



**Politecnico
di Torino**

Politecnico di Torino

Corso di Laurea in Design e Comunicazione
A.a. 2025/2026
Sessione di Laurea luglio 2026

Design per il pluriverso

dalla teoria alla pratica

Relatore:
Cristian Campagnaro

Candidato:
Francesco Falcone

INDICE

INTRODUZIONE.....	2
CAPITOLO 1– IL DESIGN PLURIVERSALE	4
<i>1.1 Design e modernità</i>	<i>4</i>
<i>1.2 Design e antropologia</i>	<i>5</i>
<i>1.3 Design per il pluriverso.....</i>	<i>5</i>
CAPITOLO 2 – I PRINCIPI DEL DESIGN PLURIVERSALE.....	7
<i>2.1 La ricerca di van Zeeland</i>	<i>7</i>
<i>2.2 I principi</i>	<i>7</i>
<i>2.3 Impiego dei principi nella tesi</i>	<i>8</i>
CAPITOLO 3 – CASI STUDIO E CONFRONTO CON I PRINCIPI....	12
<i>3.1 Criteri di selezione dei casi studio</i>	<i>12</i>
<i>3.2 Contesti individuati, aree tematiche e categorie progettuali</i>	<i>12</i>
<i>3.3 Analisi dei casi studio e confronto con griglia dei principi.....</i>	<i>14</i>
<i>3.4 Riassunto delle pratiche pluriversali individuate</i>	<i>123</i>
CONCLUSIONI.....	126
NOTE E BIBLIOGRAFIA	127

INTRODUZIONE

Quella di Arturo Escobar, l'antropologo colombiano che ha formulato il concetto di pluriverso, è una visione che trae fondamento dalla critica postmoderna e che salda una serie di studi accademici, condotti da antropologi, sociologi, filosofi e designer, alle pratiche attiviste delle lotte epistemiche del Sud Globale. Si delinea così una sorta di continuum tra Nord e Sud che mette in evidenza un obiettivo comune: sovvertire la visione egemonica dell'ontologia moderna e reindirizzare le pratiche progettuali che l'hanno plasmata verso un approccio decolonizzante, capace di legittimare tutti i diversi modi di "essere, conoscere e organizzare la vita collettiva"¹. Il pluriverso designa dunque la coesistenza reale di una pluralità di mondi e sistemi di sapere che il progetto moderno ha sistematicamente negato, e da esso discende la proposta di un design pluriversale: una forma di design sociale che, all'intersezione tra progetto e antropologia, mira a riorientare le pratiche progettuali verso modalità relazionali di essere, conoscere e fare². La densità del dibattito teorico ha però reso evidente un divario tra teoria e pratica, e l'urgenza di vedere il pluriverso in azione³.

Obiettivo della tesi

È in questo spazio che si colloca il presente lavoro. L'obiettivo della tesi è individuare le forme concrete attraverso cui il design pluriversale si realizza nella pratica progettuale. A tal fine, l'elaborato assume come griglia analitica i sette principi operativi formulati da van Zeeland⁴, e li impiega per interrogare un corpus di quindici casi studio di design partecipativo e sociale. L'obiettivo non è misurare quanto ciascun progetto sia "pluriversale", operazione che contraddirebbe un framework che per definizione rifiuta l'universalità, bensì far emergere il repertorio concreto di pratiche attraverso cui il pluriverso prende forma.

Struttura della tesi

Il percorso con cui la tesi giunge a tale obiettivo si articola in tre capitoli. Il primo ricostruisce le coordinate teoriche del design pluriversale, dal rapporto tra design e modernità fino alla definizione di pluriverso e di design per il pluriverso⁵, fornendo l'inquadramento concettuale entro cui collocare l'analisi. Il secondo presenta la ricerca di van Zeeland⁶, i due prerequisiti fondamentali e i sette principi operativi, e illustra il modo in cui questi ultimi sono stati scomposti in criteri analitici, costruendo così lo strumento del confronto. Il terzo costituisce il nucleo empirico del lavoro: vi si espongono i criteri di selezione del corpus, l'analisi dei singoli casi nel confronto con la griglia dei principi e, infine, la lettura trasversale che organizza le pratiche pluriversali ricorrenti, restituendo la risposta alla domanda di ricerca. Le conclusioni discutono le implicazioni.

