POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Design e antropologia. Per la trasformazione dei sistemi sociali complessi

Original
Design e antropologia. Per la trasformazione dei sistemi sociali complessi / Di Prima, N.. - ELETTRONICO. - (2020), pp. 315-322. (100 anni dal Bauhaus. Le prospettive della ricerca di design Ascoli Piceno 13-14 giugno 2019).

Availability:
This version is available at: 11583/2851953 since: 2020-11-12T12:40:46Z

Publisher:
Società Italiana di Design

Published
DOI:

Terms of use:

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

Publisher copyright

(Article begins on next page)

28 November 2026

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

**Atti dell'Assemblea Annuale
della Società Italiana di Design**

13-14 giugno 2019 - Ascoli Piceno

**100 anni dal Bauhaus
Le prospettive della ricerca di design**

Coordinamento e cura
Giuseppe Di Bucchianico
Raffaella Fagnoni
Lucia Pietroni
Daniela Piscitelli
Raimonda Riccini

Progetto grafico
Roberta Angari
Alessandro Di Stefano
Jacopo Mascitti
Davide Paciotti

Impaginazione ed editing
Alessandro Di Stefano
Jacopo Mascitti
Davide Paciotti

Realizzazione delle mappe
Roberta Angari

Fotografie
Raniero Carloni

Copyrights
CC BY-NC-ND 4.0 IT

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

Ottobre 2020
Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it
ISBN 788-89-43380-2-7

100 anni dal Bauhaus

Le prospettive della ricerca di design

a cura di
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni
Lucia Pietroni, Daniela Piscitelli, Raimonda Riccini

INDICE

15 **SID 2019. Prospettive della ricerca in design**
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni, Lucia Pietroni, Daniela Piscitelli, Raimonda Riccini - Comitato Direttivo SID

19 **Design per lo sviluppo e il progresso**
Il contributo della ricerca di design e del design di ricerca
Claudio Germak - Presidente SID

100 anni dal Bauhaus
Identità di genere, interdisciplinarietà, sperimentazione

25 **Donne e design, un'esperienza in evoluzione**
Luisa Bocchietto - Presidente WDO (2017-2019)

31 **Il diagramma del Bauhaus**
Simona Morini - Università Iuav di Venezia

37 **Chicago e il New Bauhaus fra innovazione e sperimentazione**
Jonathan Mekinda - University of Illinois at Chicago UIC

Progetti di ricerca

Design e identità di genere

51 **Responsabilità progettuali e uguaglianza di genere**
il ruolo del design della comunicazione
Valeria Bucchetti

59 **D tutt***
Esperienze di empowerment femminile in Costruire Bellezza
Sara Ceraolo, Cristian Campagnaro

Design e altri saperi

69 **MixedRinteriors**
La Mixed Reality come strumento strategico dei nuovi sistemi 4.0 del design e degli interni
Debora Giorgi, Irene Fiesoli

79 **Design, progettazione e marketing 4.0**
Le piccole imprese verso nuove strategie di digitalizzazione
Giovanna Nichilò, Luca Casarotto

85 **PMI, design e industria 4.0**
Innovazioni 4.0 per le piccole e medie imprese
Luca Casarotto, Pietro Costa

95 **Valorizzare il patrimonio custodito**
Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo Casa Museo
Alessandra Bosco, Elena La Maida, Emanuele Lumini, Michele Zannoni

105 **Design for Cultural Heritage Museum Experience Design**
Progetto per la conoscenza e la valorizzazione di istituzioni museali a Roma
Federica Dal Falco

113 **Design per la valorizzazione del patrimonio di impresa**
Il caso dei marchi storici Averna e Cynar del Gruppo Campari
Carlo Vinti, Antonello Garaguso

121 **Creative Food Cycles**
Alessia Ronco Milanaccio, Francesca Vercellino

129 **Inception**
Inclusive Cultural Heritage in Europe through 3D Semantic Modelling
Giuseppe Mincolelli

137 **Progetto Radon**
Sensibilizzazione al rischio di esposizione
Alessandra Scarcelli

145 **S.A.F.E.**
Design sostenibile di sistemi di arredo intelligenti con funzione salva-vita durante eventi sismici
Jacopo Mascitti, Daniele Galloppo, Lucia Pietroni

155 **Progetto Habitat**
Home assistance basata su internet of things per l'autonomia di tutti
Giuseppe Mincolelli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone, Michele Marchi

163 **Il sistema "Talari" per la riabilitazione sensomotoria a seguito di ictus**
Francesca Toso

171 **WID**
Wearable and Interactive Devices for Augmented Fruition
Sonia Capece, Camelia Chivaran, Giovanna Giugliano, Elena Laudante, Ciro Scognamiglio, Mario Buono

