POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Co-crafting; del fare insieme e oltre. Dispositivo di design sociale per la facilitazione dei processi partecipativi e di inclusione sociale

Original
Co-crafting; del fare insieme e oltre. Dispositivo di design sociale per la facilitazione dei processi partecipativi e di inclusione sociale / Boccato Rorato, F., Campagnaro, C. - In: Design for Survival. Proposte responsabili per un futuro oltre la crisi / Pietroni L., Turrini D.. - ELETTRONICO. - Firenze, Milano : Giunti, 2025. - ISBN 9791223270288. - pp. 164-167

Availability:
This version is available at: 11583/3006239 since: 2025-12-31T15:44:43Z

Publisher:
Giunti

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)

26 November 2026

DESIGN FOR SURVIVAL

Proposte responsabili per un futuro oltre la crisi

a cura di **Lucia Pietroni** e **Davide Turrini**

GIUNTI

Design for Survival

DESIGN FOR SURVIVAL

Proposte responsabili per un futuro oltre la crisi

a cura di **Lucia Pietroni** e **Davide Turrini**

GIUNTI

DESIGN FOR SURVIVAL

Ideazione e progetto scientifico del volume
Lucia Pietroni e Davide Turrini

Comitato scientifico
Ruedi Baur
Vera Baur
Gaddo Morpurgo
Bertram Niessen
Marco Pierini
Lucia Pietroni
Domenico Sturabotti
Davide Turrini
Riccardo Varini

Redazione
Chiara Amatori
Mariangela Francesca Balsamo
Alice Cappelli
Alessandro Di Stefano
Ilaria Fabbri
Daniele Galloppo
Davide Paciotti
Daniela Smalzi

Progetto grafico
VivaioCreativo - Piero Sabatini Srls

Tutti i contributi presenti nel volume sono stati oggetto di accettazione e valutazione scientifica tramite il processo della Double-Blind Peer Review.

Questo volume è stato finanziato dall'Unione Europea - NextGenerationEU, Missione 4, Componente 2, nell'ambito del programma Ecosistema Nazionale dell'Innovazione del Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR) ECS00000041 - VITALITY - CUPJ13C22000430001.

Finanziato dall'Unione europea NextGenerationEU | Ministero dell'Università e della Ricerca | Italiadomani | VITALITY

ISBN 9791223284285 [print]

ISBN 9791223270288 [online]

Questo lavoro è distribuito con licenza Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

Per una copia della licenza:
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

La lunga marcia verso un design responsabile della sopravvivenza 13

Lucia Pietroni e Davide Turrini

Design per la sopravvivenza umana

Progettare per sopravvivere alle sfide complesse che minacciano la vita contemporanea 23

Lucia Pietroni

Ricerche e progetti

Safe design 42
Soluzioni avanzate di autosoccorso in catastrofi naturali e antropiche
Annalisa Dominoni, Benedetto Quaquaro, Alexandra Spassov

Il design dei Survival Kit 46
Definizioni, evoluzione e casi studio
Lucia Pietroni, Chiara De Angelis, Davide Paciotti, Alessandro Di Stefano, Daniele Galloppo, Vittorio Giannetti

Design per la sicurezza da calamità naturali 50
Sviluppo di soluzioni progettuali per proteggere la vita di Vigili del Fuoco ed escursionisti
Vittorio Giannetti, Caterina Di Flamminio

L'evoluzione del design medicale 54
Progettare per l'emergenza e la salute umana
Gabriele Pontillo, Carla Langella

Advanced Textile Design for Health 58
Paesaggio terapeutico e benessere attraverso applicazioni di IoT medicale e Material-Driven Textile Design
Maria Antonietta Sbordone, Carmela Ilenia Amato, Angela Coppola

Design per la sopravvivenza in caso di sisma 62
La rilevanza del processo di validazione sperimentale nello sviluppo di arredi con funzione salva-vita
Lucia Pietroni, Daniele Galloppo, Ilaria Fabbri, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Alessandro Di Stefano, Mariangela Francesca Balsamo

Emergency Design 66
Esperienze e progetti per la prevenzione del rischio e la gestione dell'emergenza
Cinzia Ferrara, Elia Maniscalco, Marcello Costa

L'homelessness come sopravvivenza urbana 70
Prospettive di ricerca e sperimentazione per il design
Vincenzo Paolo Bagnato, Sergio Bisciglia, Antonio Labalestra

Progettazione grafica per le emergenze 74
Design e mappe nel contesto del cambiamento climatico
Laura Bortoloni, Davide Turrini

Fruit for Peace Platform 78
Un modello agroindustriale nel Sahel per Paesi fragili e in zone di conflitto
Daniela Piscitelli, Roberta Angari, Rosanna Cianniello, Michela Mattei

Evitando l'apocalisse 82
Il design della narrazione per orientarsi e riorientarsi nell'era dei rifiuti
Pietro Costa, Michele De Chirico, Raffaella Fagnoni, Annapaola Vacanti

Case anfibie come nuovo paradigma abitativo 86
Per un modello di abitazioni nomadi, sostenibili e resilienti con soluzioni nZEB
Irene Fiesoli, Gabriele Pontillo, Eleonora D'Ascenzi, Denise de Spirito, Giuseppe Lotti

Space Digital Living Lab 90
Il Responsible Advanced Design per attivare processi progettuali sostenibili negli habitat extraplanetari
Laura Succini, Veronica Pasini

Design through Nature 94
Le strategie di sopravvivenza attuate dalla natura utili al design di prodotto
Lucia Pietroni, Mariangela Francesca Balsamo, Giuliana Flavia Cangelosi

Designing Supernature 98
La tecnologia come strumento per dare voce a immaginari interspecifici
Giovanni Inglese

Il design per la biodiversità 102
Sviluppo di un'arnia 2.0 per la sopravvivenza delle api
Caterina Di Flamminio

Verso un design ecocentrico 106
In dialogo con il mondo vegetale per la costruzione di futuri sostenibili
Patrizia Marti, Giampiero Cai

Alberto Piovesan 110
dialoga con Lucia Pietroni

Danilo Ragona 120
dialoga con Lucia Pietroni

Il Design per (R)Esistere 130
Strategie progettuali per la nostra sopravvivenza
Daniele Galloppo

Design per la sopravvivenza sociale

Un pluriverso di comunità. Design e post-sopravvivenza 147

Chiara Amatori, Alice Cappelli, Riccardo Varini

Ricerche e progetti

Co-Crafting del fare insieme e oltre 164
Dispositivo di design sociale per la facilitazione dei processi partecipativi e di inclusione
Francesco Boccato Rorato, Cristian Campagnaro

Information Design for Learning 168
Il progetto CAVE - Communication and Visual Education in HomeSchooling
Alessio Caccamo

Tipografia, manualità e giustizia sociale 172
Dal laboratorio antoniano al design sociale: etica, formazione e inclusione attraverso la stampa
Fabiana Candida

Cartografie di comunità 176
Un'esperienza di co-progettazione per la costruzione di sistemi e artefatti narrativi
Michela Carlomagno

Street art a Roma: il caso Torpignattara 180
Comunicazione, partecipazione e immaginazione in periferia
Fabio Ciammella

Salute e sicurezza in viaggio 184
Comunicare rischi, emergenze e servizi di supporto a chi arriva e a chi parte
Maddalena Coccagna, Giorgio Sclip

Design for Humanising Energy 188
Il ruolo del design nel processo di transizione energetica
Barbara Di Prete, Agnese Rebaglio, Lucia Ratti, Davide Crippa, Massimiliano Cason Villa

La Repubblica del Design 192
Verso un distretto territoriale per la rigenerazione urbana e l'innovazione sociale
Davide Crippa, Barbara Di Prete, Agnese Rebaglio

Sopravvivere alla transizione digitale 196
Design e Terzo Settore
Pietro Costa, Raffaella Fagnoni, Giovanni Foppiani, Alessandro Lodovini, Maria Manfroni, Gianni Sinni

Hyperlocal Design 200
Pratiche e azioni per la sopravvivenza ecologica nella Laguna di Venezia
Raffaella Fagnoni, Pietro Costa, Mario Ciaramitaro, Serena De Mola, Carmelo Leonardi, Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola

Design empatico per l'accessibilità negli ambienti sensibili 204
Un approccio integrato di AI e Space Syntax
per migliorare l'esperienza spaziale negli ambienti sanitari
Claudia Porfirione, Isabel Leggiero, Francesca Rocca

Design, materiali e comunità 208
Il valore sociale dei materiali come linfa vitale
per le comunità locali e le loro relazioni
Marco Manfra, Rocio Irene Cancellotti, Gianni Montagna

Design for Resistance 212
Strategie e pratiche di progettazione eco-sociale
Margherita Vacca, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Paria Bagheri Moghaddam

Design per il sociale 216
Sperimentazioni didattiche di co-progettazione sul tema dell'autismo
Rosanna Veneziano

Past Disquiet e le sopravvivenze della solidarietà 220
Per una cartografia della resistenza archiviale
Noemi Biasetton

Festival 224
Progetti per comunità fluide
Claudio Gambardella, Annapaola Carrano

Stretch the Edge 228
Design rigenerativo per micro-territori e piccole città fortificate
Chiara Amatori, Elena Brigi, Massimo Brignoni, Alice Cappelli,
Giorgio Dall'Osso, Riccardo Varini

Maria Teresa Pecchini 232
dialoga con Alice Cappelli e Riccardo Varini

Massimo Renno 238
dialoga con Chiara Amatori e Riccardo Varini

**Laboratorio nomade di comunità
come spazio per la partecipazione dei corpi** 246
Chiara Amatori, Eugenio Cappello, Alice Cappelli,
Emanuele Lumini, Riccardo Varini

Design per la sopravvivenza culturale

Design per tramandare culture in scenari complessi 263

Daniela Smalzi e Davide Turrini

Ricerche e progetti

EcoSEaReef 280
Design per la salvaguardia della biodiversità
Gabriele Pontillo, Irene Fiesoli, Eleonora D'Ascenzi, Denise de Spirito, Claudio Catalano

Design, Natural Capital & More-than-Human Data Interaction 284
Progettare l'incontro tra dati, natura e persone
Alessio Caccamo, Mattia Francesco Ucchiello

AARTS - Active ARTworks Shelter 288
Dalla normativa attiva al design per la protezione e il trasporto delle opere d'arte in emergenza
Marco Mancini, Alessia Strozzi, Davide Turrini

Il patrimonio storico nello scontro etnico 292
Strategie di salvaguardia del capitale culturale in contesti di conflitto sociale
Alessandro Damiani

Connettere patrimoni fragili 296
Approcci dialogici e design di comunità per la sopravvivenza culturale in contesti marginali
Francesco Monterosso

Sound Design for Survival 300
Tre progetti per sopravvivere nella città di Venezia
Stefano Luca

Preservare, ricordare, svelare 304
Design per la ricostruzione digitale della memoria
Silvia Gasparotto, Margo Lengua

Design e patrimoni marginali o emarginati 308
Progetti per la salvaguardia e la valorizzazione fisico-digitale
Alessandra Bosco, Emanuela Bonini Lessing, Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero

Strumenti ibridi e approcci interdisciplinari 312
Il design per la tutela e la valorizzazione dei patrimoni culturali
Roberta Angari, Marzia Micelisopo, Antonella Rosmino, Paola Antimina Tuccillo

Raccontare le case museo 316
Nuove frontiere di ri-attivazione nel circuito culturale con pratiche digitali seamless
Alessandra Miano

Memorie digitali 320
Il design come strumento di riparazione per un'identità urbana aperta e condivisa
Viviana Trapani, Veronica De Salvo

Transmedia Design per i territori fragili 324
Un progetto inclusivo e sostenibile per la valorizzazione delle identità culturali nei comuni minori
Giuseppe Di Bucchianico, Simone Giancaspero, Raffaella Massacesi

Per un approccio ecologico al patrimonio intangibile d'impresa 328
Gli archivi e i musei aziendali
Alberto Bassi, Giulia Ciliberto, Maria Cristina Addis, Jacopo William de Denaro, Marco Scotti

Fogli di cinema 332
Un patrimonio da salvare
Veronica Dal Buono, Luca Siano

NSBVN – Sustainable Exhibit 336
Davide Crippa, Massimiliano Cason Villa, Arianna Carniel, Daniele Rolli

For the Survival of Design Histories 340
Alberto Bassi

Riccardo Romeo Jasinski e Andrea Marchi 344
dialogano con Daniela Smalzi e Davide Turrini

Paolo Giulierini 352
dialoga con Marco Mancini

Voci e suoni della Val Resia 360
Design spontaneo per tramandare un patrimonio intangibile
Laura Bortoloni

Il design per la sopravvivenza verso le sfide globali 381
Lucia Pietroni e Davide Turrini con VivaioCreativo

Autori 401
Bibliografia 403
Contenuti multimediali 412
Design del prodotto editoriale 413
Ringraziamenti 415

LA **LUNGA MARCIA VERSO** UN **DESIGN RESPONSABILE** DELLA **SOPRAVVIVENZA**

La lunga marcia verso un design responsabile della sopravvivenza

Lucia Pietroni e **Davide Turrini**

Il concetto del "sopravvivere", che significa letteralmente vivere "sopra", vivere "oltre", è intrinsecamente legato da un lato alla continuità dell'esistenza di esseri viventi e oggetti, dall'altro a un mutamento di condizioni temporali, spaziali e funzionali in un'ottica di resistenza e superamento di situazioni di estrema gravità. Infatti, per sopravvivere, è spesso necessario mettere in atto cambiamenti radicali il cui risultato può portare a evoluzioni oppure, al contrario, a regressioni strategiche fino a stati minimi capaci di garantire le possibilità di rimanere in vita. Più in generale, operare per la sopravvivenza significa predisporsi criticamente e positivamente nei confronti di contesti complessi, naturali, antropici o integrati. Il design in questo caso può contribuire a trovare soluzioni intervenendo su condizioni ambientali e sociali in profondo squilibrio attraverso metodologie progettuali innovative, o attualizzando strategie storicamente consolidate, in processi che portano dalla congiuntura negativa a una nuova stabilità, a volte migliorativa rispetto alle condizioni precedenti alla crisi, attraverso adattamenti e trasformazioni ben oltre la semplice prospettiva del trovare una via di scampo.

Il quadro globale contemporaneo, caratterizzato da condizioni avverse alla vita che da eventi eccezionali si trasformano sempre più in stati permanenti, impone poi di considerare il progetto per la sopravvivenza nel suo ormai imprescindibile legame con una concezione ecosistemica e interspecie dei rischi e delle emergenze costanti: ecco allora che il *Design for Survival* diviene una sfida incentrata sul rapporto tra design e sostenibilità ambientale e sociale nonché, più in generale, su di un confronto rispettoso tra una cultura progettuale interdisciplinare e i problemi delle persone, delle comunità, degli habitat e dei patrimoni culturali. Con tale ottica, in una ricca gamma di gradazioni, tra posizioni orientate a mitigare un pensiero antropocentrico senza negarlo radicalmente e posizioni impegnate a denunciarne i limiti e le contraddizioni con un approccio decisamente critico e alternativo, è possibile ampliare la riflessione osservando un intreccio di scenari, eventi e visioni messi in campo da personalità che hanno agito da stimolo e da sostrato di germinazione per approcci e metodi progettuali oggi imprescindibili.

È quindi possibile ripercorrere vie che sono state aperte non solo dai designer, ma anche da filosofi, scienziati, economisti, tutti convergenti in quella che può essere definita come la lunga marcia di affermazione di una nuova coscienza epistemologica e di nuove pratiche operative che hanno permesso alla disciplina del design di emanciparsi dalle logiche di un modello produttivo per nulla focalizzato sulle istanze di equilibrio ambientale e sociale; di affrancarsi riconoscendosi dotata di propri strumenti e metodologie, in grado di affrontare una complessità di fenomeni emergenti e viepiù emergenziali nella consapevolezza che i disastri, anche quando implicano fattori ambientali, non sono mai "naturali" poiché sottendono sempre, in ultima analisi, una causa antropica.

Una partenza simbolica di tale percorso può essere individuata nel 1865 quando, nei pressi della cittadina inglese di Staplehurst, quasi tutti i vagoni di un treno cadono nel vuoto da un viadotto ferroviario, causando decine di morti e feriti. Si tratta di uno dei primi incidenti di questa natura, di un evento traumatico, di un punto di crisi in un sistema infrastrutturale e produttivo che dalla metà del XIX secolo si fa sempre più complesso; un episodio come ne accadranno molti altri a cui però è possibile assegnare un significato particolare poiché tra i passeggeri di quel treno – su uno dei pochi vagoni che non precipitano – viaggia lo scrittore Charles Dickens, acuto osservatore dei mali del suo tempo a partire dagli anni Quaranta dell'Ottocento, quando assume aperte posizioni progressiste suggellate dalla pubblicazione del romanzo *Hard Times*. L'opera, ambientata nella città industriale di Coketown, immaginaria ma facilmente assimilabile a tante realtà urbane dell'epoca, sottende una critica sociale che sferza l'utilitarismo ottocentesco basato sui soli numeri, sui profitti, su quei "fatti" che il protagonista delle prime pagine del romanzo elogia e dietro ai quali l'autore scorge criticità e rischi di crisi sistemiche delle quali il disastro ferroviario, che lo segnerà psicologicamente per il resto della vita, è un emblematico apogeo (Dickens, 1854).

Se Dickens analizza e denuncia attraverso il filtro del racconto letterario, William Morris, con il suo poliedrico ruolo di critico-scrittore, ma anche di progettista-imprenditore, anticipa temi legati al ruolo del progetto nel conferimento di qualità all'ambiente e al dovere degli intellettuali e degli artefici di rimediare agli effetti negativi dell'industrializzazione. In una serie di conferenze degli anni Settanta e Ottanta dell'Ottocento formula, con un secolo d'anticipo, l'idea di uno sviluppo sostenibile inscindibilmente legato a una prospettiva intergenerazionale, concetto recepito a livello intergovernativo solo nel 1987 con il Rapporto Brundtland. Successivamente, nel 1891, Morris pubblica il romanzo utopico *News from Nowhere*, in cui descrive una società collettivista basata sul controllo democratico dei mezzi di produzione aprendo di fatto la strada a una cultura olistica incentrata sull'ambiente come parte di un eco-sistema da tutelare (Morris, 1891) che altri, sempre nel conteso industrializzato britannico, alimentano con strumenti ancor più operativi come nel caso di Patrick Geddes, biologo, sociologo e urbanista, precorritore della necessità di una lettura integrata e interdisciplinare dei fenomeni naturali e antropici (Geddes, 1915).

È quindi il Regno Unito vittoriano a rappresentare un primo epicentro fondamentale di un pensiero ecologista che aspira a un equilibrio di fattori per rifuggire il punto di crisi.

Tuttavia gli approcci di personalità come Morris e Geddes sono ancora ben lontani dall'incidere su un modello di sviluppo che, nel giro di pochi anni, accanto ad indubbie valenze positive, porta anche agli scenari progettuali e produttivi distruttivi del primo conflitto mondiale, o che cresce raggiungendo impatti negativi di particolare rilievo negli Stati Uniti d'America, dove altre riflessioni si uniscono sul cammino di una nuova consapevolezza. È il caso del pensiero di Henry David Thoreau, filosofo, appunto statunitense, che da un lato ragiona su un rapporto armonico tra uomo e natura, e dall'altro attiva processi di coscienza critica in relazione ai diritti dell'uomo e alle istanze di equità sociale. Nel suo volume *Walden* egli descrive una sperimentazione condotta in prima persona seguendo un modello di vita alternativo, una prospettiva di sopravvivenza frugale che si attua a partire da una casa autocostruita nei boschi (Thoreau, 1854). Nel suo saggio *Walking* (*Excursions*), Thoreau si concentra ulteriormente sull'escursione come processo di conoscenza diretta e intima, di crescita interiore e continuo rinnovamento; l'anelito al movimento è una forma di liberazione verso una dimensione nuova in cui la conservazione della natura, che deve essere scoperta, osservata e rispettata, è complemento imprescindibile alla vita della civiltà (Thoreau, 1863).

Anche oltreoceano la lunga marcia di affermazione di un approccio alla sopravvivenza nel segno della sostenibilità, attraverso un design consapevole e responsabile, segue visioni pioneristiche come quella di Thoreau e passa per gli scenari di un crescente senso di insicurezza originato, nel corso del Novecento, dal progetto della distruzione. Uno snodo cruciale in tal senso è rappresentato dai primi test sugli esiti devastanti dell'energia nucleare compiuti nel luglio del 1945 (a partire dal *Trinity Test*, passando per l'*Operation Crossroads* nell'atollo di Bikini, fino ad oggi) e dalle relative, immediate, applicazioni belliche in Giappone, con i conseguenti interrogativi sul legame tra nuova era tecnologica e mancata sopravvivenza in termini eco-sociali. La portata delle insicurezze e degli interrogativi epocali sui rischi che nascono a seguito dei conflitti mondiali è tale da innescare il passaggio dalla riflessione alla prassi, con la crescita di una cultura progettuale della sopravvivenza rilevante grazie a figure come quella dell'architetto Richard Neutra che, nel suo saggio *Survival through Design* del 1954, offre una visione etica ed ecologica del design in una prospettiva di pace, operando una sintesi tra modernismo, scienze della vita e cibernetica. Già dalle sue prime sperimentazioni progettuali – commissionate nel 1943 dal governo statunitense per infrastrutture ospedaliere e scolastiche a Porto Rico – Neutra matura una concezione di intervento basata sul miglioramento delle condizioni sociali con un impiego limitato di risorse e una massima valorizzazione delle caratteristiche naturali dell'ambiente. Al di là delle poche luci e delle molte ombre connesse agli esiti nello scenario portoricano, il contributo di Neutra al pensiero ecologico contemporaneo applicato al progetto è fondamentale per il suo indubbio valore epistemologico e pratico di comprensione delle relazioni tra fattori umani, animali, geologici, metereologici e tecnologici (Neutra, 1954).

