



SID Società Italiana di Design  
*Italian Design Society*

# DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale  
della Società Italiana di Design

A cura di  
Nicolò Ceccarelli  
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022



**SID** Società Italiana di Design  
*Italian Design Society*

# **DesignIntorno**

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

A cura di  
Nicolò Ceccarelli  
Marco Sironi

**Alghero, 4 e 5 luglio 2022**

**Consiglio direttivo**

*presidente*

Raimonda Riccini

*vice presidente*

Daniela Piscitelli

*segretario*

Giuseppe Di Bucchianico

*consiglieri*

Niccolò Casiddu

Lorenzo Imbesi

Pier Paolo Peruccio

Lucia Pietroni

Lucia Rampino

Maurizio Rossi

# DesignIntorno

## Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di

Nicolò Ceccarelli

Marco Sironi

## Progetto grafico e impaginazione

laboratorio *animazionedesign*, Dadu, Alghero

Marco Sironi, Viola Orgiano, Roberta Ena, Paola Dore



## Copyrights

CC BY-NC-ND 3.0 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.*

dicembre 2023

Società Italiana di Design, Venezia

[societaitalianadesign.it](http://societaitalianadesign.it)

ISBN 9788894338072

# Indice

## #OUVERTURE

- p. 9 **Dell'intorno. O dell'insieme aperto**  
R. Riccini
- 11 **Introduzione**  
N. Ceccarelli, M. Sironi
- 13 **Intorno a "Design Intorno"**  
N. Ceccarelli
- 16 **Cartoline da Alghero**  
M. Sironi
- 21 **Cercare e trovare un maestro**  
M. Brusatin
- 27 **Speculations**  
Pete Thomas

## #INTERMEZZO / per Stefano Asili

### #TRACK 1 : fare esperienza

- 41 **Riancorarsi al territorio: il progetto come  
"campo relazionale" e ambiente interattivo**  
L. Decandia

### / progetti

- 46 **Design per il paesaggio naturale.  
Strategie di interazione semiotica tra uomo e ambiente**  
V. P. Bagnato
- 53 **HMI design for a self-driving car.  
Integrated communication between the urban environment  
and a vehicle**  
F. Caruso, V. Arquilla, F. Gaetani, F. Brevi
- 66 **Forme della tipografia nello spazio pubblico.  
Lettering urbano a Venezia**  
P. L. Farias, E. Bonini, Lessing, F. Bulegato
- 77 **MEET. Multifaceted Experience for Enhancing Territories**  
A. Bosco, S. Gasparotto
- 87 **Quartieri sani e inclusivi. Il design per lo sviluppo di strategie  
e scenari progettuali per città prossime e in salute  
e per l'invecchiamento attivo della popolazione**  
S. Viviani, D. Busciantella Ricci
- 95 **Scenari e strumenti per XR senza visore.  
Un sistema gestionale per installazioni immersive museali,  
fuori dalla bolla**  
V. Malakuczi
- 106 **Gli spazi e i tempi della fabbricazione digitale.  
L'impresa Maker nella Regione Lazio e il rapporto con il territorio**  
L. D'Elia
- 115 **SiRobotics.  
Progettazione HCD di un robot umanoide assistenziale**  
C. Porfirione, F. Burlando

- p. 125 **Design Sistemico per la Civiltà dell'Acqua**  
C. Padula
- 133 **EMPS. Exhibit museale per la pre-diagnostica posturale e la promozione della salute**  
G. Nichilò, G. Pontillo
- 139 **SWAPHYPE. Servizio compensatore di pratiche di riuso**  
C. Olivastri, G. Tagliasco, X. Ferrari Tumay, D. Schillaci
- 146 **Tipografia italiana e paulistana dei primi del '900. Proposta di un archivio aperto per una comparazione di documenti**  
F. Mariano Cruz Pereira, E. Lessing, P. Farias
- 153 **Geografie, relazioni e ritual personas. Strategie e strumenti di progettazione partecipata per l'heritage made in Italy**  
F. Delprino, L. Parodi, O. Tonella, S. Pericu

## #TRACK 2 : intrecciare saperi

- 166 **Intessere reti di territorio: esperienze di dialogo con l'intorno, tra digitale e formazione**  
I. Fiesoli, E. D'Ascenzi, D. de Spirito, M. Sottani
- 179 **Archivio e direttore creativo. Heritage come progettazione**  
D. Colussi
- 186 **Smart & green design. Per un arredo urbano interspecie**  
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, S. Iole, G. Nicolau Adad
- 198 **Meta 4.0. Possibilità e potenzialità della progettazione 4.0**  
L. Casarotto, P. Costa, A. de Feo
- 208 **Design con il Mediterraneo. Progettare in un nuovo intorno.**  
M. Marseglia, F. Cantini, E. Matteucci, M. Vacca, A. Tanzini
- 219 **Produzione additiva per il merchandising museale. Prospettive progettuali nella valorizzazione del patrimonio**  
I. Caputo, M. Oddone
- 228 **SPHead. Smart Personal Health-care Devices. Soluzioni integrate per il monitoraggio dello stato di salute degli anziani nelle RSA**  
A. Giambattista, L. Di Lucchio, C. Gironi
- 237 **Moowe. Un servizio inclusivo per l'orientamento di persone con disabilità visive a Venezia**  
M. Manfroni, C. M. Priola, L. Casarotto, P. Costa
- 248 **Inter-connessioni urbane. Rigenerazione di spazi dimenticati all'interno del Comune di Borgo San Lorenzo (FI)**  
F. Armato, P. Bagheri Moghaddam, M. Corti, L. Petrini
- 257 **L'identità svelata. Il design narrativo e lo spazio urbano**  
S. Follesa, P. Yao, A. Cheng

- 267 **Design per la sostenibilità socio-ambientale come medium culturale per lo scaling-out dell'agroecologia**  
M. Manfra

- p. 272 **Circular Made in Italy.**  
Una strategia di Design per un'innovazione sostenibile di identità e cultura materica dei territori nazionali a partire da scarti  
F. Papile, L. Trebbi, V. Coraglia, T. Leone, F. Cantini
- 280 **Color Hub.**  
Riscoprire la tradizione tintoria attraverso una visione cross-settoriale  
A. Pereno
- 287 **Promuovere la cultura della sostenibilità.**  
Design Sistemico per uno sviluppo territoriale sostenibile, in sinergia con il Distretto UNESCO  
A. Aulisio
- 295 **Meta-artigianato e design da collezione.**  
Nuovi scenari di promozione, commercializzazione e consumo nella transizione digitale  
S. Gabbatore, L. Abbate, C. Germak
- 303 **Tessuti riciclati sostenibili basati sulle tende beduine tradizionali**  
G. M. Cito, O. Alazhari
- 315 **Il gioiello 4.0.**  
Gli impatti dell'artigianato tecnologico nel distretto orafico vicentino  
E. Cunico
- 323 **230 Miglia Blu.**  
Disegnare un legame lungo 230 miglia passando dal mare  
L. Inga
- 333 **Intercultural craft.**  
Progettare un ponte tra le conoscenze e le culture tradizionali  
M. Vacca, F. Ballerini
- 343 **I "Cadernos de referências" di Hudinilson Jr.**  
Una proposta di rimediazione digitale  
S. Rossi