179 **Da Maind a Inmatex**
Una material library in forma di processo, tra scienza, tecnica e arti visive
Rossana Carullo

187 **Per un'estetica delle superfici**
Esperienza multisensoriale e coinvolgimenti emotivi
Marinella Ferrara

195 **SMAG (SMArt Garden)**
Un sistema umano-tecnologico-biologico
Marco Marseglia, Giuseppe Lotti

205 **Il design sistemico per il policy making**
Co-progettare la complessità per uno sviluppo sostenibile dei territori
Silvia Barbero

Design e sperimentazione

215 **Economia circolare e autovalutazione**
Creazione di uno strumento per la valutazione della circolarità delle PMI italiane
Petra Cristofoli Ghirardello, Laura Badalucco

223 **Smart housing and mobility for the third age**
Progetto S.I.A.M.A.D.A
Luca Bradini, Giuseppe Losco, Andrea Lupacchini, Giuseppe Carfagna, Matteo Iommi, Francesco De Angelis, Emanuela Merelli, Leonardo Mostarda, Barbara Re, Eduardo Barbera, Pierluigi Antonini, Carlo Giovannella

233 **Ri-Pack**
Sistemi di confezionamento per elettrodomestici rigenerati
Marco Bozzola, Claudia De Giorgi

241 **Processi editoriali e innovazione 4.0**
Recuperare valore coniugando pratiche analogiche e digitali
Maria D'Uonno, Federico Rita, Fiorella Bulegato,
Emanuela Bonini Lessing, Nello Alfonso Marotta

251 **Da stigma a oggetti di desiderio**
Il progetto di gioielli a supporto della persona sorda
Patrizia Marti, Annamaria Recupero

259 **Pending Cultures**
Una rete di connessioni
Stefano Follesa

267 **Il patrimonio enogastronomico delle Marche**
Digital storytelling attraverso la realtà virtuale e aumentata
Federico O. Oppedisano

275 **Tambali Fii**
Progetto finanziato con il 5x1000 del Politecnico di Milano
Davide Telleschi

281 **Ntt_Neurosurgery Training Tool**
Improving Medical Training Through Reality-Based Models
Loredana Di Lucchio, Angela Giambattista

Idee di ricerca

Design e identità di genere

293 **Le disuguaglianze di genere veicolate dai linguaggi pittogrammatrici**
Una ricerca istruttoria per la definizione di strumenti-guida destinati al progettista
Francesca Casnati

299 **The gender in design**
Analisi critica dei caratteri di genere degli oggetti d'uso quotidiano per un gender-neutral design
Mariangela Francesca Balsamo, Davide Paciotti

307 **Le famiglie nei libri di scuola, rappresentazioni inique**
Design della comunicazione e tematiche di genere nei supporti didattici della scuola primaria
Francesca Casnati, Benedetta Verrotti

Design e altri saperi

315 **Design e antropologia**
Per la trasformazione dei sistemi sociali complessi
Nicolò Di Prima

323 **Il design della politica**
La politica italiana contemporanea tra nuovi media e linguaggio visivo
Noemi Biasetton

333 **1919-2019: ritorno all'entropia**
Un progetto pilota practice-oriented per una formazione transdisciplinare del designer
Veronica De Salvo, Valentina Frosini, Lorenzo Gerbi, Pietro Meloni, Martina Muzi

341 **Una nuova propedeutica per i corsi in design**
Giorgio Dall'Osso, Laura Succini

347 **Visualizzare l'attualità**
Costruire piattaforme per creare conoscenza e coscienza
Roberta Angari

355 **Dai quaderni alle mappe**
Azioni e rappresent-azioni per la costruzione di una mappatura storico-geografica della formazione del designer in Italia
Nicoletta Faccitondo, Rossana Carullo, Antonio Labalestra,
Vincenzo Cristallo, Sabrina Lucibello

361 **Impollina(c)tion**
Design research platform
Chiara Olivastri, Ami Licaj, Xavier Ferrari Tumay, Annapaola Vacanti

367 **Design (in)formazione**
Riflessione teorico-critica sulla morfologia dei "data" nella rivoluzione digitale
Alessio Caccamo, Miriam Mariani, Andrea Vendetti

375 **Hidden heritage**
Strategie per la valorizzazione di patrimoni invisibili
Giulia Zappia, Giovanna Tagliasco

383 **Design, patrimonio e intercultura**
Il patrimonio culturale come medium di identità e dialogo interculturale
Irene Caputo

391 **Narrativo digitale**
Nuove frontiere dell'esporre
Serena Del Puglia

401 **Circular Design Project**
Uno strumento per la progettazione multi-sistemica di prodotti circolari
Alessio Franconi

407 **Bio-inspired redesign of sustainable products**
Sperimentazione di nuovi criteri progettuali, materiali e processi produttivi ispirati dalla natura
Jacopo Mascitti, Mariangela F. Balsamo