Il percorso della cultura progettuale si svolge poi, negli anni Sessanta e negli anni Settanta del Novecento tra le due sponde dell'Atlantico, recependo le riflessioni di filosofi, antropologi e sociologi che hanno in Gregory Bateson un primo

rappresentante emblematico, con la sua critica al modello epistemologico occidentale consolidato e il suo superamento dell'idea di specie umana come entità contrapposta alle altre specie e all'ambiente, in favore di un nuovo concetto di "unità di sopravvivenza" costituita dall'individuo in stretta sinergia con l'ecosistema. Per Bateson, progresso tecnico, aumento della popolazione e mancanza del concetto di misura (cioè di appropriatezza nello sfruttamento di risorse e nella quantità della produzione) sono uniti in un volano, che crea e moltiplica esponenzialmente effetti negativi (Bateson, 1972; Bateson, 1979). A seguito di tali recepimenti è imprescindibile l'approdo alle elaborazioni teoriche e alle sperimentazioni di Victor Papanek, con la pubblicazione nel 1971 della prima edizione inglese del suo *Design for the Real World*, per il quale il design per la sopravvivenza – analizzato in relazione a scenari critici come l'inquinamento, la crescita demografica mondiale e i fattori di rischio insiti nella densità dei contesti urbani – è legato a doppio filo con la rivendicazione di un approccio responsabile, interdisciplinare e integrale alla progettazione (Papanek, 1971). Papanek propone un concetto di design ecologico, economico e socialmente utile; è pioniere nelle applicazioni dei concetti di accessibilità, mobilità inclusiva, di riuso e di riciclo; fornisce ancora oggi, con le sue teorie e con la sua opera, suggestioni importanti agli approcci del *Design for All*, del *Design Activism*, del *Design Open Source*. Ulteriori teorici e designer di grande rilievo si sono posti successivamente in diretta continuità con lui per sviluppare approcci che diventano oggi vere e proprie strategie di intervento, finalizzate a una sopravvivenza migliorativa, come nel caso emblematico della bioispirazione, affrontata da Papanek nel nono capitolo del suo libro e riproposta poi compiutamente da Janine Benyus (Benyus, 1997), o di un design olistico e responsabile fortemente orientato ai servizi più che ai prodotti, anticipato da Papanek e attualizzato da John Thackara (Thackara, 2005).

La ricezione delle visioni teoriche da parte della cultura progettuale tra la fine degli anni Sessanta e i Settanta si amplia rapidamente: accanto a quella di Papanek, con il suo approccio relativista, vengono messe in campo altre posizioni come quella di Tomás Maldonado, che critica la crescita illimitata e auspica una gestione responsabile delle risorse ambientali (Maldonado, 1970), o quella di Ernst Schumacher, che promuove il concetto di miniaturizzazione delle economie e della tecnologia (Schumacher, 1973). Parallelamente la tensione verso inediti equilibri di sopravvivenza si fa strada in ulteriori proiezioni progettuali strutturate, con diversi gradi di operatività e di possibile impatto sulla realtà: Richard Buckminster Fuller, che è attivo sin dalla fine degli anni Venti e che firma la prefazione di diverse edizioni del saggio di Papanek, ribadisce e rafforza la sua concezione di un *comprehensive design* che mappa le risorse del pianeta e i punti in cui esse vengono utilizzate, ragionando in termini di ciclo di vita, di reti diffuse e delocalizzate, di riduzione dei consumi e di benessere individuale e sociale (Fuller, 1969). Stewart Brand cura la pubblicazione di *The Whole Earth Catalog*: un inconsueto periodico che offre la prospettiva di una società sostenibile attraverso la promozione di buone pratiche tecnologicamente appropriate, di competenze e prodotti che aiutino gli individui a trovare stili di vita creativi e autosufficienti.

La rivista diviene ben presto un fenomeno culturale di rilevanza internazionale, identitario anche grazie all'evocativa copertina che reitera, di numero in numero, fotografie del globo terrestre visto dallo spazio, consentendo per la prima volta al grande pubblico di osservare la Terra immersa nell'oscurità infinita e di coglierne la bellezza, ma anche la finitezza e la fragilità. Ciò accade proprio negli anni in cui viene concepita la metafora della "Terra come astronave", in particolare da Kenneth Boulding, economista e pacifista inglese naturalizzato statunitense, che nei suoi saggi paragona appunto il pianeta a un'astronave, in cui le risorse sono disponibili in quantità limitata e sono affidate alle pratiche di sopravvivenza, commisurate, protettive e preventive degli astronauti (Boulding, 1968).

La stagione sin qui ripercorsa prende corpo anche attraverso un virtuoso intreccio di relazioni e riverberi tra *future studies* e nuove cognizioni della cultura industriale, basti pensare in proposito al Rapporto *The Limits to Growth*, alle attività del Club di Roma (Meadows, Meadows, Randers, Behrens, 1972), o ai dibattiti della *International Design Conference in Aspen* (IDCA); si tratta di un fermentante sostrato su cui si innestano ulteriori contributi degli ultimi decenni del Novecento che hanno l'obiettivo di affrontare problemi complessi in un'osmosi continua tra visioni generali e applicazioni operative. È il caso, ad esempio, della disamina delle crisi e dei possibili rimedi condotta da Fritjof Capra attraverso la teoria dei sistemi (Capra, 1982) o delle ecosofie di Arne Næss, che sostiene la necessità di un radicale cambiamento di paradigma culturale in cui gli esseri umani si sentano parte integrante della natura (Næss, 1989), e di Felix Guattari che rovescia la prospettiva antropocentrica dell'ecologia a partire da una nuova coscienza della psiche relazionata al contesto socio-ambientale (Guattari, 1989).

Tuttavia le riflessioni e i confronti culturali, con i conseguenti strumenti progettuali, sono cresciuti in maniera asimmetrica rispetto agli scenari decisionali e normativi che si sono certamente mossi nella direzione di un approccio responsabile alla sopravvivenza eco-sociale, ma che, in avvio del Terzo Millennio, stentano ancora ad avere un impatto decisivo sullo stato drammaticamente critico del pianeta. Manca ancora quindi una reale volontà politica dominante che supporti in maniera determinante la tensione culturale e progettuale maturata negli anni. Per sintetizzare soltanto i dati e gli esempi più eclatanti, le Nazioni Unite rilevano che i disastri climatici di varia tipologia hanno raddoppiato a livello globale i loro effetti negli ultimi vent'anni, in termini di vite umane colpite e di perdite economiche; mentre l'invasione russa dell'Ucraina o il conflitto a Gaza hanno fatto registrare negli ultimi tre anni migliaia di morti e profughi, accanto a ingenti danni all'ambiente e ai patrimoni culturali. Anche in contesti di pace e in economie mature la cronaca rinnova quotidianamente bilanci di vittime paragonabili a bilanci di guerra in svariati settori, in una retorica dei martiri e degli eroi a rischio di assuefazione a fronte della quale acquisisce un significato sempre più centrale la cultura di una sopravvivenza migliorativa, della prevenzione o dell'emergenza continua, connessa a una cultura dedicata del design che, come dimostrano le pagine di questo volume, può essere risolutiva.

La lunga marcia di affermazione descritta consegna quindi all'attualità un contesto più che mai critico e uno stato dell'arte di ricerche e progetti consistente

e articolato, in relazione al quale chi scrive ha compiuto un processo di indagine e analisi a partire dal 2022 con la curatela di un numero della rivista di design studies *MD Journal* dedicato, appunto, al tema *Design for Survival* (Pietroni & Turrini, 2022). Dai processi di autosufficienza per i sistemi territoriali alla servitizzazione e al mutualismo; dai dispositivi di salvataggio in mare per i naufraghi migranti alla protezione offerta ai senzatetto; dai sistemi di sicurezza durante il sisma ai trasporti sanitari d'emergenza, ai dispositivi di salvaguardia del patrimonio culturale in caso di calamità, la prima esplorazione compiuta ha restituito uno spaccato emblematico delle teorie e delle prassi di una fertile cultura progettuale contemporanea, applicata a prodotti, servizi o sistemi integrati che in modo risolutivo o implementativo offrono soluzioni protettive e adattive, specifiche e originali. A valle del primo processo curatoriale, la consapevolezza di un consistente interesse sul tema della comunità scientifica nazionale ha portato ad evolvere l'osservatorio e le riflessioni critiche, attivando un confronto diretto tra i ricercatori che operano nell'ambito disciplinare del design in occasione di due convegni organizzati congiuntamente dalle Università degli Studi di Camerino e di Ferrara, nel 2023 e nel 2024. Durante tali incontri, seminari di approfondimento hanno consentito di ampliare l'analisi di scenari, visioni e approcci declinati nei settori del design per la *sopravvivenza umana, sociale e culturale*. Le prospettive progettuali si aprono, infatti, a molteplici soluzioni che riguardano prima di tutto l'incolumità dei singoli e delle comunità, che affrontano poi problematiche di natura sociale e che, ulteriormente, salvaguardano i patrimoni naturali e culturali, materiali e immateriali, minacciati anch'essi dall'incuria, dalle calamità, dai fondamentalismi, nonché da una globalizzazione sempre più sradicante.

Questo volume sistematizza i risultati del processo compiuto a partire dal 2022 includendo riflessioni, studi e progetti aggiuntivi grazie ai suggerimenti di un autorevole comitato scientifico appositamente costituito. La struttura della pubblicazione ripropone la suddivisione nelle tre traiettorie di ricerca - sopravvivenza umana, sociale e culturale – con altrettanti capitoli organizzati in modo speculare poiché costituiti ogni volta da un saggio di apertura che inquadra criticamente il tema; da una sezione dedicata a *Ricerche e progetti* della comunità scientifica; da due interviste a personalità di rilievo, esterne al mondo accademico, che offrono testimonianze dirette di progetti e attività dedicati alla sopravvivenza; infine, da un saggio visivo che racconta principalmente per immagini aspetti peculiari degli scenari di riferimento. Il libro si conclude con un quarto capitolo che analizza criticamente le 50 *Ricerche e progetti* – presentati da 119 ricercatori della comunità universitaria del design – in relazione alle loro possibili convergenze tematiche verso i 17 obiettivi dell'Agenda ONU 2030 sullo sviluppo sostenibile e i 6 Cluster delle sfide globali del programma di ricerca europea Horizon Europe (2021/2027). In tale sezione viene evidenziato l'approccio interdisciplinare e multi-stakeholder delle ricerche che, pur guidate dal design, aggregano molte altre discipline perché affrontano problematiche sfidanti e complesse che richiedono necessariamente un'intersezione di conoscenze e competenze molto diverse, nonché un coinvolgimento di differenti attori, come università e centri di ricerca, imprese, istituzioni, associazioni di varia natura.

BIBLIOGRAFIA

Bateson, G. (1972). *Steps to an ecology of mind*. Ballantine Books.

Bateson, G. (1979). *Mind and nature: a necessary unity*. Dutton.

Benyus, J. M. (1997). *Biomimicry. Innovation inspired by nature*. William Morrow.

Boulding, K. (1968). *Beyond economics. Essays on society, religion and ethics*. The University of Michigan Press.

Capra, F. (1982). T*he Turning Point: Science, Society and the Rising Culture*. Bantam Books.

Dickens, C. (1854). *Hard times*. Bradbury & Evans.

Fuller, R. B. (1969). *Operating manual for spaceship Earth*. Pocket Books.

Geddes, P. (1915). *Cities in evolution*. Williams & Norgate.

Guattari, F. (1989). *Les trois écologies*. Galilée.

Maldonado, T. (1970). *La speranza progettuale. Ambiente e società*. Einaudi.

Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J. & Behrens, W. (1972). *The Limits to Growth: A Report for the Club of Rome's Project on the Predicament of Mankind*. Universe.

Morris, W. (1891). *News from nowhere*. Reeves & Turner.

Næss, A. (1989). *Ecology, community and lifestyle: outline of an Ecosophy*. Cambridge University Press.

Neutra, R. (1954). *Survival through design*. Oxford University Press.

Papanek, V. (1971). *Design for the real world. Human ecology and social change*. Pantheon Books.

Pietroni, L. & Turrini, D. (a cura di). (2022). Design for Survival. *MD Journal*, *14*.

Schumacher, E. F. (1973). *Small is beautiful. A study of economics as if people mattered*. Blond & Briggs.

Thackara, J. (2005). *In the bubble. Designing in a complex world*. MIT Press.

Thoreau, H. D. (1854). *Walden*. Ticknor & Fields.

Thoreau, H. D. (1863). *Excursions*. Ticknor & Fields.

DESIGN PER LA **SOPRAVVIVENZA SOCIALE**

Un pluriverso di comunità. Design e post-sopravvivenza

Chiara Amatori, Alice Cappelli, Riccardo Varini

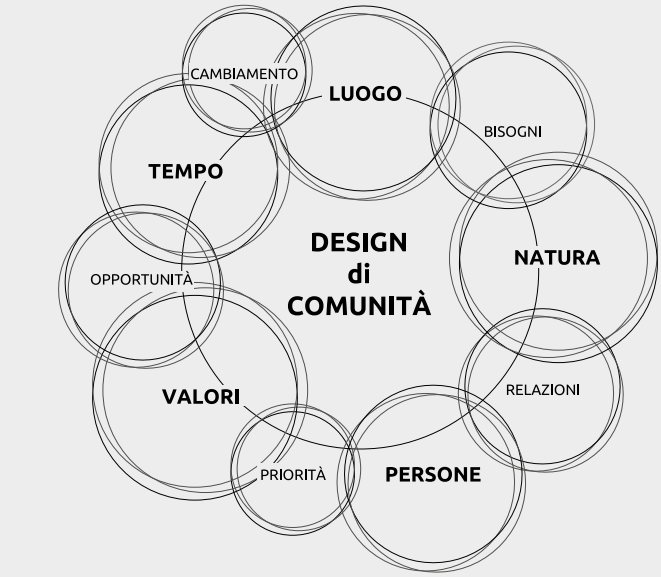
L'uomo abita la casa quando non si limita
a subire l'esistenza e le fatiche del vivere.
In questo modo "abitare" assume il senso
del prendersi cura, di sé e degli altri.
Andrea Staid, 2025

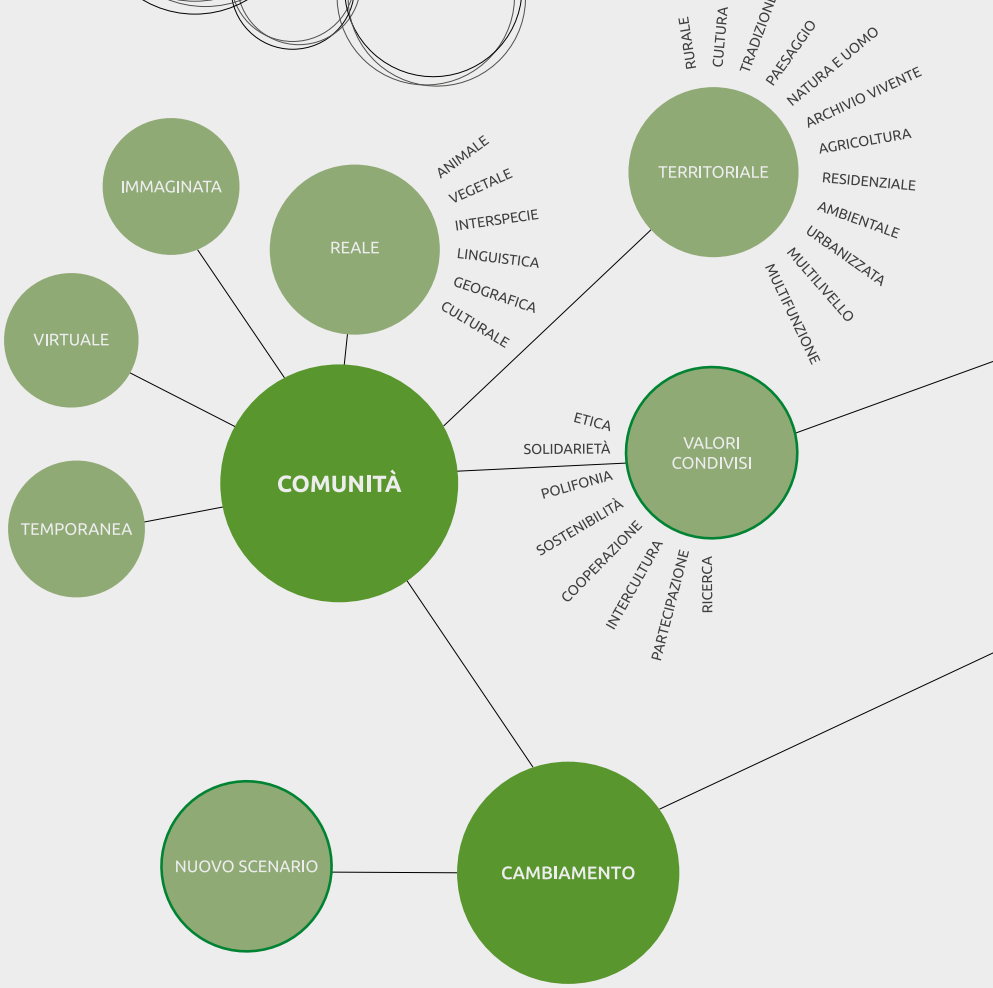
Interdipendenze

Nell'ambito specifico del *Design per il sociale* il dialogo interdisciplinare attualmente in corso, rispecchiato anche dalla sezione del volume che segue, sta favorendo il consolidamento di una vivace comunità scientifica composta da partecipanti italiani e stranieri, tra cui accademici, ricercatori, professionisti e dottorandi attivamente impegnati nel settore. Tale partecipazione è finalizzata a integrare saperi ed esperienze diversificati con l'obiettivo di favorire un'analisi più approfondita e una gestione efficace delle molteplici e dinamiche relazioni tra le discipline del design e i complessi processi sociali contemporanei, valorizzando così la pluralità di prospettive all'interno del dibattito scientifico e professionale. Attraverso la condivisione di esperienze di ricerca, sia teorica che applicata, si intende proporre una riflessione critica sugli apporti metodologici e strategici che il design può offrire rispetto al tema della *sopravvivenza*, esaminando le potenzialità trasformative delle specifiche culture del progetto nei contesti propri delle *Scienze sociali* e/o nelle loro positive interazioni con le *Scienze ambientali*, ed evidenziando il ruolo centrale del designer nella facilitazione di processi collaborativi e innovativi per la soluzione di problematiche complesse di emarginazione, fragilità e instabilità di comunità antropiche, naturali o ibride. L'analisi considera tali dinamiche sia in relazione ai contesti interni delle comunità, sia rispetto all'ecosistema di appartenenza.

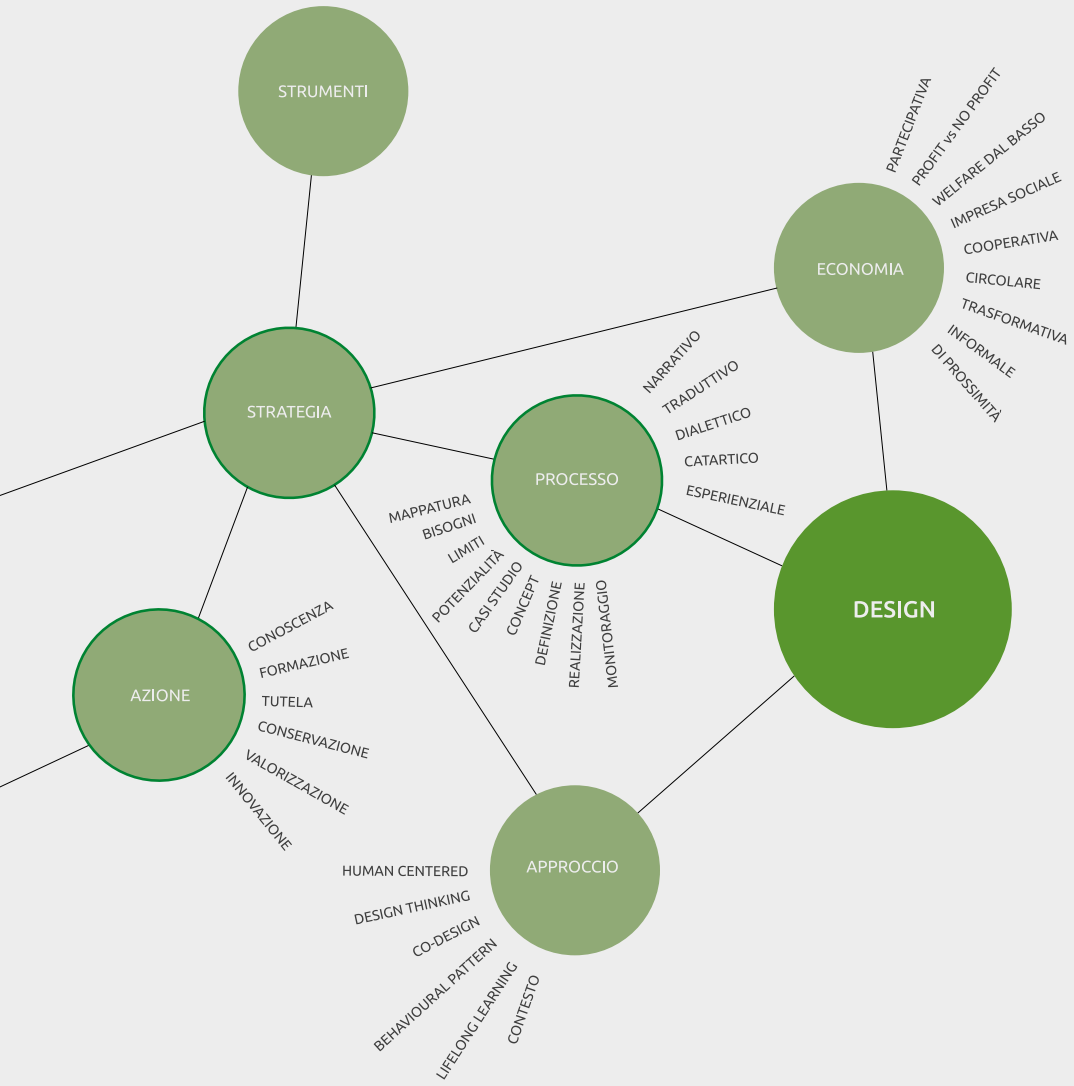
Al vasto ambito tematico progettuale per la resilienza in campo socio-ambientale si può assegnare la definizione di Design per le Comunità, intendendo, in senso esteso, con il termine Comunità quel complesso organismo vivente multispecie costituito da nature e persone, che ha come robusta struttura ossea il luogo in cui si insedia e come dinamica rete sanguigna i valori che adotta nel tempo.

