

ATTI
DELLA
CONFERENZA
ANNUALE
SID
SOCIETÀ
ITALIANA
DI
DESIGN

DESIGN
AND
RE-SEARCH:
SOURCES &
RE-SOURCES

DESIGN
E
RICERCA:
FONTI E
RISORSE

4—5 luglio 2024
Università Iuav
di Venezia

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

a cura di
Alessandra Bosco
Lucilla Calogero
Luca Casarotto
Saul Marcadent

**Atti della Conferenza annuale
della Società Italiana di Design**

Venezia, 4-5 luglio 2024
Università Iuav di Venezia

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

a cura di

Alessandra Bosco
Lucilla Calogero
Luca Casarotto
Saul Marcadent

Progetto grafico ed editoriale

Lucrezia Teghil – tolook

Identità visiva SID 2024

Gianni Sinni

Documentazione fotografica

Luca Pilot
con
Maddalena Celin
Filippo Susana
Eleonora Zambelli

Con il sostegno di

Fondazione Universitaria Iuav

Copyrights

CC BY-NC-ND 5.0 IT

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

Novembre 2025
Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it

ISBN 9788894338034

Indice

Benno Albrecht Rettore dell'Università Iuav di Venezia	I
Raimonda Riccini Presidentessa Società Italiana di Design (2021-2024)	II
I soci onorari SID 2024 Elda Danese per Nanni Strada Maurizio Rossi per Clino Trini Castelli	V X
Design e Ricerca: Fonti e Risorse Il contesto e le prospettive di <i>Design e ricerca: Fonti e Risorse</i> Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Luca Casarotto, Saul Marcadent	1
Affondi sul tema <i>Fonti e Risorse</i> Conoscere i dati: metafore e metodi per il design Paola Pierri	14
Individuare fonti e rigenerare risorse per la ricerca in design: sfide contemporanee Priscila Lena Farias	18
Idee di ricerca. <i>Fonti e Risorse: Orizzonti per la ricerca</i>	
● Seminario Materiali Verso l'ipermateria. I materiali come risultato di una complessità intra-azioni Chiara Battistoni, Carmen Rotondi	27
WE TASTE WATER: un dispositivo per catturare dati sulla qualità dell'acqua e aumentarne il consumo consapevole Ilaria Fabbri	32
Ottimizzazione delle risorse nel sistema sanitario: design partecipativo per un sistema di gestione dei consumabili ospedalieri Gabriele Maria Cito	40
<i>More-Than Light Design</i>: il progetto interspecifico della luce Giovanni Inglese	47
Nuovi materiali da risorse seconde: un framework per lo sviluppo e progettazione di materiali circolari Noemi Emidi	54
● Seminario Territori, Aziende, Gestione Saperi locali e fonti disconnesse: il digitale come risorsa inter-generazionale Davide Paciotti, Annapaola Vacanti	63
Impronte: un percorso <i>onlife</i> per la valorizzazione del patrimonio storico e artigianale locale Camilla Giulia Barale, Daniele Rossi, Luca Parodi, Chiara Garofalo	68
Pratiche culturali collaborative basate su <i>open data</i>. Eredità tecnica territoriale per un patrimonio culturale più tangibile Rosa Lorusso, Arianna Mazza	75
"FIVE MINUTES Tool". Il ruolo del designer, tra progetto e mediazione, per potenziare la comunicazione negli ecosistemi aziendali territoriali attraverso uno strumento <i>open source design</i> Bianca Chiti, Denise de Spirito	83

● Seminario Innovazione sociale	92
Designer e progettazione sociale: conoscenze, urgenze e opportunità di intervento Martina Frausin, Luca D'Elia	
Urban design per il benessere delle persone: analisi <i>field based</i> nella città di Genova Boyu Chen, Federica Maria Lorusso	97
Verso una comunità di pratica: proposta di ricerca partecipata sul service design per il settore pubblico Luca Baldini, Sonia Belhaj, Lorenzo Brunello, Aureliano Capri, Mariia Ershova, Rachele Gracci, Miriam Saviano, Efren Trevisan	105
Design per nuovi stili di mobilità attivi e sostenibili. Processo di ricerca-azione per scenari progettuali che orientino l'intenzione comportamentale verso una mobilità urbana attiva e sostenibile Sara Viviani	114
● Seminario Pedagogie	122
Sinergie. Contaminazioni multilivello tra fonti e risorse per la pedagogia del design Giulia Ciliberto, Ami Licaj	
Design failure: la disseminazione del fallimento come strumento di apprendimento generativo nel design Francesca Ambrogio, Maria Manfroni, Carmen Digiorgio Giannitto, Calogero Mattia Priola	127
Progettazione design oriented di un assistente virtuale AI per il supporto alla ricerca: condivisione della conoscenza e doppia transizione Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini	133
Design educativo per una società sostenibile: un approccio multidisciplinare e partecipativo Giulia Farace	143
Formazione dei designer nell'era tecnologica. Apprendimento pratico e multidisciplinare per le sfide lavorative emergenti Enrica Cunico	150
Design per l'educazione: ricucire teorie, metodi ed esperienze per una rinnovata ricerca nel design di prodotto Carlotta Belluzzi Mus	157
● Seminario Well-being	165
Design per la salute e il benessere. Quattro principi fondamentali Alessia Buffagni, Silvia Imbesi	
<i>Home Virtualands</i>. Esperienze immersive per il benessere delle persone con malattia di Parkinson Ester Iacono, Mattia Pistolesi	170
Dietro ogni scemo c'è un villaggio. Un percorso di co-design per la riabilitazione psichiatrica Xavier Ferrari Tumay	177
La sessualità femminile in terza età: design di un modello inclusivo per la dignità sessuale consapevole Lara Pulcina, Sarah jane Cipressi, Simone Giancaspero	184
Ricerca e innovazione dei linguaggi della comunicazione visiva attraverso le <i>brain computer interface</i> Antonella Rosmino	192

