POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

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

Original
Il co-design e le sue fonti. Le persone come risorse per il progetto e progetto come risorsa per le persone / Ceraolo, S.. - STAMPA. - (2025), pp. 511-518. (Design and Research: Sources and Resources / Design e ricerca: Fonti e Risorse. Atti della Conferenza Nazionale SID, Venezia, 4-5 luglio 2024. Venezia 4-5 luglio 2024).

Availability:
This version is available at: 11583/3002899 since: 2025-11-07T17:22:35Z

Publisher:
SID – Società Italiana 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)

12 October 2026

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

DESIGN AND RE-SEARCH: SOURCES& RE-SOURCES

DESIGN E RICERCA: FONTI E RISORSE

4—5 luglio 2024
Università Iuav di Venezia

a cura di
Alessandra Bosco
Lucilla Calogero
Luca Casarotto
Saul Marcadent

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

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

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

a cura di
Alessandra Bosco
Lucilla Calogero
Luca Casarotto
Saul Marcadent

Progetto grafico ed editoriale
Lucrezia Teghil – tolook

Identità visiva SID 2024
Gianni Sinni

Documentazione fotografica
Luca Pilot
con
Maddalena Celin
Filippo Susana
Eleonora Zambelli

Con il sostegno di
Fondazione Universitaria Iuav

Copyrights
CC BY-NC-ND 5.0 IT
È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.
Gli autori dei contributi si rendono disponibili a riconoscere eventuali diritti per le immagini pubblicate.

Novembre 2025
Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it

ISBN 9788894338034

Indice

Benno Albrecht I
Rettore dell'Università Iuav di Venezia

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

● **Seminario Innovazione sociale** 92

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

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

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

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

● **Seminario Pedagogie** 122

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

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

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

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

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

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

● **Seminario Well-being** 165

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

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

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

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

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

● **Seminario Prospettive teoriche** 199

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

204

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

212

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

220

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

227

Osservatorio contemporaneo sulle tecnologie appropriate
Carmelo Leonardi, Eugenia Morpurgo

234

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

● **Seminario Design per i patrimoni** 242

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

247

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

255

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

263

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

270

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

278

SID Research Award 2024

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

● **Tavolo Materiali** 284

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

290

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

296

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

305

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

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

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

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

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

● **Tavolo Strumenti**

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

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

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

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

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

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

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

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

● **Tavolo Territori, Aziende, Gestione**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

● **Tavolo Innovazione sociale**

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

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

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

Abitare Poeticamente Qui: avverbi del fare 503
Silvana Kühtz

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

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

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

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

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

● **Tavolo Well-being**

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

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

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

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

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

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

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

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

● **Tavolo Design per i patrimoni**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

● **Tavolo Fonti e patrimoni del design**

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

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

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

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

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

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

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

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

● **Tavolo Manifattura e imprese italiane**

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

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

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

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

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

***Shopping experience* del Made in Italy: nuovi paradigmi di *user engagement* nei contesti di vendita ed esposizione** 784
Carlotta Belluzzi Mus

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

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

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

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

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

Sara Ceraolo
Politecnico di Torino

Abstract

Il contributo presenta una riflessione critica sulle evidenze emerse dai progetti di co-design promossi da un gruppo di ricerca-azione, in cui la risorsa principale è identificata nelle persone e nei loro vissuti quotidiani. Attraverso l'introduzione di tre concetti *trigger* provenienti da discipline diverse – *conoscenza situata, corazonar* e *pluriversalità*, si discute la necessità di adottare approcci situati, sensibili e decoloniali. Tali prospettive affrontano la questione del posizionamento del designer, il riconoscimento delle soggettività co-progettanti e l'opportunità di interpretare il co-design come esperienza partecipativa di co-creazione di conoscenza e sviluppo di competenze.
Il contributo propone quindi un'interpretazione ampliata e dinamica del concetto di "fonte", che invita a una rilettura delle pratiche e dei significati attraverso cui il progetto di co-design prende forma.