Ciò può essere fatto proprio in virtù della sempre più stretta interdipendenza tra le discipline delle scienze sociali – che studiano l'essere umano e le interazioni utilizzando il metodo scientifico per comprendere come i gruppi si organizzano e agiscono - con quelle delle scienze ambientali – che si occupano di studiare le interazioni tra le componenti biotiche (viventi) e abiotiche (non viventi) degli ambienti naturali e antropizzati, affrontando problematiche come l'inquinamento, i cambiamenti climatici, la gestione delle risorse e lo sviluppo sostenibile.


CAMBIAMENTO
LUOGO
BISOGNI
TEMPO
DESIGN
di
COMUNITÀ
NATURA
OPPORTUNITÀ
VALORI
RELAZIONI
PRIORITÀ
PERSONE


IMMAGINATA
REALE
ANIMALE
VEGETALE
INTERSPECIE
LINGUISTICA
GEOGRAFICA
CULTURALE
TERRITORIALE
RURALE
CULTURA
TRADIZIONE
PAESAGGIO
NATURA E UOMO
ARCHIVIO VIVENTE
AGRICOLTURA
RESIDENZIALE
AMBIENTALE
URBANIZZATA
MULTILIVELLO
MULTIFUNZIONE
VIRTUALE
TEMPORANEA
COMUNITÀ
ETICA
SOLIDARIETÀ
POLIFONIA
SOSTENIBILITÀ
COOPERAZIONE
INTERCULTURA
PARTECIPAZIONE
RICERCA
VALORI
CONDIVISI
NUOVO SCENARIO
CAMBIAMENTO

1



Mappe concettuali del Design di Comunità, 2025. C. Amatori, A. Cappelli, R. Varini.

In questo contesto, le culture del design, nell'agire a servizio della collettività, dell'ambiente e del bene comune, integrano in modo imprescindibile le competenze materiali legate al saper fare con le qualità immateriali dell'ascolto, dell'accompagnamento e della cura. Esse acquisiscono così la capacità di ridefinirsi costantemente per offrire interpretazioni innovative e più efficaci di strumenti e metodologie, nonché per proporre nuove articolazioni disciplinari, visioni e approcci, collaborando sinergicamente con professionisti delle scienze umane, sociali e naturali.

Un processo in continua evoluzione che, nella necessità di dare risposta a *bisogni reali*, spesso di natura immateriale, si riconosce in principi universali quali responsabilità, rispetto, aiuto reciproco, cooperazione e tutela della diversità e delle minoranze. Questi principi costituiscono le basi operative per la promozione dell'inclusione sociale e la prevenzione di discriminazioni all'interno dei sistemi educativi e sociali contemporanei e si traducono in valori come volontariato, partecipazione empatica, consapevolezza civica e ambientale, trovando espressione in solide strutture di giustizia che promuovono l'equità tra individui, specie e territori, sia dal punto di vista geografico che climatico. Tale processo poggia su saldi *pilastri storici*, la cui rilevanza è attestata e consolidata tanto da essere adottati da alcuni movimenti, istituzioni, designer e studiosi che si collocano in un particolare panorama etico (**fig. 2**) qui di seguito sinteticamente illustrato. Tra i numerosi elementi cardine se ne richiamano alcuni.

Oxfam che nasce nel 1942, con gli obiettivi di sradicare povertà, ingiustizia e disuguaglianza, fornire alle comunità locali mezzi di sussistenza e capacità di resilienza per costruire un futuro migliore, attraverso sistemi equi e sostenibili e dare voce a chi è emarginato, lavorando per creare un futuro di pari opportunità, che includa anche la lotta contro il cambiamento climatico e la discriminazione di genere, specialmente verso le donne. Il *Commercio Equo e Solidale* germogliato nei Paesi Bassi negli anni Sessanta, che rappresenta un'attività commerciale internazionale che privilegia la giustizia sociale ed economica, il rispetto per l'ambiente e le persone e la lotta allo sfruttamento e alla povertà, invece della massimizzazione del profitto, con l'intenzione di rendere più equilibrati gli scambi tra paesi ricchi e poveri, garantendo condizioni di vita e di lavoro dignitose ai produttori svantaggiati, promuovendo l'uguaglianza di genere, la sostenibilità e una distribuzione più equa dei guadagni.

La speranza progettuale, pubblicato da Tomás Maldonado nel 1970, si propone di delineare un trattato sistematico sullo stato della ricerca metodologica nell'ambito della progettazione ambientale, con particolare attenzione agli aspetti etici e con approfondite riflessioni sulla *Coscienza critica* e sulla *Coscienza progettuale* del designer, evidenziando il ruolo del progetto come pratica responsabile e profonda. *Design for the Real World. Human ecology and social change* in cui per decenni a partire dal 1971 Victor Papanek esorta a riflettere sull'impatto che il design ha su società e ambiente, proponendo un modo di progettare più etico e sostenibile, rivolto a una pluralità di categorie d'utenza che non rientrano nell'ottica della standardizzazione e omologazione, sul *Minimal Design Team*, che comprende, oltre al designer, l'antropologo, lo psicologo, il

biologo ecc., e inoltre sulla opportunità e necessità che la popolazione locale possa essere autonoma artefice della progettazione di quanto necessario con l'uso di *Tecnologie Autoctone - Appropriate*.

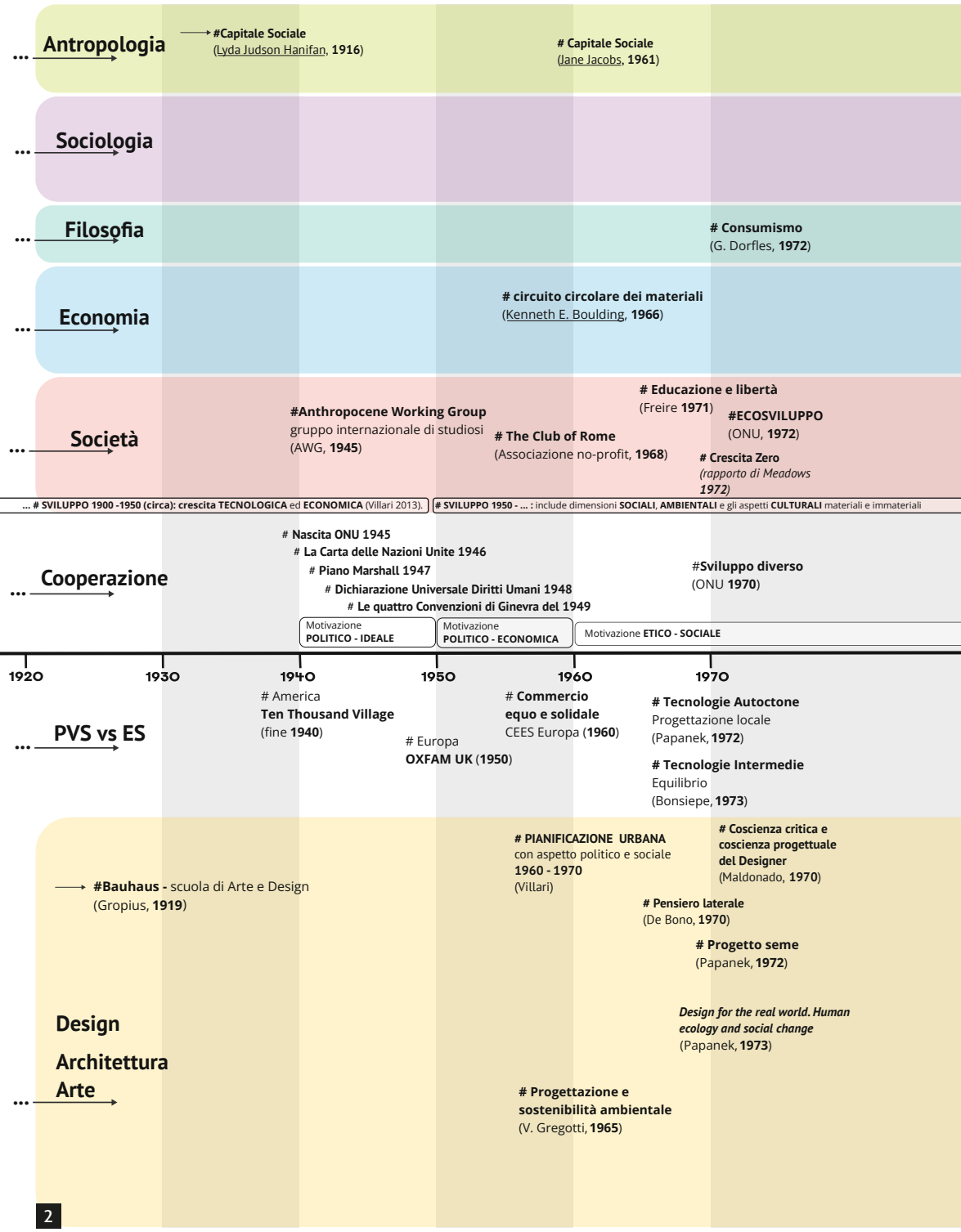
Negli stessi anni lo psicologo Edward de Bono definisce il concetto di *Pensiero laterale*, una metodologia per trovare soluzioni creative ai problemi, abbandonando le logiche sequenziali e analitiche del pensiero verticale per esplorare nuove prospettive e connessioni inattese. De Bono lo definisce come la capacità di vedere le cose da angolazioni diverse, di rompere schemi mentali consolidati e di abbracciare la complessità e il caos creativo come strumenti per generare idee innovative e risposte a problemi apparentemente irrisolvibili.

Pluriverso e Postumano

Le discipline umanistiche come filosofia e antropologia, sebbene tipicamente teoriche, spesso anticipano scenari futuri e interpretano la complessità sociale in modo più efficace rispetto ad approcci tecnico-politici. L'approccio accademico alla crisi dell'Antropocene nel campo del design richiede una profonda inversione di rotta rispetto ai paradigmi tradizionali, introducendo il *Pluriverso* e il *Postumano* come nuove cornici epistemologiche. Questa crisi impone un ripensamento radicale di tutte le discipline del design, considerata la complessa costellazione attuale di bisogni, opportunità e necessità che esigono innovative risposte, specialmente nel sociale, coinvolgendo dimensioni immateriali e materiali. Le teorie fondative del pensiero filosofico contemporaneo chiariscono come la sopravvivenza della nostra specie nell'Antropocene rivendichi il superamento di dicotomie sociali, ma anche ambientali e culturali, promuovendo relazioni sinergiche tra specie, generi, individuo e collettività. In tale prospettiva, la filosofia del *Postumano* assume una rilevanza particolare, poiché esplora in maniera approfondita le dinamiche della coesistenza, dissolvendo le tradizionali distinzioni tra umano e non-umano. Tale approccio configura inediti spazi ibridi tra animalità, tecnica e umanità, avanzando un modello di esistenza basato sulla condivisione e sull'interdipendenza.

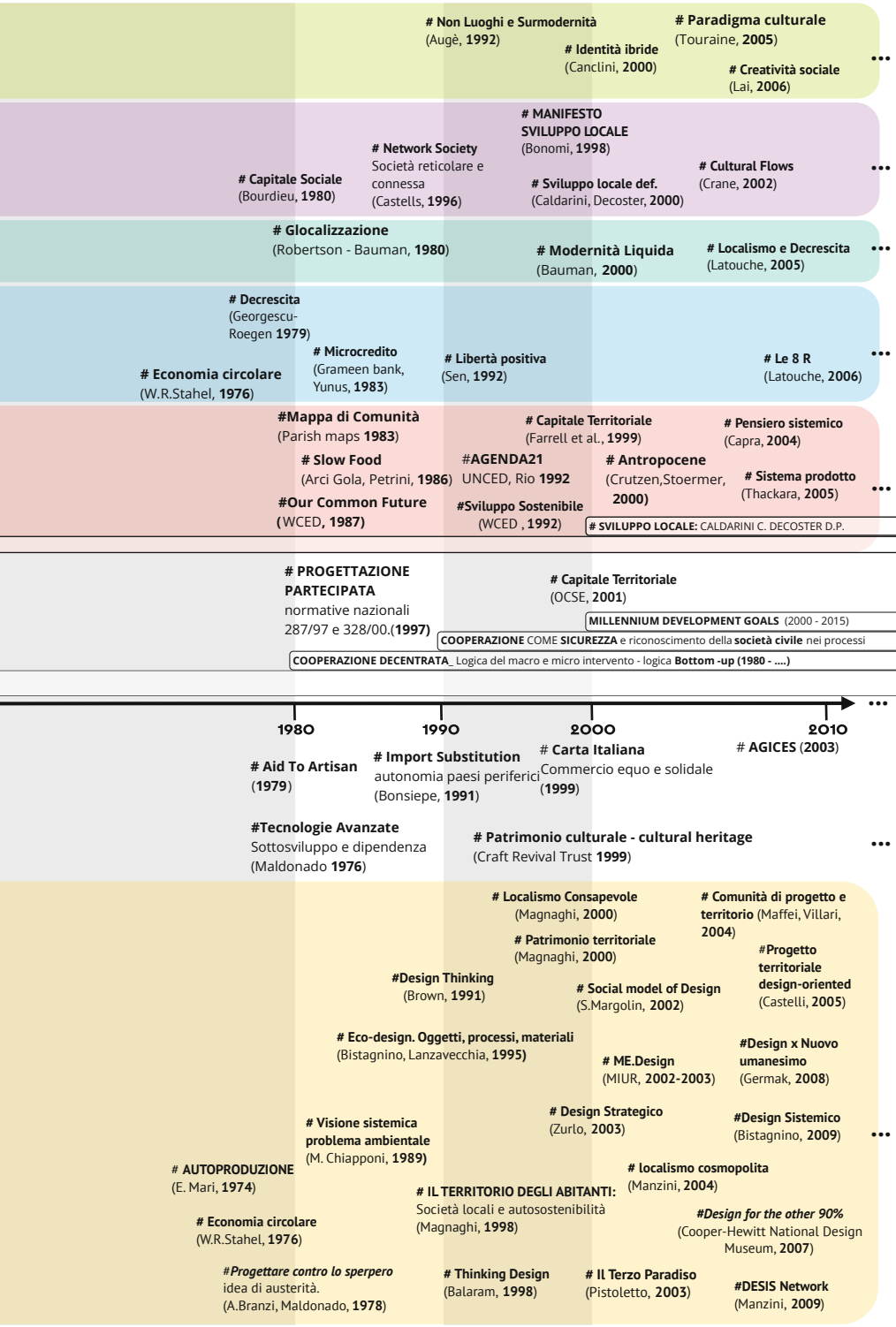
La raccolta interdisciplinare *Pluriverso. Dizionario del post-sviluppo* (Kothari et al., 2021) analizza, attraverso oltre cento saggi, le proposte di trasformazione sociale e le alternative ai modelli di sviluppo e ai processi di globalizzazione dominanti, radicati nella modernità, nel capitalismo, nella sovranità statale e nelle pratiche patriarcali. Illustra pratiche globali e cosmovisioni radicalmente alternative nella consapevolezza che un mondo ecologicamente saggio e socialmente giusto non solo sia possibile e necessario, ma per certi versi già esista. Invita quindi a riconoscere una pluralità di mondi e di visioni, in contrapposizione a un concetto monodimensionale dello sviluppo. Proprio in questo quadro culturale, sociale, ambientale ed economico appare necessario proporre delle riflessioni critiche radicali rispetto al ruolo che l'essere animale umano ha nei confronti della sua stessa specie, nei confronti di altri esseri animali e dell'intero ecosistema.

Come afferma Arturo Escobar nel suo *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds* (2018), le controindicazioni, i fallimenti e gli orrori che il dominio antropocentrico e una modernità etero



2

Estratto dello schema evolutivo del Design per il sociale. A. Cappelli, M. Brignoni, R. Varini


Non Luoghi e Surmodernità (Augè, 1992)
Identità ibride (Canclini, 2000)
Paradigma culturale (Touraine, 2005)
Creatività sociale (Lai, 2006)
MANIFESTO SVILUPPO LOCALE (Bonomi, 1998)
Network Society Società reticolare e connessa (Castells, 1996)
Capitale Sociale (Bourdieu, 1980)
Sviluppo locale def. (Caldarini, Decoster, 2000)
Cultural Flows (Crane, 2002)
Glocalizzazione (Robertson - Bauman, 1980)
Modernità Liquida (Bauman, 2000)
Localismo e Decrescita (Latouche, 2005)
Decrescita (Georgescu-Roegen 1979)
Microcredito (Grameen bank, Yunus, 1983)
Economia circolare (W.R.Stahel, 1976)
Libertà positiva (Sen, 1992)
Le 8 R (Latouche, 2006)
#Mappa di Comunità (Parish maps 1983)
Capitale Territoriale (Farrell et al., 1999)
Pensiero sistemico (Capra, 2004)
Slow Food (Arci Gola, Petrini, 1986)
#AGENDA21 UNCED, Rio 1992
Antropocene (Crutzen,Stoermer, 2000)
Sistema prodotto (Thackara, 2005)
#Our Common Future (WCED, 1987)
#Sviluppo Sostenibile (WCED , 1992)
SVILUPPO LOCALE: CALDARINI C. DECOSTER D.P.
PROGETTAZIONE PARTECIPATA normative nazionali 287/97 e 328/00.(1997)
Capitale Territoriale (OCSE, 2001)
MILLENNIUM DEVELOPMENT GOALS (2000 - 2015)
COOPERAZIONE COME SICUREZZA e riconoscimento della società civile nei processi
COOPERAZIONE DECENTRATA_ Logica del macro e micro intervento - logica Bottom -up (1980 - ....)
1980
1990
2000
2010
AGICES (2003)
Aid To Artisan (1979)
Import Substitution autonomia paesi periferici (Bonsiepe, 1991)
Carta Italiana Commercio equo e solidale (1999)
#Tecnologie Avanzate Sottosviluppo e dipendenza (Maldonado 1976)
Patrimonio culturale - cultural heritage (Craft Revival Trust 1999)
Localismo Consapevole (Magnaghi, 2000)
Comunità di progetto e territorio (Maffei, Villari, 2004)
Patrimonio territoriale (Magnaghi, 2000)
#Progetto territoriale design-oriented (Castelli, 2005)
#Design Thinking (Brown, 1991)
Social model of Design (S.Margolin, 2002)
Eco-design. Oggetti, processi, materiali (Bistagnino, Lanzavecchia, 1995)
ME.Design (MIUR, 2002-2003)
#Design x Nuovo umanesimo (Germak, 2008)
Visione sistemica problema ambientale (M. Chiapponi, 1989)
Design Strategico (Zurlo, 2003)
#Design Sistemico (Bistagnino, 2009)
AUTOPRODUZIONE (E. Mari, 1974)
localismo cosmopolita (Manzini, 2004)
IL TERRITORIO DEGLI ABITANTI: Società locali e autosostenibilità (Magnaghi, 1998)
#Design for the other 90% (Cooper-Hewitt National Design Museum, 2007)
Economia circolare (W.R.Stahel, 1976)
#Progettare contro lo sperpero idea di austerità. (A.Branzi, Maldonado, 1978)
Thinking Design (Balaram, 1998)
Il Terzo Paradiso (Pistoletto, 2003)
#DESIS Network (Manzini, 2009)



3

Progetti per Mediterranea Saving Humans, SM Design Workshop 2019, Alessio Abdolahian + UNI.RSM.DESIGN.

patriarcale hanno causato dovrebbero portarci a rinunciare all'idea di un'unica realtà valida universalmente e al credere nell'esistenza di molteplici visioni del mondo, ciascuna fondata su proprie epistemologie e ontologie. In questo modo la progettazione si potrebbe allontanare dagli obiettivi dipendenti esclusivamente da una visione globalizzante fondata sul consumo e sulla crescita lineare infinita e venire piuttosto immaginata per rafforzare le dimensioni locali di microcomunità e territori che si basano su risorse disponibili, economia circolare, sostenibile e situata.

L'approccio pluriversale promuove alternative locali e mira a sovvertire l'egemonia delle astrazioni omologanti occidentali, in favore di saperi contestuali, di pratiche decoloniali e di una nuova umanità non basata sulla teoria del dominio. Nel contesto del design, ciò si traduce nell'apertura a molteplici epistemologie e metodi: progettare diventa atto relazionale, partecipato e situato, in cui le comunità sono al centro della costruzione collettiva di soluzioni (**fig. 3**).