Note

¹ Arturo Escobar, *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the*

Making of Worlds (Durham: Duke University Press, 2018).

² Ivi.

³ Maria Ehrnström-Fuentes and Steffen Böhm, "The Political Ontology of Corporate Social Responsibility: Obscuring the Pluriverse in Place," *Journal of Business Ethics* 185 (2023): 257.

⁴ Eveline van Zeeland, "Design Principles of the Pluriversal Design Paradigm," in

DRS2024: Boston, 23–28 June, ed. Colin Gray, Erik Ciliotta Chehade, Paul Hekkert, Laura Forlano, and Paolo Ciuccarelli (London: Design Research Society, 2024).

⁵ Escobar, *Designs for the Pluriverse*.

⁶ van Zeeland, "Design Principles of the Pluriversal Design Paradigm."

Bibliografia

Ehrnström-Fuentes, Maria, and Steffen Böhm. "The Political Ontology of Corporate Social Responsibility: Obscuring the Pluriverse in Place." *Journal of Business Ethics* 185 (2023): 245–261.

Escobar, Arturo. *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham: Duke University Press, 2018.

van Zeeland, Eveline. "Design Principles of the Pluriversal Design Paradigm." In *DRS2024: Boston, 23–28 June*, edited by Colin Gray, Erik Ciliotta Chehade, Paul Hekkert, Laura Forlano, and Paolo Ciuccarelli. London: Design Research Society, 2024.

CAPITOLO 1– IL DESIGN PLURIVERSALE

1.1 Design e modernità

Il design è indubbiamente stata, ed è ancora, una tecnologia politica centrale della modernità¹, di cui è sia prodotto sia produttore². Le forme dominanti di vita consumistica dipendono dal design, dal momento che l'interfaccia tra le pratiche quotidiane e le infrastrutture insostenibili che le sostengono sono artefatti, ambienti e sistemi progettati³.

Indipendentemente dal momento in cui si colloca l'origine del design, esso si fonde alla nostra quotidianità con l'avvento della modernità, che si consolida a partire dalla Rivoluzione Industriale, quando il design industriale emerge come campo specifico⁴. Come precisa Escobar, è solo con la modernità, soprattutto a partire dalla fine del XVIII secolo, che la vita sociale è stata progressivamente permeata dai saperi esperti e dalle istituzioni tecniche, trasformando ambiti prima regolati da pratiche comunitarie in oggetti di pianificazione e progettazione⁵.

Nel contesto dell'emergente globalizzazione successiva alla Rivoluzione Industriale, le esposizioni universali – a partire dalla Great Exhibition del 1851 – si consolidano come uno strumento privilegiato di accesso e conquista dei mercati internazionali⁶. Escobar sostiene che esse, oltre a rappresentare ciò che egli definisce "santuari per l'adorazione collettiva della civiltà e del progresso occidentale"⁷, queste produssero una classificazione gerarchica dei popoli in termini di razza e cultura, dal momento che per i visitatori che attraversavano la cattedrale di vetro del Crystal Palace diventava evidente che non tutti i popoli del mondo avessero raggiunto lo stesso livello di "sviluppo"⁸. Parafrasando Lucy Suchman⁹, questa corsa allo sviluppo è iscritta in un immaginario collettivo che mette continuamente a confronto mondi "aggiornati" e mondi "in ritardo", bisognosi di design. La presenza di dibattiti e di pratiche che legano il design al tema dell'innovazione e dello sviluppo internazionale è in evidente crescita¹⁰ e costituisce un campo complesso che presenta sia continuità sia rotture con le logiche moderniste¹¹. Sebbene il design possa generare nuove modalità e nuovi strumenti per affrontare situazioni di vulnerabilità, queste modalità sono talvolta incatenate ad una politica colonizzante del sapere sullo sviluppo che privilegia competenze e tecnologie occidentali o esterne rispetto a quelle indigene o interne¹². Questa tendenza ha portato all'emarginazione di altri modi di esistere, conoscere e organizzare la vita collettiva, nonché a un'egemonia culturale di stampo eurocentrico che il sociologo John Law definisce "One-World World"¹³ (mondo da un solo mondo). È su questo terreno che nel corso degli ultimi decenni si è consolidato il campo degli studi critici sul design (Critical Design Studies, CDS), interessati alle implicazioni ontologiche del progetto moderno¹⁴. Gli CDS rappresentano un campo transdisciplinare ancora in formazione, alimentato tanto dall'accademia quanto dall'attivismo e dalle pratiche progettuali sperimentali, che integra teorie ecologiche, postumaniste, decoloniali e femministe¹⁵. Tra le voci più incisive emerge quella del critico culturale Hal Foster¹⁶, secondo cui il design contemporaneo ha assunto un carattere pervasivo che dà forma ad un "presente pancapitalista", capace di assorbire e neutralizzare anche le spinte più rivoluzionarie del postmodernismo, trasformando la critica in stile e producendo soggetti perfettamente integrati nella logica del consumo.

