

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</i>: Orizzonti per la ricerca	
● 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 Digiorio 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	
Home Virtualands. 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 Bioreceptive Florence: un progetto per la valorizzazione del patrimonio natural-culturale della città di Firenze Francesco Cantini	242
● Seminario Design per i patrimoni	247
Design per e con i patrimoni. La necessità di un agire plurale Lucilla Calogero, Ivo Caruso,	255
Digital Fashion Heritage: modello di visualizzazione, fruizione e gestione del patrimonio tessile Simona Colitti, Ludovica Rosato	263
Error 404: page not found. Nuove prospettive per la ricerca storica nell'era delle fonti digitali, fra obsolescenza e accessibilità Ludovica Polo	270
Esplorare nuove fonti: il ruolo delle biblioteche professionali nel Graphic Design History Valentina Nitti	278
Prove di dialogo tra fonti e risorse in chiave analogica e digitale: l'artigianato grafico di Araca Alessandra Clemente	284
SID Research Award 2024	
Progetti di ricerca. Fonti e Risorse: lo stato della ricerca	
● Tavolo Materiali	284
L'innovazione al centro Stefania Camplone, Davide Crippa, Sabrina Lucibello	290
Vitali ed effimere: fonti e risorse per una moda interspecie Clizia Moradei	296
Data-driven food interfaces: esplorazioni gusto-computazionali per un consumo consapevole del cibo Patrizia Marti, Sebastiano Mastrodonato	305
Design di nuovi materiali realizzati attraverso processi di bio-fabbricazione indotta da microorganismi fotostatici Nataascia 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 Laura Badalucco, Chiara Battistoni	315
I dualismo del progetto R3Pack: nuove fonti materiche versus l'impiego di consolidate risorse in sistemi di riuso per la progettazione di imballaggi sostenibili Barbara Del Curto, Stefano Ferraresi, Carlo Proserpio, Romina Santi	323
Da eccedenza a eccellenza. Il ruolo trasformativo del design nel riuso dei sottoprodotti alimentari Raffaele Passaro	330
La seconda vita dell'espore: riflessioni ed esperimenti sul riuso di parti espositive lignee Massimiliano Cason Villa, Davide Crippa, Lucilla Grossi	339
● Tavolo Strumenti	
Strumenti: Fonti, risorse e direzioni della ricerca nel design Alberto Bassi, Cinzia Ferrara, Gianni Sinni	348
Biomimicry Wunderkammer: un laboratorio di bio-ispirazione per il design Giuliana Flavia Cangelosi	352
Designer-AI Alignment. Workshop sulla trasmissione dei riferimenti progettuali all'AI per la generazione consapevole di concept Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Andrea Quartu, Margherita Tufarelli	360
Proximity Machinery through eXtended Reality: design per la formazione dell'operatore resiliente 5.0 Margherita Peruzzini, Alessandro Pollini, Diego Pucci, Michele Zannoni	365
<i>Fashion Alive. Un progetto europeo tra upcycling e re-design delle risorse tessili</i> Roberto Liberti, Chiara Scarpitti	373
Design circolare: fonti e risorse della conoscenza nei processi di educazione alla sostenibilità Alberto Calleo, Vera Fabbretti, Massimiliano Fantini, Elena Maria Formia, Silvia Mercuriali	380
Strumenti di ricerca per le Digital Humanities: riconfigurare lo spazio dell'informazione Marcello Costa, Cinzia Ferrara, Chiara Palillo	388
Mobilità attiva e leggera: sostenibilità, materiali e risorse per l'innovazione e il design di veicoli leggeri Jonathan Lagrimino, Alessandra Rinaldi	396
● Tavolo Territori, Aziende, Gestione	
Esplorazioni semantiche dei contributi: visualizzare complessità e connessioni nelle ricerche su territori, aziende e gestione Giovanni Borga, Luca Casarotto, Maria Antonietta Sbordone	405
Il manuale digitale nell'Industria 4.0: progettare modelli di training aperti per nuovi sistemi produttivi collaborativi Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone, Giuseppe Mincoelli	411
Design e bilancio di sostenibilità: L'impatto del bilancio di sostenibilità nella progettazione e nei processi produttivi Luca Casarotto, Laura Cavašin, Anna Zandanel	418