417 **Design strategies for boosting sustainable healthcare**
Una piattaforma multi-stakeholder per facilitare nuove strategie verso la sostenibilità dei sistemi socio-sanitari
Amina Pereno

423 **Lo spreco come difetto di progettazione**
Migliorare i principi e le pratiche del fashion design verso il modello zero-waste
Erminia D'Itria

429 **Digital Body Shape**
Gabriele Pontillo, Carla Langella, Valentina Perricone, Antonio Bove

437 **Croccante come un packaging, fresco come un nome**
Un nuovo possibile laboratorio che introduce la qualità sonora nel food design
Doriana Dal Palù

445 **Advanced HMI per l'Industria 4.0**
Il design delle interfacce per i macchinari del distretto della meccanica strumentale dell'Alto Vicentino
Pietro Costa

Design e sperimentazione

455 **Learn interaction**
Esperienze spaziali interattive per la divulgazione del sapere
Giovanna Nichilò

461 **Here**
Human Engagement in Robotics Experience
Lorenza Abbate, Claudia Porfirione, Francesco Burlando, Niccolò Casiddu, Stefano Gabbatore

467 **Spazi ibridi**
Interior design, dati e interazioni
Lucilla Calogero

473 **Verso un museo tattile del design e del made in italy**
Sviluppo di un modello per la fruizione museale multisensoriale inclusiva
Daniele Galloppo, Jacopo Mascitti

481 **Questa è una storia triste**
Identità emergenti dalla città dei dati
Raffaella Giamportone

487 **RawFX**
Design per l'industria degli effetti visivi
Emanuele Ingrosso, Fabrizio Valpreda, Riccardo Gagliarducci

495 **Abacus**
Un abaco di base - avanzati componenti universalmente stampabili [a 3D]
Victor Malakuczi

501 **Polito Food Design Lab UP**
Sara Ceraolo, Raffaele Passaro

509 **Sinergie in 4D**
Nuovi protocolli ibridi di bio-fabbricazione
Carmen Rotondi

515 **Design innovativo e produzione rapida 3D per l'industria alimentare**
Nuovi processi produttivi ibridi nel campo della progettazione alimentare
Davide Paciotti, Alessandro Di Stefano

523 **Simbiosi materiche**
Progettare la material experience attraverso l'interazione tra processi tecnologici ed autopoiesi
Lorena Trebbi, Chiara Del Gesso

Progetti e idee di ricerca

533 **I progetti e le idee di ricerca: una lettura multilayer**
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni, Lucia Pietroni

535 **Matrici e mappe**
Daniela Piscitelli

SID Research Award 2019

547 **SID Research Award**
Il premio a nuove idee di ricerca
Comitato Direttivo SID