● Seminario Prospettive teoriche	199
Teorie al plurale. Verso un manifesto delle fonti teoriche nel design e nella moda Saul Marcadent, Chiara Scarpitti	
	204
Il Novacene come nuovo orizzonte: coesistenza tra umanità e intelligenza artificiale Carmen Trischitta	
	212
Zoé-centered artificial intelligence: realtà immersive per un'empatia multispecie Annarita Bianco, Raffaele La Marca	
	220
Etologia e design: intersezioni e traiettorie per possibili alleanze disciplinari Michela Mattei	
	227
Osservatorio contemporaneo sulle tecnologie appropriate Carmelo Leonardi, Eugenia Morpurgo	
	234
BIOFLO <i>Bioreceptive Florence</i>: un progetto per la valorizzazione del patrimonio natural-culturale della città di Firenze Francesco Cantini	
● Seminario Design per i patrimoni	242
Design per e con i patrimoni. La necessità di un agire plurale Lucilla Calogero, Ivo Caruso,	
	247
<i>Digital Fashion Heritage</i>: modello di visualizzazione, fruizione e gestione del patrimonio tessile Simona Colitti, Ludovica Rosato	
	255
<i>Error 404: page not found</i>. Nuove prospettive per la ricerca storica nell'era delle fonti digitali, fra obsolescenza e accessibilità Ludovica Polo	
	263
Esplorare nuove fonti: il ruolo delle biblioteche professionali nel Graphic Design History Valentina Nitti	
	270
Prove di dialogo tra fonti e risorse in chiave analogica e digitale: l'artigianato grafico di Araca Alessandra Clemente	
	278
SID Research Award 2024	
Progetti di ricerca. <i>Fonti e Risorse</i>: lo stato della ricerca	
● Tavolo Materiali	284
L'innovazione al centro Stefania Camplone, Davide Crippa, Sabrina Lucibello	
	290
Vitali ed effimere: fonti e risorse per una <i>moda interspecie</i> Clizia Moradei	
	296
<i>Data-driven food interfaces</i>: esplorazioni gusto-computazionali per un consumo consapevole del cibo Patrizia Marti, Sebastiano Mastrodonato	
	305
Design di nuovi materiali realizzati attraverso processi di bio-fabbricazione indotta da microrganismi fotostatici Nataschia Biondi, Edoardo Brunelli, Francesco Cantini, Tommaso Celli, Marco Marseglia, Lorenzo Reali, Giacomo Sampietro	

Design e acqua: un progetto sull'uso sostenibile della risorsa idrica nella ristorazione	315
Laura Badalucco, Chiara Battistoni	
I dualismo del progetto R3Pack: nuove fonti materiche versus l'impiego di consolidate risorse in sistemi di riuso per la progettazione di imballaggi sostenibili	323
Barbara Del Curto, Stefano Ferraresi, Carlo Proserpio, Romina Santi	
Da eccedenza a eccellenza. Il ruolo trasformativo del design nel riuso dei sottoprodotti alimentari	330
Raffaele Passaro	
La seconda vita dell'espore: riflessioni ed esperimenti sul riuso di parti espositive lignee	339
Massimiliano Cason Villa, Davide Crippa, Lucilla Grossi	
● Tavolo Strumenti	
Strumenti: Fonti, risorse e direzioni della ricerca nel design	348
Alberto Bassi, Cinzia Ferrara, Gianni Sinni	
Biomimicry Wunderkammer: un laboratorio di bio-ispirazione per il design	352
Mariangela Francesca Balsamo, Giuliana Flavia Cangelosi, Lucia Pietroni	
Designer-AI Alignment. Workshop sulla trasmissione dei riferimenti progettuali all'AI per la generazione consapevole di concept	360
Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Andrea Quartu, Margherita Tufarelli	
Proximity Machinery through eXtended Reality: design per la formazione dell'operatore resiliente 5.0	365
Margherita Peruzzini, Alessandro Pollini, Diego Pucci, Michele Zannoni	
<i>Fashion Alive. Un progetto europeo tra upcycling e re-design delle risorse tessili</i>	373
Roberto Liberti, Chiara Scarpitti	
Design circolare: fonti e risorse della conoscenza nei processi di educazione alla sostenibilità	380
Alberto Calleo, Vera Fabbretti, Massimiliano Fantini, Elena Maria Formia, Silvia Mercuriali	
Strumenti di ricerca per le Digital Humanities: riconfigurare lo spazio dell'informazione	388
Marcello Costa, Cinzia Ferrara, Chiara Palillo	
Mobilità attiva e leggera: sostenibilità, materiali e risorse per l'innovazione e il design di veicoli leggeri	396
Jonathan Lagrimino, Alessandra Rinaldi	
● Tavolo Territori, Aziende, Gestione	
Esplorazioni semantiche dei contributi: visualizzare complessità e connessioni nelle ricerche su territori, aziende e gestione	405
Giovanni Borga, Luca Casarotto, Maria Antonietta Sbordone	
Il manuale digitale nell'Industria 4.0: progettare modelli di training aperti per nuovi sistemi produttivi collaborativi	411
Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone, Giuseppe Mincoelli	
Design e bilancio di sostenibilità: L'impatto del bilancio di sostenibilità nella progettazione e nei processi produttivi	418
Luca Casarotto, Laura Cavasin, Anna Zandanel	