Parole chiave
- CO-DESIGN
- PARTECIPAZIONE
- CONOSCENZA SITUATA
- PLURIVERSALITÀ
- CORAZONAR

1. Premessa. Il co-design e le sue fonti: le persone

Da circa quindici anni, un gruppo di ricerca-azione sviluppa progetti di co-design (Meroni et al., 2018) che coinvolgono una grande varietà di attori, tra cui la pubblica amministrazione, enti del terzo settore, soggetti no-profit, comunità del territorio, nonché cittadine e cittadini, ciascuno[1] con il proprio vissuto e le proprie esperienze (Campagnaro & Ceraolo, 2022).

L'articolo si propone di discutere alcune delle evidenze emerse rileggendo criticamente i progetti di co-design promossi dal gruppo di ricerca-azione, caratterizzati dall'individuare la risorsa principale nelle persone e nei loro vissuti quotidiani. Per fare ciò, non si presenterà la storia di ciascun progetto, ciò che è stato fatto e come è stato fatto, perché si riconosce che ciascun caso sia, al contempo, unico eppure molto comune nel panorama del co-design; si tenterà piuttosto di mettere in luce il *senso* e i *significati* che tali esperienze hanno complessivamente prodotto, con una particolare attenzione all'interazione tra designer e persone-fonti. Attraverso l'introduzione di alcuni concetti provenienti da altri ambiti del sapere, si ragionerà attorno ad un'interpretazione del concetto di "fonte" ampliata e dinamica, che stimola il design a rileggere alcune delle pratiche e alcuni significati attraverso i quali il progetto prende forma.

L'obiettivo di questo contributo per l'innovazione della disciplina, pertanto, è quello di esplorare più a fondo il coinvolgimento di persone e organizzazioni come fonti del co-design, evidenziando la necessità di una riflessività critica da parte del designer circa fattori quali il proprio posizionamento, il riconoscimento delle soggettività co-progettanti e la valorizzazione dei progetti di co-design come esperienza partecipativa di co-creazione di conoscenza e sviluppo di competenze.

2. Ipotesi. Le persone come fonti del progetto: un processo di consultazione dai caratteri eccezionali

L'importanza delle persone, dei vissuti e delle testimonianze per la promozione della conoscenza non è fatto nuovo. L'ambito della storia orale, ad esempio, si basa sulla creazione di sapere sollecitando contenuti verbali e visivi che non sarebbero esistiti senza la scelta consapevole di raccoglierli (Portelli, 2000). Questa pratica ha permesso di arricchire la narrazione storica di una prospettiva etico-politica (Casellato, 2014) dando voce a

[1] Questo contributo sostiene la necessità di promuovere, in ogni sede, l'uguaglianza e il rispetto per tutte le identità di genere, riconoscendo la diversità e la complessità dell'esperienza umana, anche attraverso il linguaggio. Ogni riferimento a persone, ruoli o categorie è da intendersi come neutro rispetto al genere, anche laddove, per ragioni di leggibilità, si utilizzino forme grammaticali maschili o femminili.

gruppi e individui generalmente preclusi dalla possibilità di contribuire alla storiografia ufficiale (Contini, 2007).

Nel design, analogamente, la partecipazione attiva delle comunità come fonte è consolidata (Ehn & Badham, 2002), e i metodi partecipativi sono parte della preparazione e della professione dei designer.

Dal punto di vista processuale, il ciclo di consultazione delle persone nel co-design ricorda quello delle fonti tradizionali: i designer individuano e interrogano le fonti, raccolgono e interpretano i dati, ne riconoscono l'apporto e, dove possibile, generano nuova conoscenza. Tuttavia nella sostanza molto cambia. Quando il progetto coinvolge le persone come fonte primaria, il designer è chiamato ad usare approcci e accortezze specifici per ogni fase del processo, sviluppati per avvicinare con la dovuta cura i saperi, le storie e le emozioni della comunità con cui si appresta a collaborare, e il bisogno di cambiamento di cui essa è portatrice.

Nel prossimo paragrafo saranno introdotti tre concetti *trigger* (Dreyer et al., 2022) per riflettere sulle attenzioni che caratterizzano l'interazione con le persone come fonte del progetto. Questi concetti provengono da discipline estranee, del tutto o in parte, alla tradizione del pensiero del design italiano e, proprio per questo, risultano particolarmente utili a stimolare il pensiero critico. Dopo l'introduzione dei concetti *trigger*, si approfondiranno alcuni aspetti osservati dal gruppo di ricerca sul campo. Infine, saranno discussi gli *insights* che legano i progetti di co-design e le persone coinvolte, designer inclusi, tracciando i percorsi che connettono esperienza e riflessione.