Omaggio a Tomás Maldonado

565 **Omaggio a Tomás Maldonado**
Raimonda Riccini, Stefano Maffei

Indice dei nomi

572 **Autori**

100 anni dal Bauhaus
Le prospettive della ricerca di design

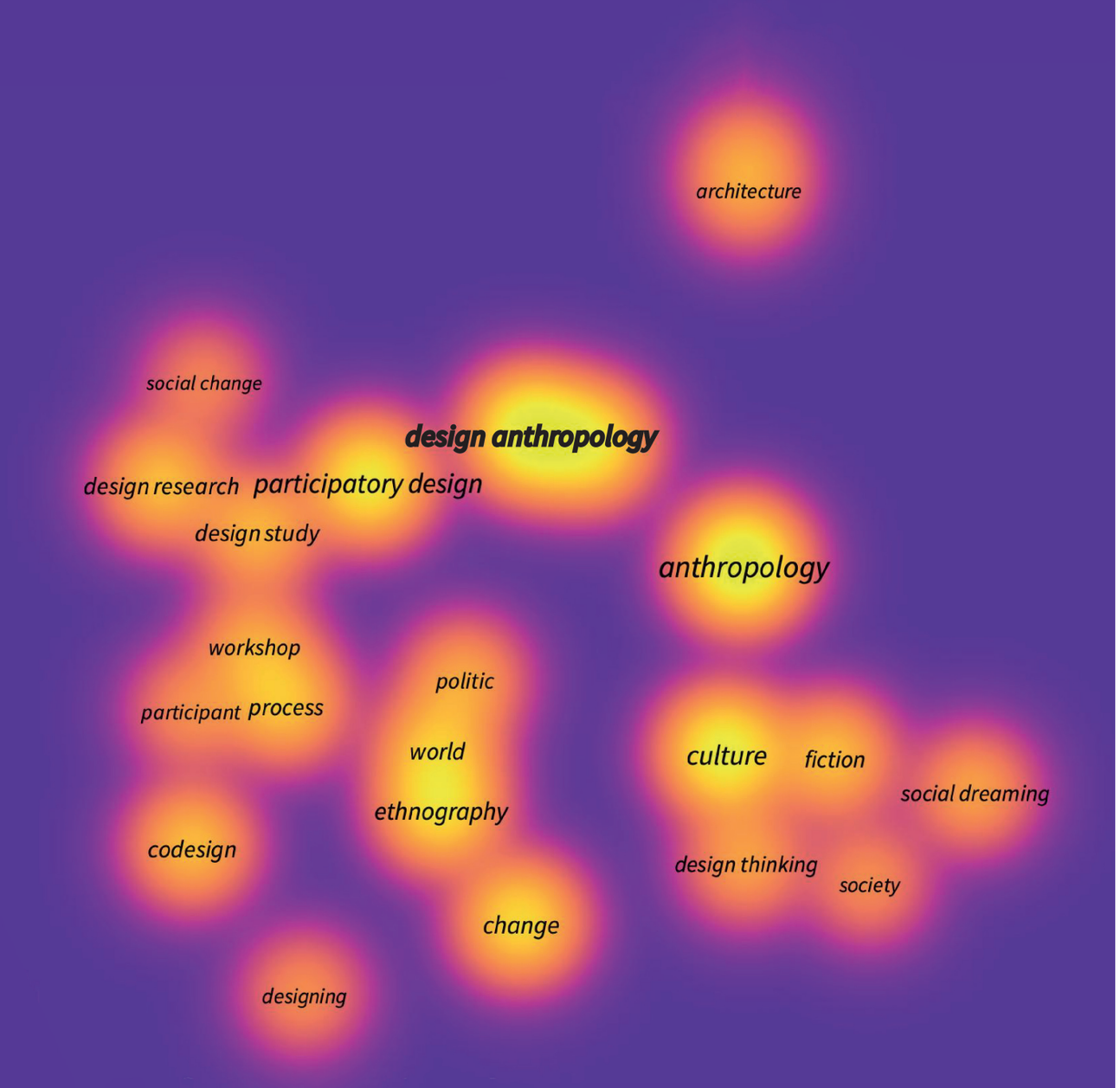


Fig.1. Parole ricorrenti nella letteratura scientifica connesse a design e antropologia. (Dati elaborati a partire dalle parole contenute in titoli e abstract di circa 150 articoli scientifici. Elaborazione effettuata con VOSviewer).

Design e antropologia

Per la trasformazione dei sistemi sociali complessi

Nicolò Di Prima | POLITO

A partire da alcuni elementi principali che caratterizzano l'approccio della ricerca antropologica si traggono alcune considerazioni rispetto all'influenza che questi potrebbero avere all'interno dei processi progettuali rivolti alla trasformazione di sistemi sociali complessi e in particolare in contesti di progettualità di tipo sociale. Il fine è quello di introdurre alcune domande di ricerca che si inseriscono nella riflessione attorno all'approccio della design-anthropology, così definito dalla letteratura scientifica di riferimento. La design-anthropology è un approccio progettuale che prevede l'adozione contemporanea di prospettive, strumenti e metodi di entrambe le discipline. Prende le mosse da altri approcci quali l'action-research, il participatory design e il co-design e, come questi, prevede sempre il coinvolgimento di diversi attori ovvero di 'raggruppamenti di individui reciprocamente influenzantesi' (Bastide, 1975). In questo senso, fare design e antropologia significa non solo occuparsi dell'esito progettuale ma anche, e soprattutto, del processo progettuale partecipato. Significa dunque concepire l'azione progettuale come fenomeno sociale in tutta la sua complessità ponendo particolare attenzione alle relazioni umane e alle implicazioni socio-culturali che lo caratterizzano, sia durante lo sviluppo del progetto e sia nel valutare le trasformazioni materiali e immateriali che produce.

design-anthropology
social design
participatory design

Antropologia: un approccio osservativo e critico

Se il design è quella disciplina che si occupa di capire come sono fatte (e come si fanno) le cose, l'antropologia si occupa di capire come si fanno le persone. Ovvero, considerando in maniera olistica e interconnessa aspetti culturali, economici, politici, religiosi, indaga come si organizzano gli uomini in società e dunque, più in generale, cosa voglia dire essere umani. Per fare questo si basa sullo studio comparato di diverse organizzazioni sociali, anche del passato.

Per comprendere la natura umana, infatti, non è possibile affidarsi solo alla comprensione della propria società, in quanto solo una delle possibili forme di organizzazione sociale. Ciò che può essere normale per un europeo bianco, come mangiare il maiale per esempio, può essere considerato disdicevole dalla maggior parte delle persone che abitano in Medio Oriente.