Questo orientamento implica interrogarsi sugli aspetti simbolici, relazionali e culturali che attraversano gli oggetti e i processi di design, assumendo la necessità di superare la tradizionale dicotomia tra materia e immaterialità e di riconoscere la crescente rilevanza dei valori comunicativi, dei significati e delle atmosfere nella configurazione della vita contemporanea. Il design, in questo senso, si configura non soltanto come pratica di organizzazione della materia, ma anche come dispositivo culturale e semiotico capace di generare, interpretare e trasmettere senso nella complessità delle interazioni umane, contribuendo così alla costruzione e alla valorizzazione dei patrimoni immateriali della vita terrestre.

Futuri prossimi

In questo contesto, il design ripensa il proprio lessico, considerando termini come diversità, imperfezione, fragilità, informalità, pluralità e disordine (Sendra & Sennett, 2022) non più come limiti negativi, ma come elementi fondamentali della vita e dello spirito di comunità sane. Solo così sarà possibile creare vere dimensioni di ascolto, dialogo e visione.

Ecco che il design strategico, sistemico e dei servizi evolve e si declina, arricchendosi di nuove denominazioni che corrispondono fedelmente a nuove azioni di apparentamento con altre discipline cui si affianca, fonde, intreccia, integra. Nascono così alcune definizioni poetiche quali *design impollinatore*, *design interstiziale*, *design multinaturalista* (Staid, 2025). In *Developing Citizen Designers* (2016) Elizabeth Resnick si rivolge a studenti, docenti e designer nelle prime fasi della loro carriera, per far loro apprendere e praticare il design in modo socialmente responsabile. L'obiettivo è quello di contribuire al dibattito scientifico e formativo nei settori del *design sociale*, del *design sostenibile*, del *design etico* e del *design del futuro*. Assieme al collega Eric Benson esorta i progettisti a provare, nello sviluppo di progetti per il sociale, un senso di orgoglio e di appartenenza a tutte le fasi del processo e ai risultati, al fine di costituire il legame forte che una partnership durevole crea con la comunità. Benson stesso approfondisce in *Come si crea un coinvolgimento sostenibile con la comunità che si desidera servire?* un'importante metodologia in questo particolare campo, basandola sui seguenti principi: Ascoltare, non sentire; Unirsi

alla comunità; Progettare con, non per; Completare ciò che si inizia; Progettare per il bene comune (Benson, 2016).

Più recentemente, nel 2019, *Broken Nature: Design Takes on Human Survival* curata da Paola Antonelli e Ala Tannir e ospitata alla XXII Triennale di Milano ridefinisce la mostra di design come spazio critico per esplorare legami compromessi tra uomo e natura e promuovere il *design come attività riparativa* e strumento di resilienza socio-ambientale. Le curatrici enfatizzano il ruolo del design nel fornire strumenti cognitivi, estetici ed emotivi atti a fronteggiare le crisi attuali. Nello stesso periodo, al Vitra Design Museum, la retrospettiva *Victor Papanek: The Politics of Design* valorizza l'eredità teorica e sociale di Papanek, sostenitore di un *design civico inclusivo* e responsabile, attento ai temi della sostenibilità e della giustizia sociale. Parallelamente l'esposizione itinerante Social Design. *Participation and Empowerment*, curata da Angeli Sachs al Museum für Gestaltung di Zurigo, esemplifica la tradizione di un *design orientato al reale*, come nella tenda UNHCR per rifugiati.

Nel volume *Design come attitudine* (2025), Alice Rawsthorn analizza in che modo le nuove generazioni di designer rispondono alle principali sfide globali contemporanee, quali l'emergenza climatica, l'accentuarsi delle disuguaglianze, le crisi umanitarie e le discriminazioni di genere, evidenziando come tali sfide vengano affrontate con un approccio caratterizzato da intraprendenza e creatività, simile a quello descritto da László Moholy-Nagy agli inizi del Novecento. L'autrice sottolinea che questi designer sono impegnati nello sviluppo di progetti sociali ambiziosi, avvalendosi di tecnologie innovative per la realizzazione di nuovi prodotti, nonché per il recupero e la reintroduzione di prodotti esistenti nel ciclo produttivo, secondo una tendenza ormai consolidata e in crescita. Rawsthorn illustra inoltre come i cosiddetti *designer attitudinali* dedichino il proprio ingegno al servizio della collettività, ponendosi come attori chiave nell'individuazione di strategie e siano dotati di capacità di collaborare apertamente con esperti di discipline diverse, promuovendo così la costruzione di comunità diversificate e inclusive.

In un recente Report redatto in collaborazione tra Fondazione Symbola, Associazione per il Disegno Industriale (ADI), Deloitte e il Politecnico di Milano (2024), tra la vastità dei corpi disciplinari operativi del design, alla macroscala d'intervento sociale, viene riconosciuta anche la figura del *Community Designer* "ovvero di colui che progetta i modelli di ingaggio, le dinamiche di coinvolgimento, governance e animazione, per accompagnare organizzazioni di varia natura – pubbliche o private – in percorsi di cambiamento o per supportarli nelle quotidianità", affiancando il *Systemic Designer/Strategic Designer*, che progetta la filiera di prodotti e servizi migliorando i processi e le relazioni in chiave sostenibile e innovativa, adottando una visione sistemica, il *Policy Designer*, che progetta e/o formula policy – linee guida, regole, direttive – per la presa di decisioni all'interno di un'organizzazione o di un sistema, o lo *Strategic Urban Designer*, "progettista di spazi urbani e pubblici con un focus sul rafforzare le relazioni tra le persone e gli spazi *placemaking*".

Tra i numerosi progetti italiani che testimoniano ed esaltano molti di questi nuovi ruoli e funzioni socio-ambientali che il *Designer contemporaneo e del*

futuro sta assumendo, indagati in un lungo percorso di ricerca e mappatura in occasione del simposio svolto a San Marino nel 2023 dal titolo *Stretch the Edge*, ci sentiamo di citare e illustrare sinteticamente un progetto visionario in fase di realizzazione (**fig. 4**). *Barquet Living Lab. Un laboratorio vivente per Anduins* concepito da una microcomunità di meno di 200 abitanti, nel contesto di una ex area termale solforosa del Friuli Venezia Giulia e guidato da un gruppo di designer sotto la regia di Ivan Provenzale, che, coraggiosamente, dopo aver lavorato lungamente per FROG, Fjord, e Ming Labs – dove ha ricoperto il ruolo di direttore del design per l'Europa – ha deciso di trasferirsi e sfidare un contesto ambientale in via di spopolamento, tipico delle nostre aree montane interne.

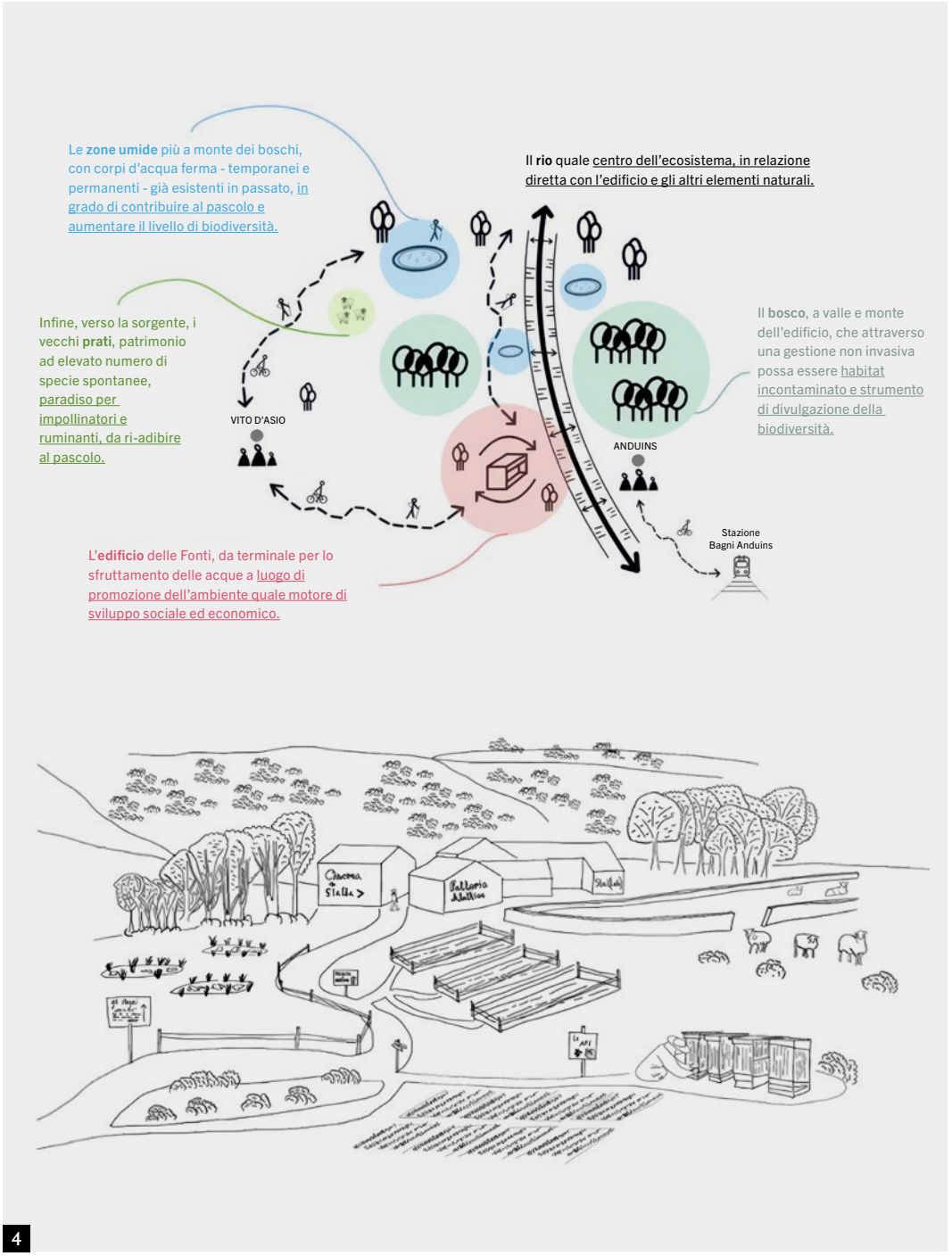
Provenzale illustra come "Living Lab esalti un approccio fondato su ricerca applicata, apprendimento partecipato e co-creazione per rispondere a problemi complessi attraverso l'esplorazione di soluzioni rapide. Di fatto, esperimenti sociali e tecnologici condotti nel mondo reale e fortemente legati a un luogo specifico". Il paesaggio del Barquet definito "Nuovo Paesaggio", guardando al 2035, sarà un atlante a cielo aperto: incornicerà al suo interno una varietà di elementi naturali, mostrerà i processi storici, i meccanismi insediativi e produttivi, le presenze culturali e artistiche del territorio e delle sue comunità nel tempo. L'intero bacino, esteticamente e funzionalmente curato, sarà luogo educativo, formativo, scientifico, di svago e produttivo: centro studi di livello nazionale; paradiso per scolaresche, famiglie, sportivi, escursionisti; casa di eccellenze dedicate alla trasformazione dei prodotti agricoli e del bosco; sopratutto, di nuovo con una micro-economia solida, legata alla nuova industria culturale e scientifica.

Osservare

La resilienza delle comunità può essere analizzata attraverso l'adozione di metodologie e linguaggi eterogenei, derivanti dalla pluralità delle ricerche accademiche e dalle pratiche professionali nel design.

I contributi di ricerca raccolti in questa sezione della pubblicazione avvalorano una dimensione del design inclusiva, educante e orientata verso contesti marginali e territori vulnerabili. Le indagini effettuate evidenziano il ruolo strutturale delle comunità nei contesti territoriali e sottolineano la necessità per i designer di adottare un approccio basato sull'ascolto sistematico, sulle tecniche partecipative e su criteri interdisciplinari, affinché sia in grado di intercettare i bisogni e le aspettative emergenti. Gli autori presenti con i loro contributi nella sezione che segue hanno pertanto contribuito a consolidare lo stato dell'arte disciplinare, favorendo la generazione di nuove riflessioni, osservazioni e opportunità innovative per l'evoluzione del design. Data la varietà e complessità degli scenari, dei soggetti e delle discipline presentati dagli stessi autori, pur riconoscendo la trasversalità di alcuni studi e progetti, è possibile connettere i contributi a tre sottoambiti tematici: design per l'inclusività; design per una nuova educazione; design per contesti marginali.

All'interno della categoria *Design per l'inclusività* si possono annoverare tutti quei contributi che hanno saputo evidenziare l'approccio mutualistico e collaborativo che il design assume nei confronti dei bisogni reali di comunità



4

Barquet Living Lab. Un laboratorio vivente per Anduins
Nuovo Paesaggio 2035. I. Provenzale + prospettiveinterne.

cui la produzione industriale in serie e il processo progettuale standardizzato non sembrano dare risposte efficaci. Attraverso la valorizzazione dell'identità, delle competenze e delle conoscenze intrinseche, si evidenzia l'importanza di integrare, all'interno dell'analisi, dello sviluppo e della progettazione di servizi, strategie e nuove metodologie, tutti gli attori della filiera, che assumono un ruolo, più o meno significativo, nei contesti di riferimento. Il termine *inclusione* denota un approccio consapevole e democratico al processo progettuale, in cui il designer agisce da facilitatore di esigenze trascurate o solo parzialmente considerate nei modelli di sviluppo contemporanei. La co-progettazione, che integra comunità di riferimento, cittadini, istituzioni, associazioni e accademia, permette di delineare soluzioni maggiormente puntuali evitando di assegnare al progettista il solo ruolo di risolutore, ma definendolo come soggetto nodale all'interno di una rete complessa di attori che affianca lungo l'intero processo. La funzione del progettista si concretizza attraverso avanzate competenze dialogiche di ascolto e specifiche competenze tecniche, che gli consentono di leggere e reinterpretare in modo rigoroso la pluralità culturale, rispettando la complessa stratificazione sociale, la quale è spesso il risultato di processi discriminatori e di disuguaglianza. Il progettista assume così il compito di valorizzare, tutelare e preservare le pratiche, le tradizioni e il sapere delle comunità, promuovendo una sensibilizzazione diffusa e attuando strategie efficaci per contrastare la disinformazione e gli stereotipi. I processi progettuali si configurano e si articolano all'interno di attività cooperative, in seno a associazioni socio-culturali, in ambiti ospedalieri e in contesti urbani caratterizzati da fenomeni di gentrificazione e marginalizzazione. Le pratiche adottate si articolano a partire dal Co-Crafting, inteso come processo esperienziale in cui la manipolazione manuale della materia diviene postura trasformativa e strategia didattica volta a favorire la trasmissione di conoscenze in ambiti informali e in una prospettiva di reciproca partecipazione; alla rigenerazione urbana di spazi dismessi, svolta insieme alle comunità, come modalità di recupero creativo per preservarne la memoria storica; all'inclusione socio-professionale di persone provenienti da contesti migratori o affette da disturbi dello spettro autistico attraverso scambi culturali e professionali con artigiani locali o con sperimentazioni e validazione di strumenti educativi con le famiglie; all'utilizzo del design dell'interazione e della comunicazione per monitorare, informare e comunicare lo stato di salute e sicurezza nelle missioni internazionali, o all'integrazione dell'intelligenza artificiale nei contesti ospedalieri per ottimizzare la configurazione spaziale e la gestione dei flussi di persone.

Nella categoria *Design per una nuova educazione* si possono includere tutti quei progetti e ricerche progettuali che utilizzano il design come strumento di educazione sociale, ecologica e digitale per l'attuazione di vere e proprie trasformazioni all'interno dei contesti di riferimento. L'educazione della comunità mediante gli strumenti del design implica l'interpretazione dei bisogni reali attraverso mappature, indagini sul campo e la partecipazione attiva, elementi essenziali in un contesto contemporaneo dinamico. L'integrazione del design nei sistemi di riferimento costituisce una condizione indispensabile per una progettazione consapevole ed efficace, orientata alla creazione di valore eco-sociale e

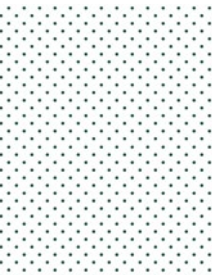
alla formazione di comunità inclusive e sistemiche. In questa dimensione, l'educazione assume un ruolo trasformativo in cui le comunità si rendono consapevoli della loro condizione, si abilitano e auto-organizzano nella costruzione di una condizione di vita più sostenibile, cosciente e orientata al bene comune. I contributi presentati analizzano progetti inerenti ai temi della cura e della sostenibilità nei settori della moda e del retail, affrontano la sfida della decarbonizzazione e dell'efficienza energetica, approfondiscono il ruolo della tipografia come strumento educativo e politico, esaminano la transizione tecnologica nel Terzo Settore e si estendono fino alle innovazioni nella didattica digitale.

Infine, l'ambito tematico *Design per contesti marginali* può raggruppare tutti quegli interventi di prossimità destinati a comunità che stanno vivendo processi di distacco dal proprio luogo di origine, dalla continuità delle tradizioni secolari, o che si trovano a confrontarsi con inedite modalità relazionali. In questo contesto, il design assume la responsabilità di individuare e reinterpretare dimensioni spesso trascurate o celate, restituendole alla collettività attraverso nuove prospettive e approcci metodologici. Nel delineare inediti paradigmi non soltanto creativi e produttivi, ma anche sociali, culturali ed economici, il design si configura come attivatore di processi di resilienza, come testimone di significati e come artigiano della tessitura delle relazioni. I contributi spaziano dalla riflessione sul concetto di archivio, non come deposito passivo, ma come collettore attivo e resistente di memorie della Palestina; alla dimensione del festival come collante tra comunità residente e in transito; al potere trasformativo nella valorizzazione del cibo e delle tradizioni locali; alla relazione virtuosa tra materia, identità e innovazione; fino ad arrivare all'arte pubblica urbana come strumento di narrazione collettiva nei quartieri per la ridefinizione del rapporto tra città e margini.

Al fine di corroborare, ampliare e approfondire la discussione sviluppata nel presente lavoro, il capitolo propone due interviste condotte con operatori impegnati nella cooperazione internazionale, i quali da numerosi decenni operano in aree geografiche considerate marginali e storicamente etichettate dall'Occidente come "Paesi in via di sviluppo". In tali contesti, il design assume una funzione che trascende la dimensione sociale, configurandosi come strumento di intervento anche a livello politico. Maria Teresa Pecchini, formatrice, progettista e attivista, è attualmente consulente per lo sviluppo di progetti e di prodotti con gli artigiani legati al Commercio Equo in Madagascar. Grazie all'esperienza maturata per molti anni nel settore del Commercio Equo e Solidale, sia in Italia che all'estero, è in grado di rivedere profondamente il concetto di resilienza delle comunità. La sua prospettiva nasce dall'aver vissuto direttamente i diversi contesti, acquisendo una conoscenza autentica delle comunità, delle loro tradizioni, delle lingue locali, delle abitudini, dei costumi e dei territori. Per Pecchini, l'analisi delle comunità in condizioni di povertà, impegnate nel perseguire il miglioramento delle proprie condizioni di vita, evidenzia come il concetto di design orientato esclusivamente alla sopravvivenza risulti potenzialmente limitante. In tali contesti, risulta prioritario adottare un approccio progettuale che valorizzi la conoscenza, il pensiero critico e le relazioni tra individui e territori, superando la dimensione emergenziale e promuovendo processi di trasformazione

sociale attraverso l'interazione e l'empowerment collettivo. Massimo Renno si dedica all'ambito della cooperazione sociale e delle economie informali e trasformative, svolgendo il ruolo di facilitatore di comunità, promotore di produzioni artigianali in piccole serie e fondatore di reti associative sviluppando progetti sociali e laboratori di comunità in molti universi tra i quali Venezia, Madagascar, Palestina, Bolivia, Bangladesh e Vietnam. Secondo Renno, il design volto alla sopravvivenza delle comunità deve emanciparsi dalle logiche capitalistiche contemporanee, caratterizzate da una produzione orientata alla crescita infinita, per abbracciare una più profonda ed etica comprensione della complessità attuale. La progettazione, in questa prospettiva, non deve essere interpretata come pratica sottrattiva, bensì come processo rigenerativo.

Per molti, fare del bene
che faccia anche del bene al mondo
è parte integrante dell'etica del design.
Christopher Simmons, 2011



BIBLIOGRAFIA

Aime, M. (2019). *Comunità*. Il Mulino.

Benson, E. (2016). Designing sustainable and equitable relationships with communities. In Resnick, E., *Developing Citizen Designers* (pp. 18-27). Bloomsbury.

Escobar, A. (2018). *Design for the Pluriverse. Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press. https://doi.org/10.1215/9780822371816

Fondazione Symbola, ADI, Deloitte & Politecnico di Milano. (2024). *Design Economy 2024: economia del design in Italia e in Europa*. Fondazione Symbola.

Imbesi, L. (2009). *Etica e design. Riflessioni*. Designpress.

Kothari, A., Salleh, A., Escobar, A., Demaria, F., & Acosta, A. (a cura di). (2021). *Pluriverso. Dizionario del post-sviluppo*. Orthotes.

Kries, M., Klein, A., Clarke, A. J. (Eds.). (2018). *Victor Papanek: The Politics of Design*. Vitra Design Museum.

Leclercq, E. M., & Smit, M. J. (2023). *Circular Communities: The circular value flower as a design method for collectively closing resource flows*. TU Delft OPEN Publishing.