3. Tre concetti per accompagnare l'interazione con le fonti nel co-design

I paragrafi seguenti introducono tre concetti con funzione di *trigger* (Dreyer et al., 2022) a supporto della riflessione circa le dimensioni di eccezionalità e le indispensabili attenzioni che caratterizzano l'interazione con le persone come fonte del progetto. Essi derivano da territori disciplinari estranei, del tutto o in parte, alla tradizione del pensiero del design italiano e, anche in virtù di questa provenienza, sembrano particolarmente utili a sollecitare il pensiero critico e la consapevolezza sui numerosi temi sensibili che il progetto di co-design ineluttabilmente interseca; alcuni di questi *nodi* hanno a che fare con il riconoscimento delle dinamiche di potere presenti nel contesto, la valorizzazione di tutte le soggettività coinvolte, e il rischio di estrattivismo e di omologazione, solo per citarne alcuni.

La breve incursione interdisciplinare qui proposta ha quindi la funzione di attivare il pensiero di chi progetta e di richiamare l'attenzione sul rischio del verificarsi di un fenomeno, già osservato in altre forme e altri ambiti (Baker et al., 2024; de Freitas Netto et al., 2020), che potremmo chiamare di "*co-washing*" nel design[2]: la diffusione su larga scala di un modo di fare progettazione che, pur sfruttando la cornice della collaborazione (apparente o effettiva), manca del supporto di una riflessione critica adeguata e finisce per riprodurre, attraverso i progetti, condizioni di esclusione, prevaricazione e iniquità, anziché promuovere una reale conversazione per costruire società più giuste.

1. La conoscenza situata: riconoscere la parzialità nel progetto

Il concetto di conoscenza situata esprime l'idea che ogni sapere, inclusa la conoscenza scientifica, sia plasmato dai contesti materiali, sociali e culturali in cui è prodotto, mettendo in crisi la nozione di verità universale e oggettiva (Haraway, 2013). Introdotto dalla storica della scienza e teorica femminista Donna Haraway nel 1988, il termine sottolinea come la conoscenza non sia neutrale né universale, ma parziale, e dimostra come i processi cognitivi siano sempre influenzati da dinamiche di potere e pratiche materiali (Thompson, 2015).

Questa prospettiva è cruciale per il co-design. Il coinvolgimento delle comunità consente di valorizzare conoscenze essenziali nella formulazione di problemi e soluzioni. Solo attra-

[2] Inaspettatamente, nonostante una approfondita ricerca, non risulta che l'espressione "*co-washing*" o "*collaborative-washing*" sia stata impiegata, con il medesimo significato, da altri autori. Lo si presenta quindi come originale. Qualora, in futuro, si risalisse ad una referenza, sarà cura di chi scrive procedere alla modifica e segnalare le opportune attribuzioni.

verso il coinvolgimento diretto delle comunità, specialmente quelle periferiche, si può accogliere l'invito a "stare con il problema" ("*staying with the trouble*", Haraway, 2016), accedendo alle dimensioni più radicate delle questioni. Solo stando "dentro", riconoscendo la *situatedness* dei processi, emergono competenze, intuizioni e saperi inaccessibili ai progettisti in assenza di tali condizioni.

2. *Corazonar*: progettare con il cuore e la mente

Il concetto di *corazonar* (dall'unione di "*corazon*", cuore, e "*razonar*", pensare) affonda le sue radici nelle onto-epistemologie del Sud Globale. Usare il concetto di *corazonar* nel co-design invita a integrare cuore, mente e spirito nel processo progettuale, superando la separazione tra emozione e razionalità tipica della modernità occidentale (Albarrán González, 2022). Significa intraprendere un percorso che favorisca approcci ispirati da una dimensione partecipativa e collaborativa. Guerrero Arias (2011) aggiunge che *corazonar* mira a rompere il dominio della ragione, dando priorità all'affetto e al sentire. Albarrán Gonzalez lo definisce come un atto decoloniale che intreccia cultura, creatività, connessione, comunità e coraggio, guidando la ricerca partecipativa nel design (2022).