Questo non significa che un'azione sia di per sé giusta o sbagliata, ma che il lecito o non lecito dipende dall'interpretazione che ne dà la cultura di riferimento. Dipende dal significato comunemente accettato. In antropologia si parla, in tal senso, di relativismo culturale. Una delle frasi che meglio può spiegare questo concetto è 'to make the familiar strange and the strange familiar'. Significa osservare le diverse realtà sociali in modo critico ma anche empatico, superando gli assunti che il proprio punto di vista etnocentrico, ovvero influenzato dalla propria cultura di riferimento, tenderebbe ad imporci e aprirsi al dialogo in una modalità non stereotipata. Uno degli strumenti metodologici essenziali dell'antropologia è la

ricerca sul campo. Ovvero immergersi nella realtà sociale che si vuole studiare, mangiare il cibo locale, parlare con gli abitanti della comunità (o intervistarli), partecipare a eventi sociali importanti, costruire delle relazioni di fiducia. Il termine che viene utilizzato per indicare questo tipo di approccio alla ricerca sul campo è osservazione partecipante. I dati raccolti sul campo hanno forma variabile, da appunti scritti sul proprio diario di bordo, a registrazioni delle interviste, a fotografie e video, a materiale informativo reperito sul campo (giornali, libri, opuscoli, locandine), oggetti e prodotti locali. Tutto questo è raccolto solitamente in un'etnografia, ovvero una descrizione scritta dei comportamenti sociali consuetudinari di un gruppo identificabile di persone (Wolcott, 1999, 252-3). L'etnografia consiste in un lavoro di inquadramento storico della realtà che si è osservata e di riordino e selezione dei dati raccolti elaborato in una narrazione che mira a descrivere in maniera accurata tutta la complessità della realtà sociale in questione.
Un importante dato validato da decenni di ricerca antropologica è che tutte le società siano da considerarsi come sistemi complessi e che l'idea che esistano società più semplici di altre sia un errore valutativo connesso alla superficialità e all'etnocentrismo dello sguardo dell'osservatore. Qualità e criticità del lavoro osservativo sono state molto dibattute negli anni all'interno della disciplina stessa. Il posizionamento del ricercatore, l'influenza che questo ha sui dati raccolti e sull'interpretazione di essi, quanto la sua sola presenza 'turbi' i contesti osservati, quanto gli esiti scritti dal ricercatore possano impattare, nel bene e nel male, sulle società osservate, e quindi qual è la posizione etica e il ruolo politico del ricercatore. Queste domande hanno fatto sì che gli antropologi si ponessero in una posizione auto-riflessiva nei confronti della disciplina stessa. In generale, dunque, si può dire che lo scopo dell'antropologia è comprendere attraverso l'osservazione. Si può dunque considerare come una disciplina osservativa e descrittiva ma anche critica e riflessiva che ha l'obiettivo di produrre conoscenza sulla natura umana. Ora, la domanda attorno alla quale ruota l'articolo presentato è: che cosa ha che fare il design con l'antropologia?

Design: un fenomeno sociale
Una prima risposta di ordine generale può essere che, come già hanno osservato diversi designer (Papanek, 1972; Maldonado, 1976; Buchanan, 1998; Margolin, 2002; Escobar, 2018) il design, nel dotare gli uomini degli strumenti che servono a vivere, è un'attività che influenza profondamente la realtà sociale. Non solo, ma come afferma Margolin gli oggetti rappresentano 'how their designers thought the world was or might be' (Margolin, 2002). Questo significa rileggere gli esiti materiali dei processi progettuali (oggetti, spazi, ma anche servizi) come entità (più o memo materiali) che catturano in sé rappresentazioni, significati, simbologie, meccanismi che caratterizzano una data società. A questo proposito gli studi sulla cultura materiale (Dei, Meloni, 2015), sviluppatisi in seno all'antropologia culturale, dimostrano che nel dare forma agli oggetti i soggetti prendono, a loro volta, forma. La progettazione allora non è solo quell'azione che si occupa delle forme finali degli oggetti ma è un processo complesso che l'uomo sviluppa e mette in atto nel dare-forma al mondo. È un vero e proprio fenomeno sociale. Come suggerisce Bastide la progettazione è un'azione messa in atto da 'raggruppamenti di individui reciprocamente influenzantesi'. Quelli che lui chiama genericamente 'progetti d'azione' sono 'opere culturali della stessa natura di tutte le altre opere dell'uomo, ad esempio del suo sistema di parentela, della sua organizzazione in