Lupo, E., & Campagnaro, C. (2009). Formare comunità, informare territori. Designing connected places: "fare scuola" di design per il territorio. *Tafter Journal Esperienze e strumenti per cultura e territorio*. https://www.tafterjournal.it/formare-comunita-in-formare-territori-designing-connected-places-fare-scuola-di-design-per-il-territorio/

Manzini, E. (2021). *Abitare la prossimità. Idee per la città dei 15 minuti*. Egea.

Papanek, V. (2022), *Design per il mondo reale. Ecologia umana e cambiamento sociale* (Edizione originale 1971). Riedizione a cura di Clarke, A. J., & Quinz, E.. Quodlibet.

Pietroni, L., & Turrini, D. (a cura di). (2022). Design for Survival, *MD Journal*, *14*, 228.

Rawsthorn, A. (2025). *Il Design come attitudine*. Johan & Levi.

Rawsthorn, A., & Antonelli, P. (2022). *Design Emergency: Building a Better Future*. Phaidon.

Resnick, E. (2016). *Developing Citizen Designers*. Bloomsbury.

Sachs, A. (2018). *Social Design. Participation und Empowerment*. Museum für Gestaltung Zürich, Lars Müller.

Sendra, P., & Sennett, R. (2022). *Progettare il disordine. Idee per la città del XXI secolo*. Treccani.

Simmons, C. (2011). *Socially Conscious Design for Critical Causes*. HOW Books.

Staid, A. (2025). *Dare forme al mondo. Per un design multinaturalista*. UTET.

RICERCHE E PROGETTI

Design per la sopravvivenza sociale

Co-Crafting del fare insieme e oltre

Dispositivo di design sociale per la facilitazione dei processi partecipativi e di inclusione

Francesco Boccato Rorato, Cristian Campagnaro

CO-CRAFTING | PARTECIPAZIONE | RIFLESSIVITÀ

GRUPPO DI RICERCA

Francesco Boccato Rorato
Cristian Campagnaro
Politecnico di Torino

PARTNER

Social Design Lab (SDL)
Politecnico di Torino

La proposta di contributo ha come obiettivo rileggere le pratiche di Co-Crafting implementate dal Social Design Lab del Politecnico di Torino, nell'ambito dei processi partecipativi orientati all'inclusione sociale. Il termine " Co-Crafting" descrive l'attività di realizzazione di manufatti artigianali attraverso pratiche manuali partecipative; essa è tanto un dispositivo trasformativo molto concreto quanto, per la sua natura relazionale, un processo che valorizza la diversità tra gli attori della collaborazione, dando loro voce e valorizzandone esperienze e capacità.

All'interno del Social Design Lab, negli spazi del laboratorio di inclusione sociale di Costruire Bellezza e in molti altri progetti partecipativi sviluppati nei dieci e più anni di attività, si pratica il Co-Crafting; insieme, persone con background sociali e status molto differenti lavorano la materia, costruiscono manufatti che, oltre la funzione, hanno estetiche che parlano delle persone che li hanno prodotti, della creatività collettiva e degli incontri che hanno contribuito a realizzarli.

Coordinate dai designer, le pratiche di Co-Crafting si sono rivelate un (altro) possibile veicolo per la partecipazione in contesti di grave deprivazione relazionale e sociale e un (altro) possibile approccio di presa in carico e di analisi della domanda di intervento sociale e di recovery. Infatti, il fare insieme, con una postura trasformativa, permette di accedere a una profonda conoscenza dell'altro e a una migliore comprensione delle sue capacità, con particolare attenzione a quelle implicite. Inoltre, il Co-Crafting dà vita a processi che supportano la costruzione di comunità di pratica, lì dove l'individualismo e la competizione prevalgono, e rende esperibili trasformazioni discusse e disegnate nei percorsi di co-progettazione, consentendo di praticare ulteriormente quella riflessione in azione necessaria quando si accompagnano progetti che scalano i domini progettuali e quando si sfidano i problemi complessi.

Per tutto questo, il Co-Crafting, nella sua accezione politica di attivismo generativo, promette di essere un dispositivo per praticare una democrazia che promuova nuove forme di giustizia sociale, non solo redistributiva.

Dal 2014 il Social Design Lab del Politecnico di Torino (SDL) ha promosso numerosi progetti partecipativi in tema di inclusione, coesione, contrasto alle disuguaglianze, tutti mossi da una tensione alla giustizia sociale e alla democrazia. Per fare questo si è costruito un discorso multidisciplinare che, attraverso i filtri socio-antropologici dell'osservazione partecipante e quelli multidominio, partecipativi e trasformativi del design, intende agevolare la relazione, lo scambio, la reciprocità. Il progetto diventa un'esperienza plurale che integra i discorsi di tuttə coloro che vi prendono parte. Facilitati dal progetto, ambizioni e bisogni diversi virano verso un orizzonte più ampio e comune che trascende barriere, differenze e asimmetrie sociali e di potere. Nelle attività che le persone svolgono insieme, nelle comunità di pratica che accolgono tuttə e nell'agire, con altrə, il domani, ogni differenza e ogni voce si eleva e diventa contributo importante, ascoltato e implementato nel progetto che si fa pratica politica e sociale.

Concordando con Schön, la riflessione in azione è la postura identificata per coniugare nel progetto traiettorie di valore, interessi divergenti e biografie diverse e per affrontare la complessità del cambiamento, con prudenza sì, ma anche con concretezza. In questo senso, tra gli strumenti e processi in uso presso il SDL, il Co-Crafting, è probabilmente uno dei più consolidati e quello che, più di altri, abilita processi di riflessione in azione. Con Co-Crafting descriviamo l'attività di realizzazione di manufatti attraverso pratiche manuali, artigianali e partecipative. Esso coniuga la co-creazione e la prototipazione e abilita prossimità, vicinanza e dialogo in diverse fasi dei processi di co-design; in esso è centrale la relazione tra individui, non importa quale sia percorso di vita che stanno percorrendo; è una pratica che implica, promuovendole, convivialità, informalità e apertura all'altrə e un trasferimento, altrettanto non formale, di conoscenze e saperi che molto fanno sul piano della partecipazione e della coesione.

Sebbene esso sia adoperato nella maggior parte degli interventi implementati dal laboratorio, ai fini di questa discussione, osserveremo il Co-Crafting nella sua applicazione nell'ambito delle attività quotidiane del laboratorio di inclusione sociale Costruire Bellezza (CB); il progetto è il risultato di una collaborazione tra Dipartimento di Architettura e Design del Politecnico di Torino, cooperativa sociale Animazione Valdocco e Divisione Servizi Sociali della Città di Torino; è stato avviato nel 2014 come sperimentazione di azioni di prevenzione secondaria degli effetti di emarginazione sociale prodotti dalla homelessness e oggi è parte dei servizi pubblici cittadini.

Alla periferia nord della città di Torino, due giorni a settimana, presso alcuni locali al piano terra di un edificio che accoglie servizi pubblici di housing per adulti in difficoltà e servizi per le dipendenze dell'Azienda Sanitaria Locale, da dieci anni si sperimentano linguaggi, attività manuali, progetti di design di prodotto; vi partecipano studenti universitari (design e scienze dell'educazione) e persone senza dimora, operatori sociali e designer, condividendo le esperienze di collaborazione dialogica in una cucina di comunità, una falegnameria, una sartoria e un laboratorio di wall painting. CB è il luogo della sperimentazione, del confronto, dell'incontro e anche della cura reciproca e tutto questo avviene attraverso il lavoro manuale, attorno a oggetti e materiali che facilitano la connessione tra gli individui.

Con il Co-Crafting si riusa, si ripara, si ripensano nuove semantiche e funzioni per oggetti obsoleti e danneggiati. In falegnameria e sartoria si applicano tecnologie e tecniche appropriate con attenzione ai processi trasformativi circolari. Componenti, vernici di finitura, minuteria, forme e componenti, azioni sugli oggetti sono scelti in base alla loro accessibilità e spesso sono soggetti a nuove interpretazioni creative, permettendo alle persone di avvicinarsi, di stare insieme e, come abbiamo detto, di collaborare. Nel laboratorio di wall painting, pennelli e latte di vernice alla mano, si impara a ridisegnare gli spazi connotandoli positivamente con segni, colori e pattern, riformulando estetiche e linguaggi di identità, di accessibilità e di appartenenza. È così anche nella cucina di comunità. Qui la sperimentazione progettuale è sul cibo e i focus della collaborazione sono la lotta alla povertà alimentare e allo spreco di



1

Laboratorio di sartoria. Viene prodotto l'intreccio colorato per un paralume di una nuova lampada.

cibo e l'esplorazione della convivialità a contrasto dell'esclusione sociale. La cucina è il cuore delle attività di Costruire Bellezza. Qui, davanti a un caffè e a qualche biscotto, ci si ritrova alla mattina, ci si lascia alle spalle tutto quello che è successo fuori, in strada spesso, e si iniziano i laboratori; qui ci si saluta, dopo un pranzo mangiato insieme, che diventa l'ennesimo momento catalizzatore delle relazioni.

C'è altro che va oltre il progettare e costruire insieme e riguarda le persone senza dimora, che partecipano a CB nell'ambito di sperimentazioni lavorative e di socializzazione, e gli operatori sociali del servizio adulti in difficoltà che seguono il progetto di vita delle prime. Il Co-Crafting si svolge in un contesto protetto, sicuro e non stigmatizzante, rivela i sentimenti delle persone e i loro stati d'animo e, come tale, nuove capacità e funzionamenti alternativi a quelli che la presa in carico dei servizi sociali è in grado di esplorare attraverso approcci tradizionali. Lavorare insieme e collaborare attorno a un oggetto comune è quindi una postura anche finalizzata alla migliore comprensione della persona e su queste rivelazioni, su questi sguardi sulla persona si riorganizzano i servizi sociali e si disegnano progetti di vita e di recovery robusti, precisi e certamente più calzanti alla persona senza dimora.

Molte delle attività sono legate a necessità dei servizi con cui CB condivide l'immobile in una logica di scambio, di reciprocità e comunità. Tuttavia, nella volontà di ridurre ulteriormente le distanze con la città e di verificare la scalabilità dell'approccio di Co-Crafting, alcune sperimentazioni si rivolgono a pubblici e a committenze cittadine. È il caso dell'attività di recupero e riuso di piccoli arredi che si svolge nei laboratori di falegnameria e sartoria; qui, nell'ambito del programma PNRR MICS - Made in Italy, Circolare e Sostenibile si esplorano i temi del circular design, dell'abitare sostenibile, dell'economia sociale e di comunità e dell'inclusione lavorativa.

Il progetto è *Repair PSS. Circular design for lighting and furniture*, coordinato dall'Università degli Studi di Palermo; una delle azioni si svolge a Torino, a cura del Politecnico di Torino, in collaborazione con l'ecocentro e mercato dell'usato di via Arbe 12 gestito dalla cooperativa sociale di Tipo B Triciclo. Il recupero degli oggetti, la loro riparazione, ma soprattutto la loro risemantizzazione in contrasto all'obsolescenza semantica che li rende rifiuti, sono l'occasione per testare pratiche di Co-Crafting. Coniugando trasformazione, relazione, sperimentazione espressiva all'interno di una filiera, attraverso la preparazione al riutilizzo e la rivendita di beni usati, si creano opportunità di empowerment e di lavoro per soggetti fragili.

Sono nati oggetti belli e narrativi, espressione dell'incontro tra la manualità sapiente di un vecchio sarto dall'entusiasmo e dalla professionalità uniche e le proposte eccentriche di un designer.



2

Laboratorio di falegnameria. Si collabora per costruire un arredo con legno recuperato.



3

Laboratorio di cucina. Si progettano (e si apprendono) tutti i dettagli per il pranzo conviviale.

Sono state realizzate lampade partecipate nella costruzione e risolte nella statica da un ex manovale e verificate nella funzione da un collega ricercatore esperto di elettronica; sono state poi decorate da un ex operaio metalmeccanico, con la leggerezza degli intrecci e la forza comunicativa dei colori. La successiva vendita dei prodotti ha permesso di verificare la sostenibilità del processo anche su un piano economico-gestionale e la possibilità di aumentare la quota di prodotti dismessi da avviare al recupero e alla rivendita.

Concludiamo questo contributo con alcune considerazioni che stanno tra design e società.

Il Co-Crafting riassume in sé alcuni valori etici e strumenti metodologici che richiamano a un design proteso al cambiamento individuale e sociale. Nel nostro caso, questo design, sociale, sistemico e antropologicamente informato, lavora sulla cura, la relazione e il riconoscimento delle persone e dei loro bisogni e ci offre l'occasione di riconsiderare quali capacità e quali abilità vogliamo siano valorizzate all'interno della società.

In un contesto sociopolitico di grandi contraddizioni quale è la nostra contemporaneità, dove anche le produzioni del design sono spesso fortemente svuotate in termini etici, il Co-Crafting chiede alle figure marginali della società un contributo a partire dalle loro diversità. Ne derivano visioni intersezionali non convenzionali del mondo che possono riformulare i progetti, facendoli fiorire grazie a sguardi che sono spesso inediti, perché 'senza voce' in alcuni casi o perché intenzionalmente censurati in altri. Si tratta di mondi e risorse che, quando legittimati, si rivelano innovativi e divergenti rispetto ad approcci ricorrenti e tradizionali.

Il Co-Crafting, come abbiamo avuto modo di dire, è un dispositivo sociale che favorisce l'incontro tra individui e facilita il dialogo e lo scambio di conoscenze su temi condivisi, nel rispetto del benessere psicologico di tuttə. In questo senso, il Co-Crafting può diventare uno strumento ancora più concreto di pratica democratica: esso sfida lo stereotipo banalizzante della "domesticità", rivitalizza e socializza saperi artigianali che sono proprietà e risorsa collettiva, educa alla consapevolezza dell'altro e sovverte alcune regole competitive e abiliste, spesso canonizzate nelle produzioni e nella società.

Questo articolo richiama i processi di co-design e Co-Crafting sperimentati anche nell'ambito del progetto *REPAIR PSS*, inserito nello Spoke 2 del partenariato allargato "Made in Italy Circolare e Sostenibile" (MICS). Il progetto è finanziato dall'Unione Europea (NextGenerationEU grant) attraverso il Ministero dell'Università e della Ricerca nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza.

BIBLIOGRAFIA

Campagnaro, C., & Ceraolo, S. (2022). *Ai margini: Un'antologia di social design*. Prinp Editoria d'Arte 2.0.

Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Routledge.

Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Routledge.

Schumacher, E. F. (1973). *Small is beautiful. A study of economics as if people mattered*. Blond & Briggs.

Sennett, R. (2012). *Together: The rituals, pleasures, and politics of cooperation*. Yale University Press. https://doi.org/10.3917/mana.153.0344

Autori

Maria Cristina Addis
Carmela Ilenia Amato
Chiara Amatori
Roberta Angari
Paria Bagheri Moghaddam
Vincenzo Paolo Bagnato
Fabio Ballerini
Mariangela Francesca Balsamo
Alberto Bassi
Noemi Biasetton
Sergio Bisciglia
Francesco Boccato Rorato
Emanuela Bonini Lessing
Laura Bortoloni
Alessandra Bosco
Elena Brigi
Massimo Brignoni
Fiorella Bulegato
Alessio Caccamo
Giampiero Cai
Lucilla Calogero
Cristian Campagnaro
Rocio Irene Cancellotti
Fabiana Candida
Giuliana Flavia Cangelosi
Eugenio Cappello
Alice Cappelli
Michele Carlomagno
Arianna Carniel
Anna Paola Carrano
Massimiliano Cason Villa
Claudio Catalano
Fabio Ciammella
Rosanna Cianniello
Mario Ciaramitaro
Giulia Ciliberto
Maddalena Coccagna
Angela Coppola
Marcello Costa
Pietro Costa
Davide Crippa
Eleonora D'Ascenzi
Veronica Dal Buono
Giorgio Dall'Osso
Alessandro Damiani
Chiara De Angelis
Michele De Chirico
Jacopo William De Denaro
Serena De Mola
Veronica De Salvo
Denise de Spirito
Giuseppe Di Bucchianico
Caterina Di Flamminio
Alessandro Di Stefano
Barbara Di Prete
Annalisa Dominoni
Ilaria Fabbri
Raffaella Fagnoni
Cinzia Ferrara
Irene Fiesoli

Giovanni Foppiani
Daniele Galloppo
Claudio Gambardella
Silvia Gasparotto
Simone Giancaspero
Vittorio Giannetti
Giovanni Inglese
Antonio Labalestra
Carla Langella
Isabel Leggiero
Margo Lengua
Carmelo Leonardi
Alessandro Lodovini
Giuseppe Lotti
Stefano Luca
Emanuele Lumini
Marco Mancini
Marco Manfra
Maria Manfroni
Elia Maniscalco
Patrizia Marti
Jacopo Mascitti
Raffella Massacesi
Michela Mattei
Alessandra Miano
Marzia Micelisopo
Gianni Montagna
Francesco Monterosso
Davide Paciotti
Veronica Pasini
Lucia Pietroni
Daniela Piscitelli
Giulia Pistoresi
Gabriele Pontillo
Claudia Porfirione
Calogero Mattia Priola
Benedetto Quaquaro
Lucia Ratti
Agnese Rebaglio
Francesca Rocca
Daniele Rolli
Antonella Rosmino
Maria Antonietta Sbordone
Giorgio Sclip
Marco Scotti
Luca Siano
Gianni Sinni
Daniela Smalzi
Alexandra Spassov
Alessia Strozzi
Laura Succini
Viviana Trapani
Paola Antimina Tuccillo
Davide Turrini
Mattia Francesco Ucchiello
Annapaola Vacanti
Margherita Vacca
Riccardo Varini
Rosanna Veneziano

Bibliografia

Abbiati, P., Bergamo, F., Bulegato, F., Costa, P., D'Eri, S., & Lancia, A. (2024). Patrimoni culturali invisibili: il design per l'archivio musicale digitale di Fondazione Levi. *QuAD Quaderni di Architettura e Design / Knowledge and design for heritage*, *7*, 399-416.

Aime, M. (2019). *Comunità*. Il Mulino.

Allegretti, U. (1912). L'istruzione professionale. *Il Risorgimento Grafico, 8*(8), 275-278.

Angari, R. (2023). *L'Archivio ibrido. Il design per l'archivistica digitale*. Altralinea Edizioni.

Antonelli, P. (Ed.). (2005). *Safe: Design Takes on Risk*. The Museum of Modern Art.

Antonelli, P. (Ed.). (2008). *Design and the elastic mind*. The Museum of Modern Art.

Antonelli, P., & Tannir, A. (Eds). (2019). *Broken Nature: Design Takes on Human Survival*. XXII Esposizione Internazionale, Triennale di Milano. Electa.

Armiero, M. (2021). *Wasteocene: Stories from the Global Dump*. Cambridge University Press.

Assmann, A. (2008). Canon and archive. In Erll, A., & Nünning, A. (Eds.), *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook* (pp. 97-107). De Gruyter.

Avanzini, F., Rocchesso, D., Belussi, A., Palu, A. D., & Dovier, A. (2004). Designing an urban-scale auditory alert system. *Computer, 37*(9), 55-61.

Ayroles, J., & Capron, T. (2022, Mars 29). Affiches de cinéma, la magie de la restauration. *La Cinématheque française*. Retrieved from https://www.cinematheque.fr/article/1764.html

Azoulay, A. (2019). *Potential History: Unlearning Imperialism*. Verso Books.

Babaci-Wilhite, Z. (Ed.). (2019). *Promoting Language and STEAM as Human Rights in Education: Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*. Springer Nature.

Bagnato, V.P. (2022). Il design per i senza fissa dimora. Un contributo alla riflessione sull'urban homelessness. *MD Journal, 14*, 96-107.

Bagnato, V.P. (2024). Design for homeless. Teorías y practices de diseno urbano y experiencias de integración social para personas sin hogar. *Arquitectonics. Mind, Land, Society, 35*, 341-360.

Bak-Andersen, M. (2021). *Reintroducing Materials for Sustainable Design: Design Process and Educational Practice*. Routledge.

Bannova, O. (2021). *Space architecture: Human habitats beyond planet earth*. DOM publishers.

Bargna, I., Crippa, D., Di Prete, B., Michelini, L., Rebaglio, A., & Santanera, G. (2021). Design for Urban Regeneration: future scenarios and common challenges in a multispecies world for synergistic action-research between design and anthropology. In Camocini B., & Vergani, F. (Eds), *From Human-centered to More-than-Human-Design. Exploring the transition* (pp. 28-62). FrancoAngeli International.

Bargna, I., & Santanera, G. (2020). Anthropology and Design: Exchanges, Entanglements, and Frictions. *Antropologia, 7*(2), 25-44. https://doi.org/10.14672/ada2020168425-44

Barsamian, D., & Said, E. W. (2003). *Culture and Resistance: Conversations With Edward W. Said*. South End Press.

Bassi, A. (2013). Una nuova metrica per l'impresa sociale: il sistema di rilevazione del Valore Aggiunto Sociale. *Impresa Sociale, 1*. https://www.rivistaimpresasociale.it/rivista/articolo/una-nuova-metrica-per-l-impresa-sociale

Bassi, A. (2008). Archivi e musei d'impresa, istituti storici e valorizzazione della cultura del progetto. In Bigatti, G., & Canella, M. (a cura di), *Il Collegio degli ingegneri e architetti di Milano. Gli archivi e la storia* (pp. 203-210). FrancoAngeli.

Bassi, A., & Bulegato, F. (2018). Il design del Made in Italy: progetto di una identità. In Borgherini, M., Marini, S., Mengoni, A., Sacchi, A., & Vaccari, A. (a cura di), *Laboratorio Italia. Canoni e Contraddizioni del Made in Italy* (pp. 241-165), Collana Quaderni della Ricerca Università Iuav di Venezia.

