2014; Chen et al. 2016), i quali sono legati a diversi fattori:

[la] globalizzazione della manifattura e della produzione, i tassi di disoccupazione stanno aumentando; l’invecchiamento della popolazione spinge i servizi sanitari ai loro limiti; i servizi pubblici sono sfidati da ondate isolate di rifugiati e migranti che fuggono dalle calamità e delle “guerre contro il terrore”; la forza lavoro sta diminuendo a causa dello sviluppo demografico, così come le relative entrate fiscali che finanziano i servizi sociali. Allo stesso modo, la crisi finanziaria del 2008 ha portato a un crollo dell’economia globale. Come conseguenza, i sistemi educativi pubblici sono stati tagliati, pignoramenti e debiti sono la brutale realtà per molte famiglie, le disuguaglianze sociali si approfondiscono giorno dopo giorno e le forze di privatizzazione e commercializzazione stanno attualmente colonizzando i settori della sanità e dell’energia. Ma soprattutto, il neoliberismo, e il suo inconfondibile dirottamento della governance e della politica, è stato criticato per il malcontento generato nella sfera pubblica e l’erosione dei valori sociali. (Markussen 2017:160, trad.dell’autore).

Questo ha portato *policy maker* e decisori a interessarsi al design individuando in esso sia alcune responsabilità di questo declino ma anche, soprattutto, la possibilità che esso potesse essere uno strumento di svolta e di cambiamento per sostenere azioni socialmente responsabili (Markussen 2017). Rispetto a questo abbiamo anche visto quanto abbia influito la diffusione del *design thinking* fuori dai circuiti accademici e professionali del design a partire dalla prima decade degli anni 2000.

A partire da queste considerazioni Markussen specifica, in realtà, che il *social design* viene spesso confuso con altri due termini: *l'imprenditoria sociale*, in cui l'impegno pubblico è unito a un approccio di tipo commerciale che, a partire dai fallimenti generati del mercato, individua nuove opportunità di *business* per ottenere risultati sociali (2017); *l'innovazione sociale*, in cui l'impegno pubblico sorge a causa di un “errore di sistema”, in risposta a una scarsa volontà o capacità politica nel costruire e organizzare servizi pubblici per soddisfare i bisogni sociali (2017). Secondo l'autore c'è differenza tra questi termini e, in particolare, il *social design* si distingue dagli altri per due fattori. Il primo fattore consiste nel modo di generare trasformazione: “il design sociale differisce dall'imprenditoria sociale e dall'innovazione sociale in quanto i processi di progettazione e l'uso degli artefatti sono essenziali per realizzare il cambiamento” (2017:161). Per quanto riguarda il design per l'innovazione sociale, tuttavia, tale distinzione rischia di apparire troppo limitante. Infatti, come affermano Meloni, Selloni & Rossi riprendendo Phills, Deiglmeier, & Miller (2008):

L'innovazione sociale può essere molte cose diverse: un prodotto, un processo o una tecnologia, ma anche un principio, una legge, un movimento sociale o una combinazione di questi elementi. (Meloni, Selloni & Rossi 2018:20, trad. dell'autore).

Nella prospettiva del design per l'innovazione sociale, infatti, lo scopo del progettista è quello di contribuire a generare spazi:

aperti al dibattito e alle proposte di altri mondi culturali, dove la sperimentazione condivisa e il confronto di esperienze attraverso diversi settori portano i partecipanti a confrontarsi con situazioni di vita reale,

combinando diverse idee e conoscenze in un nuovo design che, si spera, possa generare innovazione sociale. (2018:21, trad. dell'autore).

Per fare questo possono essere necessarie, o maggiormente adatte, diverse tipologie di progettualità che vengono definite a seconda del contesto di intervento e dei bisogni sociali che lo caratterizzano, a partire dal sistema di attori – utenti finali, tecnici e imprenditori, istituzioni locali e organizzazioni della società civile (Meroni, Selloni & Rossi 2018) – che tentano di rispondere a tali bisogni con nuove idee (Murray, Caulier-Grice & Mulgan 2010). Come afferma Manzini, in un'ottica di design per l'innovazione sociale, si tratta di intercettare tali idee nuove e accompagnarle attraverso “una costellazione di iniziative di design orientate a rendere l'innovazione sociale più probabile, efficace, duratura e in grado di diffondersi” (Manzini 2014:65, trad. dell'autore). La necessità di diffondere e scalare l'innovazione ha il duplice obiettivo di far sì che questa entri a far parte del sistema socio-economico della comunità più allargata, a vantaggio di tutti, e che, grazie a questo, si renda anche economicamente più sostenibile. Questo ci porta a considerare il secondo fattore che, secondo Markussen, differenzia il *social design* dagli altri due e che riguarda proprio la scala degli impatti generati. Secondo l'autore, infatti, il *social design* è maggiormente mirato a promuovere il cambiamento sociale per soddisfare bisogni a livello micro, per gruppi marginali o minoranze e che “raramente ha la capacità di effettuare un cambiamento sociale a livello macro” (2017:161). Il fatto che l'impatto sociale, nell'ambito del *social design*, abbia effetto su una scala maggiormente locale non va necessariamente inteso in senso dequalificante, anzi, questo significa che il grado di miglioramento apportato all'interno di un contesto sia percepito come particolarmente efficace e maggiormente significativo per le persone coinvolte, a maggior ragione se si tratta di gruppi più ristretti o marginali (2017) per i quali gli interventi di cambiamento potrebbero risultare anche particolarmente urgenti. Torneremo sulla questione della scala del cambiamento sociale generato dai progetti nell'ultimo capitolo. Si noti, per il momento, come anche in ottica di DA la scala di ricerca e di progetto, come abbiamo visto, siano sempre centrate su contesti specifici. Questo punto di contatto fra DA e

*social design* alimenta l'ipotesi iniziale che l'uso congiunto di design e antropologia possa risultare particolarmente utile in contesti di design sociale.

Un altro fattore che mi ha spinto a sperimentare e osservare la collaborazione fra le due discipline in tale area del design è legato al fatto che questa richiede un confronto più diretto e più esplicito con le sfide ampie e complesse che la svolta sociale nel design pone alla disciplina e, in particolare, con quelle questioni sociali globali che spesso sono strutturali, se non endemiche, a livello di sistema sociale, culturale, economico, politico e geopolitico. Sono ben note, per fare un esempio concreto, le 17 sfide globali indicate dalle Nazioni Unite che necessitano di urgenti risposte concrete e sostenibili e che mirano ad affrontare questioni che vanno dalla povertà estrema alla riduzione delle disuguaglianze sociali, dall'accesso al cibo alla salute e all'educazione per tutti e tutte<sup>19</sup>.

L'ipotesi è che la collaborazione fra le discipline sociali<sup>20</sup>, in particolare l'antropologia culturale e sociale nel nostro caso, e il design sia perfino imprescindibile di fronte a tali sfide e che se questa collaborazione produce effetti positivi nel progettare insieme a realtà e contesti pubblici e privati che si occupano di fornire risposte a queste sfide – tutto sommato ancora abbastanza estreme per il design, ma anche per l'antropologia – a maggior ragione potrebbe portarne in campi con gradi di complessità sociale e culturale minori.

Le premesse appena fornite mi permettono, a questo punto, di introdurre il campo di ricerca scelto che, come anticipato, consiste nella progettazione orientata al

---

<sup>19</sup> Si fa riferimento ai famosi 17 Sustainable Development Goals proposti dal Dipartimento di Economia e Affari Sociali dell'ONU <https://sdgs.un.org/goals>

<sup>20</sup> Il lavoro di ricerca presentato si focalizza sul rapporto tra design e antropologia in quanto campo di ricerca interdisciplinare formalizzato attraverso articoli, pubblicazioni scientifiche e conferenze. Per quanto è stato possibile constatare durante il periodo di dottorato non sono stati individuati campi di ricerca così intrecciati al design provenienti da altre scienze sociali o discipline umanistiche se non nel caso della filosofia (vd. la rivista “Design Philosophy Papers”, chiusa nel 2018), e l'innegabile contributo della psicologia (Norman 2019). Nel caso della sociologia, per esempio, disciplina sorella dell'antropologia, non è stata riscontrata traccia di un dialogo simile. In ogni caso, il lavoro di ricerca presentato, non ha previsto comparazioni sistematiche di questo tipo. Ciò non significa in nessun modo affermare che l'interdisciplinarietà fra design e antropologia sia l'unica legittima, né che il dialogo tra il design e le altre discipline umanistiche e sociali non sia più che auspicabile e necessario, né che questo dialogo già non avvenga nella ricerca e nella pratica progettuale.

contrasto all'*homelessness* in Italia. I progetti che verranno presentati sono stati condotti da designer e antropologhe e sono caratterizzati da un approccio partecipativo al progetto e alla ricerca. Il tema sociale di indagine, la multidisciplinarietà del gruppo e l'approccio partecipativo ai progetti sono gli elementi che da una parte mi hanno spinto ad approfondire la DA e dall'altro sono stati l'occasione stessa per farlo. Come già accennato, infatti, il campo di ricerca scelto è legato anche al mio percorso lavorativo e di ricerca che mi ha portato ad iniziare il dottorato. Oltre alle motivazioni indicate nei paragrafi precedenti, dunque, un ulteriore motivo che mi ha spinto a fare ricerca in questo campo riguarda il fatto che ho ritenuto vantaggioso continuare le collaborazioni già avviate, sia in termini di valorizzazione della conoscenza acquisita rispetto al complesso tema dell'*homelessness*, sia perché ho potuto beneficiare del riconoscimento che già avevo ottenuto all'interno del gruppo di ricerca e dai diversi attori coinvolti nei progetti.

### 2.1.2. Metodo di ricerca e analisi

La possibilità di un accesso al campo facilitato, sia in termini di conoscenza della tematica affrontata che di conoscenza del gruppo di lavoro, mi ha spinto a impostare questa parte di ricerca con un approccio di tipo qualitativo. Ovvero, similmente a quanto avviene nella ricerca sociale e in particolare in antropologia, ho approcciato le esperienze di progetto in termini di osservazione partecipante al fine di acquisire dati qualitativi che ho poi analizzato e interpretato. Continuare a svolgere attività di ricerca e design in un contesto che già conoscevo mi ha permesso di avere ampio accesso alle diverse fasi dei processi, alle metodologie usate, alle discussioni fra i partecipanti e fra i ricercatori e le ricercatrici, di osservare gli interi processi progettuali, dal lavoro di analisi del contesto agli *output* di progetto, fino alla possibilità di poter valutare gli effetti e gli impatti trasformativi con maggior consapevolezza rispetto all'ipotesi nella quale, per esempio, avessi deciso di affrontare un tema a me meno conosciuto. Stare

all'interno dei processi facendone esperienza diretta per più di tre anni mi ha permesso di recuperare note di campo e di raccogliere dati a partire dalla relazione e il dialogo sia con i membri del gruppo di ricerca che con gli attori coinvolti nei vari progetti e nei vari contesti attraverso colloqui informali, interviste qualitative e *focus group*. In realtà, come vedremo, il ruolo che mi è stato affidato e riconosciuto dalle persone con cui ho collaborato all'interno dei progetti non è stato esclusivamente quello dell'osservatore ma anche un ruolo operativo. In questo senso è più corretto dire che si è trattata di una “partecipazione osservante”, nel senso che il motivo principale del mio coinvolgimento è stato quello di contribuire alla realizzazione dei progetti. Quindi l'attività di ricerca qualitativa che verrà presentata è stata, se così si può dire, sottotraccia e ha influenzato lo svolgimento dei progetti solo parzialmente.

Perché la ricerca qualitativa? Com'è noto è un tipo di ricerca che non prevede di determinare a priori ipotesi e variabili prestabilite con l'obiettivo di verificarle o confutarle sul campo quanto, piuttosto, di adottare uno sguardo aperto e fare emergere i temi rilevanti attraverso un lavoro di interpretazione dei dati recuperati durante l'esperienza e il coinvolgimento stesso del ricercatore sul campo (Schwartz-Shea & Yanow 2012). Certamente la scelta del campo non è casuale e avviene sulla base di ciò che il ricercatore o la ricercatrice hanno intenzione di indagare. Nel mio caso, come ho già anticipato, le motivazioni che mi hanno portato alla scelta del campo sono state dettate dall'ipotesi che le attività alle quali partecipavo potessero sicuramente permettermi di recuperare informazioni circa il lavoro congiunto di designer e antropologi. Ma non sapevo che cosa esattamente ne sarebbe emerso e per questo ho adottato una modalità di ricerca aperta come quella qualitativa e interpretativa. Solo attraverso il lavoro di analisi dei dati ho potuto, dunque, elaborare i temi e le questioni che verranno presentate a breve.

Questa modalità di ricerca è simile a quella presentata, per esempio, da Suchman (2014), Pink et al. (2020), Smith & Iversen (2018), le quali utilizzano i casi studio e i progetti a cui partecipano in prima persona per riflettere e far emergere criticità, principi teorici, spunti metodologici derivanti dalla pratica progettuale e dalla pratica

sul campo. In questi casi vengono discussi tanto gli esiti dei progetti quanto i processi per ottenerli, ma la presentazione degli esiti di progetto risulta più che altro funzionale a spiegare come sono avvenuti i processi – a specificare quali approcci e quali scelte metodologiche sono state prese per rispondere a questioni, obiettivi e criticità riguardanti il contesto e il progetto – e a discutere di possibili criticità e implicazioni più generali. L’obiettivo risulta essere quello di fornire elementi di riflessione generali sulla pratica progettuale, in questi casi sempre integrata alla ricerca sociale, a partire dai casi specifici. Per cui, semplificando a titolo di esempio, Suchman presenta la sua esperienza presso il centro di ricerca della Xerox in cui si sviluppano tecnologie di stampa per discutere del rischio di un uso troppo strumentale dell’antropologia all’interno delle realtà di *business* che rischia di snaturare il lavoro antropologico e di *consumarlo*; Pink et al. presentano il caso della progettazione di veicoli a guida autonoma per discutere dell’importanza dei concetti di *fiducia* e *condivisione*; Smith & Iversen raccontano come abbiano progettato l’introduzione dei FabLab nelle scuole pubbliche danesi per fornirci indicazioni circa l’importanza delle azioni di *definizione condivisa* degli *scopi*, degli *sviluppi* e della *scalabilità* dei processi per ottenere *cambiamenti sociali* che siano solidi e duraturi.

Similmente, la ricerca di campo che verrà presentata non si propone tanto di discutere cosa è stato scoperto e capito sul tema specifico di progetto, in questo caso sull’*homelessness*, quanto di discutere cosa è stato appreso attraverso i progetti in termini di processi progettuali, ovvero nel tentativo di apportare una riflessione di tipo metodologico. Detto in altri termini, questa stessa ricerca sul campo avrebbe anche potuto avere lo scopo principale di contribuire alla produzione di conoscenza intorno all’*homelessness* in quanto fenomeno sociale di indagine, come avviene nella ricerca sociale e antropologica. Nel mio caso l’indagine è rivolta a osservare come design e antropologia lavorano in modo congiunto su una tematica sociale complessa. Per farlo avrei potuto partecipare, sempre ipoteticamente, ad attività progettuali in contesti che riguardano altre problematiche sociali come la disabilità, l’accesso al cibo, la salute, il lavoro, le migrazioni, eccetera. Con questo non si vuole dare a intendere che un

contesto di progetto valga l'altro, anzi. Vedremo quanto la specificità del tema sia, ovviamente, estremamente determinante nell'orientare lo sviluppo degli obiettivi, delle attività e dei processi progettuali e quanto, a loro volta, tali progetti abbiano permesso di approfondire moltissimo il tema dell'*homelessness* e le questioni culturali, sociali e politiche che lo influenzano e lo caratterizzano. Vedremo, in effetti, quanto la relazione tra ricerca sociale e design sia molto intrecciata e proveremo a indagare ulteriormente questo rapporto.

Quanto è stato finora specificato è utile, in questo momento, per chiarire gli obiettivi primari del lavoro di ricerca e dell'analisi che verrà presentata e per sottolineare che la complessità del fenomeno sarà solamente accennata al fine di contestualizzare i progetti.

### **2.1.3. Il campo: progettazione e ricerca per il contrasto all'*homelessness*<sup>21</sup>**

Il fenomeno dell'*homelessness* è un fenomeno multidimensionale, dinamico e multiforme di povertà estrema e marginalità sociale misurato a partire dall'assunzione dell'abitare come “condizione imprescindibile per l'inclusione sociale” (Ministero del lavoro e delle politiche sociali 2015:11) ma che comprende più dimensioni di vulnerabilità sociale che vanno dalla limitata possibilità di accesso alle risorse materiali alla difficoltà di esercizio dei diritti di cittadinanza e di autodeterminazione. La condizione di senza dimora è, infatti, l'esito di una concorrenza di fattori personali, relazionali, sociali ed economici. L'agenzia europea FEANTSA (European Federation of National Organisations Working with the Homeless) ha sviluppato:

---

<sup>21</sup> Parte di questa sezione è ripresa dal mio articolo (Di Prima 2021) pubblicato con licenza Attribuzione Non commerciale Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-SA 4.0) presso *Bembo Officina Editoriale ISBN 9788831241380*.

una classificazione definita ETHOS, acronimo inglese traducibile con “Tipologia europea sulla condizione di senza dimora e sull’esclusione abitativa”, che rappresenta al momento attuale il punto di riferimento maggiormente condiviso a livello internazionale [...] [e che] individua diverse situazioni di disagio abitativo, raggruppate per intensità, in quattro macro categorie concettuali (senza tetto, senza casa, sistemazione insicura, sistemazione inadeguata). (Ministero del lavoro e delle politiche sociali 2015:11).

In linea generale la definizione del fenomeno ruota, dunque, attorno alla questione abitativa e in particolare al fatto che chi viene definito *persona senza dimora* non abbia, appunto, la disponibilità di una dimora stabile o sia in condizione di disagio o esclusione abitativa (accessibilità agli affitti o all’acquisto di abitazioni, sovraffollamento degli spazi, possibilità di riscaldare adeguatamente gli spazi, qualità degli immobili). Per quanto riguarda il caso italiano gli ultimi dati quantitativi sul fenomeno sono aggiornati al 2014, anno in cui è stata chiusa l’ultima rilevazione da parte dell’ISTAT (Istituto Nazionale di Statistica) in collaborazione con fio.PSD (Federazione Italiana Organizzazioni per le Persone Senza Dimora), Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali e Caritas Italiana. Tale rilevazione stima la presenza di 50 mila 724 persone senza dimora, per lo più uomini (85,7%), stranieri (58,2%), con meno di 54 anni (75,8%) e così distribuita sul territorio nazionale: Nord-ovest (38%), Centro (23,7%), Nord-est (18%), Sud (11,1%), Isole (9,2%).<sup>22</sup> Questi dati danno un’idea di massima dell’ampiezza del fenomeno che però, stando alle rilevazioni europee più recenti, è in aumento esponenziale negli ultimi anni.<sup>23</sup> Il fenomeno dell’*homelessness* è dunque un fenomeno sociale strutturale, radicato nel sistema e che cresce in relazione a situazioni di crisi economica e politica ed è strettamente legato anche al mercato immobiliare e alle politiche che lo regolamentano. Il caso italiano, in particolare, presenta un mercato abitativo polarizzato, come afferma Caterina Cortese della fio.PSD:

---

<sup>22</sup> Report disponibile presso <https://www.fiopsd.org/dati-del-follow-up-indagine-sui-senza-dimora/> [ultimo accesso 14 gennaio 2022]

<sup>23</sup> Si veda il commento di Caterina Cortese (fio.PSD) al Terzo Rapporto sull’Housing Exclusion in Europa (2018) <https://www.fiopsd.org/focus-poverta-abitativa/> [ultimo accesso 14 gennaio 2022]

da una parte abbiamo un sistema di case popolari fermo con migliaia di persone in lista di attesa (Federcasa stima oltre 600 mila domande in lista di attesa); abbiamo pochissime case accessibili ovvero solo il 4% del patrimonio abitativo italiano è destinato al social housing (in Francia è il 18%, in Olanda addirittura il 30%). Mentre, dall'altra parte, abbiamo 7 milioni di case vuote (Censimento Istat 2011), il 70% delle persone residenti è proprietario di casa, e solo l'11% della popolazione gode di una abitazione a costi di affitto ridotti.<sup>24</sup>

Come anticipato, gli obiettivi e lo spazio di questo lavoro di ricerca non consentono di addentrarsi nel vasto e complesso tema dell'*homelessness*. Quel che è fondamentale sapere è che:

1) a livello individuale la questione abitativa è molto spesso intrecciata ad altri fattori di disagio sociale, economico, psichico e sanitario e a fenomeni legati all'esperienza migratoria che acquiscono la condizione di fragilità e vulnerabilità sociale. Rispetto a questo anche lo stato giuridico della persona, ovvero la sua posizione complessiva all'interno dell'ordinamento sociale, è rilevante rispetto a questioni quali residenza, cittadinanza, status legale, fiscale, sanitario che determino la possibilità di accesso ai servizi pubblici. In questo senso si parla di fenomeno multidimensionale o multifattoriale, come è ben rappresentato dal report pubblicato dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali nel 2015:

il 61,9% ha dichiarato di aver perso un lavoro stabile a seguito di un licenziamento e/o chiusura dell'azienda (il 22,3%), per il fallimento di una propria attività (il 14,3%) o per motivi di salute (il 7,6%). La perdita di un lavoro si configura come uno degli eventi più rilevanti del percorso di progressiva emarginazione che conduce alla condizione di senza dimora, insieme alla separazione dal coniuge e/o dai figli e, con un peso più contenuto, alle cattive condizioni di salute. Ben il 61,9% delle persone senza dimora ha perso un lavoro stabile, il 59,5% si è separato dal coniuge e/o dai figli e il 16,2% dichiara di stare male o molto male. Sono solo una minoranza coloro che non hanno vissuto questi eventi o che ne hanno vissuto uno solo, a conferma del fatto che l'essere senza dimora è il risultato di un processo multifattoriale. (Ministero del lavoro e delle politiche sociali 2015:17).

---

<sup>24</sup> Ibidem.

2) a livello strutturale di sistema, la condizione di senza dimora si caratterizza diversamente a seconda dei contesti sociali e culturali locali, in relazione alla presenza o meno di servizi pubblici o privati di assistenza sui territori, alle normative che ne regolano l'accesso e alla qualità ed efficacia degli stessi, alle politiche economiche e di *welfare* locali o nazionali, alla regolamentazione del mercato immobiliare pubblico e privato. In questo senso si parla di fenomeno multiforme, in quanto le soluzioni disponibili di supporto abitativo (sia emergenziali che no) e di supporto sanitario, sociale ed economico contribuiscono a determinare le forme dell'abitare *senza dimora*. Si parla anche di fenomeno dinamico in quanto influenzato dalle condizioni e mutazioni storiche e sociali e dal tipo di scelte politiche fornite in risposta a queste in termini di *welfare*, dal sostegno al reddito ai servizi socio-sanitari assistenziali. Per approfondire la complessità del fenomeno e le politiche di *welfare* legate all'*homelessness* in Italia si rimanda a Consoli & Meo (2021), per quanto riguarda il caso specifico torinese invece si rimanda a Porcellana (2011, 2016).

Come emerge, un elemento importante intrecciato al fenomeno dell'*homelessness* consiste nei sistemi pubblici e privati di intervento sociale e di assistenza dedicati alle persone senza dimora:

i sistemi di intervento sociale contro la homelessness sono costituiti da dispositivi stabili di servizi [...]. Per servizi si intendono [...] delle unità organizzative specifiche atte ad erogare presso una determinata sede tipologie di prestazioni ben determinate, in modo continuativo o ripetuto nel tempo, socialmente riconosciuto e fruibile. I singoli servizi che possono comporre un dispositivo locale di intervento contro la grave emarginazione sono molteplici e possono avere diverse coniugazioni funzionali. (Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali 2015:20)

Tra questi, come riporta il report del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali del 2015, compaiono diverse tipologie di servizi rivolti a 1) supporto in risposta ai bisogni primari (cibo, indumenti, farmaci, sostegno economico, sostegno in strada); 2) accoglienza notturna (dormitori emergenziali, dormitori stabili, comunità residenziali, alloggi temporanei); 3) accoglienza diurna (centri diurni, comunità residenziali, circoli

ricreativi, laboratori occupazionali); 4) segretariato sociale (servizi informativi e di orientamento e accompagnamento rispetto alle risorse e ai servizi del territorio, residenza anagrafica fittizia, domiciliazione postale, espletamento pratiche); 5) presa in carico e accompagnamento volti alla progettazione personalizzata mediante la presa in carico da parte di un operatore adeguatamente preparato e a ciò istituzionalmente demandato (sostegno educativo e psicologico, sostegno economico strutturato, inserimento lavorativo, ambulatori infermieristici/medici e servizi sanitari dedicati, tutela legale). Tali servizi si differenziano in:

- servizio istituzionale: quando è erogato direttamente da un ente pubblico oppure è strutturato e riconoscibile dalla disciplina delle associazioni, fondazioni, cooperative sociali e opera in regime di sussidiarietà riconosciuta (convenzione, appalto, ecc.);
- servizio formale: quando è strutturato e riconoscibile dalla disciplina delle associazioni, fondazioni, cooperative sociali;
- servizio informale: quando è spontaneo pur conservando i caratteri di un intervento ripetuto e socialmente riconosciuto. (2015:22).

Tali tipologie di servizi possono essere gestite da enti pubblici e/o del privato sociale che spesso coesistono sullo stesso territorio e collaborano fra loro ma, come dicevamo, la natura del sistema complessivo di interventi e servizi è molto variabile a seconda dei contesti locali e “variano a seconda della cultura di riferimento, delle caratteristiche sociali ed ambientali del territorio in cui vengono messe in atto, delle risorse a disposizione e dell’intenzionalità politica di chi ne è responsabile” (2015:20). Infatti, attualmente non esiste un unico sistema definito e regolato a livello nazionale, ma ogni regione e comune attuano politiche di intervento e pratiche di contrasto alla grave emarginazione adulta specifiche (Consoli & Meo 2021).

Date queste premesse minime sul fenomeno dell’*homelessness* e sul sistema di assistenza rivolto alle persone senza dimora e ora possibile introdurre i progetti specifici in cui ho svolto la ricerca sul campo. Il primo elemento da sottolineare è che i progetti realizzati si caratterizzano per il fatto di aver affrontato l’*homelessness* proprio in collaborazione con i servizi di varia natura già presenti e attivi sui diversi territori e

a partire da essi. Per presentare il campo di ricerca è utile ripercorrere brevemente la storia del gruppo di ricerca interdisciplinare con il quale ho collaborato. Successivamente specificherò il mio ruolo e il mio posizionamento all'interno dei diversi progetti che verranno introdotti.

Il mio ingresso sul campo avviene nel 2014, quando inizio a collaborare come designer all'interno di un progetto sperimentale di laboratorio di design partecipativo a Torino, Costruire Bellezza (CB), condotto dalla ricercatrice in antropologia Valentina Porcellana, allora operativa presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione del Università degli Studi di Torino, e dall'architetto e ricercatore in design Cristian Campagnaro, attualmente professore associato in design presso il dipartimento di Architettura e Design del Politecnico di Torino, nonché mio supervisore per il dottorato. Tale laboratorio è, in realtà, uno degli esiti, o delle azioni, della ricerca-azione “Abitare il Dormitorio” sul contrasto all'*homelessness* in Italia che i due ricercatori hanno avviato nel 2009 (Campagnaro & Porcellana 2013). La ricerca-azione si è sviluppata a partire dall'organizzazione di diversi laboratori partecipativi che avevano l'obiettivo di migliorare la qualità degli spazi di accoglienza per persone senza dimora, dormitori e case di ospitalità notturne. La percezione di scarsa qualità di questi luoghi era stata riconosciuta dai ricercatori, infatti, come un problema sentito e diffuso sia fra gli ospiti che ne usufruiscono che da operatori e operatrici sociali e educatori che ci lavorano (Porcellana 2010). A Torino e in altre città italiane, le attività di (ri)progettazione degli spazi di accoglienza hanno visto il coinvolgimento diretto dei diversi attori che gravitano attorno al sistema dei servizi – dalle persone senza dimora, agli operatori sociali, ai gestori dei servizi sociali cittadini pubblici o privati – che, guidati dai ricercatori e da collaboratori e studenti di design e antropologia, si sono occupati sia delle fasi progettuali che di quelle realizzative degli interventi concreti. Queste esperienze hanno, da un lato, prodotto cambiamenti tangibili e effetti positivi nei dormitori e nelle persone coinvolte (Campagnaro & Di Prima, 2018) e dall'altro, hanno permesso ai ricercatori di entrare in contatto diretto con il fenomeno *homelessness* e la realtà dei servizi sociali di accoglienza (Porcellana 2016). Nel 2014, gli

esiti positivi di queste attività hanno portato i ricercatori ad avviare il laboratorio permanente CB in cui sperimentare processi partecipativi di progettazione e autoproduzione di artefatti con persone senza dimora, ricercatori e studenti di design, di antropologia e di scienze dell’educazione e operatori sociali. L’obiettivo era quello di approfondire e testare l’idea che il coinvolgimento attivo delle persone senza dimora in processi progettuali collaborativi non producesse solo risultati positivi rispetto alla qualità dei luoghi, ma permettesse anche di favorire l’autodeterminazione delle persone in quanto occasione per far emergere e valorizzare le loro abilità, capacità, competenze (Campagnaro et al. 2020). Il lavoro sulle abilità delle persone, anziché sulle loro fragilità, ha dimostrato di avere ricadute positive nei percorsi sociali delle persone senza dimora e in termini di inclusione sociale, ma anche di produrre benefici, come vedremo, per tutti i partner di progetto coinvolti. A partire da queste considerazioni, il Servizio Adulti in Difficoltà del Comune di Torino, uno degli *stakeholder* con cui i ricercatori avevano co-progettato la sperimentazione del laboratorio<sup>25</sup>, ha riconosciuto CB come uno spazio innovativo per il contrasto all'*homelessness* e, dopo un primo periodo di test, lo ha inserito tra i propri servizi pubblici di assistenza.

La profonda conoscenza dell'*homelessness* maturata dai ricercatori attraverso l’impegno continuativo sul campo e la fiducia prodotta dal rapporto collaborativo con il Comune di Torino hanno fatto sì che, a metà 2018, i due ricercatori ricevessero l’incarico dal Comune di guidare un processo di ri-orientamento del sistema pubblico cittadino dei servizi per persone senza dimora. I due ricercatori e il loro gruppo, in collaborazione con due sociologhe del dipartimento di Culture, Politica e Società dell’Università di Torino, hanno avviato, dunque, un percorso di co-progettazione volto alla definizione di nuove forme di *welfare* cittadino e di contrasto all'*homelessness*, coinvolgendo diversi attori facenti parte del servizio pubblico torinese di assistenza per adulti in difficoltà: dai *policy maker* e i tecnici del comune, ai coordinatori e gli operatori

---

<sup>25</sup> Gli altri partner sono la Cooperativa Sociale Animazione Valdocco e il Comitato Promotore S-nodi di Torino.

delle cooperative sociali che gestiscono i servizi, agli enti del terzo settore e del privato sociale impegnati sul tema, fino ai beneficiari dei servizi.

### **2.1.4. Ruolo e posizionamento**

Nel percorso appena sintetizzato è possibile distinguere tre macro-progetti. Il primo riguarda il riallestimento partecipativo di spazi di accoglienza per persone senza dimora che inizia nel 2009 e che si svolge in diverse città italiane e in diversi centri. Il secondo è il laboratorio di design partecipativo CB che inizia nel 2014 a Torino. Il terzo è la co-progettazione del sistema dei servizi pubblici torinesi per persone senza dimora che inizia nel 2018. Tutti e tre i progetti sono attualmente attivi e, per quanto mi riguarda, ho partecipato a tutti e tre a partire dal 2014. Il mio ruolo all'interno dei progetti è sempre stato quello di progettista, sebbene progressivamente influenzato dal mio percorso di studi parallelo in antropologia culturale.

Anche con l'inizio del dottorato nel 2018 il mio ruolo nei progetti resta quello di designer, nel senso che questo era il ruolo principale che mi era riconosciuto dalle persone con cui ho collaborato, sia da colleghi e colleghe, che dai diversi partecipanti dei progetti. All'interno dei vari progetti mi sono, dunque, occupato di attività di co-design. Dalla ricerca di casi studio al lavoro di analisi dei contesti e dell'utenza, anche attraverso vari strumenti di indagine qualitativa come *focus group* e interviste. Dalla definizione dei *concept* di progetto ai progetti veri e propri, fino alla prototipazione e realizzazione partecipativa degli stessi. In realtà, buona parte delle mie attività hanno riguardato proprio le fasi più operative dei processi. Nel caso della riprogettazione di servizio mi sono occupato della definizione e organizzazione delle attività partecipative di confronto fra i vari attori, sia per le fasi di ricerca preliminare del progetto che per quelle di co-progettazione, oltre al lavoro di interpretazione e analisi dei dati prodotti attraverso tali attività, alla preparazione di *slides* e presentazioni e alla scrittura di report di progetto e di analisi. Negli altri due progetti mi sono occupato dell'organizzazione

delle attività progettuali e realizzative e della gestione dei laboratori, dell’allestimento dei laboratori, della ricerca e del reperimento delle materie prime per realizzare i progetti, inclusa la progettazione preliminare dei processi realizzativi individuando tecniche e strumenti che permettessero sempre l’inclusione di partecipanti non professionisti nelle attività manuali. Caratteristica, questa, di tutti i progetti che abbiamo sviluppato in questi anni.

Quale sia stato l’apporto antropologico all’interno di queste attività, sia da parte mia che da parte delle altre ricercatrici è quanto verrà discusso in questo capitolo. Ciò che ho ritenuto utile chiarire, rispetto al mio posizionamento all’interno dei progetti, è che il mio ruolo è stato principalmente di tipo operativo e che, sebbene abbia avuto sempre la possibilità di confrontarmi e discutere con gli altri componenti del gruppo di ricerca e di dare il mio contributo, la direzione e il coordinamento scientifico della ricerca e dei progetti, l’approccio metodologico e gli obiettivi generali erano di competenza dai ricercatori strutturati.

## **2.2. ANALISI DEI CASI**

Gli interessi di ricerca che hanno orientato l’indagine sono stati mirati a comprendere, in linea generale, come la collaborazione interdisciplinare fra design e antropologia facilitasse la comprensione dei contesti di progetto, integrando l’analisi degli aspetti sociali e culturali che li caratterizzano, e in che modo questo fosse legato all’approccio partecipativo. Ovvero quanto da un lato, le attività partecipative stesse permettessero di comprendere meglio tali aspetti e quanto, nello stesso tempo, questa comprensione agevolasse un maggiore coinvolgimento degli attori nei processi progettuali e, di conseguenza, la definizione di proposte progettuali e trasformative maggiormente desiderabili e coerenti per i contesti e per le persone che li vivono. Tra gli interessi di ricerca vi era, altresì, quello di capire se questo abbinamento disciplinare

potesse facilitare anche processi di cambiamento sociale in senso più ampio. Tali interessi derivano tanto da quanto avevo potuto osservare durante la mia esperienza precedente al dottorato quanto, come abbiamo visto, dagli spunti forniti dalla letteratura sulla DA.

Come anticipato, la ricerca qualitativa non è stata costruita su ipotesi definite da verificare o confutare, quanto piuttosto è stata mirata a osservare cosa succedeva all'interno dei contesti di progetto per cogliere gli elementi di interesse emergenti in maniera aperta, critica e riflessiva. Come è stato sottolineato, il lavoro di raccolta dati si è svolto attraverso l'osservazione partecipante, o meglio, la partecipazione osservante, durante le varie fasi di sviluppo dei tre macro-progetti presentati, rivolgendo un'attenzione particolare ad aspetti metodologici e relazionali che avvenivano durante i processi, sia tra i membri del gruppo di ricerca/progetto, sia tra loro e i partecipanti e/o i portatori di interesse delle varie azioni progettuali. Questo mi ha permesso di cogliere impressioni, opinioni, osservazioni, riflessioni da parte delle varie figure coinvolte nei progetti rispetto a *cosa*, *come* e *perché* stesso progettando e, quando possibile, anche rispetto agli effetti previsti o no che tali progetti generavano sul contesto e sulle persone. I dati consistono principalmente in note di campo derivate dall'osservazione e dai colloqui informali con i vari attori. Nell'ultima fase del lavoro di ricerca ho effettuato sei interviste qualitative semistrutturate e un *focus group* con alcuni membri del gruppo di ricerca per approfondire meglio alcune questioni che stavano emergendo dal lavoro di analisi. Presentiamo, ora, com'è stata strutturata l'analisi e successivamente discuteremo gli elementi emersi e i risultati della ricerca.

Per strutturare l'analisi ho deciso di partire dalla rilettura dei tre macro-progetti definendo uno schema logico di aree tematiche che mi ha permesso di raccontarli e metterli a confronto a partire da dati di concretezza. Le aree sono: *brief* di progetto e committenza; attori coinvolti e tipo di partecipazione degli attori; composizione del gruppo di ricerca/progetto, ruoli, attività, modalità di ricerca, strumenti, relazione fra design e antropologia; *output*, *outcome*, e impatti. Per quanto riguarda questi ultimi si fa riferimento alla definizione che ne danno Hansen et al. (2019), riprendendo Rogers et

al. (2000), nel campo della valutazione dei processi di design partecipativo nella *human-computer-interaction*:

- Output: Prodotti tangibili e intangibili che derivano dal progetto. Gli output di per sé non offrono alcuna indicazione dei benefici derivati, ma si riferiscono al prodotto immediato del processo. Si può indagare la quantità degli output elencandoli e discuterne la qualità [...].

- Outcome (Risultato): Effetti a breve e medio termine del progetto. I risultati non sono i prodotti ma le conseguenze che ne derivano, i benefici, gli svantaggi, ecc. [...] del progetto. I risultati possono essere identificati come conseguenze causali dei progetti.

- Impatto: Effetti a lungo termine del progetto. Mentre un progetto può fornire risultati da solo, gli impatti sono tipicamente raggiunti insieme ad altri progetti o iniziative. Un progetto può quindi essere considerato come uno dei diversi contributori all'impatto. È spesso difficile stabilire la causalità tra un singolo progetto e un impatto. (Hansen et al. 2019:3, trad. dell'autore).<sup>26</sup>

## 2.2.1. MACRO-PROGETTO 1. RIQUALIFICAZIONE PARTICIPATIVA DEGLI SPAZI DI ACCOGLIENZA

Si tratta di una serie di progetti di riqualificazione partecipativa sviluppati tra il 2015 e il 2018 in quattro diversi centri di accoglienza per persone senza dimora e persone migranti in gestione a una fondazione privata milanese che si occupa di assistenza e accoglienza di adulti in difficoltà nel capoluogo lombardo dal 1994. La collaborazione tra la fondazione e il nostro gruppo di ricerca si inserisce nella ricerca-azione sul contrasto all'*homelessness* avviata da Porcellana & Campagnaro (2013). Come anticipato la ricerca-azione ha riguardato l'analisi di diversi spazi di prima accoglienza in diverse

---

<sup>26</sup> Poiché il testo proviene dal campo della HCI si è optato per sostituire il termine “programma” (*program* nel testo originale) con “progetto”.

città italiane attraverso osservazioni, interviste e *focus group* con gli operatori sociali e con i beneficiari delle case di ospitalità, o dormitori, dai quali erano emerse osservazioni circa la bassa qualità dei luoghi in termini di cura, vivibilità e bellezza. Questo produce effetti negativi sia per chi viene ospitato che per chi ci lavora in termini di peggioramento della percezione del proprio status di senza dimora ma anche in termini di scarsa valorizzazione del lavoro sociale di operatori e operatrici. La questione è più articolata, ambigua e complessa di quel che può apparire. In alcuni casi la bassa qualità pare l'effetto di una scelta ponderata affinché le persone senza dimora non si affezionino troppo a dei luoghi che sono per loro temporanei (Porcellana 2010), altre volte emerge che il grado di qualità dipenda, più banalmente, dalle scarse disponibilità economiche che spesso caratterizzano tali servizi considerati come luoghi “emergenziali” (Campagnaro & Di Prima 2018). Nel caso italiano, infatti, è frequente che tali spazi vengano allestiti in edifici che non sono stati originariamente progettati come luoghi di ospitalità e che vengono successivamente ridestinati a questo scopo (ex scuole, ex uffici, ex fabbriche), oppure in prefabbricati e strutture temporanee.

In ottica di ricerca-azione — in cui, com'è noto, la ricerca si struttura attraverso il rapporto interrelato e ciclico fra azione, analisi e riflessione (Reason & Bradbury 2008)

i progetti sviluppati nei vari centri avevano prodotto sia impatti concreti sui contesti che dati di conoscenza. Riprogettare, risemantizzare, riallestire gli spazi emergeva dunque come un'esigenza dei contesti ma è stata anche occasione di ricerca.

### Brief

La serie di progetti sviluppati con la fondazione milanese viene avviata nel contesto di un progetto di riqualificazione architettonica di una ex scuola elementare, di proprietà del comune di Milano e data in comodato d'uso alla fondazione, situata nel quartiere di Quarto Oggiaro. All'interno dell'edificio sarebbero dovuti convergere una serie di servizi della fondazione già attivi in diverse zone della città rivolti a diverse tipologie di persone senza dimora (persone con dipendenze, persone con problemi di salute, gruppi mamma bambino). Il *brief* di progetto per il nostro gruppo era abbastanza

chiaro ovvero, comprendere le esigenze e richieste dei diversi servizi che sarebbero stati ospitati all'interno dell'ex scuola, accompagnare gli architetti che si occupavano della ristrutturazione nella definizione degli spazi di accoglienza, soprattutto in termini di progettazione d'interni, e co-progettare e realizzare con i beneficiari dei servizi alcuni interventi di allestimento. Poiché la collaborazione si fonda sui lavori precedenti dei due ricercatori in design e antropologia, la fondazione si affida al gruppo di progetto sia in termini di conoscenza della tematica, sia per la capacità sviluppata nel portare avanti processi di progettazione e realizzazione partecipativa, sia condividendo con loro l'idea che il “bello” possa “curare” e che della qualità e della cura possano beneficiarne anche, e forse soprattutto, le persone senza dimora, a partire dagli spazi di prima accoglienza (Campagnaro & Porcellana 2013).

Gruppo di ricerca, modalità di ricerca e attività di co-progettazione

Il gruppo di ricerca/progetto era inizialmente composto dai due ricercatori in design e in antropologia e da alcuni borsisti di ricerca, tra cui me, e studenti tirocinanti in design che si sono susseguiti nel tempo. Le prime attività di ricerca si svolgono attraverso diversi *focus group* con i vari coordinatori, educatori e operatori dei singoli servizi e attraverso *tour* guidati delle strutture in cui, mentre venivamo accompagnati all'interno degli spazi, ci venivano raccontate funzioni, pregi, difetti e problematiche degli stessi. Come già emerso da altre esperienze precedenti ciò che emergeva da questi incontri aveva a che fare tanto con questioni relative all'uso e alla qualità degli spazi, quanto con questioni di tipo organizzativo (rapporti tra operatori e fondazione, tra operatori e operatori, tra operatori e beneficiari) e legate al lavoro educativo e sociale (difficoltà, competenze, fragilità). Queste attività di ricerca hanno caratterizzato la fase di studio preliminare del progetto in cui le modalità qualitative di ricerca e conoscenza del contesto e dei diversi attori sono state unite a modalità di ricerca più di tipo progettuale, ovvero sono state recuperate le piante e i prospetti dell'edificio in questione, sono stati analizzati gli spazi interni, le capienze, le funzioni d'uso, i flussi. Nonostante il progetto prevedesse un cambio radicale dell'ex scuola, l'edificio stava già

accogliendo diversi ospiti, sia cittadini italiani che persone migranti (richiedenti asilo e rifugiati), per cui anche in questo caso erano stati fatti *focus group* e *tour* guidati con i coordinatori del servizio.

I dati recuperati e analizzati attraverso queste attività dal gruppo di ricerca confluiscono in presentazioni e schematizzazioni grafiche che vengono condivise e restituite alla fondazione in modo da confrontarsi con loro e definire il percorso e le azioni progettuali. Si discute dell'organizzazione degli spazi e della loro rifunzionalizzazione, dei flussi, dei possibili allestimenti e arredi. Si presentano casi studio di allestimenti e oggetti di arredo, *maquette*, *concept*, *moodboard*, modelli in scala e prototipi, che vengono discussi, valutati e rivisti con la fondazione. Il progetto complessivo, nel 2016, viene ridimensionato dalla fondazione: l'ex scuola non ospiterà più diversi servizi ma continuerà ad erogare il servizio di accoglienza e ospitalità già attivo. Questo porta a una ridefinizione del *brief* che, a questo punto, viene orientato al riallestimento degli spazi a partire dallo stato attuale dell'edificio che non sarebbe più stato modificato architettonicamente. Il materiale progettuale che era già stato presentato dal nostro gruppo risultava comunque coerente con quanto auspicato dalla fondazione, per cui si decide di adattarlo al nuovo *brief* e procedere con la parte realizzativa. *Concept*, *maquette* e proposte di allestimento vengono, a questo punto, presentati anche ai coordinatori del servizio con cui discutiamo e rivediamo il materiale al fine di definire i progetti definitivi di intervento. Una volta terminato il centro di Quarto Oggiaro la fondazione ci proporrà di adattare i progetti ad altri tre centri di accoglienza per persone senza dimora e migranti in loro gestione.

Nel 2016 diamo avvio ai primi laboratori partecipativi all'interno del centro di Quarto Oggiaro e negli anni successivi, fino a fine 2018, organizzeremo lo stesso tipo di laboratori, adattando di volta in volta i progetti, negli altri 3 centri scelti dalla fondazione. In tutte le strutture, i lavori svolti nei laboratori sono stati mirati alla realizzazione di progetti dedicati principalmente agli spazi di uso comune: corridoi, scalinate, ingressi, mense, aule studio. I progetti approvati dalla fondazione, e poi di volta in volta adattati agli altri centri confrontandosi con i coordinatori, hanno

riguardato sistemi di orientamento, decorazioni murarie, bacheche informative, sedute collettive. L'idea, già concordata inizialmente con la fondazione e i coordinatori dei centri, era che la realizzazione degli interventi sarebbe stata guidata dal nostro gruppo e sarebbe avvenuta grazie alla collaborazione degli ospiti della struttura, di volontari della fondazione e altri cittadini volontari. Questo era stato pattuito, come abbiamo visto, a partire dalle evidenze acquisite dal gruppo di ricerca nei progetti precedenti della ricerca-azione rispetto ai benefici dei processi partecipativi in termini di inclusione sociale, apprendimento, maggior protagonismo per le persone senza dimora coinvolte, ma anche per la maggior cura e attenzione degli spazi che questi processi stimolano, nonché la possibilità, da parte degli educatori, di poter osservare competenze e atteggiamenti delle persone attraverso le attività pratiche al fine di recuperare elementi utili alla definizione dei loro percorsi educativi (Campagnaro & Di Prima 2018).

L'organizzazione di tali laboratori da parte nostra ha riguardato tanto lo studio delle attività lavorative e dei processi pratici, sviluppando tecniche a basso grado di complessità in modo che potessero essere acquisite facilmente anche da chi era poco pratico o non aveva esperienze pregresse, quanto l'individuazione delle materie prime e degli strumenti di lavoro, l'organizzazione temporale delle attività, l'organizzazione delle squadre di lavoro, la messa in opera vera e propria in stretta collaborazione con gli ospiti dei centri e i volontari. Ogni laboratorio coinvolgeva dalle dieci alle trenta persone contemporaneamente.

In questo senso è stato necessario e utile adottare un approccio sensibile e aperto nei confronti del contesto e delle persone coinvolte, mettendosi in ascolto delle loro esigenze e desideri, valorizzando il tempo che decidevano di dedicare, creando un ambiente di lavoro flessibile e in grado di accogliere le diverse sensibilità, i diversi gradi di voglia di partecipare, le diverse abilità. Poiché i partecipanti avevano *background* culturali e linguistici vari è stato anche necessario trovare modi di dialogare, spiegarsi e capirsi, non solo verbali. L'uso dell'inglese o del francese poteva funzionare in qualche caso, ma era perlopiù attraverso gli esempi pratici e concreti che ci si riusciva

ad intendere meglio. Far vedere piuttosto che spiegare. In questo senso è stato fondamentale condividere le rappresentazioni grafiche dei progetti, le quali da un lato, fornivano una visualizzazione del lavoro finito, facevano intuire come lo spazio sarebbe cambiato una volta finito il lavoro, designavano il punto di arrivo. Dall'altro, servivano anche a rappresentare la complessità dell'intervento, a dare un senso di insieme alle singole attività pratiche. C'era chi arrivava e si metteva subito all'opera emulando gli altri e c'era chi necessitava di capire cosa stava succedendo in senso più ampio.

Sebbene tali processi fossero informati dalla collaborazione precedente fra le due discipline in questo caso specifico manca, però, la figura vera e propria dell'antropologa che si stacca dal gruppo appena dopo la fase di ricerca preliminare svolta attraverso i *focus group* e i *tour* dei centri. Le attività del gruppo di ricerca/progetto sono state, dunque, di tipo maggiormente progettuale e meno rivolte alla riflessione e analisi sociale dei processi.

### Attori e Partecipazione

Possiamo individuare cinque categorie di attori coinvolti oltre ai membri del nostro gruppo: la dirigenza della fondazione, i coordinatori dei servizi, gli educatori/operatori sociali, gli ospiti/beneficiari, i volontari/cittadini. Per ogni tipologia di attore si possono notare diversi gradi e tipologie di partecipazione.

I dirigenti della fondazione, in quanto committenti, sono stati gli interlocutori con i quali è stato definito il progetto in termini di orientamento e obiettivi generali caratterizzati dalla necessità di un miglioramento generale della qualità dei luoghi di accoglienza, che fosse in grado di favorire una percezione maggiormente positiva degli stessi sia per gli ospiti, che per i lavoratori, che per i volontari e i visitatori occasionali. Questo anche nell'ottica di costruire una sorta di immagine coordinata dei centri che fosse rappresentativa dello stile di accoglienza della fondazione, anche a beneficio, in parte, delle attività di comunicazione, visibilità, reputazione e sensibilizzazione verso l'esterno. Il dialogo con la dirigenza è stato portato avanti anche sui singoli progetti specifici. Tutti i progetti sono, infatti, passati al vaglio della dirigenza per i quali ci ha

fornito supporto logistico per la messa in opera degli interventi nonché i fondi per l'acquisto dei materiali e degli strumenti. Un referente era dedicato all'acquisto dei materiali e delle forniture che noi indicavamo, e ci interfacciavamo con lui anche per definire quali lavori fosse necessario far effettuare all'interno delle strutture da professionisti specializzati prima che avviassimo i laboratori partecipativi (interventi elettrici, idraulici, di muratura, di pulizia).

I coordinatori dei servizi sono stati coinvolti sia nella definizione dei progetti che riguardavano i singoli centri che nell'organizzazione delle attività laboratoriali. Sono stati i nostri interlocutori principali per la definizione delle esigenze dei beneficiari e dello *staff* educativo e delle priorità di intervento, nonché i nostri revisori di progetto, con cui abbiamo discusso, rivisto, adattato i progetti fino alla loro definizione finale. Il loro contributo è stato fondamentale anche in termini organizzativi per rendere concrete le attività, organizzando le tempistiche, gli spazi di intervento, gli spazi dedicati alla custodia dei materiali di lavoro, concordando come e chi coinvolgere nelle attività. Sono stati i nostri referenti per capire come stessero andando le attività, se ci fossero problemi, variazioni, ritardi.

Un'ulteriore figura di snodo è stata quella degli educatori o operatori sociali, a seconda dei progetti. Sono le persone più a contatto con gli ospiti delle strutture, coloro che vivono maggiormente la quotidianità dei centri, i lavoratori in prima linea. Tenzialmente, almeno una figura di questo tipo era sempre presente durante le attività come responsabile educativo, in quanto persona riconosciuta dagli ospiti, in grado di mediare, di dare supporto, di comprendere se qualcuno fosse in difficoltà, e per supervisionare lo svolgimento delle attività. Sebbene sia successo raramente, erano anche invitati a partecipare praticamente ai laboratori.

La partecipazione degli ospiti è stata di tipo pratico e operativo. I progetti e i processi realizzativi erano stati studiati in modo da valorizzare le abilità di tutti e tutte e lasciavano un discreto spazio a leggeri aggiustamenti e/o variazioni, piccoli errori, che potevano avvenire durante la messa in opera. Solo nell'ultimo centro realizzato le ospiti sono state coinvolte anche durante la fase di progettazione vera e propria degli spazi.

La partecipazione degli ospiti era coordinata e sponsorizzata dagli educatori e dai coordinatori dei servizi ma, in ogni caso, era volontaria.

Volontari e cittadini hanno partecipato saltuariamente e volontariamente ai laboratori con un contributo di tipo pratico unendosi, normalmente, ai gruppi di lavoro già costituiti da noi progettisti e ospiti.

### Output, outcome e impatti

Gli *output* prodotti hanno riguardato l'allestimento degli spazi e sono stati orientati al miglioramento della qualità percepita e della vivibilità degli stessi. Sedute collettive, muri colorati che facilitassero l'orientamento all'interno dei luoghi e generassero senso di cura e bellezza, bacheche informative, arredi. In generale è stato riconosciuto quanto i luoghi risultassero più curati e apprezzati.

Gli *outcome*, ovvero gli esiti dei processi e non del tutto prevedibili in anticipo, sono legati ai processi partecipativi. Coordinatori ed educatori hanno condiviso con noi il fatto di essersi sentiti privilegiati per aver beneficiato di questi progetti che hanno contribuito a rendere più gradevoli i luoghi per loro e per gli ospiti. Hanno percepito un senso di maggior attenzione da parte della fondazione che, attraverso i progetti, ha dedicato ai centri risorse e cura che non sempre vengono riconosciute nella quotidianità. La straordinarietà dei laboratori partecipativi ha dato nuovi stimoli ai coordinatori e agli educatori che si sono attivati per renderli possibili, mettendoci energie e incanalando in essi desideri di miglioramento. Le attività partecipative sono state, anche per gli ospiti, occasione di attivazione, curiosità, dinamicità. Momenti piacevoli che hanno dato l'opportunità di fare nuove conoscenze con persone che solitamente non frequentano il centro, ovvero noi designer e altri volontari, di sperimentarsi in attività pratiche e creative che non svolgevano da tempo o che non avevano mai svolto. Tutti fattori dirompenti in contesti in cui la quotidianità è particolarmente statica.

Gli esiti dei progetti rispondono pienamente al *brief* di progetto concordato con la committenza e alle loro aspettative. La fondazione ha riconosciuto il miglioramento

dei suoi spazi di accoglienza a seguito degli interventi, apprezzando e sostenendo le modalità partecipative di ingaggio dei suoi dipendenti e dei beneficiari dei servizi che abbiamo adottato. Oltre alla trasformazione tangibile degli spazi e agli effetti benefici delle attività partecipative che sono state presentate non è stato possibile rilevare elementi di cambiamento di più ampio respiro e di impatto sul sistema di accoglienza ma, in fondo, questi non erano né previsti né richiesti dal committente.

# MACRO-PROGETTO 1

## ALLESTIMENTO PARTECIPATIVO

di 4 centri di accoglienza per persone senza dimora e migranti

LUOGO  
Milano, quartieri vari

DURATA  
3,5 anni

### BRIEF

**migliorare l'abitabilità di 4 centri di accoglienza** per PSD e persone migranti. Co-progettare gli interventi di ri-allestimento degli spazi interni e realizzarli con i beneficiari dei centri.

### ATTORI E PARTECIPANTI

**COMMITTENZA**  
(BRIEF E ATTIVITÀ DI CO-DESIGN)

Dirigenti 2/3

Supporto tecnico 1

(CO-DESIGN, SUPERVISIONE E FACILITAZIONE ATTIVITÀ LABORATORIALI)

Coordinatori dei servizi 7

### STABILI GESTIONALI

(SUPERVISIONE RICERCA, CO-DESIGN)

- Ricercatori in Design 1

### STABILI OPERATIVI (ATTIVITÀ

DI (CO)PROGETTAZIONE, ORGANIZZAZIONE DEI LABORATORI, PARTECIPAZIONE NEI LABORATORI)

- Dottorandi in Design 1

- Borsisti di Ricerca in Design 3/4

**VARIABILI A SECONDA DEI LABORATORI (PARTECIPAZIONE NEI LABORATORI)**

**giornate singole**

- Studenti Tirocinanti in Design da 0 a 3/4

- Beneficiari dei centri 10/20

- Volontari (raramente) da 0 a 10/20

**workshop intensivi**

- Studenti Tirocinanti in Design 3/4

- Studenti in Design per attività didattiche 10/15

- Beneficiari dei centri 10/20

### GRUPPO DI RICERCA

- antropologa (solo per avvio progetto)  
- designer

### ATTIVITÀ DI RICERCA/ PROGETTO

#### ATTIVITÀ DI CO-PROGETTAZIONE

incontri con committenza

+ *studio working*

#### ATTIVITÀ LABORATORIALI DI CO-REALIZZAZIONE

1 giorno a settimana intensivo  
+ 5 workshop intensivi da 4/5 gg

i laboratori partecipativi sono dedicati alla realizzazione pratica degli interventi.

### OUTPUT

#### DI PRODOTTO

**ALLESTIMENTO DI SPAZI E AREE COMUNI** (*corridoi, atri, mense, aule studio, stanze polivalenti*):

- **decorazione muraria** per facilitare l'orientamento all'interno dei luoghi e generare senso di cura, ,

- **arredi autocostruiti**: bacheche informative, sedute collettive, separè, divisori, cestini per i rifiuti, allestimento aree di sporzionamento pasti, tavoli, appendiabiti...

- **arredi a catalogo**: scelta di arredi a catalogo

### PARTNER DI PROGETTO

- Università di Torino, *Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione* (solo per avvio progetto)

- Politecnico di Torino, *Dipartimento di Architettura e Design*

- Fondazione Progetto Arca Onlus

### FINANZIAMENTI E BUDGET

- **Fondazione Progetto Arca Onlus**

**budget per:** *progettazione e designer, attrezzature, interventi tecnici, materiali*

- **Politecnico di Torino:**

**ore-uomo per:**

*supervisione progetti, coordinamento e sviluppo*

**attrezzature**

### OUTCOME E IMPATTI

- miglioramento della qualità percepita degli spazi

- maggiore senso di cura e attenzione da parte della fondazione percepito dai coordinatori

- possibilità di osservare i beneficiari in situazioni inedite da parte degli educatori

- socializzazione tra partecipanti e occasione di conoscenza reciproca

- apprendimento di competenze di design partecipativo per i designer

## 2.2.2. MACRO-PROGETTO 2. LABORATORIO DI PROGETTAZIONE PARTICIPATIVA E INCLUSIONE SOCIALE

Il laboratorio permanente di progettazione partecipativa Costruire Bellezza (CB) viene avviato dai due ricercatori a Torino nel 2014 in collaborazione con il Servizio Adulti in Difficoltà del Comune di Torino (SAD), una cooperativa sociale e un ente torinese che si occupa di accompagnamento di progetti di innovazione sociale che, dopo la prima fase di sperimentazione, esce dal gruppo di *partner*. Sono già state indicate le motivazioni che hanno portato i due ricercatori ad avviare il laboratorio come sperimentazione ed è stato indicato come questa sia diventata una realtà stabile e strutturata nel panorama dei servizi per persone senza dimora a Torino. La storia del laboratorio è lunga e lo sviluppo articolato e lo spazio di questa tesi non consente di approfondirli del tutto. Per questo si rimanda a Porcellana (2017, 2019) Di Prima (2017), Porcellana, Campagnaro & Di Prima (2020), Campagnaro et al. (2020). Si procede, dunque, alla presentazione del progetto per come è attualmente configurato seguendo lo schema di analisi precedentemente proposto.