Sistema Prodotto-Servizio per l'arredo: un'analisi della letteratura per definire la relazione con la sostenibilità Mattia Italia, Xue Pei, Francesco Zurlo	427
Evoluzione sostenibile nel design di piccoli elettrodomestici: un'innovativa metodologia NPD orientata all'uso consapevole di fonti e risorse Venanzio Arquilla, Benedetta Rotondo	436
World-making dei sistemi agro-industriali e rurali: progettare e valutare gli impatti Silvia Barbero, Fabiana Rovera	442
Eco-Design360: trasformazione circolare e digitale nell'ecosistema tessile italiano Matteo Bertelli, Letizia Giannelli, Claudia Morea, Chiara Rutigliano	451
Food Atlas. Una piattaforma digitale per il sistema cibo della Laguna di Venezia Francesca Ambrogio, Amerigo Alberto Ambrosi, Marta De Marchi, Alessandra Marcon	459
Design per la decarbonizzazione: <i>living labs</i> per le isole minori del Mediterraneo Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli	468
● Tavolo Innovazione sociale	
Storie di innovazione sociale Cristian Campagnaro, Pietro Costa, Raffaella Fagnoni	477
<i>Living Labs</i> ed ecosistemi partecipativi: il "luogo vivente" come fonte e risorsa per il design Diletta Damiano, Massari Sonia	483
Mappe e partecipazione. Natura ibrida degli strumenti di cartografia collettiva critica Laura Bortoloni	495
Abitare Poeticamente Qui: avverbi del fare Silvana Kühtz	503
Il co-design e le sue fonti. Le persone come risorse per il progetto e progetto come risorsa per le persone Sara Ceraolo	511
L'artefatto come materia in-formata. I contesti multiculturali come risorsa per la definizione di strategie <i>design-oriented</i> Michela Carlomagno, Alessandra Clemente, Ibtissam Jayed, Stefano Salzillo	519
<i>Empowerment</i> attraverso il design: circolarità di fonti e risorse nella progettazione di processi educativi per quartieri popolari napoletani Susanna Parlato, Iole Sarno	526
<i>Re-orienting design</i>: fonti, risorse e pratiche di progettazione eco-sociale Paria Bagheri Moghaddam, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Jing Ruan, Margherita Vacca	535
Il design per gli atteggiamenti inclusivi: fonti e risorse per esplorare un nuovo approccio Daniele Busciantella-Ricci, Alessandra Rinaldi	543
● Tavolo Well-being	
Lo stato della ricerca Well-being Raffaella Massacesi, Claudia Porfirione, Maximiliano Romero	552

Dispositivi <i>autism-friendly</i> per spazi museali: prototipi sperimentali inclusivi per l'osservazione e la percezione dell'opera d'arte Roberto Bianchi, Morena Barilà, Marco Elia	559
Testimonianze, esperienze, storie, e ricordi personali: un approccio relazionale nei processi partecipativi con anziani con demenza Silvia Maria Gramegna	567
Design for AIRC. Il design che traduce la ricerca medico-scientifica in cultura della prevenzione Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Carla Langella	574
DEMETRA: un approccio sistemico e integrato fondato sull'acquaponica e sulla valorizzazione degli scarti per la creazione di un sistema alimentare pilota Edoardo Amoroso, Ivo Caruso, Silvana Donatiello, Mariarita Gagliardi, Alfonso Morone	582
Inclusione è partecipazione. Esperienze di co-progettazione per una segnaletica accessibile all'IST - Lisbona Giulia Beltramino, Daniela Bosia, Claudia De Giorgi, Silvia Di Salvatore	589
Design e formazione professionale per la transizione sostenibile del <i>MedTech</i> europeo Amina Pereno, Mariapaola Puglielli	597
Emergenza e innovazione: il ruolo strategico del design Laura Giraldi, Marta Maini, Francesca Morelli	605
● Tavolo Design per i patrimoni	
Patrimoni come risorse generative. Processi e prospettive nella ricerca di design Alessandra Bosco, Emanuela Bonini Lessing, Marina Parente	614
Archivi d'impresa, memoria storica e dialogo culturale. Scenari di sopravvivenza degli artefatti comunicativi attraverso la mediazione culturale-educativa del designer Alessio Caccamo, Fabiana Candida, Gianluca Carella, Anna Turco	621
<i>Immaterial Observatory</i>: mappare il capitale intangibile d'impresa e il contributo del design all'innovazione Alberto Bassi, Francesco Bergamo, Alessandra Bosco, Lucilla Calogero, Giulia Ciliberto	631
Il patrimonio tessile in Veneto: fonti, design e risorse Sandra Coppola	638
<i>Connecting Communities</i>. Co-design per la valorizzazione di patrimoni culturali nel centro storico di San Marino Silvia Gasparotto, Anna Guerra, Margo Lengua	645
<i>Design Driven Capacity Building</i>. Sviluppo di capacità e responsabilità sociale: risorse per il design Emanuela Bonini Lessing, Silvia Maria Carolo, Mario Ciaramitaro	653
La Nuova Libbaneria Mediterranea: lavorazioni tradizionali per lo sviluppo socio-economico delle comunità locali Rosanna Cianniello	661
Dal racconto alla rigenerazione territoriale: design partecipativo per tutelare e riattivare luoghi e comunità Federica Delprino, Omar Tonella	669
Storie di materiali: interazioni e riusi nei sistemi produttivi locali Pietro Costa, Michele De Chirico, Raffaella Fagnoni, Annapaola Vacanti	678

● Tavolo Fonti e patrimoni del design

- Fonti e patrimoni del design e per la cultura del design** 686
Fiorella Bulegato, Rosa Chiesa, Elena Fava
- Design philology: fonti e storie della formazione e ricerca in design in Italia*** 691
Paola Bertola, Eleonora Lupo, Clorinda Sissi Galasso, Marco Quaggiotto, Agnese Rebaglio
- Fonti e metodi della ricerca tipografica nei musei: i primi passi della catalogazione e diffusione della collezione Tércio Gaudêncio al Museo Paulista** 700
Fernanda Duarte Bruneli, Rodrigo Mantoan Cavalcante Muniz, Fabio Mariano Cruz Pereira, Solange Ferraz de Lima, Camila Kurianski Freitas Santos, Fabiola Margoth Zambrano Figueroa de Miranda, Yukie Camila Ohashi
- La crisi delle fonti. Questioni critiche nella mappatura di trenta anni di storia del web design italiano** 709
Letizia Bollini, Francesco E. Guida
- Costellazioni tipografiche, galassia Italia. Ricognizione su fonti e risorse della tipografia in Italia** 717
Veronica Dal Buono, Monica Pastore, Federico Rita
- Archivio Fiorella Mancini. Metodi e criticità nel conservare e valorizzare il patrimonio materiale della moda** 726
Alessandra Varisco
- Dal tessuto alla carta: materiali per la ricerca nel progetto di Seth Siegelau** 734
Saul Marcadent
- Dalle fonti ai trend della ricerca: una prospettiva *data driven* applicata alle pubblicazioni su rivista del settore ICAR/13** 741
Ester Iacono, Cristina Marino, Paolo Tamborrini, Francesca Tosi
- ## ● Tavolo Manifattura e imprese italiane
- Design e manifattura italiana nei processi trasformativi del made in Italy** 749
Vincenzo Cristallo, Maddalena Dalla Mura, Gabriele Monti
- Le Grand Tour d'Italie: viaggio esplorativo dei *savoir-faire* italiani per Dior** 754
Nicholas Bortolotti
- Framing the values: costruire l'atlante dei valori del Made in Italy circolare e sostenibile*** 761
Eleonora D'Ascenzi, Irene Fiesoli, Ami Licaj, Giuseppe Lotti, Elisa Matteucci
- Il progetto *Crafting Europe*. Design e artigianalità supportati dalle tecnologie digitali** 768
Gabriele Goretti
- Design per il Made in Italy sostenibile: tecnologie, processi e strumenti per la produzione circolare nell'ecosistema manifatturiero italiano** 776
Luca D'Elia, Lorenzo Imbesi, Sabrina Lucibello, Viktor Malakucz, Carmen Rotondi
- Shopping experience* del Made in Italy: nuovi paradigmi di *user engagement* nei contesti di vendita ed esposizione** 784
Vincenzo Paolo Bagnato