Bassi, A. (2018). Storia della cultura materiale, design histories, progetto "senza aggettivi". In Bulgarelli, M., De Rosa, A., & Marabello, C. (a cura di), *Utilità e danno della storia* (pp. 112-125). Mimesis.

Bassi, A. (2022). Italian Design Tought: verso una nuova sense praxis contemporanea. In Mengoni, A., & Zucconi, F. (a cura di), *Pensiero in immagine. Forme, metodi, oggetti teorici per un Italian Visual Tought* (pp. 221-237). Mimesis.

Bateson, G. (1972). *Steps to an ecology of mind*. Ballantine Books.

Bateson, G. (1977). *Verso un'ecologia della mente* (Edizione originale 1972). Adelphi.

Bateson, G. (1979). *Mind and nature: a necessary unity*. Dutton.

Bauman, Z. (2005). *Fiducia e paura nella città*. Bruno Mondadori.

Beck, U. (2001). *La società globale del rischio*. Asterios.

Beck, U. (2013). *La società del rischio. Verso una seconda modernità*. Carocci. (Edizione originale 1986)

Beck, U. (2020, 20 marzo). *Un nuovo dizionario. Vivere la società del rischio: La lezione di Ulrich* Beck. Linkiesta - Morning Future. https://www.linkiesta.it/2020/03/ulrich-beck-societa-del-rischio/

Beck, U., Giddens, A., & Lash, S. (1999). *Modernizzazione riflessiva. Politica, tradizione ed estetica nell'ordine sociale della modernità*. Asterios. (Edizione originale 1994)

Belardi, P., Bitterman, N., & Ramaccini, G. (2019). Emergency Design: la necessità del progetto. In Cambi, C., Cecconi, M., & Pane, V. (a cura di), *Gestire l'emergenza. Il contributo della ricerca interdisciplinare* (pp. 139-147). Morlacchi Editore.

Bellucci, R., Ciatti, M., & Frosinini, C. (a cura di). (2016). *Dall'alluvione alla rinascita: il restauro dell'Ultima Cena di Giorgio Vasari. Santa Croce cinquant'anni dopo (1966-2016)*. Edifir.

Bennett, J. (2010). *Vibrant matter: A political ecology of things*. Duke University Press.

Benson, E. (2016). Designing sustainable and equitable relationships with communities. In Resnick, E., *Developing Citizen Designers* (pp. 18-27). Bloomsbury.

Benyus, J. M. (1997). *Biomimicry. Innovation inspired by nature*. William Morrow.

Berland, M., & Garcia, A. (2024). *The left hand of data: Designing education data for justice*. The MIT Press.

Black, L., Hyde, G., Kraemer, L., & Corcoran, P. (2021). *Survival basics: Emergency kits. Readiness means having the essentials at hand*. Oregon State University.

Block, P. (2021). *Community, la struttura dell'appartenenza*. Ayros.

Bocchi, G., & Ceruti, M. (a cura di). (1985). *La sfida della complessità*. Feltrinelli.

Boffi, M., Crippa, D., Di Prete, B., Inghilleri, P., Rainisio, N., Rebaglio, A., & Sergi, A. (a cura di). (2023). *A.A.A. Humanizing Energy. Progetti e lessici per la transizione energetica*. ENEA.

Bollini, L., & Guida, F. E. (2022). Digital Memories: What future for the past? What past for the future?. *PAD, 15*(23), 6-19.

Bologna, G. (2015). Per il futuro di noi tutti. In Rockström, J., & Klum, M., *Grande mondo, piccolo pianeta. La prosperità entro i confini planetari* (pp. 7-13). Edizioni Ambiente.

Bonini, E., Calogero, L., Castellani, F., & Toneguzzi, G. (2024). *Patrimonio, territorio, design. Progetti per la rete museale della Carnia*. Ronzani.

Borawska, A., & Mateja, A. (2024). Unveiling the User Experience: A Synthesis of Cognitive Neuroscience Methods in Digital Product Design. In Rodrigues da Silva, A., et al. (Eds.). *Advances in Information Systems Development. Lecture Notes in Information Systems and Organisation* (pp. 199-218). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-57189-3_10

Borges, S., Ehemann, S., Galindo, M., Klanten, K., & Moreno, S. (Eds.). (2015). *The New Nomads. Temporary Spaces and a Life on the Move*. Gestalten.

Borghi, B., Di Francesco, E., & Varini, R. (2022). Fer-menti audiovisivi. Il designer attivista nel borgo di San Leo. *Officina Journal, 38*, 70-73.

Bosco, A., Calogero, L., & Ciaramitaro, M. (2024). Memoria e identità: l'esperienza al centro dei processi di valorizzazione. *QuAD Quaderni di Architettura e Design / Knowledge and design for heritage, 7*, 369-387.

Bosco, A., Bonini Lessing, E., & Ciaramitaro, M. (2024). Qualitative mapping and design strategies for taking care of marginal areas. In C. Gray, E. Ciliotta Chehade, P. Hekkert, L. Forlano, P. Ciuccarelli, & P. Lloyd (Eds.), *DRS2024: Proceedings of the Design Research Society Conference, Boston, USA, June 23–28* (Paper No. 1021). https://doi.org/10.21606/drs.2024.1021

Boulding, K. (1968). *Beyond economics. Essays on society, religion and ethics*. The University of Michigan Press.

Boy, G. A. (2021). Human Systems Integration and Design. In Salvendy, G., & Karwowski, W. (Eds.), *Handbook of Human Factors and Ergonomics* (5th ed., pp. 38–54). John Wiley & Sons.

Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity Press.

Brandt, E., Binder, T., & Sanders, E. B. N. (2012). Tools and techniques: ways to engage telling, making and enacting. In Simonsen, J.,& Robertson, T. (Eds.), *Routledge International Handbook of Participatory Design* (pp. 145-181). Routledge.

Brignoni, M., Dall'Osso, G., Gasparotto, S., & Varini, R. (2023). Mapping design-driven processes for the regeneration of small fortified towns in inland areas. *AGATHÓN, 13*, 59-72.

Brunetta, G. P. (2002). *Il colore dei sogni: Iconografia e memoria nel manifesto cinematografico italiano*. Testo & Immagine.

Bucchetti, V. (2017). *Un'interfaccia per il welfare. Le funzioni sociali del design della comunicazione*. FrancoAngeli.

Butler, J. (2004). *Precarious Life: The Powers of Mourning and Violence*. Verso Books.

Caffo, L. (2017). *Fragile umanità. Il Postumano contemporaneo*. Einaudi.

Caliandro, C., Sacco, P. G. (2011). *Italia Reloaded. Ripartire con la cultura*. Il Mulino.

Caliendo, C., Langella, C., Santulli, C., & Bove, A., (2018). Hand orthosis designed and produced in DIY biocomposites from agrowaste, *Design for Health, n. 2*(2), 211-235. https://doi.org/10.1080/24735132.2018.1500784

Callebaut, W., & Rasskin-Gutman, D. (2005). *Modularity: understanding the development and evolution of natural complex systems*. Massachusetts Institute of Technology.

Calvi, L., Bargeman, B., Hover, M., van Waalwijk, J., Strijbosch, W., & Mitas, O. (2024). Storytelling as a Tool to Design Museum Experiences: The Case of the Secret Marquise. In Zanella F., Bosoni G., Di Stefano E., Iannilli G. L., Matteucci G., Messori R., & Trocchianesi R. (Eds.), *Multidisciplinary Aspects of Design. Objects, Processes, Experiences and Narratives* (pp. 423-433). Springer Series in Design and Innovation. Springer.

Calvino, I. (1972). *Le città invisibili*. Einaudi.

Campagnaro, C., & Ceraolo, S. (2022). *Ai margini: Un'antologia di social design*. Prinp Editoria d'Arte 2.0.

Capra, F., & Luisi, P. L. (2014). *Vita e Natura: una visione sistemica*. Aboca Edizioni.

Capra, F. (1982). T*he Turning Point: Science, Society and the Rising Culture*. Bantam Books.

Capra, F. (2004). *La scienza della vita. Le connessioni nascoste fra la natura e gli esseri viventi*. Rizzoli. (Edizione originale 2002)

Capra F. (2024). *I principi sistemici della vita. Idee sulla natura e sull'ecologia umana*. Aboca Edizioni.

Carabba, E. F. (2025). *L'Arca di Noè*. Ponte alle Grazie.

Carcione, M., & Marcheggiano, A. (a cura di). (1997). *La protezione dei beni culturali nei conflitti armati e nelle calamità*. Fondazione Europea Dragan.

Cardini, P., (2022). Endogenesis. *diid, 76*. https://doi.org/10.30682/diid7622a

Carpita, F. (2016). *Aree protette e tutela della biodiversità. I parchi italiani nella cornice europea*. ETS.

Casanova, H., & Mayor, J. H. (2014). *Public Space Acupuncture: Strategies and Interventions for Activating City Life*. Actar.

Casini, L. (2024). *Advanced Introduction to Cultural Heritage Law*. Elgar.

Castelnuovo, E. (a cura di). (1989). *Storia del disegno industriale. 1750-1850. L'età della rivoluzione industriale*, *1*. Electa.

Ceccato, M. (2024, 1 Dicembre). *Quando il cinema calzava a pennello*. Il Sole 24 Ore.

Celaschi, F., Formia, E., Iniguez Flores, R., & León Morán, R. (2019). Design Processes and Anticipation. In Poli, R. (Ed.), *Handbook of Anticipation: Theoretical and Applied Aspects of the Use of Future in Decision Making* (pp. 773-793). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91554-8_48

Cellamare, C. (2019). *Città fai-da-te. Tra antagonismo e cittadinanza. Storie di autoorganizzazione urbana*. Donzelli.

Cerna, K., Rosén, A. P., Chen, Y., Tomico, O., & Sanders, D. (2024). Being with Plants through Collective Fabulation, Critical Companionship and Cohabitation. In Poikolainen Rosén, A., & Søndergaard, M. L. J. (Eds.), *More-than-Human Design in Practice* (pp. 16-29). Taylor and Francis https://doi.org/10.4324/9781003467731-4

Cersosimo, D., & Donzelli, C. (2020). *Manifesto per riabitare l'Italia*. Donzelli.

Ceruti, M., & Laszlo, E. (a cura di). (1988). *Physis: abitare la terra*. Feltrinelli.

Charlesworth, E., & Fien, J. (2022). Design and Disaster Resilience: Toward a Role for Design in Disaster Mitigation and Recovery. *Architecture, 2*, 292-306.

Chen, M., Jiang, L., Liu, D. Z., & Lyu, J. H. (2015). Furniture Innovative Design with Earthquake Self-rescue Function. From Furniture Form and Structure Perspective. In Tan, D. (Ed.), *Proceedings of the 2015 Conference on Informatization in Education, Management and Business* (pp. 35-40), Series: Advances in Social Science, Education and Humanities Research. Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/iemb-15.2015.7

Chen, M.S., Ko, Y.T., & Hsieh, W.C. (2021). Exploring the Planning and Configuration of the Hospital Wayfinding System by Space Syntax: A Case Study of Cheng Ching Hospital, Chung Kang Branch in Taiwan. *ISPRS International Journal of Geo-Information, 10*(8), 570. https://doi.org/10.3390/ijgi10080570

Chiarucci, A. (2024). *Le arche della biodiversità: salvare un po' di Natura per il futuro dell'uomo*. Hoepli.

Ciammella, F. (2024). *Transmedia Activism. Partecipazione, creatività, worldbuilding*. Armando.

Ciampi, M. (2022). *Vivere il quartiere. Esperienze di socialità e partecipazione a Tor Pignattara e Trullo*. Carocci.

Ciampi, A. (2014). *La protezione del patrimonio culturale: strumenti internazionali e legislazione italiana / The Protection of Cultural Heritage: International Instruments and Italian Legislation*. Giappichelli.

Ciancia, M. (2016). *Transmedia Design Framework: un approccio design-oriented alla transmedia practice*. FrancoAngeli.

Ciolfi, L. (2021). Hybrid Interactions in Museums: Why Materiality Still Matters. In Champion, E. M. (Ed.), *Virtual Heritage: A Guide* (pp. 67-79). Ubiquity Press. https://doi.org/10.5334/bck.g

Cittadinanzattiva (2024). *Osservatorio civico sulla sicurezza a scuola, XXII Rapporto. Focus asili nido, scuole, università*. Cittadinanzattiva.

Claisse, C., Petrelli, D., Dulake, N., Marshall, M., & Ciolfi, L. (2018). Multisensory interactive storytelling to augment the visit of a historical house museum. In *Proceedings of the 2018 Digital Heritage International Congress. Digital Heritage 2018*. IEEE. [Book Section]. https://doi.org/10.1109/DigitalHeritage.2018.8810099

Clark, C., & Brennan, L. (2012). Entrepreneurship with social value: A conceptual model for performance measurement. *Academy of Entrepreneurship Journal, 18*(2), 17-40.

Clément, G., & De Pieri, F. (2005). *Manifesto del terzo paesaggio*. Quodlibet.

Coccagna M. (2022). Valutare i rischi, prevenire i rischi, affrontare i rischi: la tutela di studenti e lavoratori. In Sclip, G. (Ed.). *SicurezzAccessibile. Studio, ricerca, volontariato e lavoro all'estero. Donne all'estero e sicurezza* (pp. 29-57). EUT - Edizioni Università di Trieste.

Colombo, M. E. (2020). *Musei e cultura digitale: fra narrativa, pratiche e testimonianze*. Editrice Bibliografica.

Crane, S. A. (2000). Introduction. In Crane, S. A. (Ed.), *Museums and memory* (pp. 1-11). Stanford University Press.

Crippa, D., & Di Prete, B. (2019). New models of hospitality and work.The project between the experiential, narrative and community dimensions. In Scullica, F., & Elgani, E. (Eds.), *Living, Working and Travelling: New Processes of Hybridization for the Spaces of Hospitality and Work* (pp. 111-119). Collana Design International, FrancoAngeli.

Crippa, D. (a cura di). (2020). *#REGENERATION*. Maggioli.

Crippa, D., Di Prete, B., & Ratti, L. (2022). "Da cosa nasce cosa": a neighborhood circular economy project: an academic workshop between education and research, theoretical exploration and prototyping. In A.A.V.V. (Eds.), *Proceeding di INTED2022, 16th Annual International Technology, Education and Development Conference* (pp. 7451-7460.), 7-8 March, IATED.

Crippa, D. (a cura di). (2024). *NOWA*. Maggioli.

Crippa, D., & Botta, L. (2024). La svolta ecologica dell'esporre. La dimensione museale al tempo della sostenibilità. *AND, 46*, 45-55.

Crippa, D., Di Prete, B., Rebaglio, A., Ratti, L., & Cason Villa, M. (2022). L'exhibit design verso una transizione ecologica. *MD Journal, 14*, 198-209.

Cucinella, M. (a cura di). (2018). *Arcipelago Italia. Progetti per il futuro dei territori interni del Paese. Padiglione Italia alla Biennale Architettura 2018*. Quodlibet.

Del Bò, C. (2017). *Etica del turismo: responsabilità, sostenibilità, equità*. Carocci.

Dall'Osso G., & Gasparotto S. (Eds.). (2025). *Proceedings of the international symposium Stretch the Edge, design driven processes for reactivating small walled towns and inland areas. diid, Digital Special Issue 2*. https://dx.doi.org/10.30682/diiddsi25

De Masi, D. (2002). *Ozio creativo. Conversazione con Maria Serena Palieri*. Rizzoli.

De Rossi, A. (a cura di). (2018). *Riabitare l'Italia – Le aree interne tra abbandoni e riconquiste*. Donzelli.

De Sousa Santos, B. (2014). *Epistemologies of the South: Justice Against Epistemicide*. Routledge.

Descola, P. (2010). *Diversità di natura, diversità di cultura*. Book Time.

DeSilvey, C. (2018). *Curated decay. Heritage beyond saving* (1st ed.). University of Minnesota Press. https://doi.org/10.1111/cag.12505

Di Prete, B., Ratti, L., & Rebaglio, A. (2024). Talking about Energy Design and Language for the Energy Transition. In Di Prete, B., Ratti, L., & Rebaglio, A. (a cura di). *PAD #26 - HUMANIZING ENERGY, 17*, 116-140.

Di Prete, B, Crippa, D., Rebaglio, A., Bargna, I., Michelini, L., & Santanera, G. (2021). Design for urban regeneration: future scenarios and common challenges in a multispecies world for synergistic action-research between design and anthropology. In Camocini, B., & Vergani, F. (Eds.), *From Human-centered to More-than-Human-Design* (pp. 28-61). FrancoAngeli.

Di Prete, B. (2023). Between urban regeneration and social reactivation: design approaches for a city in transformation. In Carli, P. (Ed.), *Prosuming Public Space: the UNPark project* (pp. 71-90), Maggioli.

Dickens, C. (1854). *Hard times*. Bradbury & Evans.

Dietemann, V., et al. (2012). Varroa destructor: research avenues towards sustainable control. *Journal of Apicultural Research*, *51*(1), 125–13

Dixson-Decleve, S., Gaffney, O., Ghosh, J., Randers, J., Rockström, J., & Stoknes, P. E. (2022). *Earth for All: A Survival Guide for Humanity. A report to the Club of Rome*. Club of Rome Publisher.

Domenech de Cellès, C. (2023). KulturGutRetter (KGR): Technical Characteristics of a Cultural Heritage Response Unit. *Technical Bulletin, 1*, 58-64.

Dominoni, A. (2021). *Design of Supporting Systems for Life in Outer Space: A Design Perspective on Space Missions Near Earth and Beyond*. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-60942-9

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming*. The MIT Press.

Dunne, L., & Watkins, S. M. (2015). *Functional clothing design: From sportswear to spacesuits*. Fairchild Books.

Dzobo, K. (2022). The role of natural products as sources of therapeutic agents for innovative drug discovery. *Comprehensive Pharmacology*, 408-422. https://doi.org/10.1016/B978-0-12-820472-6.00041-4

Earley, R., & Hornbuckle, R. (Eds.). (2023). *Design Materials and Making for Social Change. From Materials We Explore to Materials We Wear*. Routledge.

Eckstein, D., Künzel, V., & Schäfer, L. (2021). *Global Climate Risk Index 2021: Who suffers most from extreme weather events? Weather-Related loss events in 2019 and 2000-2019*. Germanwatch e.V.

Edmondson, R., Jordan, L., & Prodan, A.C. (2020). Introduction: A new road is opened. In Edmondson, R., Jordan, L., & Prodan, A.C. (Eds.), *The UNESCO Memory of the World Programme: Key Aspects and Recent Developments* (pp. 1-15). Springer.

Ellen MacArthur Foundation. (2015). *Towards the circular economy: Business rationale for an accelerated transition*. Ellen MacArthur Foundation.

Epifani, F., & Damiano, P. (2022). Rappresentazioni narrative e costruzioni identitarie: la narrazione come pratica territorializzante. *Geotema: Rivista di Scienze Umane e Sociali, 68*, 14-21.

Escobar, A. (2018). *Design for the Pluriverse. Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press. https://doi.org/10.1215/9780822371816

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. (2024). *Recommendations from the European Commission-led expert group on the safeguarding of cultural heritage in Ukraine*. Publications Office of the European Union.

Eysenbach G. (2007). From intermediation to disintermediation and apomediation: new models for consumers to access and assess the credibility of health information in the age of Web2.0. *Studies in Health Technologies and Informatics, 129*(Pt 1), 162-166. PMID: 17911699.

Fagnoni, R. (2022). Design in allerta. *MD Journal, 14*, 12-23.

Fallan, K., & Lees-Maffei, G. (2016). Introduction: National Design Histories in an Age of Globalization. In Fallan, K., & Lees-Maffei, G. (Eds.), *Designing Worlds. National Design Histories in an Age of Globalization* (pp. 1-21). Berghahn Books.

Fallan, K. (2010), *Design history: understanding theory and method*. Boomsbury.

Ferrara, M. (2017). Anna Maria Fundarò. Protagonista della didattica per lo sviluppo dei contesti meridionali e mediterranei (1970-1990). In Riccini, R. (a cura di), *Angelica e Bradamante. Le donne del design* (pp. 127-148). Il Poligrafo.

Few, S. (2006). *Information dashboard design: The effective visual communication of data*. O'Reilly Media.

Fischer, U. (2023). From Vision to Reality – the Cologne Container for the Protection of Cultural Heritage. *Technical Bulletin, 1*(March), 24-29.

Fondazione Symbola, ADI, Deloitte & Politecnico di Milano. (2024). *Design Economy 2024: economia del design in Italia e in Europa*. Fondazione Symbola.

Fontana, E., Morabito, A., Nicoletti, A., & Legambiente. (2022). *L'Italia in fumo. Gli incendi del patrimonio naturale, i fattori di rischio e le proposte di Legambiente*. Legambiente

Forlano, L. (2017). Posthumanism and design. *She Ji The Journal of Design, Economics, and Innovation, 3*(1), 16-29.

Foschi, F., & Turci, M. (a cura di). (2007). *MET. Museo degli usi e costumi della gente di Romagna - Guida*. Provincia di Rimini.

Frascara, J. (2015). *Information design as principled action. Making information accessible, relevant, understandable and usable*. Common Ground Publishing.

Frassinelli, C. (1937). Sui lavori presentati ai concorsi tipografici TA, TB, TC. *Il Risorgimento Grafico, 7-8-9*(7), 375-381.

Fuller, R. B. (1969). *Operating manual for spaceship Earth*. Pocket Books.