### Brief e partecipanti

In questo caso non è possibile parlare di un vero e proprio di *brief* di progetto. Come accennato, la sperimentazione viene avviata all'interno della ricerca-azione “Abitare il Dormitorio” con l'idea di continuare a sperimentare i processi di co-progettazione e realizzazione partecipativa con le persone senza dimora, emancipandosi dai contesti dei dormitori per verificarne dinamiche e benefici in ottica di *empowerment*, sia delle persone senza dimora che del sistema dei servizi (Porcellana 2017). Gli elementi essenziali che caratterizzavano le esperienze nei dormitori vengono dunque mantenuti: la collaborazione fra persone senza dimora e designer con la finalità di progettare e realizzare oggetti concreti, la presenza di educatori e operatori sociali al fine di supervisionare le attività e osservare i beneficiari senza dimora rispetto ai loro percorsi

educativi e la figura dell’antropologo per contribuire a rileggere quanto accade durante le attività partecipative e tramite esse. A queste tipologie di partecipanti si sono aggiunti, nel tempo, studenti di antropologia e scienze dell’educazione, artigiani e artisti, cittadini a vario titolo.

CB ha sede al piano terra di un edificio messo a disposizione dal comune di Torino in cui è presente anche un servizio pubblico di ospitalità per persone senza dimora affidato in appalto alla cooperativa sociale con la quale è stato avviato e co-progettato CB. Il laboratorio si volge due mattine a settimana ed è orientato alla progettazione e produzione partecipativa di artefatti di varia natura che spaziano dagli elementi di arredo, agli accessori, alla decorazione muraria, al cibo. Lo spazio laboratoriale è composto da una serie di stanze dedicate alle varie attività dotate di diverse tecnologie e strumenti. A seconda del progetto e dei materiali si utilizzano tecniche che vanno dalla falegnameria, alla sartoria, alla pittura, alla cucina, al giardinaggio. Si lavorano materiali vari come legno, materiali ferrosi, vernici, tessuti, alimenti. Dove possibile si predilige l’uso di materiali di scarto e oggetti dismessi in un’ottica di riuso, valorizzazione e di economia circolare. Dal 2014 a oggi sono stati ospitati in CB più di cinquanta laboratori “differenti per tematiche e attori coinvolti: alcuni rispondono a richieste di committenti che provengono dai contesti locali e con i quali si costruisce un rapporto di collaborazione non commerciale; altri sono volti all’esplorazione di nuove competenze, alla sperimentazione materica ed espressiva” (Campagnaro et al. 2021:91). Al progetto partecipano dalle venti alle trenta persone, a seconda dei periodi. Solitamente vengono portati avanti contemporaneamente più progetti da gruppi di lavoro diversi, in linea di massima guidati dai designer. I gruppi di lavoro sono misti e comprendono le diverse figure elencate sopra. Le persone senza dimora partecipano al progetto in qualità di tirocinanti pagati dal comune di Torino per un periodo massimo di nove mesi. Il tirocinio rientra nelle attività previste dai percorsi educativi e socializzanti definiti dagli assistenti sociali del comune che hanno in carico le persone. I designer partecipano in qualità di ricercatori, borsisti di ricerca, dottorandi e/o studenti tirocinanti del corso di Design e Comunicazione del Politecnico di Torino e,

in un caso, come dipendenti della cooperativa sociale. Anche gli antropologi e antropoghe sono ricercatrici, borsiste di ricerca, tirocinanti del corso di Antropologia Culturale ed Etnologia dell’Università di Torino. Gli educatori e gli operatori sociali sono dipendenti della cooperativa sociale ma anche studenti tirocinanti del corso di Scienze dell’Educazione dell’Università di Torino. Per quanto riguarda gli studenti tirocinanti delle varie discipline la partecipazione al laboratorio dura all’incirca tre mesi. Agli artigiani e agli artisti coinvolti viene riconosciuto un compenso per le attività specifiche svolte, oppure partecipano sotto forma di volontariato o per via di collaborazioni tra CB e altre realtà del terzo settore. La durata della loro partecipazione è variabile ma limitata nel tempo e termina con la conclusione del progetto che può durare poche giornate fino a due o tre mesi. Saltuariamente partecipano alle attività cittadini a vario titolo sotto forma di volontariato per giornate singole o periodi di tempo molto limitati.

Il laboratorio è coordinato dai ricercatori (Porcellana e Campagnaro fino al 2017-18 e successivamente solo da Campagnaro) in collaborazione con il coordinatore della cooperativa sociale e in stretto dialogo con i tecnici e gli assistenti sociali del SAD. In un’ottica di co-produzione e co-gestione tutti è tre i partner, le università (attualmente solo il Politecnico di Torino), il Comune e la cooperativa sociale partecipano al funzionamento del progetto mettendo a disposizione risorse e competenze, cofinanziandolo e traendone benefici. Il Politecnico ha a disposizione uno spazio laboratoriale e di ricerca per la sperimentazione progettuale, materica, di tecniche produttive, per la produzione di modelli e prototipi nonché uno spazio didattico vero e proprio per gli studenti in cui apprendere come si sviluppano processi di co-design e farne esperienza diretta. Il Comune di Torino beneficia del progetto in quanto spazio sperimentale che produce effetti positivi nei percorsi educativi delle persone e che rappresenta una modalità di collaborazione tra enti di ricerca e servizi pubblici innovativa nel panorama del sistema dei servizi cittadino. Per la cooperativa la collaborazione con l’ente di ricerca ha permesso di generare una nuova opportunità di servizio e le permette di portarlo avanti con qualità. Solitamente, infatti, laboratori

simili a questo sono gestiti direttamente dagli operatori sociali di cooperative o enti del privato sociale che non sempre sono preparati per proporre progetti in grado di stimolare, coinvolgere e interessare gli utenti come si tenta, invece, di fare in CB grazie alla guida e alla spinta creativa dei designer.

*Gruppo di ricerca: antropologia e design, prima e dopo*

Attraverso una lettura a posteriori, e a distanza di sette anni dall'avvio del progetto, è possibile distinguere due fasi di sviluppo di CB. La prima è di tipo sperimentale e legata ad attività di ricerca-azione interdisciplinare fra design e antropologia volte all'avvio e alla sperimentazione aperta del progetto. La seconda è di stabilizzazione del progetto. Sebbene non sia realmente possibile distinguere nettamente le due fasi, queste possono essere distinte in base ad una presenza forte dell'antropologia nella prima fase e a una presenza *soft* nella seconda. Questo ci aiuta a ragionare su alcuni elementi che hanno a che fare con le diverse attività di ricerca condotte all'interno del progetto negli anni.

Durante la prima fase è stato necessario dare forma non solo al laboratorio, attrezzando le stanze per le attività, allestendo gli spazi, procurandosi gli attrezzi necessari, ma anche definire le attività e l'organizzazione del progetto. In questa prima fase il gruppo di ricerca/progetto, oltre ai due ricercatori, era composto da quattro studenti di design o neolaureati, tra cui il sottoscritto, un'antropologa neolaureata e successivamente una sociologa qualitativa. Nel corso degli anni il gruppo di designer è variato molto, con figure più stabili e altre che hanno partecipato al progetto per periodi più brevi. Il gruppo di antropologhe è rimasto invariato fino al 2017.

I designer hanno iniziato a occuparsi sin da subito delle attività laboratoriali insieme alle persone senza dimora. Il lavoro collaborativo si è basato molto sul riconoscimento delle competenze e delle abilità dei vari partecipanti, sia designer che persone senza dimora, a partire dagli attrezzi e dai materiali che avevamo a disposizione, lavorando in maniera incrementale sulle abilità, senza richiedere sforzi di apprendimento eccessivi, rispettando i tempi e le esigenze di ognuno, costruendo un

dialogo attorno al progetto e ai materiali. Si è trattato di definire progetti di massima, più o meno dettagliati a livello di disegno e poi di cominciare a lavorare, mettendo le mani sui materiali, provando le lavorazioni, sbagliando. Gli oggetti prendevano forma man mano che si prendeva consapevolezza del rapporto con i materiali, con gli attrezzi, con le lavorazioni, e quanto più ci si conosceva tra i membri dei gruppi di lavoro. L’obiettivo per noi designer era duplice: da un lato, dovevamo far sì che il laboratorio fosse davvero partecipativo, che tutti si potessero esprimere, che tutti potessero provare a fare le lavorazioni e decidere come procedere. Dall’altro dovevamo fare in modo che i progetti fossero il più possibile curati, belli. Dovevamo presidiare la qualità formale ed espressiva di quanto producevamo.

Per fare questo, ogni fase del progetto e ogni procedimento trasformativo vengono discussi e concordati fra i partecipanti cercando di valorizzare le competenze e le abilità pratiche di ognuno. Il concetto di bellezza gioca un ruolo fondamentale in quanto funziona da stimolo positivo per i partecipanti sia sul piano espressivo/estetico che su quello relazionale. I partecipanti, in un continuo “scambio dialogico” (Sennett, 2014), discutono e negoziano il proprio concetto di bellezza che orienta le scelte progettuali e dà significato al lavoro stesso. La bellezza si fa esperienza concreta, meta da perseguire insieme, accordo a lavorare per ottenere il meglio. (Campagnaro et al. 2020:91)

In questo senso, abbiamo appreso l’importanza e la specificità del fatto che trasformare concretamente la materia aiuta molto il lavoro partecipativo in quanto fornisce un rimando oggettivo grazie al quale i partecipanti si possono confrontare alla pari: valutare se la lavorazione è venuta bene, se il colore convince, se la superficie è abbastanza liscia o se graffia, se la forma è armonica o da variare, se i rapporti tra gli elementi funzionano, se l’oggetto è comodo, è bello. La materia diventa il luogo di incontro delle specificità di ognuno e funge da strumento di mediazione della relazione fra i partecipanti (Campagnaro et al. 2021).

Le due antropologhe lavoravano a stretto contatto con designer e persone senza dimora nei diversi laboratori e, dopo il primo periodo di avvio, hanno iniziato a condurre interviste qualitative semistrutturate e *focus group* ai diversi partecipanti,

designer, educatori e beneficiari. Tenevano diari e prendevano note di campo conducendo un vero e proprio lavoro etnografico. Il confronto fra designer e antropologhe era quotidiano, non solo durante i laboratori, ma anche alla fine di questi. Si discuteva e si rifletteva insieme su quanto era successo, sulle dinamiche relazionali, sulle difficoltà che emergevano nel portare avanti i laboratori, sia sul piano pratico quanto in termini di rapporti e relazioni fra i partecipanti. Anche il confronto con il coordinatore della cooperativa, in quanto figura educativa, era molto frequente in tal senso. Anche lui partecipava direttamente ai laboratori e anche con lui ci si incontrava alla fine dei laboratori per discutere di come si erano svolte le attività. La collaborazione fra designer, antropologhe e educatori ha portato, nel corso del progetto, alla definizione di uno strumento qualitativo di valutazione dei percorsi delle persone senza dimora all'interno del laboratorio, utile a far emergere gli impatti educativi individuali ma anche utile a monitorare l'andamento del progetto nel suo complesso. Tale strumento, costituito da indicatori quali la fiducia in sé, la fiducia negli altri, la cura del sé, le abilità pratiche e relazionali acquisite, il benessere all'interno del progetto, l'apprezzamento delle attività svolte, viene utilizzato dagli educatori durante colloqui cadenzati con i beneficiari e durante i *focus group* mensili con i designer che coordinano le varie attività.

La prima fase di CB è dunque stata fortemente caratterizzata da processi di riflessione in azione collaborativa. La pratica quotidiana forniva gli elementi di riflessione e gli spunti di analisi. Il lavoro di analisi, confronto e riflessione fra designer e antropologhe, e fra noi e gli educatori, fornivano spunti per ricalibrare i processi, per rendere la pratica maggiormente partecipativa, aperta, inclusiva. Per capire come complessivamente il progetto stava procedendo, quali effetti e cambiamenti generasse sulle persone, non solo quelle senza dimora ma tutte quelle coinvolte. Anche il confronto frequente con gli assistenti sociali del Comune si è dimostrato fondamentale per capire come il progetto impattasse non solo sulle persone ma anche sul servizio di assistenza in termini di innovazione di pratiche educative orientate a una maggiore orizzontalità, personalizzazione e de-istituzionalizzazione (Porcellana 2017). Gli

assistenti incontravano i beneficiari senza dimora presso il laboratorio anziché negli uffici del comune e questo aveva un impatto positivo sui colloqui. Un ulteriore piano su cui il gruppo di ricerca si confrontava era in rapporto alla cittadinanza. Gli oggetti prodotti, per esempio, venivano portati in mostra per la città per rendere partecipi cittadini e istituzioni pubbliche di quanto stessimo sperimentando all'interno del laboratorio e al fine di aprirsi a possibili collaborazioni con altri enti del terzo settore per allargare la rete dei partecipanti. Vi erano anche riflessioni sugli impatti educativi che tale progetto aveva sugli studenti delle varie discipline che partecipavano.

Anche il contesto di ricerca universitaria entro il quale il progetto si colloca ha stimolato questo tipo di lavoro riflessivo e di analisi. Ricercatori e studenti hanno scritto articoli scientifici sul progetto, tesi di laurea, monografie, hanno partecipato a conferenze sia di design che di antropologia in cui si è raccontato e discusso il progetto.

È in questa fase molto dinamica, tanto operativa quanto riflessiva, che è stato definito lo stile del progetto e messo a punto il suo funzionamento. Il continuo interrogarsi del gruppo di ricerca sui modi di gestire e organizzare le attività pratiche interne, mettendo al centro le relazioni umane fra i partecipanti e le relazioni di sistema con le altre istituzioni coinvolte, ha informato lo stile partecipativo dei laboratori e caratterizzato un contesto in grado di promuovere:

modalità di relazione di aiuto diverse da quelle consuete. [...] educatori e assistenti sociali hanno sperimentato un diverso rapporto con l'utenza adulta, superando le dinamiche paternalistiche o infantilizzanti, a favore di un riconoscimento delle capacità delle persone anziché delle loro debolezze. Il contesto informale del laboratorio de-istituzionalizza i rapporti fra i partecipanti e permette a tutti di esprimersi mettendosi in gioco e lasciando emergere la propria individualità. Gli educatori che hanno contribuito all'avvio del progetto, in particolare, hanno spostato il *focus* del loro lavoro dalla persona al contesto: hanno limitato il proprio intervento diretto nella relazione con la persona, impegnandosi nel costruire un contesto che fosse accogliente, interessante e capacitante per tutti e che permettesse sguardi riflessivi inediti. Allo stesso tempo, gli studenti delle diverse discipline che partecipano nell'ambito di lezioni e tirocini curricolari ed extracurricolari, trovano in CB un laboratorio didattico interdisciplinare in cui è possibile partecipare, proporre, sperimentare, sollecitando le proprie competenze

relazionali, progettuali e di conduzione di progetti collaborativi concreti. In questo modo, essi hanno anche la possibilità di fare esperienza del tema della grave emarginazione adulta secondo una modalità non giudicante e capace di andare oltre gli stereotipi e di non ridurre la complessità del tema. (Campagnaro et al. 2021:93)

Questa fase ha permesso di verificare come il laboratorio generasse impatti interessanti sul contrasto all'*homelessness* riconosciuti da tutti gli attori per motivi diversi. Questo ha progressivamente portato a una stabilizzazione del progetto.

Nella fase di stabilizzazione le attività di riflessione interdisciplinare del gruppo di ricerca si sono ridotte, fino al momento in cui le antropologhe sono uscite dal progetto. Poiché l'efficacia del progetto era stata verificata si è trattato, in questa fase, di portare avanti il progetto, in tutta la sua complessità, mantenendo i principi che erano emersi nella fase più sperimentale e multidisciplinare e di mantenere le relazioni con gli enti educativi. In questa fase, si è trattato di portare avanti uno degli apprendimenti maggiori per il gruppo di ricerca, ovvero quello di avere imparato come co-progettare in maniera partecipativa. Questo, anche se ha impatti diversi per i diversi percorsi di vita – siano questi accademici, professionali o legati alla fuoriuscita dalla condizione di *homelessness* – è una competenza relazionale e trasversale molto utile per tutti e tutte che il contesto di CB abilita e stimola. Si tratta di imparare a lavorare insieme per portare a termine un progetto condiviso e con un alto grado di qualità (curato, armonico, ironico, solido, duraturo, buono e salutare, nel caso di prodotti edibili) il che permette di allenare la collaborazione, l'ascolto, il dialogo, la capacità di improvvisare, di rispondere alle sfide improvvise, di (re)imparare a decidere insieme, riconoscendo abilità e fragilità di ognuno e valorizzandole, avendo fiducia nell'altro, imparando dall'altro. Un tipo di approccio emerso dai primi anni di sperimentazione e che nasce dal lavoro e dalle riflessioni congiunte fra design e antropologia e che va costantemente allenato e alimentato.

La fase di stabilizzazione è stata fondamentale a far sì che questi apprendimenti potessero essere portati avanti e che non si perdessero. Le attività dei ricercatori in design rimasti si sono dunque orientate al mantenimento dell'operatività del progetto,

sia per quanto riguarda le attività laboratoriali che per le questioni di tipo gestionale ed economico. A partire dai meccanismi partecipativi consolidati e verificati gli impatti educativi sul sistema dei servizi, si è potuto spaziare e sperimentare sempre di più sulle tipologie di progetti proposti, portando gradi diversi di complessità nei progetti, testando materiali e processi nuovi, spingendo sulle abilità tecniche, introducendo nuove tecnologie, alzando il livello qualitativo dei prodotti, proponendo collaborazioni più impegnative con altri enti del terzo settore. Questa fase ha permesso, dunque, di concentrarsi maggiormente sulla ricerca in design, sulla progettazione, sui processi creativi e realizzativi, sulla comunicazione dei prodotti, senza tralasciare le competenze relazionali e partecipative acquisite, né gli scopi inclusivi ed educativi del progetto. In questa fase è stato possibile anche approfondire e rafforzare aspetti relativi alla didattica in design, continuando ad accogliere studenti tirocinanti e tesisti e capendo come trasferire le competenze relazionali e di co-progettazione acquisite dai designer che hanno partecipato al progetto da più tempo ai nuovi designer che sono entrati a far parte della squadra.

### Output, Outcome e impatti

Si possono distinguere due tipologie di *output* principali: una di prodotto e l'altra di servizio. Tramite le varie attività, negli anni sono stati prodotti una serie e quantità di manufatti non calcolabili: sedute da interno e da esterno, tavoli, credenze, librerie, mobili, appendiabiti, espositori, lampade, arredi da giardino, giochi per bambini, borse, gioielli, grembiuli, mascherine e una media di trenta pasti per ogni giornata di laboratorio. Sono state sviluppate opere d'arte con diversi artisti, *videoclip* e perfino un *podcast* radiofonico. Tale varietà è servita da un lato a far confrontare il gruppo di partecipanti con sfide progettuali, tecniche, tempistiche, stimoli diversi, e dall'altro a fornire l'opportunità ai partecipanti di cimentarsi in progetti diversificati, anche in base alle loro aspettative, esigenze, abilità e desideri. Questi *output*, come sottolineato, sono il fulcro dell'attività laboratoriale partecipativa di CB e si caratterizzano per il fatto di non rientrare in circuiti economici tradizionali ma, piuttosto, sono progetti

commissionati da enti del terzo settore impegnati su tematiche di tipo sociale o comunque di utilità pubblica: servizi rivolti a persone senza dimora, migranti, famiglie in difficoltà, ma anche realtà che si occupano di minorenni fragili o che operano in contesti di edilizia pubblica, ma anche biblioteche e associazioni culturali varie. La collaborazione con queste realtà si struttura in ottica di scambio di competenze, di materiali, di attrezzi, di occasioni progettuali nuove.

In questo senso si può considerare CB come un servizio per la cittadinanza. Da un lato, come abbiamo sottolineato, perché CB rientra nei progetti rivolti alle persone senza dimora del servizio di assistenza pubblico, dall'altro perché, attraverso il laboratorio è possibile occuparsi di progetti rivolti a contesti di utilità sociale che difficilmente hanno la possibilità di beneficiare di consulenze progettuali professionali. Oltre a questo, come abbiamo visto, CB è anche un servizio innovativo per la formazione e la didattica universitaria.

Come si può evincere da quanto presentato, la natura sperimentale del progetto e l'approccio di ricerca-azione che lo ha generato e che lo guida hanno permesso di aggiornare continuamente il progetto a partire da quanto emergeva dalle attività partecipative, rileggendo gli effetti prodotti da queste, integrando proposte e osservazioni derivanti dal confronto con i vari attori e portatori di interesse. Questo approccio aperto e sensibile al contesto e la predisposizione al cambiamento da parte dei ricercatori hanno fatto sì che CB potesse integrare, nel tempo, tutto ciò che risultava utile al miglioramento del progetto nell'ottica di favorire l'inclusione sociale, la partecipazione, la collaborazione, l'apprendimento. In questo senso, se l'obiettivo più immediato e concreto del progetto era la co-progettazione e co-produzione di manufatti (i nostri *output*), l'obiettivo più ampio è stato proprio quello di osservare gli *outcome* generati dal processo, ovvero di capire che cosa emergeva di buono dall'esperienza per poterla reintegrare e stabilizzare all'interno del progetto, con l'obiettivo di favorire l'innovazione sociale. Sicuramente, in questo senso, l'*outcome* più interessante consiste nel fatto che questo progetto è stato avviato a beneficio delle persone senza dimora e del sistema dei servizi ma che si è rivelato altrettanto interessante e innovativo anche

per la formazione di chi ci lavora come designer, educatore, educatrice, antropologo, antropologa.

In termini di cambiamento sociale, quindi, il progetto è un esempio di modalità di collaborazione positiva tra enti pubblici e del privato sociale legati da meccanismi di reciprocità e desiderio di innovazione, piuttosto che esclusivamente economici, tramite cui è possibile “costruire relazioni progettuali con il territorio, contrastando l’isolamento disciplinare e l’esclusione delle persone più fragili” (Campagnaro et al. 2021:93).

Oltre a questo, per noi ricercatori CB è uno spazio privilegiato per continuare a osservare il sistema dei servizi dall’interno:

una sorta di “presidio”, per utilizzare una definizione della *critical policy ethnography* (Dubois, 2018). Il confronto continuo con gli operatori che lavorano nei servizi di accoglienza, con i tecnici e i *policymaker* del Servizio Adulti in Difficoltà del Comune di Torino, con le persone che usufruiscono dei servizi stessi, ci permette di monitorare i processi di cambiamento del fenomeno dell’*homelessness*, nonché l’evoluzione degli strumenti e delle azioni di *welfare* con cui il sistema pubblico cittadino tenta di risponderci. (Campagnaro et al. 2021:93)

# MACRO-PROGETTO 2

dati aggiornati a Settembre 2021

## COSTRUIRE BELLEZZA

laboratorio di design partecipativo

LUOGO

SPAZIO del Comune di Torino

DURATA

7,5 anni (*in itinere*)

### BRIEF GENERALE

*sperimentazione di ricerca-azione a contrasto dell'homelessness*

sperimentare processi di co-progettazione e realizzazione partecipativa tra persone senza dimora e designer e osservare impatti sui percorsi educativi

### ATTORI E

#### PARTECIPANTI

##### STABILI GESTIONALI

(ORGANIZZAZIONE e RICERCA)

- Ricercatori in Design 1
- Ricercatrici in Antropologia 1/2 fino al 2018
- Coordinatore Cooperativa 1

##### STABILI OPERATIVI

(PARTECIPAZIONE NEI LABORATORI)

- Dottorandi in Design 4
- Borsisti di Ricerca in Design 2/3
- Persone Senza Dimora in Tirocinio 15 a rotazione, durata tirocinio max 9 mesi
- Educatrice Sociale 1

##### VARIABILI A SECONDA DEI

PERIODI (PARTECIPAZIONE NEI LABORATORI)

- Studenti Tirocinanti in Design da 0 a 4/5 durata tirocinio max 3 mesi
- Studenti Tirocinanti di Antropologia e Scienze dell'Educazione da 0 a 1/2 durata tirocinio max 3 mesi

##### MOLTO VARIABILI

(PARTECIPAZIONE NEI LABORATORI)

- Cittadini, Studenti, Volontari, Professionisti, Artigiani, Creativi da 0 a 15/20 durata partecipazione uno/due giorni - da 0 a 1/2 durata partecipazione da pochi giorni a 2/3 mesi

##### PARTECIPAZIONE INDIRECTA

- Assistenti Sociali e Tecnici (Servizio Adulti in Difficoltà del Comune di Torino) 5/6 non partecipano alle attività laboratoriali

### GRUPPO DI RICERCA

- antropologhe (fino al 2018)
- designer
- designer antropologo

### ATTIVITÀ DI RICERCA/ PROGETTO

#### ATTIVITÀ DI RICERCA-AZIONE

(fino al 2018)

+ATTIVITÀ DI DESIGN RESEARCH

+ATTIVITÀ LABORATORIALI DI

CO-DESIGN (2gg a settimana)

4/5 laboratori attivi

contemporaneamente:

co-progettazione e auto-produzione di manufatti

ogni laboratorio è composto da gruppi di partecipanti misti con almeno un/a designer che guida il gruppo di progetto

**tutti i partecipanti co-progettano e partecipano alla realizzazione**

+ATTIVITÀ LABORATORIALI DI

CO-DESIGN ESTEMPORANEE

5 collaborazioni esterne prolungate

durate 2/3 mesi

### OUTPUT

#### DI PRODOTTO

*Manufatti vari*

Sedute da interno e da esterno, tavoli, credenze, librerie, mobili, appendiabiti, espositori, lampade, arredi da giardino, giochi per bambini, borse, gioielli, grembiuli, mascherine...

+ una media di **trenta pasti** per ogni giornata di laboratorio.

#### DI SERVIZIO

- Ogni progetto portato avanti nei diversi laboratori ha *brief* e committenti specifici (realtà locali *non-profit*) quindi può considerarsi un **servizio per la cittadinanza**.

- Il laboratorio è diventato un **servizio pubblico** finanziato dal Comune di Torino e riconosciuto all'interno del sistema dei servizi pubblici per persone senza dimora come tirocinio occupazionale, socializzante e utile per il lavoro educativo di educatori e assistenti sociali.

### PARTNER DI PROGETTO

- Univeristà di Torino, *Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione* (fino al 2018)
- Politecnico di Torino, *Dipartimento di Architettura e Design*
- Comune di Torino, *Servizio Adulti in Difficoltà*
- Cooperativa Animazione Valdocco

### FINANZIAMENTI E BUDGET

- **Università e Politecnico**

*ore-uomo per:*

*ricerca, coordinamento e sviluppo del progetto generale, gestione delle attività di laboratorio*

- **Comune di Torino**

*budget per:*

*pagamento tirocini PSD, spazio e utenze, gestione del servizio*

- **Cooperativa Animazione Valdocco**

*cofinanziamento per:*

*gestione del servizio e gestione dei budget per laboratori e attività, ore-uomo per attività e supervisione educativa*

- **Enti Benefici del terzo settore**

*contributi variabili per:*

*attrezzi, strumenti, materiali, cibo...*

### OUTCOME E IMPATTI

- luogo di didattica: impatti positivi anche sui percorsi formativi degli studenti delle diverse discipline.

- spazio innovativo per osservare e stimolare i percorsi educativi delle PSD.

- spazio innovativo per la *design research* e presidio osservativo per la ricerca-azione sul contrasto all'homelessness.

- esempio di collaborazione innovativa, positiva, di reciprocità tra enti pubblici (formativi e *welfare*) e del privato sociale.

### 2.2.3. MACRO-PROGETTO 3. RIORIENTAMENTO PARTICIPATIVO DEL SISTEMA DEI SERVIZI PER PERSONE SENZA DIMORA

Il terzo progetto presentato riguarda un lavoro di co-progettazione per il riorientamento del servizio pubblico di assistenza per persone senza dimora della città di Torino. Il progetto è iniziato a maggio 2018 ed è attualmente in corso. Il servizio pubblico torinese per persone senza dimora consiste in un sistema di diversi servizi coordinati dall'ente pubblico comunale attraverso il SAD (Servizio Adulti in Difficoltà) e gestiti da enti del privato sociale, principalmente cooperative sociali. Il SAD, composto da *policy maker*, tecnici e assistenti sociali, si occupa dunque della i) presa in carico delle persone senza dimora (supporto sociale, economico, sanitario, abitativo); ii) dell'organizzazione del sistema di accoglienza abitativa emergenziale, temporanea e di Housing First (HF)<sup>27</sup>; iii) di alcuni servizi per l'inclusione sociale come per esempio i tirocini, tra cui rientra anche CB, e inserimenti lavorativi. Oltre a questo, il SAD funge da snodo con il livello politico cittadino, recependo e attuando linee guida e direttive, attingendo ed erogando fondi, osservando e monitorando il fenomeno dell'*homelessness* cittadino e riportando a livello politico aggiornamenti e istanze di risposta al fenomeno. L'accoglienza abitativa temporanea ed emergenziale avviene all'interno di edifici e alloggi di proprietà comunale definite (fino al 2020) case di ospitalità notturna oppure all'interno di alloggi di edilizia pubblica e privata per i progetti di HF. La gestione concreta e operativa dell'accoglienza abitativa e di alcuni servizi per l'inclusione sociale è appaltata, tramite bandi pubblici, a enti del privato sociale.

---

<sup>27</sup> Modello d'intervento creato da Sam Tsemberis (2010) negli anni novanta a New York che prevede l'ingresso in casa come punto di partenza per avviare un percorso di inclusione sociale della persona senza dimora (Ministero del lavoro e delle politiche sociali 2015).

### Brief

L'obiettivo della co-progettazione posto dal Comune è stato quello di “favorire protagonismo, agio, dignità e benessere di tutti gli attori del sistema dei servizi”<sup>28</sup>, nella direzione di una maggiore attenzione all'individuo e nell'ottica di aprire a forme di personalizzazione dei percorsi. L'obiettivo dell'incarico era dunque molto ampio e “wicked” per dirla con Horst Rittel, teorico del design che ha reso celebre l'aggettivo, in quanto il sistema dei servizi comprende un'ampia “classe di problemi del sistema sociale che sono mal formulati, dove l'informazione è confusa, dove ci sono molti clienti e decisori con valori contrastanti, e dove le ramificazioni nell'intero sistema sono davvero molto confuse” (Buchanan 1992:15). Data la complessità del sistema, l'incarico che il comune ha affidato al nostro gruppo di ricerca richiedeva che il lavoro fosse svolto con modalità partecipative, ovvero che prevedesse il coinvolgimento attivo di tutti gli attori del sistema, ente pubblico ed enti privati, nonché dei destinatari finali dei servizi.

### Gruppo di ricerca: metodi, strumenti e attività

Il gruppo di ricerca/progetto interdisciplinare a cui è stato affidato l'incarico è composto da designer, antropologhe e sociologhe. Il gruppo di coordinamento scientifico è composto da tre ricercatori delle diverse discipline, i già citati Campagnaro (design) e Porcellana (antropologia) e una ricercatrice in sociologia del Dipartimento di Culture, Politica e Società dell'Università degli Studi di Torino, mentre il gruppo di lavoro allargato è composto da un'assegnista di ricerca in antropologia, una dottoranda in sociologia, una/due borsiste di ricerca in design e un dottorando in design (ovvero il sottoscritto).

---

<sup>28</sup> Estratto dal documento di partenariato, ad uso interno, siglato dalle due università e il comune di Torino nell'ambito delle progettualità relative al “Fondo Sociale Europeo - Programma Operativo Nazionale Inclusionione Fondo europeo di aiuti agli indigenti - Programma Operativo per la fornitura di prodotti alimentari e assistenza materiale di base (Programmazione 2014-2020)”.

---

Anche in questo caso l’approccio di ricerca scelto dal gruppo interdisciplinare è stato quello della ricerca-azione, approccio condiviso in linea generale, dalle tre discipline per la natura “applicata” del lavoro di ricerca. Inoltre, l’approccio ci è sembrato rispondente anche alle esigenze esplicitate del comune, in quanto la ricerca-azione prevede, tra le altre cose, tanto la partecipazione della “comunità” per la quale e con la quale si conduce la ricerca, quanto una postura che coniuga l’azione intenzionale di modifica della realtà con la produzione di conoscenze e riflessioni che riguardano tali modifiche (Reason & Bradbury 2008). Come emerge dalla letteratura sulla progettazione dei servizi (Sangiorgi 2011; Yang & Sung 2016), la partecipazione degli attori del sistema ai processi di analisi e alla costruzione di proposte trasformative è un elemento fondamentale. Il lavoro svolto dal nostro gruppo di ricerca ha teso, per motivi che analizzeremo più avanti, non tanto a una ridefinizione radicale del servizio, cosa complessa e non del tutto richiesta dalla committenza, quanto ad accompagnare, con modalità dialogiche e collaborative, la riflessione collettiva da parte di tutti gli attori del sistema al fine di confrontarsi in una prima fase sul sistema attuale (in termini di pratiche, obiettivi, efficacia dei servizi) e successivamente nell’ottica di giungere a proposte di trasformazioni incrementali e progressive del sistema.

Per fare questo nel 2018 abbiamo dato avvio alle attività di ricerca unendo diversi strumenti di ricerca qualitativa quali le interviste di profondità e i *focus group* con testimoni privilegiati e con alcuni utenti dei servizi e, in particolare, una serie di attività partecipative in cui i diversi attori del sistema dei servizi sono stati invitati a confrontarsi su temi specifici definiti di volta in volta dal gruppo di ricerca. Gli attori coinvolti sono stati i *policy makers*, i tecnici del SAD e i coordinatori degli enti gestori del terzo settore. Come accennato, in una prima fase gli incontri sono stati mirati a produrre una visione condivisa del sistema, facendo emergere peculiarità e nodi critici. Successivamente gli incontri sono stati incentrati sull’elaborazione di prospettive di trasformazione possibili del sistema, nell’ottica di un miglioramento del servizio a favore delle persone senza dimora e verso un maggior riconoscimento e valorizzazione degli sforzi e dell’impegno dei diversi attori nella gestione dei servizi.

Tutte le attività di gruppo sono state facilitate dall'utilizzo di dispositivi visuali quali mappe, schemi, grafici, ma anche presentazioni e discussioni di casi studio, oltre ad attività di *role playing*. Tali strumenti si sono dimostrati utili a socializzare dati e concetti facilitando il confronto tra i partecipanti e la condivisione di ragionamenti complessi (Meroni, Selloni & Rossi 2018). Durante le attività, il gruppo di attori, composto da diverse decine di persone, veniva diviso in sottogruppi e ogni sottogruppo era guidato da uno dei ricercatori in qualità di facilitatore.

Il lavoro del gruppo di ricerca/progetto è dunque stato sviluppato alternando fasi di raccolta dati partecipative (*front-end*) e fasi di analisi a cui hanno lavorato solo i ricercatori (*back-end*). Tali analisi generavano sia informazioni utili alla comprensione del sistema ma anche utili a capire su quali temi o nodi critici lavorare ulteriormente. La decisione dei temi su cui procedere con il lavoro di approfondimento e dunque da portare ai tavoli partecipativi veniva presa in parte dai ricercatori e in parte attraverso incontri specifici con i *policy maker* del SAD. I risultati delle analisi, in ogni caso, venivano sempre restituite e presentate al gruppo di partecipanti.

Per quanto concerne il lavoro di analisi dei dati il gruppo di ricerca/progetto, nello specifico, era diviso tra ricercatori *junior*, ovvero dottorandi e borsisti, e ricercatori *senior*, ovvero i coordinatori scientifici. Il gruppo junior si è occupato di collezionare e raccogliere i dati prodotti dalle varie attività partecipative, di produrre delle prime analisi e schematizzazioni che poi venivano discusse, riviste e rilette insieme al gruppo senior. Sia durante le riunioni tra junior che durante quelle collegiali tra junior e senior, ogni ricercatore ha contribuito al lavoro a partire dalle proprie competenze disciplinari. I diversi sguardi disciplinari e le diverse sensibilità dei ricercatori si sono costantemente intrecciate sia nella guida dei processi partecipativi che durante il lavoro di analisi, producendo letture articolate, complesse frutto di una sintesi dialogica di osservazioni anche contrastanti. Discuteremo meglio del lavoro interdisciplinare nel capitolo successivo. Attraverso la discussione dei dati emersi si decideva come proseguire stabilendo i temi degli incontri di gruppo successivi e le attività da proporre. A questo punto il gruppo definiva chi far partecipare e come costruire i gruppi di

lavoro, la scaletta delle attività previste per le giornate di lavoro partecipativo, i materiali di consumo necessari (cartelloni, post-it, penne, etc. ma anche vivande per allietare i partecipanti) e i dettagli organizzativi (orari, durata delle sessioni, *location*, inviti).

### Output, outcome e impatti

A posteriori è possibile ricostruire lo sviluppo del percorso in quattro macro-fasi. Le prime due hanno avuto a che fare con la comprensione del sistema in termini di struttura logica, esigenze, obiettivi, risorse, criticità. La terza ha prodotto alcune linee guida di progetto e nella quarta sono state sviluppate proposte progettuali che sono attualmente in fase di sperimentazione e che verranno valutate in maniera partecipativa dal gruppo di ricerca, dall'ente pubblico e dagli enti proponenti stessi.

La prima fase ha avuto l'obiettivo di mappare il sistema (Lenskjold 2011), sia in termini di funzionamento e articolazione fra i diversi servizi del sistema, che in termini di mandato sociale dei diversi enti coinvolti. Durante questa fase è stata anche condotta un'analisi sull'utenza in termini di risorse e debolezze delle persone (economiche, sociali, relazionali, sanitarie). Questa fase ha permesso di sintetizzare una visione del sistema che fosse condivisa da tutti gli attori. Uno strumento necessario a esplicitare il *network* dei servizi e le relazioni fra di essi in modo che tutti potessero riconoscersi e collocarsi in relazione agli altri.

La seconda fase si è concentrata sull'approfondimento di alcuni nodi caratteristici e problematici del sistema quali: l'efficacia delle azioni previste a sostegno della fuoriuscita dalla condizione di homelessness delle persone; l'integrazione con gli altri servizi di *welfare* cittadini; la capacità di risposta ad alcuni bisogni rilevanti per i beneficiari ma non del tutto affrontati dall'attuale sistema di servizi (e.g. accesso al cibo, permanenza nelle strutture di accoglienza in caso di necessità sanitarie, accompagnamento delle persone in uscita dai servizi di accoglienza abitativa temporanea). Questo ha prodotto un “albero dei problemi” attraverso il quale è stato possibile riorganizzare logicamente le diverse questioni emerse e stabilire delle priorità di intervento.

La terza fase è servita a definire degli assi strategici di possibile trasformazione del servizio. Sebbene questi affrontino temi specifici, complessivamente mirano a fornire un maggior grado di autonomia e di autodeterminazione alle persone senza dimora e a orientare il sistema a rispondere con sempre maggior adeguatezza ai loro diritti di cittadinanza. Gli assi trasformativi riguardano, per esempio, l’ampliamento delle soluzioni di accoglienza abitativa nell’ottica di alleggerire il carico dei dormitori e di fornire maggiori opportunità alle persone in un’ottica di personalizzazione dei percorsi; l’ipotesi di svincolare i percorsi di assistenza sociale, economica, lavorativa, sanitaria dalla permanenza dei beneficiari nelle soluzioni abitative proposte dai servizi, favorendo maggiore autonomia abitativa laddove ci fosse la disponibilità da parte dei beneficiari di poter usufruire di situazioni abitative che, sebbene precarie, non li forzano a stare nei dormitori; facilitare il servizio pubblico ad affrontare ogni caso in maniera personalizzata e integrata agli altri servizi cittadini; rafforzare le azioni di inclusione sociale; incrementare il lavoro di prevenzione dell’*homelessness* prima e dopo la “caduta”.

Gli assi trasformativi derivanti dalle attività partecipative e condivisi con tutti gli attori che hanno collaborato alla loro definizione, hanno prodotto delle linee guida trasformative del sistema che sono state riprese dal SAD nella scrittura di un avviso pubblico del comune presentato nel 2019. Tale avviso ha richiesto alle diverse realtà del terzo settore impegnate nel contrasto all’*homelessness* di presentare progetti di sperimentazione che rispondessero alle istanze esplicitate. L’avvio di tali progetti ha dato inizio alla quarta fase della co-progettazione, tutt’ora in corso. In questa fase il gruppo di ricerca, in collaborazione con le agenzie proponenti e il comune, si è occupato di accompagnare l’avvio dei progetti e sta attualmente monitorando le sperimentazioni nell’ottica di valutare in modo condiviso il loro impatto sul sistema dei servizi per capire se renderle strutturali.

In linea generale, ciò che abbiamo potuto osservare dopo tre anni di progetto è che parlare di innovazione e cambiamento in un sistema come questo, caratterizzato dall’elevata articolazione organizzativa e dalla complessità del fenomeno sociale

strutturale a cui provvede, significa parlare di processi lenti di cui è difficile misurarne l'impatto a breve termine. L'ampiezza e complessità del sistema è legata anche al fatto che il servizio per persone senza dimora è estremamente connesso e intrecciato con altri servizi pubblici con i quali non è stato possibile interfacciarsi direttamente durante il progetto (come per esempio il servizio sanitario, il quale ha spesso un impatto importante nei percorsi di fuoriuscita delle persone dalla condizione di *homelessness*). In più la gestione dei servizi per persone senza dimora, in quanto facenti parte del sistema pubblico, è regolata attraverso avvisi, appalti, bandi che sono strumenti poco flessibili. Come vedremo, questi regolano anche i rapporti tra i diversi attori che non sono solo di natura collaborativa ma anche di natura competitiva (tra gli enti del privato sociale che competono periodicamente per le gare di appalto dei servizi) e di committenza (tra enti gestori e pubblica amministrazione). Il funzionamento del sistema, inoltre, si basa tanto su direttive e regolamenti ufficiali che informano le pratiche organizzative, educative e le relazioni fra gli enti, quanto su prassi, abitudini, modi di fare, modi di pensare, automatismi più o meno consapevoli che si sviluppano nella pratica quotidiana del lavoro di assistenza a contatto con le persone. Tutto questo genera un sistema resiliente al cambiamento (Baek, Meroni & Manzini 2015).

Inoltre, è difficile stabilire quanto certe trasformazioni siano il frutto del processo di riorientamento stesso e quanto, invece, siano dovute a impulsi ed eventi terzi. Tali trasformazioni sono, in effetti, il risultato di forze di varia natura. Talvolta si tratta di spinte politiche che inducono scelte in risposta a contingenze storiche, sociali, economiche, di comunicazione, di propaganda. Altre volte si tratta di emergenze a cui è necessario rispondere con urgenza o che sono in grado di mostrare con più chiarezza i limiti e le inadeguatezze del sistema. In questo senso è interessante osservare come la pandemia di Covid-19, evento inatteso e turbolento, abbia da un lato rallentato l'avvio di alcuni dei progetti presentati e accolti nell'avviso del 2019, che in alcuni casi non sono proprio stati avviati, e dall'altro abbia accelerato alcune scelte e interventi che erano risultati necessari e urgenti dal lavoro di riorientamento ma che difficilmente sarebbero stati promossi con tale rapidità in assenza dell'emergenza sanitaria. Per

esempio, è stata resa strutturale l’apertura h24 delle case di accoglienza notturna in cui, storicamente, gli ospiti potevano sostare solo durante le ore notturne (ovvero dalle ore venti alle otto) ed è stata eliminata la turnazione delle persone senza dimora nelle case di prima accoglienza che, fino al 2020, potevano essere ospitate nello stesso dormitorio solo per un tempo limitato (da un minimo di sette a un massimo di trenta giorni). Oltre a questo, per esempio, anche la misura nazionale del reddito di cittadinanza introdotta nel 2019 ha impattato in diversi modi sul sistema dei servizi, generando nuove possibilità per le persone senza dimora e rendendo obsolete alcune misure di assistenza e servizi.

In conclusione, la co-progettazione ha portato a due tipologie di esiti. Il primo tipo di esiti riguarda le azioni concrete che si è contribuito a stimolare, agevolando l’avvio di alcuni progetti sperimentali e anticipando alcune trasformazioni nel sistema dei servizi. Il secondo tipo riguarda il fatto che le attività di co-progettazione sono state riconosciute dagli attori come uno spazio terzo rispetto alla quotidianità del lavoro attraverso il quale è stato possibile rafforzare una visione di sistema condivisa e confrontarsi in maniera propositiva su cambiamenti necessari e possibili. Uno spazio di possibilità che ha permesso a tutti di potersi esprimere non solo sulle criticità di sistema e sulle difficoltà del proprio lavoro, ma anche in un’ottica di cambiamento, stimolando atteggiamenti riflessivi e critici (anche autocritici) nonché propositivi e collaborativi. In questo senso, la scelta del comune di coinvolgere sin da subito gli enti del privato sociale nelle attività di riorientamento ha sicuramente facilitato la creazione di questo spazio. Una scelta che ha dimostrato consapevolezza e apertura da parte dell’ente pubblico, sia in termini di volontà di cambiamento che in termini di necessità di farlo coinvolgendo gli enti *partner* del privato sociale, includendoli e riconoscendoli come esperti e dando valore ai loro saperi radicati nella lunga esperienza e conoscenza sul campo. Questo è stato utile a superare, sebbene solo in parte come vedremo, posizioni esclusivamente legate alla specificità dei ruoli sociali e istituzionali che ogni attore ricopre e di andare oltre la quotidianità del lavoro.

Che le attività di co-progettazione portassero al riconoscimento dell'importanza e della necessità di uno spazio aperto di confronto e di progetto all'interno del sistema è un esito che non era stato del tutto previsto. È possibile auspicarsi che occasioni di questo tipo, se ripetute nel tempo, possano facilitare e accompagnare tanto i cambiamenti necessari e desiderati del sistema quanto, potenzialmente, anche quelli non previsti con cui inevitabilmente, un sistema complesso di questo tipo, si deve confrontare continuamente.

# MACRO-PROGETTO 3

dati aggiornati a Giugno 2021

## RIORIENTAMENTO PARTECIPATIVO

dei Servizi Pubblici per Persone Senza Dimora

LUOGO  
Comune di Torino

DURATA  
3 anni (*in itinere*)

### BRIEF

**Riorientamento del sistema dei servizi** al fine di favorire protagonismo, agio, dignità e benessere di tutti gli attori del sistema, nella direzione di una maggiore attenzione all'individuo e nell'ottica di aprire a forme di personalizzazione dei percorsi di fuoriuscita dall'*homelessness*.

### ATTORI E PARTECIPANTI

#### GRUPPO DI RICERCA

**Coordinamento Scientifico (Senior)**

Ricercatore in Design 1

Ricercatrice in Antropologia 1

Ricercatrice in Sociologia 1

**Gruppo Operativo (Junior)**

Dottorando in Design 1

Borsiste di Ricerca in Design 2

Assegnista di Ricerca in Antropologia 1

Dottoranda in Sociologia 1

#### PARTECIPANTI ATTIVITÀ DI DESIGN PARTECIPATIVO

- Policy Maker e Tecnici SAD 8/10

- Coordinatori Enti Gestori Servizi

**15/20**

#### PARTECIPANTI UNA TANTUM

(*interviste, focus group*)

- Persone Senza Dimora 20/30

- Operatori Sociali dei Servizi 10/15

- Coordinatori Enti Terzo Settore del

Volontariato Sociale per PSD 10

### GRUPPO DI RICERCA

- antropologhe

- sociologhe

- designer

- designer antropologo

### ATTIVITÀ DI RICERCA/ PROGETTO

#### ATTIVITÀ DI CO-DESIGN

##### FRONT-END

**11** attività di ricerca/azione e design partecipativo con *policy maker* e tecnici SAD, coordinatori dei servizi

**12** focus group specifici che hanno coinvolto *policy maker* SAD, enti del terzo settore del volontariato sociale per persone senza dimora, persone senza dimora

**20** interviste a persone senza dimora, *policy maker* e tecnici SAD, assistenti sociali, coordinatori servizi, operatori sociali

#### + ATTIVITÀ DI RICERCA-AZIONE BACK-END

**1 riunione a settimana** (in media) tra ricercatori (*senior e junior*)

attività di coordinamento, analisi e progettazione attività partecipative, avanzamento e orientamento lavori

**2gg a settimana** (in media) attività di ricerca, analisi, visualizzazione dati, progettazione attività partecipative tra ricercatori *junior*

### OUTPUT

- Linee di indirizzo per il riorientamento del sistema dei servizi per PSD (Assi Trasformativi)

- Sperimentazione di 2 Categorie di progetti di servizi innovativi (sulla prevenzione terziaria e *rapid-rehousing*) aggiunte al sistema dei servizi attuale

- Prolungamento accoglienza nei servizi di bassa soglia

### PARTNER DI PROGETTO

- Università di Torino, *Dipartimento di Culture Politica Società /Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione*

- Politecnico di Torino, *Dipartimento di Architettura e Design*

- Comune di Torino, *Servizio Adulti in Difficoltà (SAD)*

- **Enti Gestori dei Servizi 6**

### FINANZIAMENTI E BUDGET

- **Comune di Torino**

*Fondi PON Inclusione FSE 2014-2020*

- *Azione 9.5.9 - PO I FEAD Misura 4 per attività di co-design*

- **Università e Politecnico di Torino ore-uomo per supervisione scientifica**

- **Enti Gestori dei Servizi ore-uomo per partecipazione alle attività di design partecipativo**

### OUTCOME E IMPATTI

- esiti di tipo conoscitivo sul sistema dei servizi (funzionamento, relazioni fra gli attori, criticità e potenzialità del sistema...)

- rafforzamento di una visione di sistema condivisa tra gli attori

- maggior riflessività nel sistema e negli attori e disponibilità al cambiamento

## 2.3. DISCUSSIONE

A partire dai progetti presentati è ora possibile discutere delle questioni e degli apprendimenti che emergono relativamente all'interdisciplinarietà tra scienze sociali e design. In particolare, il lavoro che segue è di tipo critico, riflessivo, interpretativo e, come è stato esplicitato nel capitolo 2.1.2, è stato sviluppato a partire dalle note di campo personali derivanti dall'osservazione partecipante dei tre progetti che ho svolto nell'arco di tutta la loro durata. Le osservazioni e le note di campo sono state integrate a sei interviste in profondità semistrutturate – due antropologhe, due sociologhe e due designer – e a un *focus group* – sei designer – che hanno coinvolto i membri dei diversi gruppi di ricerca/progetto con cui ho collaborato. Interviste e *focus group* sono stati realizzati nel periodo conclusivo del mio dottorato e sono stati mirati a far emergere le specificità delle diverse prospettive disciplinari rispetto a questioni di tipo metodologico, ovvero sulle modalità di conduzione dei progetti, sugli strumenti di ricerca utilizzati, sugli obiettivi di ricerca. Ai colleghi e alle colleghe intervistate è stato, dunque, chiesto di riflettere in maniera discorsiva sull'esperienze di progetto e ricerca condivise. Le tracce delle interviste e del *focus group* sono state elaborate a partire da quanto stava emergendo dal lavoro di analisi dei progetti e dal confronto con alcuni principi e concetti derivati dal lavoro di analisi sulla letteratura sulla DA.

Lo scopo del lavoro di analisi dei progetti presentato nei prossimi paragrafi è quello di far emergere benefici e criticità del lavoro congiunto fra design e scienze sociali (con un *focus* particolare sull'antropologia) a partire dall'esperienza diretta sul campo, ma anche quello di rilevare questioni nuove o approfondimenti rispetto a quanto emerso dal lavoro di analisi della letteratura sulla DA. Come già sottolineato, tale lavoro di analisi, incrociato con l'analisi della letteratura sulla DA, concorre a definire la proposta di *approccio progettuale di design anthropology* che verrà presentata nell'ultimo capitolo.

I temi principali derivati dal lavoro di rilettura dei progetti riguardano: lo stile della pratica, a partire dalla centralità delle attività pratiche e della matericità degli

interventi; la partecipazione come strumento e/o come fine; il rapporto tra ricerca sociale e progetto nelle diverse fasi progettuali e la relazione tra conoscenza scientifica e obiettivi della committenza; questioni relative al grado di partecipazione dei diversi attori; il rischio di depoliticizzazione degli interventi e dei processi decisionali; la (ri)definizione del ruolo del progettista nei processi partecipativi; la valutazione e la scala degli impatti.

### 2.3.1. “Fare insieme”: lo stile della pratica

Uno degli elementi più rilevanti che emerge dalle esperienze presentate riguarda il fatto che il rapporto tra design e antropologia abbiano determinato un certo *modo di stare* nei processi progettuali partecipativi o “sul campo” (per dirla in termini antropologici) dei ricercatori/progettisti. Atteggiamenti, sguardi, attenzioni, modi di fare e di relazionarsi, posture, linguaggi, cura. Sono modi particolari di approcciarsi al contesto e alle persone che caratterizzano un vero e proprio stile *relazionale e dialogico*, come lo definisce Sennet (2014) e che permette di mettersi in *corrispondenza* con le persone, le cose, la materia, come suggerisce Ingold (2013), in grado di favorire processi di coprogettazione, di comprensione, di valorizzazione dell’altro, di inclusione, di partecipazione.

Stando alla mia esperienza, tale stile si è sviluppato principalmente all’interno del laboratorio CB per due fattori: il fatto che i partecipanti condividessero, attraverso il progetto, obiettivi comuni e che per realizzarli dovessero rapportarsi con la materia e la concretezza operativa, ma anche il fatto che il progetto si sia sviluppato in un contesto specifico, ovvero quello della grave emarginazione adulta.

Come abbiamo visto, le attività progettuali e pratiche abilitano la relazione fra i partecipanti. Lo scopo della relazione è il progetto. Ma, in questo contesto, il progetto è anche un pretesto per la relazione. Questo è chiaro a tutti i partecipanti. Anche se i partecipanti sono coinvolti in CB per motivazioni diverse legate ai percorsi di vita di

ognuno, ci si ritrova per *costruire bellezza insieme*. Ovviamente, questo non significa non riconoscere le specificità dell’altro, anzi. Progettisti e ricercatori hanno affrontato la sfida, sin da subito, di riuscire a coinvolgere le persone senza dimora nelle diverse attività, stimolandole, capendole, incentivandole, rendendole protagoniste, convincendole che l’obiettivo è davvero quello di progettare e costruire insieme unendo tutte le risorse, competenze, abilità e conoscenze che avevamo a disposizione. Per fare questo, sin dall’avvio di CB nel 2014, all’interno dei diversi laboratori a ogni partecipante senza dimora è sempre stato richiesto di esprimersi sulle scelte progettuali e sui processi realizzativi, insistendo sul fatto che fosse legittimato a dire che cosa gli piacesse e cosa no, cosa apprezzasse e cosa avrebbe fatto altrimenti. Ottenere questo tipo di coinvolgimento non è (stato) immediato né scontato.

Le osservazioni di campo raccolte nel corso degli anni all’interno dei vari gruppi di lavoro che si sono formati attorno ai progetti sviluppati in CB mi hanno permesso di raccogliere una serie di risposte e atteggiamenti iniziali da parte delle persone senza dimora di fronte a questo tipo di richiesta. Spesso, per esempio, è capitato che diverse persone esprimessero incredulità rispetto al loro effettivo contributo al progetto, convinti che le decisioni finali sarebbero state prese da noi “operatori”, considerando la loro partecipazione “di facciata”. Un’altra posizione ricorrente da parte delle persone senza dimora è stata quella di mostrare disinteresse, affermando che decidere se una sedia dovesse essere “blu o rossa” non li riguardasse e che la decisione dovessimo prenderla noi in quanto designer. Cercare di comprendere attraverso il confronto e il dialogo aperto quali motivazioni, spesso implicite e relative a questioni strutturali di sistema, si nascondano dietro tali resistenze iniziali al coinvolgimento è fondamentale per fare in modo che i singoli progetti e l’intero sistema CB non si blocchi di fronte a queste. Per esempio, un fattore che influisce sul coinvolgimento riguarda la disabitudine di alcune persone a essere ascoltate, tenute in considerazione e prese sul serio, generata, in parte, dal tipo di relazioni sociali ed educative che si sviluppano vivendo per molto tempo la condizione di *homelessness* in strada o nei dormitori (Porcellana 2019: cap.5). A tal proposito, alcuni partecipanti ci hanno spesso lasciato

intendere che fosse parecchio tempo che qualcuno non chiedeva una loro opinione e che fossero, dunque, impreparati a darla. Un altro fattore ha a che fare con l'incertezza circa le prospettive temporali legate ai percorsi delle persone all'interno dei servizi e nei progetti legati a questi. Alcuni hanno affermato che loro permanenza nel laboratorio sarebbe stata limitata perché presto avrebbero avuto la casa e avrebbero trovato un lavoro, anche se questo, nella maggior parte dei casi, rappresenta più una speranza che una sicurezza. Altre forme di resistenza riguardano il tema delle competenze e dell'apprendimento acquisibili nei laboratori, mettendo in dubbio l'utilità del progetto in generale o la validità dei designer che guidano le attività laboratoriali. Alcuni hanno sottolineato che i designer sono “ragazzi” troppo giovani, altri si sono soffermati sul fatto che i laboratori sono dotati di pochi attrezzi e non sempre adatti a portare a termine i progetti. Chi è dotato di maggiori competenze e abilità pratiche ha messo in dubbio il fatto di poter davvero imparare qualcosa dai designer, con l'idea di stare “sprecando” tempo nell'ennesimo tirocinio proposto dal SAD, convinto che questo non conduca, di fatto, a un reale cambiamento della propria condizione. Un altro elemento riguarda le condizioni di salute precarie e/o invalidità di vario tipo che potrebbero porre impedimenti a condurre alcune attività manuali. Altri hanno affermato di non avere nessuna abilità o competenza tecnica o creativa, preoccupati che il loro contributo potesse essere minimo. All'estremo opposto di tali posizioni, in realtà, la maggior parte delle persone ha perlopiù mostrato grande entusiasmo, curiosità, voglia di apprendere e predisposizione a collaborare e a mettersi in gioco. In ogni caso, le diverse posture iniziali delle persone rispetto al loro pieno coinvolgimento ci hanno spinto, in primo luogo, a dare fiducia alle persone e a generare fiducia, a sospendere il nostro giudizio e aspettare che le parole fossero verificate nel tempo dai fatti, aprendosi all'idea che nel corso dell'esperienza collaborativa le percezioni iniziali di tutti e tutte mutano, mostrando a loro e a noi stessi, attraverso azioni concrete e con modalità accoglienti, che non si intende “prendendo in giro” nessuno. Che nei laboratori di CB è davvero previsto che si decida collettivamente come portare avanti i progetti. Consapevoli che questa modalità è innanzitutto sfidante

rispetto alle abitudini relazionali sviluppate in altri tipi di servizi di assistenza in cui, spesso, i rapporti di potere tra beneficiari e operatori sociali sono maggiormente sbilanciati.