Nel design, l'attenzione ai valori non è nuova, ma il *corazonar* si distingue per l'enfasi sulle dinamiche di potere nelle relazioni tra designer e comunità. Potere, privilegio, politica e accesso diventano elementi essenziali nei discorsi sul progetto, per garantire processi di co-progettazione equi ed etici (Albarrán González, 2022). Questa postura implica andare oltre le conoscenze tecniche, includendo emozioni e vissuti, riconoscendo l'importanza delle relazioni interpersonali e osservando le dinamiche di potere che influenzano ogni individuo (Albarrán González, 2022).

3. Pluriversalità: progettare per la coesistenza di molteplici mondi

Il concetto di pluriversalità, elaborato dall'antropologo Escobar (2018), si sintetizza nella frase "*a world where many worlds fit*" e rappresenta la sfida di fare spazio ad altri modi di essere e conoscere, creando luoghi in cui diversi sistemi possano prosperare (Kambunga et al., 2021). L'idea pluriversale si contrappone alla nozione di universale, ampiamente diffusa nella progettazione. In opposizione all'ideale del "*for all*", la pluriversalità abbraccia la molteplicità dei modi di vivere e conoscere, riconoscendo l'esistenza di sistemi che possono coesistere senza subordinarsi a un unico schema valoriale (Calderon Salazar & Huybrechts, 2020).

Nel co-design, la pluriversalità invita a creare spazi che permettano l'emergere di sistemi diversi, capaci di guidare gli interventi progettuali e riconoscere la pluralità di voci, desideri e bisogni, incoraggiando dialogo e immaginazione collettiva per esplorare futuri alternativi (Calderon Salazar & Huybrechts, 2020). Così, la pluriversalità sfida le strutture gerarchiche che dominano contesti e relazioni, divenendo una condizione imprescindibile per una progettazione inclusiva, piuttosto che un semplice obiettivo finale.

4. Riflettere a partire dall'esperienza. Le fasi del processo di consultazione delle persone come fonti del progetto e il ruolo del designer

4.1 Individuare le risorse del progetto e interrogarle appropriatamente: la "*people*" review

Rileggendo le evidenze raccolte in oltre dieci anni dal gruppo di ricerca-azione sul co-design, una prima considerazione riguarda l'effetto del progetto come esperienza: si rivela sempre un dispositivo altamente dialogico (Manzini, 2015), infraordinario (Perec, 1984) e discontinuo rispetto alle forme tradizionali di coinvolgimento nelle organizzazioni. In diversi casi, il progetto di co-design è stato un setting sfidante e ha stimolato l'emersione delle cosiddette *negative capabilities*: un

agire generativo che nasce dalla perdita di ordine e si orienta verso la creazione di mondi possibili (Lanzara, 1993).

Una seconda riflessione attiene ai temi della creazione di uno scambio di saperi ai fini del progetto. Il team di ricerca-azione ha osservato che, nel quotidiano dei gruppi e delle organizzazioni, le persone sono spesso attivate secondo pattern ricorrenti (Moreno, 1941), che insistono più sulla materia di competenza che sulle effettive competenze. Da ciò può derivare che buona parte delle risorse che gli individui, consapevolmente o meno, hanno da offrire non venga sollecitata e che la collaborazione trasversale tra persone sia poco frequente. L'opportunità di partecipazione offerta dal co-design, invece, ha invitato i soggetti di andare oltre il proprio ruolo e a mettersi in ascolto degli altri, in qualità di esperti di esperienza, ottenendo così l'attivazione di capacità progettuale diffusa e sapere collettivo.

È qui che il concetto *trigger* di conoscenza situata (Haraway, 2013), precedentemente introdotto, può supportare la riflessione in azione del progettista: ricordando l'importanza di considerare la parzialità del sapere (specialmente del proprio) e la necessità di creare le condizioni affinché possano emergere i tanti saperi, situati e incarnati, che possono supportare il progetto.