Gaia, G., Boiano, S., & Borda, A. (2019). Engaging Museum Visitors with AI: The Case of Chatbots. In Giannini, T., & Bowen, J. (Eds.) *Museums and Digital Culture*. Springer Series on Cultural Computing. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97457-6_15

Galloppo, D., Mascitti, J., & Pietroni, L. (2019). Design strategies for the development of life-saving furniture systems in the event of an earthquake. In Passerini, G., Grazia, F., & Lombardi, M. (Eds.), *WIT Transactions on The Built Environment*, *189*, pp. 67-77. WIT Press. https://doi.org/10.2495/SAFE190071

Gambardella, C. (2018). *Da Ferragamo a Studio Azzurro. Le mostre di design del Ravello Festival 2008 – 2011*. Arte'm.

Gardner, H. (2006). *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice*. Basic Books.

Gaudioso, R. (a cura di). (2014). *Terreferme: Emilia 2012. Il patrimonio culturale oltre il sisma*. Skira.

Geddes, P. (1915). *Cities in evolution*. Williams & Norgate.

Ghosh, A. (2016). *The great derangement: Climate change and the unthinkable*. University of Chicago Press.

Gianolio, D. (1926). *Il libro e l'arte della stampa*. Edizione unica fatta ad opera e a spese dell'Autore.

Gibran, K. (1923). *The Prophet*. Knopf.

Giovacchini, E., Romeo Jasinski, R., & Marchi, A. (a cura di). (2025). *Linee guida operatori della Croce Rossa Italiana addetti alla salvaguardia dei beni culturali*. Firenze: Croce Rossa Italiana – Comitato Regionale Toscana. [Materiale a stampa per uso interno].

Giovannoli, R. (1991). *La scienza della fantascienza*. Bompiani.

Girard, L. F., Nocca, F., & Gravagnuolo, A. (2019). Matera: City of nature, city of culture, city of regeneration. Towards a landscape-based and culture-based urban circular economy. *Aestimum, 74*(1), 5-42. https://doi.org/10.13128/aestim-7007

Graham, M., & Dittus, M. (2022). *Geographies of digital exclusion: data and inequality* (1st ed.). Pluto Press. https://doi.org/10.1080/2325548X.2024.2389793

Graziani, P. (2017). *Il patrimonio culturale in Italia: sua organizzazione tra tutela e valorizzazione*. L'Erma di Bretschneider.

Grootens, J. (2021). *Blind maps and blue dots. The blurring of the producer-user divide in the production of visual information* (1st. ed.). Lars Müller Publishers.

Gruppo Esperti Salute & Ambiente. (2021). *Cambiamenti climatici e pandemie: Cambiare prima che sia troppo tardi! Documento per un Recovery Plan all'insegna di una vera transizione ecologica* (pp. 1-7). https://www.isde.it/cambiamenti-climatici-e-pandemie-cambiare-prima-che-sia-troppo-tardi/

Gruppo Folkloristico Val Resia (Ed.). (1991). *Storia del Gruppo Folkloristico Val Resia 1838–1990*. Circolo Culturale Resiano.

Guarrasi, V. (2014). Lo sguardo cosmopolita e la lente mediterranea. In Accardi, A. (a cura di), *Ricordando Braudel: Mediterraneo, un mare condiviso. Atti delle giornate di studio*. Palermo. Regione siciliana. Officine Tipografiche Aiello & Provenzano.

Guattari, F. (1989). *Les trois écologies*. Galilée.

Halder, S., & Kollektiv Orangotango (Eds.). (2018). *This is not an atlas: A global collection of counter-cartographies*. Transcript-publishing. https://notanatlas.org/

Halvorson, K., Baumung, R., Leroy, G., Chen, C., & Boettcher, P. (2021). Protection of honeybees and other pollinators: one global study. *Apidologie, 52*(3), 535-547. https://doi.org/10.1007/s13592-021-00841-1

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

Hartman, S. (2008). Venus in Two Acts. *Small Axe, 12*(2), 1–14.

Hashemi Farzaneh, H., & Lindemann, U. (2019). *A pratical guide to bio-inspired design*. Springer Vieweg. https://doi.org/10.1007/978-3-662-57684-7

Haskel, J., & Westlake, S. (2018). *Capitalism without capital: the rise of the intangible economy*. Princeton University Press.

Haug, F. (2009). The "Four-in-One Perspective": A manifesto for a more just life. *Socialism and Democracy, 23*(1), 119-123. https://doi.org/10.1080/08854300802635932

Hawken, P., Lovins, A. B., & Lovins, H. L. (2011). *Capitalismo naturale. La prossima rivoluzione industriale* (Edizione originale 1999). Edizioni Ambiente.

Henderson, C. (2025). Contain and Preserve: Cologne's Emergency Container for the Protection of Cultural Heritage, J*ournal of the Institute of Conservation, 48*(2), 153-164. https://doi.org/10.1080/19455224.2025.2494723

Hernandez, P., & Kenny, P. (2010). From net energy to zero energy buildings: Defining life cycle zero energy buildings (LC-ZEB). *Energy and Buildings, 42*(6), 815-821. https://doi.org/10.1016/j.enbuild.2009.12.001

Illich, I. (2013). *La convivialità*. RED edizioni.

Imbesi, L. (2009). *Etica e design*. Riflessioni. Designpress.

Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Routledge.

Ingold, T. (2020). *Correspondences*. Polity.

Ingold, T. (2016). *Ecologia della cultura*, Meltemi.

Intergovernmental Panel on Climate Change. (2021). *Sesto rapporto di valutazione (AR6).* Centro Euro-Mediterraneo sui Cambiamenti Climatici. https://ipccitalia.cmcc.it/ar6-sesto-rapporto-di-valutazione/

Ishii, H. & Ullmer, B. (1997). Tangible bits: towards seamless interfaces between people, bits and atoms. In *Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Human factors in computing systems, CHI '97* (pp. 234-241). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/258549.258715

Jaenichen, C. (2010). From evacuation orders to evacuation instructions: Assessing public evacuation documents. *Design Principles & Practice: An International Journal, 4*(1), 161–178.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

Johnson, D. (2017). *Science fiction and technological imagination*. Oxford University Press.

Jonas, H. (2002). *Il principio responsabilità. Un'etica per la civiltà tecnologica*. Einaudi. (Edizione originale 1979)

Josephson, S., Kelly, J. D., & Smith, K. (Eds.). (2020). *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media* (2nd ed.). Routledge.

Julier, G. (2013). From design culture to design activism. *Design and Culture, 5*(2), 215–236.

Kahraman, A., Kendon, E. J., Fowler, H. J., & Wilkinson, J. M. (2022). Contrasting future lightning stories across Europe. *Environmental Research Letters, 17*(11), 114023. IOP Publishing. https://doi.org/10.1088/1748-9326/ac9b78

Kang, J. (2023). Soundscape in city and built environment: Current developments and design potentials. *City and Built Environment, 1*(1). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/s44213-022-00005-6

Kapsali, V. (2016). *Biomimetics for designers* (1st ed.). Thames & Hudson.

Khaled, A.Y., & Amr M.A.Y. (2022). Promoting spatial cognition in hospital buildings using space syntax analyses. *Journal of Engineering and Applied Science, 69*(101). Springer Open. https://doi.org/10.1186/s44147-022-00153-w

Kirby, D. (2010). The future is now: Diegetic prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development. *Social Studies of Science, 40*(1), 41-70. https://doi.org/10.1177/0306312709338325

Kothari, A., Salleh, A., Escobar, A., Demaria, F., & Acosta, A. (a cura di). (2021). *Pluriverso. Dizionario del post-sviluppo*. Orthotes.

Kries, M., Klein, A., Clarke, A. J. (Eds.). (2018). *Victor Papanek: The Politics of Design*. Vitra Design Museum.

Kropotkin, P. (2020). *Il mutuo appoggio: un fattore dell'evoluzione* (3ª ed.). Eleuthera.

Kubler, G. (1976). *La forma del tempo. Considerazioni sulla storia delle cose*. Einaudi.

Langella, C. (2020). Design quotidiano al tempo della vulnerabilità diffusa. *Op. Cit., 168*, 31-47.

Langella, C., & Pontillo, G. (2023). *Health design evolution: sustainable health design in the Digital Era*. Altralinea Edizioni.

Langella, C., Carleo, S., & De Luca, M. (2024). Modularity as a strategy for medical design. *AGATHÓN, 14*, 294-303. https://doi.org/10.19229/2464-9309/14252023

Leclercq, E. M., & Smit, M. J. (2023). *Circular Communities: The circular value flower as a design method for collectively closing resource flows*. TU Delft OPEN Publishing.

Lee, A. (2016). *Design by Resilience*. Springer.

Lefebvre, H. (2014). *Il diritto alla città*. Ombre Corte.

Leonzi S., & Ugolini L. (2023). Immaginari in trasformazione tra memorie, narrazioni e piattaforme. *H-ermes. Journal of Communication, 25*, 99-114. https://doi.org/10.1285/i22840753n25p99

Lim, F. V., & Querol-Julián, M. (Eds.). (2024). *Designing Learning with Digital Technologies: Perspectives from Multimodality in Education*. Routledge.

Lima, M. (2012). *Visual complexity: Mapping patterns of information*. Princeton Architectural Press.

Lin, R.R., & Zhang, K. (2024). Survey of real-time brainmedia in artistic exploration. *Visual Computing for Industry, Biomedicine, and Art, 7*, 27. https://doi.org/10.1186/s42492-024-00179-2

Longhino, A. (2017). *Val Resia: tradizioni e cultura di un popolo* (1ª ed.). Tipografia Marioni.

Lupo, E., & Campagnaro, C. (2009). Formare comunità, informare territori. Designing connected places: "fare scuola" di design per il territorio. *Tafter Journal* - Luoghi insoliti. https://www.tafterjournal.it/formare-comunita-in-formare-territori-designing-connected-places-fare-scuola-di-design-per-il-territorio/

Lupo, E., Carmosino, G., Gobbo, B., Motta, M., Mauri, M., Parente, M., Spallazzo, D., & Rubino, F. (2023). Digital for Heritage and Museums: Design-Driven Changes and Challenges. In De Sainz Molestina, D., Galluzzo, L., Rizzo, F., & Spallazzo, D. (eds.), *IASDR 2023: Life-Changing Design*. https://dx.doi.org/10.21606/iasdr.2023.397

Lussu, G. (1999). *La lettera uccide: Storie di grafica*. Stampa Alternativa & Graffiti.

Lynch, K., & Southworth, M. (1994). *Deperire: Rifiuti e spreco nella vita di uomini e città* (Edizione originale 1991). Cuen.

Madotto, A. (1983). *Pagine di storia: Resoconti di vita resiana. Volume I: 1951–1960*. Tipografia Designgraf.

Maiorino, M., Mancini, M. G., & Zanella, F. (2022). *Archivi esposti. Teorie e pratiche dell'arte contemporanea*. Quodlibet.

Maldonado, T. (1970). *La speranza progettuale. Ambiente e società*. Einaudi.

Maldonado, T. (1997). *Critica della ragione informatica*. Feltrinelli.

Mancini, M., & Turrini, D. (2022). La salvaguardia delle opere d'arte in emergenza. Dai valori culturali condivisi al progetto integrato di design. *MD Journal, 14*, 176-197.

Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/9873.001.0001

Manzini, E. (2018). *Politiche del quotidiano. Progetti di vita che cambiano il mondo*. Edizioni di Comunità.

Manzini, E. (2021). *Abitare la prossimità. Idee per la città dei 15 minuti*. Egea.

Manzini, E., & D'Alena, M. (2024). *Fare assieme. Una nuova generazione di servizi pubblici collaborativi*. Egea.

Maolucci, E., & Salza, A. (2018). *Surviving: Istruzioni di sopravvivenza individuale e di gruppo* (2a ed.). Hoepli.

Marchesini, R. (2002). *Post-human: verso nuovi modelli di esistenza*. Bollati Boringhieri.

Marder, M., & Tondeur, A. (2016). *The Chernobyl herbarium: Fragments of an exploded consciousness*. Open Humanities Press.

Marotta, N., & Zirilli, O. (2015). *Disastri e catastrofi: Rischio, esposizione, vulnerabilità e resilienza*. Maggioli Editore.

Marti, P., Cai, G., Parri, S., Noi, A., Mastrodonato, S., & Gulli, A. (2025). Plant to fork: from sustainably sourced bio-based feedstock to 3D printed delicacies. In Ahram, T., Karwowski, W., Martino, C., Di Bucchianico, G., & Maselli, V. (Eds.), *Intelligent Human Systems Integration (IHSI 2025): Integrating People and Intelligent Systems* (pp. 550-558). AHFE Open Access. http://doi.org/10.54941/ahfe1005860

Mason, M., & Vavoula, G. (2021). Digital Cultural Heritage Design Practice: A Conceptual Framework. *The Design Journal, 24*(3), 405-424.

Massey, D.B. (2005). *For Space*. Sage.

Matičetov, M. (1981). *Resia: Bibliografia ragionata (1927–1979)* (1ª ed.). Graphik Studio.

Mattelmäki, T., & Sleeswijk Visser, F. (2011). Lost in Co-X: Interpretations of Co-Design and Co-Creation. In Roozenburg, N., Chen, L. L., & Stappers, L. P., *Proceedings of IASDR2011, the 4th World Conference on Design Research* (pp. 1-12). TU DElft/IASDR.

Maturana, H. R., & Varela F. J. (1987). *L'albero della conoscenza*. Garzanti Editore.

Maturo, A., Calabi, D. A. (2023). Health Communication as Apo-Mediation. The Impact of Communication Design on Health Prevention and Perception. *diid, Digital Special Issue 1*, 500-511. https://doi.org/10.30682/diiddsi23t3k

Mau, M., & Institute without Boundaries (2004). *Massive Change*. Phaidon.

McCann, J., & Bryson, D. (2022). *Smart clothes and wearable technology*. Elsevier.

McDonough, W., & Braungart, M. (2002). *Cradle to cradle: Remaking the way we make things*. North Point Press.

Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J. & Behrens, W. (1972). *The Limits to Growth: A Report for the Club of Rome's Project on the Predicament of Mankind*. Universe.

Meeker, N., & Szabari, A. (2019). *Radical botany: Plants and speculative fiction*. Fordham University Press.

Megginson, L. C. (1963). Lessons from Europe for American Business. *The Southwestern Social Science Quarterly, 44*(1), 3–13.

Meinel, C., & Krohn, T. (2022). *Design Thinking in Education: Innovation Can Be Learned*. Springer Nature.

Mercalli, M., & Maffei, M. T. (Eds.). (2023). *Linee guida per l'individuazione, l'adeguamento, la progettazione e l'allestimento di depositi per il ricovero temporaneo di beni culturali mobili con annessi laboratori di restauro*. Campisano editore.

Mercalli, M. (2023). Security Depots for the Storage of Movable Cultural Heritage Assets in Emergencies. *Technical Bulletin, 1*(March), 30-34.

Mercanti, N., Pieracci, Y., Macaluso, M., Fedel, M., Brazzarola, F., Palla, F., Verdini, P. G., & Zinnai, A. (2024). Exploring Red Wine Aging: Comparative Analysis of Cellar and Sea Underwater Aging on Chemical Composition and Quality. *Foods, 13*(12), 1812. https://doi.org/10.3390/foods13121812

Mignolo, W. D. (2011). *The Darker Side of Western Modernity: Global Futures, Decolonial Options*. Duke University Press.

Milev, Y. (2008). Emergency design: New semiotic orders of urban survival. *Transdiscourse, 1*, 145-160.

Millard, J., Outhwaite, C. L., Kinnersley, R., Freeman, R., Gregory, R. D., Adedoja, O., Gavini, S., Kioko, E., Kuhlmann, M., Ollerton, J., Ren, Z., & Newbold, T. (2021). Global effects of land-use intensity on local pollinator biodiversity. *Nature Communications, 12*(1). https://doi.org/10.1038/s41467-021-23228-3

Monacchi, D., & Krause, B. (2017). Ecoacoustics and its expression through the voice of the arts: An essay. In Farina, A., & Gage, S. (Eds.), *Ecoacoustics: The ecological role of sounds* (pp. 297-312). Wiley. https://doi.org/10.1002/9781119230724.CH17

Monti, D. (2020, 3 aprile). Per salvarci dall'eco-disastro costruiamo una nuova Arca di Noè. *Sette*, 78-80.

Morin, E. (1987). *La vita della vita*. Feltrinelli.

Morin, E. (2011). *La sfida della complessità*. Le Lettere.

Morris, W. (1891). *News from nowhere*. Reeves & Turner.

Morton, T. (2018). *Dark ecology: For a logic of future coexistence*. Columbia University Press.

Næss, A. (1989). *Ecology, community and lifestyle: outline of an Ecosophy*. Cambridge University Press.

Næss, A. (1994). *Ecosofia. Ecologia, società e stili di vita*. Red edizioni.

Nanetti, C., & Strada, M. (2023). L'uomo ecologico. *Rivista Italiana di Costruttivismo, 11*(1), 7-19. https://doi.org/10.69995/CXKK3682

NASA. (n.d.). *Global climate change: Vital signs of the planet*. NASA Climate Change. https://climate.nasa.gov/

Neutra, R. (1954). *Survival through design*. Oxford University Press.

Neutra, R. J. (1956). *Progettare per sopravvivere* (Edizione originale 1954). Edizioni di Comunità.

Nijholt, A. (2019). *Brain art. Brain-Computer Interfaces for Artistic Expression*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-14323-7

Nofal, E., Reffat, R. M., & Vande Moere, A. (2017). Phygital heritage - An approach for heritage communication. *In The 3rd Annual International Conference of the Immersive Leaming Research Network, Portugal, 26-29 June 2017* (pp. 220-229). https://doi.org/10.3217/978-3-85125-530-0-36

Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things*. Basic Books.

Norman, D. A. (2023). *Design for a Better World: Meaningful, Sustainable, Humanity Centered*. The MIT Press.

Oliveira de Avila, L., De Souza Robaina, L. E., & Geovane Berger, M. (2013). A Urbanizaçao e as áreas de risco: o caso de Santa Maria, RS. In De Souza Robaina, L. E., & Trentin, R. (Eds.), *Desastres Naturais no Rio Grande do Sul* (1st ed., pp. 183-206). Editora Ufsm.

OMA – Office for Metropolitan Architecture (a cura di). (2018). *Palermo ATLAS*. Humboldt Books.

Organization for Security and Co-operation in Europe. (2016). *Protection of cultural heritage in Kosovo*. OSCE.

Organizzazione delle Nazioni Unite [ONU]. (2015). *Trasformare il nostro mondo: L'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile*. United Nations.

Özbey, K. V. (2024). Unravelling Critical Plant Studies. In Tan, C., & Altaç, I. S. (Eds.), *Eco-Concepts: Critical Reflections in Emerging Ecocritical Theory and Ecological Thought* (pp. 215-226). Lexington Books.

Pagano, P. (2004). Antropocentrismo, biocentrismo, ecocentrismo: una panoramica di filosofia ambientale. *Energia, Ambiente, Innovazione, 2*, 72-86. ENEA.

Paivio, A. (2014). A dual coding approach to perception and cognition. In Pick Jr., H. L., & Saltzman, E. (Eds.), *Modes of perceiving and processing information* (pp. 39-51). Psychology Press.

Pangrazio, L., & Selwyn, N. (2023). *Critical data literacies: Rethinking data and everyday life*. The MIT Press.

Papanek, V. (1971). *Design for the real world. Human ecology and social change*. Pantheon Books.

Papanek, V. (2022), *Design per il mondo reale. Ecologia umana e cambiamento sociale* (Edizione originale 1971). Riedizione a cura di Clarke, A. J., & Quinz, E.. Quodlibet.

Pellizzari, A., & Genovesi, E. (a cura di). (2021). *Neomateriali 2.0 nell'economia circolare.* Edizioni Ambiente.

Perondi, L. (2012). *Sinsemie. Scritture nello spazio*. Nuovi Equilibri.

Piazza, M. (2004). *Grafica utile: La comunicazione di pubblica utilità ad Ancona dal 1998 al 2004*. Conerografica

Pietroni, L., Mascitti, J., & Galloppo, D. (2021). Life-saving furniture during an earthquake. Intelligent, interconnected and interacting. *AGATHÓN, 10*, 218-229. DOI: 10.19229/2464-9309/10202021

Pietroni, L., & Turrini, D. (a cura di). (2022). Design for Survival. *MD Journal, 14*, 228.

Pietroni, L., Mascitti, J., Galloppo, D., Paciotti, D., & Di Stefano, A. (2022). Un approccio sistemico al design per la sopravvivenza. Gli arredi salva-vita in caso di sisma. *MD Journal, 14*, 108-121.

Pietroni, L., Mascitti, J., & Galloppo, D. (2022). The S.A.F.E. project: an interdisciplinary and intersectoral approach to innovation in Furniture Design. In Mortensen, N. H., Hansen, C.T., & Deininger, M. (Eds.), *DS 118: How product and manufacturing design enable sustainable companies and societies, Proceedings of NordDesign*. The Design Society. https://doi.org/10.35199/NORDDESIGN2022.36

Pietroni, L., Dall'Asta, A., Zona, A., Re, B., Di Nicola, N., Scuri, S., Mascitti, J., Paciotti, D., Galloppo, D., Di Stefano, A., Gioiella, L., & Micozzi, F. (2022). *Life-saving Furniture System. Il sistema di arredi salva-vita in caso di sisma*. Università di Camerino Editore.