Il rapporto con la grave emarginazione adulta ci ha mostrato, dunque, quanto sia importante capire che non tutti sono mossi dallo stesso desiderio di partecipare al laboratorio e che non tutti nutrono lo stesso interesse nello stare in questo contesto o nell’occuparsi di certe attività. È stato necessario riconoscere che il laboratorio è, per le persone senza dimora, tanto una possibile opportunità per imparare qualcosa di nuovo, per relazionarsi con giovani studenti e ricercatori, per produrre oggetti particolari ed esserne soddisfatti, per recuperare alcune abilità sopite a causa del fatto di aver vissuto nei dormitori per molto tempo, per vivere un contesto di maggiore normalità e benessere rispetto alla vita in strada o in dormitorio, quanto un’esperienza “obbligata” prevista dal SAD all’interno dei percorsi educativi di accompagnamento verso la fuoriuscita dalla condizione di *homelessness*.

È stato fondamentale, dunque, capire l’Altro in relazione alla complessità del sistema in cui è inserito, relativizzando motivazioni e desideri legati alle diverse esperienze soggettive di vita. Senza fermarsi alle prime apparenze e giudicarlo negativamente per la sua condizione attuale, ma piuttosto capendo che i meccanismi assistenziali con i quali deve quotidianamente interfacciarsi, il capitale sociale di cui dispone, i possibili problemi di salute, l’insicurezza economica, lavorativa, abitativa contribuiscono a diminuire le sue possibilità di scelta e di autodeterminazione e incidono sul senso di fiducia nei confronti degli altri e verso il sistema sociale. In questo senso, le attività di coprogettazione e di realizzazione collettiva non eliminano le differenze di *status* tra i partecipanti, ma permettono effettivamente di metterle temporaneamente fra parentesi, concentrandosi maggiormente sulla valorizzazione delle abilità e delle conoscenze di ognuno, rendendole esplicite attraverso la pratica. Nello stesso tempo però, non avere contezza che tali differenze sociali influiscono anche sul piano interrelazionale e sull’esercizio del potere, affaticherebbe la collaborazione.

In generale, dunque, il processo necessario di riconoscimento della peculiarità della condizione delle persone senza dimora rispetto a quella di noi designer e ricercatori è stato ciò che ci ha spinto, se non insegnato, ad avere massima cautela e attenzione nelle relazioni interpersonali. Questo incide molto anche sui processi di creazione di fiducia. Come accennato, ciò che abbiamo osservato è che, sovente, durante i primi approcci le persone senza dimora tendono a considerare i designer che guidano i laboratori come educatori o operatori sociali, attribuendo loro anche un compito di controllo, come capita spesso nei servizi. Anche questo ci ha spinto a costruire una relazione che fosse aperta, chiara, sincera ma che non adottasse quelle modalità paternalistiche, di richiamo, perentorie che le persone riconoscono negli operatori. Un altro elemento che incide sulla fiducia riguarda le differenze generazionali e di capitale culturale tra designer/ricercatori e persone senza dimora. Entrambe generano effetti relazionali ambivalenti, legati, in particolare, alla reciproca considerazione delle presunte competenze acquisite precedentemente dai partecipanti. Tendenzialmente, designer e ricercatori sono più giovani delle persone senza dimora e hanno frequentato l'università. Se la differenza di età può giocare a favore delle persone più anziane rispetto alla quantità di competenze pratiche acquisite nell'arco di diverse esperienze lavorative o di vita, d'altro canto, l'aver frequentato l'università può essere inteso, da ambo le parti, come un fattore maggiormente legittimante rispetto alla capacità di prendere decisioni progettuali. Ma in entrambi i casi, anche in questo caso, sono le attività pratiche e il procedere del progetto che generalmente scardinano tali possibili pregiudizi iniziali, superficiali e stereotipati. Ciò che le attività laboratoriali mostrano di abilitare, infatti, è uno sviluppo di rapporti di mutuo scambio in cui l'apprendimento è sempre reciproco e alla pari.

In generale, dunque, è stato fondamentale non banalizzare né, soprattutto, generalizzare la situazione di ognuno, ma riconoscerlo in tutta la sua complessità e specificità, a partire dalla relazione diretta e da quanto emergeva durante l'esperienza condivisa. Non si è trattato tanto di imparare a compatire l'altra persona, o semplicemente di sviluppare empatia con essa, quanto piuttosto, come affermano

Smith & Kjærsgaard (2015), di “stabilire altri punti di discorso, sfidando e riformulando le conversazioni dominanti” (2015:76) sull’*homelessness* (nel nostro caso), imparando a riconoscere il punto di vista dell’altro a partire dalla sua prospettiva. Si è trattato di approcciare le attività di laboratorio con una postura aperta all’ascolto e al dialogo, non giudicante e pronta ad apprendere, “prendendo l’altro sul serio”, come afferma Ingold (2021). Un tipo di approccio che, in effetti, secondo Ingold caratterizza e qualifica il lavoro antropologico. Tutto ciò è (stato) possibile anche grazie a un altro fattore che riguarda la durata estesa dell’incontro collaborativo e la permanenza prolungata dei designer/ricercatori e dei partecipanti nei singoli laboratori e nel progetto in generale. Similmente a quanto avviene nella ricerca antropologica, il fatto che l’esperienza relazionale si protragga nel tempo permette di instaurare rapporti di fiducia e conoscenza profondi che permettono di stabilire una maggior reciprocità tra i partecipanti e di riuscire a condividere maggiormente gli intenti tra di loro (Reason 2004; Siobhan 2018).

È possibile considerare CB come un *contesto collaborativo protetto* che ha preso forma grazie ad un costante lavoro di riflessione condivisa tra designer, antropologhe ed educatori su quanto accadeva nel laboratorio e in relazione ad alcuni nodi critici che caratterizzano il sistema di accoglienza e le attività laboratoriali di questo tipo. In primo luogo, i coordinatori del progetto hanno scelta di non raccontare le storie passate delle persone senza dimora agli altri partecipanti, in modo che la relazione non si costruisse a partire da pregiudizi o preconcetti<sup>29</sup>. Un altro fattore caratterizzante CB è quello del tempo che può essere dedicato a portare a termine i singoli progetti, scegliendo, nella maggior parte dei casi, di non vincolare la chiusura di questi a tempistiche stabilite e stringenti. L’assenza di scadenze permette ai partecipanti di affrontare il progetto con maggior libertà, lasciando loro il tempo di discutere e confrontarsi, di far emergere le diverse idee, di considerare le proposte di ognuno, di testare alcuni processi, di

---

<sup>29</sup> Il sistema di assistenza per persone senza dimora elabora, infatti, delle schede o dossier sulle persone prese in carico dai servizi, utili per i percorsi educativi e che vengono solitamente condivise con gli educatori dei vari progetti. In questo caso la scelta è stata diversa.

sbagliare e rifare. Questa scelta privilegia, di fatto, la conoscenza reciproca e la costruzione delle relazioni interpersonali, ma è anche utile in quanto lascia ai partecipanti il tempo necessario per prendere dimestichezza con il processo progettuale, con i materiali, con gli attrezzi e con i processi creativi. Questo è possibile anche grazie alle strategie adottate nella scelta dei progetti presi in carico dai diversi laboratori di CB. Il primo fattore che orienta la scelta è quello di occuparsi di progetti che non vanno a beneficio diretto dei partecipanti stessi, ma di cui altri beneficeranno, stimolando così un certo senso di responsabilità e utilità sociale nei partecipanti. In questo senso, si è preferito avere committenze e collaborazioni con enti *non profit*. Tale scelta permette, inoltre, una maggior elasticità progettuale in termini di *output*. Realtà di questo tipo, infatti, riconoscono nella collaborazione anche un valore sociale ed è, dunque, più agevole concordare con loro maggiori margini di libertà di sperimentazione creative, di tempistiche e di *output* finale. Questo non significa, in ogni caso, produrre manufatti di minore qualità. Oltre a questi fattori, un altro elemento caratterizzante riguarda la scelta di privilegiare l'utilizzo di materiali di recupero o dismessi, il che permette sia di risparmiare risorse che di avere una maggior tranquillità nelle fasi di sperimentazione tecnica. Lavorare con materiali di questo tipo fa sì che i partecipanti possano affrontare i possibili errori di lavorazione in maniera più aperta, meno problematica, e in ottica di apprendimento.

Lavorare in un contesto collaborativo protetto come CB ci ha permesso, dunque, di abilitare attività pratiche partecipative, di osservarle a fondo e di capire quanto queste siano in grado di sviluppare anche diversi tipi di attenzione su sé stessi e nei confronti degli altri. Per esempio, impegnarsi a fare una lavorazione al meglio (su un pezzo di legno, un pezzo di tessuto, una parete), aiutandosi l'un l'altro senza farsi male, implica un certo grado di responsabilità e fiducia. Imparare a usare uno strumento che potenzialmente può ferire, prevede di avere cura e, nello stesso tempo, produce soddisfazione. In anni di laboratorio abbiamo visto alcune persone a cui assistenti sociali e educatori avevano riconosciuto poche abilità pratiche se non nessuna, imparare a cucire a macchina, usare una piccola sega circolare con estrema precisione,

usare rulli e pennelli con un grado di dettaglio molto elevato, maneggiare attrezzi da cucina con estrema abilità.

Queste e altre osservazioni e attenzioni hanno permesso di sviluppare principi e strategie guida di CB fino a farlo diventare uno spazio in cui poter apprendere uno stile pratico relazionale specifico che, nello stesso tempo, nutre il progetto. Ma quali competenze disciplinari sono state messe in gioco da designer e antropoghe per arrivare a realizzare un progetto del genere?

### **2.3.2. Azione osservazione riflessione**

Durante l'intervista a V., l'antropologa che ha avviato CB, chiedendole di riflettere sull'origine del progetto è emerso che a suo parere, permettendosi una semplificazione estrema, CB è nato grazie ai designer che sanno far accadere le cose, alle antropoghe che le osservano mentre succedono e al lavoro condiviso di riflessione su di esse. Non si tratta di affermare che i designer non abbiano competenze di tipo osservativo né che le antropoghe non abbiano competenze pratiche o progettuali, ma si tratta di sottolineare che queste sono orientate verso obiettivi diversi e che proprio praticandole insieme, designer e antropoghe hanno appreso l'uno dall'altra.

Osservare e fare accadere sono processi intrecciati ed entrambe le azioni prevedono competenze specifiche e non banali. Nel design professionale far accadere le cose è una capacità che si apprende e, nello specifico, nel design *le cose* non accadono quasi mai per caso, ma vengono progettate. Dare una struttura iniziale ai progetti, ipotizzare fasi e processi, tracciare direzioni possibili, definire obiettivi, considerare le risorse a propria disposizione e organizzarle in sistemi logici e funzionali, rappresentare tutto questo, ma anche, più banalmente, visualizzare i progetti attraverso *sketch* e disegni tecnici, sono tutte attività progettuali che permettono di far accadere le cose. Fare design significa, anche, mettere ordine, dare senso rispetto a degli obiettivi stabiliti e su cui si è convenuto insieme e rappresentare, predisporre, dare indicazioni

sul da farsi e, soprattutto, trovare il modo migliore per rendere comprensibile tutto questo e condividerlo con altri (Schön 1983; Cross 2011; Meroni, Selloni & Rossi 2018). In questo senso il design è una disciplina tanto descrittiva e prescrittiva quanto intrinsecamente collaborativa. Non è scontato, infatti, che sia il designer stesso a produrre i progetti che vengono disegnati, nell'industria questo capita raramente, ma piuttosto l'operazione trasformativa, la messa in opera, è compiuta da altri che leggono e interpretano il suo lavoro. Nei casi presentati, invece, dare forma ai progetti è stata una caratteristica importante nonché una scelta metodologica, in quanto permetteva di osservare alcuni elementi che abbiamo indicato nei paragrafi precedenti.

Nella mia esperienza, in particolare, è proprio grazie alle attività pratiche laboratoriali partecipative che antropologhe e designer si sono relazionati maggiormente. Come afferma la coordinatrice e antropologa di CB durante l'intervista “è servito far succedere le cose perché avessimo modo di imparare qualcosa”. Questa visione corrisponde sia con quanto emerge dalla letteratura sulla DA (Gunn, Otto, & Smith 2013; Miller 2018) che con l'approccio della ricerca-azione (Swann 2002, Reason & Bradbury 2008), che discuteremo nel capitolo 2.3.5. È la pratica ad aver informato la teoria ed è stato necessario stare dentro ai processi per farlo, osservandoli mentre succedevano e successivamente riflettendo insieme su quanto era accaduto. Ma in che termini?

Non si è trattato soltanto di valutare la bontà dei processi, delle tecniche utilizzate, degli *output* prodotti, ma di rileggere i processi come fenomeni sociali e di connetterli all'intero sistema progetto. Lo sguardo antropologico si sofferma sull'osservare come le persone si relazionano all'interno dei processi partecipativi. Quali frizioni emergono, che toni vengono usati quando si discute, che tipo di comportamenti i vari attori mettono in campo, su quali argomenti o motivazioni si basano le interpretazioni di ognuno. Quali temi emergono con maggior frequenza. Contrariamente a quanto ci si potrebbe aspettare, decidere insieme cosa fare e come farlo prevede continui momenti di crisi e conflitto. L'esperienza di questi anni mi ha insegnato che quando ci si dà la piena libertà di decidere insieme e si arriva a riuscire a condividere i propri desideri,

aspettative, idee, raramente le persone sono immediatamente d'accordo. Rimanendo sul piano della progettazione e manifattura di oggetti, ogni dettaglio è questionabile. Ognuno ha la sua idea di *optimum*. Colori, forme, armonie, sapori. Perfino scegliere che tipo di vite utilizzare, se questa rimane “a vista”, può richiedere diverso tempo. Giungere a una soluzione condivisa passa attraverso stati di crisi, di scontro minimo ma anche acceso, in cui ognuno tenta di difendere la sua visione, argomenta, fa un passo indietro, lascia andare per poi rilanciare. È un processo dinamico che stimola moltissimo le relazioni interpersonali e che mette in gioco dinamiche che hanno a che fare con l'identità, l'appartenenza, il potere e l'autorità e richiede quelle competenze di ascolto attivo e di autoconsapevolezza, rispetto e riconoscimento dell'altro, di cui parla l'antropologa Marinella Sclavi nella gestione creativa dei conflitti (2003).

Per quanto riguarda la mia esperienza, l'antropologia ha sicuramente aiutato a capire meglio *cosa* osservare durante i processi e *come*. Questa conoscenza è stata sviluppata sia grazie all'osservazione partecipante dei processi, ma anche attraverso operazioni di riflessione che avvenivano fuori dai processi. La ricerca antropologica necessita, infatti, tanto di stare nella quotidianità delle cose, nei contesti, con le persone, quanto di porre una certa *distanza* tra i ricercatori e l'esperienza diretta, per portare avanti attività di riflessione e analisi. In un certo senso questo movimento di avvicinamento e allontanamento dal campo, o dal progetto, è simile a quanto avviene anche nei processi progettuali. Infatti, come abbiamo già sottolineato, queste fasi più riflessive e di ricerca sono avvenute attraverso il confronto fra i coordinatori del progetto e tra i ricercatori di entrambe le discipline al termine delle attività o anche in giornate dedicate. Tale lavoro di confronto è di tipo socio-relazionale nel senso che si concentra sulle relazioni che si sviluppano fra i partecipanti, tenendo criticamente conto dell'influenza dei fattori socio-culturali soggettivi e che caratterizzano il contesto in cui queste si sviluppano. Inoltre è un tipo di confronto riflessivo, nel senso che volge lo sguardo verso i ricercatori stessi (singolarmente e in gruppo) per far emergere come questi influiscono sulle relazioni, cosa apprendono, cosa danno per scontato. È un lavoro che mira a esplicitare questioni e nodi sottintesi per comprendere in maniera

più sfaccettata possibile i fenomeni sociali osservati. Prevede azioni di tipo analitico, interpretativo e riflessivo che avvengono attraverso l’osservazione, il dialogo, il confronto ma anche, non meno importante, attraverso la scrittura di note e diari di campo che fanno emergere anche prospettive, sentimenti, spaesamenti, emozioni, dubbi del ricercatore stesso. Un contributo importante delle ricercatrici antropologhe è stato anche quello di ibridare il confronto disciplinare con la letteratura antropologica, aiutando il gruppo di ricerca a dare un nome ai fenomeni sociali, ad abbinare agli eventi dei concetti teorici e interpretarli con maggior rigore. Durante questa fase sono stati recuperati, per esempio, i testi di Sen sull’*empowerment* e sul *capability approach* (2010), la “capacità di aspirare” di Appadurai (2011), le “comunità di pratica” di Wenger (2006), i lavori di Sennet sul lavoro collaborativo (2014), che sono stati utili anche per riorientare il progetto verso nuovi obiettivi o per dare maggior solidità critico/teorica alle pratiche partecipative stesse. Oltre a questo i momenti di confronto, riflessione e analisi, sono serviti a capire quali azioni di ricerca portare avanti. Per decidere, per esempio, se fosse necessario fare interviste e *focus group* specifici al fine di far emergere ulteriori elementi che durante la pratica partecipativa non si potevano affrontare o per verificare alcune intuizioni. Osservare, in antropologia, significa anche ascoltare, dare voce alle persone. Se l’impressione dei ricercatori era che il contesto di CB, per esempio, producesse benessere per le persone senza dimora, questo andava indagato meglio non solo attraverso l’osservazione partecipante, ma anche chiedendolo ai diretti interessati, magari attraverso un’intervista. Se ai ricercatori sembrava che il lavoro partecipativo avesse un certo impatto in termini educativi, questo poteva essere verificato direttamente con gli educatori. Per indagare che tipo di relazioni si sviluppavano all’interno del laboratorio tra designer, studenti e persone senza dimora, magari poteva essere utile organizzare un *focus group* con loro. L’antropologia ha portato, dunque, un metodo di ricerca più tipicamente etnografico, tra osservazione e ascolto dell’altro, che ha spinto ad adottare un approccio di ascolto aperto e riflessivo su tutti gli attori del sistema CB. Quindi se è

vero che il lavoro teorico è stato fatto a partire dalla pratica quotidiana, il lavoro teorico è stato in grado, a sua volta, di informare la pratica.

Una delle peculiarità del lavoro congiunto tra antropologhe e designer è stato il fatto che questo ciclo di azione-osservazione-riflessione contribuisse a informare la pratica in maniera diretta. In questo senso, in accordo con quanto afferma Schön, una delle abilità che sviluppano i progettisti è quella di riflettere-in-azione:

i movimenti del progettista tendono, nel bene e nel male, a produrre conseguenze diverse da quelle previste. Quando questo accade, il progettista riesce a tenere conto dei cambiamenti involontari che ha generato, formulando nuove considerazioni e valutazioni e facendo nuove mosse. Egli modella la situazione, in accordo con le sue considerazioni iniziali, la situazione "risponde", ed egli risponde alla "contro risposta" della situazione. In un buon processo di progettazione, questa conversazione con la situazione è riflessiva. In risposta alla contro risposta della situazione, il designer riflette-in-azione sulla costruzione del problema, le strategie di azione o il modello dei fenomeni, che sono stati impliciti nelle sue mosse. (1983:79, trad. dell'autore).

Laddove, dunque, la pratica è accompagnata da operazioni riflessive, di osservazione, di ascolto, di analisi maggiormente strutturate, questa capacità di risposta pratica e dinamica alla situazione da parte dei progettisti permette di tradurre le osservazioni e le informazioni acquisite grazie a tali operazioni con una certa rapidità all'interno del contesto.

Rispetto al rapporto tra antropologia e design è interessante osservare come questa abilità di riflessione-in-azione "immediata" riguardi anche la ricerca antropologica, per esempio per quanto riguarda la conduzione delle interviste qualitative. L'intervistatore, solitamente, prepara l'intervista elaborando una serie di questioni e domande aperte da porre all'intervistato ma, per stabilire una buona relazione e lasciargli il giusto spazio e far emergere il suo punto di vista, l'intervistatore deve necessariamente riflettere mentre ascolta, deve capire come formulare le domande a seconda di come si sta sviluppando il dialogo e senza far prevalere troppo il proprio punto di vista, per non rischiare di interrompere il flusso o deviare i

ragionamenti verso cui viene portato dall'intervistato. Cioè sta “co-rispondendo” alla situazione mentre accade, ponendo particolare attenzione all'altro, adottando *tattiche* di risposta che permettano di far procedere l'intervista come un dialogo e non come un interrogatorio. Michel De Certeau spiega che la tattica, al contrario della strategia, risponde a contingenze di tempo e luogo immediate:

la tattica ha come luogo solo quello dell'altro [in senso antropologico]. Si insinua, in modo frammentario, senza coglierlo nella sua interezza, senza poterlo tenere a distanza. Non dispone di una base su cui capitalizzare i suoi vantaggi, prepararsi a espandersi e garantire un'indipendenza in rapporto alle circostanze [...]. La tattica dipende dal tempo, pronta a “cogliere al volo” possibili vantaggi. [...] deve giocare continuamente con gli eventi per trasformarli in “occasioni” [...] ha come forma non già un discorso, bensì la decisione stessa. (2012:15-16).

Sia nel caso dell'intervistatore che nel caso della riflessione-in-azione del progettista, questa modalità tattica di procedere, ovviamente, dipende dall'intenzione, dall'emozione, dall'astuzia, dall'abilità, dall'abitudine, da ciò che si è in grado di percepire in quel preciso momento. Come afferma De Certeau, ma anche Bourdieu (2003), questi sono modi di fare che vengono interiorizzati, che le persone utilizzano costantemente nella loro vita quotidiana e che agiscono principalmente a livello inconscio. Ma quel che ho imparato dall'esperienza di CB è che tattiche e abitudini cambiano nel tempo, possono essere informate e allenate a cogliere certi aspetti piuttosto che altri e a rispondere agli eventi in un modo piuttosto che in un altro. Il ciclo azione-osservazione-riflessione, che è anche riflessivo, produce apprendimenti che sono tanto teorici quanto pratici ed è in grado di trasformare la propria postura all'interno dei contesti, dei processi, rispetto alle relazioni. Nel caso di CB potremmo definire questa postura come una modalità di stare nel progetto che è sempre relazionale, dialogica, concreta e riflessiva. Una sorta di approccio *partecipante e osservante* alla *progettazione*. Approfondiremo meglio questo concetto nell'ultimo capitolo.

In termini di rapporto tra design e antropologia, si può affermare che questa postura è l'esito di anni di lavoro congiunto (letteralmente “fianco a fianco”) tra designer e antropologhe. Ciò che ho potuto osservare in questi anni di ricerca, però, è che questa postura può essere tramandata anche in assenza dell'antropologia. Questo è stato confermato anche dai colleghi e dalle colleghe designer, attualmente operativi in CB, durante il *focus group* che ho svolto nell'ultimo periodo del mio dottorato. Alcuni di loro hanno un'esperienza pluriennale nel laboratorio, altri più recente. La gran parte di loro, però, non ha partecipato al progetto nel momento in cui erano presenti anche le antropologhe. Il *focus group* era mirato, tra le altre cose, a capire come loro interpretassero lo stile progettuale di CB. L'incontro ha fatto emergere quanto sentissero di avere imparato ad avere attenzione tanto per gli oggetti quanto per le persone, tanto per i processi tecnici quanto per le relazioni umane. Quanto sia importante riuscire ad anticipare le azioni ma anche accogliere le possibili variazioni, guidando i processi in maniera *soft*, senza imporre le proprie visioni, ma piuttosto traducendo le aspettative di tutti in qualcosa di concreto, dando forma alle cose. A intuire come gli altri si sentono, capire se ci sono frizioni e problemi, non appianando i contrasti, né imponendo una soluzione, ma trovandola discutendo insieme, provando a trovare una soluzione che soddisfi tutti. Quanto sia necessario essere aperti al cambiamento, a valutare insieme le istanze non previste. A utilizzare un linguaggio non specialistico capendo che il modo in cui ci si esprime non sempre è compreso da tutti. Ad adattare il linguaggio visuale al fine che sia comprensibile anche ai partecipanti che non hanno mai visto un disegno tecnico. Semplificando senza ridurre la complessità. A usare registri discorsivi diversi a seconda delle occasioni e degli interlocutori. A far da guida mediando fra le diverse posizioni. A valorizzare ciò che il contesto e la situazione mettono a disposizione, in termini di risorse, competenze, abilità, materiali. M., un collega attivo in CB da circa tre anni, ha usato una metafora nautica interessante che traduce in immagine alcuni di questi aspetti. Il progetto è una guida e progettare è tracciare una rotta, fornire istruzioni e suggerimenti su come arrivare alla meta, con quali strumenti, con quante risorse, con quante persone. Ma la meta non la conosciamo

in anticipo, prende forma ma mano che ci si avvicina, il vento può soffiare oppure no, il mare può essere più o meno clemente, le persone a bordo più o meno motivate. Sta a noi tenere insieme la truppa e portarla a destinazione.

Come emerge anche dalla letteratura sul design collaborativo (Sanders & Stappers 2008; Meroni, Selloni, & Rossi 2018), si tratta di riconoscere che la figura del designer in questo contesto non è chiamata a dare risposte definitive ai problemi, a fornire soluzioni, ma ad accompagnare i processi, a far emergere quel che il gruppo desidera. Questo non significa non riconoscere le proprie competenze progettuali, ma significa imparare a metterle a disposizione del gruppo, non significa non riconoscere il proprio ruolo di guida, ma farlo mediando e co-ordinando, nel senso letterale di “ordinare insieme” i processi, dando un senso il più possibile condiviso alle cose. Come ha aggiunto ancora R., che fa parte del gruppo di CB da più di quattro anni:

a un certo punto devi ricordarti che comunque tu sei l'esperto di design che ha dei metodi, degli strumenti e che devi essere quello che media fra i saperi, media fra le persone, e se serve, detta i tempi e i metodi, sempre ovviamente con un approccio un più partecipativo e meno tecnico. Però se ti dimentichi questo io ho visto che i progetti non li chiudi, non vanno avanti.

### 2.3.3. Design e Antropologia: fuori dal guscio

Come abbiamo visto CB è un contesto progettuale protetto, co-progettato e co-prodotto dai diversi *partner* istituzionali di progetto, in cui il sistema di partecipanti e attori è tendenzialmente controllato e guidato verso finalità e obiettivi condivisi dagli stessi *partner* di progetto e che, con un approccio di ricerca-azione congiunta tra design e antropologia, sono stati implementati nel tempo: socializzazione, inclusione sociale, formazione, educazione, utilità sociale, apertura verso il territorio. Questo processo molto esteso nel tempo ha portato alla stabilizzazione di un progetto funzionante e innovativo. Anche in assenza delle figure antropologiche, i designer che partecipano hanno appreso e continuano a portare avanti una modalità progettuale e relazionale

che risente fortemente del contributo antropologico. Tale approccio è stato riconosciuto dai designer come utile anche per portare avanti altri progetti al di fuori del contesto CB. Come afferma la collega G., attiva in CB da circa tre anni, durante il *focus group* menzionato:

secondo me CB funge da palestra, per intervenire in altri contesti in cui invece agiamo rispetto a degli obiettivi o con dei processi più strutturati, ma portando questo modus operandi, questo approccio. Cerchiamo di adattarci al contesto cercando di non imporre dall'alto una soluzione predefinita, rigida e inaccessibile, ma co-costruendo con i nostri interlocutori il progetto, l'intervento.

Ho ritenuto utile iniziare la discussione delle esperienze di ricerca sul campo a partire da questo progetto perché è un esempio molto riuscito di integrazione fra design e antropologia, sia per quanto riguarda il progetto CB in sé che dal punto di vista dell'ibridazione metodologica fra le discipline.

Gli altri due progetti menzionati hanno caratteri molto diversi da questo in termini di committenza e obiettivi. Se nel caso di CB il sistema è stato costruito e sviluppato *ad hoc* dai coordinatori del progetto e gli obiettivi sono dipesi dal lavoro di ricerca-azione condiviso fra i ricercatori delle due discipline, anche con un certo grado di libertà di ricerca e sperimentazione, gli altri due casi hanno posto vincoli e obiettivi più definiti.

La discussione che segue vuole essere un contributo esplorativo sul rapporto fra design e scienze sociali all'interno di progetti che, per quanto sempre legati al contesto dell'*homelessness*, possono essere maggiormente riconducibili a tipologie di progetto più canoniche come quelle, in questo caso, del design di interni e del design dei servizi e in cui è possibile riconoscere, in un'ottica di *design*, fasi progettuali più definite e riconosciute: definizione dei criteri e degli obiettivi di progetto, fase di ideazione e di *concept*, prototipazione e produzione (Sanders & Stappers 2008; Martin & Hanington 2019).

Rispetto al caso dei dormitori della fondazione milanese abbiamo sottolineato come il progetto si inserisca nella lunga scia della ricerca-azione “Abitare il dormitorio”

e si fondi su diverse evidenze e conoscenze sviluppate dai ricercatori nel corso delle esperienze precedenti, come riportato presentando il caso (cap. 2.2.1). Nel corso dell'intervista alla coordinatrice della ricerca-azione, V. afferma che il lavoro all'interno dei dormitori è stato anche un “cavallo di troia” per riuscire a capire e a fare altro. Ovvero, come abbiamo già sottolineato, il lavoro di riallestimento dei dormitori era stato considerato tanto urgente al fine di garantire maggior benessere alle persone che abitavano o lavoravano al loro interno, a partire dal miglioramento della qualità degli spazi quanto un modo, per i ricercatori, di apprendere qualcosa in più sull'*homelessness* e su come generare cambiamenti e trasformazioni nei sistemi di accoglienza.

Nel caso dei dormitori milanesi il punto di partenza per il gruppo di progetto è stato pressoché lo stesso dei precedenti: bassissima qualità degli spazi e fiducia nel fatto che un lavoro di riallestimento partecipativo potesse produrre effetti benefici di vario tipo. Per condurre i progetti nei dormitori milanesi ci si è quindi basati a livello teorico, metodologico, di *know-how* e stile partecipativo su quanto emerso dal lavoro di ricerca-azione precedente tra antropologia e design. Come nella fase di stabilizzazione di CB, però, anche in questo caso le antropologhe non sono state presenti nei processi. Questo è un dato su cui ritorneremo.

La rilettura del progetto presentata nel capitolo 2.2.1 permette di osservare come il gruppo di lavoro si sia dedicato principalmente alle attività di co-progettazione e al coordinamento dei laboratori partecipativi. Queste attività hanno impegnato in maniera massiccia il tempo e le energie del gruppo di progetto composto esclusivamente da designer, compreso il sottoscritto. La complessità organizzativa della fondazione, le caratteristiche architettoniche dei dormitori edifici enormi che si sviluppavano su due/tre/quattro piani e caratterizzati da volumi molto ampi e superfici molto estese, lo stato drammatico in cui si presentavano, il numero molto elevato di persone che ospitavano, sono stati gli elementi con cui il gruppo di progetto ha dovuto fare i conti. Riuscire a comprendere le specificità di questi luoghi e arrivare a proporre progetti di riallestimento sensati e fattibili con modalità partecipative ha comportato

un lavoro lungo e articolato e, senza la sensibilità e l'allenamento sviluppato in esperienze precedenti, probabilmente non sarebbe stato possibile portare a termine i progetti. Come abbiamo già sottolineato, la partecipazione dei diversi attori alle varie attività è stata concepita in maniera strumentale alla finalizzazione dei progetti. Nelle fasi di definizione delle esigenze e delle priorità di intervento e nelle attività di co-progettazione sono stati coinvolti la dirigenza della fondazione e i coordinatori dei dormitori, mentre nelle fasi realizzative sono stati coinvolti operatori e educatori e, in particolare, gli e le ospiti dei dormitori. L'organizzazione dei laboratori partecipativi si è basata sulle diverse competenze dei progettisti, apprese anche in CB, ed è sicuramente servita ad apprendere ulteriormente. Si possono, in effetti, ritrovare alcuni elementi che abbiamo rintracciato nello stile progettuale relazionale sviluppato in CB. La valorizzazione delle competenze di tutti i partecipanti, il riconoscimento, il rispetto e l'attenzione verso le peculiarità, abilità ed esigenze di ognuno, la scelta di tecniche realizzative e di tecnologie accessibili, la condivisione degli obiettivi e dei progetti attraverso visualizzazioni grafiche chiare, la creazione di un contesto di lavoro aperto e anche giocoso, in questo caso. Durante i laboratori partecipativi, per esempio, si diffondeva un sottofondo musicale, si facevano diverse pause durante le quali si condivideva una merenda, oppure si iniziava la giornata di lavoro con una colazione condivisa. Le attività pratiche sono state studiate anche per permettere ai partecipanti di dialogare fra loro, di conoscersi, ed essere un'occasione per socializzare. Per questo i gruppi di lavoro sono stati tendenzialmente misti tra ospiti, designer, volontari. Poiché gli spazi erano abitati c'è stata la necessità di organizzare i lavori in modo che tutti gli abitanti sapessero cosa stesse succedendo anche se non erano direttamente coinvolti nelle attività. È servita cura anche nei confronti di chi ci percepiva come “invasori” o come elementi di disturbo della quiete e della loro quotidianità. È stato necessario avere attenzione verso tutti, dagli ospiti, agli operatori, al personale addetto alle pulizie. Le attività laboratoriali partecipative sono state dirompenti e se tanti ospiti e operatori hanno apprezzato gli sforzi che abbiamo dedicato a rendere quei luoghi migliori, altri non si sono mostrati interessati o addirittura non ne hanno percepito l'utilità o il

beneficio. Alcuni, per esempio, deridevano le persone che decidevano di darci una mano, riconoscendole come deboli e sottomesse al sistema.

Per cui il lavoro di co-progettazione e i laboratori partecipativi hanno richiesto al gruppo di progetto non solo competenze di tipo progettuale, pratico e tecnico, ma anche di tipo relazionale e un'elevata sensibilità al contesto. È stata necessaria una certa flessibilità da parte nostra ma anche una capacità di spinta organizzativa e operativa. Ci siamo rapportati alle diverse situazioni consapevoli degli obiettivi e delle strategie concordate ma anche pronti e aperti a ridefinirli a seconda di quanto succedeva durante le attività. Riadattando i processi mentre si sviluppavano, riorganizzando le attività e i gruppi a seconda di quanti partecipanti si presentavano, a seconda del fatto che i materiali necessari ad effettuare i lavori fossero arrivati tutti, metà, o nessuno. Abbiamo imparato a essere recettivi e rispondere a quello che la situazione faceva emergere e alle incertezze che presentava. In realtà, questo è stato necessario non solo sul piano più operativo rispetto ai vari laboratori partecipativi dedicati agli interventi specifici, ma anche nel definire l'insieme di interventi da sviluppare nei singoli dormitori con i coordinatori, nonché sul piano progettuale più ampio, ovvero relazionandosi con le figure apicali della fondazione.

Lo scopo ultimo del gruppo di progetto è stato quello di arrivare ai risultati concordati con dirigenza e coordinatori e di portare a termine gli obiettivi concreti di realizzazione che di volta in volta sono stati posti. Mettendosi in corrispondenza con il contesto e con i partecipanti e adottando quelle tattiche di riflessione-in-azione di cui abbiamo discusso nel capitolo precedente. È quella che abbiamo definito *progettazione partecipante e osservante* e che abbiamo visto essere connessa ad approcci e attenzioni che derivano anche dall'antropologia.

Il ciclo azione-osservazione-riflessione all'interno del gruppo di progetto, in questo tipo di esperienza, ha riguardato principalmente le attività di design e le attività dei laboratori partecipativi. Ovvero quel tipo di discussioni che caratterizzano il lavoro dei progettisti e che si sviluppano attorno alla definizione dei *concept*, alla realizzazione di tavole tecniche, alla produzione di *render* e visualizzazioni grafiche degli interventi,

alla produzione di prototipi, alla scelta dei materiali, fino all’organizzazione dei processi produttivi. Si è riflettuto su tutte le attività necessarie ad abilitare le trasformazioni e senza le quali i progetti non avrebbero preso forma. Oltre a questo, si è discusso insieme delle attività partecipative per valutare l’efficacia e l’efficienza delle nostre azioni e delle tempistiche, condividendo criticità e problematiche organizzative e operative. Ci siamo confrontati sugli esiti ottenuti in termini di qualità e abbiamo ragionato su quanto la collaborazione degli altri partecipanti funzionasse o meno. Su chi si fosse appassionato a lavorare con noi e chi meno. La sensazione condivisa dal gruppo di lavoro/progetto è stata quella di essere molto immersi nelle attività concrete, al fine di rispettare tempi e programmi e con l’obiettivo di restituire alla fondazione e alle persone degli spazi visibilmente migliori. Il ciclo azione-osservazione-riflessione ha riguardato, dunque, questioni progettuali molto stringenti ed è servito a dare risposte concrete rispetto alle pratiche partecipative, alla facilitazione dei processi, a “portare a casa” i risultati di progetto attesi. A fare un buon design.

Quel che è possibile notare, rispetto per esempio al caso di CB, è che in questo caso le osservazioni e le riflessioni dei progettisti non si sono, però, spinte molto oltre il contesto di progetto. Il confronto fra questo caso, CB e i casi precedenti di “Abitare il Dormitorio” permette di osservare come, rispetto a questi ultimi, non ci siano state riflessioni più ampie che riguardassero l’*homelessness* e il sistema di accoglienza. O meglio, quando ci sono state, queste non sono state strutturate in termini di ricerca più sistematica. È possibile ipotizzare che la presenza di figure più esplicitamente antropologiche avrebbe abbinato all’azione progettuale uno sguardo e un lavoro di ricerca di tipo etnografico. Magari recuperando dati qualitativi circa le percezioni sugli impatti e sugli effetti connessi ai processi di riallestimento partecipato, a partire dall’ascolto diretto dei vari attori coinvolti, a seconda dei loro diversi punti di vista, ruoli e condizioni sociali; esplorando le specificità del sistema milanese di supporto per le persone senza dimora e migranti, magari comparandolo con altri casi precedenti; ragionando su meccanismi e implicazioni che il nostro lavoro permetteva potenzialmente di mettere in luce circa il coinvolgimento, le motivazioni, le prospettive

di ognuno e come queste fossero legate alla situazione che stavano vivendo; indagando quanto le attività svolte insieme impattassero sulla loro vita in quel contesto e rispetto alle loro prospettive di vita future; riflettendo rispetto al tema più ampio del contrasto all'*homelessness* adottando anche una postura maggiormente critica. Non è possibile dire se questo avrebbe avuto qualche effetto immediato rispetto ai fini del progetto commissionato dalla fondazione, ovvero il riallestimento degli spazi. Ma non è questo il punto. Quel che si vuole rilevare è che, con tutti i limiti relativi alle contingenze, alle professionalità coinvolte e al tipo di collaborazione pattuita con la fondazione, questo tipo di attività di *ricerca*, in assenza di figure esperte e dedicate, non è stata né ipotizzata né portata avanti, come è invece successo in casi precedenti.

In termini di riflessione sulla *design anthropology* e sulla transdisciplinarietà questo caso è molto utile perché permette di capire meglio le specificità delle due discipline. Dove designer e antropologhe hanno lavorato insieme, il piano del design e della ricerca sociale sono stati mantenuti saldamente uniti beneficiando uno dell'altra. Nel momento in cui il design è stata l'unica disciplina sul campo, sebbene informata precedentemente dal lavoro congiunto con l'antropologia, si è dedicata principalmente al progetto, in linea con le proprie competenze disciplinari più specifiche. Sebbene questa specificazione possa apparire scontata, in realtà ci aiuta a delineare meglio i contorni, i limiti e la peculiarità della collaborazione interdisciplinare fra design e antropologia, o della *design anthropology*, nel contesto di progetti di design sociale e ci porta ad affrontare uno dei temi cardine emersi dal lavoro di ricerca sul campo: il rapporto tra progetto e ricerca.

### **2.3.4. Il rapporto tra ricerca e progetto**

Ciò che il caso appena descritto fa intravedere, insieme a quello del riorientamento dei servizi torinesi, come vedremo a breve, è che il rapporto fra design e scienze sociali fa emergere alcune questioni attorno al concetto di *ricerca*. Questioni

che tendono ad articolarsi in maniera implicita tra le diverse discipline e con una certa ambiguità. Questo, in termini di collaborazione fra discipline del progetto e discipline umanistiche, è un nodo cruciale che è utile provare a scogliere. Come abbiamo tentato di sintetizzare nel capitolo 2, design e antropologia, in quanto discipline accademiche, si caratterizzano per specificità di tipo teorico, epistemologico e metodologico. La *design anthropology* tende, idealmente, a far convergere, accogliere e mettere in dialogo sia le specificità dell’una che dell’altra. In un’ottica transdisciplinare. Il punto di incontro fra le due è l’azione progettuale, ovvero tanto il progetto in sé quanto il processo progettuale, considerata come fenomeno sociale. Ma cosa “ricercano” le due discipline attraverso l’azione progettuale? La risposta alla domanda ha a che fare con il rapporto tra progetto, ricerca e conoscenza.

Il caso di CB dimostra che la collaborazione stretta fra le due discipline è positiva e produce benefici per entrambe e, in particolare, informa un approccio progettuale relazionale molto interessante che “funziona” anche in assenza dell’antropologia. CB, però, è un contesto caratterizzato da un altro grado di libertà sperimentale. I progetti sviluppati nei diversi laboratori, anche se come abbiamo visto rispondono in qualche modo a delle vere e proprie commesse, perseguono anche obiettivi di diverso tipo. Ovvero, i progetti sono tanto un fine (rispondere alla commessa al meglio) quanto un mezzo per abilitare la relazione, la socializzazione, l’apprendimento, il lavoro educativo, eccetera. In questo senso, la modalità di progettazione e realizzazione partecipativa stessa è altresì mezzo e fine. Questa doppia funzione che caratterizza i progetti e le attività partecipative è riconosciuta ed esplicita sia per i partecipanti del progetto che per i *partner* istituzionali. La relazione fra progetti, azioni partecipative e ciò che queste permettono di osservare e capire, è molto stretta e intrecciata. Detto in altri termini, in CB si riconosce il fatto che i progetti permettono anche di comprendere, apprendere e conoscere. Ognuno nel suo campo (design, antropologia, scienze dell’educazione, politica del *welfare*) e perseguendo i propri obiettivi conoscitivi (studiare come si sviluppano le pratiche di design partecipativo, come funzionano le relazioni sociali all’interno del progetto e che impatti hanno sull’identità sociale delle persone, come

migliorare il benessere delle persone, come proporre servizi innovativi). In questo senso si può parlare di CB come di un vero e proprio laboratorio. Non perché si fanno esperimenti sulle persone al suo interno, ma perché è uno spazio protetto e controllato in cui si possono osservare dei fenomeni (socio-tecnici, potremmo dire) anche regolandone, sebbene parzialmente, alcune variabili (tempi dei progetti, metodi della collaborazione, obiettivi, materiali, reti di collaborazioni, etc.). Il riconoscimento di questa relazione di reciprocità fra progetto, comprensione, apprendimento e conoscenza si è radicata, forse non a caso, nella collaborazione fra design e antropologia che hanno avuto la necessità tanto di “far accedere le cose” quanto di osservarle e riflettere insieme su queste al fine di contribuire al contrasto all’*homelessness*. Come vedremo meglio nel capitolo 2.3.5, questo meccanismo è caratteristico dell’approccio della ricerca-azione.

Nel caso di Milano e nel caso del riorientamento dei servizi torinesi questa relazione di reciprocità fra progetto e ricerca è meno esplicita nel primo caso e più ambigua nel secondo. Vedremo in che senso. Ma per farlo è prima necessario stabilire con maggior rigore come le scienze sociali e il design intendono la *ricerca*.

Possiamo definire *ricerca* l’atto di comprendere, apprendere e conoscere tramite azioni deliberate e, più specificamente, di *ricerca scientifica* quando queste azioni sono organizzate in una:

indagine sistematica, condotta con le metodologie proprie [...] [delle diverse discipline] (e quindi contraddistinta dal carattere di rigore, pubblicità, controllabilità intersoggettiva dell’impresa scientifica), attuata al fine di stabilire e sottoporre a verifica le conoscenze, le leggi, le ipotesi e le teorie concernenti i diversi aspetti dell’esperienza.<sup>30</sup>

In linea generale, nel caso delle scienze sociali l’obiettivo principale della ricerca è più di tipo conoscitivo mentre nel design è più di tipo trasformativo. Come abbiamo

---

<sup>30</sup> Definizione del termine “ricerca” fornita dal vocabolario on line di Treccani. Disponibile presso [https://www.treccani.it/vocabolario/ricerca\\_res-4d5fo8g8-002f-11de-gd8g-0016357eee5/](https://www.treccani.it/vocabolario/ricerca_res-4d5fo8g8-002f-11de-gd8g-0016357eee5/) [ultimo accesso 11/01/2022].

visto nel capitolo 1.3.4, ci sono diversi casi in cui le scienze sociali utilizzano le proprie metodologie di ricerca e strumenti con fini maggiormente *applicativi* e trasformativi (vd. *antropologia applicata*) e casi in cui gli studiosi di design riflettono sulla disciplina con fini più di tipo conoscitivo. Si perdoni il dualismo netto, ma poniamoci nel caso in cui la *scienza sociale* si pone come obiettivo primario la *comprensione* della realtà e il *design* la sua *trasformazione*. Possiamo affermare, in ogni caso, che non si dà scienza sociale senza volontà di comprensione come non si dà design senza volontà di trasformazione. Questo significa che il designer non necessita di comprendere per trasformare o progettare? Assolutamente no. Ma significa che l'atto di comprendere nel design è funzionale al progetto e che una volta ottenuto questo — ovvero soddisfatto il committente, sia questo un'azienda, un privato cittadino, una comunità, un servizio o un'amministrazione pubblica, ecc. —, ciò che il design ha compreso o appreso rimane a suo personale beneficio e non è necessariamente condiviso con altri. Mentre se ciò che gli scienziati sociali apprendono attraverso la ricerca non viene condiviso con altri (vd. la comunità scientifica), questo non ha troppo valore, a meno che non si parli di ricerca applicata. In qualche modo, è come se il design preveda sempre una “applicazione” della “ricerca”. In termini di interdisciplinarietà, però, è utile capire che cosa si intende con *ricerca* in design e confrontarlo con l'idea di ricerca che appartiene alle scienze sociali e, in particolare, all'antropologia. Com'è noto, la questione è stata ampiamente dibattuta all'interno della disciplina stessa del design. Ciò su cui si sono interrogati i ricercatori in design consiste nel capire se si possa parlare di *ricerca scientifica* anche nel design e, nel caso, in che cosa consista.

L'obiettivo dei paragrafi che seguono non è quello di entrare in tale dibattito, ma di presentare brevemente la tassonomia della ricerca in design, al fine di rileggerla in rapporto a come si intende la ricerca in antropologia. Per fare questo ho scelto di riferirmi al lavoro del teorico del design Alain Findeli e dei suoi colleghi, in particolare all'articolo pubblicato nel 2008 “Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research”, che sintetizza bene alcune questioni. Il dibattito sul tema ha portato a distinguere tre modi di comprendere

la ricerca nella disciplina: la ricerca *per* il design (*for design*), *sul* design (*about design*) e *attraverso* il design (*research through design*):

La ricerca *per* il design è molto rilevante per la pratica del design, poiché il suo scopo è quello di assicurarsi che i vari parametri da cui dipende il risultato del processo di design (tecnologico, ergonomico, economico, estetico, psicologico, ecc.) siano adeguatamente gestiti, ovvero che il progetto di design sia correttamente e responsabilmente informato.

[...] La ricerca *sul* design è normalmente eseguita da varie discipline, diverse dal design, secondo standard scientifici. [...] Con “design” qui si intende la pratica del design, l'educazione al design o la ricerca sul design [...] la ricerca viene condotta sul design (cioè sui suoi oggetti, i suoi processi, i suoi attori e stakeholder, il suo significato e l'importanza per la società, gli affari, la cultura, ecc.) da scienziati (come antropologi, archeologi, storici, psicologi cognitivi, scienziati del management, semiotici e molti altri) il cui obiettivo principale è contribuire al progresso della propria disciplina, non particolarmente del design. (Findeli et al. 2008:70-71, trad. dell'autore).

Gli autori riconoscono alcuni limiti di questi due modi di intendere la ricerca nel design. Per quanto riguarda la ricerca *sul* design, sebbene rispetti gli *standard* di ricerca scientifica posti dalle diverse discipline che la praticano, ha poco valore nel campo del design applicato. Nel senso che sono contributi teorici che rileggono il design secondo letture disciplinari specifiche per i propri scopi, non per contribuire alla disciplina del design stessa. Per quanto riguarda la ricerca *per* il design, ovvero la ricerca necessaria allo sviluppo delle varie fasi del progetto (analisi del contesto e del tema di progetto, definizione della domanda, definizione di criteri e obiettivi, ideazione e *concept*, prototipazione e produzione), questa non è ritenuta “scientificamente accettabile” per tre motivi. Il primo è che attinge alla conoscenza già disponibile con metodi di indagine non scientifici. Il secondo è che:

quando viene prodotta nuova conoscenza (per esempio, dopo interviste, osservazioni sul campo, analisi comparativa, ecc.), di solito non viene fatto con il rigore previsto dagli standard scientifici, sia perché il “ricercatore” non ha le qualifiche necessarie, sia (e più spesso) perché i vincoli di tempo non lo permettono. (2008:70, trad. dell'autore).

Il terzo motivo consiste nel fatto che è un tipo di conoscenza “per lo più tacita e non è destinata ad essere pubblicata o discussa dalla comunità di ricerca sul design” (2008:70, trad. dell'autore). Con questo gli autori non vogliono dire che tale tipo di ricerca non abbia valore nella pratica del design ma che ha “criteri di convalida e valutazione, così come pubblico e contesti” diversi dalla ricerca scientifica e che dunque non può, e non deve, essere valutata con gli stessi *standard*. Nell'ottica di definire gli elementi di scientificità della disciplina del design, F'indeli et al. utilizzano l'espressione “ricerca in design” (*research through design*) che consiste nell'abbinamento di “un tipo di ricerca *sul* design (più) rilevante per il design [...] [e di] un tipo di ricerca *per* il design che produce conoscenza originale con *standard* altrettanto rigorosi (ed esigenti) della ricerca *sul* design” (2008:71, trad. dell'autore). Un sinonimo ancora più chiaro è *project-ground-research* ovvero un tipo di ricerca (scientifica) basata sui progetti. Questo tipo di ricerca si basa su due criteri che deve soddisfare: “deve essere rigorosa, cioè rispondere agli standard scientifici usuali; deve essere rilevante, cioè contribuire al miglioramento della pratica del design” (2008:71, trad. dell'autore). Gli obiettivi a cui la ricerca in design deve rispondere sono, secondo gli autori, di tre tipi:

Il primo è comune a qualsiasi progetto di ricerca in qualsiasi disciplina: un contributo originale e significativo alla conoscenza, nel nostro caso alla conoscenza del design. Il secondo: un miglioramento atteso della pratica del design e di conseguenza della soddisfazione dell'utente. Il terzo: alcune conseguenze fruttuose per l'educazione in design. (2008:72, trad. dell'autore).

Per chiarire ulteriormente la questione gli autori sottolineano che il progetto, ovvero l'*output* progettuale, è ovviamente fondamentale nella *project-ground-research*, ma che non deve essere confuso con la ricerca stessa. Ovvero il progetto è anche uno “strumento” della ricerca in design ma il fine della ricerca in design (o *design research*, *research through design* o *project-ground-research*) non coincide, o meglio, non si esaurisce nel progetto stesso. Per parlare di ricerca (scientifica) in design, dunque, non è sufficiente progettare il progetto, ma questo deve essere occasione e strumento di conoscenza per la disciplina in termini di contributo al miglioramento della stessa.

Come abbiamo visto nel primo capitolo analizzando le evoluzioni della disciplina del design negli ultimi 50 anni, la ricerca scientifica in design è riflessiva e ha, principalmente, finalità di tipo metodologico. Ovvero, ciò che determina la scientificità della disciplina, nonché il suo *focus* primario di ricerca, consiste nel riuscire ad esplicitare metodi, processi, implicazioni, benefici della progettazione. I destinatari di questo tipo di ricerca sono, dunque, “la comunità dei ricercatori che è interessata alla conoscenza ‘fondamentale’ o ‘teorica’, la comunità dei professionisti alla conoscenza ‘applicata’ e ‘utile’, e la comunità degli educatori alla conoscenza ‘insegnabile’ e ‘applicabile” (2008:74, trad. dell’autore). Questa lettura distingue tra ricerca “scientifica” in design (che tendenzialmente si rivolge alla comunità scientifica accademica) e che è chiamata a riflettere sui processi progettuali con metodi scientifici, e la ricerca “praticata” dai designer professionisti che non è vincolata a questo.

Questo richiamo alla scientificità del design può suonare forzato e portarci indietro a un periodo storico maggiormente positivista come quello del modernismo, in cui anche la disciplina del design, insieme alle discipline umanistiche, subì un processo di “scientifizzazione” come spiega bene Cross. Un processo che portò i designer a concepire i processi progettuali come caratterizzati da “leggi” immutabili e che, dunque, fosse necessario stabilire dei “metodi” progettuali, con regole oggettive, fasi e processi ben definiti da eseguire con ordine per ottenere risultati progettuali “corretti” (2001). Come afferma Cross, però:

il metodo può essere vitale per la pratica della scienza (dove convalida i risultati), ma non per la pratica del design (dove i risultati non devono essere ripetibili e, nella maggior parte dei casi, non devono essere ripetuti o copiati). (2001:51, trad. dell’autore).

Attualmente, dunque, la ricerca scientifica nel campo del design non mira a definire metodi e processi progettuali in modo assoluto e dogmatico, ma invita a riflettere su questi con maggior metodo. Cross definisce la *ricerca in design* come la *scienza del design* (*science of design*) o lo studio della *design methodology*. Cambiano i termini, ma il *focus* è lo stesso. Si tratta di indagare:

come i designer lavorano e pensano, la creazione di strutture appropriate per il processo di design, lo sviluppo e l'applicazione di nuovi metodi, tecniche e procedure di design e la riflessione sulla natura e la portata della conoscenza del design e la sua applicazione ai problemi di design. (Cross 2001:53, trad. dell'autore).

La ricerca scientifica in design, dunque, è contraddistinta da una postura maggiormente riflessiva che richiede di dar conto e dare senso alla pratica del design, per contribuire a comprendere le specificità di quella *designerly way of knowing* di cui parla Cross, caratterizzata anche, ma non solo, da competenze tacite come l'intuizione, l'improvvisazione, la creatività, il pensiero laterale. Ma la competenza “scientifica” del design consiste, quindi, nel conoscere a fondo *come si progetta* (non cosa). Stabilire questo in maniera esplicita significa potersi mettere in dialogo con più chiarezza con le altre discipline con cui si collabora e che hanno altre competenze specifiche. Il contributo di un *ricercatore* in design, dunque, non è quello di “disegnare bene, saper fare le infografiche, saper fare un sito *web*, saper disegnare una sedia”. Questi, semmai, sono strumenti del suo lavoro. La competenza specifica del ricercatore in design consiste nel disegnare i processi di ricerca e di progetto necessari a raggiungere obiettivi trasformativi, nel definire a fondo i problemi e i contesti, nel coinvolgere gli attori e le discipline necessarie a farlo, nell'individuare gli strumenti di ricerca utili e nell'ipotizzare dei progetti coerenti, valutando i processi e gli impatti e nel riflettere, infine, su tutto questo con lo scopo di produrre conoscenza utile alla disciplina del design.

In questo senso, il progetto o l'azione progettuale sono, anche, uno strumento per comprendere qualcos'*altro*. Nel caso specifico della *design research*, questo *altro* riguarda la pratica stessa del design, ovvero, che cosa il progetto ci permette di imparare per progettare (meglio). Cosa si apprende sull'atto di trasformare trasformando. Ma poniamo il caso in cui questo *altro* che si vuole indagare attraverso un progetto non abbia a che fare con lo studio della pratica progettuale. Poniamo il caso che questo *altro* consista nel voler comprendere meglio un fenomeno sociale come quello dell'*homelessness* (o la questione della povertà alimentare, o della povertà urbana, o del

fenomeno del bullismo nelle scuole, eccetera). Ecco che il progetto, se continuiamo a considerarlo come uno strumento di comprensione (e dunque di ricerca), permette di produrre dati utili a indagare il fenomeno in questione. In questo caso, il fine del processo progettuale non sarebbe il progetto in sé, ma la maggiore conoscenza del fenomeno. Ora, molto più frequentemente, il progetto non è considerato come uno strumento per comprendere un fenomeno, ma come uno strumento per trasformarlo. Il progetto tende, così, a essere visto come il fine ultimo per ottenere il cambiamento che si intende perseguire e rischia di perdere le sue qualità di strumento di ricerca. Ma è sempre entrambe le cose.

### 2.3.5. Ricerca e azione come atto progettuale

Questa doppia natura del progetto, o del processo progettuale, tanto strumento di trasformazione quanto strumento di conoscenza, è particolarmente centrale sia nel caso della *design anthropology* che nel caso del design sociale, nonché nella ricerca-azione, altro approccio che è stato citato più volte. Indaghiamo questa doppiezza prima nella DA e successivamente nel design sociale e nella ricerca-azione.

Stabilito cosa si intende con *ricerca* in design, poniamo che, semplificando, il *focus* di indagine e di ricerca scientifica dell’antropologia sia la comprensione dell’essere umano, dell’umanità, di come gli individui si organizzano per abitare il mondo (Ingold 2013). La sua scientificità consiste nello spiegare come indaga questo, a quali teorie fa riferimento, quali metodi di ricerca utilizza, come svolge l’analisi, eccetera. Nella ricerca scientifica in design, invece, possiamo affermare che il *focus* di indagine è la comprensione di come l’essere umano (e nello specifico il designer) trasforma il mondo per abitarlo (meglio, si presuppone), quali processi mette in atto, come si organizza, quali strumenti usa, come produce le cose. La sua scientificità, parimenti all’antropologia (e a tutte le discipline scientifiche), consiste nello spiegare come indaga

questo, a quali teorie consolidate fa riferimento, quali metodi di ricerca riconosciuti dalla comunità scientifica utilizza, come svolge l'analisi, eccetera.

Ciò che risulta interessante nel confronto metodologico fra le due discipline è che, se il *focus* di indagine principale delle due discipline è diverso, l'approccio metodologico di ricerca e analisi è, in un certo senso, simile: per entrambe si tratta fondamentalmente di un approccio di tipo qualitativo e interpretativo. Come afferma Swann, infatti:

La ricerca in design non è quantificabile come nella scienza e nell'ingegneria e la ricerca “interpretativa” è una forma di ricerca qualitativa che si adatta meglio al comportamento e alla sensibilità degli esseri umani, basandosi più spesso sull'intuizione per l'interpretazione delle azioni umane. La ricerca interpretativa accetta che i dati e i risultati contengano bias e che è inevitabile che molti valori culturali umani siano incorporati nell'interpretazione dei fenomeni. Questo è molto più vicino all'analisi interpretativa dei problemi del designer. (Swann 2002:51, trad. dell'autore).