Nel quadro teorico dei CDS è centrale la critica radicale di Tony Fry¹⁷, il quale introduce il concetto di *defuturing* per descrivere gli effetti sistemici del design moderno nel distruggere le possibilità di futuro. Secondo Fry, la modernità ha prodotto condizioni di insostenibilità strutturata che annientano i futuri possibili attraverso modelli di produzione, consumo e organizzazione tecnica del mondo¹⁸.

In questo senso, l'insostenibilità ecologica e quella sociale appaiono come due manifestazioni delle stesse logiche modernizzatrici, estrattive e produttivistiche che generano degrado ambientale e producono esclusione sociale, disuguaglianze e perdita di autonomia nei contesti locali.

Tuttavia, gli autori del campo dei CDS, oltre a condividere l'idea che il design ha svolto e svolge tutt'ora un ruolo nello sviluppo delle crisi che attraversano il pianeta, convergono anche sul

potenziale che lo stesso design ha nel contribuire alle profonde transizioni culturali ed ecologiche atte ad abbattere le stesse logiche "defuturizzanti" che esso stesso ha perpetrato¹⁹.

1.2 Design e antropologia

Escobar individua tre modalità in cui i campi del design e dell'antropologia convergono e ne propone una quarta²⁰. La prima si riferisce alla pratica di "portare le intuizioni antropologiche nel design". In altre parole, l'antropologia diventa uno strumento di cui i designer si servono al fine di migliorare la progettazione²¹. Il secondo caso prevede, al contrario, l'adozione di modalità operative proprie del design nell'antropologia che rendono "attivo" il ruolo dell'etnografo²². La terza pratica citata da Escobar è quella di "applicare la teoria sociale critica alla pratica del design". Quest'ultima mette in evidenza il ruolo tutt'altro che neutrale del design, il quale "produce visioni del mondo". Qui il design viene analizzato come pratica politica, economica, culturale, al fine di far trasparire il legame tra design e capitalismo, il ruolo del design nel colonialismo, le disuguaglianze incorporate nei processi progettuali e come gli oggetti impongono stili di vita.²³ Questo punto trova affinità con il campo dei critical design studies citato nella precedente sezione. La quarta modalità di intersezione tra Antropologia e Design, ovvero la proposta di Escobar, consiste nella "possibilità di riorientare il design sulla base di preoccupazioni antropologiche". Nella prassi, si tratta del tentativo di decolonizzare la pratica del design dalla visione dominante della modernità capitalista patriarcale, legittimando l'esistenza di prospettive diverse appartenenti alle molteplici formazioni onto-epistemiche finora marginalizzate in quanto definite antimoderne e/o retrograde²⁴. Tale proposta rappresenta le fondamenta del concetto di pluriverso e design pluriversale e, di conseguenza, per questo elaborato di tesi.