Pietroni, L., Balsamo, M. F., & Cangelosi, G. F. (2024). Bio-inspired design: A systemic and interdisciplinary design approach to increase the sustainability of processes and products. In Bisson, M. (Ed.), *Proceedings of the IVth International Conference on Environmental Design, Mediterranean Design Association, 9-11 May 2024, Ginosa, Italy* (pp. 37-48). Palermo University Press.

Pineschi, L. (Ed.). (2024). *Cultural Heritage, Sustainable Development and Human Rights: Towards an Integrated Approach*. Routledge.

Piscitelli, D. (2019). *First Things First. Comunicare le emergenze. Il design per una contemporaneità fragile*. ListLAB.

Piscitelli, D., & Angari, R. (2021). Archiviare non significa solo salvare. *Progetto Grafico, 37*, 92-101.

Piu, M., & Laore Sardegna-Servizio Sviluppo delle Filiere Animali. (2015). *Manuale di apicultura*. Laore Sardegna. http://www.apicoltoripugliesi.it/wp-content/uploads/2017/02/Manuale-Apicoltura-LAORE-2015.pdf

Poikolainen Rosén, A., Salovaara, A., Botero A., & Søndergaard, M.L. J. (2025). *More-than-Human Design in Practice*. Routledge.

Pontillo, G., Angari, R., & Langella, C. (2020). Parametric Design and Data Visualization for Orthopedic Devices. In Perego, P., TaheriNejad, N., & Caon, M. (Eds.), *International Conference on Wearables in Healthcare* (pp. 139-153). Springer.

Pontillo, G., & Catalano, C. (2024). Emulating nature's genius: the transformative potential of bio-inspired design for sustainability and innovation. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseno y Comunicación, 239*, 243-256. https://doi.org/10.18682/cdc.vi239

Prevenire è meglio che restaurare. La tutela preventiva delle opere d'arte nei siti culturali a rischio di calamità. (2004). Comune di Venezia.

Prigogine, I. (1979). *La nuova alleanza. Uomo e natura in una scienza unificata*. Longanesi.

Putzer, A. (2024). Data from and for More-than-Humans. *Nature Cities, 2*, 124. https://doi.org/10.1038/s44284-024-00134-5

Rabbiosi, C., & Wanner, P. (2019). Dal "diritto alla città" al "diritto alla mobilità". Spunti per una critica socio-spaziale della definizione di "turista". *Scritture migranti, 13*, 129-153.

Rainisio, N., Boffi, M., Pola, L., Inghilleri, P., Sergi, I., & Liberatori, M. (2021). A Micro-scale Analysis of Attitudes and Behaviours Regarding Sustainability and Domestic Energy Saving in Italy. In *Conference Proceedings BEHAVE 2020-2021, DK* (pp. 166-168).

Ramirez, R., (2018). Reviewing open-access icons for emergency: a case study testing meaning performance in Guemil. *Visible Language Journal, 52*(2), 32-55.

Rau, T., & Oberhuber, S. (2019). *Materials matter. L'importanza della materia*. Edizioni Ambiente.

Rauch, A. (2017). *Il racconto della grafica: Storie e immagini del graphic design italiano e internazionale dal 1890 a oggi*. La Casa Usher.

Rauof, T.A., & Al-Qemaqchi, N.T. (2022). Using Space Syntax Technique to Enhance Visual Connectivity in Hospitals. *Investiga, 11*(51), 90-102. https://doi.org/10.34069/AI/2022.51.03.9

Rawsthorn, A., & Antonelli, P. (2022). *Design Emergency: Building a Better Future*. Phaidon.

Rawsthorn, A. (2025). *Il Design come attitudine*. Johan & Levi.

Rebaglio, A., & Rainisio, N. (2024). Public Spaces in Transition. In Galluzzo, L., & Zurlo, F. (Eds.), *Designing Proximity. Reflections on Future Cities* (pp. 77-87). Springer.

Resnick, E. (2016). *Developing Citizen Designers*. Bloomsbury.

Ribul, M., Goldsworthy, K., & Collet, C. (2021). Material-Driven Textile Design (MDTD): A methodology for designing circular material-driven fabrication and finishing processes in the materials science laboratory. *Sustainability, 13*(3), 1268. https://doi.org/10.3390/su13031268

Rizzo, A. (2022). *I paesi invisibili. Manifesto sentimentale e politico per salvare i borghi d'Italia*. Il Saggiatore.

Rockström, J., & Klum, M. (2015). *Grande mondo, piccolo pianeta. La prosperità entro i confini planetari*. Edizioni Ambiente.

Rossi, P. (1988). Atteggiamenti dell'uomo verso la natura, in Ceruti, M., & Laszlo, E. (a cura di), *Physis: abitare la terra* (pp. 190-207). Feltrinelli.

Rosso, F., Mannucci, S., Ferrero, M., & Cecere, C. (2019). Resilienza e adattamento: Caratteristiche costruttive e prestazione termo-energetica in regime dinamico di costruzioni galleggianti e anfibie. In *Colloqui.A.T.e 2019. Ingegno e costruzione nell'epoca della complessità. Forma urbana e individualità architettonica* (pp. 785-794). Politecnico di Torino.

Roudavski, S. (2021). Interspecies Design. In Parham, J. (Ed.), *The Cambridge Companion to Literature and the Anthropocene* (pp. 147-162). Cambridge University Press.

Sachs, A. (2018). *Social Design. Participation und Empowerment*. Museum für Gestaltung Zürich, Lars Müller Publishers.

Saif, H., & Yang, L. (2012). Space Syntax in Healthcare Facilities Research: A Review. *HERD: Health Environments Research & Design Journal, 5*(4), 98-117.

Salvia, G., Rognoli, V., & Levi, M. (2009). *Il Progetto della Natura. Gli strumenti della biomimicry per il design*. FrancoAngeli.

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign, 4*(1), 5–18. https://doi.org/10.1080/15710880701875068

Santarella, V. (1974). *Pedagogia Rogazionista*. Editrice Rogate.

Sareen, H. (2017). *Cyborg botany: augmented plants as sensors, displays and actuators*. (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology).

Schafer, R. M. (1977). *The tuning of the world*. Alfred A. Knopf.

Schmeller, D. S., Niemelä, J., & Bridgewater, P. (2017). The Intergovernmental Science-Policy Platform on Biodiversity and Ecosystem Services (IPBES): getting involved. *Biodiversity and Conservation, 26*(10), 2271–2275. https://doi.org/10.1007/s10531-017-1361-5

Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Routledge.

Schumacher, E. F. (1973). *Small is beautiful. A study of economics as if people mattered*. Blond & Briggs.

Sendra, P., & Sennett, R. (2022). *Progettare il disordine. Idee per la città del XXI secolo*. Treccani.

Sennett, R. (2012). *Together: The rituals, pleasures, and politics of cooperation*. Yale University Press. https://doi.org/10.3917/mana.153.0344

Seravalli, A., Upadhyaya, S., & Ernits, H. (2022). Design in the public sector: Nurturing reflexivity and learning. *The Design Journal, 25*(2), 225–242.

Siano, L. (2021). Sandro Simeoni. Pittore di Cinema. In Muroni, S., *Enciclopedia cinema ferrarese* (pp. 20-24). Ferrara la Città del Cinema.

Sicklinger, A., Varini, R., Succini, L., & Galavotti, N. (2019). Design and Communities: exploring rural territories. *Strategic Design Research Journal, 12*(2), 177-199. https://doi.org/10.4013/sdrj.2019.122.05

Simmons, C. (2011). *Socially Conscious Design for Critical Causes*. HOW Books.

Simone, A. (a cura di). (2017). *Allan Wexler. Absurd Thinking. Between Art and Design*. Lars Müller Publishers.

Sinni, G. (2018). *Una, nessuna, centomila. L'identità pubblica da logo a piattaforma*. Quodlibet.

Spadaccini, C. M. (2019). Additive manufacturing and processing of architected materials. *MRS Bulletin, 44*(10), 782-788. https://doi.org/10.1557/mrs.2019.234

Spano, D., et al. (2020). *Analisi del rischio. I cambiamenti climatici in Italia*. https://doi.org/10.25424/CMCC/ANALISI_DEL_RISCHIO

Staid, A. (2025). *Dare forme al mondo. Per un design multinaturalista*. UTET.

Steel, C. (2020). *Sitopia: how food can save the world*. Random House.

Steiner, A. (1978). *Il mestiere di grafico*. Einaudi.

Steiner, R. (1996). *Educazione artistica e insegnamento dell'arte*. Editrice Antroposofica.

Stowe, T. C. (2011). *The guide to living, Volume 1: Urban, rural and bush living, emergency preparedness and survival*. Independently published.

Strajnar, J. (1988). *Citira: la musica strumentale in Val di Resia* (1st ed.). Pizzicato Edizioni.

Succini, L., Ciravegna, E., Celaschi, F., & Pasini, V. (2024). Responsible Advanced Design: Achieving Sustainability through Collaborative Processes. *Temes de Disseny, 40*, 92-111. https://doi.org/10.46467/TdD40.2024.92-111

Sutherland, K. E., & Barker, R. (2023). *Transmedia brand storytelling: Immersive experiences from theory to practice*. Palgrave Macmillan.

Swann, C. (2002). Action research and the practice of design. *Design Issues, 18*(1), 49-61.

Tandon, A. (2021). *Patrimonio culturale a rischio. Evacuazione in emergenza delle collezioni*. UNESCO-ICCROM-ICOM.

Thackara, J. (2005). *In the bubble. Designing in a complex world*. MIT Press.

The European Parliament and the Council of the European Union (2021). Regulation (EU) 2021/695 of the European Parliament and of the Council of 28 April 2021 establishing Horizon Europe – The Framework Programme for Research and Innovation, Laying Down its Rules for Participation and Dissemination, and Repealing Regulations (EU) No 1290/2013 and (EU) No 1291/2013. *Official Journal of the European Union, L. 170/1, 12.5.2021*.

Thoreau, H. D. (1854). *Walden*. Ticknor & Fields.

Thoreau, H. D. (1863). *Excursions*. Ticknor & Fields.

Trabucchi, P. (2012). *Perseverare è umano. Come aumentare la motivazione e la resilienza negli individui e nelle organizzazioni. La lezione dello sport*. Corbaccio-Garzanti Libri.

Trapani, V. (2004). Il design e la valorizzazione delle risorse territoriali. In V. Trapani (Ed.), *Strategie del design per il Mediterraneo. Sicilia: risorse e territorio*. Flaccovio Editore.

Trapani, V. (2018). L'invenzione nel quotidiano. *diid, 65*, 150-157.

Tsing, A. L. (2021). *Il fungo alla fine del mondo: La possibilità di vivere nelle rovine del capitalismo* (G. Tonoli, Trad.).

U.S. Army, & Jack, D. C. (2019). *U.S. Army survival manual: Official updated FM 3-05.70* (Rev. 2nd ed.). Independently published.

United Nations (2015). *Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development. A/RES/70/1*. United Nations Publisher.

University of Central Lancashire [UCLAN] & Fire Brigades Union [FBU]. (2020). *Minimising firefighters' exposure to toxic fire effluents: Interim Best Practice Report*. University of Central Lancashire.

Urabe, K., et al. (2010). Design principles for visualization of public information for effective disaster reduction. *Journal of Disaster Research, 5*(1), 31-44.

Uwajeh, P. C., Iyendo, T. O., & Polay, M. (2019). Therapeutic gardens as a design approach for optimising the healing environment of patients with Alzheimer's disease and other dementias: A narrative review. *Explore, 15*(5), 352-362.

Van Manen, S.M., Jaeniche, C., Lin, T.S., Kremer, K., & Ramirez, R. (2024). *Design for Emergency Management*. Routledge.

Varini, R. (2019). Design di comunità. Spazi soglia tra persone e territori. In Sinni, G. (Ed.), *Atti del Convegno Internazionale Designing Civic Consciousness /ABC per la costruzione della coscienza civile - San Marino – 28 Maggio-1 Giugno 2018*. Quodlibet.

Villari, B. (2013). *Design, Comunità, Territori. Un Approccio Community-centered per Progettare Relazioni, Strategie e Servizi.* Libraccio Editore.

Vink, J., Koskela-Huotari, K., Tronvoll, B., Edvardsson, B., & Wetter-Edman, K. (2020). Service ecosystem design: Propositions, process model, and future research agenda. *Journal of Service Research 2021, 24*(2) 168-186.

Vinti, C. (2019). Il design grafico come patrimonio. Una riflessione sullo statuto culturale degli artefatti grafici. *MD Journal, 8*, 116-129.

Vollmer Bardelli, I. (2023). Providing First-Aid to Movable Cultural Heritage: a Modular Table System. *Technical Bulletin, 1*(March), 19-23.

Volpe, M. (2018). Ruolo delle università nella creazione del capitale territoriale. In Bassi, A., Bertoldo, S., Bonini Lessing, E., Bulegato, F., & Calogero, L. (a cura di). *Design, università, imprese, territorio. Progetti Iuav per il Veneto* (pp. 23-30). Ciampi Bibliografica Giuridica.

von Weizsäcker, E., & von Weizsäcker, C. (1988). Come vivere con gli errori? Il valore evolutivo degli errori. In Ceruti, M., & Laszlo, E. (a cura di), *Physis: abitare la terra* (126-138). Feltrinelli.

Vrijheid, M. (2014). The exposome: A new paradigm to study the impact of environment on health. *Thorax, 69*(9), 876-878. https://doi.org/10.1136/thoraxjnl-2013-204949

Wizinsky, M. (2022). *Design after capitalism: transforming design today for an equitable tomorrow*. The MIT Press.

Wong, L. (2016). *Adaptive Reuse: Extending the Lives of Buildings* (1st ed.). Birkhauser Architecture.

World Health Organization (2017). *Communicating risk in public health emergencies: a WHO guideline for emergency risk communication (ERC) policy and practice*. World Health Organization.

Yates, M., & Løvlie, A. S. (2024). Subtle Sound Design: Designing for Experience Blend in a Historic House Museum. *Cult. Herit., 17*(1), 1-15. https://doi.org/10.1145/3633476

Zakoyan, N., Grizzaffi, L., Sindoni, E., Cambertoni, R., Rocci, L., Succini, L., Sicklinger, A., Pasini, V., & Montemurro, R. (2024). Sustainable Life Beyond Earth. How to Enhance Habitat Comfort for Space Travelers. *In Responsible Space for Sustainability, IAC 75th - International Astronautical Congress, Milan*. https://doi.org/10.52202/078382-0055

Zappella, E. (2018). Migliorare la qualità della vita delle persone con Disturbo dello Spettro Autistico attraverso l'esperienza lavorativa: un'indagine nel territorio Lombardo. *Formazione ed insegnamento, XVI-2*, 463-478.

Zingale, S. (2019). Verso un metodo dialogico. Il dialogo come strumento di conoscenza e di progetto. *E|C Rivista Associazione Italiana Studi Semiotici - Serie Speciale, 13*(25), 26-32.

Contenuti multimediali



Alberto Piovesan
WorkAir Spot
pag. 112



Alberto Piovesan
WorkAir Render
pag. 113



Alberto Piovesan
FuturAge
pag. 114



Alberto Piovesan
Antartica
pag. 116



Danilo Ragona
Viaggio Italia
pag. 120



Danilo Ragona
B-Free
pag. 121



Danilo Ragona
Custom Regeneration
pag. 125



Intervista a Danilo Ragona
Able to Enjoy
pag.129



Daniele Galloppo
Survival Capsule
pag. 135



Daniele Galloppo
Portaledge
pag. 136



Daniele Galloppo
Life-saving Furniture System
pag. 139



Daniele Galloppo
Boxwall
pag. 140



Daniele Galloppo
Salvalavita Phone Band Plus Beghelli
pag. 141



Daniele Galloppo
Philips HS1
pag. 142



Massimo Renno
La città SIcura di sé
pag. 245



Massimo Renno
Mercato di Rio Terà dei Pensieri
pag. 245

Il volume *Design for Survival* è stato progettato con due priorità fondamentali: leggibilità e sostenibilità. Il progetto editoriale privilegia soluzioni che riducono l'impronta ecologica. Il visual design elaborato da VivaioCreativo prevede un alfabeto di codici visivi in grado di orientare il lettore nella complessità strutturale dell'elaborato, differenziando gli approcci narrativi delle varie sezioni attraverso un preciso codice cromatico, un'attenta alchimia di codici tipografici e del campo visivo. Le microretinature sviluppate per i fondi pieni consentono di risparmiare fino al 20% di inchiostro in macchina e riflettono un approccio di responsabilità rispetto agli impatti ambientali dell'industria grafica. L'impiego della tipografia in bianco su fondi a campitura piena consente di ridurre la quantità di inchiostro depositata sulle pagine, mantenendo al tempo stesso un elevato contrasto e favorendo la leggibilità. La scelta del formato 16×24 risponde a un criterio di efficienza nell'utilizzo della carta, ottimizzando il foglio 70×100 e limitando in modo significativo gli scarti di lavorazione. Il corpo libero è realizzato con 26 segnature stampate in quadricromia su carta ottenuta al 100% da foreste gestite secondo i disciplinari FSC e PEFC, e con un impiego di energia rinnovabile del 70%. Questa scelta garantisce la tracciabilità dei materiali nei processi produttivi e la tutela delle risorse forestali.

La rilegatura svizzera a dorso scoperto, oltre a migliorare l'apertura del libro, consente di ridurre l'uso di colle e plastiche. La copertina è realizzata con cartoncino ottenuto da fibre riciclate al 100%, nello spessore di 2 mm, che conserva il suo valore ambientale grazie alla piena riciclabilità. La copertina è lavorata al vivo con incisioni a 45° sulla costa e nobilitata con impressione a caldo con lamina pastello, valorizzando il materiale senza introdurre elementi estranei. La sguardia in cartoncino è prodotta con pura cellulosa certificata FSC Mix, attraverso un processo senza impiego di acidi e metalli pesanti.

Tutti i supporti del volume sono interamente riciclabili a fine vita. L'impiego dei materiali "in purezza" esprime un approccio al design essenziale, in cui ogni componente valorizza al meglio le proprie qualità meccaniche e sensoriali, mantenendo al tempo stesso un valore ambientale intrinseco sia nella scelta delle materie prime sia nei processi di trasformazione.

Ideazione e progetto scientifico del volume: Lucia Pietroni e Davide Turrini

Progetto grafico: VivaioCreativo
Direzione creativa: Piero Sabatini
Coordinamento: Gianluca Sfratato @ VivaioCreativo
Impaginazione: Demetrio Mancini @ VivaioCreativo

Volume cartonato svizzero non rivestito
Copertina Eska Pure Green + transfer Kurz Colorit® 937
Corpo libero in 26 segnature rilegate filo refe con dorso scoperto
Stampa 4+4 su Navigator Soporset
Sguardia in Fedrigoni Sirio Color Nude

Caratteri tipografici
Titoli: Titillium
Corpo: Miller Text
Abstract e occhielli: Joanna Sans Nova
Didascalie: Iki Mono Variable
Bibliografia: Trade Gothic Next

Per Giunti Editore
Responsabile editoriale
Claudio Pescio
Editor
Ilaria Ferraris
Collaborazione redazionale
Paolo Piazzesi
Supervisione delle immagini
Filippo Manghisi
Simonetta Zuddas

Supervisione editoriale:
© 2025 Giunti Editore S.p.A. Firenze - Milano
www.giunti.it

© 2025 Lucia Pietroni e Davide Turrini (a cura di).

Prima edizione: dicembre 2025
È vietata la duplicazione con qualsiasi mezzo.
Stampato presso Lito Terrazzi - Prato

Ringraziamenti

A conclusione di questo progetto editoriale – che rappresenta un'ulteriore tappa del percorso di condivisione e confronto sul *Design per la sopravvivenza* intrapreso da alcuni anni e che a breve riprenderà con nuove occasioni di riflessione plurale –, i curatori ringraziano tutti coloro che, pur non appartenendo al mondo della ricerca accademica, hanno dato un contributo prezioso arricchendo notevolmente il dibattito culturale innescato a monte della pubblicazione e le pagine del volume stesso.

I ringraziamenti vanno in particolare ai membri del comitato scientifico, ai professionisti e ai rappresentanti delle istituzioni, delle associazioni, delle imprese che hanno partecipato attivamente ai seminari intermedi presso le Università degli Studi di Camerino e di Ferrara, nonché alle ricerche presentate nel libro: si tratta di esperti impegnati quotidianamente sulle tematiche della sopravvivenza nei loro differenti ambiti di azione, che contribuiscono quindi a sviluppare riflessioni e progetti concreti capaci di generare impatti reali e positivi nella società contemporanea.

Un ulteriore ringraziamento particolarmente sentito va a tutti i fotografi che hanno permesso la pubblicazione dei loro scatti; ai progettisti, alle istituzioni e alle imprese che hanno concesso le immagini di loro progetti e prodotti; allo studio VivaioCreativo che ha condiviso con entusiasmo il progetto del volume.

Infine, un grande ringraziamento va al Ministero dell'Università e della Ricerca che ha consentito e supportato la realizzazione del progetto editoriale, finanziandolo all'interno dell'Ecosistema dell'Innovazione *Vitality. Innovation, digitalization and sustainability for the diffused economy in Central Italy"* - Spoke 6: *Innovation and Safeness in living environments in the Digital and Green Transition Era*, coordinato dall'Università di Camerino, nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (NextGenerationEU), Missione 4, Componente 2, Investimento 1.5, (ECS00000041 - VITALITY - CUPJ13C22000430001).

MISTO
Carta | A sostegno della gestione forestale responsabile
FSC® C016466

Giunti Editore si impegna per uno sviluppo sostenibile
con l'utilizzo di carta certificata FSC® proveniente
da fonti gestite in maniera responsabile.

Finito di stampare a dicembre 2025