L'approccio qualitativo e interpretativo in design caratterizza, di fatto, le modalità con cui vengono indagati e analizzati i contesti di progetto, i fenomeni sociali, le azioni umane e i problemi a cui si intende rispondere, sebbene, come sottolineano Findeli et al., con minor rigore di altre discipline (2008). Il lavoro progettuale consiste nell'ipotizzare che cosa si ritiene sia meglio, utile, giusto progettare a partire da una serie di osservazioni della realtà e di dati qualitativi che hanno a che fare, in buona parte, con i comportamenti delle persone, gli atteggiamenti, le percezioni, il gusto estetico, i modi d'uso, le sensazioni tattili, olfattive, visive, etc. Si tratta di interpretare questi dati e di ipotizzare e anticipare come tutti questi aspetti debbano confluire in un progetto che sia comprensibile, fruibile, accessibile. È, per la gran parte, un processo interpretativo che si basa su dati che riguardano la qualità del rapporto tra esseri umani, cose e materiali.

Inoltre, se è vero che le domande di ricerca che caratterizzano le due discipline sono diverse, è anche vero che in alcuni casi potrebbero avvicinarsi molto. Si veda, per esempio, il caso in cui ricercatori e ricercatrici di entrambe le discipline intendano

indagare quali sono gli strumenti e i metodi per favorire i processi partecipativi, in che termini la partecipazione è utile ai progetti, che tipo di trasformazioni e cambiamenti sociali abilitano. Questo tema può risultare tanto interessante dal punto di vista dell'antropologia quanto per la *ricerca in design*. Antropologhe e antropologi magari si focalizzeranno maggiormente su questioni di tipo relazionale, culturale, sociale mentre i e le designer a capire come facilitare i processi partecipativi attraverso tecnologie o strumenti, ma il campo di indagine sarebbe comune, così come gli strumenti di ricerca. Per esempio, lo strumento di ricerca potrebbe essere proprio un “progetto” da progettare insieme a diversi attori per raggiungere un certo scopo. Attraverso il progetto antropologi e antropologhe utilizzeranno i propri strumenti teorici per rileggere e comprendere il processo, il contesto, gli attori, e così faranno i e le designer. Nel caso della *design anthropology* l'interesse scientifico dell'antropologia e l'interesse scientifico del design collimano e gli strumenti di indagine e l'approccio di ricerca pure. Ciò che invece cambia sono gli strumenti teorici interpretativi delle due discipline. Ma lo strumento di conoscenza è lo stesso: il progetto. Questo aspetto è centrale nel rapporto fra le due discipline e nell'ultimo capitolo vedremo come design e antropologia rileggono reciprocamente, per mezzo del progetto, i propri strumenti metodologici e di analisi. A conferma della relazione fra conoscenza socio-antropologica e progetto Findeli et al. affermano che:

non ha senso portare avanti una ricerca in design se non finisce per migliorare l'atto del progettare e, di conseguenza, la vita dei destinatari di tale atto, cioè presumibilmente tutti noi abitanti del mondo. Di conseguenza, lo scopo della ricerca in design è direttamente legato allo scopo del design *tout court*, che, in poche parole, è: migliorare o mantenere l'abitabilità del mondo, in tutte le sue dimensioni (fisica, psichica, spirituale). (2008:74, trad. dell'autore).

L'*atto* di progettare, infatti, (non solo il progetto) è sempre, anche, una questione antropologica, cioè “una questione relativa al modo in cui un individuo o una comunità abita o desidera abitare il mondo” (2008:74, trad. dell'autore), e quindi anche sociale e culturale. Il processo progettuale è un *fenomeno sociale*. In questo senso, come

affermano ancora Findeli et al. “nulla che riguardi le relazioni tra gli esseri umani e i loro ambienti dovrebbe essere estraneo al design in linea di principio” (2008:74, trad. dell’autore). E potremmo aggiungere, che nulla che riguardi i processi progettuali è estraneo alle relazioni tra gli esseri umani e i loro ambienti.

Questo è ancor più vero nel caso in cui il design si trovi a dover affrontare e rispondere a questioni di tipo sociale, individuando progetti che siano in grado di trasformarle. Nel caso dell’*homelessness*, per esempio, si tratta di trovare modi concreti per contrastarla. Abbiamo definito *design sociale* questo tipo di progettazione. Tutto questo, come afferma anche Swann (2002), si avvicina molto anche all’approccio della ricerca-azione, approccio in cui la relazione di reciprocità fra progetto e conoscenza, e il fatto che il progetto sia sempre anche una questione antropologica e sociale, è particolarmente centrale. Nel caso della ricerca-azione, infatti, gli obiettivi della ricerca e dell’azione insieme servono tanto a comprendere un fenomeno quanto a trasformarlo e, anzi, la letteratura relativa a questo approccio sottolinea che la ricerca è strumentale all’azione. Come afferma Orlando Fals Borda, uno dei più noti promotori di questo approccio, la ricerca-azione ha l’obiettivo di “studiare la realtà al fine di trasformarla” (1979) ma anche di “trasformare la realtà al fine di studiarla” (McTaggart, Nixon & Kemmis 2017:27). Reason & Bradbury, curatori del libro “Action research: Participative inquiry and practice”, definiscono la ricerca-azione come:

un processo partecipativo che si occupa di sviluppare una conoscenza pratica utile al perseguimento di scopi umani meritevoli. Tenta di mettere insieme azione e riflessione, teoria e pratica, in partecipazione con gli altri, per fornire soluzioni pratiche a questioni di pressante preoccupazione per le persone e più in generale per la piena realizzazione delle persone e delle loro comunità. (2008:4, trad. dell’autore).

Nella ricerca-azione, dunque, il termine ‘azione’ ha un significato etico e politico molto forte, in quanto è un approccio molto più vicino all’attivismo politico e ai processi di democratizzazione che alla ricerca scientifica. “La ricerca-azione senza la sua dimensione liberatrice ed emancipatrice è un’ombra della sue piene possibilità e rischia di essere cooptata dallo status quo” (2008:5, trad. dell’autore). L’azione a cui ci

si riferisce mira, infatti, a trasformazioni concrete e a produrre cambiamenti sociali, “creando nuove forme di comprensione, poiché l'azione senza riflessione e comprensione è cieca, così come la teoria senza l'azione non ha senso” (2008:4, trad. dell'autore). Reason & Bradbury sottolineano che la ricerca-azione non è sottoposta alla prova dei criteri di valutazione scientifica e non è necessariamente inserita nelle dinamiche della ricerca accademica, anzi, spesso il rapporto fra le due non è particolarmente roseo (2008:3). Questo anche perché:

All'interno di un progetto di ricerca-azione, le comunità di indagine e di azione si evolvono e affrontano questioni e problemi che sono significativi per coloro che partecipano come co-ricercatori. Tipicamente tali comunità si impegnano in cicli più o meno sistematici di azione e riflessione: nelle fasi di azione i co-ricercatori testano le pratiche e raccolgono prove; nelle fasi di riflessione danno un senso di insieme e pianificano ulteriori azioni. E poiché questi cicli di azione e riflessione integrano il sapere e l'agire, la ricerca-azione non deve affrontare quel “divario” tra il sapere e il fare che disorienta così tanti sforzi per il cambiamento e la ricerca “applicata”. (Reason & Bradbury 2008:1, trad. dell'autore).

Quindi, in realtà, l'azione è già un risultato che la ricerca ha abilitato e, nello stesso tempo, il punto di partenza per un'ulteriore fase di ricerca. Come afferma il fondatore della ricerca-azione, lo psicologo sociale Kurt Lewin, la ricerca-azione procede “in una spirale di step, ognuno dei quali è composto da una circolarità tra pianificazione, azione e verifica dei risultati dell'azione” (Lewin 1946). Le caratteristiche della ricerca-azione consistono, dunque: a) nel fatto che questa sia rivolta a soluzioni pratiche e a questioni pressanti e urgenti per le organizzazioni o comunità coinvolte, e utili nella loro vita di tutti i giorni; b) nel prevedere la partecipazione e la collaborazione della comunità coinvolgendole sia nella definizione delle questioni da affrontare, che nelle attività di produzione di senso, che nell'azione stessa; c) nel basarsi su diversi tipi di conoscenze e saperi, sia per condurre le indagini che per rappresentare i risultati; d) nell'essere orientata da valori volti alla prosperità delle persone, delle comunità in termini di benessere economico, politico, psicologico, spirituale, verso relazioni eque e sostenibili con i loro ambienti di vita; e) nell'essere considerata un processo vivo ed

emergente che non può essere predeterminato, ma che cambia e si sviluppa man mano che le persone approfondiscono la loro comprensione delle questioni da affrontare in quanto co-ricercatori (Reason & Bradbury 2008:3-4).

Se consideriamo l'azione anche come *atto progettuale*, in quanto atto pianificato, che esita in un progetto mirato alla trasformazione di un certo fenomeno sociale ecco che il parallelismo con il *design sociale* è immediato.

Questo approfondimento metodologico ci è servito a indagare il diverso modo di concepire la ricerca nel design e nelle scienze sociali e ci è utile in quanto ci ha permesso di sottolineare la doppia natura del progetto, o del processo progettuale, che è tanto fine ultimo trasformativo quanto strumento di conoscenza. Possiamo ora procedere con la discussione dell'ultimo caso presentato che ci permette di approfondire, in un modo diverso dai precedenti, nodi critici e benefici della collaborazione fra design e scienze sociali.

### **2.3.6. Rapporti interdisciplinari. Questioni di organizzazione e rappresentazione**

La rilettura del caso del riorientamento dei servizi è più complessa e articolata delle precedenti. Per farlo mi sono basato sulle 6 interviste fatte ai diversi componenti del gruppo di ricerca/progetto provenienti dalle diverse discipline (antropologia, sociologia e design) che ho svolto nell'ultimo periodo del mio dottorato. Ciò su cui mi focalizzo è l'impianto metodologico del progetto, cercando di far emergere i contributi specifici delle diverse discipline e i nodi tematici emersi dall'incontro disciplinare.

La prima domanda che ho posto agli intervistati è stata una domanda di tipo metodologico. Al fine di esplicitare le diverse percezioni disciplinari sul tipo di lavoro commissionato dal comune, ho chiesto a colleghi e colleghe se gli obiettivi del progetto/ricerca fossero chiari sin da subito e che ruolo avevano svolto all'interno del gruppo. Nonostante il progetto fosse lo stesso, le percezioni di ogni componente sono state diverse. Le ricercatrici delle scienze sociali (antropologia e sociologia) hanno

messo in risalto il fatto che il loro contributo fosse legato alla profonda conoscenza sull'*homelessness* e sulla povertà urbana e, in particolare, sulle politiche sociali di *welfare* e sui servizi di supporto e assistenza per le persone senza dimora. Chi con un approccio più analitico e sociologico, chi con approcci di ricerca di tipo qualitativo, chi con approcci più vicini alla ricerca-azione, tutte le ricercatrici si occupano, infatti, di questi temi da anni (Meo 2008; Porcellana, 2016; Stefani 2016; Leonardi 2019). Le ricercatrici hanno inteso il lavoro di riorientamento come una ricerca-azione, ovvero un processo per cui, come afferma la collega sociologa D.:

cerchi di capire quali sono le direzioni più interessanti, quanta voglia di mettersi in gioco c'è, quanti spazi reali ci sono davvero.

I diversi contributi e sguardi disciplinari che hanno riconosciuto di aver messo in campo sono, per la sociologia come per l'antropologia, un'attenzione specifica alla “dimensione dell'interazione sociale, delle rappresentazioni degli uni e degli altri, di come ciascuno definisce soggettivamente la situazione” (A.). Le sociologhe hanno sottolineato il fatto di adottare un tipo di sguardo che si sposta dal “micro sociologico” al “macro sociologico”, che astrae dal particolare al generale, che osserva l'interazione fra fattori sociali nel piano micro riconnettendoli a fattori strutturali, che rilegge le specificità dei casi locali comparandoli fra loro e mettendoli in rapporto alle politiche nazionali ed europee. È un tipo di sguardo molto analitico. Le antropologhe hanno rivendicato di portare uno sguardo di tipo maggiormente critico e decostruttivo, reso molto bene da questo stralcio di intervista in cui S., dopo aver riletto il percorso di ricerca, riflette su uno dei nodi problematici ricorrenti nella ricerca:

Bene. Ma alla luce di tutto questo che abbiamo visto e capito, perché si ripete questo assunto? Non potrebbe non esserci? Non potrebbe essere altrimenti. Non è qualcosa che per forza deve andare così.

S. ricollega questo processo di comprensione e decostruzione dei fenomeni a un approccio che caratterizza profondamente l'antropologia, in quanto disciplina che si interessa alle diversità culturali e che, dunque, richiede un confronto continuo con

delle possibilità altre. Questo porta ad avere una maggior libertà nel mettere in discussione quello che c'è, a provare a vederlo da un'altra prospettiva.

È chiaro che con questo non intendo generalizzare le similitudini e le differenze fra le due discipline, ma fornire una rappresentazione di ciò che emerso nel nostro caso specifico. È possibile, dunque, distinguere un approccio di tipo particolarmente analitico ed esplicativo, attento a esplicitare e a far emergere come i fenomeni sociali si intrecciano al piano socio-politico, per quanto riguarda la sociologia e un approccio maggiormente critico-dubitativo e aperto verso configurazioni dei fenomeni altre, per quanto riguarda l'antropologia. Entrambe fondano il lavoro di ricerca sull'osservazione dei fenomeni e dei sistemi con uno sguardo di tipo qualitativo che si concentra sulle relazioni sociali umane, con una particolare attenzione alle dinamiche di potere sottese e con una prospettiva costruttivista, ovvero che intende le pratiche come socialmente e storicamente costituite e ricostituite dall'agentività umana. Entrambe tendono a esplicitare i diversi *framework* culturali e interpretativi che caratterizzano le pratiche e i discorsi e che si configurano diversamente per ogni individuo, e all'interno delle diverse situazioni sociali, comunità, organizzazioni, società. Ovviamente condividono anche alcuni strumenti della ricerca qualitativa (interviste, *focus group* e osservazione partecipante) e un'idea di ricerca sociale applicata, utile a comprendere meglio le questioni sociali di cui si occupano e, dunque, a contribuire a dare risposte trasformative. Dalle interviste con le colleghe emerge chiaramente che un ulteriore strumento di conoscenza e di ricerca è rappresentato dal lavoro di scrittura scientifica. Non solo per questioni legate a dinamiche di natura accademica ma in quanto strumento riflessivo e di confronto teorico e scientifico, necessario a sviluppare la comprensione profonda dei fenomeni indagati.

Ciò che, invece, i designer intervistati si riconoscono, e ciò che viene riconosciuto loro dalle colleghe, consiste nella loro capacità organizzativa e nella capacità rappresentativa e di sintesi. Ponendo la stessa domanda metodologica ai colleghi e colleghe designer le risposte si sono concentrate sugli strumenti adottati e su come sono stati definiti i processi di ricerca/progetto. Il gruppo di designer ha definito il

lavoro di riorientamento più chiaramente come progetto che come ricerca. Nello specifico, infatti, per i designer il riorientamento del servizio rientra nel campo del *service design* o, meglio del *design for service* (Meroni & Sangiorgi 2016), dunque, è stato affrontato sin da subito con un approccio di tipo progettuale. Un dato interessante che sottolinea l'attenzione che i designer rivolgono ai processi e ai metodi progettuali emerge da un'intervista fatta a una collega designer che, prima di questo lavoro, non si era ancora interfacciata con la progettazione dei servizi. V. racconta che il primo compito che il coordinatore del gruppo dei designer le ha assegnato è stato di leggere alcuni articoli sul design dei servizi. Ovvero la prima richiesta è stata quella di attrezzarsi sulla metodologia progettuale.

Ragionare in termini progettuali ha portato i designer a ipotizzare e definire, sin da subito, una vera e propria struttura del percorso di ricerca finalizzata al progetto. C., uno dei coordinatori del progetto, afferma che la prima cosa che ha fatto all'avvio dei lavori è stata quella di ipotizzare un piano di lavoro: quali azioni avremmo potuto/dovuto fare, con quali obiettivi, con quali strumenti e, trattandosi di processi partecipativi, chi avremmo dovuto coinvolgere. Se questo può apparire scontato per la disciplina del design, lo è stato molto meno per le altre discipline coinvolte. Rispetto alla capacità del design di organizzare il lavoro, S., collega delle scienze sociali, afferma che:

Questo è qualcosa che ho allenato nel lavoro che abbiamo fatto insieme, anche immaginare come rendere più chiare, più coerenti le domande che facciamo, come organizzare le cose dando dei tempi. Effettivamente era qualcosa che io approcciavo in modo molto più naïf e invece questo mi è servito molto.

Riuscire a ipotizzare un percorso di lavoro per un obiettivo così aperto e “*wicked*” come quello del riorientamento del servizio per persone senza dimora non è semplice. In questo caso è stata fondamentale la conoscenza del campo di cui ci siamo occupati. Come per le scienze sociali, anche noi designer coinvolti avevamo una profonda conoscenza pregressa del tema dell'*homelessness* e del sistema dei servizi. Nel nostro

caso, però, questa conoscenza è stata immediatamente tradotta in termini operativi. È stata utile a ipotizzare con maggior rapidità quali fossero le questioni del sistema da indagare o da esplicitare, cosa fosse necessario chiarire meglio al fine di definire le esigenze dei diversi attori, i vincoli del sistema e gli obiettivi di progetto.

In questo caso, il “progetto” a cui il gruppo ha lavorato è il “processo di riorientamento” del sistema dei servizi, come abbiamo visto, non il ridisegno del sistema in sé. In questo senso, dunque, ciò che i designer hanno inizialmente progettato è, effettivamente, il processo, il percorso di indagine, definendo le fasi, gli obiettivi intermedi, gli strumenti di indagine e alcune ipotesi di obiettivi finali. Uso il termine ipotesi perché il disegno del percorso di lavoro è servito, più che altro come traccia, come guida iniziale. Come abbiamo visto e come vedremo, in un’ottica di ricerca-azione non era possibile definire a priori che cosa sarebbe emerso dal lavoro o come avremmo effettivamente risposto a quanto emergeva, ma è stato utile ipotizzare un percorso di lavoro per orientare il gruppo e avviare le attività. Poiché il processo è stato di tipo partecipativo, il disegno del percorso di lavoro del gruppo di ricerca ha coinciso con il processo di riorientamento stesso.

Come descritto nel capitolo 2.2.3, le prime due fasi della ricerca-azione sono servite ad analizzare e definire il sistema dei servizi, individuando le connessioni e le relazioni fra i diversi servizi, il suo funzionamento ovvero come i servizi si relazionano fra loro le risorse a disposizione, i nodi critici del sistema. Nella terza sono state definite le linee guida per il riorientamento del servizio e nella quarta si stanno sperimentando alcuni progetti che rispondono alle linee guida. Tutte le attività svolte nella prima e nella seconda fase sono state attività di ricerca volte a fornire dati utili per definire il sistema e definire il problema (o i problemi). Tutte le attività partecipative organizzate dal gruppo di ricercatori hanno avuto questo scopo e sono state caratterizzate da un ciclo di: a) definizione del tema di ricerca/approfondimento; b) pianificazione dell’attività partecipativa; c) attività partecipativa; d) analisi dei dati; e) sintesi visuale dell’analisi (un grafico o una serie di grafici); f) restituzione ai partecipanti attraverso una presentazione. Le attività di analisi e di sintesi sono servite,

di volta in volta, anche a definire il tema di approfondimento successivo. Ogni sintesi è stata condivisa con il gruppo di partecipanti durante l’incontro successivo e poteva essere anche la base da cui si partiva per un nuova attività partecipativa.

La fase uno e due, complessivamente, sono riconoscibili come fasi di ricerca e, specificamente, una ricerca “*for design*”. Questo per i designer è scontato, ma per le scienze sociali non tanto. Come abbiamo visto, il termine “ricerca” nella collaborazione interdisciplinare tra designer e altre discipline risulta ambiguo in quanto, per le scienze sociali la “ricerca” non necessariamente porta a ottenere dati che possono essere immediatamente utilizzati nel processo di ricerca stesso. Nella ricerca sociale le varie attività di ricerca che compongono la ricerca sono pianificate e progettate, ma l’*output* di progetto è la presentazione della ricerca stessa, ovvero, nella maggior parte dei casi una monografia, una pubblicazione scientifica. Ma “fare ricerca” per le ricercatrici sociali è anche proprio un approccio, un modo di stare nel progetto. Come afferma la collega D.:

per me è proprio un modo di stare nelle cose, non riesco a dire questo pezzo è ricerca e questo no.

In questo senso, nei lavori di progettazione interdisciplinare, come suggeriscono Findeli et al. sarebbe necessario concordare su “un quadro concettuale e teorico per la ricerca che sia condiviso e riconosciuto da tutti i partner” (2008:80, trad. dell’autore) in cui ogni disciplina definisce che tipo di contributo di ricerca intende fornire nel contesto del progetto e quali temi verranno invece trattati dalle singole discipline relativamente alla propria comunità scientifica, tenendo conto che “la chiave è costruire la conoscenza in modo che sia rilevante dal punto di vista dell’utente finale” (2008:81, trad. dell’autore). Nel nostro caso, l’utente finale era l’intera comunità di attori del sistema.

Nello stesso tempo, però, anche considerando le fasi uno e due come un tipo di ricerca strettamente “*for design*”, tali attività hanno fatto emergere una serie di dati molto interessanti e variegati, molto intrecciati gli uni con gli altri e tutti rilevanti. Sono

emerse osservazioni che andavano dall’efficacia del sistema dei servizi nel fornire una risposta ottimale al fenomeno dell’*homelessness*, a questioni maggiormente sociologiche e antropologiche quali il riconoscimento delle asimmetrie di potere fra gli attori, alcune criticità legate al lavoro educativo, la garanzia dei diritti e del benessere, criticità legate alle politiche abitative e all’accessibilità alle misure di sostegno (cibo, salute, casa), questioni relative alla retorica dell’*empowerment* e dell’attivazione, al concetto di autonomia. Tutti fattori che incidono sugli interventi di inclusione sociale delle persone senza dimora. L’elenco potrebbe continuare. Il punto è che il lavoro di analisi interdisciplinare ha fatto emergere anche questioni che magari non erano state poste in maniera esplicita al gruppo di attori, ma che potevano essere cruciali per il percorso di riorientamento. In particolare, questo lavoro ha fatto emergere una serie di elementi impliciti o dati per scontati dagli attori che, però, informano le loro pratiche e i loro discorsi: *framework* interpretativi, operativi e discorsivi impliciti che contribuiscono a mantenere il sistema nello *status quo* in quanto non vengono messi in discussione dagli attori stessi. Potremmo dire che si tratta di approcci culturali all’*homelessness* costruiti nel tempo che impattano sulle modalità con cui si affronta la questione e che, in certi casi, concorrono perfino a cronicizzare certi processi. Uno di questi, per esempio, è il rapporto educativo tra operatori, educatori, assistenti sociali e le persone senza dimora che tende a fondarsi su processi di etichettamento che rafforzano, per assurdo, la soggettività della persona come “senza dimora”. Non ci è possibile entrare nel merito della questione, ma questo è solo un esempio per rappresentare il fatto che il lavoro di ricerca, in questa prima fase, è stato molto ricco e complesso allo stesso tempo. Il fatto che tre diverse discipline abbiano lavorato insieme ha permesso di esplorare il sistema con diversi punti di vista e ha dato la possibilità di far emergere questioni che una singola disciplina da sola non avrebbe mai prodotto. Questo, però, è anche un elemento di complessità. Il gruppo si è sforzato di ordinare quanto emergeva, ma non è stato sempre possibile integrare nel processo tutti gli *input* che emergevano. Si è trattato, dunque, di fare anche un’attività di selezione da parte del gruppo di ricerca. Questa operazione è, in realtà, molto delicata perché le diverse discipline portano sguardi,

istanze e priorità diverse sul piano sociale e politico. In questo senso, come abbiamo già accennato, nel processo di selezione intervenivano anche i *policy maker* e gli attori stessi. In ottica di ricerca partecipativa, attraverso le attività di restituzione, erano anche i partecipanti a fornirci indicazioni su quali direzioni procedere e su quali temi sentivano l'esigenza di un approfondimento. Nel caso emergesse l'esigenza, sia da parte dei ricercatori che degli attori, di trattare temi particolarmente complessi e delicati, il gruppo di ricerca ha deciso di impostare alcune attività partecipative non come attività dalle quali ricavare dati da analizzare successivamente, ma come attività riflessive a beneficio degli attori. In questo senso il processo di riorientamento è diventato anche un'occasione di riflessività critica e formativa per gli attori, riconoscendo il fatto che, come afferma la collega D. durante l'intervista: “il cambiamento materiale va di pari passo con il cambiamento culturale”.

In ogni caso, il processo di selezione si è basato anche sulla necessità di capire che cosa potesse maggiormente essere utile al processo di riorientamento e, come affermano ancora Findeli et al., di riuscire a “trasformare” la conoscenza analitica in qualcosa che possa essere “pragmatizzato” e concretizzato nei processi:

La conoscenza fornita dalle discipline scientifiche orientate all'analisi ha bisogno di essere elaborata (trasformata) in modo che possa essere “impegnata” o “incorporata” nell'azione. Chiamiamo questa operazione “pragmatizzazione” della conoscenza. (2008:81, trad. dell'autore).

Un ulteriore elemento centrale in questa fase della ricerca, e connesso al concetto di “pragmatizzazione” della conoscenza, è costituito dagli strumenti di ricerca utilizzati proposti dai designer. Trattandosi di attività partecipative su questioni “intangibili” è stato fondamentale utilizzare degli strumenti che permettessero una comprensione condivisa da tutti i partecipanti. In questo senso la capacità di visualizzazione grafica dei designer è stata fondamentale. Osservare insieme uno stesso schema logico, lavorare su uno stesso schema grafico, compilare un *form* o un grafico visivamente curato che ne facilitasse la comprensione e invogliasse la compilazione, vedere insieme gli stessi dati riorganizzati in grafiche, ha aiutato ad avere una base di confronto

comune, anche visiva e materiale, sulla quale poter discutere. La capacità di sintesi visuale è sia uno strumento che facilita la partecipazione quanto un modo per cercare di rappresentare la complessità dei fenomeni e, soprattutto, condividerla con gli altri. In questo senso, gli strumenti visuali hanno facilitato molto le attività proposte durante gli incontri partecipativi e le fasi di restituzione collettiva e socializzazione degli esiti. Ma non solo, tali rappresentazioni grafiche sono state molto utili anche per il lavoro di analisi e sintesi interno al gruppo di ricerca. È utile presentare due esempi che permettono di sottolineare due aspetti diversi implicati nell'azione di visualizzazione o graficizzazione dei dati.

Il primo esempio riguarda il lavoro di mappatura del sistema che è stato fatto nella fase uno. Il sistema dei servizi, ovviamente, esiste, ma non è “visibile”. I servizi prendono forma in edifici, ambulatori, uffici, dormitori, letti, cibo, documenti, persone e possono essere compresi, nel loro complesso, come un sistema socio-tecnico, ovvero:

un'organizzazione umana [...] vista come un'integrazione di due sistemi eterogenei ma reciprocamente causali e di supporto: un sistema sociale in cui i membri creano e arricchiscono spontaneamente le relazioni attraverso le attività e un sistema tecnico in cui essi eseguono insieme di compiti relativi a obiettivi specifici (Trist, 1981). (Baek, Meroni & Manzini 2015:61, trad. dell'autore).

Ciò che gli attori non vedono sono le relazioni fra i servizi. Dunque, trattandosi di un processo partecipativo è stato necessario rendere visibili tali relazioni. Per fare questo abbiamo proposto agli attori un'attività di mappatura collaborativa. Il punto di partenza è stato quello di disegnare su un foglio bianco l'icona di una persona e l'icona di una casa. A sinistra abbiamo posto la persona e a destra la casa. Per iniziare abbiamo unito con una freccia lineare la persona alla casa, ovvero il percorso che riporta la persona senza dimora in casa. A partire da questo abbiamo chiesto ai diversi partecipanti sia di inserire il punto in cui, in questo percorso, si inseriva il proprio servizio, ma anche di verificare che la posizione degli altri servizi fosse corretta. Per fare un esempio, l'ente che aveva in gestione un servizio di accoglienza notturna (un dormitorio), ha disegnato il suo servizio all'inizio del percorso. L'ente che aveva in

gestione il servizio di autonomia abitativa (alloggi comunitari) ha disegnato il suo servizio verso la fine del percorso. Terminato il processo a cui tutti avevano contribuito, i designer del gruppo hanno ricostruito una mappa di sintesi che, a sua volta è stata rivista e perfezionata dagli attori fino al momento in cui tutti si sono riconosciuti al suo interno e nella configurazione proposta. Questo lavoro è stato essenziale per il nostro gruppo di ricerca in quanto avevamo la necessità di comprendere nel dettaglio il sistema, ma nello stesso tempo, questo è stato fondamentale anche affinché tutti gli attori coinvolti si riconoscessero nello stesso sistema e vedessero le relazioni fra i vari servizi. Non che non le conoscessero, anzi, ma non le avevano mai viste tutte insieme. Come afferma Swann:

*la forma visiva è una forma di conoscenza. È un mezzo per incapsulare idee e, in effetti, alcune idee sono espresse in modo più potente attraverso il mezzo visivo che attraverso qualsiasi altra forma di comunicazione. (2002:52, trad. e corsivi dell'autore).*

Come afferma Schön, il fatto di lavorare attraverso un linguaggio grafico è una caratteristica peculiare dei designer:

*disegnare e parlare sono modi paralleli di progettare, e insieme costituiscono quello che chiamerò il *linguaggio del progettare* [language of design]. [...] Le dimensioni verbale e non verbale sono strettamente connesse. (1983:81, trad. dell'autore).*

Schön si riferisce all'azione connessa alla produzione di *sketch* e schematizzazioni rapide, che letteralmente vengono prodotte contestualmente all'atto del parlare. Questa capacità e abilità è quasi una necessità impellente del progettista, che comprende disegnando. Quando il linguaggio grafico passa da essere un atto istantaneo e intuitivo a un atto più ponderato e progettato, quello che Schön definisce "linguaggio del progetto" (*about design*) è utile, però, avere alcune accortezze.

Il secondo esempio ci dà l'opportunità di osservare alcuni elementi di attenzione connessi al processo di traduzione visuale. In questo caso non si tratta di uno strumento per facilitare le attività partecipative ma, piuttosto, di una visualizzazione grafica di un

lavoro di analisi. Dopo diverse attività partecipative volte a individuare risorse e criticità del sistema, il gruppo di ricerca aveva a disposizione abbastanza dati per tentare di proporre una sintesi dei nodi critici del sistema. Come abbiamo rappresentato nei paragrafi precedenti, la quantità di informazioni era abbastanza eterogenea e, in quanto sistema complesso, le criticità erano interdipendenti e molto intrecciate. Però, era necessario “pragmatizzare” la conoscenza, non solo per renderla esplicita ai partecipanti, ma anche per poter capire quali fossero le questioni primarie e prioritarie su cui lavorare per l’orientamento. Il lavoro che è stato fatto dal gruppo di ricercatori *junior*, indirizzati dai *senior*, ha prodotto un cosiddetto “albero dei problemi”. Le diverse questioni sono state organizzate in categorie semantiche simili e successivamente in macrocategorie e poi ancora in macrotemi. In questo modo è stato prodotto uno schema logico ad albero in cui le diverse questioni emerse potevano essere visualizzate rapidamente. Queste schematizzazioni, una volta discusse e riviste con i *senior*, sono state poi rilette e commentate insieme agli attori per stabilire quali fossero le priorità di intervento. A livello metodologico interdisciplinare, rispetto al gruppo dei *junior*, è stato molto interessante lavorare insieme tra designer, antropologhe e sociologhe. Abbiamo lavorato in modo molto serrato, organizzando le tematiche prima su un foglio di calcolo e poi su un programma di visualizzazione grafica. Durante il lavoro di categorizzazione, l’attenzione maggiore è stata, prima che nell’impaginazione grafica, nella scelta di termini che fossero adeguati al vocabolario utilizzato nel contesto, ovvero dagli attori del sistema, nominando le categorie in modo che tutti potessero riconoscerle e comprenderle. La collaborazione fra le diverse discipline è stata fondamentale in questo senso. Come afferma la collega designer V. nell’intervista, riferendosi alla presenza delle colleghe delle scienze sociali:

è stato fondamentale, non mi sarebbe mai venuto in mente di usare il termine ‘presa in carico’, oppure ‘lettura della domanda’. Sono vocaboli che ho appreso da loro. Il fatto di parlare di ‘standardizzazione dell’offerta’ per esempio. Il concetto era quello, ma io non so se è stato usato da altri. Bisogna collegarsi alla letteratura, a qualcun altro che lo dice. Quindi loro hanno portato questa cosa qui. Effettivamente questo trasmetteva anche a me la

sicurezza di star dicendo le cose giuste, che poi possiamo presentare ad altri, che altri possano poi discutere perché probabilmente ci si ritroveranno anche loro.

L'attenzione portata dalle ricercatrici sociali, in questo caso, non è tanto di metodo quanto di contenuto. Le colleghe delle scienze sociali sono state molto attente a non banalizzare i concetti nel processo di sintesi, a non essere troppo concisi, a usare i termini giusti. A tal proposito ricordo che alcuni schemi di sintesi, per la quantità di temi da rappresentare, si espandevano molto in termini spaziali ed era difficile farli stare in un'unica tavola. Per noi designer il confine spaziale era qualcosa di gestibile mentre per le colleghe delle scienze sociali era un limite o un problema. "Come fanno a starci ancora tutte queste cose" chiedevano. La loro preoccupazione era che dovessimo eliminare alcuni concetti solamente perché sembrava non potessero stare nella tavola.

Una volta ultimato l'albero dei problemi dal gruppo *junior* questo è stato presentato e discusso con i *senior*. In termini di transdisciplinarietà è interessante riportare questo passaggio. Lo schema, infatti, non è stato subito accettato dalle ricercatrici sociali *senior*, in quanto appariva loro troppo rigido e dava l'idea che una singola questione critica fosse legata a una singola categoria di criticità. Ovvero rappresentava delle relazioni di causa/effetto troppo univoche e definite che per loro non erano metodologicamente accettabili. Solo dopo alcune discussioni abbiamo convenuto che quello schema non dovessimo concepirlo come una fotografia fedele e rappresentativa della realtà, ma più che altro come uno strumento per provare a fare ordine rispetto alla vastità delle informazioni che avevamo acquisito e, soprattutto, per riuscire ad avere uno strumento con cui confrontarci con gli attori.

Anche le rappresentazioni grafiche, dunque, sono attività di tipo interpretativo che implicano un lavoro di traduzione e selezione che va sempre tenuto in considerazione. Anche perché, se è vero che è doveroso riconoscere la parzialità della sintesi grafica, è anche vero che, diventando poi strumenti operativi e di lavoro

comune, se qualcosa è stato omesso nel lavoro di sintesi, questo rischia di non essere più recuperato e andare perso.

Sempre rispetto agli strumenti di ricerca, e in particolare per quanto riguarda la ricerca di tipo partecipativo, un'altra capacità che è stata riconosciuta ai designer è stata quella di riuscire a individuare strumenti e modalità creative per le attività collaborative. La cura che abbiamo avuto è stata quella di progettare attività che fossero coinvolgenti, chiare, con scopi ben definiti, in modo che le persone comprendessero quali fossero gli obiettivi a cui dovevamo lavorare. Ma anche che fossero incentivate a partecipare e incuriosite dall'attività. Oltre alla strumentazione grafica che, come abbiamo visto ha facilitato il lavoro, sono state immaginate attività alternative ai *focus group* e alle interviste che permettessero agli attori di mettersi in gioco attraverso la scrittura, il disegno, il *role playing*.

La presenza stabile di facilitatori ai tavoli di lavoro è stato un altro elemento fondamentale. Gli attori non sono stati lasciati soli a svolgere i compiti assegnati, ma c'è sempre stato qualcuno di noi a guidare l'attività, tenendo viva l'attenzione, stimolando a completare il lavoro, rispettando i tempi. La presenza dei facilitatori sui tavoli di lavoro è stata utile, oltre che a raccogliere e organizzare i dati, anche a “sentire” il gruppo di lavoro, i sentimenti, le difficoltà, a interpretare atteggiamenti, sguardi, ironie e frizioni fra i partecipanti, a carpire anche le voci più “silenziose”, nonché a capire se gli strumenti messi a disposizione dei partecipanti e le modalità pensate per gli incontri fossero efficaci o da rivedere. Com'è noto, questo tipo di strumentazioni e modalità sono molto diffuse nel campo del design e per la disciplina non sono una particolare novità. Ma è stato interessante vedere come queste siano state ritenute funzionali e valide, in termini di ricerca, anche dalle colleghe delle scienze sociali. Un dato interessante che emerge da un'intervista con l'antropologa V. è il riconoscimento del fatto che i designer abbiano la capacità di essere particolarmente attenti a percepire le emozioni e a progettare non solo tenendole in considerazione, ma anche facendo in modo di generare emozioni positive. Questo ha sicuramente influito nella progettazione delle attività partecipative.

### 2.3.7. Questioni di partecipazione

Come abbiamo visto, la scelta fatta dal gruppo di ricerca è stata quella, in accordo con i *policy maker* del SAD, di lavorare in maniera partecipativa sul riorientamento, coinvolgendo alcuni attori specifici del sistema. In particolare sono stati coinvolti *policy maker*, tecnici e assistenti sociali del comune e i coordinatori dei singoli servizi, ovvero quelle figure gestionali che fungono da snodo tra la dirigenza delle proprie cooperative o organizzazioni del terzo settore e gli educatori e operatori che lavorano quotidianamente nei servizi. I singoli enti del terzo settore hanno dimensioni organizzative varie e ognuno di questi risponde a delle linee educative, organizzative, a dei mandati sociali, a delle visioni politiche che sono specifici per ogni organizzazione. Anche questo, per inciso, incide su come vengono gestiti i singoli servizi.

Il coordinamento generale del sistema dei servizi, come è stato specificato nel capitolo 2.2.3, è in carico al SAD. La scelta di lavorare con i coordinatori è stata fatta ipotizzando che queste figure fossero in una posizione organizzativa tale per cui potessero avere sia una visione sufficientemente ampia dell'intero sistema che, nello stesso tempo, avessero chiare le questioni legate alla quotidianità dei servizi. Inoltre la loro posizione all'interno della propria organizzazione gli avrebbe permesso di trasferire quanto emergeva dai lavori partecipativi sia a educatori e operatori che ai loro dirigenti. Il sistema dei servizi, in quanto caratterizzato da un meccanismo di collaborazione fra pubblico e privato, pone una serie di questioni che hanno a che fare con il fatto che gli enti del privato sociale competono fra loro per l'assegnazione dei servizi e questo, come si può immaginare, implica l'idea che, dalla prospettiva dei singoli, l'obiettivo è anche quello di ottenere la gestione di più servizi possibili. In questo senso la volontà e la disponibilità a collaborare può essere limitata da alcuni aspetti potenzialmente critici. Per esempio, gli enti del privato sociale non hanno la certezza che il tempo e le energie dedicate e le conoscenze messe a disposizione del

sistema durante le attività determinino il fatto che, in fase di riassegnazione dei servizi una volta scaduto l'appalto, manterranno il servizio che hanno contribuito a ridisegnare o che un servizio innovativo, che magari viene ipotizzato grazie al lavoro partecipativo, verrà sicuramente assegnato a loro dall'ente pubblico. Un altro elemento che potrebbe limitare il loro contributo al riorientamento e, per certi versi anche a impedirlo, è il fatto che non si sia disponibili a mettere troppo in crisi la struttura generale del sistema, in quanto questo produrrebbe incertezze circa il mantenimento o meno di determinati servizi nel sistema. Un rischio che non tutti sono disposti a correre. Poniamo il caso che uno dei servizi all'interno del sistema venga ritenuto obsoleto dal lavoro di ricerca e che si debba ipotizzare di chiuderlo e ridestinare le risorse a un altro servizio. In questo caso l'ente del privato sociale rischierebbe addirittura, quasi autosabotandosi, di perdere un servizio senza avere ulteriori garanzie. Un altro elemento che influisce sul contributo dei coordinatori al riorientamento è che sono portatori di interesse per la propria cooperativa e quindi tendono a sottolineare istanze che possano portare a ottenere maggiori risorse economiche per il proprio servizio. Oltre a questo, gli enti sono fornitori di servizi per l'ente pubblico per cui hanno un rapporto di tipo subordinato con esso. Nel caso in cui le attività partecipative portino a far emergere contrasti su temi divisivi non si è certi che questo non rischi di influire su una futura riassegnazione del servizio da parte dell'ente pubblico. Il contributo, anche critico, che gli enti possono portare, dunque, è influenzato da tutti questi meccanismi. Benché quasi tutti i componenti del gruppo di ricerca/progetto avessero una profonda conoscenza ed esperienza dell'*homelessness* e del sistema di servizi torinese, la comprensione di questi meccanismi economico-politici e organizzativi è andata chiarendosi nel tempo, in quanto sono meccanismi impliciti che sono potuti emergere solo attraverso un'attenta osservazione delle attività partecipative e dei “detti e non detti” tra i partecipanti durante le attività.

Riconoscere questi meccanismi significa, anche, comprendere i limiti esplorativi del lavoro di ricerca. Rivalutando a posteriori la scelta degli attori coinvolti all'interno di questo progetto, sia con le colleghe delle scienze sociali che in occasione di una

conferenza a cui abbiamo partecipato organizzata da Feantsa nel 2021, è emersa un’osservazione interessante. Nel processo di indagine non sono stati coinvolti direttamente né il livello politico superiore ai *policy maker* del servizio, ovvero l’assessorato che si occupa dei servizi pubblici, né il livello inferiore ai coordinatori dei servizi, operatori, educatori e beneficiari. Gli attori coinvolti sono stati quelli che potevano portare la voce di coloro che sono inclusi negli altri livelli indicati, ma non *sono* la loro voce. Dal punto di vista della ricerca sociale di tipo qualitativo e del design partecipativo questo è un elemento interessante perché, potenzialmente, entrambi gli approcci prevedrebbero un coinvolgimento diretto anche degli altri attori. Se non attraverso attività partecipative vere e proprie come quelle presentate, sicuramente attraverso interviste o *focus group* mirati. Il livello intermedio a cui ci siamo riferiti fornisce sicuramente la possibilità di avere una visione mediata da parte dei vari portatori di interesse in gioco nel sistema, ma non permette di leggere i punti di vista degli “estremi” del sistema, che potrebbero portare ulteriori contributi al processo di riorientamento. Dopo aver presentato il progetto alla conferenza organizzata da Feantsa, la coordinatrice del *panel* ci ha domandato se avessimo chiesto alle persone senza dimora di dirci come si immaginassero i servizi. La semplicità della domanda ci ha lasciato attoniti per un attimo. La risposta era negativa, lo sapevamo. Ma sapevamo anche che, come ricercatori, avevamo un’esperienza di ricerca così lunga nei servizi per persone senza dimora che credevamo, a buon ragione, di avere abbastanza chiaro quali fossero i problemi, le esigenze e i desideri delle centinaia di persone senza dimora e delle decine di operatori e educatori che avevamo incontrato nel corso degli anni. Eppure, una domanda così diretta, a loro, primi frequentatori nonché destinatari dei servizi, non è stata posta. Questa osservazione è stata utile in quanto ci ha permesso di rilevare una sorta di *bias* del ricercatore particolarmente esperto del tema di indagine che ha inciso sulle scelte metodologiche della ricerca. Ovviamente, anche questo tipo di progetto ha dovuto tenere conto di tempistiche e risorse, e sicuramente la scelta di lavorare con il livello intermedio è stata saggia. Ma riflettere criticamente, sebbene a posteriori, sul tema della scelta dei partecipanti può essere utile a prevedere un

coinvolgimento più diretto di questi attori nella fase, tuttora in corso, di sperimentazione dei progetti.

### **2.3.8. Politicizzazione e de-politicizzazione. Tra legittimazione e partecipazione**

La questione del coinvolgimento degli altri livelli di attori risponde anche a un altro tipo di attenzione che le scienze sociali pongono rispetto al rischio di de-politicizzazione di questo tipo di processi. Analizzando i processi di de-politicizzazione delle politiche sociali degli ultimi venti anni il sociologo Busso rileva tre tipi meccanismi che hanno a che fare con: il piano politico, cioè con le scelte operate dai governi; sociale, in cui i processi di disuguaglianza strutturale sono imputati alle “colpe” individuali; e discorsivo, per cui le istanze di cambiamento politico e sociale “dal basso” tendono a essere neutralizzate. Come afferma il ricercatore:

Il primo meccanismo è lo spostamento dell'enfasi dalla giustizia all'efficacia, che ha portato a una transizione verso il modello tecnico di “governance by numbers”. Il secondo meccanismo è il processo di individualizzazione dell'intervento sociale che ha marginalizzato le responsabilità collettive enfatizzando quelle individuali. Il terzo meccanismo è legato alla trasformazione della governance verso un modello che include le organizzazioni della società civile nel processo decisionale e nella fornitura di servizi, riducendo il loro ruolo di attori in conflitto e soggetti politici. (2017:422-423, trad. dell'autore).

Poiché, come abbiamo visto, il design è sempre più coinvolto in processi in cui è chiamato da enti *no profit* e da enti pubblici a contribuire a dare risposte a questioni di tipo sociale, è utile confrontarsi con questo tipo di questioni. I designer sociali Julier & Kimbell hanno indagato come il design si inserisca in questo tipo di dinamiche:

Nella governance neoliberale, affrontare le disuguaglianze — anziché essere mantenute sul piano del regolamentato e della responsabilità statale — diventa responsabilità di aggregazioni mutevoli e multiformi di dipartimenti

del governo locale, organizzazioni non governative (ONG), aziende private, gruppi comunitari e altre entità come le istituzioni religiose. In questo processo di scarico di responsabilità, le attività di design modellano risposte locali all'austerità e alla risoluzione dei problemi. Svolgono il ruolo non solo di affrontare le sfide sociali, ma anche di produrre risparmi sui costi per i comuni o le organizzazioni di welfare in difficoltà. Così, in risposta alle sfide del calo dei bilanci sociali, le società di consulenza di design sociale si sono posizionate per sviluppare modi innovativi di ristrutturare le relazioni stato-cittadino, promettendo al contempo un risparmio sui costi. (2019:12, trad. dell'autore).

Processi poco consapevoli di design sociale, che mettono l'accento su questioni di tipo organizzativo e tecnico al fine di fare efficienza di risorse e promuovere risultati di efficacia quantitativa, rischiano, dunque, di “fare andare avanti il sistema” (*keeping the system going*) e riprodurre le disuguaglianze a cui cercano di rispondere (2019). I due autori pongono qualche dubbio sul fatto che la disciplina del design, “così come attualmente configurata, sia attrezzata per identificare e affrontare le disuguaglianze che possono derivare da tali interventi” (2019:15, trad. dell'autore). Nell'affermare questo riconoscono che i metodi e le pratiche del design (gli autori si riferiscono soprattutto alle agenzie di consulenza) spesso riescono a rappresentare molto bene le questioni indagate e a fornire rappresentazioni virtuali di sistema o servizio molto compiute, ma raramente queste diventano reali:

I risultati del design sociale non sono tipicamente oggetti, ma cose come adeguamenti alle politiche o nuovi sistemi di supporto il cui valore è nel loro uso, piuttosto che nella loro presenza fisica. Tuttavia, questa nuova enfasi sul fare del design sociale nasconde un pericolo che si annida nella sua performance. Nello stendere dei post-it su un muro, le domande e le soluzioni emergono molto rapidamente. Metodi come il “customer journey mapping” forniscono resoconti limitati di cose come burocrazie, persone, know-how, cose quotidiane e il loro uso e le loro configurazioni. Si identificano colli di bottiglia, disallineamenti o risorse inosservate. Si inseriscono miglioramenti. E attraverso questi processi, i partecipanti che fanno design sociale possono percepire un problema complesso in modo diverso e ottenere una sensazione di cambiamento. Tuttavia, *il vero cambiamento avviene nel lento e difficile lavoro politico di implementazione.* (2019:18, trad. dell'autore).

Come è chiaro anche rileggendo il nostro caso studio, le trasformazioni in questo tipo di sistemi non solo avvengono in tempi lunghi e attraverso il lavoro politico di implementazione costante, ma sono influenzate, rallentate, incentivate anche da contingenze ed emergenze che occorrono più o meno inaspettatamente nel corso del tempo. Oltre a questi aspetti, gli autori rilevano che un altro rischio che può riguardare questi processi è che i designer coinvolti si basino su premesse definite a priori dalle diverse committenze, premesse spesso implicite, che si basano su visioni politiche di contrasto alla disuguaglianza fondate, magari, sugli stessi principi neoliberali che tendono a riprodurla. Di fronte a questo i progettisti o non sono del tutto attrezzati a livello teorico per riuscire a metterle in luce, esplicitarle e sottoporle ad analisi critica o, perfino, in quanto la collaborazione si basa su un rapporto di committenza, non hanno la possibilità di discutere apertamente e valutare se le premesse poste siano socialmente e politicamente desiderabili. Oppure, al contrario, le premesse dell'agenzia di designer possono essere troppo definite e ideologiche. Per esempio, durante il lavoro di riorientamento del servizio per persone senza dimora, il comune ha affidato una giornata di lavoro partecipativa a un'agenzia di design torinese che ha coinvolto un gruppo di realtà del terzo settore e i *policy maker* del comune per lavorare sulle politiche di inclusione sociale cittadine. In quell'occasione, l'agenzia ha presentato alla platea un programma di obiettivi di sostenibilità, equità, costruzione di comunità territoriali, inclusione sociale, diritti sociali e civili molto ben articolato, sensato e organizzato. Il problema è stato che il *framework* teorico proposto dall'agenzia fosse troppo strutturato e con obiettivi a lungo termine troppo definiti e, soprattutto non concordati con nessuno dei partecipanti. Erano i loro obiettivi, il loro metodo. In effetti, gli attori di quella giornata non sono riusciti a riconoscersi e a collocarsi nella proposta fatta loro. Questo riguarda il discusso tema dei *toolkit* di design, preconfezionati, logici, perfetti, ma che nascono insidie di questo tipo. Rispetto a questo, per esempio, Julier & Kimbell (2019) citano un lavoro molto interessante del designer pakistano Ahmed Ansari che, analizzando una serie di design *toolkit*, rileva che, poiché la maggioranza di questi sono stati sviluppati nei paesi occidentali, questi tendono addirittura a escludere

e sopprimere la conoscenza e il pensiero locali e a ignorare le proposte e le prospettive alternative che magari sfidano quei presupposti di crescita economica e di retorica sviluppatista che, molto spesso, sono dati come implicitamente accettati e accettabili per ogni situazione nel mondo (2016).

Il rapporto asimmetrico e acritico tra committenza e progettisti nasconde anche un ulteriore rischio, ovvero quello di produrre effetti di legittimazione scientifica delle azioni e delle politiche che emergono da questo tipo di processi. Nel caso del riorientamento dei servizi, in particolare, le sociologhe e le antropologhe del nostro gruppo di ricerca/progetto ci hanno spesso messo in guardia rispetto al fatto che le decisioni ultime che l'ente pubblico avrebbe preso a seguito del processo di riorientamento sarebbero state decisioni di tipo politico, appunto. In questo senso le ricercatrici hanno teso a salvaguardare e a rivendicare, in ogni caso, la posizione *super partes* dell'ente di ricerca pubblico, ovvero l'università, sottolineando la libertà di ricerca e di critica che il loro ruolo di ricercatrici prevede. La questione del rapporto fra enti di ricerca e committenti, fra libertà di ricerca e necessità di rispondere agli obiettivi stabiliti con i finanziatori non è semplice. Questo implica alcune riflessioni che hanno a che fare con il ruolo della ricerca come attività che persegue, prima di tutto, scopi di conoscenza e che, possibilmente sia anche una pratica emancipatrice (Busso et al. 2019). Nel caso della ricerca sociale, che tende a rivendicare una postura critica, la questione si fa ancora più complicata in quanto il processo di ricerca potrebbe portare a evidenziare elementi contraddittori per il committente che non sempre è pronto e aperto ad affrontare. Le possibili configurazioni del rapporto con la committenza possono:

prevedere forme di frizione e conflitto che rimettono in discussione il terreno su cui la collaborazione si era fondata, con esiti possibili che vanno dalla trasformazione e arricchimento della collaborazione stessa fino alla sua compromissione, con ricadute negative anche in termini di opportunità di finanziamento della ricerca. (Busso et al. 2019:100).

È una questione molto delicata e dibattuta su cui ogni ricercatore si scontra ed è chiamato a prendere posizione. Come afferma la collega A. durante l'intervista:

il rapporto con la committenza è molto problematico. Quanto il mandato che dà la committenza deve esaurire le finalità della ricerca e quanto la ricerca può avere anche finalità più conoscitive, che spesso il mandato del committente non contempla. Quanto i ricercatori possono considerarsi liberi anche di assumere uno sguardo critico nei confronti delle politiche. I committenti spesso hanno bisogno dell'avallo dell'università in funzione di una propria legittimazione, propria e dei propri provvedimenti, delle politiche sul campo, delle decisioni prese.

Busso et al., che affrontano la questione nel campo della sociologia, mettono in guardia da un lato dagli effetti di autoreferenzialità accademica e dall'altro propongono una postura dei ricercatori di maggiore apertura e coinvolgimento della società nell'ottica di:

mettere in dialogo mondi diversi oppure come l'occasione di svelare i presupposti impliciti e i repertori di conoscenza sottesi alle politiche e di introdurre contenuti nuovi, forzando ed “aprendo” uno spazio discorsivo divenuto vieppiù ristretto. In particolare, laddove questa riapertura passa per il riconoscimento e la valorizzazione di attori sociali al margine, va richiamata la necessità di allestire spazi di parola in grado di ribaltare quelle condizioni di invisibilità in cui solitamente questi si trovano, e la loro inclusione nei processi di policy-making. (Busso et al. 2019:100).

A proposito di inclusione nei processi decisionali, un altro meccanismo critico di legittimazione politica è legato anche alla retorica della partecipazione. Il coinvolgimento di diversi attori della società civile nei processi decisionali pubblici tende ad apparire come un fatto di per sé sufficiente a garantire che le scelte politiche siano state prese in comune accordo con la cittadinanza, o con processi “dal basso”, mentre, in realtà andrebbero indagati meglio i meccanismi partecipativi adottati all'interno di questi processi e gli obiettivi che perseguono. L'antropologa Andrea Cornwall, a tal proposito, propone quattro categorie di partecipazione proponendo una

sintesi a partire dalla famosa scala della partecipazione di Arnstein (1969) e dal lavoro di Pretty (1995):

**Nominale.** Per chi la promuove questa ha l'obiettivo di *legittimazione*: “per mostrare che stanno facendo qualcosa” rispetto alla questione. Per chi partecipa la percezione è quella dell'*inclusione* volta a “mantenere un certo accesso al beneficio potenziale”. La partecipazione ha lo scopo di essere “*esibita*”, mostrata.

**Strumentale.** Chi la promuove ha obiettivi di *efficienza*: “per limitare l'apporto dei finanziatori, attingere ai contributi della comunità e rendere i progetti più efficaci dal punto di vista dei costi”. Chi partecipa la percepisce in termini di *costo*: “del proprio tempo speso per il lavoro legato al progetto e altre attività”. La partecipazione è un *mezzo* “per raggiungere l'efficacia dei costi dei servizi”.

**Rappresentativa.** Chi promuove la partecipazione mira a raggiungere la *sostenibilità*: “per evitare di creare dipendenza”. Chi partecipa la percepisce come una *leva*: “per influenzare la forma che prende il progetto e la sua gestione”. La partecipazione ha lo scopo di *dare voce* alle persone “nel determinare il proprio sviluppo”.

**Trasformativa.** Per chi la propone mira a incentivare l'*empowerment*: “per permettere alle persone di prendere le proprie decisioni, capire cosa fare e agire”. Chi partecipa la percepisce come occasione di *empowerment*: “per essere in grado di decidere e agire per se stessi”. La partecipazione è, dinamicamente, *sia mezzo che fine*. (Cornwall 2008:273, traduzione e riadattamento dell'autore).

Come afferma l'autrice, tuttavia, quando queste forme di partecipazione vengono contestualizzate e prendono forma nella realtà diventano più ambigue. In uno stesso progetto le diverse categorie di partecipazione possono intrecciarsi, coesistere, modificarsi nel tempo a seconda di quanto le azioni partecipative fanno emergere e permettono di comprendere. Ciò che è rilevante, in ogni caso, è che la partecipazione è sempre qualcosa che ha che fare con il potere e il controllo (2008:271), con le intenzioni, le motivazioni, i valori, gli obiettivi sia di chi la propone che di chi partecipa:

La partecipazione che prevede la condivisione di informazioni, per esempio, potrebbe limitare un impegno più attivo, anche se si potrebbe sostenere che la trasparenza su certi tipi di informazioni apre la possibilità di un'azione collettiva nel controllare la coerenza della retorica con la pratica. [...] La partecipazione trasformativa può non corrispondere alle aspettative dei cittadini sugli obblighi che lo Stato ha nei loro confronti. Quando l'“empowerment” si riduce al “fai da te” e quando lo Stato abnega le sue responsabilità, allora la resistenza piuttosto che l'iscrizione entusiasta potrebbe essere il risultato degli sforzi per coinvolgere i cittadini. [...] Il potere delegato sulla scelta del colore della vernice per la sala d'attesa di una clinica in nome del “coinvolgimento del paziente” in assenza di qualsiasi coinvolgimento nelle decisioni su ciò che la clinica effettivamente fa può contare poco nel trasformare i rapporti di potere. E, all'altra estremità della scala, anche le forme più nominali di partecipazione possono dare ai cittadini la possibilità di “mettere un piede nella porta” se prima non c'è stato alcun impegno costruttivo con loro. (Cornwall 2008:273).

A questa proposta di categorizzazione della partecipazione Cornwall, riprendendo Pretty (1995), aggiunge anche quella dell'automobilizzazione che l'autrice descrive come un tipo di partecipazione in cui:

le persone partecipano prendendo iniziative indipendentemente dalle istituzioni esterne per cambiare i sistemi. Sviluppano contatti con istituzioni esterne per le risorse e la consulenza tecnica di cui hanno bisogno, ma mantengono il controllo su come le risorse vengono utilizzate. L'automobilizzazione può diffondersi se il governo e le ONG forniscono un quadro di sostegno. Tale mobilizzazione auto-iniziata può o non può sfidare le distribuzioni esistenti di ricchezza e potere. (2008:273, trad. dell'autore).

Escluso il caso dell'automobilizzazione, la partecipazione è un tipo di azione che raramente accade automaticamente e che dunque va ponderata, progettata, abilitata, costruita, considerando le diverse variabili del contesto, selezionando i giusti partecipanti a seconda degli scopi, degli impegni che si prevede di chiedere loro o che si ipotizza possano dare, degli obiettivi etici e politici che si intende perseguire. Come afferma ancora Cornwall:

Un processo che cercasse solo l'impegno di un piccolo gruppo di membri elitari della comunità è qualcosa di molto diverso da uno in cui i membri

della comunità delegano il potere a tale gruppo di impegnarsi con le autorità, rimanendo soddisfatti di ricevere informazioni ed essere consultati su questioni chiave. (2008:274, trad. dell'autore).

Anche il progetto di riorientamento dei servizi si è trovato a confrontarsi con alcune delle questioni socio-politiche che abbiamo appena discusso. Come abbiamo visto, il tema della scelta dei partecipanti non è scontato e potrà, in futuro, essere rivista nel nostro caso. Sicuramente gli obiettivi e le modalità adottate nel processo di riorientamento configurano una partecipazione di tipo sia rappresentativo che trasformativo. Nel prossimo capitolo approfondiremo in che modo.