### **#TRACK 3 : generare conoscenza**

- 352 **Generare conoscenza: partecipazione, progettazione e terza missione**  
A. Calosci

### / progetti

- 357 **Innovare lo scenario della pubblicazione scientifica in design.**  
Progettare "living publications"  
E. Lupo
- 370 **Polemica e design.**  
Il dissenso nella pratica critica e come pratica progettuale  
I. Patti
- 378 **Aura educational tool.**  
Design per l'insegnamento attivo di tecnologia e sostenibilità  
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. N. Adad
- 388 **Design for Social Impact.**  
Riflessioni in itinere sull'esperienza didattica di un laboratorio interdisciplinare sui temi del design per l'impatto sociale  
C. Campagnaro, V. Bosso
- 400 **Progettazione e riciclo di imballaggi cellulosici.**  
Aumentare la consapevolezza dei designer di imballaggio sul loro ruolo nella progettazione in una prospettiva di economia circolare  
R. Santi, A. Marinelli, F. Papile, B. Del Curto
- 408 **Turning Design Research to Care.**  
Ricerca sperimentale per la progettazione di una educazione sostenibile e inclusiva  
A. Pollini, G. A. Giacobone

- p. 417 **Design Education per l'Economia Circolare.**  
**Approccio co-disciplinare nell'acquisizione di hard e soft skills**  
S. Barbero
- 426 **Il laboratorio Living Hub.**  
**La tecnica della simulazione al servizio del progetto HCD**  
I. Nevoso, A. Vacanti
- 436 **Good Plastic.**  
**Strumenti per l'innovazione sostenibile e la comunicazione dei prodotti in materiali polimerici**  
P. Costa, L. Badalucco, L. Casarotto
- 445 **Databook design per fare innovazione.**  
**Uno strumento di ricerca e analisi per attivare progettualità sostenibili**  
S. Cretaio, S. Degiacomi, L. Moiso, C. Marino, C. Remondino, P. Tamborrini
- 456 **Pensiero, Produzione ed Educazione Responsabili.**  
**Il progetto di Winter School internazionale**  
L. Succini, E. Formia, V. Gianfrate, E. Ciravegna, R. M. León Morán
- 466 **Progettare per la società liquida.**  
**Uno sguardo verso una differente prospettiva human-centered**  
G. Mincoelli, F. Petocchi, S. Imbesi, M. Marchi, G. A. Giacobone

/ idee

- 476 **Interior design come piattaforma collaborativa.**  
**Uno spazio data-driven per la conoscenza condivisa sulle risorse materiali**  
L. Calogero, M. De Chirico, A. de Feo
- 485 **Soluzioni sostenibili per il design digitale.**  
**Sensibilizzare sull'impatto ambientale del web attraverso l'info-design**  
S. Melis, D. Murgia, P. Dore
- 497 **"Rin/tracciare" la rete della vita.**  
**Tecnologia ed ecologia verso bio-futuri preferibili**  
C. Rotondi
- 506 **Design per le Comunità.**  
**Strumenti di comunicazione collaborativi per il progetto sociale di prossimità al rione Sanità di Napoli**  
I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. Nicolau Adad
- 516 **Your Only Thing Is Space.**  
**Le interfacce digitali come dispositivi di potere sui luoghi: un framework di ricerca**  
M. Ciaramitaro
- 524 **Patient-Centered Data.**  
**Analisi e visualizzazione di dati patient-centered per la comunicazione medico/scientifica**  
R. Angari
- 534 **Gender-complexity by design.**  
**Decostruire il binarismo di genere attraverso il design di packaging innovativi e sostenibili**  
C. Marino, C. Remondino
- 542 **Trouble #1. Design history.**  
**A new sight on design through gender studies and intersectionality**  
S. Iebbole, V. Piras, L. Chimenz
- 551 **Complex and Multidisciplinary Identities.**  
**Nuovi processi per la costruzione di identità complesse e democratiche**  
A. Liçaj, D. Giorgetta

**#FINALE** / album della Conferenza 2022

# Intercultural craft

## Progettare un ponte tra le conoscenze e le culture tradizionali

**Margherita Vacca**

orcid: 0000-0003-4840-7240

[margherita.vacca@unifi.it](mailto:margherita.vacca@unifi.it)

**Fabio Ballerini**

orcid: 0000-0003-4108-5234

[fabio.ballerini@unifi.it](mailto:fabio.ballerini@unifi.it)

Dipartimento di Architettura  
DIDA, Università degli Studi  
di Firenze

L'idea di ricerca vede il design agire sulla dimensione locale del fenomeno dei flussi migratori, attivando azioni di inclusione sociale e professionale dei migranti nei territori ospitanti e pratiche di cooperazione con le comunità coinvolte. L'obiettivo principale è dare valore al portato di competenze - principalmente di natura artigianale - che i migranti possiedono e che spesso non riescono a mettere in pratica nei luoghi di approdo, poiché spesso si trovano a svolgere lavori lontani da quelli praticati nel loro paese d'origine.

Si creano dunque *nuovi intorni* multiculturali, che faticano a divenire interculturali, in cui il design si inserisce come agente mediatore che trasforma le differenze in caratteristiche, avvicinando saperi e culture apparentemente lontani e progettando le condizioni necessarie alla loro contaminazione e sopravvivenza nel complesso contesto contemporaneo di nuova globalità.

Le esperienze proposte, i risultati attesi e gli output concreti si prefigurano nel progetto di un percorso formativo di artigianato interculturale ed eco-sociale capace di valorizzare le abilità artigianali dei migranti, favorendo il dialogo critico con la tradizione artigianale locale. Ulteriore output tangibile è la creazione di un *digital tool* inteso come spazio digitale a supporto dello strumento didattico.

Il progetto di ricerca è stato presentato al recente bando Erasmus+ per le Partnership for Cooperation, risultando tra i progetti selezionati per il finanziamento.