1.3 Design per il pluriverso

Quello che Escobar chiama pluriverso è la coesistenza reale di molteplici configurazioni socio-naturali, modi di essere, sistemi di conoscenza e pratiche di vita che il progetto moderno ha sistematicamente negato o assimilato sotto l'etichetta di "sottosviluppo", "retrogrado" o "esotico"²⁵. Il design può servire il pluriverso configurandosi come un dispositivo che le comunità adoperano per autorealizzarsi, perseguendo cioè uno sviluppo definito secondo i propri termini e fondato sull'autogestione delle proprie risorse, orientato, quindi, all'autonomia.²⁶

Dunque, il concetto si contrappone alla tendenza delle pratiche convenzionali del design per lo sviluppo che tendono, come discusso nella sezione 1.1, a privilegiare metodologie e strumenti importati dall'esterno, perché in linea con gli interessi occidentali.

Infatti, come specifica lo stesso Escobar, la sua visione attinge dal mondo accademico quanto dall'attivismo e dalle lotte politiche dei movimenti decoloniali, femministi e della "decrescita" di gruppi indigeni, afrodiscendenti, contadini e urbani marginalizzati dell'America Latina, comunità con cui l'antropologo ha collaborato per decenni. La sua visione è infatti costruita con e da quei movimenti, non solo su di essi.²⁷

Tra questi, gli Zapatisti del Chipas rappresentano il caso emblematico di resistenza decoloniale e nella loro formula "un mundo donde quepan muchos mundos" ("un mondo dove stanno molti mondi") è sintetizzato il concetto stesso di pluriverso.²⁸

Il design pluriversale chiama i progettisti a confrontarsi con la consapevolezza che le modalità progettuali che hanno finora definito i concetti di sviluppo e progresso hanno prodotto insostenibilità. Ne consegue che nella differenza delle modalità di "essere, conoscere e fare"²⁹ presenti nel mondo, risiedano le condizioni da cui partire³⁰.

Note

¹ Arturo Escobar, *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the*

Making of Worlds (Durham: Duke University Press, 2018), 31.

- ² Cameron Tonkinwise, "Design for Transitions – from and to What?" *Design Philosophy Papers* 13, n. 1 (2015): 85–92.
- ³ Ibidem.
- ⁴ Escobar, *Designs for the Pluriverse*, 31.
- ⁵ Ibidem.
- ⁶ Elena Dellapiana e Guido Montanari, *Una storia dell'architettura contemporanea*, 2a ed. (Torino: UTET Università, 2021), 57–58.
- ⁷ Escobar, *Designs for the Pluriverse*, 31.
- ⁸ Ibidem.
- ⁹ Lucy Suchman, "Anthropological Relocations and the Limits of Design," *Annual Review of Anthropology* 40 (2011): 1–18.
- ¹⁰ Escobar, *Designs for the Pluriverse*.
- ¹¹ Anke Schwittay, "Designing Development: Humanitarian Design in the Financial Inclusion Assemblage," *PoLAR: Political and Legal Anthropology Review* 37, n. 1 (2014): 29–47.
- ¹² Ibidem.
- ¹³ John Law, "What's Wrong with a One-World World?" *Distinktion: Scandinavian Journal of Social Theory* 16, n. 1 (2015): 126–139.
- ¹⁴ Escobar, *Designs for the Pluriverse*.
- ¹⁵ Ibidem.
- ¹⁶ Hal Foster, *Design and Crime (And Other Diatribes)* (London: Verso, 2002), 192, citato in Escobar, *Designs for the Pluriverse*, 26.
- ¹⁷ Tony Fry, *Design as Politics* (Oxford: Berg, 2011), citato in Escobar, *Designs for the Pluriverse*, 16.
- ¹⁸ Ibidem.
- ¹⁹ Escobar, *Designs for the Pluriverse*.
- ²⁰ Escobar, *Designs for the Pluriverse*, 53.
- ²¹ Ibidem.
- ²² Ibidem.
- ²³ Ivi, 56–57.
- ²⁴ Ivi, 53.
- ²⁵ Escobar, *Designs for the Pluriverse*, 4.
- ²⁶ Ibidem.
- ²⁷ Escobar, *Designs for the Pluriverse*, x.
- ²⁸ Ivi, 16.
- ²⁹ Ivi, x.
- ³⁰ Eveline van Zeeland, "Design Principles of the Pluriversal Design Paradigm," in *DRS2024: Boston, 23–28 June*, ed. Colin Gray, Erik Ciliotta Chehade, Paul Hekkert, Laura Forlano, and Paolo Ciuccarelli (London: Design Research Society, 2024).