Bamboo Made in Italy: progettare con la “straniera” verde Nicolò Di Prima	793
Re-Think. Re-Design. Re-Start. Ripensare lo scarto tessile nella filiera moda Elisabetta Cianfanelli, Paolo Franzo, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè	802
<i>Alive and kicking: 30 anni di luav design</i> Alberto Bassi, Davide Crippa, Gianni Sinni	816
Venezia 4-5 luglio 2024. Design e ricerca: fonti e risorse	823

Abitare Poeticamente Qui: avverbi del fare

Silvana Kühtz

Università degli Studi della Basilicata

Abstract

“Come tu stesso sei parte integrante di un sistema sociale, così anche ogni tuo atto sia parte integrante della vita sociale” Marco Aurelio, Pensieri

Si descrivono qui esempi recenti di partecipazione e innovazione sociale realizzati in luoghi del Sud Italia in cui un ente – beneficiario del finanziamento – è intermediario/facilitatore tra abitanti e amministrazioni. Si tratta di: un progetto che in due anni e mezzo ha realizzato un *dimostratore* di forme di verde (verticale e orizzontale) per un edificio di edilizia residenziale pubblica, e di un progetto in due frazioni vicine in zona agricola. In entrambi i casi si è intervenuti con percorsi pilota per *progettare-con*, chiamati *Abitare Poeticamente la Città*. Le risorse: le persone. Le fonti: la fragilità dei luoghi, che diventa miccia di compartecipazione, onde sbloccare una situazione di stallo, lenire un momento difficile, la svolta per un cambiamento possibile che non era nemmeno pensabile. Un territorio fragile e problematico, può diventare poi risorsa quando riconosce le proprie specificità al di là del problema, le sue peculiarità, la sua bellezza anche quando non è conclamata.

Parole chiave

- SOCIAL DESIGN
- PARTECIPAZIONE
- SENSORY DESIGN
- SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE E SOCIALE
- POESIA PER IL DESIGN

1. Introduzione

Una vera innovazione sociale è in grado di cambiare il sistema – altera percezioni, comportamenti e strutture che in precedenza hanno dato origine alla ricerca di soluzioni alternative a quelle esistenti (Caroli, 2015). Si attua quando le azioni portano a un evidente miglioramento delle condizioni di partenza (Neumeier, 2012) e questo arriva in genere dopo un lungo percorso che attraversa step come: community empowerment, soddisfazione di un bisogno collettivo, innovazione tech e/o delle relazioni, impatto strutturale/scalabilità, ed è poi possibile portare evidenza degli effetti del cambiamento (Caroli, 2015). Al *social design* rimandano molteplici definizioni spesso usate in modo intercambiabile: *social impact design*, *public-interest design*, *design for (public) good*, *design for social change*, *humanitarian design*, *design for social innovation*, *socially responsible design*, *design activism* e *transformation design* (Smithsonian Institutions, 2013; Sercombe, 2019). Comunque lo si chiami, a livello pratico e di ricerca incoraggia nuovi modi di affrontare problemi complessi, lavora insieme ad altre discipline per giungere a risultati collaborativi e sostenibili e dà al designer il ruolo di intermediario, orchestratore fra le parti coinvolte (Kühtz & Tizi, 2023). Già per Koenig fin dagli anni settanta il design deve recuperare l'obiettivo della responsabilità sociale: “Il vero design è tale solo quando agiscono forti interazioni fra scoperta scientifica, applicazione tecnologica, buon disegno ed effetto sociale positivo” (1983, p. 24).

Acquistano un ruolo crescente la dimensione artistico-creativa vista come motore dell'innovazione per la ricerca di soluzioni in collaborazione con le comunità (van der Tuyn, 2012), e quella del *sensory design* (Kühtz, 2024) onde cambiare punto di vista e costruire la capacità di adattarsi ad ambienti complessi dinamici (VanPatter & Pastor, 2016) percependo e creando atmosfere favorevoli alla crescita. Per una approfondita disamina dello stato dell'arte sul social design, che esula dagli intenti di questo paper, si rimanda al volume 7 di AIS/design Journal Storia e Ricerche (2020) e al libro *Social Design: Design for the Transformation of Society* (Banz, 2016).

D'altro canto, la valutazione di impatti, ricadute ed esiti di progetto nel tempo rimane un'area di ricerca poco sviluppata, scarsamente monitorata. Uno dei motivi per cui ciò accade è che molti progetti nella loro *timeline* non contemplano un periodo di *follow-up* e di verifica; non solo a volte non si mettono in campo processi di verifica degli impatti immediatamente a valle della realizzazione del progetto medesimo, ma non ci si occupa quasi mai delle ricadute successive, attraverso azioni di *follow-up* regolari e consistenti negli anni a seguire. Sono cioè solo progetti che danno un calcio di avvio a possibili meccanismi che sono destinati a progredire o fallire senza sapere e capirne il perché (Botero et al., 2020).