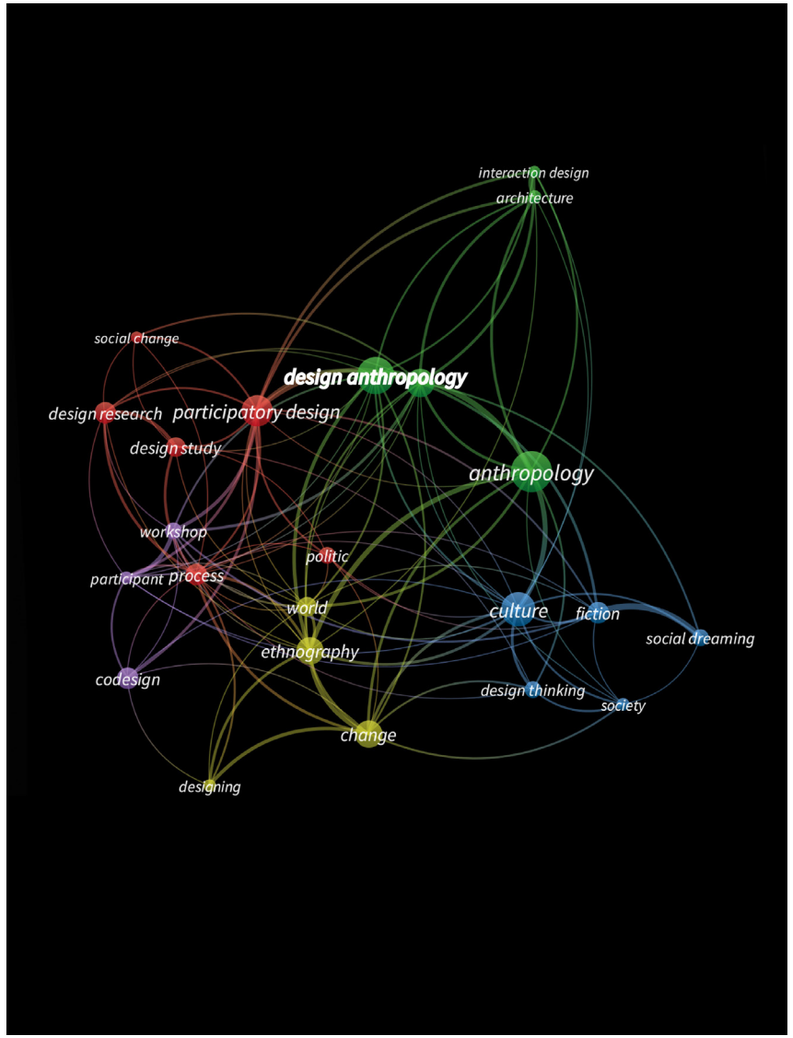
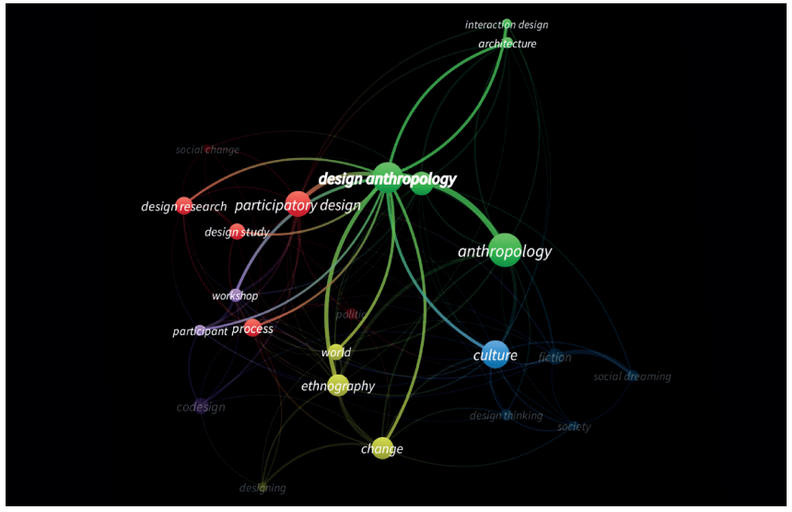


Fig. 2. Network 'participatory design' delle parole ricorrenti nella letteratura scientifica connesse a design e antropologia. (Dati elaborati a partire dalle parole contenute in titoli e abstract di circa 150 articoli scientifici. Elaborazione effettuata con VOSviewer).