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 Cristian Campagnaro, 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
Carlotta Belluzzi Mus

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

Alive and kicking: 30 anni di luav design

Alberto Bassi, Davide Crippa, Gianni Sinni

816

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

823

SEMINARIO



INNOVAZIONE SOCIALE

Designer e progettazione sociale: conoscenze, urgenze e opportunità di intervento

Martina Frausin

Università Iuav di Venezia

Luca D'Elia

Sapienza Università di Roma

con

Luca Baldini

Sonia Belhaj

Chen Boyu

Lorenzo Brunello

Aureliano Capri

Mariia Ershova

Rachele Gracci

Federica Maria Lorusso

Miriam Saviano

Efren Trevisan

Sara Viviani

Le sfide del nostro tempo, quali il cambiamento climatico, le crisi migratorie, l'instabilità geopolitica, la globalizzazione, spingono territorio e comunità, pratiche e saperi, culture e tecnologie ad un confronto continuo per ridefinire nuove forme dell'abitare, del produrre e del vivere sano insieme. In questo contesto, è quanto mai urgente chiarire cosa sia l'innovazione sociale ed il suo rapporto con il Design. I diversi tentativi della Ricerca nel tracciare una definizione univoca e uniforme dell'Innovazione Sociale dimostrano come quest'ultima si delinea in base al contesto in cui si trova ad intervenire (Benneworth et al., 2015; European Innovation Council & SMEs Executive Agency, 2021). In aggiunta, la composizione dei termini "innovazione" e "sociale" presenta un'ulteriore sfida nel chiarire cosa sia il primo e cosa si intenda per il secondo. Pertanto, il presente manifesto, derivato dal ciclo di seminari, ha prodotto sette pilastri che il Design dovrebbe considerare nella produzione di Innovazione Sociale (1) e conseguenti quattro azioni fondamentali per la Progettazione Sociale (2).

1. I sette pilastri della produzione di Innovazione Sociale

Le relazioni: il sistema delle relazioni all'interno delle comunità e tra gli individui diventa centrale e strutturale nei processi di trasformazione e innovazione. Il designer deve considerare le alterazioni che questi processi producono negli stili di vita e che impattano sui modelli mentali e comportamentali preesistenti. Questi cambiamenti hanno perciò ricadute tangibili sia a livello comunitario che individuale (de Carlo, 2013);

Le cause: implica l'esistenza di nessi causali tra l'intervento messo in atto e il cambiamento - in termini di risultati sociali - generatosi nel contesto (Cellamare, 2019); per questo, nel computo dell'impatto va tenuto conto anche di cosa sarebbe successo comunque, a prescindere dall'intervento (controfattuale);

Le politiche: il Design deve saper riconoscere l'elemento politico all'interno di un contesto per poter operare in virtù dell'inclusione nello spazio pubblico e promuovere un comportamento socialmente etico e condiviso che abbia impatti a livello sociale in modo sistemico (Manzini, 2015; 2019). Il Design deve quindi adattare la propria posizione a seconda del contesto e delle finalità contribuendo alla crescita del senso di appartenenza e di responsabilizzazione;

La scala: propone interventi che partono dal contesto locale, considerato primario per la sperimentazione, e adotta misure efficienti per una determinata specificità. Questi interventi, se validati e sostenibili, hanno la possibilità di essere replicati e adattati in nuovi contesti. Non puntano a stravolgere dinamiche sociali, tradizionali, ed ecosistemiche, ma piuttosto a preservare e tutelare una consuetudinarietà abitativa sostenibile e non provocatoria, volta ad agevolare una naturale identità del territorio ambendo a supportare stili di vita maggiormente sostenibili (Ostanel, 2017);

Lo scopo: il progetto deve prevedere il coinvolgimento di gruppi sociali coesi che affrontano problemi o preoccupazioni comuni per promuovere un cambiamento sociale e comportamentale positivo, a supporto di un chiaro obiettivo di sostenibilità. È fondamentale definire le condizioni iniziali e gli intenti per misurare l'impatto dell'intervento, offrendo risposte concrete volte alla creazione di valore sociale e adatte a diverse scale - dalla micro alla macro scala, dalle grandi sfide sociali ai problemi più specifici delle comunità (Ratti, 2015);