Rispetto all'analisi dei rapporti tra discipline e ai loro contributi specifici nei casi studio presentati, possiamo affermare che le questioni della depoliticizzazione e della partecipazione, sebbene non sempre affrontate in maniera esplicita all'interno dei gruppi di ricerca/progetto, sono state complessivamente presidiate e che a questo, in particolare, hanno contribuito maggiormente le scienze sociali. Ciò che emerge, in generale, e che tali questioni non sono secondarie in contesti di progettazione partecipativa che mirano a stimolare processi di cambiamento sociale. Tali processi, spesso, sono avviati proprio nel tentativo di affrontare criticità e problematiche socio-economiche strutturali, insite nei sistemi stessi, e interdipendenti con le visioni e le scelte politiche di coloro che cercano di rispondervi. I processi partecipativi hanno la potenzialità, tra le altre cose, di far emergere anche il punto di vista di chi si confronta quotidianamente con gli effetti concreti di tali scelte, verso le quali potrebbe avere posizioni molto critiche, di conflitto, di dissenso. Riuscire a dar voce e a far emergere tali prospettive, e abilitarle a prendere parte alla trasformazione attraverso progetti concreti, è un'opportunità da cogliere se il cambiamento che si intende promuovere vuole essere giusto, equo ed emancipatorio dei gruppi sociali subordinati e marginalizzati. Per fare questo è necessario, il più possibile, considerare i fenomeni di cui ci si occupa, i contesti e la realtà sociale in tutta la loro complessità e contraddittorietà, dotandosi di strumenti di ricerca, di analisi e teorici in grado di aiutarci a leggerli. La collaborazione fra design e scienze sociali permette questo tipo

attenzione e profondità analitica e ci ricorda, inoltre, che nessun processo trasformativo, nessun progetto, è socialmente e politicamente neutro.

In termini di transdisciplinarietà fra design e antropologia, si tratta di capire come sia possibile mantenere questo tipo di prospettiva nel progetto anche in assenza di figure specifiche provenienti dalle scienze sociali. Riprenderemo la questione nel capitolo tre.

### **2.3.9. Facilitare/provocare/accompagnare**

Esplorate alcune questioni che hanno a che fare con le dinamiche partecipative, possiamo ora soffermarci su un'ulteriore questione metodologica che riguarda i diversi ruoli che, complessivamente, il gruppo di ricerca/progetto ha svolto nel portare avanti il processo di riorientamento. In particolare, come abbiamo visto nel capitolo 2.3.6, il primo obiettivo è stato quello di “progettare” il processo di riorientamento stesso, definendo attività, temi da esplorare, nodi critici da affrontare. Ciò che abbiamo messo in luce è che, affinché il riorientamento sia possibile, è necessario lavorare anche sui meccanismi culturali più o meno implicite e valutare bene le implicazioni della partecipazione dei vari attori. Che ruolo hanno, però, i ricercatori nel facilitare trasformazioni più concrete?

Nel caso del riorientamento del servizio un fattore che caratterizza il sistema è la gestione pubblico/privata dei servizi. Questo comporta il fatto che i singoli servizi e le nuove progettualità possano essere tecnicamente avviate solo attraverso processi di assegnazione pubblica tramite avvisi e bandi che vengono predisposti dall'amministrazione comunale. Anche questo incide molto sulla definizione degli obiettivi a cui il lavoro di riorientamento partecipato deve puntare. In ottica progettuale, e in particolare per quanto riguarda il campo del *design dei servizi*, l'idea è che il processo progettuale possa portare al (ri)disegno di un servizio come no. Questo ha a che fare con il ruolo del progettista all'interno del gruppo di partecipanti che

collaborano al progetto. Secondo Meroni & Sangiorgi il progettista può essere tanto un “facilitatore” quanto un “provocatore”:

Il designer è certamente un attore del processo di progettazione il cui compito è quello di ascoltare e facilitare la discussione tra gli attori, tuttavia è anche quello di portare al tavolo della discussione proposte che siano in grado di andare oltre ciò che la comunità degli utenti avrebbe potuto immaginare; proposte che siano provocatorie (cioè in grado di suscitare la discussione) e che motivino in modo tale da essere aperte alla discussione. In questo modo i designer possono essere sia facilitatori che provocatori: gli strumenti che utilizzano non servono solo a rendere più visibili e valutabili le idee co-create dal gruppo (visualising) ma anche a stimolare il gruppo alimentando la discussione con visioni e proposte originali (visioning). (2016:18, trad. dell'autore).

Nel nostro caso, questa postura di facilitatori/provocatori è derivata anche dal fatto che l'implementazione del sistema dei servizi fosse possibile solo stando dentro ai meccanismi e ai vincoli normativi che abbiamo rappresentato. Ma non solo per questo. Anche perché, come abbiamo visto, trattandosi di un servizio pubblico, la responsabilità finale dell'implementazione è, e deve essere, degli attori stessi. *In primis* dell'istituzione pubblica. Inoltre, viste le questioni relative ai rapporti di competizione tra i partecipanti che abbiamo analizzato precedentemente, le proposte progettuali difficilmente avrebbero potuto essere elaborate insieme nel contesto delle attività partecipative. A partire dalla possibile scarsa disponibilità di un ente a investire energie e risorse nel progetto di un servizio di cui avrebbe potenzialmente potuto beneficiare un ente concorrente. A tal proposito, lo strumento pratico di implementazione dei servizi fornito dall'ente pubblico è stato quello di bandire un avviso pubblico di tipo non competitivo a cui hanno potuto rispondere tutti gli enti interessati a presentare una proposta di progetto a partire dalle linee guida dell'avviso che, come abbiamo già specificato, erano state elaborate grazie al lavoro di riorientamento partecipato. Per inciso, le linee guida definite nell'avviso pubblico non sono state *esattamente* le stesse che il gruppo di ricerca/progetto ha sintetizzato in forma scritta e consegnato al Comune a partire dal lavoro partecipato di riorientamento. Queste sono state riviste,

emendate, ridotte dall’ente pubblico prima di essere inserite nell’avviso. A conferma del fatto che il percorso di riorientamento, di per sé, non mira a determinare direttamente le trasformazioni concrete quanto, piuttosto, è utile a facilitare e stimolare processi di comprensione e innovazione. In questo senso alcune attività, come abbiamo anticipato, sono state svolte proprio con obiettivi provocativi/riflessivi.

Alcuni esempi di “provocazione” ci permettono di osservare benefici ed elementi di attenzione che questo tipo di attività possono implicare. Il primo esempio riguarda un tema su cui si è molto ragionato all’interno del gruppo di ricerca/progetto, ovvero quello della “presa in carico” da parte dei servizi e delle dinamiche riguardanti il lavoro educativo degli operatori sociali con le persone. Sociologhe e antropologhe avevano fatto emergere alcune perplessità rispetto a questo in quanto – a partire dalle attività partecipative, riflettendo su una serie di dati recuperati attraverso le osservazioni partecipanti e rispetto alla loro conoscenza pregressa del tema – avevano notato delle asimmetrie di potere profonde nelle relazioni tra assistenti, educatori, operatori sociali e persone senza dimora che spesso diminuiscono la possibilità di *agency* e autodeterminazione di quest’ultime. Per affrontare questo tema così complesso delicato con operatori e *policy maker* il nostro gruppo di ricerca ha pensato di presentare loro la sperimentazione innovativa di un altro gruppo di ricercatrici che si occupano di educazione nell’ambito della disabilità. Durante l’incontro dedicato alla presentazione con tutti gli attori del sistema, le ricercatrici hanno spiegato il loro approccio che, semplificando molto, mette in discussione il fatto che, come succede spesso nei contesti di supporto a persone disabili, il lavoro educativo si svolga in luoghi protetti come centri diurni e laboratori creati appositamente per il gruppo di persone disabili. L’approccio proposto, invece, mira a mettere al centro il presupposto dell’autodeterminazione della persona, dando più potere decisionale ai beneficiari. Per farlo le educatrici propongono che il lavoro educativo non sia fatto solo con la persona disabile ma anche con un lavoro parallelo di sensibilizzazione e preparazione, da parte delle educatrici, delle persone che lavorano nei contesti “normali” e quotidiani con cui i beneficiari entrano in contatto o con cui desidererebbero farlo. Siano questi contesti

lavorativi, sportivi, di svago, di acquisto di beni, eccetera. La proposta è sicuramente interessante, ma il caso riportato non è utile per discutere della bontà dell’approccio presentato dalle ricercatrici o meno, quanto per il fatto che l’attività “provocativa” non sia andata a buon fine. Sebbene, infatti, l’intenzione fosse quella di mostrare agli attori del sistema dei servizi per persone senza dimora una visione alternativa alle loro modalità educative e per mettere in crisi alcuni assunti e provare a discuterli insieme, la presentazione non ha funzionato in quanto non è stata percepita dagli attori come strumento di confronto, ma piuttosto come una proposta alternativa, radicale, definitiva. La modalità di presentazione *ex-cathedra* non ha aiutato in questo. Le ricercatrici hanno proposto una lezione agli astanti con tanto di *excursus* storico sulle esperienze basagliane e sull’evoluzione delle politiche europee sull’inclusione sociale. Questo ha messo i partecipanti in una posizione di ascolto passivo e ha dato loro la percezione di essere, in qualche modo, in difetto, in quanto la postura delle ricercatrici sembrava mettere in luce che il loro approccio era giusto e tutti gli altri un po’ meno. In termini di “provocazione” questa attività ha prodotto più un effetto di contrasto che di ispirazione, impedendo che potesse trasformarsi in qualcosa di maggiormente propositivo. Difficilmente, infatti, tale approccio si sarebbe potuto applicare immediatamente a tutto il sistema dei servizi e il tono delle ricercatrici lasciava invece presupporre questo. Sarebbe stato maggiormente efficace lavorare su possibili ipotesi che potevano emergere a partire da uno spunto di questo tipo, se e come questo metodo si sarebbe potuto adattare ai contesti educativi rivolti alle persone senza dimora, magari invitando i partecipanti a ipotizzare possibili progetti con piccoli gruppi di persone, valorizzando le loro conoscenze, riconoscendoli come esperti e non come manchevoli.

Un secondo esempio di “provocazione” riguarda, invece, il contributo del design nella definizione dei progetti sperimentali. Come abbiamo visto, tra la terza e la quarta fase del processo di orientamento, i singoli enti hanno elaborato alcuni progetti in risposta all’avviso pubblico che, in parte, conteneva le linee guide per il riorientamento che avevamo definito nelle fasi precedenti. Il lavoro progettuale, in questa fase, non è stato condiviso ma il comune aveva posto come vincolo il fatto che i progetti, una volta

revisionati e accettati dai tecnici del SAD, sarebbero stati ridiscussi al fine di implementarli e consolidarli prima di essere avviati. Questo meccanismo risponde ai regolamenti di co-progettazione previsti dagli enti pubblici in cui l'ente privato, rispondendo alle richieste dell'ente pubblico, fa una proposta che l'ente pubblico valuta, rivede e co-finanzia. Il nostro gruppo di ricerca ha avuto la possibilità di leggere i progetti e, in qualche modo, contribuire a valutarne la bontà, ma non è stato incaricato di progettare nulla in senso stretto. La scelta dei progetti da portare avanti, in ogni caso, è stata fatta dall'ente pubblico. La percezione che abbiamo avuto leggendo i progetti è che, nonostante il lungo lavoro di riorientamento, questi avessero una scarsa capacità innovativa. Ovvero, sebbene nei progetti fossero riconoscibili le intenzioni di rispondere alle linee guida trasformative, alcuni non erano stati in grado di tradurle in progetti che singolarmente fossero in grado di spostare gli equilibri del sistema. Non ci è possibile entrare nel dettaglio per questioni di spazio, ma l'osservazione che ci permette di fare questo esempio è che, laddove dal punto di vista del design non sia possibile avere un impatto sulla definizione dei progetti, potrebbe essere necessario non solo lavorare sulla capacità di visione, alimentando l'immaginario, proponendo attività riflessive, eccetera, ma anche sulle competenze progettuali degli attori, soprattutto in ottica di innovazione sociale più spinta. Per fare questo, per esempio, quando è stato aperto un nuovo avviso dal comune, simile al primo che abbiamo citato, il gruppo di lavoro, questa volta, ha costruito un'ipotesi di progetto possibile da presentare agli attori. L'obiettivo di questo secondo avviso era quello di costruire nuove proposte di servizi abitativi, rispondendo in modo più specifico a uno degli assi trasformativi che avevamo individuato nel lavoro di riorientamento. Il gruppo di ricerca, in questo caso, prima che gli enti definissero le proposte di progetto da presentare al comune, ha organizzato alcune giornate di lavoro collettivo per portare gli enti a ragionare in termini di *rapid-rehousing*, un approccio simile all'*housing first* (cfr. cap. 2.2.3), che prevede che il lavoro educativo e i processi di inclusione sociale delle persone siano facilitati se la persona avesse immediatamente accesso a soluzioni abitative come case e alloggi, in alternativa al percorso che prevede che la prima

accoglienza avvenga in dormitorio. Per fare questo il gruppo di ricerca ha proposto attività sia di tipo informativo che di tipo progettuale. Per quanto riguarda il primo tipo di attività il lavoro del gruppo di ricerca è stato quello di presentare agli enti una sintesi della letteratura specifica sul *rapid-rehousing*, presentando dati quantitativi e qualitativi che permettessero di saggiarne l'efficacia e definendo le peculiarità dell'approccio (ingresso in casa immediato; contribuzione economica del beneficiario, dove possibile, a sostegno dell'affitto in ottica di responsabilizzazione; presenza educativa 'leggera' degli operatori; etc.). Il secondo tipo di attività è stato incentrato sulla costruzione di possibili scenari di progetto che visualizzassero in maniera più concreta come avviare un progetto di *rapid-rehousing* a Torino, in modo che gli enti, a partire da questi scenari, potessero avere maggiori elementi per ipotizzare dei veri e propri progetti sperimentali da presentare al comune. Per fare questo il gruppo di ricerca ha mostrato, attraverso schemi e grafiche, le attività specifiche che un progetto di questo tipo potrebbe prevedere (trovare gli alloggi, farli vedere alle persone, gestire gli affitti, incontrarli una volta a settimana, etc.), ha ipotizzato degli impegni orari e dei *budget*, ha indicato quali possibili attori coinvolgere al di fuori del sistema dei servizi (agenzie immobiliari, proprietari di case sfitte, etc.). A seguito di queste attività gli enti hanno elaborato i singoli progetti e li hanno presentati al comune che, dopo averli valutati, ha deciso di avviarli. A giudicare dalla qualità dei progetti presentati, questa seconda modalità di “provocazione” pare potenzialmente più efficace al fine di stimolare progettualità concrete.

I due esempi presentati ci premettono di osservare questioni diverse. Non si tratta di mettere in questione il tema specifico trattato nei due esempi — si è rivelato necessario tanto confrontarsi sulle questioni educative quanto fornire strumenti progettuali più concreti per il *rapid-rehousing* — ma di riflettere sull'efficacia “provocativa” dei diversi metodi utilizzati dal gruppo di ricerca.

Per concludere questa parte mi soffermo su un ulteriore ruolo ricoperto dai ricercatori, quello dell'accompagnamento. Torniamo un attimo al momento in cui gli enti, dopo la terza fase del processo di riorientamento, presentano i progetti al Comune

in risposta all’avviso pubblico. Una volta che l’ente pubblico ha selezionato i progetti meritevoli si dà avvio, come abbiamo visto, alla fase di co-progettazione tra ente pubblico e enti privati in cui si ridiscutono e si riorientano, se necessario, i singoli progetti. Come gruppo di ricerca abbiamo potuto partecipare a questa fase. Ciò che è emerso è che, in realtà, i progetti presentati dagli enti non subiscono grandi trasformazioni in merito alle attività, ai processi e agli obiettivi proposti da parte dell’ente, se non rispetto ai *budget* economici che, tendenzialmente, vengono ridotti. Questo porta, in qualche caso, a una sorta di contrattazione quantitativa. Avere meno risorse economiche corrisponde a coinvolgere meno persone nel progetto o a dedicare meno ore o a proporre meno attività. Da parte nostra, dunque, anche in questo caso, non si è trattato di intervenire direttamente sui progetti in termini strettamente progettuali (riorganizzare le risorse, ridefinire gli obiettivi e le attività possibili) ma di far sì che questi, per quanto potessero sembrare limitati o poco innovativi, contribuissero comunque al processo di riorientamento del sistema. Per far questo il nostro gruppo di ricercatori si è proposto per “accompagnare” l’avvio di alcuni progetti, lavorando insieme agli enti e al comune sulle premesse progettuali, sugli obiettivi di progetto e sugli esiti attesi. Non tanto con l’obiettivo di ridefinire tali elementi all’interno dei singoli progetti, ma di individuare collettivamente alcuni indicatori comuni a partire dalle specificità di ognuno di questi. Quest’attività di accompagnamento risponde a due obiettivi principali. Il primo è quello di riuscire ad avere dei parametri comuni per valutare i progetti in ottica di riorientamento, ovvero per riuscire a capire che tipo di impatto tali progetti generano nel sistema dei servizi. Non per giudicarne la bontà in termini assoluti, ma per capire se, potenzialmente sono progetti che, dopo una prima sperimentazione, possono diventare servizi strutturati all’interno del sistema. Il secondo obiettivo è quello di continuare a stimolare la riflessività all’interno del sistema. Il fatto di proporre agli enti e al comune di valutare e auto-valutare i progetti, infatti, permette di osservare i progetti e i processi con uno sguardo maggiormente attento e critico e, eventualmente, anche di riorientarli in corsa

o di aggiornarli quando saranno ripresentati, in un’ottica di miglioramento del progetto e, più in generale, dell’intero sistema dei servizi.

L’analisi dei ruoli ricoperti dai ricercatori ci permette di osservare come, in un contesto di ricerca e progetto di questo tipo, sia stato necessario adottare un tipo di postura decentrata rispetto agli attori principali del sistema, ovvero *policy maker*, tecnici, assistenti sociali e coordinatori dei servizi. Questo significa, anche, restituire *agency* trasformativa al sistema. Ovvero, aiutare gli attori stessi a comprendere come trasformarlo, a capire che è possibile farlo, a immaginarsi non solo come erogatori di servizi ma anche come co-progettisti. Abbiamo visto che questo meccanismo non è scontato, data la natura dei rapporti fra enti e per via dei vincoli burocratici esistenti, quindi il lavoro del gruppo di riorientamento, nella fase maggiormente trasformativa, è stato quello di individuare gli strumenti giusti, anche rispetto alle *policy*, di portare sul tavolo temi interessanti, visioni nuove, visualizzare progettualità possibili, in modo che gli attori potessero confrontarsi, discutere, elaborare sperimentazioni e possibilità altre. Che tipo di ruolo è, dunque, quello ricoperto dal gruppo di ricerca/progetto, dal momento in cui non è chiamato a (ri)progettare o ridisegnare il servizio ma a individuare le modalità e gli stimoli giusti da restituire o proporre agli attori per permettere che sia il sistema stesso a farlo?

Spesso, nel gergo degli innovatori sociali e nei processi di *advocacy* si usa il termine “regia” o “cabina di regia” per indicare quel gruppo di persone che ha l’incarico di decidere come gestire i fondi, come organizzare le persone, chi invitare e includere nei processi, che è chiamato a definire le priorità, gli interventi e a orientare i processi. Ma, rispetto alla mia esperienza, questa metafora non è calzante. La regia presuppone che il film sia già scritto o, quantomeno, che le decisioni importanti siano già state prese. In questo caso, la storia del percorso di riorientamento è stata scritta insieme agli attori tutti, i protagonisti sono loro, il film, per continuare la metafora, non possono che metterlo in scena loro.

Ritengo, dunque, che il nostro ruolo sia stato proprio quello di ricercatori e, nello specifico, di ricercatori applicati e socialmente implicati. Non si è trattato, infatti, di osservare il fenomeno dall'esterno per ricavarne dati di ricerca pubblicabili, né di usare le nostre competenze scientifiche per indicare la via “corretta”, a prova di scienza. Ma quello di (ri)cercare insieme la via “migliore”, lavorando *con* il sistema, per apprendere insieme come è possibile trasformarlo in meglio. Sfruttando il proprio posizionamento di terzietà non per guardare il fenomeno da “fuori” con occhio clinico e oggettivo, ma per contribuire a portare visioni e riflessioni “dentro”. Sfruttando il privilegio di non essere travolti dalla quotidianità del lavoro con le persone, dentro alle mense, ai dormitori, agli uffici pubblici, ma conoscendola a fondo, per portare consapevolezza critica, energie nuove e quella “speranza progettuale” di cui parla Tomás Maldonado. Consapevoli di tutti i vincoli e i limiti che il contesto ha posto e continua a porre, consapevoli di affrontare una questione sociale complessa e strutturale come quella dell'*homelessness* e restando vigili verso tutti quei processi che, anche all'interno dei servizi, possono rischiare di riprodurla proprio mentre provano a contrastarla. Come abbiamo visto, la collaborazione fra ricercatori delle scienze sociali e del design, può contribuire a questo. Il lavoro congiunto ha portato a far emergere non solo meccanismi, dinamiche e criticità esplicite ma anche implicite, connettendo i processi micro a dinamiche strutturali culturali, politiche, economiche, individuando quei *framework* culturali, interpretativi e discorsivi che producono maggiore resistenza al cambiamento in quanto non sempre consapevoli. Una collaborazione disciplinare che è stata fondamentale anche per dare struttura a un obiettivo complesso e impalpabile come questo, per rendere i processi tangibili e comprensibili, per tracciare una via da percorrere. Insieme.

## 2.4. CONCLUSIONI: SECONDO STEP

Abbiamo analizzato un caso in cui antropologia e design hanno costruito insieme un progetto, CB, mosso dai principi della ricerca-azione e con un approccio di design partecipativo, che è stato in grado di unire istanze di trasformazione e cambiamento sociale, metodologie osservative e riflessive dell'antropologia e metodologie trasformative e osservative del design. Il ciclo azione-osservazione-riflessione ha prodotto conoscenza e apprendimento sia sul fenomeno *homelessness* che su nuove modalità educative, sia in termini di competenze progettuali. Questo ha continuato a essere valido anche senza una presenza forte dell'antropologia. Il progetto continua a funzionare e, semmai, si può notare una tendenza del progetto a configurarsi maggiormente anche come un laboratorio utile alla formazione di designer partecipativi.

I casi di Milano hanno avuto un carattere meno riconoscibile come ricerca-azione e maggiormente assimilabile a una progettualità che risponde a una commessa più definita. In termini di metodologia progettuale ci si è basati su alcune evidenze emerse dai casi di riallestimento precedenti derivanti dalle esperienze relative alla ricerca-azione “Abitare il dormitorio” e nello specifico si è beneficiato delle competenze apprese relative alla conduzione partecipativa dei processi progettuali e di realizzazione degli interventi. Questi casi dimostrano come un certo tipo di approccio al progetto, quello che abbiamo definito *progettazione partecipante e osservante*, possa aiutare a guidare e portare a termine progetti partecipativi impegnativi, soprattutto dal punto di vista tecnico e organizzativo con qualità. Si rileva, però, che in assenza di una presenza antropologica forte, il ciclo azione-osservazione-riflessione, in questo caso, si concentra maggiormente sulle attività stesse di progetto e meno su questioni e dinamiche sociali che hanno a che fare con l'indagare, con maggior profondità, quali tipi di impatti e cambiamenti il progetto abilita o genera oltre a quelli concreti previsti e stabiliti con la committenza.

Il caso del riorientamento partecipativo dei servizi ci ha permesso di osservare la collaborazione interdisciplinare tra design e scienze sociali all'interno di un contesto progettuale più complesso per una committenza pubblica. In questo caso le discipline hanno lavorato in maniera interdisciplinare ed è stato possibile osservare in modo più distinto i contributi di ciascuna di esse. Come abbiamo visto, emerge come il design abbia contribuito in primo luogo guidando il progetto nelle diverse fasi progettuali e mettendo a disposizione dei partecipanti e del gruppo di ricerca stesso strumenti di rappresentazione che hanno facilitato la raccolta dati, l'analisi e la condivisione di informazioni nei processi collaborativi. Alla disciplina è stata riconosciuto anche il suo apporto nel proporre strumenti di ricerca partecipativa maggiormente creativi. Alle scienze sociali si riconosce il contributo teorico e critico utile alla lettura del contesto e del fenomeno sociale in questione oltre a una maggiore attenzione rivolta all'uso di terminologie adatte al contesto e all'analisi socio-politica del sistema. Questa esperienza ci ha anche permesso di comprendere i diversi modi di intendere la ricerca (applicata) per le diverse discipline.

Complessivamente questo secondo capitolo è stato utile a rileggere come il design si rapporta all'antropologia in diversi contesti di progetto. Si propone una sintesi delle osservazioni derivanti dal lavoro di analisi attraverso 3 schede analitiche che riassumono quanto discusso e rilevato (vd. Schede ANALISI 1.3, 2.3, 3.3).

Tuttavia, il limite di questo lavoro consiste nel fatto che non è possibile in alcun modo distinguere il contributo delle diverse discipline dalle persone che la applicano. Lo sforzo è stato quello di rimandare il più possibile ad aspetti teorici disciplinari ma le esperienze pregresse di ognuno, le relazioni umane tra i diversi componenti dei vari gruppi di ricerca, le singole visioni etiche e politiche di ciascuno, influiscono inevitabilmente sui progetti e, anche, sul modo di intendere la propria disciplina.

# ANALISI DELLA COLLABORAZIONE INTERDISCIPLINARE FRA DESIGN E ANTROPOLOGIA

## 1. INFORMA LO STILE DELLA PRATICA COLLABORATIVA

**modo di stare nei processi progettuali partecipativi dei ricercatori/designer**  
atteggiamenti, sguardi, attenzioni, modi di fare e di relazionarsi, posture, linguaggi, cura.

### CURA DELLE RELAZIONI

il rapporto con la **grave emarginazione adulta** ha richiesto una maggiore cura delle relazioni interpersonali



### ASCOLTO

legato alla necessità di **“ascoltare” il contesto e le persone** e di **co-rispondere** alla situazione



### ADATTAMENTO

legato alla necessità di **sapersi adattare a situazioni incerte** e non previste



**STILE RELAZIONALE**  
dialogico, aperto, non giudicante

favorisce processi di

*coprogettazione ♦ comprensione e valorizzazione dell'altro ♦ inclusione ♦ partecipazione ♦ mutuo scambio ♦ apprendimento reciproco*

## 2. CONCEZIONE DELL'AZIONE PROGETTUALE COME STRUMENTO DI TRASFORMAZIONE, COMPrensIONE E CONOSCENZA

### AZIONE-OSSERVAZIONE-RIFLESSIONE

importanza del **ciclo azione-osservazione-riflessione** per riorientare il progetto e la pratica progettuale\*

› **criticità** ‹

*in assenza dell'antropologia il rischio è di concentrarsi maggiormente sull'azione trasformativa*

### PROCESSO DI RICERCA APERTO

il processo di ricerca è aperto e fa emergere dati conoscitivi (socio-culturali) variegati.

› **criticità** ‹

*complessità del processo di selezione dei temi di ricerca da sviluppare*

## 3. IMPORTANZA DI DARE CONCRETEZZA AI PROCESSI

progettare attività partecipative che prevedano  
**rapporti con la materia, trasformazioni tangibili, visualizzazioni grafiche**

favoriscono rapporti di **mutuo scambio e apprendimento reciproco**



favoriscono il **confronto e il dialogo** in quanto sono maggiormente “dimostrative”



permettono di **valorizzare meglio abilità e conoscenze** di ognuno



**IMPORTANZA DELLA SPINTA PRATICA, CONCRETA, OPERATIVA**

**criticità**

*scelta di tecniche trasformativa e di tecnologie accessibili*

## 4. IMPORTANZA DI CONDIVIDERE OBIETTIVI, INTENZIONI E FINALITÀ

**esplicitare, riflettere insieme**

tra tutti i membri del **gruppo di ricerca**

con **tutti gli attori** e i partecipanti

## 5. IMPORTANZA DEI TEMPI ESTESI DI IMMERSIONE NEL CONTESTO

**collaborare, dialogare, osservare**

favorisce **comprensione profonda**

favorisce la creazione di **rapporti di fiducia**

\* similitudini con l'approccio di ricerca-azione

# ANALISI DELLA COLLABORAZIONE INTERDISCIPLINARE FRA DESIGN E ANTROPOLOGIA

## SPECIFICITÀ DESIGN

### CONCRETEZZA

capacità di dare concretezza ai processi e di abilitare **trasformazioni tangibili**

#### ORGANIZZAZIONE E GUIDA

capacità **organizzativa**  
definizione del  
processo progettuale,  
del percorso di indagine (fasi,  
obiettivi intermedi),  
verso obiettivi trasformativi concreti  
e tangibili

abitudine a **lavorare**  
**collettivamente**

#### SENSIBILITÀ E COINVOLGIMENTO

capacità di adottare strumenti  
**creativi** e coinvolgenti per le attività  
**collaborative e di indagine**

~~~~~  
cura dell'**esperienza** soggettiva

~~~~~  
cura a rendere **comprensibili le**  
**attività e i processi**

~~~~~  
capacità di allestire **contesti**  
**collaborativi aperti e accoglienti**

#### RAPPRESENTAZIONE E RESTITUZIONE

capacità di sintesi e  
**rappresentazione (grafica)**  
"pragmatizzazione" della conoscenza

~~~~~  
> **criticità** <  
*rischio di semplificazione e*  
*banalizzazione*

~~~~~  
capacità di **restituzione e**  
**condivisione**. abitudine a restituire gli  
avanzamenti (internam./esternam.)

## SPECIFICITÀ ANTROPOLOGIA\*

### APPROCCIO

osservativo **riflessivo-critico**

relativizzazione dell'**esperienza**  
**soggettiva**

decostruttivo-dubitativo

rappresentazioni e **framework**

analitico ed esplicativo

dal **particolare**  
al **generale**

~~~~~  
teso a far emergere **come i fenomeni sociali** si intrecciano al piano socio-politico e a fattori strutturali

~~~~~  
◆ *interazione fra piano **micro-sociale** e piano **macro-sociale*** ◆

~~~~~  
teso a esplicitare le diverse **rappresentazioni e framework** culturali e interpretativi che caratterizzano le **pratiche e i discorsi**

~~~~~  
◆ *compresi quelli del ricercatore* ◆

~~~~~  
**ascolto dell'altro** (*opinioni, punti di*  
*vista, sentimenti..*)

~~~~~  
attenzione alla dimensione  
dell'**interazione sociale**

~~~~~  
attenzione alle **dinamiche di potere e**  
ai **processi di etichettamento**

### APERTO A CONFIGURAZIONI DEI FENOMENI ALTRE

~~~~~  
**richiede di lavorare anche sul piano culturale per generare cambiamento**  
proponendo attività partecipative riflessive che generino autoconsapevolezza negli attori

~~~~~  
◆ *non solo orientate alla definizione del progetto* ◆

## PROSPETTIVE CONDIVISE

ricercatori e designer come **attori implicati nel processo di cambiamento**

### RUOLO

*guida* ◆ *facilitazione* ◆ *provocazione (sia progettuale che riflessiva)* ◆ *accompagnamento*

#### IMPATTO

processualità lunga del cambiamento  
e parzialità degli impatti indotti  
dall'azione progettuale in sè

#### GIUSTIZIA

operare secondo principi di giustizia,  
equità e emancipazione dei gruppi  
sociali subordinati e marginalizzati

#### COMPrensIONE

la comprensione e la conoscenza  
profonda del fenomeno sociale è utile  
a generare cambiamento

\* l'analisi tiene conto anche delle convergenze tra antropologia e sociologia

# ANALISI DELLA COLLABORAZIONE INTERDISCIPLINARE FRA DESIGN E ANTROPOLOGIA

## QUESTIONI E NODI CRITICI

emersi dalla collaborazione interdisciplinare

### PARTECIPAZIONE

ponderare la scelta dei partecipanti e valutare il tipo di coinvolgimento richiesto

la partecipazione ha sempre a che fare con il **potere e il controllo** e con le intenzioni, le motivazioni, i valori, gli obiettivi sia di chi la propone che di chi partecipa.

› **criticità** ‹  
*attenzione a dare voce a tutti e tutte*

### DE-POLITICIZZAZIONE

considerare i rapporti di **asimmetria tra committenza e progettisti/ricercatori**

evitare processi di **de-responsabilizzazione** dei decisori (dirigenti, politici..)  
attenzione alle **premesse economico-politiche implicite**

› **criticità** ‹  
*rischio di atteggiamento acritico*

### “RICERCA” INTERDISCIPLINARE

l'idea di *ricerca for design* non è del tutto condivisa con le scienze sociali che con il termine “ricerca” intendono un processo conoscitivo continuo, esteso e aperto.

› **criticità** ‹  
*necessità di bilanciare e stabilire i confini disciplinari*

### LEGITTIMAZIONE

#### Retorica della partecipazione

Prestare attenzione ai **diversi posizionamenti sociali** dei partecipanti  
*privilegi, gerarchie, asimmetrie di potere, vincoli di ruolo, interessi e finalità individuali o per la propria organizzazione, relazioni di subalternità*

i processi “partecipativi” e il coinvolgimento degli enti di ricerca non garantiscono automaticamente che i **processi decisionali siano realmente condivisi**

#### Legittimazione scientifica

Prestare attenzione ai possibili effetti di **legittimazione scientifica di tipo nominale e strumentale**, delle scelte, delle azioni intraprese e delle politiche

### autonomia di ricercatori e ricercatrici

**ricerca** come attività che persegue **scopi di conoscenza** teoricamente non vincolati ai finanziatori

### analisi e scrittura

le attività di analisi sono di tipo interpretativo e implicano un **lavoro di traduzione e selezione dei dati** che va descritto e motivato  
lavoro di scrittura scientifica come importante strumento di ricerca *riflessivo e di confronto teorico*

### 3. TERZO CAPITOLO.

## UN APPROCCIO PROGETTUALE DI DESIGN ANTHROPOLOGY

Questo capitolo presenta la mia proposta di *approccio progettuale di design anthropology* rivolta, principalmente, alla disciplina del design. Raccogliendo e sintetizzando le diverse osservazioni elaborate grazie alle attività di *literature review* sulla DA e dell'analisi della ricerca empirica discusse nei capitoli precedenti, questa proposta mira a esplicitare i concetti teorici e gli approcci di ricerca e di progetto che emergono leggendo il design dalla prospettiva dell'antropologia e l'antropologia dalla prospettiva del design. L'obiettivo della proposta è quello di stabilire il *framework* teorico sul progetto che deriva dallo sguardo transdisciplinare e di fornire un *corpus* di indicazioni e suggerimenti per progettare adottando sguardi e prospettive provenienti dalla ricerca sociale.

Questo tipo di sguardo transdisciplinare porta a concepire il processo progettuale come un fenomeno sociale complesso che si confronta necessariamente con fattori di tipo socio-culturale, ne è influenzato e li influenza. L'approccio di *design anthropology* mira a fornire ai progettisti degli strumenti teorici e pratici utili a tenere maggiormente in considerazione tali fattori, nell'ottica di promuovere un design che sia socialmente e culturalmente più sensibile. Per fare questo, tale approccio promuove una serie di attenzioni e accortezze, di posture, sguardi e atteggiamenti utili a rendere il progettista maggiormente consapevole sul piano relazionale e rispetto alle implicazioni connesse al proprio modo di progettare. In questo senso, l'approccio propone di adottare una prospettiva metodologica e analitica di tipo qualitativo e interpretativo ponendo

particolare attenzione ai fattori critici che riguardano i processi di ricerca e di analisi di questo tipo e di considerare con maggior accortezza le implicazioni riguardanti i processi partecipativi in termini di potere, *agency* e posizionamento degli attori e del ricercatore stesso.

La specificità di questo approccio consiste nel fatto che è stato elaborato dal confronto specifico tra le discipline del design e dell'antropologia. Poiché i contatti tra le due discipline, come abbiamo osservato nel primo capitolo, non sono una novità recente, le evoluzioni metodologiche che hanno riguardato il design negli ultimi cinquant'anni hanno incorporato anche le visioni e le metodologie di diverse discipline, ibridandosi e attingendo conoscenza da queste. È interessante osservare come questa capacità di ibridazione e assorbimento della disciplina del design sia un tratto che la contraddistingue e che le permette di evolvere rispondendo a sfide sempre più complesse. Il lavoro di ricerca presentato ha ripercorso questo processo di ibridazione con un *focus* particolare sull'uso dell'etnografia. Tale rilettura, incrociata con le osservazioni sul campo, ha permesso di capire come nell'approccio di *design anthropology* non si tratti tanto di utilizzare l'etnografia come strumento di analisi, quanto di concepirla come un approccio che può essere adottato durante tutto il processo progettuale. Si tratta di osservare costantemente le interazioni tra persone, cose, ambiente e il rapporto tra pratiche, usi, abitudini e rappresentazioni e significati considerando le specificità del contesto socio-culturale, economico e politico nel quale si opera e di rilevare come queste relazioni mutano nel corso del processo progettuale. L'approccio etnografico e lo sguardo antropologico sono totalmente intrecciati al processo progettuale. Senza azione progettuale non si avrebbe nulla da osservare. Questo intreccio contribuisce, in ultima analisi, ad accompagnare i processi di definizione dei progetti con maggiore consapevolezza, producendo effetti positivi sulla pratica progettuale in termini di comprensione e coinvolgimento degli attori e dei contesti di progetto. L'idea è che questa transdisciplinarietà aiuti a definire progetti che rispondano all'idea di cambiamento sociale auspicata dal contesto e dagli attori che

lo abitano, valutando insieme la sostenibilità di questo sul piano culturale, sociale, tecnologico, economico e ambientale.

La proposta di *approccio progettuale di design anthropology*, dunque, è tanto di tipo teorico quanto pratico, ma l'obiettivo è quello di contribuire, di fatto, al miglioramento della sensibilità nella pratica dei e delle designer. In questo senso, tale proposta può essere utile come strumento di confronto per designer esperti, soprattutto nel campo del design di tipo partecipativo e sociale, che potranno ritrovare diversi elementi in comune con altri approcci già consolidati (*human-centered design*, *design thinking*, design per l'innovazione sociale). L'approccio che verrà proposto, infatti, non vuole essere sostitutivo di questi ma semmai integrativo.

Ma l'ambizione maggiore della proposta è quella di riuscire a trasferire in modo efficiente e sintetico a designer in formazione o che si avvicinano a progetti di tipo partecipativo per la prima volta un approccio che possa facilitarli nel loro lavoro, ordinando, evidenziando e approfondendo alcuni elementi di attenzione circa la postura relazionale del designer all'interno dei processi che riguardano potenzialmente tutte le attività progettuali, qualunque sia la prospettiva progettuale adottata o le finalità specifiche dell'azione progettuale. L'"*anthropology*" della *design anthropology*, infatti, non intende aggiungere al design delle nozioni disciplinari specifiche e separate che provengono da un'altra disciplina, ma mira a tradurle e renderle operative nella pratica del design. Con *design anthropology* non si vuole proporre un'ennesima modalità di fare design. Adottare un approccio di *design anthropology* significa, in poche parole, tenere in considerazione anche gli aspetti meno "tecnici" del progetto, per fare un design socialmente e culturalmente più attento, consapevole e sensibile.

## 3.1. PROPOSTA DI UN APPROCCIO PROGETTUALE TRANSDISCIPLINARE

Prima di procedere con la presentazione dell'*approccio progettuale di design anthropology* è utile una precisazione terminologica sui termini “approccio” e “transdisciplinare”. Le ricercatrici sociali Schwartz-Shea & Yanow ci forniscono una distinzione chiara tra metodi, metodologia e approccio:

La metodologia si riferisce comunemente ai presupposti riguardanti l'ontologia — lo stato di realtà della “cosa” studiata — e l'epistemologia — la sua “conoscibilità” — che informano un insieme di metodi. [...] Se la metodologia si riferisce a una logica di indagine, la condotta dell'indagine stessa potrebbe essere pensata in termini di strumenti particolari — i metodi — con e attraverso i quali il progetto di ricerca e la sua logica vengono attuati. (2012:4, trad. dell'autore).

In questo senso, l'approccio che verrà presentato propone una visione specifica del design e dell'azione progettuale, concependoli come fenomeni socio-culturali complessi. In un certo senso, dunque, definisce un'ontologia e un'epistemologia transdisciplinari del design specifiche che servono da premessa generale e sono utili a istruire la comprensione delle proposte teoriche e pratiche sviluppate nell'approccio. L'obiettivo non è quello di stabilire una nuova metodologia progettuale — proponendo un particolare ordine processuale, delle fasi specifiche di processo o dei metodi prestabiliti — ma di orientare l'approccio del designer rispetto all'intero processo progettuale, qualunque modello operativo vorrà adottare e qualunque strumento di indagine deciderà di utilizzare. Con “approccio” si intende, dunque, un modo di fare e di stare all'interno dei processi progettuali, un insieme di suggerimenti circa atteggiamenti, sguardi e attenzioni che sono, in gran parte, di tipo relazionale e che, nello stesso tempo, rispondono a dei principi guida ampi. In questo senso, l'approccio mira a informare le diverse scelte che il progettista deve fare nel mettere insieme domanda di ricerca/progetto, metodologia e metodi, ma senza definirle (2012).

Per quanto riguarda l'uso del termine "transdisciplinare" si fa riferimento alla definizione di Choi & Pak, ripresi da Miller (2018), che distinguono fra ricerche di tipo multi, inter, e trans disciplinari:

La multidisciplinarietà attinge alla conoscenza di diverse discipline ma che rimangono entro i loro confini. L'interdisciplinarietà analizza, sintetizza e armonizza i collegamenti tra le discipline in un insieme coordinato e coerente. La transdisciplinarietà integra le scienze naturali, sociali e della salute in un contesto umanistico e trascende i loro confini tradizionali. (2006, cit. in Miller 2018:58, trad. dell'autore).

Come afferma Miller passare da un tipo di collaborazione all'altra richiede diversi tipi di investimento e coinvolgimento da parte dei ricercatori coinvolti:

la *multidisciplinarietà* richiede l'investimento minore: ogni membro porta la sua conoscenza individuale; la negoziazione è principalmente di tipo operativo e c'è poca aspettativa che i membri investano tempo ed energia per cambiare le loro prospettive. L'*interdisciplinarietà* richiede un investimento più significativo di tempo ed energia a causa della necessità di una negoziazione più estesa per raggiungere una comprensione condivisa, che permetta l'analisi e la sintesi attraverso i confini disciplinari. Nel caso della *transdisciplinarietà*, il requisito della negoziazione è molto alto: tutti i membri devono essere disposti a subordinare le loro prospettive disciplinari individuali per raggiungere una visione comune che comprenda le dimensioni e le dinamiche di un intero sistema. (Miller 2018:59, corsivi originali, trad. dell'autore).

Come si può evincere dall'analisi di Miller, il rapporto fra discipline consiste, di fatto, nelle relazioni che si instaurano fra ricercatori e ricercatrici che le rappresentano e questo, come abbiamo visto nel capitolo precedente, comporta alcune sfide. In questo senso *l'approccio progettuale di design anthropology* è transdisciplinare in quanto rielabora e raccoglie concetti, prospettive e strumenti delle due discipline, traducendoli e integrandoli in un'unica narrazione comune orientata alla pratica progettuale. Questo permette non solo di facilitare il dialogo fra designer e antropologi ma anche di fare in modo che i designer possano integrare e rendere operative nella pratica progettuale alcune competenze dell'antropologia.

L'*approccio progettuale di design anthropology* viene presentato come segue. Vengono riprese, in primo luogo, le caratteristiche distintive delle due discipline, nell'ottica di ribadire come i loro caratteri peculiari non siano messi in discussione dall'approccio ma, piuttosto, mantenuti e integrati (3.1.1). Successivamente viene specificato il *framework* teorico che descrive come il design e l'azione progettuale sono interpretati dalla prospettiva transdisciplinare (3.1.2). La parte seguente discute alcune questioni circa la scala di intervento in cui l'approccio di *design anthropology* intende operare (3.1.3) che è strettamente legata al fatto che tale approccio si fonda su processi di progettazione partecipativa. Vengono quindi discussi il ruolo del/la designer, le modalità di approccio collaborativo (3.1.4) e i relativi strumenti di progetto e di ricerca utili a condurre le attività progettuali (3.1.5). Infine si definiscono le peculiarità dello sguardo etnografico (3.1.6) e della postura riflessiva e critica (3.1.7) che, nell'approccio presentato, si ritiene debbano informare tutto il processo progettuale. L'ultima sezione sintetizza alcuni suggerimenti più operativi circa attenzioni, sguardi e atteggiamenti discussi nelle parti precedenti che definiscono la postura della *progettazione partecipante e osservante* (3.1.8). In ogni sezione sono evidenziati alcuni punti salienti che caratterizzano l'approccio (π punti). A compendio della parte testuale sono state elaborate 7 tavole che schematizzano i concetti e i contenuti delle diverse parti e che, prese complessivamente, sintetizzano l'*approccio progettuale di design anthropology*.

### 3.1.1. Caratteristiche distintive delle discipline

Riprendiamo alcuni caratteri specifici delle due discipline non con l'intento di ribadire le differenze teoriche, epistemologiche e metodologiche, ma piuttosto per sottolineare come queste informino, contemporaneamente, la pratica di ricerca e di progetto. Le due discipline si distinguono per un tipo di conoscenza maggiormente teorica, per l'antropologia, è più di tipo pratico sperimentale per il design. La ricerca

antropologica persegue l'obiettivo primario di produrre conoscenza critica in ambito sociale, mira alla comprensione dei fenomeni sociali e dei sistemi di organizzazione umana, il suo *output* di ricerca principale è di tipo descrittivo, le modalità di diffusione della ricerca sono di tipo narrativo. La ricerca in design persegue l'obiettivo primario di trasformare la realtà e per farlo attinge a conoscenze di vario tipo, tecniche, sociali, psicologiche, organizzative. Anche la ricerca in design è mirata alla comprensione dei fenomeni, ma in senso prevalentemente strumentale ai fini del progetto. Uno dei suoi *output* di ricerca è, appunto, il progetto che è sia di tipo descrittivo che prescrittivo. È descrittivo in quanto descrive la *forma* del progetto attraverso rappresentazioni visuali ed è prescrittivo in quanto ne orienta le modalità di produzione e d'uso. Nel design, tuttavia, il processo di ricerca si estende anche oltre la definizione del progetto e prosegue nelle attività di prototipazione e sperimentazione che portano alla messa in opera del progetto, ovvero alla concretizzazione e diffusione di quanto è stato progettato.

Entrambe le discipline producono, ovviamente, riflessioni di tipo metodologico. Per quanto riguarda l'antropologia tali riflessioni hanno a che fare, tra le altre cose, con il riconoscimento delle cornici culturali e il posizionamento del ricercatore rispetto al contesto e alla sua influenza su di esso in termini etici e politici, ai processi di conoscenza e ai meccanismi di potere che sono in gioco nel rapporto con l'alterità. Per il design si tratta di riflessioni che hanno a che fare con la pratica progettuale, con le dinamiche e gli strumenti progettuali, con i processi creativi, di sperimentazione e di innovazione, con l'estetica degli *output* di progetto. Oltre a questo abbiamo visto come il design rifletta anche criticamente sugli impatti sociali dei progetti.

Le modalità di ricerca in antropologia sono, in sintesi, di tipo qualitativo, interpretativo, aperto, in quanto l'indagine non parte da assunti o ipotesi definite ma emergono dal contesto di ricerca. Le modalità di ricerca in design sono di tipo abduttivo, ovvero la logica di "ciò che potrebbe essere" — la spiegazione migliore e più sensata dato un fenomeno o a partire dai dati osservati dall'esperienza precedente (Kolko 2010) — sperimentale, iterativo, interventista e trasformativo, euristico.

L'indagine si sviluppa attorno a un tema specifico, a un problema più o meno definito e "wicked" (Rittel & Webber 1973), ossia problemi che non possono essere risolti attraverso il tradizionale *problem solving* analitico (Dalsgaard 2014). Entrambe le discipline sono influenzate da approcci di tipo fenomenologico, ovvero riconoscono che la conoscenza dei fenomeni è creata nel momento "vivo" dell'incontro corporeo con essi (Akama & Prendiville 2013; Ingold 2020).

### 3.1.2. Un design "sociale": design come fenomeno socio-culturale complesso

L'approccio presentato accoglie, in primo luogo, la visione che il design è sempre *sociale*, estendendo il significato del termine. Il design è sociale in quanto attività antropica imprescindibile, in quanto coinvolge più individui e organizzazioni, in quanto impatta sulla società ovvero sul nostro modo di abitare il mondo (Maldonado 1971, Papanek 1973, Ingold 2013, Appadurai 2014). Come afferma Drazin, il design "negozia le relazioni soggetto-oggetto nella vita quotidiana [...] con particolari effetti sociali nel mondo e merita attenzione come un campo culturale in sé" (Drazin 2013: 37). Tale visione implica, anche, che il design non possa essere considerato come un'attività individuale ma come un fenomeno sociale collettivo. La realtà umana può essere considerata come qualcosa di costantemente progettata e riprogettata (Latour 2009), gli oggetti che ci circondano sono, di fatto, un *redesign* (Ingold 2012) in quanto il design è imbricato nella storia della cultura materiale e dà forma al futuro a partire dalle conoscenze prodotte nel passato. Non si dà design, inoltre, che non implichi una serie di relazioni fra diversi individui: chi progetta, chi produce, chi scambia, chi usa, chi trasforma, chi dismette, chi elimina. Tutto questo rientra nel design. Il design, dunque, è un fenomeno sociale complesso (Halse et al. 2010) culturalmente influenzato e influenzante e, dunque, politicamente implicato. Tutto ciò può essere riconosciuto come no dal designer stesso, e dunque possiamo ritenere tali considerazioni come implicite.

Il design sociale, in senso stretto, tende invece a rendere maggiormente esplicite alcune di queste considerazioni e a concepire l'azione progettuale come un'attività partecipativa volta a “ricercare, generare e realizzare nuovi modi per produrre cambiamento verso fini collettivi e sociali” (Markussen 2017:161, trad. dell'autore). Come abbiamo visto nel capitolo precedente, l'obiettivo di produrre cambiamento sociale è perseguito con diversi approcci che Chen et al. sintetizzano in: *social entrepreneurship*, *socially responsible design*, *design activism*, *action research*, *participatory design* e *co-creation* (o *co-design*), *social innovation*, *transition design* (2016). Al di là delle specificità di questi vari approcci, alcuni dei quali sono stati discussi nei capitoli precedentemente con maggior profondità, la caratteristica peculiare che li accomuna non è solo il fatto che mirino tutti a ottenere “cambiamenti sociali” e che presuppongano di farlo in maniera partecipativa – il contrario parrebbe quantomeno presuntuoso per chiunque – ma che lo facciano attraverso l'*azione progettuale*.

Questo tipo di prospettiva, però, ci porta a rilevare il fatto che il fine ultimo dell'azione progettuale non è tanto, o solo, il progetto in sé, ma il cambiamento sociale. Che ruolo ha, dunque, il *progetto*? La risposta non può essere univoca in quanto, ovviamente, questo dipende dai contesti, dagli attori coinvolti, dal tipo di questioni o fenomeni che si affrontano. Il progetto può essere mirato a implementare prodotti, servizi, esperienze, o a definire strategie o politiche (Gunn 2020) o progettare scenari futuri alternativi (Akama, Pink & Sumartojo 2018). In ogni caso, ciò che si intende con il termine progetto è tanto il processo progettuale quanto l'*output* che ne deriva, dalla rappresentazione del progetto alla sua “messa in opera”. Ovviamente, tra la rappresentazione e la realizzazione, o messa in opera, del progetto sono necessari ulteriori fasi in cui si organizzano (o si progettano, volendo) i passaggi necessari alla produzione. E a seconda della complessità del progetto questi possono essere più o meno lineari.

In termini di cambiamento generato, in ogni caso, ciò che si vuole rilevare è che il progetto è comunque un esito parziale all'interno del processo di cambiamento. È una possibilità, un'occasione, uno *strumento* di cambiamento. È uno *step* concreto nel

processo più ampio. Ma non è *il* cambiamento. Questo perché il cambiamento è, ovviamente, un processo dinamico e complesso che è generato da fattori interrelati, interdipendenti e variabili che non possono essere controllati mai del tutto (Remotti 2011, cap. VI). Il cambiamento è sempre in atto. Dal momento in cui ci si riferisce a un cambiamento di tipo sociale, inoltre, è necessario tenere in considerazione anche tutti quei fattori sociali, culturali, economici e politici che strutturano e influenzano le nostre diverse organizzazioni umane. A tal proposito, come abbiamo già rilevato, un possibile modo per intendere la realtà è di considerarla come un aggregato socio-tecnico in cui il sistema sociale e il sistema tecnico, ovvero le tecnologie (in senso ampio), sono reciprocamente influenzanti (Trist 1981). Come abbiamo visto questo tipo di lettura è coerente anche con gli studi di cultura materiale a cui abbiamo accennato nel primo capitolo e che ricorre, per esempio, al concetto di oggettivazione (Miller 2013) per indicare i rapporti di coproduzione reciproca fra oggetti e soggettività sociali. Inoltre, corrisponde ad un'idea processuale della realtà considerata come costantemente *emergente* (Ingold 2012) e non lineare.

Si tratta, dunque, di riconoscere da un lato, che l'idea di generare cambiamento attraverso il progetto sia una modalità peculiare<sup>31</sup> e dell'altro, che il progetto sia uno strumento parziale. Questo non significa in alcun modo affermare che il progetto abbia minor valore, ma di metterlo in relazione al processo di cambiamento più ampio che si intende perseguire. In questo senso il progetto può essere compreso più facilmente come qualcosa di *aperto* (*open-ended*) (Ingold 2012), come una possibilità fra tante che si concretizza e che apre a ulteriori possibilità.

**PUNTO 1.**  
**Considerare il progetto come una possibilità, un'*apertura* parziale nel  
processo di cambiamento più ampio che si intende perseguire**

---

---

<sup>31</sup> A titolo d'esempio, l'attivismo politico è un'altra forma possibile per ottenere cambiamenti sociali. Oppure le discipline umanistiche (es. filosofia e scienze sociali) mirano ugualmente a produrre cambiamenti sociali attraverso la produzione di conoscenza.

Stabilita la relazione fra cambiamento sociale e progetto, è necessario sottolineare che al designer non è necessariamente richiesto di ragionare in termini di cambiamento sociale. Il designer è molto più frequentemente chiamato a rispondere a una domanda di progetto abbastanza definita da parte di un committente e, in questo caso, l'*output* di progetto è ciò che ci si aspetta del designer ed è, dunque, considerato l'esito finale del processo progettuale. Il designer avrà dovuto analizzare il contesto, definire le domande di progetto, i vincoli progettuali, gli obiettivi progettuali, sviluppare un *concept* e discuterlo con la committenza, definire il progetto e (rap)presentarlo alla committenza, rivederlo e ripresentarlo, avrà dovuto produrre qualche prototipo o visualizzazione grafica e rappresentare il progetto definitivo, ovvero il disegno esecutivo, in gergo progettuale e, almeno in linea teorica, accompagnare i processi di esecuzione materiale del progetto. Il prodotto o servizio progettato e realizzato genererà, in ogni caso, un cambiamento sociale (ovvero culturale, economico, politico) di qualche tipo (dalla soddisfazione individuale del committente, alla multinazionale che introduce un nuovo prodotto sul mercato globale). Ma il designer non è necessariamente chiamato a occuparsi di indagare gli impatti del progetto. Si presuppone, infatti, che tali valutazioni e ipotesi circa gli impatti, la bontà, l'apprezzamento, l'usabilità, l'ecosostenibilità del progetto, siano state fatte dal progettista *durante* il processo progettuale. Non dopo. Saranno altri a valutarne, nella pratica, gli impatti. In questo caso, dunque, tutto il processo progettuale si cristallizza nell'*output* finale.

La proposta che facciamo, invece, mira a tenere in considerazione il progetto sia per la sua natura *trasformativa*, in quanto produce una trasformazione concreta della realtà; che *conoscitiva*, in quanto strumento di conoscenza e apprendimento; che *parziale e transitoria*, in relazione ai processi di cambiamento. Dunque, gli impatti generati dal progetto, se riletti e analizzati, permettono di comprendere quanto le scelte progettuali siano state adeguate e quanto abbiano contribuito in modo utile o meno al

cambiamento auspicato. Si tratta di estendere il potenziale conoscitivo dell'azione progettuale lungo tutto il processo.

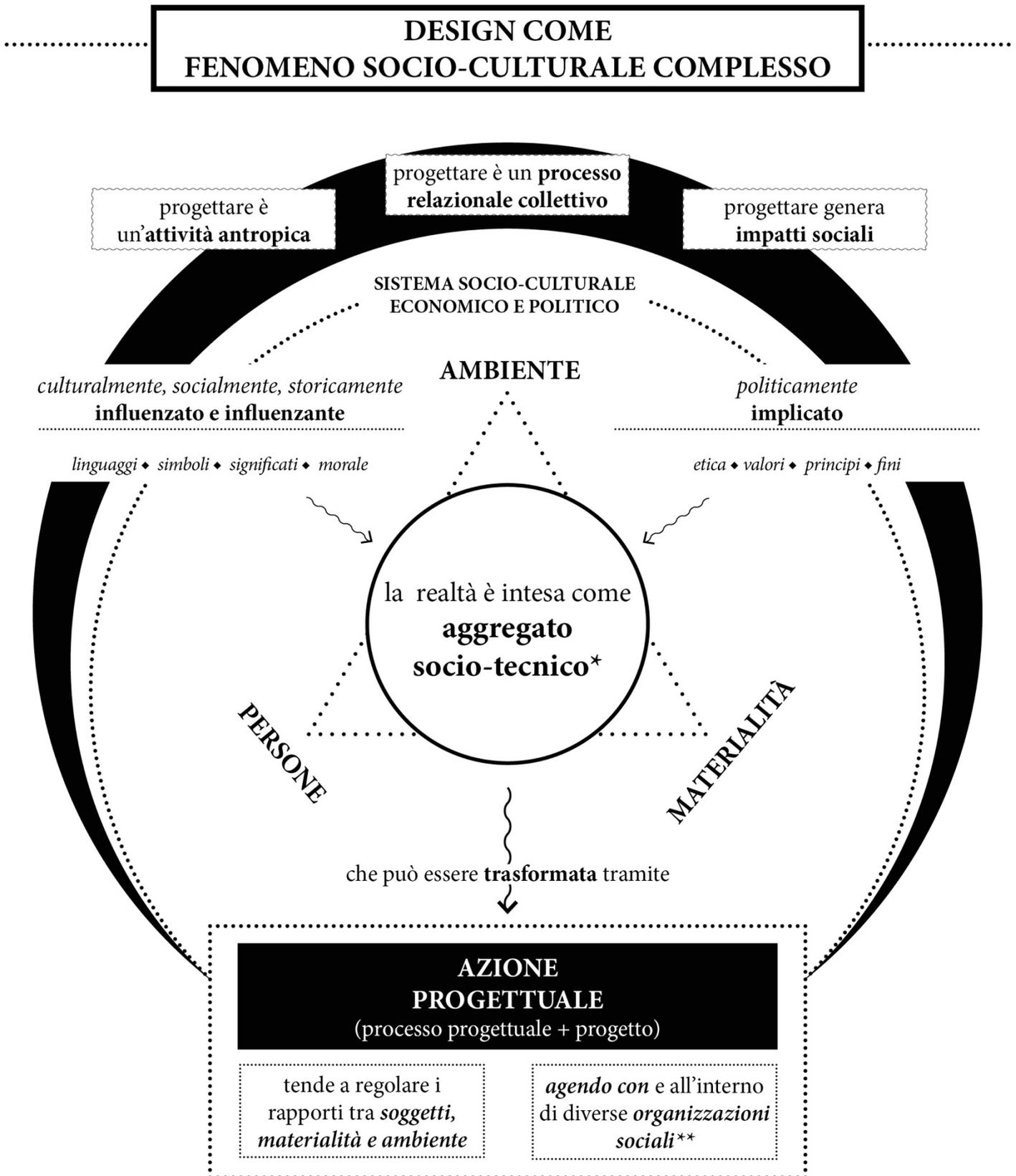
## PUNTO 2.