*The research idea sees design acting on the local dimension of the migratory flows' phenomenon, activating actions for the social and professional inclusion of migrants in the host territories and cooperation practices with the communities involved. The main goal is to give value to the range of skills - mainly of an artisanal nature - that migrants possess and that they often fail to put into practice in the hosting territories, since they often find themselves carrying out jobs far from those practiced in their country of origin.*

*Therefore, new multicultural surroundings are created, which struggle to become intercultural, in which design is inserted as a mediating agent that transforms differences into characteristics, bringing together apparently distant knowledge and cultures and designing the conditions necessary for their contamination and survival in the complex contemporary context of new globality.*

*The proposed experiences, the expected results and the concrete outputs are prefigured in the project of a training course of intercultural and eco-social craftsmanship capable of enhancing the craft skills of migrants, fostering critical dialogue with the local artisan tradition. Another tangible output is the creation of a digital tool intended as a digital space to support the training path.*

*The research project was presented at the recent Erasmus + call for Partnerships for Cooperation, resulting among the projects selected for funding.*

## Nuovi *intorni* contemporanei: il contesto di ricerca

**Parole chiave:**

*design for social inclusion, intercultural craft, migratory flows, social enterprises, design for relations.*

La complessità del tempo che abitiamo richiede una riflessione attenta sui pesanti sconvolgimenti globali contemporanei e sul ruolo (o sarebbe meglio parlare di responsabilità) ricoperto dal design. La propagazione di pratiche individualiste, la proliferazione dei disastri ecologici, la minaccia dei recenti scenari di guerra e la mancanza di cura verso l'Altro e l'Altrove, insieme alle crescenti disuguaglianze sociali hanno mutato, e continuano a trasformare, l'ambiente progettuale inteso nella sua accezione sistemica. Ecco, dunque, che si creano *nuovi intorni* per il progetto, interpretati come spazi alieni di ricerca e azione, con cui il design deve interfacciarsi attivando con loro un dialogo critico e ripensando il contesto relazionale all'interno di questi nuovi e diversi oggetti progettuali. I *nuovi intorni* contemporanei mettono dunque il designer davanti alla necessità di un reindirizzamento della prospettiva di futuro che parta da un aggiornamento del glossario privilegiato della cultura del progetto, attraverso l'introduzione di parole chiave come cooperazione, cura, mutualismo, responsabilità, relazione, insieme.



In quest'ottica, assumono un'importanza chiara il senso di comunità e il tema delle relazioni eco-sociali come punti cardine per il designer che entra in contatto con il territorio, inteso come vero e proprio *intorno umano sociale*, e che si pone in ascolto rispetto alle problematiche che i flussi contemporanei provocano nei luoghi. Secondo Bonomi (2018), in riferimento all'incontro-scontro tra flussi e luoghi, è dalla dimensione del territorio che bisogna ripartire. Esso, infatti, nel suo carattere in continua trasformazione è da sempre scenario del conflitto flussi-luoghi, uno scontro dialogico fortemente connotato dalla complessità del contesto contemporaneo. I flussi sono importanti in quanto sconvolgono e ridisegnano gli equilibri locali, impattano nei luoghi e cambiano il carattere del territorio. L'economia circolare è un flusso, o meglio un sistema di flussi. Così come la digitalizzazione, la crescente attenzione a costituire "comunità leggere" quali forme sociali in un mondo fluido (Manzini, 2018) e le migrazioni di esseri umani e altre specie sono anche questi dei flussi che connotano i territori (Bonomi, Pugliese, 2018).

Analizzando in maniera più approfondita il contesto in merito al tema delle migrazioni, con il costante arrivo di migranti, rifugiati e richiedenti asilo in Europa, l'attenzione si è spostata verso la loro effettiva inclusione socio-professionale nelle società ospitanti. Questo passaggio cruciale deve necessariamente tenere conto dell'importante contributo di conoscenze e competenze da loro portato nei territori di accoglienza - che si costituiscono come *nuovi intorni eco-sociali* -, contribuendo a colmare carenze specifiche del mercato del lavoro locale e creare nuove forme di comunità. Il contesto fin qui descritto fa emergere dunque quale possa essere la prospettiva per il design, prefigurato come agente mediatore e strumento strategico per indagare la complessità della società contemporanea, relativamente soprattutto alle tematiche qui evidenziate di inclusione e innovazione sociale. Riscoprendo infatti il mandato sociale della disciplina e il suo orizzonte ecologico, è compito dei designer guidare i processi che seguono ai mutamenti sociali in atto (Maldonado, 1971).

I flussi migratori sono un fenomeno che esiste da millenni e che ha sempre influenzato e trasformato i territori che ne sono stati interessati. La migrazione è causata da una combinazione di fattori economici, ambientali, politici e sociali che si manifestano nel paese di origine del migrante (fattori di spinta - *push factor*) o nel paese di destinazione (fattori di attrazione - *pull factor*). Secondo i rapporti annuali dell'European Migration Network, tra le priorità individuate dalla Commissione Europea sul tema dei flussi migratori vi sono quelle di promuovere l'inclusione dei migranti, attivando azioni di sensibilizzazione e cooperazione sociale direttamente a livello locale nei Paesi che li accolgono. Queste esperienze possono essere scalate e trasferite ad altri territori del tessuto europeo, con sempre particolare attenzione al contesto ospitante e ai paesi di origine dei flussi migratori.

Sempre a livello di azioni politiche, nel documento *EU Political Guidelines 2019-2024* - redatto in riferimento agli obiettivi sullo sviluppo sostenibile (SDGs) - l'inclusione dei migranti nel tessuto socio-professionale europeo è un tema che incrocia trasversalmente le 6 priorità individuate dalla Presidente dell'Unione Europea Ursula von der Leyen (*A Union that strives for more*, 2019).

Bisogna specificare che questo era il contesto prima della pandemia di Covid-19. Le cose sono cambiate molto. L'impatto si è fatto sentire in particolare in termini di chiusura delle frontiere, restrizioni di viaggio e necessità di introdurre misure sanitarie per cercare di contenere l'espandersi del virus. Gli effetti di questo impatto si sono riscontrati anche tra le realtà appartenenti al Terzo Settore, operanti nel campo dell'accoglienza e dell'assistenza ai migranti e alle persone svantaggiate in generale. L'ultimo report dell'*Atlante Europeo delle Migrazioni* rileva che tra i settori produttivi più colpiti dalla crisi pandemica - settori in cui i migranti sono lavoratori chiave (*key worker*) - vi è proprio l'artigianato (*EU Atlas of Migration*, report 2021). L'artigianato è infatti un'attività produttiva che si trovava in forte crisi già da prima dell'avvento del Covid-19, una crisi economica causata in gran parte da problematiche quali il mancato ricambio generazionale e la formazione di una nuova manodopera professionale.

In Europa stiamo perdendo molte conoscenze artigianali perché manca un ricambio generazionale adeguato e necessario. Ciò comporta il rischio concreto di una rapida estinzione delle millenarie conoscenze tradizionali e delle tecniche artigianali che hanno segnato le nostre società e contribuito allo sviluppo culturale, economico e sociale dei paesi europei (Lotti, 2015).