Nei due casi presentati in questo articolo ci si è chiesti come far accadere cose, come produrre ipotesi di cambiamento, come abitare i luoghi insieme, oscillando tra fonti e risorse, progetto e persone, micce e azioni consistenti, e cercando di raccogliere dati per metriche quali-quantitative. La progettazione di questi interventi è ispirata anche alle esperienze di Marianella Sclavi (2014): il progetto “assomigli sempre meno ad un programma prestabilito che cerchi di anticipare tutte le mosse della sua messa in atto e assomigli invece sempre più a una strategia in grado di apprendere dagli eventi e dalle contingenze che si producono durante la messa in atto” (p. 15). La collaborazione non è un pentolone, è un'attività impegnativa e che ha bisogno di tempo.

2. Abitare Poeticamente: metodi e framework di riferimento

La parola che dice il dove e il come è l'avverbio. Come far accadere cose che restino qui e che restino nel tempo? Come evitare che un progetto (approvato) e da realizzare nella pertinenza di un edificio di edilizia popolare sia percepito come calato dall'alto? Come possono delle azioni di *social design* e *sensory design* dare valore a uno spazio prima sottoutilizzato o statico e farne centro di comunità e azione?

Il dove, fa la differenza? L'impressione è che ci siano aree di provincia in cui partecipazione e rigenerazione dal basso sono a volte l'episodio sporadico di una pratica di innovazione sociale sempre da innescare ex novo, forse perché la collettività non è pronta a esprimere la propria opinione o per mille motivi che i sociologi indagano (Kühtz & Tizi, 2024).

In questa linea di ricerca si è scelto l'avverbio *poeticamente*, che fra l'altro contiene anche la radice del verbo *fare* in greco. “Poeticamente abita l'uomo” è un verso di Hölderlin. Il poetare non è cesura dal quotidiano, volo di fantasia, è un modo per riportare gli esseri umani sulla terra, restituendoli all'essenza propria dell'abitare e del fare (Kühtz & Parentini, 2023).

Nell'ambito dei workshop di *sensory design* tenuti dall'autrice in sperimentazioni condotte in vari contesti di periferie urbane, i partecipanti sperimentano posizioni percettive diverse dall'ordinario, ascoltano cioè il mondo, o, diremmo, lo vedono, con tutti i sensi. Ad esempio, come abitanti bendati dello spazio, emerge la dimensione sonora, il *soundscape*, prassi di percezione, partecipazione, esplorazione, meraviglia, poesia e ridefinizione. C'è respiro, precisione, fisicità. Il poeta sceglie le parole, come il designer i materiali, ascolta e pratica l'attualità. Come un abito, la parola va abitata da dentro e reinventata (Kühtz, 2024, p. 52).

“Abitare il mondo poeticamente e abitare il mondo umanamente è in fondo la stessa cosa” (Bobin, 2019).

Umanamente: quando le risorse sono le persone non ci sono formule magiche e univoche. Si tratta di risorse da maneggiare con cura, risorse per cui mettere in campo tutti gli strumenti metodologici che possono interrogarle e, pure, renderle protagoniste. È un processo di responsabilità del designer che mette in atto pratiche collaborative e creative (Meroni et al., 2018), il che comporta anche l'insuccesso, la possibilità di cambiare idea una volta a contatto con la realtà del territorio.

Va tenuto in conto l'universo dal quale provengono queste persone e che tipo di intreccio può essere maturato per favorire la capacità di tutti di

aspirare (Appadurai, 2004), è quindi una forma di *progettazione-con* che tiene conto di contesti e metodi e si apre all'inaspettato (Blasi, 2023).

Si descrivono qui esempi recenti di partecipazione e innovazione sociale realizzati nel sud Italia, in aree periferiche in cui un ente beneficiario del finanziamento è intermediario/facilitatore tra abitanti e amministrazioni. Si tratta di *URGES*, progetto finanziato dai fondi POR FESR 2014-20 Basilicata per la realizzazione di un *dimostratore* pilota di forme di verde su un edificio di edilizia residenziale pubblica a Matera, e di *Piazza la Piazza*, finanziato dal Comune di Bitonto (Bari), piano per lo sviluppo e la valorizzazione delle aree marginali. In entrambi i casi si è intervenuti con percorsi pilota dei laboratori chiamati *Abitare Poeticamente la Città*, i cui principi ispiratori sono simili e ovviamente poi le azioni sono state ritagliate su misura.

Sapendo che “i processi partecipativi innescati da più parti rischiano di essere adombrati dall'efficietismo richiesto per stare nei tempi” (Bindi, 2022, p. 12) si è potuto procedere soprattutto per *URGES*, più lungo e articolato, in modo che l'affiancamento fosse continuativo, che cioè l'interazione con i residenti non fosse una fase a sé stante, WP1, relegata solo ai primi mesi di progetto, e fosse invece filo conduttore per tutti e due gli anni di lavoro (quasi tre).

“L'immediata *cantierabilità* – altra parola magica del design della rigenerazione – rischia di seppellire e occultare processi locali virtuosi, avviati realmente dalla collettività, ma che hanno tempi e modi di maturazione diversi” (Bindi, 2022, p. 12).

Territori e spazi, comunità, culture e patrimoni, dati e informazioni, pratiche e saperi, questo l'altalenarsi di fonti e risorse che ha punteggiato i percorsi di ripensamento dall'alto e dal basso, consistito nello smontare alcune credenze/lamentele dei residenti, e ha portato a nuovi punti di vista, poeticamente. Attraversare il proprio quartiere cercando spunti di bellezza anziché di lamentela, ha iniziato a scardinare preconetti, in un continuo cambio di paradigma, mai definito una volta per tutte, un lavoro culturale propedeutico e continuo.