*Il progetto è utile sia alla trasformazione che alla conoscenza.*

---

In realtà, questa circolarità tra trasformazione e conoscenza è molto familiare alla disciplina del design, in quanto è simile a ciò che avviene nella fase di prototipazione. Il prototipo è un piccolo progetto nel progetto e lo si considera come una “prova” del progetto stesso e come uno strumento che serve a comprendere se quanto è stato ipotizzato è valido e funziona o se sia necessario ridefinire qualcosa e, molto spesso, questo secondo caso è il più frequente. Il processo iterativo fra prova e risultato permette di giungere al progetto definitivo. Ragionando in termini di cambiamento, si tratta di immaginare l'intero progetto come un prototipo di cambiamento. Ci si auspica che possa generare gli impatti desiderati ma, molto più facilmente, ci permetterà di osservare qualcosa che non ci aspettavamo o che non avevamo tenuto in considerazione e di riprogettare meglio. Come abbiamo discusso nel capitolo precedente questo prevede un *ciclo iterativo* e “a spirale” tra pianificazione, azione e verifica dei risultati dell'azione (Lewin 1946).

# L'INTERPRETAZIONE SOCIALE DEL DESIGN NELL'APPROCCIO DI DESIGN ANTHROPOLOGY



\* vd. anche studi di cultura materiale e concetto di sistema ecologico (Ingold 2016).

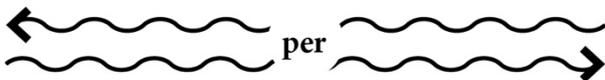
\*\* organizzazioni produttive, commerciali, del terzo settore, politiche...

# L'AZIONE PROGETTUALE NELL'APPROCCIO DI DESIGN ANTHROPOLOGY

## PROCESSO PROGETTUALE

### OBIETTIVI

conoscere  
*what is*



trasformare  
*what could be*

punto  
2

### COINVOLGE

ricercatori/trici e designer + attori e **persone comuni come esperte** e co-designer

**attivando relazioni  
e connessioni**

*progetto come  
attivatore*



**abilitando il  
confronto e dialogo**

*progetto come  
catalizzatore*

per generare  
cambiamento

*progetto come  
possibilità*

ORIENTATO A DEFINIRE UN

## PROGETTO

richiede azioni **trasformative e concrete**

**PROCESSI  
DECISIONALI**

macro scala    astratto  
micro scala    concreto



riflessione    teoria  
azione        pratica

**AZIONI  
CONCRETE**

prevede **processi iterativi** tra  
*riflessione - azione - osservazione\**

**progetto come apertura parziale nel processo di cambiamento che si vuole generare**



punto  
1

\*vd. approccio di ricerca-azione

### 3.1.3. Scala di intervento locale

Definita la relazione fra progetto e cambiamento, l'esercizio più complesso dal punto di vista della disciplina del design è quello di stabilire quale sia il cambiamento che si vuole ottenere. La prospettiva progettuale che abbiamo delineato prevede, intanto, che non sia, e non possa essere, il designer da solo a farlo. Deve essere un processo decisionale collettivo. L'approccio presentato, però, non è volto a fornire istruzioni o strumenti per decidere quale sia il cambiamento che si vuole stimolare o generare, ma a garantire, il più possibile, che nel processo venga coinvolta una pluralità di voci. Esistono un'infinità di *toolkit*, metodi e approcci che aiutano a strutturare attività e temi da indagare per provare a esplicitare, in modo partecipativo, quali valori e obiettivi si intende perseguire, quali strategie adottare e quali progetti possano essere utili a orientare il cambiamento. Ogni contesto, infatti, produce le proprie visioni, le proprie aspettative e i propri desideri. L'approccio presentato non ha l'ambizione, dunque, di fornire le coordinate necessarie per avere un mondo e una società migliori ma di evidenziare alcuni elementi di attenzione per far sì che chi progetta possa farlo<sup>32</sup>.

Una questione fondamentale rispetto a questo riguarda la scala degli interventi messi in campo. Tenendo ferma la premessa per cui l'*approccio di design anthropology* presentato propone di concepire in ogni caso il design come *sociale*, nel capitolo precedente abbiamo visto come Markussen (2017) sottolinei che i progetti di design sociale tendono ad avere impatti su una scala maggiormente locale. Rispetto a questo, Chen et al., nel loro articolo introduttivo allo *special issue* sul *social design* dell'*International Journal of Design*, riprendono il lavoro di Koskinen & Hush (2016), i quali definiscono tre tipi di scala di intervento e di impatto: il design sociale *molecolare*, che è soddisfacente per il raggiungimento di piccoli cambiamenti; il design sociale *sociologico* che:

---

<sup>32</sup> Nel campo del design, una delle prospettive attualmente più complete in questo senso è quella del già citato *transition design* che mira a definire approcci e metodi progettuali (sistemici, olistici, interdisciplinari) che siano in grado di "transitare" l'intera società globale verso futuri maggiormente sostenibili definendo, in qualche modo, anche in cosa consista la sostenibilità auspicabile. Si veda, per esempio lo *special issue* della rivista Cuaderno sul tema (Irwin et al. 2019).

darebbe ai progettisti gli strumenti per capire quelle strutture sociali che producono le circostanze che le persone danno per scontate, ma che in realtà producono risultati che lavorano contro il loro benessere. (Chen et al. 2016:4, trad. dell'autore);

e il design sociale *utopico*, attraverso il quale “costruendo discorsi utopici supportati da progetti, i designer sociali potrebbero indicare alternative alle realtà attuali” (2016:4, trad. dell'autore). Quest'ultimo tipo di design sociale, riportano gli autori, corre però “il rischio di essere visto come così irrealistico da non essere preso sul serio al di fuori del campo del design” (2016:4, trad. dell'autore). Inoltre, secondo Koskinen & Hush (2016), questa prospettiva rischia di fondarsi su basi ideologiche parziali e poco strutturate e di approcciare i contesti di progetto, come per esempio i servizi per il *welfare* che incarnano visioni utopiche della società, con un approccio astorico per cui:

i progettisti si concentrano sul miglioramento delle situazioni che affrontano senza prestare attenzione alle strutture più grandi che creano quelle situazioni in cui normalmente agiscono, spesso a loro svantaggio. (2016:67, trad. dell'autore).

Per quanto riguarda la scala o l'approccio molecolare, Koskinen & Hush riprendono il lavoro del designer Andrea Branzi (2013) il quale rileva che la mentalità dei designer orientati da questa prospettiva consiste nel “fare il meglio in condizioni che non rendono possibile per loro avanzare pretese per avviare cambiamenti massicci” (Koskinen & Hush 2016:67, trad. dell'autore). Branzi è uno dei promotori dell'*autoproduzione* che secondo Koskinen & Hush si sviluppa anche in risposta all'assenza di opportunità lavorative nel mondo dell'industria per le centinaia di designer che vengono formati dalle accademie e dalle università ogni anno. Ma non solo, secondo Branzi questa modalità molecolare di design sociale (di cui l'autoproduzione è una forma) è un tentativo di rispondere al fallimento di “cento anni di modernità, che ha teorizzato mega-progetti e maxi-riforme” (2013:16) che, in qualche modo, non hanno prodotto il cambiamento sperato, anzi. La scala molecolare parte invece dal presupposto che “le trasformazioni si mettono in moto attraverso i

sottosistemi, le microstrutture, le economie domestiche” (2013:16). Nello stesso tempo, però, Branzi rileva che “i giovani designer vedono che il mondo intorno a loro è brutto e sbagliato, quindi cercano di riformarlo subito, a partire da una nuova sedia, un vaso o un giocattolo [...] [ma] questa pratica politica avviene senza teorizzazione” (2013:16). Secondo Koskinen & Hush l’approccio molecolare, dunque, “può essere critico, ma non pretende di creare progetti per cambiare le strutture di base della società” (2016:70). La modalità da preferire, secondo gli autori, sarebbe quella del design sociale sociologico che:

può essere molecolare nella sua strategia, ma può anche mirare a cambiamenti nelle strutture che riguardano problemi sociali persistenti indirizzandosi alla formulazione delle politiche. (2016:70, trad. dell’autore).

Tuttavia, secondo Chen et al. “il prezzo da pagare di questo approccio sarebbe quello di dover prendere in maggiore considerazione le scienze sociali, il che allontanerebbe il design dalla sua base pratica” (2016:4, trad. dell’autore).

Dove si colloca, dunque, l’*approccio di design anthropology* in questo panorama? Per dare una risposta ripartiamo dal fatto che, nella prospettiva di *design anthropology*, il luogo di incontro concreto fra design e antropologia è l’azione progettuale, dunque il processo progettuale e il progetto che ne scaturisce. Questo è il “campo” che condividono. Tale prospettiva riconosce che i processi trasformativi sono, innanzitutto, collocati in contesti reali. Che l’azione progettuale prende forma in luoghi specifici, con attori reali, non attraverso rappresentazioni astratte di questi. Se per esempio una prospettiva come quella del *transition design* mira a produrre cambiamenti su scala globale (*societal*) andando a individuare le connessioni teoriche che andrebbero stabilite, o che sono in gioco, fra diversi attori e sistemi (sociali, politici, economici, ecologici) per produrre il cambiamento atteso, l’*approccio di design anthropology* proposto tende a precipitare, attraverso il progetto, le istanze di cambiamento in contesti maggiormente definiti e circoscritti o, quantomeno, circoscrivibili. Si tratta di progettare a partire dal contesto, non da astrazioni, generalizzazioni, idealtipi. Tali elaborazioni possono, semmai, essere sviluppate in corso d’opera se si immagina, per

esempio, che anche altri possano beneficiare dello stesso progetto, considerando, in ogni caso, che ogni contesto sociale è caratterizzato da questioni e dinamiche specifiche. Quando i designer sono coinvolti in progetti che mirano a rispondere a questioni sociali complesse questo è ancora più necessario in quanto tali questioni, avendo strettamente a che fare con i sistemi sociali stessi, si sviluppano diversamente nei vari contesti. Non riconoscere queste differenze e peculiarità potrebbe significare adottare uno sguardo etnocentrico, ovvero adottare una prospettiva secondo la quale è la propria società o cultura a definire i modi di vita, i principi, i valori “corretti” e validi anche per le altre società. Nel campo del design questo può tradursi nel fatto di adottare le stesse soluzioni tecnologiche, o progetti, in contesti ritenuti simili dai progettisti senza tenere in considerazione le specificità che li caratterizzano e ipotizzando che producano gli stessi impatti indiscriminatamente.

Un esempio molto noto rispetto a questo è il caso del progetto ‘One Laptop Per Child’, riportato da Janzer & Weinstein (2014) e da Drazin (2021), di un’organizzazione non governativa statunitense che si è occupata di progettare un computer da cento dollari che potesse essere diffuso in tutti i cosiddetti paesi in via di sviluppo al fine di migliorare l’accesso all’educazione e all’informazione. Tale progetto parte dal presupposto che la tecnologia informatica possa abilitare i processi educativi ma non ha tenuto in conto i sistemi sociali in cui questa tecnologia dovrebbe essere accolta. La scarsa attenzione alla varietà dei sistemi educativi e al fatto che, banalmente, le diverse infrastrutture locali non siano in grado di supportare l’uso dei *pc*, l’idea che i paesi più poveri possano beneficiare soltanto di un prodotto *low cost*, sono tutti elementi che caratterizzano un approccio al progetto etnocentrico se non proprio neocoloniale. Come affermano Janzer & Weinstein:

fornire un'educazione che non include la cultura, le norme o i valori di una comunità serve a cancellare la comunità e sostituirla con una “neocolonia” del creatore. Questi impatti negativi sono il motivo per cui il neocolonialismo è una forza di cambiamento che è fondamentalmente imponente piuttosto che potenziante (*empowering*). (2014:338, trad. dell'autore).

Le due autrici rappresentano un caso che ha infiniti parallelismi con il campo della cooperazione internazionale in cui, organizzazioni del nord del mondo esportano, o “paracadutano” le proprie soluzioni e strategie nei pesi del sud del mondo, al fine di sostenerli e supportarli nei processi di sviluppo (sociale, economico, tecnologico, politico) ma con esiti spesso opposti. Tali progetti, anziché abilitare le popolazioni interessate ad avere maggior potere e autodeterminazione, tendono a contribuire a processi di normalizzazione dello *status quo*, in cui i rapporti di dominio e di subordinazione rimangono invariati. Non possiamo addentrarci nella questione ma per una trattazione critica di tali processi e dei paradigmi su cui si basano si veda, per esempio, il “Dizionario dello Sviluppo” curato da Wolfgang Sachs (2000).

Ciò che risulta importante nell'*approccio di design anthropology* è tenere in considerazione che meccanismi simili possono avvenire anche all'interno di una stessa società, non solo nell'incontro fra società e culture diverse. All'interno della propria società il meccanismo per cui si tende a ritenere che la propria prospettiva sia quella “corretta” è molto simile al ragionamento di tipo etnocentrico, ma l'alterità a cui ci si riferisce non è (solo) di tipo culturale quanto sociale: diversità di classe, di genere, di *status* economico, di credo religioso, di preferenze sessuali, di lingua, di provenienza, di colore della pelle, di abilità e disabilità. Tali elementi contribuiscono a determinare le nostre rappresentazioni dell'alterità all'interno della nostra società e a fondare su questi elementi anche le diversità di comportamenti, di modi di fare, di pensare delle persone. Come per l'etnocentrismo, tutto ciò può portare a considerare i modi di vita diversi dai propri come curiosi, interessanti ma anche incomprensibili, sbagliati, rivedibili secondo i propri canoni. Tutto ciò attiene a meccanismi identitari di etichettamento, giudizio e pregiudizio dell'altro con cui abbiamo a che fare quotidianamente. Ci torneremo a breve. Dal punto di vista del discorso sul progetto, per ora, è importante rilevare che tali meccanismi relazionali e sociali influenzano in maniera più o meno tacita le scelte progettuali producendo impatti sociali anche negativi.

Un caso molto vicino alla mia esperienza con l'*homelssness* rappresenta bene questi meccanismi. Alcuni anni fa un'associazione di architetti della città di Torino, allarmata dalla situazione drammatica delle persone senza dimora in strada e al freddo, bandì un concorso di progetto in cui si chiedeva ad architetti e designer di ideare una situazione abitativa temporanea per le persone in strada. Le proposte spaziavano dalle case di cartone, alle tende, a giubbotti che si trasformano in sacchi a pelo. Un tipo di progetti che potremmo considerare *molecolari*, rivolti al singolo individuo, all'emergenza, ma non al cambiamento del fenomeno sociale in questione. Tali progetti, infatti, non mettono minimamente in discussione i meccanismi sociali, culturali, economici e politici strutturali che lo determinano. Il cambiamento generato da un'operazione del genere, seppur nel tentativo di volere supportare le persone in strada, non solo è minimo rispetto alla complessità del fenomeno, ma culturalmente problematico, in quanto produce un effetto di normalizzazione del problema sociale invece che lavorare alla radice del fenomeno.

Gli esempi presentati ci mettono in guardia, dunque, rispetto a due fattori critici che hanno a che fare con i processi di generalizzazione e astrazione. Da un lato c'è il rischio di definire un problema sociale a partire esclusivamente dalle proprie conoscenze e idee pregresse e dall'altro quello di considerare le soluzioni progettuali come universalmente valide a partire dal proprio contesto. Oltre a questi fattori, il rischio è di considerare le soluzioni di tipo tecnico e tecnologico come risposte sufficienti a risolvere questioni e problemi sociali complessi. Entrambi i casi presentati sottendono, infatti, un'idea positivista e tecnocratica che tende a scollegare i sistemi tecnici da quelli sociali e culturali.

### PUNTO 3.

#### *Evitare processi di astrazione e generalizzazione*

---

In risposta a tali questioni la prospettiva della DA spinge a collocarsi e situarsi in un punto preciso del globo, di definire un “campo”, di scegliere dove e con chi si vuole collaborare e di farlo per un tempo il più esteso possibile (Siobhan 2018). Come suggeriscono Janzer & Weinstein (2014) si tratta di adottare un posizionamento centrato sulla situazione (*situation-centered*). Con questo le due autrici vogliono sottolineare che quando il progettista si trova a progettare per contesti o situazioni che non conosce è necessario che si preoccupi di comprenderli a fondo prima di azzardare proposte progettuali e di riconoscerli nella loro complessità e unicità attraverso un approccio etnografico e di partecipazione osservante, vivendo nei contesti e dialogando con le persone che li abitano. In ottica di progettazione collaborativa e partecipativa tali premesse possono apparire scontate, ma non è detto. Ciò che ci insegna l’antropologia è che contesti apparentemente simili e con problemi sociali simili hanno modi diversi e peculiari di organizzarsi per rispondere alla stessa questione. Il caso dell’*homelessness* in Italia ne è un esempio. È possibile riconoscere dei *pattern* rispetto a come le diverse città italiane si organizzano per rispondere al fenomeno, ma i singoli sistemi dei servizi locali restano comunque molto differenti.

Adottare un posizionamento chiaramente situato, specifico e protratto nel tempo, dunque, permette ai progettisti di sviluppare proposte progettuali maggiormente in grado di rilevare bisogni e necessità specifiche dell’organizzazione o della comunità con cui si lavora e di far emergere dal contesto stesso le prospettive di cambiamento che mira a ottenere.

#### **PUNTO 4.**

#### ***Un approccio centrato su contesti quotidiani e persone comuni***

---

Qual è dunque la scala di intervento che più si adatta *all’approccio di design anthropology* proposto? Come abbiamo sottolineato, il progetto non può prescindere dal prendere forma in un contesto definito, ma il progetto in sé, nello stesso tempo non

corrisponde al cambiamento. È una parte del processo più ampio. Si tratta, dunque, di adottare una prospettiva che si nutra delle peculiarità del contesto e che, contemporaneamente, lo superi. Si tratta di concepire l'operazione progettuale come un evento in cui confluiscono elementi sia di scala "micro" che di scala "macro". Come afferma l'antropologa Roberta Raffaetà è necessario un approccio che permetta:

di non considerare come indicativa né solo la scala "micro" (un oggetto o una famiglia), né solo la scala "macro" ("la società", "l'economia"), concentrando l'attenzione su come queste entrano in relazione muovendosi attraverso la cosiddetta scala "meso" (Raffaetà 2020:92, trad. dell'autore).

I processi progettuali sono contesti che possono rappresentare perfettamente questa scala "meso". Le diverse istanze, desideri, prospettive "macro" (economia, giustizia, equità, etc.) dei soggetti coinvolti si intrecciano e si coagulano nel progetto e lo attraversano costantemente. Ma il progetto richiede anche una certa concretezza e pragmaticità se si vuole mettere in atto una trasformazione tangibile. Visioni e obiettivi macro devono necessariamente essere tradotti nel micro per prendere forma. In più micro, se vogliamo, in un sistema di micro che danno forma a quella che potremmo definire "meso" scala, ovvero l'incontro tra il molto grande e il molto piccolo che consiste nel passaggio tra l'astratto e il concreto, tra rappresentazioni e pratiche. Il caso del riorientamento dei servizi che abbiamo discusso dà un'idea molto chiara di questo. Le istanze di cambiamento del sistema erano di tipo ideologico e politico: "favorire protagonismo, agio, dignità e benessere di tutti gli attori del sistema dei servizi". Ma il punto è stato capire come tali volontà, su cui tutti erano d'accordo, da una parte fossero state disattese e dall'altra come potessero essere facilitate. Il piano da cui siamo partiti per l'analisi e per definire gli obiettivi a cui abbiamo lavorato ha riguardato niente meno che la quotidianità, le pratiche, le abitudini, i luoghi in cui queste avvengono. Solo in un caso abbiamo chiesto ai partecipanti di lavorare su un piano ideale, ovvero di definire quale fosse, per ognuno di loro, il mandato sociale e politico del sistema dei servizi. Per il resto abbiamo lavorato su ciò che loro conoscevano meglio, ovvero la realtà quotidiana. È a partire da questo che abbiamo definito i contorni e i meccanismi

di funzionamento del sistema e individuato verso quali trasformazioni mirare. Nello stesso tempo, questo ci ha permesso di esplicitare, come abbiamo visto, quelle rappresentazioni e schemi mentali sottesi alle pratiche che più o meno implicitamente le orientano e che danno forma al servizio stesso. E anche su questo abbiamo cercato di lavorare, esplicitandole e mettendole in questione, al fine di riorientare le pratiche stesse. In questo senso, in termini di scala dell'impatto, la prospettiva della DA si colloca bene sulla scala meso, ovvero una scala locale e contestuale definita. La scala in cui fattori e istanze macro e micro si connettono. Senza tralasciare né gli uni né gli altri. Questo non significa che gli impatti generati sulla meso scala non possano avere effetto anche su scala macro (*societal*), anzi. Si tratta però di definire che il punto di partenza imprescindibile e il luogo di intervento del progetto di questo specifico approccio è un altro.

Questa prospettiva è utile, dunque, a far emergere il più possibile dal contesto e dal sistema di attori coinvolto le direzioni progettuali da intraprendere affinché queste siano rispondenti all'idea di cambiamento auspicato. In questo modo sarà più probabile che sia il contesto stesso a sostenere i progetti, a prendersene cura e accompagnare il cambiamento. Il fatto di operare su una scala locale e di coinvolgere nei processi progettuali, quanto più possibile, le persone comuni a cui è rivolto il progetto, permette non solo di valutare la coerenza e fattibilità del progetto ma anche di renderlo maggiormente sostenibile. Quanto più si abilita il contesto stesso a definire il progetto tanto più è probabile che questo sarà accettato e comprensibile sul piano culturale e rilevante sul piano sociale (Drazin 2021) (*sostenibilità socio-culturale*); appropriato in termini tecnologici (Schumacher 1973) (*sostenibilità tecnologica*); equo e accessibile e a tutti e tutte (*sostenibilità economica*); ponderato rispetto alle relazioni ecologiche (Ingold 2016) che caratterizzano il contesto (*sostenibilità ambientale*).

## **PUNTO 5.**

***Abilitare il contesto e gli attori a definire e accompagnare il progetto.***

---

# SCALA DI INTERVENTO NELL'APPROCCIO DI DESIGN ANTHROPOLOGY

## SCALA LOCALE

azione progettuale

**centrata su contesti quotidiani e persone comuni**

punto 4

**approccio etnografico e partecipazione osservante**

frequentare i contesti quotidiani per più tempo possibile e dialogare con le persone che li abitano

**evitare processi di  
astrazione  
e generalizzazione**

*non definire le persone in  
categorie o come utenti*

*non dare per scontate  
le proprie prospettive  
economico-politiche*

punto 3

*essere cauti  
sull'esportabilità delle  
soluzioni progettuali e/o  
tecnologiche*

*questioni e problemi  
sociali globali assumono  
caratteri specifici in  
contesti diversi*

riconoscere la  
**specificità socio-culturale**  
dei contesti

**abilitare il contesto e gli attori**  
a definire e accompagnare il progetto

punto 5

affinché possa

**SOSTENERE IL CAMBIAMENTO**

*sostenibilità* di tipo

socio-culturale

*culturalmente  
rilevante e socialmente  
responsabile*

tecnologica

*appropriatezza al  
contesto*

economica

*equità e accessibilità*

ambientale

*rispetto delle relazioni  
ecologiche\**

\* l'ambiente è inteso come una rete di interazioni tra gli organismi che vi si inscrivono, umani compresi, che si articolano, strutturano e influenzano reciprocamente e ricorsivamente. Sostenibilità non significa mantenere le relazioni tra uomo, organismi, materia e ambiente nello *status quo*, ma piuttosto dare la possibilità ai diversi processi vitali di continuare (Ingold 2016).

### 3.1.4. Una progettazione partecipativa: ruolo del/la designer e approccio collaborativo.

Come abbiamo sottolineato l'approccio di DA non può prescindere dalla collaborazione e partecipazione dei diretti interessati al e dal cambiamento. In questo senso, un approccio locale e contestuale permette di individuare e considerare i diversi attori. Poiché l'idea è che il progetto vada a beneficio quanto più possibile di tutte e tutti, gli attori da coinvolgere in tali processi, a patto che operino sul territorio in questione, possono essere sia il settore pubblico che quello privato, *partner* internazionali e organizzazioni locali, il settore industriale di varie dimensioni (piccole e medie imprese locali e aziende globali), le università, le reti locali e internazionali (Gunn 2020), i decisori politici, ma anche le comunità locali e i cittadini comuni. Nel capitolo 2.3.8 abbiamo visto come la scelta dei partecipanti e delle modalità previste per il loro coinvolgimento nel processo progettuale non sia una scelta neutra e va ponderata tenendo in considerazione le relazioni di potere e di controllo tra i diversi attori (Cornwall 2008). Smith & Iversen il momento di definizione dei partecipanti come "fase zero", una fase che spesso viene data per scontata nei processi di design partecipativo. È la fase che riguarda:

ciò che accade nel (spesso lungo) processo di capire come configurare la partecipazione al progetto di ricerca. Nella fase zero, non solo configuriamo la partecipazione, ma definiamo anche particolari tipi di utenti sulla base della nostra conoscenza e dei nostri presupposti sul contesto e sul dominio della ricerca. Non ci sono utenti *di per sé* in questa fase del progetto, anche se le decisioni più importanti vengono prese qui. Piuttosto, gli utenti, e anche i ricercatori e i designer, sono coinvolti attraverso atti di creazione e definizione del progetto stesso in relazione a convinzioni, valori e pregiudizi, nonché a vincoli pragmatici di risorse e tempi. (2018:18, trad. dell'autore).

Oltre a questo è importante rilevare che la partecipazione degli attori non progettisti ai processi si può collocare, potenzialmente, in tutte le fasi progettuali. Tanto in quelle che precedono la definizione del progetto, la cosiddetta fase di ricerca *for design*, tendenzialmente di tipo esplorativo e conoscitivo, quanto nella fase di

definizione del *concept* e del progetto, e in quella di prototipazione e *testing*. Il campo del design è stato molto prolifico negli ultimi anni e ha prodotto una molteplicità di *toolkit* per organizzare e guidare le attività nelle varie fasi di co-design o design partecipativo. Si veda, a titolo d'esempio, la collezione di "125 metodi universali di design" di Martin & Hanington (2019)<sup>33</sup> che i due autori hanno catalogato e ordinato secondo gli obiettivi primari che ognuno di questi metodi tende a perseguire, ovvero esplorativi, generativi e valutativi. Non si intende entrare nel merito dei diversi metodi ma, piuttosto, di capire i diversi usi che se ne può fare e per quali tipi di finalità. Ovvero, in ottica di DA, la questione importante riguarda non solo che *cosa* viene raccolto grazie a strumenti di questo tipo, ma anche *come* le informazioni che permettono di raccogliere vengono trattate e utilizzate dai progettisti e dai committenti. Questo ha a che fare, da un lato, con il tipo di partecipazione che si intende stabilire e dall'altro con il processo di analisi stesso.

Come abbiamo visto nel capitolo precedente i tipi di partecipazione possono essere di varia natura. Cornwall li distingue in nominale, strumentale, rappresentativa e trasformativa (2008). Nello specifico, i primi due tipi di partecipazione perseguono obiettivi che non mirano a una vera e propria inclusione attiva delle persone nei processi decisionali ma mirano, piuttosto, a ottenere un tipo di legittimazione retorica e opportunistica. Sono intesi in modo strumentale, appunto. Per quanto riguarda l'approccio della DA la partecipazione di tipo nominale, che assomiglia molto a quella che Arnstein definisce *tokenism* (1969), non ha molto valore. Se escludiamo questa, possiamo dire per assurdo che la partecipazione dei diversi attori ai processi sia considerata dal progettista come effettivamente utile al progetto. Da un grado minimo in cui si richiede solo un supporto strumentale (informazioni, tempo, spazio, etc.), a un grado massimo in cui si mira ad abilitare (*empowering*) i partecipanti stessi a essere fautori del cambiamento.

---

<sup>33</sup> La collezione è molto variegata e non tutti i metodi proposti sono di tipo partecipativo.

Al grado minimo i partecipanti possono essere coinvolti come fonte di legittimazione (in senso meno negativo del *tokenism*), di informazione e di aiuto strumentale alle attività. Sono, molto probabilmente, le persone a cui è rivolto il progetto e che saranno influenzate per prime dalle trasformazioni indotte e che magari saranno anche invitate a supportarle concretamente. Ma i protagonisti e i registi del cambiamento non sono loro, sono i progettisti e i loro committenti (pubblici o privati) che hanno la responsabilità del progetto e che utilizzeranno il loro contributo per indagare meglio la domanda progettuale, per comprendere il contesto, le risorse a disposizione, i vincoli, le questioni urgenti, le esigenze e le aspettative, gli obiettivi trasformativi, e magari anche le priorità di intervento. Come dicevamo, i *toolkit* o metodi che abbiamo citato sopra possono essere utili a raccogliere questo tipo di informazioni. In questo caso, le operazioni di analisi e sintesi delle informazioni, o dati, raccolti attraverso questo tipo di attività sono svolte dai progettisti. In termini metodologici questo è un lavoro di tipo qualitativo e interpretativo che, nella tradizione antropologica, prevede alcune attenzioni su cui torniamo nei prossimi paragrafi. Tale lavoro di sintesi, in ogni caso, è principalmente utile al progettista per definire meglio il proprio lavoro, per supportarlo nella definizione del progetto. In quest'ottica, ogni fase del processo progettuale può essere condivisa nuovamente con i partecipanti. Si commenta insieme il *concept*, le soluzioni progettuali proposte, si testano insieme i prototipi. Ma il meccanismo è identico. Il progettista raccoglie le informazioni recuperate dalle attività partecipative, le analizza e le elabora, le sintetizza e le reintroduce nel progetto, le ripropone ai partecipanti e così via, in un processo iterativo. Il progettista interpreta, filtra, seleziona, rielabora al fine di concretizzare delle risposte progettuali che siano accolte, alla fine del processo, anche dai partecipanti. Ma il lavoro di analisi e progettuale vero e proprio è svolto dal progettista. I partecipanti, dunque, hanno co-progettato? Hanno sicuramente dato il loro contributo nelle varie fasi del progetto, hanno commentato, giudicato, selezionato ma la loro posizione è laterale al processo decisionale e creativo dell'elaborazione del progetto. È un tipo di contributo simile a quello che avviene usualmente tra progettista

e committente in cui quest'ultimo pone una domanda di progetto e si aspetta che il progettista arrivi a definire alcune proposte. Di tanto in tanto il committente è coinvolto nel processo progettuale, per chiarire meglio la domanda, per verificare se le ipotesi progettuali lo convincono, per scegliere quali delle proposte di progetto considera migliori, per decidere se il progetto definitivo proposto può essere messo in produzione o se servono ulteriori variazioni. Ma la responsabilità del progetto è, in ultima analisi, del designer.

Al grado più alto di partecipazione, invece, i partecipanti, oltre a quanto appena descritto, sono i primi incaricati del cambiamento, sono loro che decidono le sorti del progetto e che sono invitati a progettare attivamente. Il progettista è una guida, un facilitatore, un provocatore e un accompagnatore. Le sue competenze progettuali sono messe al servizio dei partecipanti. È incaricato di ordinare e guidare i processi, di strutturare le varie fasi, di condurre le attività partecipative e di scegliere gli strumenti adatti per farlo, che siano comprensibili da tutti i partecipanti e coinvolgenti. È chiamato a stimolare il processo attraverso provocazioni progettuali che rappresentino le possibili forme e funzioni che il progetto potrebbero assumere e che permettano di riflettere a partire da queste. Deve contribuire ad accompagnare il progetto fino alla sua messa in opera e valutazione. Ma il processo progettuale si immagina condiviso in tutte le fasi, comprese le operazioni di sintesi e di definizione dei progetti. Le interazioni tra progettista e partecipanti sono operazioni di *sense-making* collettivo e lo scopo generale è quello di costruire uno spazio di lavoro comune in cui si condividono strumenti teorici e pratici — ovvero una “infrastruttura”, mutuando il linguaggio informatico — che facilitino la collaborazione tra gli attori e li abilitino (*empowering*) a elaborare i progetti trasformativi. Björgvinsson, Ehn, & Hillgren (2012), nel campo del *participatory design*, definiscono questo tipo di attività di “staging” e “infrastructuring”, ovvero attività orientate non tanto alla definizione di un progetto “definitivo” e perfettamente performante, quanto alla costruzione di uno spazio che permetta la progettazione partecipativa. Il progetto, in questo senso, è ciò che attiva l'incontro fra gli attori nonché l'obiettivo attorno al quale ci si riunisce e al quale si lavora insieme,

ma l'obiettivo finale è quello di restituire *agency* al sistema di attori. La responsabilità del progetto è condivisa. Come affermano Janzer & Weinstein:

se il cambiamento sociale basato sul design deve essere efficace e duraturo, non deve dipendere dal designer; piuttosto, deve essere radicato nell'*empowerment*. (2014:331, trad. dell'autore).

In questo caso, dunque, gli strumenti di ricerca (i *toolkit*) sono tanto utili ai progettisti quanto agli attori coinvolti e la partecipazione è tanto strumentale al progetto quanto un fine. Uno dei temi maggiormente ricorrenti nella letteratura sul design partecipativo è la questione legata a come questi processi possano realmente “dare voce” ad attori solitamente esclusi dai processi progettuali (Gunn 2020). È una questione di tipo politico. In un certo senso, il tipo di partecipazione appena presentato permette non solo di “dare voce” ma anche di “lasciare voce”, laddove con voce si intende un insieme di volontà, prospettive, desideri, bisogni, problemi, visioni, critiche. In questo senso, l'approccio appena descritto non mira a tanto a collezionare le voci di tutti i partecipanti per poi decidere quale sia la scelta migliore da prendere o il progetto da realizzare. Ma di fare in modo che siano le loro stesse “voci” a determinare il progetto. In un certo senso può trattarsi anche di cedere la responsabilità del progetto. Come afferma Dori Tunstall, nel campo della DA tale prospettiva è ben rappresentata dalle teorie e pratiche *decoloniali* che mirano all'autogoverno, all'autodefinizione e all'indipendenza delle comunità un tempo colonizzate (2013). Secondo l'autrice, infatti, l'approccio di *design anthropology* può essere considerato come una “metodologia decoloniale” per affrontare questioni sociali allineando “le esperienze delle persone con i valori che preferiscono, anche in condizioni di relazioni di potere ineguali” (2013:239, trad. dell'autore). Abbiamo già visto nel primo capitolo le diverse connessioni tra i movimenti di decolonizzazione e il campo del design e come la prospettiva emancipatrice proposta da questi movimenti trovi spazio anche in un *approccio di design anthropology*. Questo tipo di partecipazione, in realtà, è particolarmente sfidante in quanto lascia maggiore spazio alla possibilità che emergano frizioni dovute a posizioni contrastanti, contraddizioni, ambiguità, mancanza di

riconoscimento. Dà la possibilità ai partecipanti, in qualche modo, di dissentire. Come afferma Tunstall, tale approccio deve prevedere che ci sia anche “la possibilità di dire basta al processo di progettazione” (2013:239) qualora l'etica del progetto venga messa in discussione da parte dei partecipanti. Mettere a confronto diversi punti di vista e prospettive è impegnativo ed è un vero e proprio esercizio di democrazia diretta e partecipativa (Graeber 2012). Questo significa accettare che i partecipanti possano non trovarsi in accordo con il progetto, con il sistema, con la committenza. Dal punto di vista del progettista questi processi dialettici e “dialogici” non vanno interpretati come fallimenti, ma come opportunità di apprendimento importante. Come scrive Sennet, nei processi partecipativi non si tratta di far trionfare la tesi di qualcuno ma di individuare i possibili punti di incontro (2014). O come scrive Graeber, parlando di democrazia, è necessario abilitare un tipo di processo “di compromesso e sintesi volto a produrre decisioni che nessuno troverà così radicalmente inaccettabili da doverle rifiutare” facendo in modo che “nessuno se ne vada con la convinzione che le sue prospettive siano state totalmente ignorate” (2012:57). Gli spazi partecipativi, in quanto tali, non possono tendere ad appianare né silenziare le visioni divergenti ma devono, anzi, permettere di farle emergere. Una delle peculiarità dei processi progettuali è che sono intrinsecamente aperti a essere costantemente definiti e ridefiniti nutrendosi di visioni altre. Il potere destabilizzante di frizioni e dissensi deve essere colto come ulteriore possibilità creativa di ridefinizione (*re-framing*) del progetto se si è in grado di reintrodurli nel processo progettuale, problematizzandoli, discutendone insieme, chiarendoli, rendendoli espliciti, “prendendoli sul serio” (Ingold 2020).

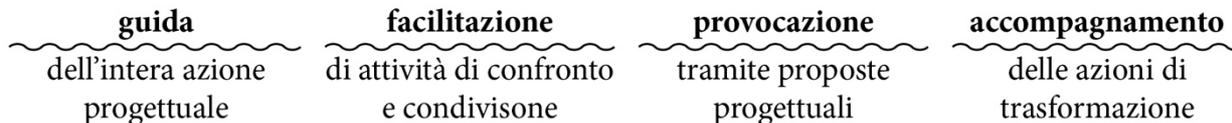
**PUNTO 6.**  
***Progettare per restituire voce, agency, potere di scelta e di azione***

---

Tra i diversi modi di concepire la partecipazione che abbiamo presentato, ovviamente, esistono infinite varianti e sfumature e, inoltre, possono anche coesistere nelle diverse fasi progettuali. Non si tratta di indicare se sia preferibile uno o l'altro. Le situazioni, i contesti, le questioni a cui si tenta di rispondere, la disponibilità e volontà degli attori a essere coinvolti, influiscono sulla scelta. Ciò che si vuole rilevare è che è necessario, però, distinguere le diverse finalità a cui tendono e capirne le differenze, anche rispetto al ruolo richiesto al progettista. Questo può permettere, per esempio, di negoziare con la committenza (pubblica, privata, più o meno istituzionale) anche il tipo di ingaggio, a seconda degli obiettivi di cambiamento a lungo termine che si intende perseguire.

# PROGETTAZIONE PARTECIPATIVA NELL'APPROCCIO DI DESIGN ANTHROPOLOGY

## RUOLO DEL/LA DESIGNER

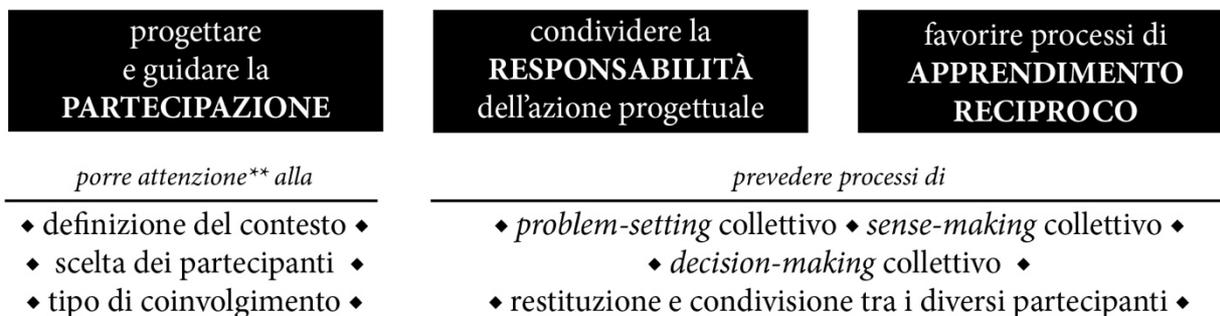


→ restituire voce, *agency*, potere di scelta e di azione  
a tutti\* gli attori coinvolti *nella* e *dalla* azione progettuale ←

punto  
6

## APPROCCIO COLLABORATIVO

*partecipazione come mezzo e come fine*



\*in particolare, favorire l'emancipazione dei gruppi sociali marginalizzati e subordinati.

\*\* sono processi di selezione e interpretazione del progettista e hanno anche implicazioni politiche.

\*\*\* vd. approccio fenomenologico.

### 3.1.5. Attività di ricerca/progettuali: dispositivi relazionali di conversazione e analisi qualitativa.

Definite le diverse finalità del coinvolgimento dei vari attori possiamo ora affrontare le questioni legate alle modalità di acquisizione delle informazioni, al tipo di dati raccolti e al lavoro di analisi e interpretazione degli stessi. Secondo Elizabeth B.-N. Sanders, una delle autrici più prolifiche sul design partecipativo, gli strumenti utilizzati per le attività partecipative si possono distinguere in tre modalità operative: fare cose tangibili (*making*); recitare, mettere in scena e giocare (*enacting*); parlare, raccontare e spiegare (*telling*) (2014). Si riporta l'elenco completo proposto dall'autrice per dare un'idea della varietà di tali strumenti:

*Making*: Collage 2-D usando elementi visivi e verbali su sfondi con linee temporali, cerchi ecc.; Mappature 2-D usando componenti visivi e verbali su sfondi con griglie e pattern; 3-D mock-up usando polistirolo, argilla, Lego o Velcro-modeling; Prototipi a bassa tecnologia; Provotype e artefatti di design del "futuro"; Modelli spaziali 3-D (piccola scala) come una casa delle bambole.

*Enacting*: Tavole di gioco, carte o segnaposto e regole per giocare [tipo giochi da tavolo]; oggetti di scena e scatole nere; modelli spaziali 3-D (in scala reale); Creazione di scenari nei modelli spaziali o attraverso il gioco della sabbia; Attività partecipative di immaginazione e messa in scena mettendo gli utenti in situazioni future; Improvvisazione; Recitazione, scenette e finzioni; Giochi di ruolo con attori, personaggi di finzione, pupazzi, bambole, ecc; Bodystorming e performance a scopo informativo.

*Telling*: Storie e storyboarding attraverso scrittura, disegno, blog, wiki, foto, video ecc.; Diari e registri giornalieri attraverso la scrittura, il disegno, i blog, le foto, i video ecc.; Auto-osservazione attraverso foto, video, blog, scrittura, disegno ecc.; Documentari e filmati; Linee temporali o mappe dell'esperienza; Cartelloni per raccogliere, organizzare, categorizzare, riformulare, tracciare e/o prendere decisioni su idee o concetti attraverso brainstorming di gruppo e mindmapping collettivo; carte [tipo carte da gioco] per organizzare, categorizzare e dare priorità alle idee. Le carte possono contenere frammenti di video, incidenti, segni, tracce, momenti, foto, domini, tecnologie, modelli e provocazioni; Assegnare votazioni per dare priorità alle idee. (2014:70-71, trad. dell'autore).

Come è possibile intuire dall'elenco, i metodi utilizzabili sono pressoché infiniti. Possono essere usati contemporaneamente, possono essere modificati, aggiornati, adattati. Alcuni di questi strumenti prevedono perfino un lavoro di progettazione molto articolato dello strumento stesso. Si veda l'esempio dei giochi da tavolo, o tutte le attività che prevedono pratiche di modellazione, oppure i *provotype* che sono artefatti di *critical design*, potremmo dire oggetti assurdi e provocativi che sono impiegati per:

sfidare deliberatamente i preconcetti sul contesto d'uso al fine di raggiungere una comprensione socio-tecnica più sfumata delle relazioni degli utenti finali con prodotti e contesti, nonché per ispirare ulteriori attività di design e soluzioni finali (Kjærsgaard & Boer 2016:221, trad. dell'autore).

Nella letteratura sulla *DA* tali strumenti sono definiti da Anastassakis & Szaniecki come *dispositivi di conversazione* ovvero esperimenti di ricerca speculativa e interventista sviluppati per aprire il dialogo tra progettisti, antropologi, ricercatori e le persone coinvolte nei processi (2016). Come è stato accennato nel primo capitolo, molti di questi metodi di ricerca che coinvolgono gli utenti e che sono stati sviluppati nel campo del design, possono essere letti, in senso antropologico, come attività di ricerca qualitativa molto articolate, maggiormente creative, potenzialmente più coinvolgenti e che, in particolare, forniscono *concretezza* al lavoro di indagine. Tutti questi strumenti hanno infatti una componente materica, visuale o di finzione progettata che permette ai partecipanti di “toccare con mano” e di avere un'esperienza diretta e attiva con lo strumento di indagine. Questi strumenti, dunque, hanno il pregio di riuscire a coinvolgere i partecipanti in attività collettive, chiedendo loro di adottare una postura di tipo creativo e immaginativo che permette di elaborare pensieri e ragionamenti altri rispetto a quelli abitudinari, sfidando le convenzioni della *routine* quotidiana, immaginando futuri possibili. Questo può essere molto utile sia per attività di tipo conoscitivo ed esplorativo, quanto in quelle di tipo generativo e riflessivo.

Alcuni di questi strumenti di indagine, come abbiamo visto nel primo capitolo, sono stati “presi a prestito”, adottati e adattati dai progettisti anche a partire da

strumenti della ricerca sociale e antropologica *in primis* l’etnografia. Nella letteratura sulla DA emerge come sia stata superata la questione circa il fatto che tali strumenti di ricerca nei contesti di progetto non siano “puri” e che l’osservazione del contesto avvenga durante processi di forte “turbamento” dello stesso, se non proprio in momenti creati *ad hoc*, ben diversi dall’osservazione partecipante svolta durante momenti di maggiore quotidianità. Tali modalità sono state riconosciute come strumenti di ricerca sociale potenzialmente interessanti anche in campo antropologico (Murphy & Marcus 2013). Tuttavia, nell’approccio presentato si ritiene che gli strumenti etnografici (osservazione partecipante, interviste, *focus group*, *shadowing*, foto elicitazione, diari di campo, etc.) mantengano la loro utilità solo se adottati con rigore per attività di indagine in profondità che valorizzino il dialogo e il confronto intersoggettivo fra designer/ricercatori e attori.

Gli strumenti etnografici e gli strumenti del design partecipativo (*design toolkit*) sono, in ogni caso, ben sedimentati nella disciplina del design, nonostante alcune sfumature di metodo. Ciò che risulta interessante nell’approccio di *design anthropology* è di considerare questi strumenti da un lato, come dispositivi relazionali di conversazione e, dall’altro, come veri e propri strumenti di ricerca qualitativa per il progetto.

#### *Dispositivi relazionali di conversazione: materialità ed esperienza*

Come abbiamo visto, gli strumenti di ricerca del design tendono a essere il più concreti, tangibili, visibili possibile. Questa relazione con la matericità delle cose (artefatti, visualizzazioni grafiche, modelli, etc.) facilita il coinvolgimento delle persone, la comprensione, il confronto e il dialogo. L’incontro fra i soggetti avviene tanto attraverso la forma verbale quanto attraverso il pensiero concreto ed esperienziale. Come afferma John Dewey:

l’esperienza non è mai esperienza di un oggetto da parte di un soggetto, ma interazione fra oggetto e soggetto, fra organismo e ambiente, o meglio “transazione”, relazione in cui i termini non sussistono mai di per sé, ma solo

nei termini della relazione stessa [...] L'esperienza rinvia sempre a situazioni di precarietà e di problematicità radicali in cui l'uomo è coinvolto nel suo sforzo di adattamento e di evoluzione, e ha quindi a che fare con bisogni e con interessi vitali anche molto profondi. (2014:IX).

Tale prospettiva, come abbiamo visto, è ripresa nei lavori di Tim Ingold il quale mira a sottolineare come le relazioni umane siano sempre di tipo ecologico in quanto costantemente coinvolte in rapporti di reciprocità e di influenza reciproca anche con l'ambiente (inteso come insieme di forze e materiali) e con gli organismi viventi che lo popolano (Ingold 2016). Questo ci invita a rilevare che gli elementi che influenzano i processi trasformativi comprendono anche il mondo delle cose, il mondo materiale. Se questo può apparire come un monito per l'antropologia, per il design potrebbe apparire più scontato in quanto, tendenzialmente, mira proprio a produrre trasformazioni della realtà attraverso interventi concreti e materiali. L'invito di Ingold, però, è anche quello di considerare come qualsiasi fenomeno sia caratterizzato da processi e forze interagenti che emergono nell'*incertezza* e che, dunque, il protagonista della trasformazione non è solo l'essere umano ma l'insieme delle relazioni tra le diverse forze e forme ecologiche. Una prospettiva teorica che ha alcuni contatti con questo approccio è *l'actor-network-theory* (ANT) inaugurata da Bruno Latour (2005), la quale mira a leggere i fenomeni come emergenti dalle relazioni tra reti e "assemblaggi" di esseri umani e non umani, in cui entrambi sono "attori" che condividono un'uguale capacità di partecipare alla definizione degli stessi (Forlano 2017):

in questa visione, gli oggetti [...] sono le "masse mancanti" che sostituiscono gli attori umani, incorporano specifici valori socio-politici e impegni etici e servono a iscrivere gli attori umani in certi programmi di azione (*programs of action*). (2017:21, trad. dell'autore).

Queste prospettive sollecitano i progettisti a concepire i processi progettuali con maggior complessità e a considerare che le trasformazioni coinvolgono una serie di forze interdipendenti non del tutto regolabili. Dal punto di vista della postura progettuale, parafrasando Ingold, si tratta di imparare a confrontarsi con l'*infinita* delle cose e di concepire la progettazione come fenomeno *processuale* in continua

definizione e necessariamente *aperta (open-ended)* (Ingold 2012). L'azione trasformativa (*making*) dipende dalla comprensione delle proprietà della materia, dei contesti, delle persone e il significato della trasformazione (ossia l'impatto, il tipo di cambiamento) può essere orientato ma emerge, di fatto, solo durante l'atto trasformativo stesso. L'invito, dunque, è quello di approcciare i processi trasformativi con la consapevolezza che non possono essere totalmente eterodiretti, e che la buona riuscita di questi dipende dalla capacità di improvvisazione e di adattamento del progettista e di tutti i partecipanti coinvolti. Ingold suggerisce due approcci per far questo. Il primo consiste nel concetto di *corrispondenza*, ovvero la capacità di co-rispondere ai continui movimenti di improvvisazione e reazione che avvengono durante il movimento processuale delle cose (Ingold 2012). Per spiegare meglio in che cosa consista, l'autore riprende gli studi sulla destrezza degli artigiani di Nikolai Bernstein. Così riportano Gunn & Donovan:

il professionista adegua continuamente i suoi movimenti in risposta al compito che gli si presenta di fronte. I movimenti vengono continuamente riarmonizzati in relazione alla natura del compito. Al centro della pratica professionale c'è il lavoro con l'incertezza piuttosto che con la certezza, un costante lavoro di coordinamento tra percezione e azione. Al contrario del lavorare con la certezza, lavorare nell'incertezza re-informa costantemente le capacità di giudizio e la destrezza. La maestria dell'incertezza implica apprendere mentre si fa, non pensare di sapere prima ancora di iniziare. L'azione quindi non può essere intesa come un insieme di istruzioni che stanno nella testa di un individuo e che vengono semplicemente messe in atto. Le regole non si esprimono ordinatamente nel corso dell'azione ma vengono costituite durante essa. Essere maestri dell'incertezza è una qualità narrativa, gli strumenti hanno una storia piuttosto che una funzione, e i gesti si imparano con la pratica. (2012:6, traduzione dell'autore).

Il secondo concetto suggerito da Ingold, in relazione a questo, è quello di *lungimiranza*. Se consideriamo i processi trasformativi come qualcosa di dinamico e incerto, l'approccio migliore per affrontarli non è quello di *predire o prevedere* che cosa accadrà ma, piuttosto, quello di essere *lungimiranti*. Come afferma l'autore:

è stata a lungo la presunzione dei pianificatori e dei politici di supporre che immaginare il futuro sia prevedere (*predict*): cioè, congetturare un nuovo stato di cose non ancora realizzato e specificare in anticipo i passi che devono essere fatti per arrivarci. Essere lungimiranti (*foresee*), invece, significa correre davanti alle cose e tirarsele dietro, piuttosto che proiettare per estrapolazione dal presente. Cercando non di speculare ma di vedere nel futuro, è improvvisare un passaggio piuttosto che innovare con rappresentazioni inedite. (Gatt & Ingold 2014:145, trad. dell'autore).

Questo tipo di lettura dei processi trasformativi può permettere, da un lato di progettare con maggior consapevolezza e, dall'altro, di leggere e analizzare i processi con un grado di complessità più articolato. A questo proposito, la letteratura sulla DA sottolinea quanto sia centrale concentrare l'analisi proprio sulle pratiche, in quanto è anche, e forse soprattutto, attraverso di esse che gli esseri umani danno forma e significato al mondo, proprio nel relazionarsi praticamente con esso. Se nell'antropologia classica le pratiche sono lette nella quotidianità dell'esperienza al fine di comprendere come le società e la cultura prendono forma, l'*approccio di design anthropology* ci invita a farlo anche nel "campo" più dinamico del progetto per capire come le pratiche, in quanto socialmente e culturalmente influenzate, influenzano a loro volta il progetto. Si tratta di comprendere mentre si dà forma (e di trasformare comprendendo).

### Strumenti di ricerca qualitativa per il progetto

Abbiamo appena approfondito che cosa si intende con il fatto che gli strumenti di ricerca e di indagine partecipativi del design (e il contesto trasformativo stesso del progetto) si possano intendere in senso *relazionale*. In quest'ottica è possibile considerarli come strumenti che, insieme a quelli della ricerca etnografica<sup>34</sup>, permettono di raccogliere dati di tipo qualitativo. Abbiamo visto che la forma di questi

---

<sup>34</sup> Gli strumenti etnografici caratterizzano la ricerca antropologica che è di tipo qualitativo. Nel design vengono spesso utilizzati anche altri strumenti della ricerca sociale come i questionari e i sondaggi che qui non vengono approfonditi in quanto vengono elaborati con modalità e finalità di tipo quantitativo (statistiche, modelli matematici, etc.).

dati può essere molto variabile: potrebbero essere modelli in scala, carte da gioco, foto, video. Dal punto di vista del progettista i dati raccolti con questi strumenti sono informazioni utili al progetto. In un'ottica di ricerca *for design* questi aiutano a definire meglio la domanda progettuale, il funzionamento del contesto in cui si opera, danno indicazioni circa bisogni e necessità che il progetto dovrà soddisfare. In un'ottica di *design anthropology* questi possono anche essere considerati come “dati qualitativi” attraverso cui è possibile leggere impressioni, giudizi, punti di vista di chi li ha “prodotti” e, dunque, fornire informazioni più di tipo socio-culturale. Nel primo caso l'accento è sull'“oggettività” del dato, nel secondo sulla “soggettività”, ovvero si considera il dato come qualcosa che è stato elaborato attraverso un'operazione interpretativa da parte degli attori e che, se analizzato in questo senso, può permettere di capire quali elementi “soggettivi” hanno determinato tale operazione e di renderli espliciti. Si tratta di riconoscere la soggettività dell'esperienza che è influenzata dalla cultura, dai valori e dai diversi schemi interpretativi e punti di vista che determinano diverse rappresentazioni della realtà. Inoltre, è necessario considerare l'influenza dei diversi fattori socio-culturali che caratterizzano il contesto e che influenzano le prospettive politiche ed etiche del soggetto: asimmetrie di potere, possibilità di espressione, di azione e di scelta (*agency*), privilegi, posizionamento sociale. Tutto questo influisce sui desideri, i bisogni e le aspirazioni di ciascuno, sulle diverse finalità e obiettivi perseguiti. L'obiettivo di questo tipo di analisi è quello di far emergere visioni differenti, ambiguità, contraddizioni.

## PUNTO 7.

### *Riconoscere la soggettività dell'esperienza ed esplicitare ciò che è implicito*

---

Seguendo la distinzione che propone Latour, il primo modo intende questi dati come “materie di fatto” (*matters of fact*), mentre il secondo le considera come “materie in questione” (*matters of concern*) (Latour 2009). Ciò significa che lo stesso dato può essere processato dal progettista con due approcci differenti, e uno non esclude l'altro:

dare per vero ciò che è stato visto, fatto, detto, in quanto tale, oppure coglierlo come qualcosa che permette di osservare anche altro, che può essere riletto e problematizzato attraverso un processo di analisi qualitativa, mettendo in relazione il dato in sé con il contesto in cui è stato acquisito, la persona che l'ha prodotto e considerando anche che chi sviluppa l'analisi influenza questo lavoro interpretativo.

## PUNTO 8.

### *Analizzare i dati con un approccio di ricerca qualitativa*

---

Rileggere i dati con un approccio di analisi qualitativa è particolarmente utile dal momento in cui i processi progettuali sono attività relazionali che catalizzando gli sforzi di tutti i partecipanti su obiettivi comuni che richiedono azioni concrete danno l'opportunità di trasporre le diverse visioni di ognuno nel progetto stesso. Sia il lavoro antropologico che quello progettuale consistono, dunque, seppure in modi diversi, nell'esplicitare l'implicito e nel dare un senso collettivo alle cose. A tal proposito, ciò che emerge dal lavoro interpretativo dei progettisti non è qualcosa di cui deve beneficiare solo il progettista, ma è necessario renderlo disponibile a tutti gli attori coinvolti, se non addirittura farlo insieme a loro, trovando modalità partecipative consone che siano il più possibile tangibili e visuali. Come raccontano Buur & Matthews (2008), i dati recuperati dal lavoro di osservazione possono essere elaborati organizzando alcune attività di analisi collaborativa (*collaborative sense-making activities*) con gli attori stessi. Questo è possibile trasformando i dati etnografici (video, foto, concetti, temi) in veri e propri materiali per progettare (*design materials*) che possono essere riorganizzati, riletto, interpretati collettivamente (vd. TAVOLA 4). Vangkilde & Rod fanno una proposta ancora più impegnativa, ovvero quella di far sì che i partecipanti al progetto possano essere, essi stessi, dei *para-etnografi*. Come raccontano in un loro caso studio:

la nostra intenzione era piuttosto quella di instillare una sensibilità etnografica riflessiva all'interno dell'organizzazione, qualcosa che facesse osservare e riflettere i manager e gli impiegati sulle proprie pratiche e percezioni da una posizione più distanziata; cioè, vedere il proprio “mondo” con un senso di curiosità etnografica o di stupore che sfidasse lo scontato. (2016:161, trad. dell'autore).

