

Candidato: **NICOLÒ DI PRIMA**

Supervisor: Prof. CAMPAGNARO CRISTIAN

Coordinatore: Prof.ssa ALFIERI ARIANNA

TITOLO TESI

## **Design Anthropology. Approccio per un design sociale**

### **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 variegata 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 ]