Nel manifestarsi di questi *nuovi intorni* multiculturali, che faticano a divenire interculturali (Aime, 2004; Han, 2017; Agier, 2018), il design si inserisce come agente mediatore che trasforma le differenze in caratteristiche, avvicinando saperi e culture apparentemente lontani e progettando le condizioni necessarie alla loro contaminazione e sopravvivenza nel complesso contesto contemporaneo di nuova globalità (Ranzo et al., 2010; Lotti, 2012).

## **Un ponte tra conoscenze e culture tradizionali: metodi e strumenti**

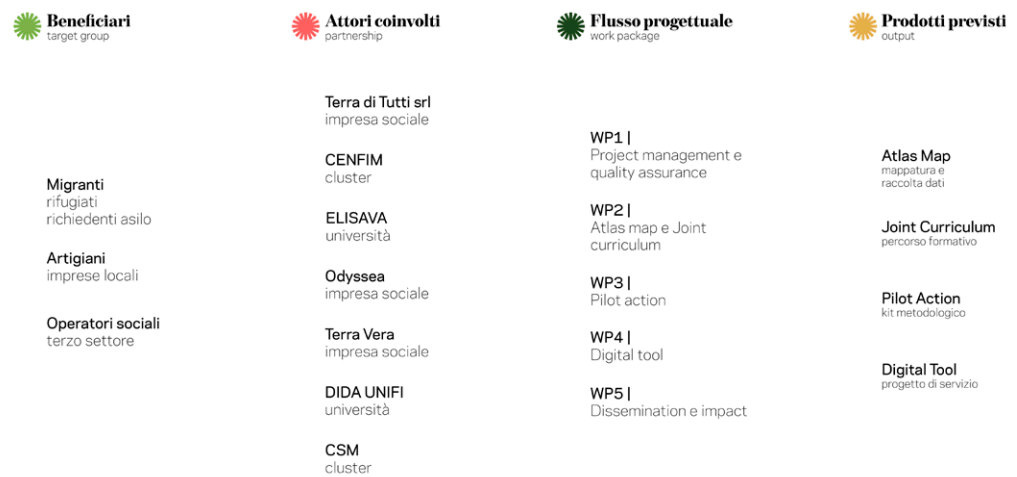
Muovendo dunque dall'inquadramento descritto, l'idea di ricerca si propone di operare sulla dimensione locale di questo fenomeno, attivando azioni di inclusione sociale e professionale dei migranti nei territori ospitanti, insieme a pratiche di cooperazione con le comunità coinvolte (Bonomi, Pugliese, 2018), grazie alla capacità mediatrice del design (Maldonado, 1992) e alla sua azione strategica (Zurlo, 2012). Nello specifico, viene dato valore al portato di competenze - principalmente di natura artigianale - che i migranti possiedono e che spesso non riescono a mettere in pratica nei luoghi di approdo, in quanto, in molti casi, si trovano a svolgere lavori lontani da quelli praticati nel loro paese d'origine. Evidenziando la natura critica ed etica della disciplina (Imbesi, 2008), la proposta ha come scopo principale quello di progettare un ponte tra le conoscenze e le culture tradizionali, eleggendo il sapere e la pratica artigianale sia come settore produttivo chiave per la trasmissione delle conoscenze acquisite e per la creazione di una nuova conoscenza condivisa (Tosi et al., 2015), ma soprattutto anche come dispositivo di mediazione interculturale e riscatto sociale. Ciò, mettendo in relazione territori lontani e comunità altre e agendo attraverso la proposta di pratiche e politiche di cooperazione e inclusione sociale dei migranti nei luoghi di approdo. Grazie all'azione maieutica del design e a un approccio sistemico, le esperienze proposte possono trascendere la dimensione locale e raggiungere intorni più ampi, globali, in quanto si prestano ad essere scalate e trasferite ad altri territori del tessuto europeo e internazionale, con particolare attenzione al contesto ospitante e ai paesi di origine dei flussi migratori.

L'idea di ricerca è stata delineata in un'ottica transcalare, ovvero adattabile sia in ambito locale che internazionale. Per questo motivo, è stata strutturata come proposta progettuale ed è stata presentata nella cornice dei bandi di programmazione europea 2021-27 (Erasmus+), ricevendo il finanziamento per le attività che si svilupperanno nella finestra di tempo che va da Novembre 2022 a Luglio 2025. Il passaggio dall'idea di ricerca alla sua organizzazione come progetto ha visto la costituzione di un partenariato europeo (Italia, Spagna, Grecia, Slovenia) che coinvolge tre imprese sociali - Terra di Tutti, Odyssea, Terra Vera - che lavorano sulle tematiche dell'artigianato interculturale ed economia circolare, due università di design che hanno esperienze sulle tematiche affrontate - DIDA UNIFI, ELISAVA - e due cluster - CSM, CENFIM - aventi funzione strategica ed esperienza nel settore artigianale. (Fig. 1)

Il processo di individuazione dei partner e costituzione di un consorzio strategico di attori si è svolto sulla base di un'analisi qualitativa e quantitativa delle rotte migratorie che interessano il territorio europeo, nello specifico la sponda meridionale del Mar Mediterraneo. (Fig. 2)

Gli obiettivi generali e specifici del progetto di ricerca sono stati individuati elaborando uno stato dell'arte delle tematiche affrontate e dei principali attori coinvolti. Lo studio, realizzato da tutti i partner attraverso l'utilizzo di metodi e strumenti partecipativi (focus

Fig. 1 – Schema dei beneficiari e dei partner coinvolti, del flusso progettuale (work package) e dei prodotti concreti previsti dal progetto di ricerca.



group, interviste mirate, workshop di co-design) è stato successivamente graficizzato come una mappa sistemica di indagine. (Figg. 3-4-5)

Gli obiettivi generali sono collegati principalmente alle quattro priorità orizzontali individuate dalla nuova programmazione settennale europea 2021-27: - *inclusion and*

Fig. 2 - Intorno di progetto.  
Mappa che individua la geografia territoriale del Mar Mediterraneo come spazio di azione dell'idea e progetto di ricerca.



*diversity, - digital transformation, - environment and fight against climate change, - participation in democratic life, common values and civic engagement.* Nello specifico essi riguardano:

- lo sviluppo di un metodo formativo innovativo per valorizzare il potenziale creativo delle competenze di migranti, rifugiati e richiedenti asilo nel settore dell'artigianato;
- la promozione di "azioni di contaminazione e inclusione" tra persone migranti con artigiani locali detentori delle conoscenze tradizionali dell'intorno di approdo;
- il rafforzamento delle competenze degli operatori di imprese sociali che si occupano dell'accoglienza dei migranti nei contesti locali.