Anche con gradi di coinvolgimento meno ambiziosi, ciò che risulta fondamentale nei processi partecipativi non è solo il fatto di dare voce ai diversi attori, ma di condividere ciò che si apprende con loro, ovvero quella che in antropologia viene definita “fase di restituzione”. Riprendendo il suggerimento di Ingold, si tratta di concepire i processi progettuali come processi di mutuo scambio e apprendimento reciproco tra designer e partecipanti ma anche tra partecipanti stessi. Se l'obiettivo del progetto è quello di stimolare processi di cambiamento sociale, le prime persone a dovere comprendere ciò che comporta la trasformazione, in che cosa consista la nuova visione proposta attraverso il progetto, sono proprio le persone che dovranno prendersi cura di portarlo avanti, di realizzarlo, di dargli forma. In questo senso il ruolo del designer non è quello di convincerli ad adottare un progetto che lui ha disegnato e compreso a fondo, ma di renderli partecipi il più possibile della carica trasformativa dello stesso. La capacità rappresentativa del designer deve essere messa a servizio della collettività, deve essere uno strumento di comprensione, non di convincimento. Come afferma Drazin, la sostenibilità del progetto consiste nel fatto che questo sia ritenuto culturalmente comprensibile e rilevante per il contesto stesso. Gli *output* di progetto sono, infatti, “risposte concettuali a situazioni culturali” (Drazin, 2021:4).

#### **PUNTO 9.**

***Non tentare di convincere, ma favorire processi di apprendimento reciproco e comprensione collettiva***

---

# ATTIVITÀ DI RICERCA/PROGETTUALI NELL'APPROCCIO DI DESIGN ANTHROPOLOGY

## ATTIVITÀ DI RICERCA/PROGETTUALI

### STRUMENTI DI RICERCA E PROGETTO

#### DISPOSITIVI RELAZIONALI DI CONVERSAZIONE

*conoscitivi, esplorativi, generativi, riflessivi*

#### DESIGN TOOLKIT

PROTOTIPI, PROVOTYPE, SCENARI, MAPPING, ETC.

favoriscono il *coinvolgimento collettivo* attraverso

*materialità e concretezza  
visualizzazione e interattività*

+

#### STRUMENTI ETNOGRAFICI

*conoscitivi, esplorativi, valutativi*

OSSERVAZIONE PARTECIPANTE, INTERVISTE,  
FOCUS GROUP, SHADOWING, DIARI

favoriscono *analisi in profondità* attraverso

*dialogo e confronto intersoggettivo tra  
partecipanti e designer/ricercatori*

DATI

DATI

### ANALISI QUALITATIVA E INTERPRETATIVA

*operazione analitica aperta di tipo interpretativo e descrittivo che si basa su*

#### riconoscere la soggettività dell'esperienza\*

*cultura, valori, desideri, bisogni,  
aspirazioni, schemi interpretativi,  
punti di vista, rappresentazioni della  
realtà.*

#### considerare influenza di fattori socio-culturali

*asimmetrie di potere, possibilità di  
espressione, di azione e di scelta.  
diversa agency, privilegi,  
posizionamento sociale.*

#### esplicitare e rappresentare la diversità

*far emergere visioni differenti,  
ambiguità, contraddizioni.  
differenti finalità e obiettivi perseguiti,  
prospettive politiche ed etiche.*

punto  
8punto  
7

### SINTESI E RAPPRESENTAZIONE

le attività di analisi sono di tipo interpretativo e implicano un **lavoro di traduzione e selezione dei dati** che va descritto e motivato

*strumenti di comprensione collettiva*

strumenti di  
**visualizzazione grafica**

“tangibilità” delle  
**elaborazioni analitiche**

**design  
materials**

*facilitano il dialogo e il confronto*

**INTERNAMENTE**

tra i membri del gruppo di ricerca

**ESTERNAMENTE**

con il gruppo allargato di partecipanti

### RESTITUZIONE

*non tentare di convincere, ma favorire processi di apprendimento reciproco e comprensione collettiva.*

**stimolare la riflessività degli attori**

PER

**(ri)orientare il processo progettuale**

punto  
9

### 3.1.6. Sguardo etnografico

Abbiamo visto, dunque, come strumenti di indagine del design, insieme a quelli della ricerca etnografica, permettono di raccogliere dati qualitativi che se analizzati, interpretati e restituiti sono molto utili al processo progettuale di definizione collaborativa del progetto. Tuttavia, nell'*approccio di design anthropology* la novità non consiste nell'aggiungere le tecniche di ricerca etnografica "classiche" agli strumenti di ricerca del design per contribuire ai processi di indagine nelle varie fasi progettuali. Come abbiamo visto, questo succede già da tempo. La "novità", se vogliamo definirla così, riguarda più che altro l'adozione di una prospettiva di analisi qualitativa dei dati. Oltre a questo, vi è un secondo elemento di novità, che consiste nell'idea che si possa osservare l'intero processo progettuale con uno sguardo etnografico.

Come abbiamo sottolineato, adottare una prospettiva di *design anthropology* significa intendere il processo progettuale come un fenomeno socio-culturale complesso che, dunque, come tale può essere letto e analizzato. La peculiarità della prospettiva trasformativa che caratterizza il fare progettuale attiva le persone coinvolte in modi diversi rispetto a quanto succede nel tempo quotidiano. Il progetto è uno spazio stra-ordinario che permette di orientare lo sguardo verso il futuro, ponendosi anche a una certa, temporanea, distanza dalle costanti emergenze e contingenze della quotidianità. Questo permette di ragionare sulla realtà in maniera critica. Che cosa si è disposti a mettere in gioco e cosa no, che cosa si è disposti a cambiare e cosa si intende lasciare com'è. Implica un movimento oscillatorio, o circolare, tra come la realtà è (*what is*) e come si desidera che sia (*what could be*) (Steen 2011) (vd. TAVOLA 2). È uno spazio che induce gli attori a porsi su un piano di terzietà, aprendo a considerazioni di più ampio respiro e forse più libere dai giudizi legati alla specificità dei ruoli sociali e istituzionali che ognuno ricopre, nonché a considerare con maggior criticità le prassi abituali e gli automatismi dati per scontati. In questo senso, il progetto è un catalizzatore di sforzi collettivi, una grande opportunità per aprirsi al confronto riflessivo, critico e immaginativo. Il progetto è l'oggetto comune attorno al quale ci si riunisce. Chi è coinvolto nel processo progettuale porta la sua esperienza esperta, i suoi

saperi e le sue conoscenze, dedica tempo, pensiero, risorse, speranze (a vari gradi di intensità) per fare in modo che il progetto risponda al meglio a ciò che desidera e che ritiene giusto, buono, migliore per sé, per la collettività, per la propria idea di mondo. Il progetto è un modo per guardare verso il futuro, avendo in mente le complessità del presente e questo permette di convogliare gli auspici e i desideri dei diversi attori coinvolti, di immaginare possibilità diverse, di spostare il ragionamento verso quella che Appadurai (2014) chiama “politica della possibilità”.

Nel caso dei processi partecipativi tutto ciò avviene tramite scambi e interazioni sociali e mette in gioco identità, valori, etica, prospettive politiche. *L’approccio di design anthropology* invita a osservare come tutto ciò si intreccia nelle relazioni sociali che il progetto attiva. Si tratta di leggere il processo progettuale come un “campo” etnografico che dà la possibilità di osservare dinamiche relazionali usualmente tacite nell’esperienza quotidiana. Come abbiamo visto l’approccio etnografico “classico” dell’antropologia mira a esplicitare tali dinamiche a partire dall’osservazione partecipante in situazioni di “normalità”, dinamiche ma statiche, in un certo senso, e si pone l’obiettivo di capire come le rappresentazioni sociali e culturali degli individui (il punto di vista) si traducono nella pratica e, viceversa, come la pratica trasformi le rappresentazioni stesse. Il “campo” progettuale, se osservato con sguardo etnografico, permette potenzialmente di fare lo stesso tipo di lavoro, in un contesto maggiormente dinamico, veloce, repentino. E inoltre, permette di “pragmatizzare” tali apprendimenti e di reintrodurli nel processo, a beneficio istantaneo del progetto e delle persone coinvolte.

Osservare il processo progettuale come uno sguardo etnografico significa leggerlo come un fenomeno sociale di cui si fa esperienza diretta. È una prospettiva di tipo fenomenologico in cui, come afferma il fenomenologo Edmund Husserl si riconosce che “ciò che la gente sperimenta come reale non ha niente a che fare con formule matematiche e fisiche, ma con il nostro essere soggettivo nel mondo della vita (*lifeworlds*)” (cit. in Müller 2021:13, trad. dell’autore). Questo significa riconoscere, di fatto, che ogni individuo concepisce la “normalità” a partire dall’*esperienza* diretta del

proprio mondo di vita che è in relazione con il contesto (sociale, culturale, etc.) ma che non corrisponde esattamente a esso. Detto più semplicemente, ognuno percepisce e vive il mondo a partire dal proprio punto di vista, anche se condivide lo stesso contesto con altri. Si tratta di riconoscere, come abbiamo già sottolineato, la soggettività dell'esperienza. Questo non significa adottare una lettura di tipo individualistico dei rapporti umani, che invece ha a che fare con le scelte, le motivazioni che si ipotizzano volte a soddisfare unicamente i propri interessi individuali (economici e non). Significa riconoscere che, in una situazione sociale collettiva, coesistono contemporaneamente diverse "normalità", perfino diverse "realtà" potremmo dire, una per ogni soggetto. Gli scienziati sociali si sono sforzati di comprendere le implicazioni di questo sulle interazioni umane e sociali. Dalla teoria dei *frames* di Erving Goffman, secondo la quale "molto del nostro comportamento proviene dalle aspettative determinate dalle cornici di significato che costituiscono il nostro contesto di azione" (cit. in Miller 2013:45); alla teoria dei *campi* e di *gioco* di Bourdieu ovvero, si perdoni la semplificazione, la prospettiva secondo la quale gli individui "giocano" il proprio capitale economico (risorse finanziarie e materiali), sociale (relazioni), simbolico (riconoscimento e onore) e culturale (famiglia, educazione scolastica e non) in modo diverso a seconda delle situazioni o contesti sociali nei quali si trovano (Bourdieu & Wacquant 1992), a partire dalle "regole" che caratterizzano ogni campo e dalle relazioni di "gerarchia" riconosciute dal soggetto ai diversi campi. Un esempio che può chiarire questa prospettiva può essere quello che abbiamo presentato nel caso del riorientamento dei servizi. La partecipazione dei vari attori alla attività partecipative è stata influenzata sia dalla situazione in sé che dagli "interessi" di cui erano portatori. Il loro comportamento era definito dal *frame*, ossia dal contesto. Stavano seduti a scrivere, compilare, disegnare, discutere, o si alzavano a presentare i lavori agli altri partecipanti, in quanto questo era ciò che prevedeva la situazione e che ci si aspettava che tutti e tutte facessero. Ma i loro contributi erano influenzati dal doversi districare tra le regole dei diversi "campi" in cui erano contemporaneamente coinvolti. Il loro servizio, i loro colleghi, i beneficiari, la cooperativa, il comune. Gli interessi di quali di questi campi andavano

privilegiati per primi? Potevano mettere in discussione le gerarchie fra i diversi campi? Ognuno di loro (leggendo la situazione con Bourdieu) ha giocato e messo in gioco il proprio capitale per muoversi in quel contesto, prendere decisioni, posizioni, etc. Tutto questo, però, non è un processo esplicito e ponderato e avviene, potremmo dire, su un piano inconscio che si esplicita in micro-scelte o tattiche, come le definisce De Certeau (2012), attualizzate nell'esperienza concreta e immediata. Nello stesso tempo, ognuna di queste operazioni non è soggettiva, ma inter-soggettiva (Müller 2021:15), nel senso che queste si sviluppano a partire dall'esperienza diretta dell'interazione con gli altri e con il contesto.

A tal proposito Müller, riprendendo i lavori di George Herbert Mead e Herbert Blumer, riporta il concetto di *interazionismo simbolico* il quale si fonda su tre premesse:

1. Gli esseri umani agiscono attraverso le cose in base ai significati che le cose hanno per loro.
2. Il significato di tali cose deriva o nasce dall'interazione sociale che si ha con i propri simili.
3. Questi significati sono gestiti e modificati attraverso un processo interpretativo utilizzato dalla persona nel trattare le cose che incontra. (2021:16, trad. dell'autore).

Tali prospettive sull'interazione fra soggetti sociali e sull'influenza dei contesti su di questa sono molto utili per capire che cosa è in gioco nei processi partecipativi. Quanto appena rappresentato non vuole dare a intendere che ci siano dei meccanismi relazionali "nascosti" che, una volta compresi, possono essere orientati a proprio piacimento in un dato contesto. Sono processi intersoggettivi e dinamici che dipendono tanto dal contesto quanto dal soggetto. L'elemento interessante consiste nel comprendere che tali processi sono sia determinati dalla situazione che determinanti. Si tratta di adottare una prospettiva *costruttivista* la quale intende le pratiche come socialmente e storicamente costituite e ricostituite dall'agentività umana (*agency*) ovvero la capacità-volontà-possibilità di azione degli individui nei loro contesti e "dall'azione sociale stessa, in rapporto alla struttura sociale in cui sono inseriti, che

contribuiscono a trasformare attraverso le pratiche stesse” (McTaggart, Nixon & Kemmis 2017:33).

Adottare uno sguardo etnografico significa, dunque, cercare di leggere tali dinamiche relazionali nei processi stessi di design, i quali hanno l'enorme vantaggio di essere legati a pratiche concrete e a relazioni materiali, ed estendere la possibilità di considerare come degno di nota (come dato, se vogliamo) anche tutte le interazioni sociali che avvengono nel processo progettuale non strutturate attraverso attività di indagine specifiche. Significa osservare il processo progettuale con la stessa curiosità con cui si osserverebbe un contesto non conosciuto. Tale tipo di sguardo, in antropologia, è legato al concetto di relativismo culturale che significa riconoscere che i giudizi etici ed estetici sono interrelati al contesto culturale di riferimento che ne stabilisce i criteri (Dei 2016) ed è noto come *defamiliarizzazione* (*make the familiar strange*) che significa mettersi nella prospettiva per cui ciò che viene considerato “normale” e “naturale” attraverso le proprie lenti culturali può essere messo in questione se osservato, ipoteticamente, come estraneo (vd. TAVOLA 7). Marcus & Fisher individuano due modi per farlo:

1. Defamiliarizzazione per critica epistemologica dove, per venire a patti con l'esotico “altro”, dobbiamo rivedere il modo in cui normalmente pensiamo alle cose.
2. Defamiliarizzazione per giustapposizione interculturale dove il confronto delle nostre pratiche con altre meno familiari può portarci a mettere in discussione la natura scontata di queste pratiche. (1986: 138)

Tale approccio fornisce tre possibilità: la prima è quella di comprendere meglio il punto di vista dell'altro e di entrare meglio in relazione con esso, la seconda è quella di approcciare i processi progettuali con maggior curiosità e attenzione, la terza è la possibilità di fare *reframing*, ovvero riconfigurare gli schemi interpretativi attraverso cui interpretiamo i fenomeni, riformulando concetti dati per scontati. Tale meccanismo prevede un processo di estraniamento da parte del ricercatore e consiste in una finzione metodologica che nel campo della fenomenologia è definita *epochè*, ovvero il tentativo

di non assumere nulla come “naturale” o ovvio. Questo processo implica un circolo ermeneutico che produce un nuovo tipo di comprensione dei fenomeni, determinato da un progressivo accostamento tra le categorie interpretative del ricercatore e quelle degli altri attori sociali. Si tratta, più semplicemente, di osservare i fenomeni dal punto di vista dell'altro. Questo può permettere al ricercatore di visualizzare possibilità altre rispetto alle proprie, magari impensate inizialmente. È un esercizio che aiuta il ricercatore a chiedersi come le cose potrebbero essere lette diversamente.

Affrontare le domande su dove e quando le cose avrebbero potuto essere diverse, gli antropologi portano una comprensione processuale, dando un senso ai diversi modi di andare avanti, pensando e relazionandosi con i movimenti gestuali di progettare e usare, popoli e organizzazioni, strumenti, proprietà, transizione e trasformazione della conoscenza. Gli antropologi possono rendere attuali le comprensioni. I concetti antropologici portano sorprese; rifondano i presupposti e rimodellano le relazioni. (Gunn & Donovan 2012:6, trad. dell'autore).

Tale approccio permette di rendere espliciti ragionamenti impliciti, facendo emergere visioni anche contrastanti, destabilizzando ciò che viene dato per scontato, ma ricostruendo una cornice di senso comune. Come affermano Buur & Matthews:

il valore dell'antropologia, in questo contesto, ha molto a che fare con il modo in cui è in grado di ricontestualizzare radicalmente e rappresentare ciò che è familiare come strano. Quando ci viene presentato il resoconto di una mentalità straniera esotica, siamo costretti a rivedere i nostri assunti e le nostre pratiche *naturali* sotto una nuova luce. (2008:258).

Kjærsgaard e Otto (2012) sostengono che lo sguardo etnografico (o antropologico) nel design non serva a produrre resoconti dettagliati dal “campo” ma a esplicitare i diversi modi di vedere il mondo che animano il processo progettuale e che emergono dal continuo coinvolgimento con esso. Questo permette di riformulare le pratiche di ricerca e di progetto durante il processo di design stesso e, nello stesso tempo, di rifondare le ipotesi che “mettono in discussione i presupposti tradizionali, le rappresentazioni e le ideologie dominanti che hanno modellato e influenzato i concetti di design e innovazione” (Gunn 2020). Esercitare la defamiliarizzazione, dunque,

permette anche di stimolare i processi creativi in quanto dà la possibilità al progettista di vedere le cose letteralmente da un'altra prospettiva, avvicinandosi a sguardi altri, a modi di pensare altrimenti.

### 3.1.7. Approccio riflessivo e critico

Lo sguardo etnografico, per come è stato presentato, è utile a osservare ciò che succede, in termini di relazioni sociali e indagare con maggior attenzione e curiosità l'interazione tra persone, cose, ambiente e come muta il rapporto tra pratiche, usi, abitudini, rappresentazioni e significati attraverso il processo progettuale. Un tipo di sguardo aperto a ridefinire assunti e preconcetti e, nello stesso tempo, a ricondurre le varie visioni *altre* che sono in gioco a fattori sociali e culturali, relazionali, identitari e di potere. Uno sguardo che, esplicitando le diverse rappresentazioni e *framework* culturali e interpretativi che caratterizzano le pratiche e i discorsi che attraversano il percorso progettuale, decostruisce visioni troppo monolitiche dei fenomeni e si apre a immaginare configurazioni differenti degli stessi. Questo avviene imparando a riconoscere le peculiarità e specificità dell'altro, riconoscendolo e valorizzandolo in tutta la sua complessità tramite il progetto.

Un ultimo elemento rilevante per l'approccio presentato consiste nel sottolineare che il lavoro progettuale consiste in una serie di operazioni interpretative: capire come le rappresentazioni della realtà prendono forma nella pratica, ovvero a partire da essa, e come, viceversa, la pratica trasforma le rappresentazioni; connettere tutto ciò al contesto, alle strutture sociali e culturali che orientano le relazioni tra esseri umani, materia, organismi viventi e ambiente, le quali sono influenzate e influenzano a loro volta, i sistemi economici e politici; leggere come si sviluppano le relazioni di potere, quale *agency* hanno gli individui coinvolti nei processi; tentare di esplicitare tutto questo, attraverso operazioni di traduzione e rappresentazione, affinché diventino *design materials* con cui poter progettare. Si tratta, in fondo, di tentare di capire quali

sono i meccanismi di *funzionamento* della realtà, comunità, organizzazione, con la quale si sta lavorando *trasformandoli*. Capendo che vari elementi interrelati sono in gioco e che non necessariamente questi possono essere messi in relazione logica, in rapporti lineari di causa/effetto.

In tutte queste operazioni interpretative il soggetto che interpreta è centrale nel processo. Non è un'operazione in alcun modo neutra o oggettiva ma posizionata. Le caratteristiche sociali di classe, genere, età, *status* economico, istruzione, posizione sociale e lavorativa, etc. non solo dei partecipanti ma anche del progettista, o del gruppo di progettisti influenzano l'analisi. I valori, l'etica e le prospettive politiche che orientano le loro vite influenzano il tipo di trasformazione e cambiamento a cui desiderano tendere. Dal punto di vista del progettista si tratta, dunque, di adottare un approccio riflessivo e critico, anche autocritico, non solo sulla realtà "fuori", per la quale o con la quale si sta progettando, ma anche su di sé, in quanto soggetto implicato. Questo significa riconoscere che il progettista non è, in ogni caso, in una posizione di terzietà rispetto al contesto in cui opera. Può non essere coinvolto nelle pratiche quotidiane e lavorative che riguardano direttamente il contesto ma è assolutamente coinvolto e impegnato nel processo trasformativo in prima persona (*engaged*, per usare un termine inglese che rende bene cosa si vuole intendere) e il suo ruolo, in quanto soggetto culturalmente, socialmente e politicamente situato, è cruciale.

Come abbiamo visto nel primo capitolo la *svolta riflessiva* in antropologia ha portato a porre particolare attenzione al riconoscimento del posizionamento (*positionality*) del ricercatore, ovvero:

un processo che dura tutta la vita, di crescita e costruzione della coscienza che comprendere questioni di privilegio, potere e emarginazione. Le identità sociali che un individuo detiene sono contestualmente inquadrate, il che significa che lo spazio e il tempo in cui lui, lei o loro si presentano hanno un impatto significativo su come sono percepiti e su come percepiscono gli altri, così come sul perché queste percezioni esistono e come esistono in particolari società e comunità. Il modo in cui queste identità sociali sono contestualizzate determina anche in gran parte chi detiene ed esercita il potere al loro interno. (Moses & Mercer 2021:99-100, trad. dell'autore).

La svolta riflessiva ha messo in questione l'oggettività della conoscenza e ha dunque reso necessario, per i ricercatori, il fatto di dover esplicitare con maggiore rigore come si sviluppino i processi di analisi e interpretazione, esplicitando il proprio posizionamento, appunto, e i propri *framework* interpretativi e analitici, influenzati tanto dalla propria metodologia di ricerca quanto da una serie di fattori sociali e culturali che lo caratterizzano in quanto soggetto sociale. Riconoscendo i propri *bias*, ovvero le premesse implicite, e la parzialità della propria prospettiva situata. Questo è determinante nella ricerca sociale per stabilire la validità o meno del lavoro di ricerca. In antropologia questo risulta particolarmente fondamentale in quanto si occupa di capire e descrivere l'alterità. È un processo delicato e politicamente implicato che, non a caso, avviene tramite l'incontro esperienziale e il dialogo con l'altro. Un avvicinamento tale mira a evitare false rappresentazioni, facendo emergere le diversità culturali, valoriali, gli schemi interpretativi, i punti di vista, le rappresentazioni della realtà, i bisogni e le aspirazioni in tutta la loro complessità. Come abbiamo potuto appurare, anche i processi progettuali partecipativi hanno a che fare con l'alterità. Non solo, ma questi sono caratterizzati anche dalla coesistenza di attori che si trovano in diverse condizioni di privilegio, potere e ineguaglianza. Riconoscere la coesistenza di tali differenze è fondamentale per i processi che mirano al cambiamento sociale. La ricercatrice in design Lesley-Ann Noel, nel suo "Designer's Critical Alphabet"<sup>35</sup> ha raccolto una serie di domande utili a questo scopo come, per esempio:

come cambierebbe il *concept* di progetto se fosse mirato a ridurre l'ineguaglianza di genere?

come il tuo posizionamento influenza il tuo approccio a uno specifico obiettivo di progetto?

pensi che nel tuo lavoro progettuale sia raggiungibile l'oggettività?

---

<sup>35</sup> Il progetto è in costante evoluzione. Si può accedere qui <https://criticalalphabet.com/> [ultimo accesso 21 Dicembre 2021]

hai riconosciuto il tuo privilegio e come questo influisce sul tuo modo di progettare e sulle persone con cui e per cui progetti?

hai riconosciuto i tuoi pregiudizi e hai cercato di contrastarli cercando di capire le prospettive degli altri?

qual è la prospettiva delle persone emarginate nel lavoro che stai facendo? In che modo il tuo lavoro di design ridefinisce le relazioni di potere e chi ne beneficia?

Quali sono le molteplici forme di oppressione che colpiscono le parti interessate nella tua sfida progettuale?

(The Designer's Critical Alphabet by Lesley-Ann Noel, trad. dell'autore).

L'*approccio progettuale di design anthropology* propone di adottare, dunque, una postura riflessiva e critica non solo per analizzare e rileggere i processi progettuali ma anche per riconsiderare il proprio stesso posizionamento e come questo influenzi, più o meno parzialmente, i processi. Questo tipo di postura non è scontata, va alimentata ed esercitata. Come afferma l'antropologa Marianella Sclavi, il primo passo è quello di riconoscere le proprie cornici culturali e interpretative e di capire in che modo limitano il proprio punto di vista e per farlo, secondo l'autrice, è necessario provare ad adottare il punto di vista dell'altro. Questo processo si basa su quella che Sclavi chiama "arte di ascoltare" o ascolto attivo e che permette di "esplorare mondi possibili". Ovvero la capacità di aprirsi a un costante dialogo interculturale con l'altro (2003). In ottica di *design anthropology*, potremmo dire che il progetto non è altro che una possibilità di dialogo che prende forma.

#### **PUNTO 10.**

#### ***Riconoscere i propri bias e il proprio posizionamento e la parzialità del proprio punto di vista***

---

La postura riflessiva, infine, ha anche a che fare con processi di apprendimento. L'antropologo torinese Francesco Remotti, riprendendo le parole di Clyde Kluckhohn, ci ricorda che l'incontro con l'altro è un "giro lungo" per comprendere meglio qualcosa

su di sé, sulla propria cultura, sulla propria società, sul proprio modo di vedere e interpretare il mondo (Remotti 2020). Se i processi progettuali sono una forma di dialogo trasformativo con l'altro, con gli altri, allora questo significa riconoscere che chi apprende qualcosa non è solo l'altro, il contesto, gli attori *per* e *con* i quali si progetta, ma è anche il progettista stesso. Riconoscere questa reciprocità è fondamentale per riuscire a guidare i processi progettuali in modo aperto, dialogico e più consapevole. Per farlo è importante prevedere momenti riflessivi nel corso dei processi progettuali stessi, singolarmente e insieme ai propri colleghi e colleghe.

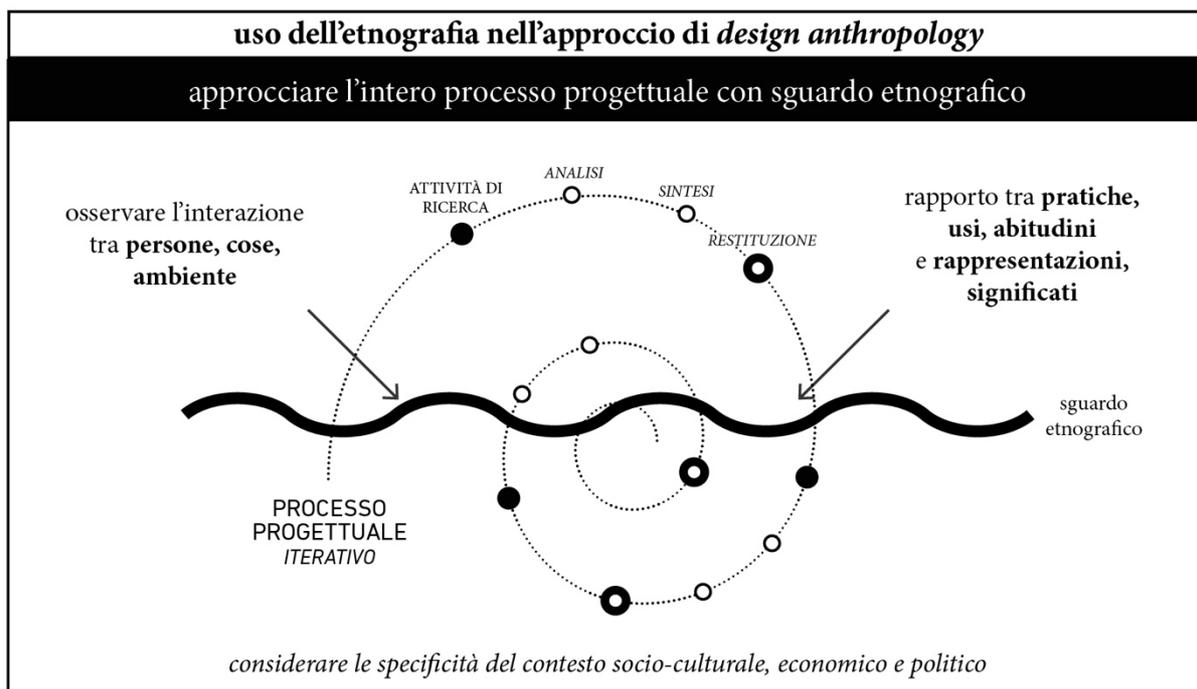
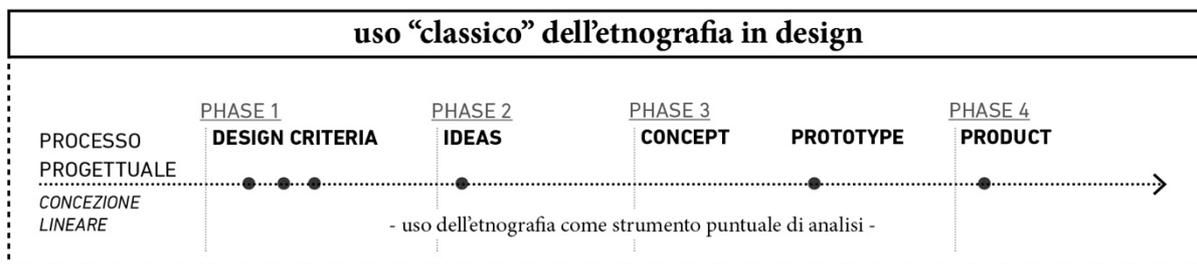
**PUNTO 11.**

***Prevedere occasioni di riflessione critica condivisa ed essere predisposti ad apprendere***

---

# SGUARDO ETNOGRAFICO E RIFLESSIVITÀ NELL'APPROCCIO DI DESIGN ANTHROPOLOGY

## SGUARDO ETNOGRAFICO



## APPROCCIO RIFLESSIVO E CRITICO

### PARZIALITÀ

riconoscere che il proprio punto di vista è sempre posizionato e parziale

### POSIZIONAMENTO

riconoscere le asimmetrie di potere, i propri *bias* e pregiudizi, i propri privilegi socio-economici.

### AUTOCONSAPEVOLEZZA

possibilità di ridefinire le proprie cornici interpretative attraverso l'incontro con l'altro (*re-framing*)

### *il proprio posizionamento influisce su tutta l'azione progettuale*

*sulle operazioni di contestualizzazione, sulla scelta dei partecipanti, sui processi di analisi e interpretazione, sulle scelte di visualizzazione dei dati e sulle proposte progettuali e, in generale, sulle relazioni con gli altri.*

punto 10

### DECOSTRUZIONE

esplicitare le diverse rappresentazioni e *framework* culturali e interpretativi che caratterizzano le pratiche e i discorsi

### APERTURA

aprirsi a immaginare a differenti configurazioni dei fenomeni

### APPRENDIMENTO

riconoscere che nell'incontro con l'altro le occasioni di apprendimento sono reciproche

punto 11

### *è utile prevedere occasioni di riflessione critica condivisa anche con il gruppo di progetto*

*permette di rafforzare i processi di apprendimento e di condividere le proprie visioni e aspettative*

### 3.1.8. Progettazione partecipante e osservante

Come abbiamo visto, uno degli strumenti metodologici fondamentali dell'antropologia è l'osservazione partecipante. Tendenzialmente *osservare* è l'azione principale e *partecipare* è strumentale a una migliore osservazione. Ma l'osservazione è anche un atto riflessivo, un'osservazione rivolta verso di sé. Osservare e partecipare sono due azioni concepite in modo esperienziale che permettono entrambe di apprendere con l'altro e dall'altro. Nell'*approccio di design anthropology* che abbiamo presentato, in realtà, non si tratta né solo di osservare, né solo di partecipare, poiché l'obiettivo primario è quello di progettare. Partecipare e osservare sono strumentali a farlo meglio. L'osservazione partecipante è uno strumento metodologico, una postura utile e necessaria a fare antropologia, ma non significa fare antropologia *tout court*. Per fare antropologia servono concetti teorici, metodi, pratica di campo, capacità relazionali, di analisi, di scrittura.

La proposta con cui si vuole chiudere quest'ultima parte è quella di aggiornare la postura dell'*osservazione partecipante* nel campo della *design anthropology* con quella di *progettazione partecipante e osservante*. A partire da alcune questioni esaminate nei capitoli precedenti, questa postura è la sintesi di una serie di suggerimenti che riguardano alcune attenzioni da porre, atteggiamenti, sguardi, modi di fare e di relazionarsi, posture e linguaggi che possono essere utili ai designer nei processi progettuali partecipativi. Uno stile relazionale e dialogico che, riprendendo in concetti di defamiliarizzazione, ascolto attivo (Sclavi 2013) e corrispondenza (Ingold 2012), mira a favorire processi di comprensione, valorizzazione e inclusione dell'altro e una maggiore sensibilità socio-culturale al contesto e alle persone, in termini di apertura, accoglienza e curiosità. Ma anche uno stile pratico che, proprio attraverso azioni concrete e dimostrative, riesca a favorire la collaborazione e i processi creativi.

Similmente all'osservazione partecipante, questa non è altro che una postura, potenzialmente uno strumento metodologico che permette di progettare meglio con gli altri, adottando una prospettiva relazionale e riflessiva. Ma questo, sottolineiamo, non permette di fare design in senso stretto. Per fare design serve metodo, molto esercizio,

allenamento al pensiero creativo, competenze rappresentative e organizzative, abilità compositive e strategiche. In questo lavoro di ricerca non ci siamo occupati né delle teorie di base antropologiche, né delle teorie di base del design. L'*approccio di design anthropology* resta un ibrido particolare tra le due discipline che necessita, in ogni caso, di una formazione di base in entrambe per poter essere praticata. Adottare una postura di *progettazione partecipante e osservante* potrebbe aiutare, però, ad approcciare il progetto con un minimo di sguardo antropologico sin da subito. Con l'elenco dei possibili elementi che contraddistinguono questa postura (vd. TAVOLA 7) chiudiamo questo lavoro di sintesi sull'*approccio progettuale di design anthropology*.

***Non banalizzare***

- Non dare per scontato che il proprio punto di vista sia l'unico corretto e non banalizzare il punto di vista dell'altro.
- Aver presente che ognuno è mosso da volontà e desideri specifici non sempre espliciti.

***Non generalizzare***

- Avere cura della relazione e ascoltare in modo non giudicante e accogliente.
- Riconoscere la specificità e complessità dell'altro come soggetto socio-culturale situato
- Tenere conto del proprio posizionamento e delle asimmetrie di potere che influenzano la relazione.

***Valorizzare***

- Considerare l'altro come portatore di conoscenze, valorizzandone abilità e competenze.
- Far vedere come fare ma lasciare fare e essere predisposti a imparare dagli altri.
- Contribuire a generare contesti collaborativi aperti e accoglienti.

***Condividere le intenzioni***

- Condividere ed esplicitare intenzioni, direzioni e finalità e mediare tra queste.

***Usare linguaggi e registri discorsivi adeguati al contesto***

- Adottare linguaggi verbali inclusivi e registri discorsivi che siano comprensibili da tutti e tutte.

***Adattarsi e essere lungimiranti***

- Non tentare di prevedere e anticipare ma essere lungimiranti e aperti all'improvvisazione creativa per adattarti al contesto.

# PROGETTAZIONE PARTECIPANTE E OSSERVANTE NELL'APPROCCIO DI DESIGN ANTHROPOLOGY

## POSTURA PROGETTUALE PARTECIPANTE E OSSERVANTE

### stile relazionale dialogico

comprensione, valorizzazione, inclusione dell'altro

#### DEFAMILIARIZZAZIONE

*make the familiar strange*

non dare per scontato ciò viene considerato "normale" e "naturale" attraverso le proprie lenti culturali cercando di **adottare il punto di vista dell'altro** riconoscendo la **soggettività dell'esperienza\***

#### ASCOLTO ATTIVO

*prendere l'altro sul serio*

aprirsi a un costante dialogo interculturale con l'altro riconoscendo le proprie **cornici e schemi interpretativi** per "esplorare mondi possibili" (Sclavi 2003).

#### CORRISPONDENZA

*un dialogo col mondo*

capacità di co-rispondere ai continui movimenti di improvvisazione e reazione che avvengono durante il movimento processuale delle cose (Ingold 2012).

### sensibilità socio-culturale

apertura, accoglienza, curiosità

#### NON BANALIZZARE

*non dare per scontato che il proprio punto di vista sia l'unico corretto*

*non banalizzare il punto di vista dell'altro*

*aver presente che ognuno è mosso da volontà e desideri specifici non sempre espliciti*

#### NON GENERALIZZARE

*avere cura della relazione e ascoltare in modo non giudicante e accogliente*

*riconoscere la specificità e complessità dell'altro come soggetto socio-culturale situato*

*riconoscere la specificità e complessità dell'altro come soggetto socio-culturale situato*

#### VALORIZZARE

*considerare l'altro come portatore di conoscenze, valorizzandone abilità e competenze*

*far vedere come fare ma lasciar fare e essere predisposti a imparare dagli altri*

*contribuire a generare contesti collaborativi aperti e accoglienti*

### stile della pratica

creativo, pragmatico, dimostrativo, collaborativo

#### CONDIVISIONE DELLE INTENZIONI

*condividere ed esplicitare intenzioni, direzioni e finalità e mediare tra queste*

#### LINGUAGGIO E REGISTRI DISCORSIVI

*adottare linguaggi verbali inclusivi e registri discorsivi che siano comprensibili da tutti e tutte*

#### ADATTAMENTO E LUNGIMIRANZA

*non tentare di prevedere e anticipare ma essere lungimiranti e aperti all'improvvisazione creativa per adattarti al contesto*

\* vd. concetti di cultura, etnocentrismo e relativismo culturale.

---

# CONCLUSIONI

*L'approccio progettuale di design anthropology* appena presentato è l'esito di un lavoro di ricerca attraverso il quale è stata confrontata la letteratura scientifica del campo di studi emergente della DA con tre esperienze di progetto interdisciplinari e partecipative volte a rispondere al complesso fenomeno sociale dell'*homelessness*. La sfida di presentare un nuovo approccio per progettare è ambiziosa e, più di una volta durante il mio dottorato, mi sono chiesto quanto davvero potesse essere utile elaborare un nuovo, ennesimo, approccio. La disciplina del design è davvero molto prolifica in termini di riflessioni metodologiche progettuali, anche perché, la ricerca scientifica in design si occupa effettivamente di questo. Ma il nostro tempo è complesso e il design è sempre più invocato quando si tratta di rispondere a questioni sociali e politiche urgenti, dunque è sempre più implicato in processi di cambiamento sociale. Come afferma Drazin:

Il design può essere visto come una forza per la stabilità o per il cambiamento; per la cultura locale o per il globalismo; come qualcosa che esiste nel pensiero di una persona, o come qualcosa che esiste nelle relazioni tra una persona e un'altra. Se tutti e quattro i tipi di approccio hanno meriti, nessuno di essi costituisce ciò che potremmo chiamare un design impegnato. Non rendono sufficientemente conto della pervasiva importanza globale e locale del paradigma progettuale che sempre di più diventa la misura di altri fenomeni, di cose come la tecnologia intelligente o il patrimonio, del capitalismo moderno, dell'impegno politico e della cultura stessa. (2021:6, trad. dell'autore)

Dunque ritengo che qualsiasi sforzo che tenda a rendere i progettisti e le progettiste più socialmente consapevoli e critiche valga la pena di essere tentato. L'approccio presentata, a tal proposito, è comunque da considerarsi come una *proposta*

---

aperta che può essere ulteriormente integrata. In quanto “proposta” va riconosciuto anche il carattere di soggettività di tale operazione che è, di fatto, un’astrazione, dal particolare al generale, che si basa tanto sull’analisi della letteratura sulla DA quanto sulla mia esperienza specifica. Personalmente ho potuto beneficiare di un tempo molto esteso per poter praticare il design e l’antropologia contemporaneamente e spero che il contributo presentato possa essere utile a ridurre, sempre che sia possibile e necessario farlo, i tempi di cui necessita la transdisciplinarietà. L’obiettivo, non è quello di trasformare i designer in ricercatori sociali né viceversa e nemmeno, ovviamente, di definire una nuova disciplina. Si tratta di riconoscere che l’abbinamento disciplinare è promettente sia per il design che per l’antropologia e di contribuire alla costruzione del ponte fra le due discipline che la DA ha inaugurato. In questo senso, l’approccio non spiega come si fa design né come si fa antropologia, ma tenta di esplicitare ciò che può essere implicito nei processi progettuali, in particolare in termini di implicazioni sociali e culturali in una prospettiva relazionale. L’obiettivo è quello di rileggere e rappresentare la ricchezza di quel complesso e articolato fenomeno sociale che è il processo progettuale.

Nel processo progettuale l’ideale viene forzato a diventare concreto. E questo, come abbiamo visto, avviene sempre da qualche parte, per opera di persone reali, attraverso processi non lineari e non del tutto prevedibili. L’esito di tutto ciò è un progetto che, come abbiamo sottolineato, non può essere considerato il cambiamento in sé. Ma osservare il processo progettuale significa capire qualcosa in più su come il cambiamento prende parzialmente forma. Quali questioni sono in gioco, quali strategie si decide di adottare, quali forze sono in atto, quali visioni hanno la meglio e, nello stesso tempo, che cosa rimane implicito in tutto ciò.

La prospettiva antropologica ci insegna che è possibile capire qualcosa in più di una data società, o di un gruppo di individui, partecipando alla loro vita quotidiana, osservando le azioni più banali e ordinarie, come anche i riti più strutturati e meno ordinari, in quanto entrambi concretizzano in maniera meno esplicita il primo e in modo più esplicito il secondo il complesso sistema culturale (sociale, economico,

---

organizzativo, politico) che dà senso alla vita, alle cose, al mondo. Il progetto è uno spazio liminale fra quotidianità e straordinarietà ovvero, come avviene nei riti di passaggio, è quello spazio in cui è permesso mettere in questione sé stessi e la propria cultura. Per questo è importante riconoscere il valore delle peculiarità e specificità di ogni contesto, di ogni gruppo sociale, di ogni individuo e di metterle in relazione con una visione più ampia di mondo. Di leggere ogni dettaglio in relazione al tutto, di dare voce agli individui coinvolti e di non dare niente per scontato. Anche i designer sanno bene cosa questo significhi nella definizione di un progetto. Per fare un parallelismo azzardato, nessun singolo componente di un oggetto ha valore se preso individualmente, sono le relazioni tra loro che permettono che questo abbia un senso. I sistemi sono relazioni.

*L'approccio progettuale di design anthropology* proposto invita a cogliere con la stessa curiosità e attenzione per il dettaglio ciò che avviene nel processo progettuale in termini di relazioni sociali, culturali, materiche tra il progettista e gli individui, tra gli individui e il progetto, tra il progetto, gli individui e il loro ambiente quotidiano di vita. In antropologia questo approccio è definito etnografico e la sua “pietra angolare” è l'osservazione partecipante. In ottica di *design anthropology* abbiamo proposto di chiamare questa una postura “progettazione partecipante e osservante”, contestuale, aperta, riflessiva e critica, che mira a condividere la responsabilità della trasformazione e del cambiamento.

Tale approccio, dunque, non solo può essere utile a comprendere meglio il contesto e gli 'utenti' per i quali, o con i quali, stiamo progettando, ma anche a capire meglio a quale tipo di cambiamento si sta contribuendo.

### **Limiti della ricerca e prospettive future**

Se accettiamo che il progetto sia uno strumento di cambiamento sociale e che, in ogni caso, produca impatti sul sistema sociale, culturale ed ecologico questo apre, inevitabilmente, a domande di tipo etico e politico. Quale cambiamento, quali impatti,

---

a beneficio di chi e che cosa? Su quali valori ci si basa? Su quale visione politica della società? Quale futuro ci si immagina?

Per come è stato presentato, l'approccio di DA non dà questo tipo di risposte, ma può essere utile per porsi tali domande e trovare le risposte insieme a chi è coinvolto nei o dai progetti. È, dunque, una prospettiva apolitica quella della DA? Potrebbe apparire di sì, in quanto non esplicita una visione definita e ideale del mondo. Ma non è questo il punto. La prospettiva proposta, come abbiamo visto, è utile a occuparsi di questioni e problemi sociali globali a partire dai contesti in cui il progetto prende forma. Povertà, disuguaglianza di genere, discriminazione razziale, marginalizzazione sociale, prendono forme specifiche nei contesti locali, a seconda dei sistemi sociali e culturali che li caratterizzano. In una prospettiva costruttivista ecologica, il modo migliore per rispondere alle questioni sociali è di farlo a partire dalla specificità dei contesti, privilegiando processi che mirano all'autonomia e all'autogoverno delle comunità locali in relazione all'ambiente che abitano. Almeno, questa è la prospettiva che, a mio avviso, l'incontro fra design e antropologia fa emergere, in quanto sono entrambi "saperi situati" (Suchman 2011).

Come abbiamo visto, inoltre, il campo della DA si intreccia con una serie di movimenti critici, post-coloniali e femministi che hanno riguardato sia l'antropologia che, più recentemente, anche il design. L'approccio di DA presentato racchiude in sé una prospettiva che tiene in conto come le questioni sociali e culturali agiscano nei processi progettuali e li influenzino e che osserva come, a loro volta, i processi stessi le trasformino. Attraverso una sorta di micro-fisica delle relazioni socio-culturali. Tali attenzioni, potenzialmente, mirano ad abilitare attraverso il progetto processi di redistribuzione, riconoscimento e rappresentanza che, come afferma la filosofa femminista Nancy Fraser (2016), sono gli obiettivi che caratterizzano i movimenti di emancipazione verso la giustizia sociale. La politica del progetto proposta dall'approccio di DA si basa, anche se forse implicitamente, su una prospettiva di giustizia sociale e corrisponde, per principi, approcci e metodi, alla visione proposta dal movimento *design justice*:

---

è un campo di teoria e pratica che si occupa di come il design di oggetti e sistemi influenzi la distribuzione di rischi, danni e benefici tra vari gruppi di persone. La *design justice* si concentra sui modi in cui il design riproduce, è riprodotto da, e/o sfida la matrice della dominazione (supremazia bianca, eteropatriarcato, capitalismo e colonialismo). La *design justice* è anche un movimento sociale in crescita che mira a garantire una distribuzione più equa dei benefici e degli oneri del design; una partecipazione giusta e significativa alle decisioni sul design; e il riconoscimento delle tradizioni, delle conoscenze e delle pratiche di design basate sulla comunità. (Costanza-Chock 2020:339-340, trad. dell'autore).

### Valutazione degli impatti

Poiché si è parlato di cambiamento sociale, una possibile domanda consiste nel capire se l'approccio di DA possa essere utile come strumento per la valutazione qualitativa dell'impatto sociale dei progetti. Tale domanda aprirebbe, in realtà, una nuova linea di ricerca. L'approccio di DA è un approccio progettuale, dunque, di fatto processuale. Come abbiamo visto prevede di utilizzare modalità di ricerca qualitative e interpretative adottando uno sguardo etnografico all'interno dei processi progettuali, osservandoli mentre si progetta e recuperando dati qualitativi grazie al dialogo e/o alle attività partecipative, trasformative, progettuali stesse che coinvolgono i diversi attori. La valutazione del processo è *in itinere* e prevede, inoltre, che avvenga il più possibile in modo partecipato. La valutazione, se vogliamo, consiste nel ciclo di azione-osservazione-riflessione attraverso il quale vengono raccolti, elaborati e analizzati dati di varia natura, che poi vengono sintetizzati, rappresentati e reintrodotti nel processo. L'obiettivo di ogni ciclo di azione-osservazione-riflessione dipende dalla fase di progetto in cui ci si trova ma permette anche di individuare linee nuove e impreviste. Capire come, se è possibile e se è utile al progetto e al cambiamento, approfondire o meno queste linee di indagine è un'operazione di selezione e di scelta che va discussa e ponderata. Questa modalità tende a garantire che, nel suo svilupparsi, il progetto includa istanze, volontà, desideri, bisogni dei partecipanti coinvolti. A partire dalle persone che saranno maggiormente coinvolte o influenzate direttamente dal progetto

---

nella loro quotidianità. Come abbiamo visto, la scelta dei partecipanti e del tipo di coinvolgimento richiesto loro è centrale in questo approccio e il loro contributo deve essere considerato in relazione ai fattori che caratterizzano i loro diversi posizionamenti all'interno del sistema sociale (asimmetrie di potere, privilegio, ruolo sociale, *agency*, ecc.).

In termini di valutazione, dunque, la risposta che proporrei in questo momento è che la DA può essere utile a valutare se il processo progettuale ha tenuto in considerazione tutti gli aspetti relazionali e socio-culturali di cui abbiamo discusso, se ha permesso di mettere in dialogo i vari attori e se tutto questo è stato messo in relazione a questioni strutturali di sistema. In quanto processo interpretativo e che dunque può beneficiare di un confronto tra diversi punti di vista, anche la valutazione *ex post* potrebbe essere condotta in modo partecipativo.

### **Formazione**

Come abbiamo visto nelle conclusioni del primo capitolo, una delle questioni che riguardano la DA consiste nel capire che tipo di figura sia quella del *designer antropologo/a*. La transdisciplinarietà fra design e antropologia, come questa ricerca dovrebbe aver dimostrato, è utile tanto al progettista quanto all'antropologo. Da un lato, per progettare con maggior consapevolezza e dall'altro, per favorire la ricerca sociale applicata. Gli elementi di contatto e gli interessi comuni fra le due discipline, inoltre, sono molteplici. Entrambe sono centrate sulla comprensione dell'essere umano, si interessano alle pratiche, al rapporto fra soggetti e oggetti, alla materialità, ai processi di significazione, alla trasformazione e al cambiamento sociale. Ma la questione è: dove avviene l'incontro tra designer e antropologi o antropologhe? Abbiamo detto che il luogo di incontro delle discipline è il progetto, sia in senso meta-fisico che in senso più fisico e concreto. Questo vuol dire che designer e antropologi collaborano insieme nei contesti progettuali a partire dalle proprie prospettive disciplinari. Cioè partecipano al progetto in quanto designer o in quanto antropologi. Sia che si tratti di

---

multi, inter o transdisciplinarietà il punto di partenza è comunque la partecipazione al progetto dei ricercatori e progettisti che incarnano e rappresentano le loro rispettive discipline. Tale incontro, come abbiamo visto rileggendo la storia della DA, è avvenuto prima sul “campo” e successivamente è stato elaborato a livello teorico, in particolare dagli antropologi e antropologhe coinvolti in diverse attività progettuali. La DA nasce, dunque, dall’esperienza concreta. La questione che emerge, dunque, è se possa esserci una DA teorica, che possa essere appresa al netto dell’esperienza concreta e in che modo questo possa avvenire. Se si concorda sul fatto che entrambe le discipline beneficino, anche in termini teorici e metodologici, l’una dell’altra, si tratta di portare la questione su un piano didattico e formativo. Questo significherebbe 1) ipotizzare un “avvicinamento” delle due discipline già nei percorsi formativi degli studenti delle rispettive discipline e 2) capire come e se si possa insegnare la DA. Per quanto riguarda il caso italiano il primo punto è già parzialmente soddisfatto<sup>36</sup>. Diversi istituti pubblici e privati di formazione universitaria in design includono insegnamenti di antropologia culturale nei corsi di primo o secondo livello. Mentre nessun corso di antropologia include corsi di design.

A partire da questo dato, verso la fine del dottorato, ho avviato un lavoro di ricerca attraverso interviste qualitative a docenti che insegnano antropologia nei diversi corsi di design erogati in Italia. L’obiettivo è quello di capire meglio in che modo attualmente si insegna l’antropologia ai designer, nell’ottica di approfondire quali temi, concetti, strumenti di ricerca antropologici vengono privilegiati nell’insegnamento, che tipo di bilanciamento sia previsto fra contributi teorici e contributi metodologici/pratici, quali difficoltà didattiche vengono riscontrate, quali temi risultano di maggior interesse per gli studenti e che tipo di apprendimento si generi. Io stesso, negli ultimi due anni, ho tenuto un corso di antropologia a studenti di design presso il Politecnico di Torino

---

<sup>36</sup> Attraverso un’analisi sul web, svolta tra giugno e luglio 2021, dei programmi didattici previsti dagli enti formativi in design ho potuto constatare quali di questi includono insegnamenti di antropologia. Nello specifico 7 su 16 tra Università e Politecnici e 8 su 34 istituti di Alta Formazione Artistica, Musicale e Coreutica (AFAM). Anche IED e IAAD, istituti privati che si occupano di formazione in design, propongono un corso di antropologia nei diversi corsi di design in varie sedi.

---

insieme a una collega antropologa. Il lavoro di ricerca è ancora in corso e verrà presentato in futuro. Ciò che emerge, in maniera preliminare, è che l'antropologia sia ritenuta utile come contributo teorico, come una conoscenza "di base" che dispone di concetti, metodi e strumenti di ricerca che aiutano a comprendere meglio l'essere umano e la società nei contesti specifici di vita. In tutte le interviste fatte, il valore attribuito al contributo dell'antropologia alla formazione dei designer è quello, da un lato, di rendere i progettisti culturalmente e socialmente maggiormente consapevoli e "aperti", fornendo loro la possibilità di confrontarsi con cornici interpretative e culturali diverse, dall'altro, quello di farli entrare in contatto con un approccio di ricerca, come quello etnografico, che li aiuti a comprendere e descrivere la realtà cogliendo i diversi punti di vista degli attori sociali a cui ci si rivolge per progettare. L'antropologia, dunque, è intesa come uno strumento di base per comprendere meglio la realtà sociale. Se accettiamo che fare design sia un'attività volta a dare forma alle cose per migliorare o mantenere l'abitabilità del mondo, come abbiamo visto, "nulla che riguardi le relazioni tra gli esseri umani e i loro ambienti dovrebbe essere estraneo al design in linea di principio" (Findeli et al. 2008:74). In questo senso, il contributo dell'antropologia alla formazione dei designer è meno 'opzionale' di quanto possa sembrare.

Un secondo dato generale ricavato dalle interviste è che raramente i docenti riescono a integrare l'antropologia ad attività progettuali vere e proprie e, quando succede, il contributo dell'antropologia si colloca maggiormente nelle fasi di ricerca preliminari al progetto. Le due discipline sono, di fatto, tenute separate. Sarebbe, dunque, interessante capire in che modo la prospettiva di *design anthropology*, che presuppone l'integrazione delle due discipline proprio nel contesto di attività progettuali, possa stimolare un approccio al progetto ancora più transdisciplinare. Per fare questo, in ogni caso, è necessaria una formazione di base in antropologia per gli studenti di design come, in via del tutto ipotetica, sarebbe necessaria una formazione di base in design per degli studenti di antropologia. Ma tutto questo, per il momento, resta una storia ancora da scrivere.

---

Per concludere riporto brevemente un'esperienza didattica personale. Nel corso di design erogato del Politecnico di Torino, il corso di antropologia è inserito in un laboratorio di progetto che, ogni anno, assegna un caso studio attorno al quale gli studenti svolgono l'esercitazione progettuale, dall'analisi del caso studio, all'elaborazione dello scenario di progetto, dal *concept* al design di prodotto. Lo scorso anno gli studenti hanno avuto il compito di progettare per una realtà che si occupa dell'inclusione sociale di persone con disabilità. Per la parte di corso di antropologia abbiamo chiesto agli studenti di fare una etnografia breve. Poiché gli studenti erano più di duecento non era pensabile chiedere loro di fare l'etnografia della stessa realtà assegnata per il progetto, per cui abbiamo chiesto loro di sceglierne una sul territorio che si occupasse della stessa questione di quella per cui avrebbero dovuto progettare, di contattarla, di progettare il lavoro di ricerca etnografico e di svilupparlo nell'arco del semestre. In realtà è stato un lavoro molto impegnativo e richiedente sia per gli studenti che per noi docenti, ma a livello didattico abbiamo creduto che fosse fondamentale far capire agli studenti che cosa significhi fare etnografia attraverso l'esperienza diretta. L'esperienza etnografica è un modo per imparare a dialogare con gli altri in un modo diverso, che prevede di osservarsi mentre si osserva, di ascoltarsi mentre si ascolta, di non dare niente per scontato, di riconoscere la parzialità del proprio punto di vista, che insegna a "prendere gli altri sul serio" come scrive Ingold (2020). È anche un'esperienza che mette in gioco le emozioni e che insegna:

a essere volontariamente goffi, a sospendere i giudizi senza eliminarli, a considerare l'imbarazzo e le 'brutte figure', lo sconcerto e lo spiazzamento come occasioni fondamentali di conoscenza, a saper riconoscere le dissonanze, le differenze che fanno la differenza. (Scalvi 2003:18).

E così è stato. Un piccolo esempio che rende l'idea riguarda una studentessa del corso che, durante una revisione in cui ci stavamo confrontando su come stesse andando la ricerca nella loro associazione sportiva per persone con disabilità, mi ha chiesto preoccupata come dovesse riferirsi alle persone con disabilità per non

---

offenderle. “Come faccio a non sbagliare?”, mi ha chiesto, “come faccio a non farmi figuracce se non so le cose?”. Presentare i concetti di stigma e abilismo in classe, in questo caso, ha aiutato gli studenti a rapportarsi con maggior sensibilità e umanità alle persone con disabilità. Ha facilitato il dialogo con l’Altro.

E forse, il contributo dell’antropologia è anche questo: avere premura, cura, attenzione, riconoscere gli altri in tutta la loro complessità e imparare, facendo questo, a riflettere sulla limitatezza del proprio modo di vivere il mondo. Imparare a fare questo non è facile, ma è fondamentale per affrontare meglio quella che Marianella Sclavi definisce “esperienza dell’incontro-scontro interculturale”, e come abbiamo visto il progetto è anche questo. È un costante incontro con l’alterità, con visioni, desideri, prospettive, aspettative e storie di passati e futuri variegati che prende forma nella materia e nelle cose che ci circondano. Il lavoro del progettista, in fondo, è anche un lavoro di ascolto attivo dell’altro, di dialogo, di sensibilità ai contesti, di interpretazione intelligente della realtà. Se secondo Clifford Geertz “lo scopo dell’antropologia è l’ampliamento dell’universo del discorso umano” (2007:26), l’esperienza di questi anni mi fa credere che lo scopo del design è di dare forma a questo discorso, sporcandosi le mani nel (ri)pensare mondi possibili.

# BIBLIOGRAFIA

## INTRODUZIONE

Di Prima, N. (2017). *L'oggetto come relazione. Etnografia di un laboratorio partecipativo tra antropologia e design*. (MA tesi in Antropologia culturale ed Etnologia. Università di Torino).

Frascara, J. (2002). *Design and the Social Sciences. Making connections*. London, New York: Taylor & Francis.

Gatt, C., & Ingold, T. (2013). From Description to Correspondence: Anthropology in Real Time. In W. Gunn, T. Otto, & R.C. Smith (Eds.), *Design Anthropology: Theory and Practice* (pp. 139–158). London, New York: Bloomsbury Academic.

Otto, T., & Smith, R.C. (2013). Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing. In W. Gunn, T. Otto, & R.C. Smith (Eds.), *Design Anthropology: Theory and Practice*, (pp. 1–29). London: Bloomsbury Academic.

Siobhan, G. (2018). Design Anthropology as Social Design Process. *Journal of Business Anthropology*, 7(2), 210–234.