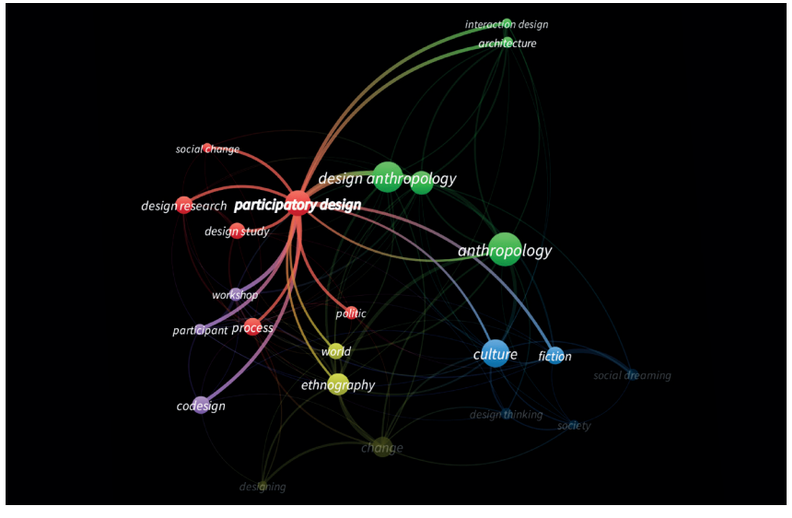


Fig. 3-4. Network 'change' delle parole ricorrenti nella letteratura scientifica connesse a design e antropologia. (Dati elaborati a partire dalle parole contenute in titoli e abstract di circa 150 articoli scientifici. Elaborazione effettuata con VOSviewer).

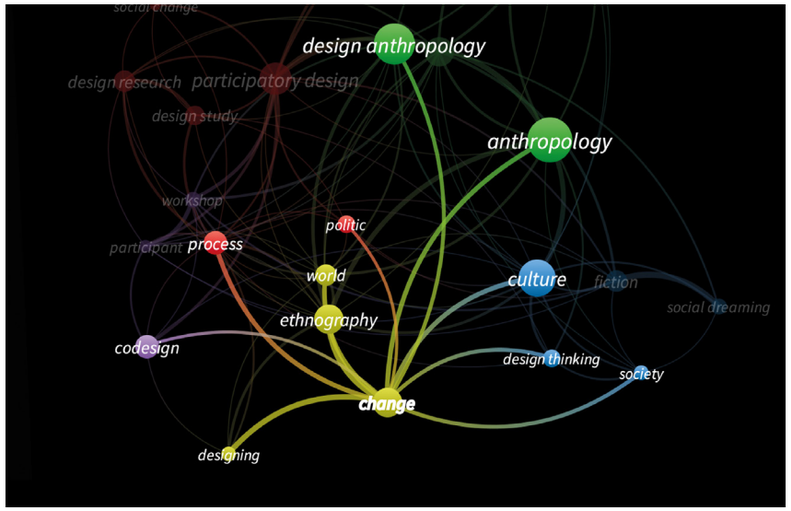
caste o in classi. Come nel caso delle altre opere culturali, possiamo metterne in rilievo i fini, i valori (nascosti o manifesti), le leggi di funzionamento, i legami fra le parti'. Se consideriamo la progettazione come un sistema di 'azioni progettate in vista dell'avvenire' possiamo indagare dunque come 'tale sistema viene manipolato da uomini, riunitisi inizialmente per elaborare il miglior modello possibile, in seguito per trasformare le idee direttrici in forze sociali di cambiamento' (Bastide, 1975: 162-182). Se da un lato, quindi, è innegabile che per gli antropologi sia interessante osservare cosa fanno i designer, e come lo fanno, dall'altro, forse, anche per i designer può risultare interessante leggere come tali considerazioni possono avere effetti diretti nella pratica progettuale. Questa prospettiva trova riscontro in quella che alcuni autori negli ultimi anni hanno nominato come design-anthropology (Gunn & Donovan, 2012; Gunn, Otto & Smith, 2013; Smith et al., 2016).

Progettazione osservante

Con design-anthropology si intende un tipo di approccio progettuale che vede contemporaneamente coinvolte le due discipline nei processi trasformativi di design. Ovvero non si intende né che l'antropologia studi il design (come proprio oggetto di ricerca scientifica) né che l'antropologia produca dei dati di conoscenza (per esempio un'analisi del contesto di progetto nel quale si opera) che vengono poi trasferiti ai designer. È un lavoro congiunto che si avvale costantemente delle prospettive (comprendere e descrivere, trasformare), dei metodi e delle pratiche (osservazione partecipante, etnografia, interviste, visione di sistema, rappresentazione grafica, prototipazione, progettazione, produzione) di entrambe le discipline nell'ottica di sviluppare una costante riflessione in azione socialmente consapevole. La design-anthropology persegue dunque obiettivi trasformativi in processi progettuali caratterizzati da approcci quali l'action-research, il participatory design e il co-design.
La rilevanza dell'antropologia in questa tipologia di approcci è data dal fatto che tutti quanti prevedono il coinvolgimento di diversi attori ovvero di 'raggruppamenti di individui reciprocamente influenzantesi' come scriveva Bastide. La prospettiva nella quale si inserisce la design-anthropology è dunque quella di una progettazione collaborativa con gli altri e non tanto per gli altri, spostando così l'attenzione sul processo progettuale in sé, più che sull'esito finale. L'esito progettuale (l'oggetto, il servizio) è quindi inteso solo come uno fra gli esiti del processo. Fra tutti, lo strumento dell'osservazione partecipante, in questo senso, permette di introdurre all'interno del processo progettuale elementi di critica e riflessività che portano ad una maggior coscienza delle possibili implicazioni socio-culturali, ovvero dei diversi punti di vista, che ogni attore mette in campo. Avere cura di problematizzare e far dialogare le diverse prospettive permette di orientare e riorientare l'evoluzione del progetto e anche di far emergere eventuali temi problematici a cui inizialmente i progettisti non pensavano di dover rispondere. Utilizzare una prospettiva antropologica significa anche sollevare alcune questioni durante l'attività di design che riguardano temi espressamente socio-culturali come la disuguaglianza sociale. Significa dunque dotarsi degli strumenti per dar voce e includere quelle fasce di popolazione solitamene escluse dai processi decisionali.