Bibliografia

Dellapiana, Elena, e Guido Montanari. *Una storia dell'architettura contemporanea*. 2a ed. Torino: UTET Università, 2021.

Escobar, Arturo. *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham: Duke University Press, 2018.

Law, John. "What's Wrong with a One-World World?" *Distinktion: Scandinavian Journal of Social Theory* 16, n. 1 (2015): 126–139.

Schwittay, Anke. "Designing Development: Humanitarian Design in the Financial Inclusion Assemblage." *PoLAR: Political and Legal Anthropology Review* 37, n. 1 (2014): 29–47.

Suchman, Lucy. "Anthropological Relocations and the Limits of Design." *Annual Review of Anthropology* 40 (2011): 1–18.

Tonkinwise, Cameron. "Design for Transitions – from and to What?" *Design Philosophy Papers* 13, n. 1 (2015): 85–92.

van Zeeland, Eveline. "Design Principles of the Pluriversal Design Paradigm." In *DRS2024: Boston, 23–28 June*, edited by Colin Gray, Erik Ciliotta Chehade, Paul Hekkert, Laura Forlano, and Paolo Ciuccarelli. London: Design Research Society, 2024.

CAPITOLO 2 – I PRINCIPI DEL DESIGN PLURIVERSALE

2.1 La ricerca di van Zeeland

La letteratura segnala un evidente divario tra i contributi teorici sul pluriverso e sul design pluriversale e la messa in pratica di questo framework, nonché l'urgenza di vedere il pluriverso in azione¹.

È con l'obiettivo di colmare questo divario e di fornire quindi una guida pratica al design pluriversale che Eveline van Zeeland e il Dipartimento di Design dell'Università di Twente (Paesi Bassi) conducono una revisione di 103 articoli accademici sul pluriverso che porta all'estrazione di due prerequisiti fondamentali e sette principi operativi². Questi sono descritti come possibili strategie, raccomandazioni, linee guida o applicabili in misura variabile a seconda dello specifico contesto³.

L'autrice sottolinea l'importanza di distinguere tra "principi di design" e il concetto più ampio di "principi": "Mentre i principi racchiudono verità fondamentali o leggi generali, i principi di design offrono raccomandazioni o linee guida specifiche, calibrate sul processo progettuale. I principi di design forniscono suggerimenti pratici volti a informare e orientare il gruppo di progettazione o il ricercatore di design"⁴.

2.2 I principi

2.2.1 I prerequisiti fondamentali

I prerequisiti fondamentali formulati sono due e rappresentano l'orientamento di fondo del progetto. Essi sono necessari affinché qualsiasi tentativo di fare design pluriversale possa avere successo⁵.

1. Coltivare la diversità: Coltivare la diversità significa riconoscere attivamente la differenza come valore costitutivo, non come elemento da tollerare⁶. Per il designer, implica resistere alla tentazione di tradurre le differenze in categorie universali (bisogni, problemi, soluzioni) e invece imparare a stare nella tensione produttiva tra mondi incommensurabili.

Coltivare la diversità richiede allo stesso tempo azione e inazione. Cioè richiede di aprire lo spazio a diversi modi di conoscere e permettere all'inatteso di entrare, ma anche di saper attendere, sapere quando fare domande e quando restare in silenzio, quando allontanarsi e quando tornare⁷.