Le metodologie partecipative utilizzate hanno avuto come premessa gioco, leggerezza, possibilità di poesia, la ricerca della bellezza, i sensi, la sensorialità e il corpo, e giungono poi nel tempo anche a schiudere molto altro; il riconoscimento delle competenze dei soggetti coinvolti, fatte di saperi, conoscenze tacite, capacità pratiche ed esperienziali che possono favorire le dinamiche di gruppo e lo scambio di esperienze tra persone e generazioni (Deluigi, 2015). Certo, il processo è un po' come una fisarmonica, ci sono momenti di apertura e momenti di chiusura, il designer non è un eroe o il personaggio di una favola sempre a lieto fine.

3. Fonti e risorse per il social design

Mettendo insieme le distinzioni della conferenza SID 2024: “Le fonti come ciò che dà avvio a processi, conoscenze e interpretazioni. Le risorse come ciò che sostiene, che consente di agire, di realizzare progetti” e riferendoci alle definizioni classiche di social design e innovazione sociale (Sachs, 2018; SNV, 2019), si può dire che le fonti, le leve, siano, fra le altre, le fragilità dei territori, incertezze, problemi, esigenze, aspettative deluse, desideri, lamentele e anche le forme spontanee di auto-organizzazione dal basso. Ci sono poi casi di territori in cui non è chiaro qual è il problema, quali sono i fatti significativi e come possano evolvere, quali gli attori rilevanti, le loro capacità, preferenze e obiettivi, e in cui poi alcuni intermediari intervengono e promuovono forme di apprendimento e pensiero critico. Ancora, fonti sono saperi e conoscenze del e sul territorio, forme di associazionismo da intercettare.

Le fonti, più o meno esplicitate, possono diventare cioè una possibile miccia che può consentire di sbloccare una situazione di stallo, lenire un momento difficile, svolta per un cambiamento possibile che non era nemmeno pensabile.

E quali le risorse? Quando si ascoltano i refrain tipici, ad esempio, di molte periferie da nord a sud Italia, le risorse (che mancano) sono quelle econo-

niche iniziali e la sostenibilità economica che da sole non bastano. Solo se intrecciata a quella culturale la sostenibilità economica può marcare il cambiamento duraturo di un territorio. Fonti e risorse possono anche con-fondersi. Un territorio fragile e problematico, può diventare una risorsa quando riconosce le proprie specificità al di là del problema e la sua bellezza anche quando non è conclamata. Ancora, le risorse sono le persone, sia gli abitanti, che gli incontri ravvicinati e le fusioni fra arte e attivismo. A questo proposito l'aumento dell'interesse degli artisti per le pratiche collaborative ha portato a un campo di pratiche che hanno nomi diversi: arte socialmente impegnata, arte collaborativa, pratica sociale, ecc. Gruppi creativi che propongono la co-creazione di "rituali collettivi che permettano il riconoscimento dell'ombra del tempo e il dispiegamento di nuovi impensati orizzonti" (Franceschinelli, 2021). Lo spostamento da artisti che *fanno cose* ad artisti che *fanno accadere cose* e mondi possibili o almeno li suggeriscono, ha portato a pratiche simboliche, artistiche, creative, a nuove pratiche di collaborazione fra soggetti dal basso, intermediari e istituzioni.

Rendere uno spazio un luogo significa tante cose, c'è sempre bisogno delle persone, della responsabilità di fare questo passaggio fuor di retorica. Per ogni comunità la risposta è unica e ritagliata ad hoc come un vestito, mai scontata. E a volte non funziona.

4. Possibili percorsi virtuosi. Verde urbano e sociale

Obiettivo di tutto il progetto interdisciplinare URGES, Urban Green Shapes concluso a fine 2024, è stato realizzare un *dimostratore* di forme di verde verticale su un edificio di edilizia residenziale pubblica e di verde orizzontale nelle sue aree di pertinenza, in un quartiere periferico e di recente costruzione a Matera. Fuoco del progetto, usare questi elementi di verde come forme di mitigazione del clima, risparmio idrico e di efficientamento energetico, documentati grazie a una serie di sensori e quindi di indicatori misurabili e confrontabili, ma anche di sfruttare il progetto come miccia di innovazione sociale. L'università, capofila di progetto, si è posta come intermediario fra le istanze di Amministrazione Comunale e regionale, ente case popolari e residenti.



1. Abitare Poeticamente la città, vedere senza occhi, ph URGES

Il team di design della partecipazione ha dato il calcio di avvio con una serie di incontri col quartiere. La prima fase ha coinvolto le risorse, i residenti dell'edificio in questione e gli abitanti del quartiere. Nell'attuazione di questa modalità sono state intercettate alcune fonti di conoscenza del territorio, pratiche legate a esistenti comitati di quartiere, associazioni (Gli angeli del carro e *pro loco*), attività che si realizzano nei locali messi a disposizione dalla parrocchia di riferimento, ecc. Questo ha consentito di mettere in continuità il nuovo progetto di verde con l'esistente (la campagna a ridosso). Le camminate di quartiere, pensate per conoscere e valorizzare punti di vista specifici con momenti di riflessione poetica sensoriale e creativa, sono state anche l'occasione per sperimentare in modo inedito i luoghi della quotidianità, per esempio rinunciando al canale visivo (gli occhi bendati), potenziando gli strumenti del sensory design, la poesia dei sensi, (FIGG. 1 E 2) (Kühtz, 2024).

Con i residenti i workshop hanno proposto di partire da uno sguardo nuovo per trovare una *bellezza* che va oltre le categorie estetiche delle guide turistiche. Alcuni residenti hanno anzi guidato i gruppi (composti da altri residenti, studenti, turisti) attraverso un percorso *sentimentale* di ricordi e racconti. A valle dei primi workshop di avvicinamento, e di una cena condivisa all'aperto nello spazio antistante l'edificio di progetto, è