La sperimentazione: l'approccio iterativo, basato su processi sperimentali e progetti pilota, permette al Design di evolvere in sintonia con le dinamiche sociali. Attraverso la verifica in contesti reali si validano idee e si identificano criticità definendo le progettualità in risposta a valori di inclusione e sostenibilità (Moulaert, MacCallum 2019, Amatullo et al., 2021);

La partecipazione: i designer non si interpongono, ma supportano l'*empowerment* della comunità locale, accrescendone la consapevolezza del proprio

valore. I singoli individui si abilitano all'attivazione di processi decisionali che si sviluppano in modo rizomatico all'interno della comunità stessa. Da ciò, l'iniziativa *bottom-up* può agire in modo trasversale, inclusivo e partecipativo rinforzando il senso di appartenenza e autonomia (Villari, 2013).

I sette pilastri concorrono alla definizione delle prospettive, delle urgenze e delle questioni al centro della Ricerca nel campo del Design per l'Innovazione Sociale. La convergenza delle diverse specificità del gruppo di autori restituisce un manifesto delle conoscenze di base necessarie e del ruolo che la disciplina ricopre all'interno del processo di innovazione. Da un lato, il Design richiede un set teorico-pratico e multidisciplinare di conoscenze e competenze che accrescano la capacità di interagire con i sistemi complessi della sfera sociale; dall'altro, è necessaria una più rigorosa sistematizzazione dei contenuti dell'Innovazione Sociale, a partire dalle sue definizioni, che si fanno *fonti* da cui poter attivare processi di trasformazione. Quest'ultime, attraverso il processo progettuale, si fanno *risorse* accessibili e comprensibili a livello trasversale nelle diverse discipline e contesti che valorizzano la diversità e l'inclusività.

2. Le quattro azioni della Progettazione Sociale

Per superare la frammentazione del sapere e costruire una visione olistica del Design per l'Innovazione Sociale, il manifesto delinea 4 azioni che la disciplina deve saper considerare:

- 1) **Muoversi nel sistema**
Il designer deve adottare un approccio sistemico per la gestione della complessità (Gandolfi, 2008). Ciò riguarda le molteplici dimensioni dello sviluppo sostenibile, considerando fattori inerenti la qualità della vita, la pubblica felicità, la coesione, l'equità, la reciprocità - considerando conseguenze pianificate e inattese (Taleb, 2012).
- 2) **Progettare le politiche**
Il designer deve integrare all'interno del proprio raggio d'azione processi e dinamiche politiche sempre più complesse, perseguendo nel tempo obiettivi legati alla giustizia sociale e ambientale, muovendosi tra i vari livelli di pianificazione, azione e consolidamento (Granata, 2021).
- 3) **Abilitare la tecnologia**
Il designer deve comprendere la sostenibilità del potenziamento tecnologico per la comunità destinataria. Pertanto, deve considerare il flusso, la gestione e il mantenimento di dati in termini economici ed ecologici, affinché possano assolvere al proprio ruolo abilitante (Guallart, 2014).
- 4) **Responsabilizzare il progetto**
Il designer deve responsabilizzarsi nei confronti della società, rispondendo dell'impatto ed estensione del proprio operato nel contesto sociale. Il progetto deve saper integrare da subito specifici indicatori che considerino tanto i temi di accessibilità, inclusività e partecipazione quanto gli impatti in termini di coerenza con il contesto sociale, le strategie di ingaggio dei singoli e il potenziamento fattivo della società (Guérin, 2010).

La bibliografia inclusa in questo manifesto è stata organizzata in modo da supportare in maniera coerente i temi affrontati, con l'obiettivo di fornire una solida base per esplorare le principali aree tematiche del Design applicato all'innovazione sociale. Dall'analisi dei riferimenti emerge la possibilità di suddividere il contenuto in quattro cluster principali, che riflettono i principali filoni di ricerca e approfondimento nel campo della progettazione sociale. Questa struttura tematica consente di analizzare la bibliografia in modo organizzato, fornendo uno schema di riferimento utile per approfondire le relazioni tra il design, l'innovazione sociale e il loro impatto nei contesti locali e globali.