---

# CAP 1

- Akama, Y., & Prendiville, A. (2013). Embodying, enacting and entangling design: A PHENOMENOLOGICAL VIEW TO CO-DESIGNING SERVICES. *Swedish Design Research Journal*, 1(13), 29–40.
- Akama, Y., Stuedahl, D., & Van Zyl, I. (2015). Design Disruptions in Contested, Contingent and Contradictory Future-making. *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, (26), 132–148.
- Akama, Y., Pink, S., & Sumartojo, S. (2018). *Uncertainty and Possibility: New Approaches to Future-Making in Design Anthropology*. London: Bloomsbury.
- Akama, Y., Pink, S., & Fergusson, A. (2015). Design + Ethnography + Futures: Surrendering in Uncertainty. In *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '15)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 531–542.
- Anastassakis, Z. (2014). Design and Anthropology: An interdisciplinary proposition. In D. De Moraes, R. Álvares Dias, & R. Bom Conselho Sales (Eds.), *Diversity: Design / Humanities. Proceedings of fourth international forum of design as a process* (pp. 240–247). Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais.
- Anastassakis, Z. (2014a). Laboratório de Design e Antropologia: preâmbulos teóricos e práticos. *Arcos Design*, 7(1), 178–193.
- Anastassakis, Z., & Szaniecki, B. (2016). Conversation Dispositifs: Towards a Transdisciplinary Design Anthropological Approach. In R. C. Smith, K. T. Vangkilde, M. G. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse, & T. Binder (Eds.), *Design Anthropological Futures* (pp. 121–138). London, New York: Bloomsbury Academic.
- Anderson, B. (2014). *Encountering Affect: Capacities, Apparatuses, Conditions*. Farnham, UK: Ashgate.
- Anusas, M., & Harkness, R. (2016). Different Presents in the Making. In R.C. Smith, K.T. Vangkilde, M.G. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse, & T. Binder (Eds.), *Design Anthropological Futures*, (pp. 55–70). London: Bloomsbury.
- Appadurai, A. (2014). *Il futuro come fatto culturale. Saggi sulla condizione globale*. Milano: Raffaello Cortina Editore.

- 
- Appadurai, A. (2021). *La vita sociale delle cose. Una prospettiva culturale sulle merci di scambio*. Milano: Meltemi.
- Arkhipov, V. (2011). Functioning Forms / Anti-Design. In A.J. Clarke (Ed.), *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century* (pp. 169–181). Wien, New York: Springer.
- Arlandis, A. A. (2016). Objective 2: Intraventions: Architecture from the Inside (WP2). *MFAAD: Making Futures: New Directions in Anthropology, Architecture and Design*. Unpublished Marie Skłodowska ITN Research Proposal.
- Asch, M. (2015). Anthropology, colonialism and the Reflexive Turn: Finding a place to stand. *Anthropologica*, 57(2), 481–489.
- Baba, M. L. (2012). Anthropology and Business: Influence and Interests. *Journal of Business Anthropology*, 1(1), 20-71.
- Barad, K. (2003). Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Signs*, 28(3), 801–831.
- Bargna, I., & Santanera, G. (2020). Anthropology and Design: Exchanges, Entanglements, and Frictions. *Antropologia*, 7(2 n.s.), 25–44.
- Bason, C. (2016). *Design for policy*. Routledge.
- Berglund, E. (2015). Time for design anthropology: Reflections from the point of view of environmental change. *Suomen Antropologi: Journal of the Finnish Anthropological Society*, 40(4), 29–36.
- Bernstein, N.A. (1996). On dexterity and its development. In M. Latash, & M.T. Turvey (Eds.) *Dexterity and its Development*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 3–244. Excerpt from Essay 1: What is dexterity? 19–24.
- Bichard, J. A., & Gheerawo, R. (2011). The ethnography in design. In A. J. Clarke (Ed.), *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century* (pp. 45–55). Wien, New York: Springer.
- Blomberg, J., Giacomi, J., Mosher, A., & Swenton-Wall, P. (1993). Ethnographic field methods and their relation to design. In D. Schuler & A. Namioka (Eds.), *Participatory Design: Principles and Practices* (pp. 123–155). Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

- 
- Blomberg, J., & Karasti, H. (2012). Ethnography: Positioning ethnography within participatory design. *Routledge International Handbook of Participatory Design*, (March), 86–116.
- Borgonuovo, V. & Franceschini, S. (2018). *GLOBAL TOOLS 1973 – 1975: Quando l'educazione coinciderà con la vita*. Roma: Produzioni Nero.
- Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*, (June). Disponibile presso <https://hbr.org/2008/06/design-thinking> [ultimo accesso 17/12/2021].
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5–21.
- Buur, J., & Matthews, B. (2008). Participatory innovation. *International Journal of Innovation Management*, 12(3), 255–273.
- Campagnaro, C., & Porcellana, V. (2013). Il bello che cura. Benessere e spazi di accoglienza notturna per persone senza dimora. *Cambio*, 3(5), 35–44.
- Cefkin, M. (2012). Close Encounters: Anthropologists in the Corporate Arena. *Journal of Business Anthropology*, 1(1), 91-117.
- Chen, D. S., Cheng, L. L., Hummels, C., & Koskinen, I. (2016). Social design: An introduction. *International Journal of Design*, 10(1), 1-5.
- Choi, B.C.K., & Pak, A.W.P., (2006). Multidisciplinarity, Interdisciplinarity, and Transdisciplinarity in Health Research, Services, Education and Policy: 1. Definitions, objectives, and evidence of effectiveness. *Clinical & Investigative Medicine*, 2006 (6), 361–364.
- Ciabarri, L. (2018). *Cultura materiale. Oggetti, immaginari, desideria in viaggio tra mondi*. Milano: Raffaello Cortina.
- Clarke, A. J. (ed.) (2011). *Design Anthropology. Object Culture in the 21st Century*. Wien, New York: Springer.
- Clarke, A. J. (2011a). Introduction. In A. J. Clarke (Ed.), *Design Anthropology. Object Culture in the 21st Century* (pp. 9–14). Wien, New York: Springer.
- Clarke, A. J. (2011b). The Anthropological Object in Design: From Victor Papanek to Superstudio. In A. J. Clarke (Ed.), *Design Anthropology. Object Culture in the 21st Century* (pp. 74–88). Wien, New York: Springer.

- 
- Clarke, Alison J. (2016). Design for Development, ICSID and UNIDO: The Anthropological Turn in 1970s Design. *Journal of Design History*, 29(1): 43–57.
- Clarke, A. J. (2016a). The New Design Ethnographers 1968–1974: Towards a Critical Historiography of Design Anthropology. In R. C. Smith, K. T. Vangkilde, M. G. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse, & T. Binder (Eds.), *Design Anthropological Futures* (pp. 71–85). London, New York: Bloomsbury Academic.
- Clarke, A. J. (ed.) (2018). *Design Anthropology. Object Cultures in Transition*. London, New York: Bloomsbury Academic.
- Clarke, A. J. (2018a). Introduction. In A. J. Clarke (Ed.), *Design Anthropology. Object Cultures in Transition* (pp. XV–XXV). London, New York: Bloomsbury Academic.
- Clarke, A. J. (2021). *Victor Papanek. Designer for the Real World*. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press.
- Clausen, C., & Gunn, W. (2015). From the Social Shaping of Technology to the Staging of Temporary Spaces of Participatory Innovation: A Case of Participatory Innovation. *Science & Technology Studies*, 28(1): 73–94.
- Clausen, C., & Gunn, W. (2020). Staging Participatory Innovation as Transition Design. In C. Clausen (ed.) *Staging Collaborative Design and Innovation* (pp. 106-122). UK: Edward Elgar Publishing.
- Clifford, J., & Marcus, G.E. (eds.) (1986). *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*. Berkeley: University of California Press.
- Costanza-Chock, S. (2020). *Design Justice. Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press.
- Criado, T. S. (2020). Anthropology as a careful design practice? *Zeitschrift Für Ethnologie/Journal of Social and Cultural Anthropology*, 145(1), 47–70.
- Cross, N. (1982). Designerly Ways of Knowing, *Design Studies*, 3(4), 221–227.
- Cross, N. (1984). Editorial. *Design Studies*, 5(1), 2.
- Cross, N. (2011). *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*. Berg Publishers.

- 
- Dalsgaard, P. (2014). Pragmatism and design thinking. *International Journal of Design*, 8(1), 143-155.
- De Beauvoir, S. (2016). *Il secondo sesso* (prima ed. ita. 1961). Milano: Il Saggiatore.
- De Fusco, R. (2007). *Made in Italy. Storia del design italiano*. Bari: Laterza.
- Dei, F. & Meloni, P. (2015). *Antropologia della cultura materiale*. Roma: Carocci.
- Disalvo, C. (2012). *Adversarial Design*. The MIT Press.
- Drazin, A. (2013). The Social Life of Concepts in Design Anthropology. In W. Gunn, T. Otto, & R.C. Smith (Eds.) *Design Anthropology: Theory and Practice*, (pp. 33-50). London: Bloomsbury Academic.
- Drazin, A. (2020). Design Anthropology: Working on, with and for Digital Technologies. In H. A. Horst, & D. Miller (Eds.), *Digital Anthropology* (first published in 2012), (pp. 245-265). London/New York: Routledge.
- Drazin, A. (2021). *Design Anthropology in Context. An Introduction to Design Materiality and Collaborative Thinking*. London: Routledge.
- Drazin, A., Knowles, R., Bredenbröker, I., & Bloch, A. (2016). Collaboratively Cleaning, Archiving and Curating the Heritage of the Future. In R. C. Smith, T. Otto, K. T. Vangkilde, J. Halse, T. Binder, & M. G. Kjærsgaard, (Eds.) *Design anthropological futures*, (pp. 199-214). London/New York: Bloomsbury Publishing.
- Dunne, A., & Raby, F. (2001). *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects*. Basel, Switzerland: Birkhauser.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. Massachusetts Institute of Technology.
- Escobar, Arturo (2018). *Designs for the Pluriverse: Radicle Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham, NC: Duke University Press.
- Ehn, P. (1993). Scandinavian design: On participation and skill. In D. Schuler & A. Namioka (Eds.), *Participatory Design: Principles and Practices* (pp. 41-77). Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

- 
- Ehn, P. (2008). Participation in Design Things. In *Proceedings Participatory Design Conference 2008*.
- Farina, I. (2020). Anthropological design of possible future spaces. *Antropologia*, 7(2 n.s.), 25–44.
- Findeli, A. (2001). Rethinking Design education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. *Design Issues*, 17(1), 5–18.
- Forlano, L., & Smith, S. (2018). Critique as Collaboration in Design Anthropology. *Journal of Business Anthropology*, 7(2), 279–300.
- Frazer, N. (2014). *Fortune del femminismo. Dal capitalismo regolato dallo stato alla crisi neoliberalista*. Verona: Ombre Corte.
- Frassinelli, G.P. (2019). *Design e antropologia. Riflessioni di un non addetto ai lavori*. Macerata: Quodlibet.
- Fry, T. (2009). *Design Futuring: Sustainability, Ethics, and New Practices*. New York: Berg.
- Friedman, K. (2008). Research into, by and for design. *Journal of Visual Art Practice*, 7(2), 153–160.
- Gaspar, A. (2018). Idiotic Encounters: Experimenting with Collaborations between Ethnography and Design. In A. Estalella, & T.S. Criado (Eds.) *Experimental Collaborations: Ethnography through Fieldwork Devices*, (pp. 94–113). New York: Berghahn Books.
- Gatt, C., & Ingold, T. (2013). From Description to Correspondence: Anthropology in Real Time. In W. Gunn, T. Otto, & R. C. Smith (Eds.), *Design Anthropology: Theory and Practice* (pp. 139–158). London, New York: Bloomsbury Academic.
- Gaver, W. (2012). What Should We Expect from Research through Design. In *CHI '12 Proceedings of the Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York: ACM Press, 937–946.
- Geertz, C. (2007). *Interpretazione di culture (1973)*. Bologna: Il Mulino.
- Giacomin, J. (2014). What Is Human Centred Design? *The Design Journal*, 17(4), 606–623.
- Grant, M. J., & Booth, A. (2009). A typology of reviews: An analysis of 14 review types and associated methodologies. *Health Information and Libraries Journal*, 26(2), 91–108.

- 
- Gunn, W. (2008). Learning to ask naïve questions with IT product design students. *Arts and Humanities in Higher Education*, 7(3), 323–336.
- Gunn, W. (2020). “Design Anthropology in Europe”. In *Oxford Research Encyclopedias* (pp. 1–35).
- Gunn, W., & Donovan, J. (2012). *Design and Anthropology*. Abingdon/New York: Routledge.
- Gunn, W., & Donovan, J. (2012a). Preface. In W. Gunn & J. Donovan (Eds.), *Design and Anthropology* (pp. XV–XVI). Abingdon/New York: Routledge.
- Gunn, W., & Donovan, J. (2012b). Design anthropology: An introduction. In W. Gunn & J. Donovan (Eds.), *Design and Anthropology* (pp. 1–16). Abingdon/New York: Routledge.
- Gunn, W., & Løgstrup, L.B. (2014). Participatory Observation, Anthropology Methodology and Design Anthropology Research Inquiry. *Arts and Humanities in Higher Education*, 13(4): 428–442.
- Gunn, W., Otto, T., & Smith, R. C. (2013). *Design Anthropology. Theory and Practice. Design Anthropology*. London, New York: Bloomsbury Academic.
- Hallam, E., & Ingold, T. (Eds.) (2014). *Making and Growing: Anthropological Studies of Organisms and Artefacts*. London: Routledge.
- Halse, J. (2008). *Design Anthropology: Borderland experiments with participation, performance and intervention*. (PhD dissertation, IT University of Copenhagen).
- Halse, J., Brandt, E., Clark, B., & Binder, T. (2010). *Rehearsing the Future*. Copenhagen: Danish Design School Press.
- Hanson, N. (2017). *Origins of anthrodesign*. Disponibile presso <https://nataliehanson.com/2017/01/09/origins-anthrodesign/> [ultimo accesso 17/12/2021].
- Haraway, D. J. (1991). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. London: Free Association. [trad. it. *Manifesto Cyborg: donne, tecnologie e biopolitiche del corpo* (1999), Milano: Feltrinelli].
- Harvey, P. (2019). The Dangers of Participation: Speaking for the Social in Large-Scale Engineering Projects. *Sociology Annual Lecture*. London: Department of Sociology, Goldsmiths, University of London.

- 
- Hasse, C. (2015). *An Anthropology of Learning*. Dordrecht, The Netherlands: Springer.
- Hassenzahl, M. (2011). User Experience and Experience Design. In M. Soegaard & R. F. Dam (Eds.), *Encyclopedia of Human-Computer Interaction*. The Interaction Design Foundation. Disponibile presso: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/user-experience-and-experience-design>
- Herriott, R. (2019). What Kind of Research Is Research Through Design? In *International Association of Societies of Design Research Conference 2019*.
- Horst, H. A., & Miller, D. (Eds.) (2020). *Digital Anthropology* (first published 2012). London/New York: Routledge.
- Hughes, J., King, V., Rodden, T., & Andersen, H. (1994). Moving out of the control room: Ethnography in system design. In R. Futura & C. Neuwirth (Eds.), *Transcending boundaries: Proceedings of the conference on computer supported cooperative work* (pp. 429–439). New York: ACM.
- Hunt, J. (2011). Prototyping the Social: Temporality and Speculative Futures at the Intersection of Design and Culture. In A. J. Clarke (Ed.), *Design Anthropology. Object Culture in the 21st Century* (pp. 33–44). Wien, New York: Springer.
- IDEO. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. IDEO.org. Disponibile presso: <https://www.designkit.org/resources/1>
- Ingold, T. (2000). *The Perception of the Environment: Essays in Livelihood, Dwelling and Skill*. London: Routledge.
- Ingold, T. (2007). The 4 As (Anthropology, Archaeology, Art and Architecture): Reflections on a Teaching and Learning Experience. In Mark Harris (ed.) *Ways of Knowing: New Approaches in the Anthropology of Knowledge and Learning*, (pp. 287–305). Oxford: Berghahn.
- Ingold, T. (2008). Anthropology is not ethnography. *Proceedings of the British Academy*, 154, 69–92.
- Ingold, T. (2012). Introduction: The Perception of the User-Producer. In W. Gunn & J. Donovan (Eds.) *Design and Anthropology*, (pp. 19–33). London: Routledge.
- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. London: Routledge.

- 
- Ingold, T. (2014). Design Anthropology Is Not, and Cannot Be, Ethnography. “*Interventionist Speculations*”, August 14-15th, 2014, Copenhagen, DK. *The Research Network for Design Anthropology*, 1–6.
- Ingold, T. (2016). Introduction, Objectives and Overview of the Research Program. *MFAAD: Making Futures: New Directions in Anthropology, Architecture and Design*. Unpublished Marie Skłodowska ITN Research Proposal.
- Ingold, T. (2016a). *Ecologia della cultura*. Sesto San Giovanni: Meltemi.
- Ingold, T. (2020). *Antropologia. Ripensare il Mondo*. Milano: Meltemi.
- Ingold, T., Anusas, M., Douglas, A., Ferraro, E., Grout, I., & Roberts, S. (2010). *Final Report on “Designing Environments for Life”*. Institute for Advanced Studies. Glasgow: University of Strathclyde. Disponibile presso:  
<https://ewds.strath.ac.uk/Portals/50/ias%20documents/DEFL%20Final%20Report.pdf>  
[ultimo accesso 8 ottobre 2021]
- Irwin, T., Kossoff, G., & Tonkinwise, C. (2015). Transition Design Provocation. *Design Philosophy Papers*, 13(1): 3-11.
- Iversen, O. S., & Dindler, C. (2014). Sustaining participatory design initiatives. *CoDesign*, 10, 153–170.
- Janzer, C. L., & Weinstein, L. S. (2014). Social Design and Neocolonialism. *Design and Culture*, 6(3), 327–343.
- Jones, P. (2014). Systemic Design Principles for Complex Social Systems. In G. Metcalf (Ed.), *Social Systems and Design* (pp. 91–128). Tokyo: Springer Verlag.
- Jordan, P.W. (2002). Human factors for pleasure seekers. In J. Frascara, (Ed). *Design and the social sciences: making connections*. (pp. 9–23). London: Taylor and Francis.
- Jordan, A.T. (2003). *Business Anthropology*. Prospect Heights, IL: Waveland Press, Inc.
- Kjærsgaard, M.G. (2011). *Between the actual and the potential: The challenges of Design Anthropology* (PhD dissertation, Department of Culture and Society, Section for Anthropology and Ethnography, University of Aarhus).
- Kjærsgaard, M.G., & T., Otto (2012). Anthropological Fieldwork and Designing Potentials. In W. Gunn, & J. Donovan (Eds.) *Design and Anthropology*, (pp. 177–191). London: Routledge.

- 
- Kjærsgaard, M.G., Halse, J., Smith, R.C., Vangkilde, K.T., Binder, T., & Otto, T. (2016). Introduction: Design Anthropological Futures. In R.C. Smith, K.T. Vangkilde, M.G. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse, & T. Binder (Eds.), *Design Anthropological Futures* (pp. 1–16). London, New York: Bloomsbury Academic.
- Kolko, J. (2010). Abductive thinking and sensemaking: The drivers of design synthesis. *Design Issues*, 26(1), 15–28.
- Kopytoff I., (2008). La biografia culturale degli oggetti: la mercificazione come processo. In Mora E. (Ed.), *Gli attrezzi per vivere. Forme della produzione culturale tra industria e vita quotidiana*. Milano: Vita e pensiero.
- Krippendorff, K. (2004). Intrinsic motivation and human-centred design. *Theoretic Issues in Ergonomics Science*, 5(1): 43–72.
- Latour, B. (2009) *Non siamo mai stati moderni. Saggio d'antropologia simmetrica*. Milano: Elèuthera.
- Leach, J. (2009). *Choreographic Objects: Traces and Artefacts of Physical Intelligence*. Disponibile presso: [www.beyondtext.ac.uk/posters/may2010/choreographicobjects.pdf](http://www.beyondtext.ac.uk/posters/may2010/choreographicobjects.pdf) [ultimo accesso 12 Ottobre 2021].
- Leach, J. (2015). Imagination/Making: Working with Others and the Formation of Anthropological Knowledge. In N. Rapport, & M., Harris (Eds.), *Reflections on Imagination: Human Capacity and Ethnographic Method*, (pp. 263–272). London: Routledge.
- Light, A. (2015). Troubling Futures: can participatory design research provide a constitutive anthropology for the 21st century? *IxD&A*, 26, 81-94.
- Light, A. (2020). Designing for social change: Theorising the Anthropocene. *Digital Culture & Education*, 12(2), 243–256.
- Lloyd, P. (2019). You make it and you try it out: Seeds of design discipline futures. *Design Studies*, 65, 167–181.
- Løgstrup, L.B. (2014). *Reconceptualising Conceptions of Agency within the Designing of the Demand-Side Management in a Future Electricity Smart Grid*. (PhD diss., Kolding School of Design, Denmark).
- Maldonado, T. (1971). *La Speranza Progettuale*. Torino: Einaudi.

- 
- Malinowski, B. (1978). *Argonauti del Pacifico occidentale. Riti magici e vita quotidiana nella società primitiva* (prima ed. inglese 1922). Roma: Newton Compton.
- Manzini, E. (2015). *Design when Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press.
- Marcus, G.E., & Fischer, M.M.J. (1986). *Anthropology as Cultural Critique: An Experimental Moment in the Human Sciences*. Chicago and London: University of Chicago Press.
- Margolin, V. (2002). *The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mascia-Lees, F.E., Sharpe, P., & Cohen, C.B. (1989). The Postmodernist Turn in Anthropology: Cautions from a Feminist Perspective. *Signs*, 15(1), 7–33.
- Mattozzi, A. (2020). Describing Artifacts . What design and anthropology share , but Design Anthropology disregards. *Antropologia*, 7(2 n.s.), 105–128.
- Mazé, R. (2016). Design and the Future: Temporal Politics of ‘Making a Difference.’ In R. C. Smith, K. T. Vangkilde, M. G. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse, & T. Binder (Eds.), *Design Anthropological Futures* (pp. 37–54). London, New York: Bloomsbury Academic.
- McTaggart, R., Nixon, R. & Kemmis, S. (2017). Critical Participatory Action Research. In L.L. Rowell, C.D. Bruce, J.M. Shosh, & M.M. Riel (Eds.). *The Palgrave International Handbook of Action Research*. (pp. 21-35). Palgrave Macmillan.
- Mead, G. H. (2002), *The Philosophy of the Present* [1932]. Amherst, NY: Prometheus Books.
- Meloni, P. (2018). *Antropologia del consumo. Doni, merci, simboli*. Roma: Carocci Editore.
- Meroni, A., & Sangiorgi, D. (2016). *Design for Services. Design for Services* (first published in 2011). Abingdon/New York: Routledge.
- Miller, C. (2014). Lost in Translation? Ethics and Ethnography in Design Research. *Journal of Business Anthropology*, 1(1), 62-78.
- Miller, C. (2018). *Design + anthropology: Converging pathways in anthropology and design*. New York: Routledge.

- 
- Miller, C., & Hitch, E. (2018). Design Anthropology: An Introduction to the Themed Issue. *Journal of Business Anthropology*, 7(2), 157–162.
- Miller, D. (2009). *Per un'antropologia delle cose*. Milano: Ledizioni.
- Miller, D. (2011). Designing Ourselves. In A. J. Clarke (Ed.), *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century* (pp. 88–99). Wien, New York: Springer.
- Molotch, H. (2011). Objects in Sociology. In A. J. Clarke (Ed.), *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century* (pp. 100–117). Wien, New York: Springer.
- Müller, F. (2021). *Design Ethnography: Epistemology and Methodology*. Cham, Switzerland: Springer.
- Murphy, K. M. (2016). Design and Anthropology. *Annual Review of Anthropology*, 45, 433–449.
- Murphy, K. M., & Marcus, G. E. (2013). Epilogue: Ethnography and Design, Ethnography in Design... Ethnography by Design. In W. Gunn, T. Otto, & R. C. Smith (Eds.), *Design Anthropology: Theory and Practice* (pp. 251–268). London, New York: Bloomsbury Academic.
- Norman, D. A. (1999). Rapid Ethnography. In H. Aldersey-Williams, J. Bound, & R. Coleman (Eds.), *The Methods Lab* (pp. 24–25). London: Design for Ageing Network (DAN) Royal College of Art, London.
- Otto, T., & Smith, R.C. (2013). Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing. In W. Gunn, T. Otto, & R.C. Smith (Eds.), *Design Anthropology: Theory and Practice* (pp. 1–29). London: Bloomsbury Academic.
- Papanek, V. (1973). *Progettare per il mondo reale*. Milano: Mondadori. (first published (1971). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. St. Albans: Paladin).
- Pink, S. (2009). *Doing Sensory Ethnography*. London: SAGE.
- Pink, S. (2013). *Doing Visual Ethnography*. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC: SAGE Publications.
- Pink, S., Ardèvol, E., & Lanzeni, D. (Eds.) (2020). *Digital Materialities. Design and Anthropology* (first published 2016). London/New York: Routledge.

- 
- Pink, S., Ardèvol, E., & Lanzeni, D. (2020a). Digital Materiality. In S. Pink, E. Ardèvol, & D. Lanzeni (Eds.), *Digital Materialities. Design and Anthropology* (first published 2016). London/New York: Routledge.
- Pink, S. (2014). Digital-Visual-Sensory Design Anthropology: Ethnography, Imagination and Intervention. *Arts and Humanities in Higher Education*, 13(4), 412–427.
- Podjed, D., Gorup, M., & Mlakar, A. B. (2016). Applied anthropology in Europe: Historical obstacles, current situation, future challenges. *Anthropology in Action*, 23(2), 53–63.
- Porcellana, V., Campagnaro, C., & Di Prima, N. (2017). Quando l'Antropologia incontra il Design. Riflessioni a margine di una ricerca-azione a contrasto dell'homelessness. *Illuminazioni*, 42, 229–251.
- Porcellana, V., Campagnaro, C., & Di Prima, N. (2020). Weaving . Methods and tools against homelessness between anthropology and design. *Antropologia*, 7(2 n.s.), 63–82.
- Raffaetà, R. (2020). Teaching anthropology with and to designers: notes from the field. *Antropologia*, 7(2 n.s.), 83–104.
- Rao, V. & Walton, M. (2004). Culture and Public Action: Relationality, Equality of Agency, and Development. In V. Rao, & M. Walton (Eds.) *Culture and Public Action*. (pp. 3–36). Stanford University Press.
- Reason, P. & Bradbury, H. (2008). *The Handbook of Action Research: Participative Enquiry and Practice*. London: Sage.
- Redström, J. (2006). Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design. *Design Studies*, 27(2), 123–139.
- Remotti, F. (2011). *Cultura. Dalla complessità all'impovertimento*. Roma-Bari: Laterza.
- Rittel, H., & Webber, M. (1973). Dilemmas in a General Theory of Planning. *Policy Sciences*, 4, 155–169.
- Said, E.W. (1999). *Orientalismo. L'immagine Europea dell'Oriente*. Milano: Feltrinelli.
- Salzman, P.C. (2002). On Reflexivity. *American Anthropologist*, 104(3), 805–813.

- 
- Sanders, E.B.-N. (2014). Perspectives on Participation in Design. In C. Mareis, M. Held, & G. Joost (Eds.), *Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs* (pp. 65–78). Bielefeld: Transcript Verlag.
- Sanders, E.B.-N., & Stappers, P.J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5–18.
- Sangiorgi, D. (2011). Transformative Services and Transformation Design. *International Journal of Design*, 5(2), 29–40.
- Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner*. London: Temple- Smith.
- Schwartz-Shea, P., & Yanow, D. (2012). Introduction. In P. Schwartz-Shea & D. Yanow (Eds.), *INTERPRETIVE RESEARCH DESIGN. Concepts and Processes* (pp. 1–14). New York: Routledge.
- Simonsen, J., & Robertson, T. (2013). *Routledge international handbook of participatory design*. London: Routledge.
- Singh, A., Romero Herrera, N., van Dijk, H. W., Keyson, D. V., & Strating, A. T. (2021). Envisioning ‘anthropology through design’: A design interventionist approach to generate anthropological knowledge. *Design Studies*, 76, 101014.
- Siobhan, G. (2018). Design Anthropology as Social Design Process. *Journal of Business Anthropology*, 7(2), 210–234.
- Smith, R.C., & Kjærsgaard, M.G. (2014). Design anthropology in participatory design from ethnography to anthropological critique? In *PDC '14: Proceedings of the 13th Participatory Design Conference: Short Papers, Industry Cases, Workshop Descriptions, Doctoral Consortium papers, and Keynote abstracts* (pp. 217–218).
- Smith, R.C., & Kjærsgaard, M.G. (2015). Design Anthropology in Participatory Design. *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, 26, 73–80.
- Smith, R.C., & Otto, T. (2014). Scaffolding Possible Futures: Emergence and Intervention in Design Anthropology. *The Research Network for Design Anthropology Seminar: “Interventionist Speculations” Copenhagen, DK, The Research Network for Design Anthropology*, (pp. 1–14). Retrieved from [https://kadm.dk/sites/default/files/02\\_smith\\_otto\\_emergence\\_and\\_intervention\\_in\\_design\\_anthropology.pdf](https://kadm.dk/sites/default/files/02_smith_otto_emergence_and_intervention_in_design_anthropology.pdf)

- 
- Smith, R. C., & Otto, T. (2016). Cultures of the Future: Emergence and Interevention in Design Anthropology. In R. C. Smith, K. T. Vangkilde, M. G. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse, & T. Binder (Eds.), *Design Anthropological Futures* (pp. 19–36). London, New York: Bloomsbury Academic.
- Smith, R. C., Otto, T., Vangkilde, K. T., Halse, J., Binder, T., & Kjærsgaard, M. G. (2016). *Design anthropological futures*. London/New York: Bloomsbury Publishing.
- Smith, R. C., Vangkilde, K. T., Kjærsgaard, M. G., Otto, T., Halse, J., & Binder, T. (2016a). Introduction: Design Anthropological Futures. In R. C. Smith, K. T. Vangkilde, M. G. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse, & T. Binder (Eds.), *Design Anthropological Futures* (pp. 1–16). London, New York: Bloomsbury Academic.
- Smith, N. D. (2011). Locating Design Anthropology in Research and Practice: PhD workshops provoke expansion of cross-disciplinary horizons. In L. Justice & K. Friedman (Eds.), *Doctoral Education in Design Conference, May 23-25 2011*. Hong Kong: Hong Kong Polytechnic University & Swinburne Universtiy.
- Società Italiana Antropologia Applicata (2018). Libro del VI Convegno Nazionale SIAA - CAMBIARE IL MONDO CON LE PAROLE. ANTROPOLOGIA APPLICATA E COMUNICAZIONE - 13-15 Dicembre 2018. Cremona. Retrieved from: [http://www.antropologiaapplicata.com/wp-content/uploads/2018/07/abstracts\\_2018.pdf](http://www.antropologiaapplicata.com/wp-content/uploads/2018/07/abstracts_2018.pdf)
- Steen, M. (2011). Tensions in human-centred design. *CoDesign*, 7(1), 45–60.
- Strathern, M. (2014). Engaging Interests. In J. Leach, & L. Wilson, *Subversion, Conversion, Development: Cross- Cultural Knowledge Exchange and the Politics of Design*, (pp. 223–230). Cambridge, MA: MIT Press.
- Suchman, L. (1987). *Plans and Situated Actions: The Problem of Human Machine Communication*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Suchman, L. (2007). Anthropology as ‘Brand’: Reflections on Corporate Anthropology. *Paper presented at Colloquium on Interdisciplinarity and Society, Oxford University, 24 February*. Earlier draft (2000). Disponibile presso: <http://www.lancaster.ac.uk/fass/resources/sociology-online-papers/papers/suchman-anthropology-as-brand.pdf> [26 ottobre 2021]
- Suchman, L. (2011). Anthropological Relocations and the Limits of Design. *Annual Review of Anthropology*, 40, 1–18.

- 
- Suchman, L. (2014). Consuming anthropology. In A. Barry, & G. Born (Eds.), *Interdisciplinarity: Reconfigurations of the Social and Natural Sciences* (pp. 141–160). Routledge.
- Suchman, L. (2018). Border Thinking about Anthropologies / Designs. In *Seminar on Designs and Anthropologies, hosted by the School for Advanced Research in Santa Fe, New Mexico February 11-15, 2018*.
- Suri, J. F. (2011). Poetic Observation: What Designers Make of What They See. In A. J. Clarke (Ed.), *Design Anthropology* (pp. 16–33). Wien, New York: Springer.
- Schwartz-Shea, P., & Yanow, D. (2012). *INTERPRETIVE RESEARCH DESIGN. Concepts and Processes*. New York: Routledge.
- Tonolli, L., Teli, M., & D'Andrea, V. (2015). A Design Anthropology Critique of Active Aging as Ageism. *Interaction Design and Architecture(s) Journal - IxD&A*, 26, 95–113.
- Van Dam, A. (2020). *Designing the Desert: Making and Unmaking Landscape in the Arid Southeast of Spain*. (PhD diss., University of Leeds, England).
- Vangkilde, K.T., & Morten H.R. (2016). Para-Ethnography 2.0: An Experiment in Design Anthropological Collaboration. In R.C. Smith, T. Otto, K.T. Vangkilde, J. Halse, T. Binder, & M.G. Kjærsgaard (Eds.), *Design anthropological futures* (pp. 155-168). London/New York: Bloomsbury Publishing.
- Ventura, J., & Bichard, J. A. (2016). Design anthropology or anthropological design? Towards 'social design.' *International Journal of Design Creativity and Innovation*, 1–13.
- Warnier J. P. (2005). *La cultura materiale*. Roma: Meltemi, Roma.
- Watts, L. (2008). The Future is Boring: Stories from the Landscapes of the Mobile Telecoms Industry. *The 21st Century Society: Journal of the Academy of Social Sciences*, 3(2), 187–198.
- Wasson, C. (2016). Design Anthropology. *General Anthropology*, 23(2), 1–11.
- Wasson, C. (2000). Ethnography in the field of design. *Human Organization*, 59(4), 377–388.
- Wilson, J.P. (2008). Reflecting-on-the-Future: A Chronological Consideration of Reflective Practice. *Reflective Practice: International and Multidisciplinary Perspectives*, 9(2), 177–184.
- Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical Investigations*. G.E.M. Anscombe, trans. Oxford: Basil Blackwell.

Young, D. (2011). Coloring Cars: Customizing Motor Vehicles in the East of the Australian Western Desert. In A. J. Clarke (Ed.), *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century* (pp. 117–127). Wien, New York: Springer.

## CAP 2

Appadurai, A. (2011). *Le aspirazioni nutrono la democrazia*. Milano: et.al/ edizioni.

Anastassakis, Z., & Szaniecki, B. (2016). Conversation Dispositifs: Towards a Transdisciplinary Design Anthropological Approach. In R. C. Smith, K. T. Vangkilde, M. G. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse, & T. Binder (Eds.), *Design Anthropological Futures* (pp. 121–138). London, New York: Bloomsbury Academic.

Ansari, A. (2016). Politics and Method. *Modes of Criticism*. Disponibile presso <https://modesofcriticism.org/politics-method/> (ultimo accesso 11 Gennaio 2022).

Armstrong, L., Bailey, J., Julier, G., & Kimbell, L. (2014). *Social Design Futures: HEI Research and the AHRC*. Brighton: University of Brighton.

Arnstein, S. (1969). A ladder of citizen participation. *AIP Journal*, July, 216–214.

Baek, J. S., Meroni, A., & Manzini, E. (2015). A socio-technical approach to design for community resilience: A framework for analysis and design goal forming. *Design Studies*, 40(C), 60–84.

Björgvinsson, E., Ehn, P., & Hillgren, P. A. (2012). Design things and design thinking: Contemporary participatory design challenges. *Design Issues*, 28(3), 101–116.

Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design thinking for social innovation. *Stanford Social Innovation Review*, Winter 2010, 29–35.

Bourdieu, P. (2003). *Per una teoria della pratica*. Milano: Raffaello Cortina Editore.

- 
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5–21.
- Busso, S. (2017). The de-politicization of social policy at the time of social investment. Mechanisms and distinctive features. *Partecipazione e Conflitto*, 10(2), 421–447.
- Busso, S., Caselli, D., Graziano, E., Meo, A., & Parisi, T. (2019). La ricerca applicata in sociologia come pratica emancipatrice. Dilemmi e insidie. *Quaderni Di Teoria Sociale*, 1, 85–108.
- Campagnaro, C. & Di Prima, N. (2018). Empowering Actions: The Participatory Renovation of a Shelter. *Interventions/Adaptive Reuse Journal*, 09, 68-75.
- Campagnaro, C., & Porcellana, V. (2013). Il bello che cura. Benessere e spazi di accoglienza notturna per persone senza dimora. *Cambio*, 3(5), 35–44.
- Campagnaro, C., Di Prima, N., Porcellana, V., & Stefani, S. (2020). La palestra delle cose. *Diid. Disegno Industriale | Industrial Design*, 70/20, 88–95.
- Chen, D. S., Cheng, L. L., Hummels, C., & Koskinen, I. (2016). Social design: An introduction. *International Journal of Design*, 10(1), 1–5.
- Consoli, T. & Meo, A. (Eds.) (2021). *Homelessness in Italia. Biografie, territori, politiche*. Milano: FrancoAngeli.
- Cornwall, A. (2008). Unpacking “Participation” Models, meanings and practices. *Community Development Journal*, 43(3), 269–283.
- Cross, N. (2001). Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science. *Design Issues*, 17(3), 49–55.
- Cross, N. (2011). *Design Thinking. Understanding how designers think and work*. Oxford, UK: Berg.
- De Certeau, M. (2012). *L'invenzione del quotidiano* [1990]. Roma: Edizioni Lavoro.
- Di Prima, N. (2017). *L'oggetto come relazione. Etnografia di un laboratorio partecipativo tra antropologia e design*. (MA tesi in Antropologia culturale ed Etnologia. Università di Torino).
- Di Prima, N. (2021). Design e antropologia: Un dialogo concreto. In R. Riccini, A. Buffagni, S. Faoro, M. Franceschini, & M. Pastore (Eds.), *FRID 2019. LA DOPPIA PROSPETTIVA DELLA RICERCA IN DESIGN* (pp. 333–346). Venezia: Bembo Officina Editoriale.

- 
- Dubois, V. (2018). *Il burocrate e il povero. Amministrare la miseria*. Milano: Mimesis.
- Fals Borda, O. (1979). Investigating reality in order to transform it: the Colombian experience. *Dialectical Anthropology*, 4, 33–55.
- 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* (pp. 67–94).
- Giacomin, J. (2014). What Is Human Centred Design? *The Design Journal*, 17(4), 606–623.
- Gunn, W., & Donovan, J. (2012). Design anthropology: An introduction. In W. Gunn & J. Donovan (Eds.), *Design and Anthropology* (pp. 1–16). Abingdon/New York: Routledge.
- Gunn, W., Otto, T., & Smith, R. C. (2013). *Design Anthropology. Theory and Practice. Design Anthropology*. London, New York: Bloomsbury Academic.
- Hansen, N. B., Dindler, C., Halskov, K., Iversen, O. S., Bossen, C., Basballe, D. A., & Schouten, B. (2019). How participatory design works: Mechanisms and effects. In *31ST AUSTRALIAN CONFERENCE ON HUMAN-COMPUTER-INTERACTION (OZCHI'19)*, (pp. 1-12).
- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. London: Routledge.
- Irwin, T., Tonkinwise, C., & Kossoff, G. (2019). Diseño en perspectiva - Diseño para la transición. *Cuaderno*, 73.
- Julier, G., & Kimbell, L. (2019). Keeping the system going: Social design and the reproduction of inequalities in neoliberal times. *Design Issues*, 35(4), 12–22.
- Lenskjold, T. U. (2011). Accounts of a Critical Artefacts Approach to Design Anthropology. In *Nordic Design Research Conference 2011 Helsinki* (pp. 1–9).
- Leonardi, D. (2019). Etichettare, valutare, scegliere. Spazi discrezionali in un disegno di intervento istituzionale. *Autonomie locali e servizi sociali, Quadrimestrale di studi e ricerche sul welfare*, 2/2019, 305–320.
- Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. In G.W. Lewin (Ed.), *Resolving Social Conflicts*, (pp. 201–216). New York. Harper and Row.

- 
- Light, A. (2020). Designing for social change: Theorising the Anthropocene. *Digital Culture & Education*, 12(2), 243–256.
- Løgstrup, L.B. (2014). *Reconceptualising Conceptions of Agency within the Designing of the Demand-Side Management in a Future Electricity Smart Grid*. (PhD diss., Kolding School of Design, Denmark).
- Manzini, E. (2014). Making Things Happen: Social Innovation and Design. *Design Issues*, 30(1), 57–66.
- Manzini, E. (2014a). *Design for social innovation vs. social design*. DESIS Network. Pubblicato il 25.07.2014 su [www.desisnetwork.org](http://www.desisnetwork.org). Disponibile presso: <https://www.desisnetwork.org/2014/07/25/design-for-social-innovation-vs-social-design/> [Ultimo accesso 3 marzo 2022].
- Manzini, E. (2015). *Design when Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press.
- Manzini, E., & Meroni, A. (2014). Catalysing Social Resources for Sustainable Changes. Social Innovation and Community Centred Design. In C. Vezzoli, C. Kohtala, & A. Srinivasan (Eds.), *Product-Service System Design for Sustainability*. Sheffield: Greenleaf Publishing.
- Markussen, T. (2017). Disentangling ‘the social’ in social design’s engagement with the public realm. *CoDesign*, 13(3), 160–174.
- Martin, B., & Hanington, B. (2019). *Universal Methods of Design. 125 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Rockport Publisher.
- Meo, A. (2008). Vite in strada: Ricostruire “home” in assenza di “house”. *Meridiana*, 62, 115–133.
- Meroni, A., & Sangiorgi, D. (2016). *Design for Services. Design for Services* (first published in 2011). Abingdon/New York: Routledge.
- Meroni, A., Selloni, D., & Rossi, M. (2018). *MASSIVE CODESIGN: A Proposal for a Collaborative Design Framework*. Milano: Franco Angeli.
- Miller, C. (2018). *Design + anthropology: Converging pathways in anthropology and design*. New York: Routledge.

- 
- Ministero del lavoro e delle politiche sociali. (2015). *Linee di indirizzo per il contrasto alla grave emarginazione adulta in Italia*. Disponibile presso: <https://www.fiopsd.org/linee-di-indirizzo-per-il-contrasto-alla-grave-emarginazione-adulta-in-italia/> [ultimo accesso: 14 gennaio 2022].
- Murray, R., Caulier-Grice, J., & Mulgan, G. (2010). *The Open Book of Social Innovation*. London: The Young Foundation, Nesta.
- Norman, D.A. (2019). *La caffettiera del masochista. Il design degli oggetti quotidiani*. Firenze: Giunti.
- Ornelas, Y., & Gregory, J. (2009). Design for Social Inclusion. *Online Proceedings of IASDR 2009*, 4529–4533.
- Phills, J.A., Deiglmeier, K., & Miller, D.T. (2008). *Rediscovering Social Innovation*. Stanford Social Innovation Review (Fall 2008).
- Pink, S., Osz, K., Raats, K., Lindgren, T., & Fors, V. (2020). Design anthropology for emerging technologies: Trust and sharing in autonomous driving futures. *Design Studies*, (69)C, 1–21.
- Porcellana, V. (2010). Abitare il dormitorio. Il lavoro educativo e gli spazi di prima accoglienza notturna a Torino. In G. Proglione (Ed.), *Le città (in)visibili* (pp. 33–47). Alba: Antares Edizioni.
- Porcellana, V. (2011). *Sei mai stato in dormitorio? Analisi antropologica degli spazi d'accoglienza notturna a Torino*. Roma: Aracne Editrice.
- Porcellana, V. (2016). *Dal bisogno al desiderio. Antropologia dei servizi per adulti in difficoltà e senza dimora a Torino*. Milano: Franco Angeli.
- Porcellana, V. (2017). Fare insieme. Etnografia di un laboratorio partecipativo contro la grave emarginazione adulta. *Narrare i Gruppi. Etnografia Dell'interazione Quotidiana Prospettive Cliniche e Sociali*, 12(2), 195–214.
- Porcellana, V. (2019). *Costruire bellezza. Antropologia di un progetto partecipativo*. Milano: Meltemi.
- Porcellana, V., Campagnaro, C., & Di Prima, N. (2017). Quando l'Antropologia incontra il Design. Riflessioni a margine di una ricerca-azione a contrasto dell'homelessness. *Illuminazioni*, 42, 229–251.
- Porcellana, V., Campagnaro, C., & Di Prima, N. (2020). Weaving . Methods and tools against homelessness between anthropology and design. *Antropologia*, 7(2 n.s.), 63–82.

- 
- Pretty, J. (1995) Participatory learning for sustainable agriculture, *World Development*, 23(8), 1247-1263.
- Reason, P. (2004). Critical Design Ethnography as Action Research. *Anthropology & Education Quarterly*, 35(2):269-276.
- Reason, P., & Bradbury, H. (2008). *Action research: Participative inquiry and practice. The SAGE Handbook* (Second). London: SAGE Publications.
- Rogers, P.J., Petrosino, A., Huebner, T.A., & Hacsı, T.A. (2000). Program theory evaluation: Practice, promise, and problems. *New directions for evaluation 2000*, 87 (2000), 5-13.
- Sangiorgi, D. (2011). Transformative Services and Transformation Design. *International Journal of Design*, 5(2), 29-40.
- Sanders, E.B.-N., & Stappers, P.J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5-18.
- Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner*. London: Temple- Smith.
- Schwartz-Shea, P., & Yanow, D. (2012). Introduction. In P. Schwartz-Shea & D. Yanow (Eds.), *INTERPRETIVE RESEARCH DESIGN. Concepts and Processes* (pp. 1-14). New York: Routledge.
- Sclavi, M. (2003). *Arte di ascoltare e mondi possibili. Come si esce dalle cornice di cui siamo parte*. Milano: Bruno Mondadori
- Sen, A. K. (2010). *La disuguaglianza* (1992). Bologna: Il Mulino.
- Sennett, R. (2014). *Insieme. Rituali, piaceri politiche della collaborazione*. Milano: Feltrinelli.
- Shosh, J.M. (2017). Background and Contexts. Introduction to Background and Contexts. In Rowell, L.L., Bruce, C.D., Shosh, J.M., & Riel, M.M. (Eds.). *The Palgrave International Handbook of Action Research*. (pp. 15-19) Palgrave Macmillan.
- Simonsen, J., & Robertson, T. (2013). *Routledge international handbook of participatory design*. London: Routledge.

- 
- Singh, A., Romero Herrera, N., van Dijk, H. W., Keyson, D. V., & Strating, A. T. (2021). Envisioning ‘anthropology through design’: A design interventionist approach to generate anthropological knowledge. *Design Studies*, 76, 101014.
- Siobhan, G. (2018). Design Anthropology as Social Design Process. *Journal of Business Anthropology*, 7(2), 210–234.
- Smith, R.C., & Iversen, O.S. (2018). Participatory design for sustainable social change. *Design Studies*, 59, 9–36.
- Smith, R.C., & Kjærsgaard, M.G. (2015). Design Anthropology in Participatory Design. *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, 26, 73–80.
- Smithsonian Institution (2013). *Design and Social Impact. A cross-sectoral Agenda for Design Education, Research and Practice. Social Impact Design Summit*. The Smithsonian’s Cooper-Hewitt, National Design Museum; National Endowment for the Arts and The Lemelson Foundation. Disponibile presso: <https://www.arts.gov/about/publications/design-and-social-impact-cross-sectoral-agenda-design-education-research-and-practice>
- Stefani, S. (2016). Antropologia in azione. Etnografia di un laboratorio partecipativo. In V. Porcellana, & S. Stefani (Eds.), *Processi partecipativa ed etnografia collaborativa nelle Alpi e altrove*, (pp. 169–194). Alessandria: Edizioni dell’Orso.
- Suchman, L. (2014). Consuming anthropology. In A. Barry & G. Born (Eds.), *Interdisciplinarity: Reconfigurations of the Social and Natural Sciences* (pp. 141–160). Routledge.
- Swann, C. (2002). Action Research and the Practice of Design. *Design Issues*, 18(1), 49–61.
- Thorpe, A., & Gamman, L. (2011). Design with society: Why socially responsive design is good enough. *CoDesign*, 7(3–4), 217–230. <https://doi.org/10.1080/15710882.2011.630477>
- Tonkinwise, C. (2021). “Is Social Design a Thing?”. Disponibile presso: [https://www.academia.edu/11623054/Is\\_Social\\_Design\\_a\\_Thing](https://www.academia.edu/11623054/Is_Social_Design_a_Thing)
- Trist, E. (1981). The evolution of socio-technical systems: A conceptual framework and an action research program. *Occasional Paper no. 2*.
- Tsemberis, S. (2010). *Housing First: The Pathways Model to End Homelessness for People with Mental Illness and Addiction*. Center City, MN: Hazelden.

---

Yang, C.F., & Sung, T.J. (2016). Service design for social innovation through participatory action research. *International Journal of Design*, 10(1), 21–36.

Wenger, E. (2006). *Comunità di pratica. Apprendimento, significato e identità* [1998]. Milano: Raffaello Cortina.

## CAP 3

Anastassakis, Z., & Szaniecki, B. (2016). Conversation Dispositifs: Towards a Transdisciplinary Design Anthropological Approach. In R. C. Smith, K. T. Vangkilde, M. G. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse, & T. Binder (Eds.), *Design Anthropological Futures* (pp. 121–138). London, New York: Bloomsbury Academic.

Appadurai, A. (2014). *Il futuro come fatto culturale. Saggi sulla condizione globale*. Milano: Raffaello Cortina Editore

Arnstein, S. (1969). A ladder of citizen participation, *AIP Journal*, July, 216–214.

Björgvinsson, E., Ehn, P., & Hillgren, P. A. (2012). Design things and design thinking: Contemporary participatory design challenges. *Design Issues*, 28(3), 101–116.

Bourdieu, P., Wacquant, L. J. D. (1992). *Risposte. Per un'antropologia riflessiva*. Torino: Bollati Boringhieri.

Branzi, A. (2013). Seven degrees of separation. In S. Annicchiarico & A. Branzi (Eds.), *The new Italian design*, (pp. 14–17). Milano: Triennale di Milano.

Buur, J., & Matthews, B. (2008). Participatory innovation. *International Journal of Innovation Management*, 12(3), 255–273.

Chen, D. S., Cheng, L. L., Hummels, C., & Koskinen, I. (2016). Social design: An introduction. *International Journal of Design*, 10(1), 1–5.

- 
- Cornwall, A. (2008). Unpacking “Participation” Models, meanings and practices. *Community Development Journal*, 43(3), 269–283.
- De Certeau, M. (2012). *L'invenzione del quotidiano* (1990). Roma: Edizioni Lavoro.
- Dei, F. (2016). *Antropologia Culturale. Seconda Edizione*. Bologna: Il Mulino.
- Dewey, J. (2014). *Esperienza e educazione* (1938). Milano: Raffaello Cortina.
- Drazin, A. (2021). *Design Anthropology in Context. An Introduction to Design Materiality and Collaborative Thinking*. London: Routledge.
- Forlano, L. (2017). Posthumanism and Design. *She Ji*, 3(1), 16–29.
- Freire, P. (1998). *Pedagogy of freedom: Ethics, democracy, and civic courage*. New York: Rowman and Littlefield.
- Gatt, C., Ingold, T. (2014). From Description to Correspondence: Anthropology in Real Time. In W. Gunn, T. Otto, R.C. Smith (Eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice* (pp. 139–158). Londra: Bloomsbury Publishing.
- Graeber, D. (2012). *Critica della democrazia occidentale. Nuovi movimenti, crisi dello Stato, democrazia diretta*. Milano: Eléuthera.
- Gunn, W. (2020). Design Anthropology in Europe. In *Oxford Research Encyclopedias* (pp. 1–35).
- Gunn, W., & Donovan, J. (2012). Design anthropology: An introduction. In W. Gunn & J. Donovan (Eds.), *Design and Anthropology* (pp. 1–16). Abingdon/New York: Routledge.
- Ingold, T. (2012). Introduction: The Perception of the User-Producer. In W. Gunn & J. Donovan (Eds.), *Design and Anthropology* (pp. 19–33). Abingdon/New York: Routledge.
- Ingold, Tim (2013). *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. London: Routledge.
- Ingold, Tim (2016). *Ecologia della cultura*. Sesto San Giovanni: Meltemi.
- Ingold, Tim (2020). *Antropologia. Ripensare il Mondo*. Milano: Meltemi.
- Irwin, T., Tonkinwise, C., & Kossoff, G. (2019). Diseño en perspectiva - Diseño para la transición. *Cuaderno*, 73.

- 
- Halse, J., Brandt, E., Clark, B., & Binder, T. (2010). *Rehearsing the future*. Copenhagen: The Danish Design School Press.
- Janzer, C. L., & Weinstein, L. S. (2014). Social Design and Neocolonialism. *Design and Culture*, 6(3), 327–343.
- Kjærsgaard, M.G., & Ton, O. (2012). Anthropological Fieldwork and Designing Potentials. In W. Gunn, & J. Donovan (Eds.) *Design and Anthropology*, (pp. 177–191). London: Routledge.
- Kjærsgaard, M. G., & Boer, L. (2016). Design Anthropological Frictions: Mundane Practices meet Speculative Critiques. In R. C. Smith, K. T. Vangkilde, M. G. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse, & T. Binder (Eds.), *Design Anthropological Futures* (pp. 217–234). London, New York: Bloomsbury Academic.
- Koskinen, I., & Hush, G. (2016). Utopian, molecular and sociological social design. *International Journal of Design*, 10(1), 65–71.
- Latour, B. (2005). *Introduction to Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Latour, B. (2009). Un Prometeo cauto? Primi passi verso una filosofia del design. *E/C Rivista Dell'Associazione Italiana Di Studi Semiotici, Anno III*(3/4), 255–263.
- Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. In G.W. Lewin (Ed.), *Resolving Social Conflicts*, (pp. 201–16). New York. Harper and Row.
- Maldonado, T. (1971). *La Speranza Progettuale*. Torino: Einaudi.
- Marcus, G.E., & Fisher, M.M.J. (1986). *Anthropology as Cultural Critique: an Experimental Moment in the Human Sciences*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mareis, C., & Paim, N. (2020). DESIGN STRUGGLES. An Attempt to Imagine Design Otherwise. In C. Mareis, & N. Paim (Eds.), *DESIGN STRUGGLES. Intersecting Histories, Pedagogies, and Perspectives*. Valiz, Amsterdam: PLURAL.
- Markussen, T. (2017). Disentangling ‘the social’ in social design’s engagement with the public realm. *CoDesign*, 13(3), 160–174.
- Martin, B., & Hanington, B. (2019). *Universal Methods of Design. 125 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Rockport Publisher.

- 
- McTaggart, R., Nixon, R. & Kemmis, S. (2017). Critical Participatory Action Research. In L.L. Rowell, C.D. Bruce, J.M. Shosh, & M.M. Riel (Eds.), *The Palgrave International Handbook of Action Research*, (pp. 21–35). Palgrave Macmillan.
- Miller, D. (2013). *Per un'antropologia delle cose*. Milano: Ledizioni.
- Moses, T., & Mercer, L.E. (2021). Examining the Influence of Positionality on the Facilitation of Design Processes. *Dialectic, III(I)*, 99–122.
- Müller, F. (2021). *Design Ethnography. Epistemology and Methodology*. Cham, Switzerland: Springer.
- Murphy, K.M., & Marcus, G.E. (2013). Epilogue: Ethnography and Design, Ethnography in Design... Ethnography by Design. In W. Gunn, T. Otto, & R. C. Smith (Eds.), *Design Anthropology: Theory and Practice* (pp. 251–268). London, New York: Bloomsbury Academic.
- Papanek, V. (1973). *Progettare per il mondo reale*. Milano: Mondadori. (original version (1971). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. St. Albans: Paladin).
- Raffaetà, R. (2020). Teaching anthropology with and to designers: notes from the field. *Antropologia, 7(2 n.s.)*, 83–104.
- Remotti, F. (2001). *Cultura. Dalla complessità all'impoverimento*. Roma-Bari: Laterza.
- Remotti, F. (2020). *Noi primitivi. Lo specchio dell'antropologia [1990]*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Sachs, W. (Ed.) (2000). *Dizionario dello Sviluppo*. Torino: Edizioni Gruppo Abele.
- Sanders, E.B.-N. (2014). Perspectives on Participation in Design. In C. Mareis, M. Held, & G. Joost (Eds.), *Wer gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des partizipatorischen Designs* (pp. 65–78). Bielefeld: Transcript Verlag.
- Schumacher, E. F. (1973). *Small is beautiful. Economics as if people mattered*. Harper & Row, New York.
- Sclavi, M. (2003). *Arte di ascoltare e mondi possibili. Come si esce dalle cornice di cui siamo parte*. Milano: Bruno Mondadori
- Sennett R., (2014). *Insieme. Rituali, piaceri politiche della collaborazione*. Milano: Feltrinelli.

- Siobhan, G. (2018). Design Anthropology as Social Design Process. *Journal of Business Anthropology*, 7(2), 210–234.
- Smith, R. C., & Iversen, O. S. (2018). Participatory design for sustainable social change. *Design Studies*, 59, 9–36.
- Steen, M. (2011). Tensions in human-centred design. *CoDesign*, 7(1), 45–60.
- Trist, E. (1981). The evolution of socio-technical systems: A conceptual framework and an action research program. *Occasional Paper no. 2*.
- Tunstall, E.D. (2013). Decolonizing Design Innovation: Design Anthropology, Critical Anthropology, and Indigenous Knowledge. In W. Gunn, T. Otto, & R. C. Smith (Eds.), *Design Anthropology: Theory and Practice* (pp. 232–250). London, New York: Bloomsbury Academic.
- Vangkilde, K.T., & Rod, M.H. (2016). Para-Ethnography 2.0: An Experiment in Design Anthropological Collaboration. In R.C. Smith, K.T. Vangkilde, M.G. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse, & T. Binder (Eds.), *Design Anthropological Futures* (pp. 155–168). London, New York: Bloomsbury Academic.

## CONCLUSIONI

- Costanza-Chock, S. (2020). DESIGN JUSTICE. Towards an Intersectional Feminist Framework for Design Theory and Practice. In Mareis, C., & Paim, N. (eds.). *DESIGN STRUGGLES. Intersecting Histories, Pedagogies, and Perspectives*. (pp. 333–353). Valiz, Amsterdam: PLURAL.
- Drazin, A. (2021). *Design Anthropology in Context. An Introduction to Design Materiality and Collaborative Thinking*. London: Routledge.
- 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* (pp. 67–94).
- Fraser, N. (2016). Oltre l'ambivalenza: la nuova sfida del femminismo. Beyond Ambivalence: the New Challenge of Feminism. *Scienza & Politica*, XXVIII(54), 87–102.

Geertz, C. (2007) *Interpretazione di Culture*, [1973]. Bologna: Il Mulino

Ingold, Tim (2020). *Antropologia. Ripensare il Mondo*. Milano: Meltemi.

Sclavi, M. (2003). *Arte di ascoltare e mondi possibili. Come si esce dalle cornice di cui siamo parte*. Milano: Bruno Mondadori.

Suchman, L. (2011). Anthropological Relocations and the Limits of Design. *Annual Review of Anthropology*, 40, 1–18.