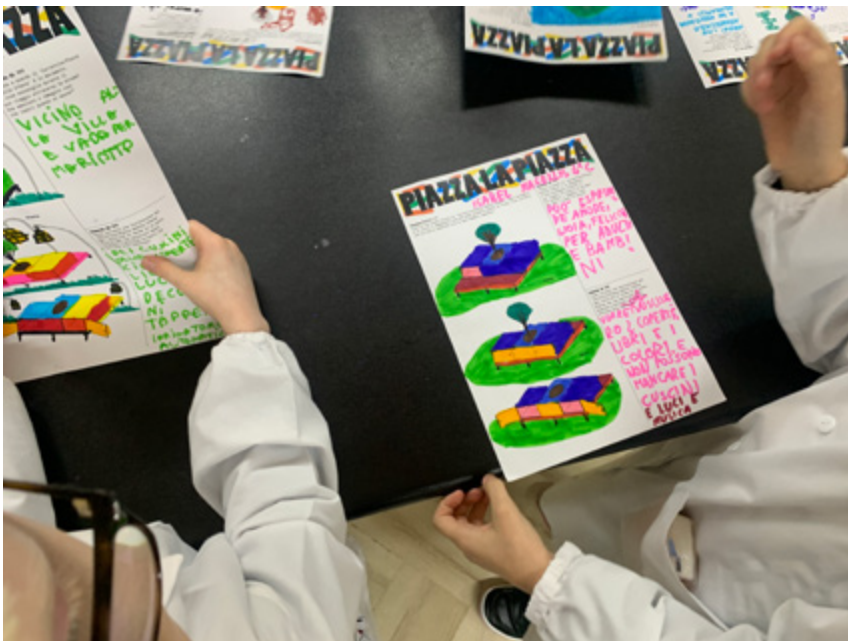
2. Abitare Poeticamente la città, sollecitazioni sensoriali come strumento di coesione, ph URGES

stato possibile portare in loco attività artistiche, musicali e poetiche, ludiche, feste di quartiere, pranzi sociali. Ad oggi i residenti hanno adottato le forme di verde che sono ivi realizzate, e collaborano al suo mantenimento, il che rappresenta per ora senza dubbio un cambiamento. Non si può tacere però che ci sia stato un tentativo di furto di una delle panchine, e che all'incontro pubblico in loco a fine settembre 2024 – con laboratori di collage per tutti, un video mapping proprio sulla parete oggetto dell'intervento, una cena di socializzazione – fra i partecipanti convenuti, tecnici, studenti, bambini, cittadini, solo il trenta per cento fosse composto da residenti del quartiere e delle 14 famiglie ci fossero solo tre residenti del palazzo in questione.

5. Due frazioni rurali e una piazza mobile

L'intera programmazione di workshop del progetto di sviluppo di aree marginali condotto da una associazione culturale su Bando del Comune di Bitonto (BA) si è svolta tra marzo e dicembre 2023. Focalizzata su due frazioni agricole rispettivamente di 2300 e 3500 abitanti, distanti 4 km tra loro, 15 km dal loro Comune e 30 km dal capoluogo, ha intercettato le richieste degli abitanti di attivare le aree spente. Gli incontri che hanno attivato le azioni hanno coniugato poesia, performance, arte pubblica, indagine urbana e del paesaggio rurale, progettazione e autocostruzione, coinvolgendo alunni e docenti dei due plessi scolastici, insieme ad abitanti e artisti, videomaker e designer.

Il processo ha portato a progettare in modo comunitario un dispositivo in grado di trasportare e montare all'istante una piazza con giochi e installazioni. L'ideazione e costruzione condivisa del Carretto/Piazza mobile di legno, è un'opera d'arte urbana mobile su ruote – che diventa un giardino, una libreria, una piccola attrezzatura per la cura del verde – e che può trasformare uno spazio anonimo, spento, in un polo di aggregazione, immaginazione, crescita.



3. Laboratori di progettazione a scuola per Piazza La Piazza, ph PoesiaInAzione

All'allestimento del carretto hanno pensato i bambini delle scuole progettandolo durante i workshop con gli artisti e gli artigiani. (FIG. 3) Il Carretto/Piazza mobile urbana è stato consegnato alle due comunità attraverso un *Contratto d'uso poetico*, redatto collettivamente e sottoscritto dagli alunni e dagli abitanti. Il Carretto/Piazza mobile urbana, Piazza la Piazza, incorpora un albero di ulivo, utensili per la cura della flora pubblica, una piccola biblioteca, colori, tappeti e giochi. A un anno e mezzo dalla conclusione è previsto un incontro pubblico per conoscere lo stato del progetto. La piazza mobile è stata usata più volte dalle due scuole? I bambini delle due frazioni e delle due scuole hanno collaborato? Quanto si è autosostenuto l'entusiasmo, a opera di chi? quanto invece il Carretto/piazza è rimasto fermo, piazzato in un garage?

6. Conclusioni e aperture

I casi proposti parlano del come, ci sono mille possibilità per abitare spazi perché diventino luoghi. *Poeticamente* qui indica non solo una postura aperta a meraviglia, metafora, ricerca di poesia e bellezza, dove e quando non sono con-

clamate e ovvie, ma fa riferimento anche a un altro avverbio, *umanamente*.

Alcuni residenti hanno adottato i progetti, hanno mandato messaggi ai tecnici e in autonomia hanno scritto frasi come queste: “Questo progetto di ricerca internazionale e interdisciplinare si arricchisce ancor più se pensiamo che è riuscito a coinvolgere tutti quei condomini di Via Borsellino che, prodigandosi nelle varie assemblee, hanno partecipato attivamente alla sua realizzazione, dimostrando un forte senso di Comunità”.

Ancora, “Mi sono accorto che un manicotto della tubazione per irrigare le piante è staccato e fuoriesce acqua. Sono preoccupato, possiamo chiamare qualcuno per sistemare il tutto?”

Non sono miracoli e nemmeno casi isolati, l'azione con i residenti è la componente principale del successo di un progetto, richiede continuità, cura, condivisione, partecipazione, responsabilità condivisa, poesia (che è un fare e anche un fare a partire da zero), in cui ognuno prende la sua fetta di responsabilità (Manzini, 2018). Le risorse, i residenti, diventano fonti di ulteriore sapere e conoscenza che viene disseminata sul territorio.

Nei progetti menzionati è determinante il fattore tempo per entrare in un nuovo paesaggio, la nuova possibilità di cambiamento. “La città è lenta non si possono sollecitare taumaturgiche soluzioni immediate in architettura. Ogni innovazione che sia formale, tipologica o tecnologica, chiede di essere testata col corpo vivo della città. Ma le abitudini, le tradizioni, la stessa inerzia dei materiali oppongono resistenza ad ogni intervento” (Biondillo, 2022).