1. Definizioni e contesti dell'Innovazione Sociale

L'Innovazione Sociale si configura come un processo complesso e sfaccettato, caratterizzato dalla capacità di rispondere a bisogni emergenti attraverso soluzioni innovative che devono tener conto dei contesti specifici in cui si opera. Manzoni (2015, 2019) fa notare che il Design può di fatto operare come un alleato strategico in questo contesto, capace di facilitare il cambiamento attraverso l'elaborazione di interventi replicabili e sinergici. Questo approccio permette di affrontare le sfide sociali in maniera olistica, superando le possibili ambiguità concettuali descritte da Benneworth et al. (2015) e integrando prospettive multidisciplinari. I programmi e le direttive a livello europeo, come quelli definiti dal European Innovation Council & SMEs Executive Agency (2021), forniscono un quadro di riferimento essenziale per sostenere tali pratiche, promuovendo una cultura dell'innovazione che coniuga trasformazione progettuale e impatto sociale positivo. Ulteriori e più aggiornati riferimenti in questo contesto sono offerti da Moulaert & Maccallum (2019) che forniscono una serie di esempi pratici e modalità operative per il Design.

2. Pratiche di rigenerazione e inclusione

Lo sviluppo di uno sguardo critico sulle metodologie e gli approcci di rigenerazione territoriale attraverso il Design partecipativo e centrato sulla comunità pone l'accento sulla sinergia tra progettazione, cittadinanza attiva e sostenibilità. Il Design diventa uno strumento per facilitare l'autorganizzazione urbana e promuovere pratiche di co-creazione capaci di rispondere ai bisogni locali. Questo approccio, adottato in diversi contesti dai tre autori Villari (2012), Ostanel (2017) e Cellamare (2019), si basa sull'inclusione delle comunità, incentivando soluzioni condivise e territorialmente coerenti, con un'attenzione particolare alla costruzione di contesti che favoriscano la progettazione spontanea di interventi che siano al tempo stesso sostenibili e inclusivi, promuovendo infine processi realmente collettivi e trasformativi.

Cellamare (2019); Ostanel (2017); Villari (2013)

3. Tecnologia, politiche e sistemi complessi

La velocità di sviluppo dei sistemi complessi ci obbliga a pensare, ripensare e aggiornare costantemente modalità di vita, di pensiero e di analisi della realtà circostante: Gandolfi (2008) propone una chiave di lettura della realtà per intravedere queste evoluzioni in ogni aspetto e fase della natura, della società e della tecnologia. Queste dinamiche espongono il progetto a doversi configurare come un ponte tra tecnologia, politiche e pensiero sistemico, per cui è utile far riferimento al testo di Granta (2021) che offre strumenti per navigare la complessità e affrontare le sfide sociali in contesti culturali diversi. Attraverso un approccio integrato, il Design può di fatto promuovere la sostenibilità e l'inclusività, trasformando i sistemi urbani in ecosistemi autosufficienti e resilienti come quelli descritti da Guallart (2014) che analizza e riporta gli effetti dello storico caso di Barcellona con l'avvento della cultura Maker in Europa. Infine, Taleb (2012) offre una chiave di lettura della complessità diversa, suggerendo l'adozione di un approccio diverso alla previsione e al controllo, ma allo sfruttamento di eventi imprevedibili e spontanei capaci di perdurare nel tempo ed essere leva di evoluzione sostenibile.

Gandolfi (2008); Granata (2021); Guallart (2014); Taleb (2012)

4. Sostenibilità e responsabilità sociale

Il designer e il ricercatore sono chiamati a una riflessione critica sul proprio ruolo, affrontando le implicazioni etiche, sociali e ambientali delle loro azioni. Come sottolinea Guérin (2010), la responsabilità del design va oltre la mera creazione estetica, estendendosi alla considerazione dell'accessibilità, della sostenibilità e della giustizia sociale. In un contesto in cui il design può diventare un potente strumento per risolvere le sfide sociali, è essenziale che i progettisti sviluppino un approccio consapevole, che tenga conto degli impatti a lungo termine delle proprie scelte. In questo scenario, la progettazione partecipativa e l'architettura open source, pratiche sostenute rispettivamente da Amatullo et al. (2021) e Ratti (2014), promuovono l'inclusione e la responsabilità, mettendo al centro le esigenze delle comunità e contribuendo a soluzioni sostenibili e rispettose dei contesti locali.