Per quanto riguarda gli obiettivi specifici, questi sono più legati ai risultati concreti che il progetto INTERCRAFT si propone di produrre, in quanto approfondiscono maggiormente

le azioni concrete previste, i metodi e gli strumenti utilizzati e i prodotti prefigurati dalla proposta di ricerca. Nel dettaglio, essi riguardano:

- la mappatura e analisi delle imprese sociali presenti sul territorio nazionale dei paesi partner coinvolti nel progetto, nonché dislocate nell'Unione Europea, in cui vengono attivate pratiche artigianali interculturali secondo il paradigma sostenibile dell'economia circolare (output come mappa/stato dell'arte);

Fig. 3 – Mappa analitica dei bisogni relativi ai target group del progetto INTERCRAFT.

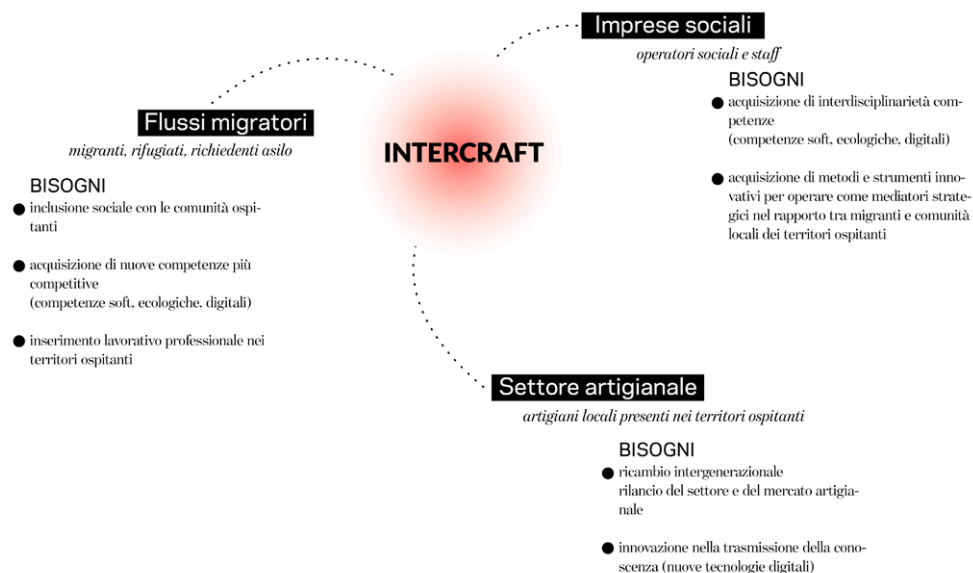


Fig. 4 – Mappa sistemica del social innovation ecosystem costituito, in relazione alla partnership strategica.

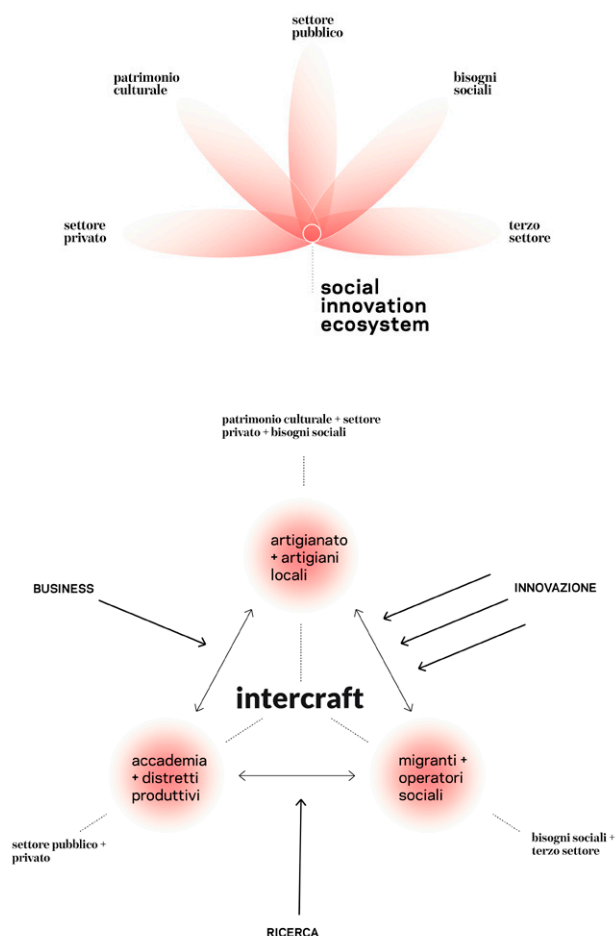
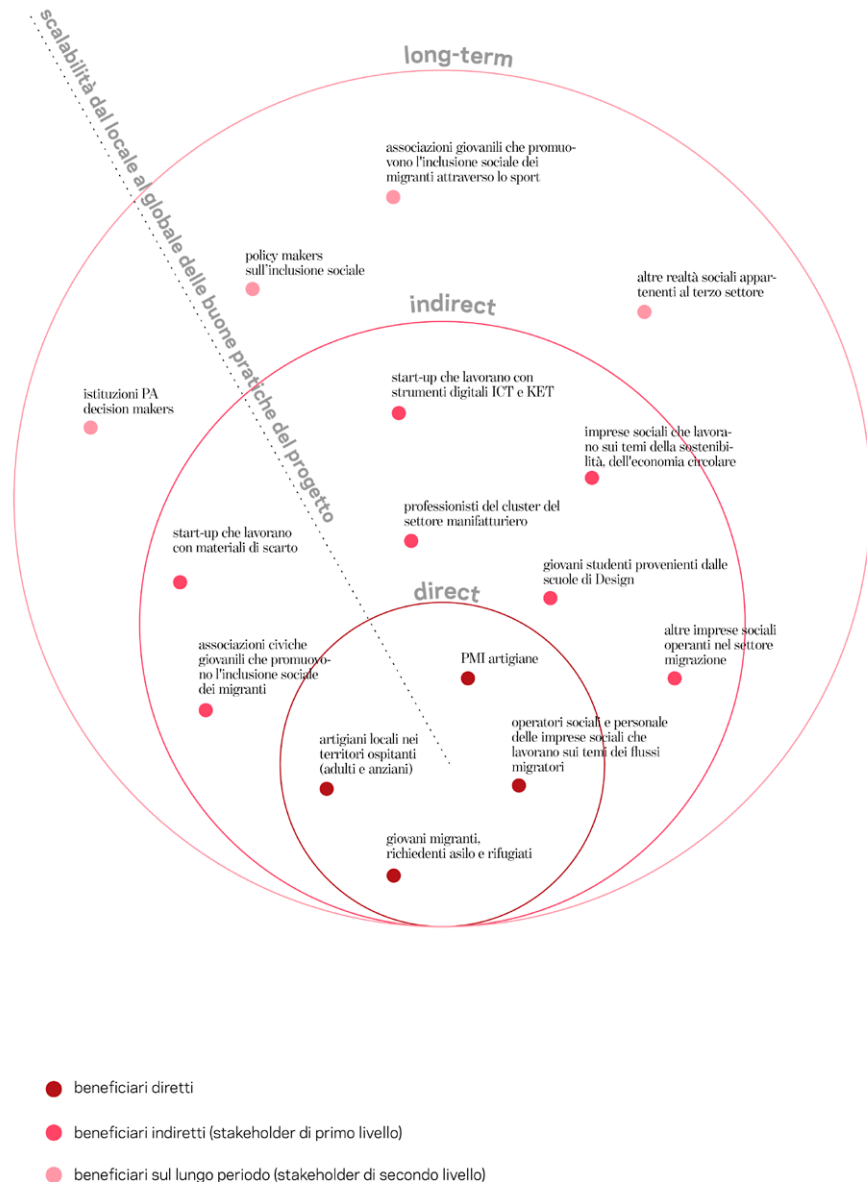


Fig. 5 – Mappa sistemica delle relazioni, individuate come beneficiari diretti, indiretti e futuri sul lungo tempo.