3. Immagine dell'autrice. Forlì, luglio 2023: E. e R. e il co-design di uno strano sistema di sedute.

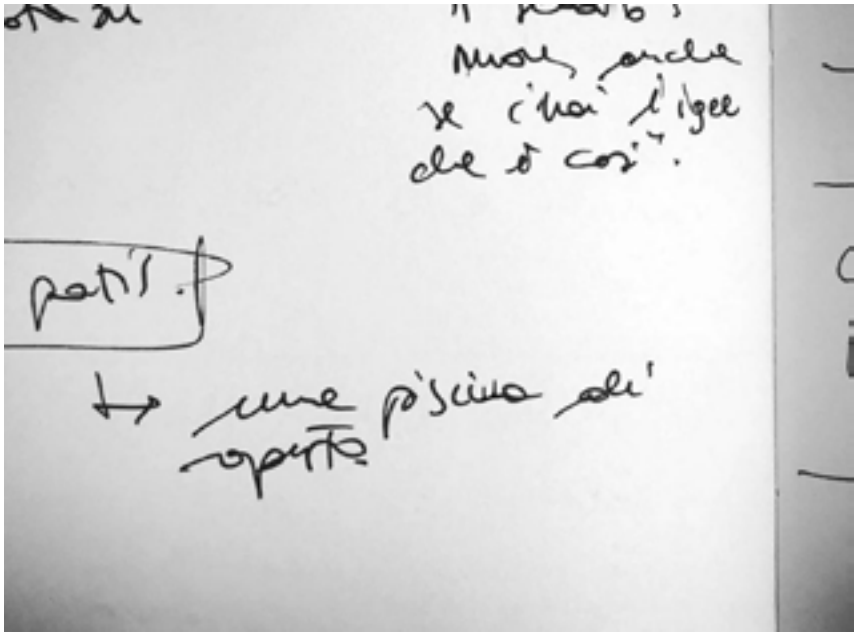
Ovviamente, affinché i soggetti possano offrire il proprio sapere come risorsa del progetto, è indispensabile proporre modalità di coinvolgimento adeguate. Da un punto di vista operativo, i metodi di ricerca a disposizione per attivare le risorse del progetto partecipativo sono diversi. La scelta di quale adottare nascerà dal compromesso tra le esigenze proprie della ricerca (cosa è necessario sapere e capire), dall'altro, della necessità di accompagnare le persone ad esprimersi nel merito, secondo le proprie capacità (come far emergere i dati).(FIG. 3)

4.2 Raccogliere i dati e rileggerli criticamente: il design partecipativo è una piscina

Rispondendo alla proposta di partecipazione offerta dal co-design, è possibile accada, come l'esperienza del gruppo di ricerca-azione testimonia, che le persone coinvolte come fonti di un sapere altrimenti trascurato forniscano dati eccedenti o addirittura equivoci rispetto alla domanda progettuale. Quando ciò si verifica, il designer può trovarsi nella condizione di dover filtrare i contributi sollecitati, intercettare eventuali dati in nuce e organizzare il materiale prodotto in proposte di cornici di senso – "proposte", perché andranno, ovviamente, verificate e discusse con le persone co-progettanti. Fondamentale sarà, infatti, anche l'interpretazione dei dati stessi.

Per approfondire la questione ci si avvarrà di un esempio. Nelle tante esperienze di co-design degli spazi all'abitare che hanno visto coinvolto il team di ricerca-azione, di prassi le persone destinatarie dei progetti sono invitate a rispondere alla domanda "Come vorresti trasformare questo posto?" e, con una frequenza sorprendente, la risposta è stata "Vorrei ci fosse una piscina".

Questo paradosso è rivelatore del fatto che il co-design non sblocca solo le conoscenze incorporate ma anche i sentimenti, la fantasia e la



1. Immagine dell'autrice. Rozzano, luglio 2019: appunti personali da un focus group con cittadine e cittadini in merito ad un progetto di co-design per il miglioramento degli spazi di un centro di attivazione civica. Tra i desideri, "una piscina all'aperto".