Guérin (2010); Ratti (2014); Amatullo et al. (2021)

Riferimenti bibliografici

- Amatullo, M., Boyer, B., May, J., & Shea, A. (2021). *Design for social innovation: Case studies from around the world*. Routledge.
- Benneworth, P., Amanatidou, E., Edwards-Schachter, M., & M., G. (2015). Social innovation futures: Beyond policy panacea and conceptual ambiguity. *TIK working paper series*.
- Cellamare, C. (2019). *Città fai-da-te. Tra antagonismo e cittadinanza. Storie di autorganizzazione urbana*. Donzelli.
- Gandolfi, A. (2008). *Formicai, imperi, cervelli. Introduzione alla scienza della complessità*. Bollati Boringhieri.
- Granata, E. (2021). *Placemaker: Gli inventori dei luoghi che abiteremo*. EINAUDI.
- Guallart, V. (2014). *The Self-Sufficient City: Internet has changed our lives but it hasn't changed our cities, yet*. Actar.
- Guérin, A. (2010) *La juste implication du design: Pour des usages libres et durables*. Retrieved January, 9, 2020 from https://adrienguérin.com/wp-content/la_juste_implication_adrienguérin.pdf. [The right implication of design: For free and sustainable uses]
- European Innovation Council & SMEs Executive Agency. (2021). *European Social Innovators' Insight Report*. European Innovation Council; Regional and Urban Policy. <https://challengeworks.org/reports/european-social-innovators-insights-report/>
- Manzini, E. (2019). Social Innovation and Design: Enabling, Replicating and Synergizing. In E. Resnick (a cura di), *The social design reader* (First Edition, p. 14). Bloomsbury Visual Arts.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. The MIT Press.
- Moulaert, F., & Maccallum, D. (2019). *Advanced Introduction to Social Innovation*. Edward Elgar Pub.
- Ostanel, E. (2017). *Spazi fuori dal Comune. Rigenerare, includere, innovare*. Franco Angeli.
- Ratti, C. (2014). *Architettura open source: Verso una progettazione aperta*. Einaudi.
- Taleb, N. (2012). *Antifragile: Things that Gain from Disorder*. Penguin.
- Villari, B. (2012). *Design per il territorio. Un approccio community centred*. Franco Angeli.

Design e Ricerca: Fonti e Risorse esplora le connessioni, le tensioni e le opportunità che emergono oggi all'incrocio tra ricerca, progetto e società. A partire dal tema proposto dalla Conferenza annuale SID 2024, il volume affronta il ruolo delle *fonti* e delle *risorse* come elementi generativi e propulsori della ricerca in design, intese al tempo stesso come origine, sostegno e risultato dei processi progettuali.

Il contesto contemporaneo – segnato da crisi ambientali, transizioni tecnologiche, mutamenti sociali e culturali – sollecita una riflessione critica sul contributo del design nel costruire visioni rigenerative, accessibili e collettivamente responsabili. Attraverso gli esiti dei Tavoli e dei Seminari *Fonti e Risorse*, il volume restituisce una mappatura articolata delle traiettorie di ricerca nel panorama nazionale, mettendo in dialogo prospettive teoriche, metodologiche, pedagogiche e progettuali.

I contributi raccolti – provenienti da 25 sedi universitarie e selezionati tramite *double-blind peer review* – testimoniano la pluralità e la vitalità del campo del design: dalle pratiche di sostenibilità e innovazione digitale alle dimensioni sociali, educative e culturali del progetto. L'attenzione a *fonti e risorse* si configura qui come un dispositivo concettuale per ripensare criticamente i fondamenti del sapere progettuale e per ridefinire, attraverso il confronto e la collaborazione, i confini in continua evoluzione della ricerca in design.