- l'attivazione di un innovativo curriculum congiunto (*joint curriculum*) che consenta l'apprendimento di competenze trasversali, digitali ed ecologiche per gli attori chiave individuati (giovani migranti, artigiani locali, operatori sociali). Il percorso formativo, grazie al portato scientifico dei partner accademici e dei cluster coinvolti, mira a utilizzare un metodo ibrido, innovativo e partecipativo, di *empowerment* sociale e interculturale. Il nuovo curriculum mirerà ad intercettare il reale know-how delle persone migranti, imponendo un cambio di rotta nell'attuale scenario statico che le vede spesso reinventarsi da zero nei territori ospitanti. Grazie alla capacità mediatrice e agentiva del design, attraverso l'offerta formativa del *joint curriculum* sarà possibile creare uno spazio interculturale, più inclusivo e partecipativo, in cui le idee sono trasformate in azioni pratiche e le differenze in caratteristiche (output come curriculum formativo);
- la creazione di un intorno di apprendimento collaborativo in cui viene dato spazio al dialogo interculturale tra persone e competenze. In stretta connessione con il percorso formativo, si tratta di un'azione pilota dello stesso in cui vengono testati e valutati i metodi e gli strumenti progettati. L'azione pilota sarà pianificata nel dettaglio e monitorata attraverso un sistema di indicatori prestabilito, una raccolta di dati qualitativi e



- quantitativi e report interni, in modo da costituire un manuale di accompagnamento alle attività formative (output come kit pedagogico);
- la creazione di uno strumento digitale inteso come dispositivo sociale e spazio di condivisione del materiale fornito e prodotto dai partecipanti al curriculum formativo, ma anche come strumento di diffusione e comunicazione delle azioni intraprese e dei risultati raggiunti dal progetto (output come *digital tool*).

Nella realizzazione di questo obiettivo e nello sviluppo del corrispettivo prodotto progettuale, è importante evidenziare il ruolo dello strumento digitale come dispositivo sociale e strumento atto a migliorare la qualità della vita delle persone. Il design viene qui utilizzato per la sua insita capacità critica e con il suo fine caratteristico di trasformare positivamente lo status quo, dando forma, funzione e significato ai *nuovi intorni* con cui si interfaccia e in cui si muove. Nella cornice della quinta rivoluzione digitale, le tecnologie digitali sono qui impiegate come dispositivi culturali atti a migliorare la vita delle persone e a supportare pratiche e politiche di innovazione sociale e circolare, individuando nuove sintesi tra saperi diversi per spazio e per tempo (Manzini, 2015).

In generale quindi, i risultati attesi e gli output concreti del progetto INTERCRAFT si prefigurano nella creazione di un percorso formativo di artigianato interculturale e sociale capace di valorizzare le abilità artigianali dei migranti, favorendo il dialogo critico con la tradizione artigianale locale. Gli obiettivi principali consistono dunque da un lato, nella valorizzazione delle conoscenze e competenze tradizionali dei migranti e, dall'altro, nel contrasto alla dispersione dei saperi e delle tecniche tradizionali, attraverso un impianto didattico in grado di mappare e analizzare le competenze dei migranti e di supportarne l'inserimento nei contesti artigianali locali.

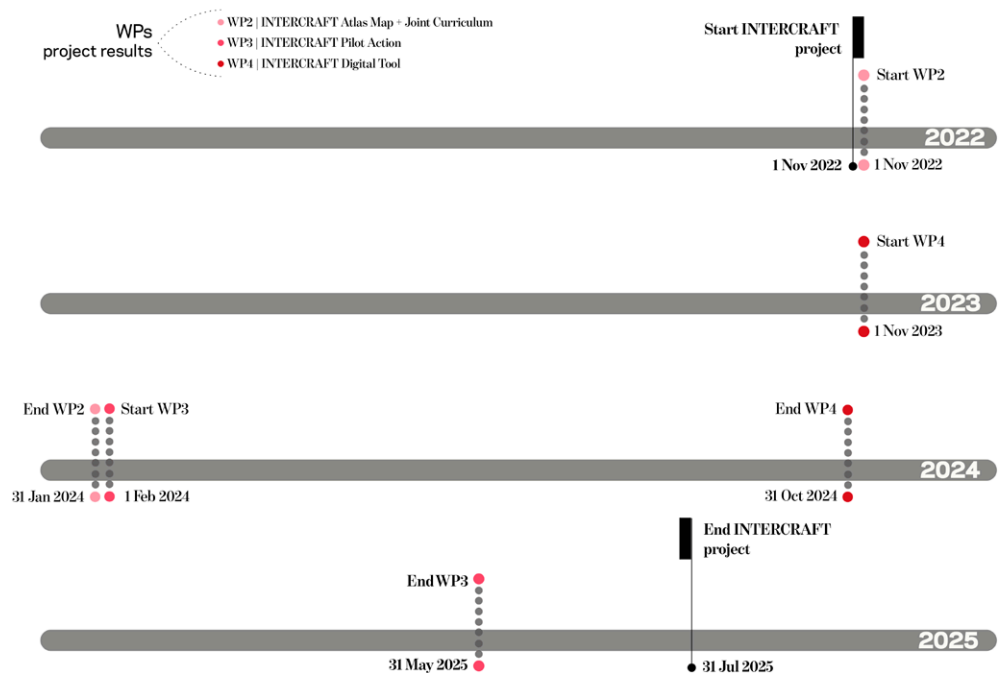
Il progetto di ricerca è stato presentato nell'ambito del bando Erasmus+ per le *Partnership for Cooperation* (call 2022), risultando tra i progetti nazionali selezionati per il finanziamento (*large-scale cooperation partnership*). Le attività hanno dunque avuto inizio con il kick-off meeting tenutosi nel Novembre 2022 a Capannori (Lucca), presso il laboratorio di artigianato interculturale dell'impresa sociale Terra di Tutti, capofila del progetto. (Fig.6) Allo stato attuale, i work package attivati sono quelli relativi al *project management and quality assurance* (WP1), al *dissemination and impact* (WP5) e all'*atlas map and joint curriculum* (WP2). I WP1 e WP5 rappresentano un insieme di attività che viene svolto in maniera trasversale lungo tutta la durata del progetto; mentre il WP2 è interessato da attività di ricerca più mirate verso la raccolta di dati qualitativi e quantitativi e la generazione di nuova conoscenza. (Fig.7) Nello specifico, le azioni di quest'ultimo pacchetto di attività si stanno concentrando sulla ricerca desk di esperienze e buone pratiche nell'ambito dell'artigianato interculturale, dell'economia circolare e dello *skill empowerment*.