capacità di aspirare (Appadurai, 2004). Grazie al suo definirsi al di fuori del perimetro di ciò che è ordinario, il processo progettuale partecipativo è capace di intercettare i desideri delle persone attraverso la produzione di immaginari (Durand, 2009; Ragone, 2015) e desiderata (Taddeo, 2011), talvolta anche iperbolici. A seconda del contesto e del progetto, infatti, "la piscina" significava cose diverse: un luogo per giocare, un posto dove rilassarsi e prendere le distanze dal quotidiano, un luogo bello all'aperto. È compito dei designer, quindi, capire che cosa sia, davvero, "la – famosa – piscina": è indispensabile analizzare gli immaginari sollecitati dal progetto e interpretare i desideri di cui essi sono portatori, per tradurli in oggetti, processi e funzioni che siano, contemporaneamente, appropriati ai contesti, e fedeli ai significati per i quali sono stati evocati e operabili.

Se pensati attraverso la lente del *corazonar*, momenti come quello descritto sono fenomeni di "emersione", dai caratteri generativi e autopoietici (Taboada et al., 2024). Progettare attraverso il *corazonar* significa, inoltre, introdurre una prospettiva valoriale incentrata sul rispetto e la reciprocità all'interno della comunità co-progettante, che è invitata ad esempio, prendersi cura dei contributi delle altre persone, anche quelli più fantasiosi, delle relazioni, di ciò che viene fatto, delle persone e del luogo che ospita il progetto, che viene riconosciuto come setting accogliente (Albarrán González, 2022). Se le emozioni e i desideri delle persone diventano elementi che nutrono il progetto di co-design, quest'ultimo può diventare, quindi, un'esperienza di validazione e *sensemaking* di profondo valore (Jones & Van Patter, 2009), capace di rappresentare la pluralità di storie ed esperienze, generando significati fluidi e inclusivi(FIG. 1).

4.3 Riconoscere, restituire e rileggere: socializzare il processo e i significati

Il progetto di co-design, per sua natura, introduce un elemento di cambiamento nel contesto in cui si sviluppa, e la responsabilità del designer verso le risorse da cui attinge è amplificata quando il progetto coinvolge persone e le loro esperienze. Riconoscere il contributo degli individui non solo arricchisce il progetto, ma può anche portare a risultati ulteriori sotto forma di apprendimento e empowerment (Junginger & Sangiorgi, 2009). Per essere veramente generativo, il co-design deve essere accompagnato da un processo interpretativo collettivo in cui designer e partecipanti socializzano e riflettono su ciò che è stato realizzato, creando nuova conoscenza utile per entrambi (Blasi, 2023).

Attraverso la prospettiva progettuale improntata alla pluriversalità, che riconosce la coesistenza di molteplici sistemi di significato e differenti esperienze di vita (Taboada et al., 2024), si accede quindi ad un processo interpretativo epistemologicamente aperto. Pensare al processo progettuale in chiave pluriversale spinge i designer, inoltre, a mettere in discussione due criteri tradizionali della progettazione, ovvero l'agenda prestabilita e i risultati predefiniti, introducendo una visione progettuale in cui la diversità e la

1. Immagine dell'autrice. Forlì, luglio 2023: workshop di co-design per l'ideazione di un sistema di sedute per degli spazi verdi della sede di una cooperativa sociale, polo di inclusione sociale e abitativa. Accanto, qualche dubbio progettuale nell'attribuzione di alcuni componenti in legno, tagliati per costruire una panca co-progettata – "Gamba forse...".

pluralità non sono solo obiettivi finali, ma componenti essenziali del processo stesso (Ruller et al., 2022). Chiaramente, si tratta di una prospettiva molto sfidante perché il designer non può sottrarsi dal compito di addivenire, da ultimo, ad una sintesi, molto concreta e fattiva, in chiave di prodotto processo o sistema. Tuttavia, ai fini della riflessione sull'interazione con le fonti del co-design, si evidenzia la necessità allenare la capacità di formulare sintesi in grado di rappresentare le molteplici voci che partecipano al progetto e che trovano in questo un'esperienza di ricomposizione non uniformante. In questo senso le persone, fonti del co-design, vivono un'esperienza tutt'altro che statica: sono valorizzate, valorizzano e generano nuove risorse(FIG. 2).