Le sfide principali su cui riflettere e agire sono poi legate alla misura dell'impatto: che cosa misurare? Le ricadute immateriali, culturali, del design partecipativo, per esempio il rafforzamento delle comunità o il miglioramento della coesione sociale, sfuggono a metriche tradizionali. Peraltro sono a volte risultati che germogliano in tempi non valutabili, com'è tipico di molte azioni socio-culturali. È una semina che poi non si sa bene come e quando e se attecchirà.

Quali sono dunque i possibili indicatori e i metodi per la misura? I criteri di valutazione possono essere standardizzati? O invece come per le azioni anche le metriche sono sempre da ritagliare su misura sul caso specifico? Questo limita la comparabilità dei risultati e l'adozione di pratiche standardizzate fra progetti. Nei progetti menzionati si è misurata la partecipazione alle varie attività in termini numerici e l'adozione/uso delle aree/manufatti di progetto, si è sperimentata l'azione poetica e sensoriale come fulcro delle azioni di partecipazione. I numeri ci parlano di una partecipazione a ondate, non si può dare per scontato uno step per andare a quello successivo, si tratta di un lento lavoro di rammendo e cucitura, scucitura e rimodellamento, che forse è anche il bello delle azioni di design partecipativo.

Riferimenti bibliografici

- Ferrara, M., Guida, F., Piazza, M., Proverbio, P., & Riccini, R. (a cura di) (2020). Social Design. Design e "bene comune". *ALS/design Journal Storia e Ricerche*, 7(12;13).
- Appadurai, A. (2004). The Capacity to Aspire: Culture and the Terms of Recognition. In V. Rao, M. Walton (a cura di), *Culture and Public Action*. Stanford University Press.
- Banz, C. (a cura di) (2016). *Social Design: Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*. Transcript Verlag.
- Biondillo, G. (2022). *Sentieri metropolitani – narrare il territorio con la psicogeografia*, Bollati Boringhieri.
- Bindi, L. (2022). Oltre il piccoloborghismo. Le parole sono pietre. In F. Barbera, D. Cersosimo, A. De Rossi (a cura di), *Contro i borghi. Il Belpaese dimentica i paesi*. Donzelli.
- Blasi, B. (2023). *Società e università: valutazione e impatto sociale*. FrancoAngeli.
- Bobin, C. (2019). *Abitare poeticamente il mondo*. AnimaMundi.
- Botero, A., Hyysalo, S., Kohtala, C., & Whalen, J. (2020). Getting Participatory Design done: From methods and choices to translation work across constituent domains, *International Journal of Design*, 14(2), 17–34.
- Caroli, M.G. (2015). Modelli ed esperienze di innovazione sociale in Italia. Secondo rapporto sull'innovazione sociale. Louiss GuidoCarli.
- Deluigi, R. (2015). Il dialogo tra generazioni attraverso la progettazione partecipata. *Prisma Economia - Società - Lavoro*, 3, 40–53.
- Franceschinelli, R. (2021). *Spazi del possibile. I nuovi luoghi della cultura e le opportunità della rigenerazione*. FrancoAngeli.
- Koenig, G.K. (1983, marzo). Design: rivoluzione, evoluzione o involuzione? *Ortagono* (68), 20–24.
- Kühtz, S. (2024). Beyond sight: sensory atmospheres and design, *diid disegno industriale industrial design* 83(12), 52–65.
- Kühtz, S., & Parentini, S. (2023). Poetica. In A. Pastorello (a cura di), *Selvario. Guida alle parole della selva*, pp. 483–489, Mimesis.
- Kühtz, S., & Tizi, L. (2023). Abitare poeticamente il Sud. Retoriche e possibilità. *Tracce Urbane - Rivista Transdisciplinare di Studi Urbani*, 9(13), 266–296, doi.org/10.13133/2532-6562/18441
- Manzini, E. (2018). *Le politiche del quotidiano. Progetti di vita che cambiano il mondo*. Edizioni di Comunità.
- Meroni, A., Selloni, D., & Rossi, M. (2018). *Massive Codesign: A Proposal for Collaborative Design Framework*. Franco Angeli.
- Neumeier, S. (2012). Why Do Social Innovations in Rural Development Matter and Should They Be Considered More Seriously in Rural Development Research? – Proposal For a Stronger Focus on Social Innovations in Rural Development Research. *Sociologia Ruralis*, 52(1), 48–69.
- Sachs, A. (2019). *Social Design - Participation and Empowerment*, Lars Müller pub.
- Sclavi, M. (2014). *Avventure urbane. Progettare la città con gli abitanti*. Elèuthera.
- Sercombe, J. (2019). *The Power of Designing for Social Impact. An intro to Social Design (or whatever it's called)*. <https://medium.com/this-is-hcd/the-power-of-designing-for-social-impact>
- Smithsonian Institutions (2013). *Design and Social Impact. A Cross-Sectoral Agenda for Design Education, Research, and Practice*. The Smithsonian's Cooper-Hewitt, National Design Museum, the National Endowment for the Arts & The Lemelson Foundation, <https://www.arts.gov/sites/default/files/Design-and-Social-Impact.pdf>
- SNV. Sistema nazionale di valutazione (2019). Le politiche alla prova delle azioni collettive: rassegna valutativa sulle caratteristiche dell'innovazione sociale e sulle condizioni che ne favoriscono lo sviluppo della politica di coesione, https://www.valutazionecoesione.it/valutazioni/doc/2019_12_20_Rassegna-Valutativa_Innovazione_Sociale.pdf
- van der Tuyn, M. (2012). *Designing Conversations: frameworks for collaboration & empowerment*. Tesi magistrale, UArts Design for Social Impact MDes / Master of Industrial Design, Philadelphia, PA, United States, https://issuu.com/mid_uarts/docs/designingcnvtrns_forissuu-opt
- VanPatter, G.K., & Pastor, E. (2016). *Innovation methods mapping: De-mystifying 80+ years of innovation process design*. Humantific Publishing.