Fig. 6 – Immagine del kick-off meeting presso il laboratorio artigianale di Terra di Tutti, Capannori, Lucca.



In contemporanea con la mappatura della *desk research*, si stanno svolgendo su due livelli le attività di *field analysis*. Il primo livello è stato strutturato in visite sul campo aventi l'obiettivo di approfondire alcune realtà incluse della ricerca desk. Queste attività sono svolte a livello nazionale nei tre paesi di provenienza delle tre imprese sociali partner di INTERCRAFT, ovvero Italia, Slovenia, Grecia. Inoltre, è previsto un macrolivello di field analysis inerente l'intero territorio europeo. Questa azione è coordinata dai due partner accademici coinvolti e ha l'obiettivo di indagare altre realtà sociali simili a quelle coinvolte nel progetto, con l'obiettivo finale di costituire un atlante di esperienze interculturali e di buone pratiche di inclusione sociale (*atlas map*). L'intento è quello di costituire uno strumento innovativo che al momento manca nel panorama europeo, e che potrebbe essere molto utile per lo studio futuro dei flussi migratori, per l'implementazione dei canali di accoglienza e l'attivazione di buone pratiche di cooperazione.

Fig. 7 – Timeline di progetto.



## Prospettive future: un design per le relazioni

Gli sconvolgimenti dello scenario contemporaneo hanno portato all'accrescimento del divario tra Nord e Sud del mondo, all'intensificarsi dei flussi migratori e all'affermarsi di società sempre più plurali. Questi nuovi intorni, geografici e culturali, pongono nuove sfide al design, per tradizione, strumento di intervento sociale.

Le prospettive future per il progetto INTERCRAFT sono molteplici e di differente gittata. In un primo momento la speranza più prossima è quella di costituire una *best practice* attraverso le attività previste e i risultati prefigurati, intesa come un caso studio di politiche eco-sociali che possono essere declinate in altri intorni e a cui il design ha contribuito con riscontro positivo. Parallelamente, l'idea e progetto di ricerca punta ad una discussione critica sulla responsabilità della disciplina verso le tematiche affrontate; senza perdere il legame con i territori e le capacità che esprimono ma aprendosi, con intelligenza e misura, al nuovo che proviene dall'Altrove (Lotti, 2012).

La riflessione sul ruolo e la responsabilità del design/er, e sulla necessità di un re-orientamento (Fry, 2009) della disciplina come guida e agente di cambiamento per una

trasformazione migliorativa dei sistemi socio-ecologici (Simon, 1999), intende prendere in considerazione il delinearsi di un altro oggetto progettuale che, insieme ai sistemi e ai processi, ha conquistato l'attenzione dell'orizzonte del design, sempre più in espansione: le relazioni.

Notiamo infatti, che i designer stanno diventando i co-creatori di ecosistemi complessi e conviviali (Illich, 2013) dove possono svilupparsi nuove forme di collaborazione interdipendente ed eterogenea e possono espandersi modelli sistemici e orizzontali coinvolgendo le realtà sociali (Armiero et al., 2021). In questo scenario, il designer diviene un co-creatore di sistemi relazionali dove nuove forme di collaborazione possono svilupparsi e prosperare, generando modelli che vanno ben oltre le persone direttamente coinvolte, promuovendo la coesione eco-sociale. La maggior parte delle relazioni fra organismi viventi infatti sono rapporti di cooperazione, caratterizzati da coesistenza e interdipendenza (Haraway, 2019; Kropotkin, 2020).

Precisiamo che l'attenzione del design verso il tema delle relazioni non è nuova e la si può cogliere approfondendo la matrice cooperativa fondante la cultura del progetto.

*"Il disegno industriale, contrariamente a ciò che avevano immaginato i suoi precursori, non è attività autonoma. [Deriva da] scelte progettuali prese nel contesto di un sistema di priorità assai rigidamente stabilite. E' questo sistema di priorità che regola il disegno industriale"* (Maldonado, 2017, p. 12). Il design non si pone dunque come una disciplina autonoma, ma, al contrario, è una cultura del progetto qualificata non tanto dalla sua funzione, quanto dal suo mandato (Quinz, 2020).

Sempre con Maldonado, *"La definizione di disegno industriale [...] dovrebbe potersi adeguare ai particolari contesti in cui l'attività è svolta, ospitando altre definizioni ausiliarie, capaci di riflettere più fedelmente la reale diversità (e persino conflittualità) di tali contesti"* (Maldonado, 2017, pp. 12-13).

Secondo questa prospettiva, il Design si fonda come una pratica sociale, la cui operatività è ancorata alle geografie variabili di contesti altri - *nuovi intorni* di progetto - con cui entra in dialogo critico, *"mediando dialetticamente tra bisogni e oggetti, tra produzione e consumo"* (Maldonado, 2017, p. 14). *"Il disegno industriale emerge come un "fenomeno sociale totale" (Mauss)<sup>1</sup>, che non si può esaminare isolatamente, ma che deve essere sempre messo in relazione con altri fenomeni con cui costituisce un unico tessuto connettivo"* (Maldonado, 2017, p. 15).

In questo scenario in forte trasformazione, dunque, l'orizzonte del progetto si sposta non solo sugli aspetti legati ai processi, ai sistemi ma anche alla forma delle relazioni. Nel dialogo critico con questi nuovi spazi di progetto e per mediare strategicamente - con particolare attenzione alle interrelazioni eco-sociali - la nostra idea è che il design debba riscoprire la sua matrice cooperativa come risorsa strategica per il progettista, il quale deve assumere competenze e conoscenze sempre più integrate, interdisciplinari e polisistemiche.

La prospettiva futura che vediamo di un design per le relazioni prende spunto dal rapporto tra le *wasting relationship* e le *commoning relationship* teorizzate da Armiero. Se le *wasting relationship* sono individuate come relazioni eco-sociali di portata planetaria tese a (ri) produrre esclusione e disuguaglianze, le *commoning relationship* sono invece in contrasto con le prima in quanto pratiche collettive che generano al tempo stesso beni comuni e comunità per mezzo della cura e dell'inclusione (Armiero, 2021). Il design/er dovrà sfruttare al massimo la sua capacità mediatrice nel confronto critico e problematico con entrambe, in quanto forze generatrici principali dei *nuovi intorni* contemporanei.