5. Riflessioni conclusive

Come afferma Willis (2006), "qualsiasi cosa progettiamo ci riprogetterà a sua volta". Ciò significa che le modalità con cui progettiamo, e specialmente co-progettiamo, influenzano costantemente gli esiti delle nostre pratiche e la nostra esperienza. Pertanto, anche nel co-design, le relazioni che costruiamo con le persone coinvolte nel progetto e il modo in cui esso viene implementato giocano un ruolo cruciale nell'impatto finale di quanto prodotto.

Alcuni autori (Lazem et al., 2022; Tunstall, 2013) hanno sollevato preoccupazioni riguardo alla possibilità che l'adozione su larga scala di *design-methods* a stampo partecipativo stia contribuendo a perpetuare inconsapevolmente pratiche neocoloniali. Questa osservazione ribadisce la necessità di un approccio critico e riflessivo al co-design, che prenda in considerazione le relazioni, le esperienze e gli esiti generati dai progetti. L'apertura a contributi provenienti da ambiti disciplinari diversi e da letterature non eurocentriche, come quella proposta in questo contributo, può sostenere tale riflessione e accompagnare il designer in un percorso di riflessione culturalmente e politicamente consapevole.

Nel corso dell'analisi dell'esperienza del gruppo di ricerca-azione, è emersa l'importanza di adottare prospettive situate e decoloniali, che privilegino visioni plurali. Inoltre, si è discusso di come il design partecipativo, che coinvolge le persone come risorse fondamentali, non possa prescindere da una riflessione critica sulle dinamiche di potere insite nel processo progettuale. Queste includono le relazioni che legittimano l'accesso del designer al campo di lavoro e la possibilità, o sua mancanza, per alcuni individui di contribuire al progetto. È stata infine discussa l'opportunità di mantenere un approccio sensibile all'esperienza del design, capace di conciliare razionalità ed emozione e di mantenere traccia dei entrambe anche nella sintesi progettuale.

Esperienze di co-design consapevoli delle suddette dimensioni si allineano con il paradigma rigenerativo (Gibbons, 2020) e possono fungere da veicolo per sviluppare competenze. Coinvolgere le persone come fonti del progetto, dunque, non solo genera risultati più appropriati ai contesti specifici, ma promuove individui e organizzazioni capaci di riconoscersi come agenti di cambiamento nei propri ambienti.

In conclusione, come suggerisce Lanzara (1993), la consapevolezza di poter essere "fonte" nei processi di trasformazione costituisce una risorsa cognitiva cruciale in tempi di rapida innovazione sociale, politica e tecnologica e il co-design, se consapevolmente e criticamente praticato, può certamente accompagnare le comunità in questo prezioso percorso.

Riferimenti bibliografici

Albarrán González, D. (2022). Corazonar: Weaving values into the heart of design research. In *Participatory Design Conference 2022: Volume 2*, August 19-September 1, 2022, Newcastle upon Tyne, United Kingdom. ACM.

Campagnaro, C., & Ceraolo, S. (2022). *Ai margini. Un'antologia di social design*. PRINP.

Appadurai, A. (2004). The Capacity to Aspire: Culture and the Terms of Recognition. In V. Rao e M. Walton (a cura di), *Culture and Public Action*. Stanford University Press.

Baker, A.C., Larcker, D. F., McClure, C.G., Saraph, D., & Watts, E. M. (2024). Diversity washing. *Journal of Accounting Research*, *62*(5), 1661-1709, https://doi.org/10.1111/1475-679X.12542

Blasi, B. (2023). *Società e Università: Valutazione e Impatto Sociale*. FrancoAngeli.

Calderon Salazar, P., & Huybrechts, L. (2020). PD otherwise will be pluriversal (or it won't be). In *Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020 - Participation (s) Otherwise*, Volume 1 (pp. 107-115).

Casellato, A. (2014). L'orecchio e l'occhio: storia orale e microstoria. *Italia contemporanea*, *275*(2), 250-278.

Contini, G. (2007). *Storia orale. La storia orale: intervistato e intervistatore*. Treccani Enciclopedia Italiana - VII Appendice.

de Freitas Netto, S. V., Sobral, M. F. F., Ribeiro, A. R. B., Soares, & G. R. D. L. (2020). Concepts and forms of greenwashing: A systematic review. *Environmental Sciences Europe*, *32*, 1-12.