Prospettive di ricerca

Nell'ambito di una ricerca-azione sull'homelessness in Italia (Porcellana, Campagnaro, Di Prima, 2017) ho potuto incrociare queste considerazioni di ordine teorico con l'esperienza



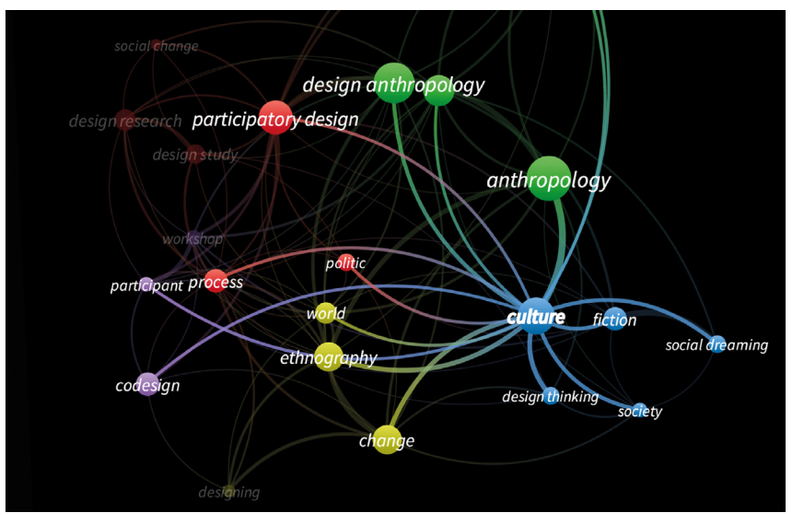


Fig. 5-6. Network 'change' delle parole ricorrenti nella letteratura scientifica connesse a design e antropologia. (Dati elaborati a partire dalle parole contenute in titoli e abstract di circa 150 articoli scientifici. Elaborazione effettuata con VOSviewer).

diretta sul campo. Fare design e antropologia insieme porta a ipotizzare che l'abbinamento disciplinare sia stato in grado di fornire strumenti metodologici e teorici particolarmente adatti in progetti di design sociale (quali quelli sviluppati nella ricerca-azione sull'homelessness) i quali si occupano di trasformare, riorientare o ridefinire le modalità e gli strumenti di cui la società si dota per affrontare temi di carattere espressamente sociale. Nell'ambito del dottorato di ricerca che sto svolgendo presso il Politecnico si intende indagare ulteriormente come la collaborazione fra design e antropologia sia stata particolarmente efficace nell'affrontare e approfondire la complessità dei sistemi sociali con i quali si lavora e a fornire una maggior sensibilità rispetto a questioni sociali emergenti che interrogano i designer circa il ruolo inevitabilmente politico della progettazione.

Bibilografia

- Bastide, R. (1975). Antropologia applicata. Torino: Bollati Boringhieri.
- Dei, F., Meloni, P. (2015). Antropologia della cultura materiale Roma: Carocci.
- Gunn, W., & Donovan, J. (a cura di). (2012). Design and Anthropology. New York, NY: Routledge.
- Gunn, W., Otto, T., & Smith, R.C. (a cura di). (2013). Design Anthropology. Theory and Practice. London, UK: Bloomsbury.
- Margolin, V. (2002). The politics of artificial: Essays on Design and design studies, Chicago:University of Chicago Press.
- Schultz, E.A., Lavenda, R.H. (2010). Antropologia Culturale. Seconda edizione italiana condotta sulla settima edizione americana. Bologna: Zanichelli Editore.
- Smith, R.C., Vangkilde, K.T., Kiaersgaard, M.G., Otto, T., Halse, J., & Binder, T. (2016). Design Anthropological Futures. London, UK: Bloomsbury.
- Wolcott, H.F. (1999). Ethnography: A way of seeing. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.