In conclusione, l'azione di design all'interno del progetto INTERCRAFT si prospetta non solo come un atto sociale, ma anche come atto vero e proprio di emancipazione sociale, evidenziando così il tema della responsabilità e dell'impegno etico che da sempre caratterizza la disciplina (Imbesi, 2008). Ciò insieme alla speranza progettuale (Maldonado, 1992) dell'assunzione di una responsabilità eco-sociale (Papanek, 1971) da parte del designer e dell'adozione di un approccio transcalare al progetto, inteso come una pratica di *design activism* (Fuad-Luke, 2009) rizomatica e cooperativa.



## Bibliografia

- Agier, M. (2018). *Lo straniero che viene*. Milano: Raffaello Cortina editore.
- Aime, M. (2004). *Eccessi di culture*. Torino: Einaudi.
- Armiero, M. (2021). *L'era degli scarti. Cronache dal Wasteocene, la discarica globale*. Torino: Einaudi.
- Armiero, M. et al. (2021). *Environmental humanities. Scienze sociali, politica, ecologia* (vol. 1). Roma: DeriveApprodi.
- Bernagozzi, A. (2021). *Towards sharing common futures. Celebrating diversity for a more resilient and convivial society through design*. Mantova: Corraini edizioni.
- Bonomi, A., Pugliese, F. (2018). *Tessiture Sociali. La comunità, l'impresa, il mutualismo, la solidarietà*. Milano: Egea.
- De Marzo, G. (2020). *Radical Choc. Diritto alla salute, collasso climatico e biodiversità*. Roma: Castelvecchi.
- De Marzo, G. (2018). *Per amore della Terra. Libertà, giustizia e sostenibilità economica*. Roma: Castelvecchi.
- Fry, T. (2009). *Design futuring. Sustainability, ethics and new practice*. New York: Bloomsbury.
- Fuad-Luke, A. (2009). *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*. Oxford: Taylor & Francis Ltd.
- Germak, C. (2008). *Uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo*. Torino: Umberto Allemandi & C.
- Han, B.-C. (2017). *L'espulsione dell'Altro*. Milano: Nottetempo.
- Haraway, D. (2019). *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*. Roma: Produzioni Nero.
- Illich, I. (2013). *La convivialità*. Milano: RED edizioni.
- Imbesi, L. (2008). *Etica e design. Riflessioni, Quaderni di cartone 01*. Roma: Designpress.
- Ingold, T. (2020). *Siamo linee. Per un'ecologia delle relazioni sociali*. Roma: Treccani.
- Kropotkin, P. (2020). *Il mutuo appoggio. Un fattore dell'evoluzione* (prima edizione nel 1902). Milano: Elèuthera.
- La Cecla, F. (2020). *Perdersi. L'uomo senza l'ambiente*. Milano: Meltemi editore.
- Lai, F. (2006). *La creatività sociale. Una prospettiva antropologica sull'innovazione*. Roma: Carocci editore.
- Lotti, G. (2012). *Progettare con l'Altro. Necessità, opportunità*. Pisa: Edizioni ETS.
- Lotti, G. (2015). *Design Interculturale. Progetti dal mare di mezzo*. Firenze: DIDA press.
- Maldonado, T. (1992). *La speranza progettuale. Ambiente e società*. Torino: Einaudi editore.
- Maldonado, T. (2017). *Disegno industriale: un riesame*. Milano: Feltrinelli.
- Manzini, E. (2015). *Design when everybody designs. An introduction to Design for social innovation*. Cambridge: The MIT press.
- Mauss, M. (2002). *Saggio sul dono. Forma e motivo dello scambio nelle società arcaiche*. Torino: Piccola Biblioteca Einaudi.
- Nussbaum, M.C. (2011). *Creating capabilities. The human development approach*. Cambridge: The Belnap press of Harvard University press.
- Papanek, V. (2019). *Design for the Real World*. London: Thames & Hudson.
- Petroni, M. (2020). *Il progetto del reale. Il design che non torna alla normalità*. Milano: Postmedia Books.
- Ranzo, P., Sbordonato, M.A., Veneziano, R. (2010). *Doing Peace. Design e pratiche per la cooperazione internazionale*. Milano: Franco Angeli.
- Sayad, A. (2002). *La doppia assenza. Dalle illusioni dell'emigrato alle sofferenze dell'immigrato*. Milano: Raffaello Cortina editore.
- Sen, A. (1987). *Etica ed Economia*. Bari: Edizioni Laterza.
- Sen, A. (1999). *Development as freedom* Oxford: Oxford university press.
- Sennett, T. (2014). *Insieme*. Milano: Feltrinelli.
- Simon, H. A. (1999). *The Sciences of the Artificial* (terza ed.). Cambridge: MIT press.
- Tosi, F., Lotti, G., Follesa, S., Rinaldi, A. (2015). *Artigianato Design Innovazione. Le nuove prospettive del saper fare*. Firenze: DIDApress.
- Verganti, R. (2009). *Design driven innovation*. Milano: Etas.
- Zurlo, F. (2012). *Le strategie del design. Disegnare il valore oltre il prodotto*. Milano: Libraccio editore.

## Note

- 1 Fatto sociale totale (Mauss, 2002) Qualcosa in grado di influenzare e determinare un insieme di fenomeni coinvolgendo la gran parte dei meccanismi di funzionamento della comunità di riferimento. Per Mauss il fatto sociale totale per antonomasia era il dono, in quanto capace di unire le pratiche e le cornici di senso riferibili ad aspetti mitopoietici, economici, politici,

espressivi e religiosi. Il fatto sociale totale permetterebbe così di interpretare "pezzi" apparentemente lontani e diversi della stessa società.

# DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di  
Nicolò Ceccarelli  
Marco Sironi

Il confronto con il nostro “intorno” e il dialogo non nostalgico con i saperi, i materiali e le lavorazioni tradizionali; il riconoscimento dell’intelligenza che sta già nelle cose, negli attrezzi da lavoro, negli oggetti d’uso; la riscoperta della ricchezza insita nelle dinamiche e nelle interazioni sociali. Questi tratti definiscono un insieme articolato, sullo sfondo dell’accresciuta accessibilità alla conoscenza e delle potenzialità dischiuse dalla rivoluzione digitale, verso nuove sintesi tra i saperi stratificati nei tempi e nei luoghi.

La comunità scientifica del Design è sollecitata a ripensare l’intorno come elemento unificante della cultura del progetto, soprattutto nel senso delle abilità che appartengono da sempre alla figura del progettista: come attore culturale e come interprete – un po’ anticipatore e un po’ visionario – del suo tempo.



9788894338072