Dreyer, H., Bown, G.R., & Wynn, M.G. (2022). Expert group knowledge triggers: when knowledge surfaces. In *Research Anthology on Agile Software, Software Development, and Testing* (pp. 565-583). IGI Global, 10.4018/978-1-6684-3702-5.ch028

Durand, G. (2009). *Strutture antropologiche dell'immaginario. Introduzione all'archetipologia generale (Vol. 144)*. Edizioni Dedalo.

Ehn, P., & Badham, R. (2002). Participatory design and the collective designer. In *Proceedings of the Participatory Design Conference* (pp. 1-10). Malmö, Sweden.

Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: radical interdependence, autonomy, and the making of worlds*. Duke University Press.

Escobar, A. (2020). *Pluriversal politics: the real and the possible*. Duke University Press, Durham.

Gibbons, L.V. (2020). Regenerative –The new sustainable? *Sustainability*, *12*(13), 5483.

Guerrero Arias, P. (2011). Por una antropología del corazonar comprometida con la vida. *La arqueología y antropología en Ecuador. Escenarios, retos y perspectivas*, Universidad Politécnica Salesiana, Abya Yala, 97-122.

Haraway, D. (2013). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective 1. *Women, science, and technology* (pp. 455-472). Routledge.

Haraway, D. (2016). *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham and London, Duke University Press.

Jones, P.H., & Van Patter, G.K. (2009). *Design 1.0, 2.0, 3.0, 4.0: The rise of visual sensemaking*. New York, NY. Next Design Leadership Institute.

Junginger, S., & Sangiorgi D. (2009). Service design and organisational change. Bridging the gap between rigour and relevance. In I*nternational Association of Societies of Design Research*, 4339-4348.

Kambunga, A. P., Smith, R. C., Winschiers-Theophilus, H., Pinto, N., Abril, X. B., Boffi, L., Vold, V. (2021). Pluriversal design: A virtual decolonising exhibition. In *Supplementary proceedings of the 10th international conference on communities & technologies*. EUSSET.

Lanzara, G. F. (1993). *Capacità negativa: competenza progettuale e modelli di intervento nelle organizzazioni*. Il Mulino.

Lazem, S., Giglitto, D., Nkwo, M.S., Mthoko, H., Upani, J., & Peters, A. (2021). Challenges and paradoxes in decolonising HCI: A critical discussion. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 1-38.

Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. The The MIT Press.

Meroni, A., Selloni, D., & Rossi, M. (2018). *Massive Codesign: A proposal for a collaborative design framework*. FrancoAngeli.

Moreno, J.L. (1941). Foundations of sociometry: An introduction. *Sociometry*, 15-35.

Perec, G. (1978). *La vita istruzioni per l'uso*. Rizzoli.

Portelli, A. (2000). Un lavoro di relazione. Osservazioni sulla storia orale. *Ricerche storiche salesiane, 19*(1), 125-134.

Ragone, G. (2015). Radici della sociologia dell'immaginario. *Mediascapes journal*, *4*, 63-75.

Rüller, S., Aal, K., Tolmie, P., Hartmann, A., Rohde, M., & Wulf, V. (2022). Speculative design as a collaborative practice: Ameliorating the consequences of illiteracy through digital touch. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, *29*(3), 1-58.

Thompson, C. M. (2015). Situated knowledge: Feminist and science and technology studies perspectives. *International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences*, 22, 1-4, https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.85031-X

Taboada, M., Turner, J., Seevinck, J., & Foth, M. (2024). A worldbuilding approach for pluriversality in codesign. *CoDesign*, 1-24.

Taddeo, G. (2011). Pre-visione/co-visione. Limiti e potenzialità del participatory design come metodologia proiettiva per le scienze sociali. In *Ieri, Oggi, Domani. Studi sulla previsione nelle scienze umane* (pp. 123-140). Aracne.

Tunstall, E. (2013). Decolonizing Design Innovation: Design Anthropology, Critical Anthropology, and Indigenous Knowledge, In W. Gunn, T. Otto, & R.C. Smith (a cura di) *Design Anthropology: Theory and Practice* (pp. 232-250). Bloomsbury.