2. Abbracciare le interconnessioni: Il prerequisito si basa sulla consapevolezza che tutto ciò che esiste è costituito dalle relazioni che intrattiene: non esistono entità preesistenti alle relazioni, le entità emergono attraverso di esse. A differenza del relativismo culturale – che afferma che ogni cultura è ugualmente valida e separata dalle altre – il pluriverso si fonda sulla presa d'atto che i mondi siano profondamente intrecciati tra loro, e che quegli intrecci non sono neutri ma sono attraversati dalla matrice coloniale del potere, che ha storicamente determinato quali mondi sopravvivono e quali vengono soppressi. Riconoscere l'interconnessione significa quindi anche riconoscere le asimmetrie di potere che la strutturano. Il designer non interviene su un contesto esterno a sé: è già parte dell'intreccio. Ogni scelta progettuale – cosa includere, cosa escludere, quali saperi valorizzare – è un atto relazionale con conseguenze su reti di connessioni che si estendono ben oltre il perimetro visibile del progetto⁸.

2.2.2 I principi operativi

I principi operativi documentano come i prerequisiti si realizzano nelle pratiche concrete⁹. Sono sette, sono interconnessi l'uno con l'altro e presentati da van Zeeland in ordine casuale.

1. Coltivare l'empatia radicale
2. Favorire la (re)immaginazione e il delinking
3. Promuovere gli incontri fisici

4. Adottare un approccio partecipativo
5. Utilizzare mappatura, pensiero visivo ed espressioni corporee
6. Impiegare le narrazioni
7. Valorizzare la conoscenza

1. Coltivare l'empatia radicale: Coltivare l'empatia radicale significa essere disposti alla trasformazione che si genera dall'incontro col diverso. La condizione necessaria perché ciò avvenga è la creazione di un ambiente sicuro che consenta un dialogo che miri all'autenticità e non alla coesione forzata, il che richiede la capacità di abitare il disagio nato dai diversi punti di vista e di considerarlo come fattore produttivo.

2. Favorire la (re)immaginazione e il delinking: Significa mettere in discussione le categorie dominanti che definiscono i problemi, le possibili situazioni e strutturano le relazioni tra i mondi che interagiscono con il progetto, al fine di dare spazio a nuove alternative.

3. Promuovere gli incontri fisici: Il design pluriversale promuove metodologie basate sul luogo (place-based) per incorporare nel processo progettuale le preoccupazioni specifiche di un determinato contesto territoriale. Il designer, dunque, progetta dal luogo e non per il luogo, immergendovisi fisicamente.

4. Adottare un approccio partecipativo: Significa garantire il coinvolgimento attivo dei partecipanti al processo progettuale puntando a favorire il trasferimento di agency, cioè di autonomia decisionale, oltre a quello di competenze tecniche progettuali.

5. Utilizzare mappatura, pensiero visivo ed espressioni corporee: Il principio promuove pratiche che stimolano il "pensare attraverso il fare", *thinking-through-making*¹⁰ che abbattano le barriere alla partecipazione e consentono il trasferimento di una conoscenza non trasferibile verbalmente.

6. Impiegare le narrazioni: Il principio richiede il riconoscimento del racconto come strumento espressivo di coinvolgimento e veicolo di conoscenza. Le narrazioni informano i designer sul come il sapere viene trasmesso in un dato contesto, e chi detiene maggiore influenza riguardo tale trasmissione.

7. Valorizzare la conoscenza: Significa impiegare gli approcci metodologici e i sistemi di conoscenza inseparabili dal contesto in cui si progetta. Il coinvolgimento di categorie marginalizzate implica un confronto con forme di sapere spesso trascurate dai campi accademici.

2.3 Impiego dei principi nella tesi

Come premesso, il presente elaborato di tesi si avvale dei principi operativi come riferimento teorico con l'obiettivo di individuare nei casi studio le pratiche attraverso cui il design pluriversale si concretizza.

A tal proposito, ogni principio, che van Zeeland espone in maniera discorsiva, è stato scomposto in criteri, rappresentati sotto forma di domande che interrogano in maniera critica ogni caso analizzato. Occorre sottolineare che il confronto tra i casi e i principi non mira a produrre una checklist o di stabilire quale caso studio sia più pluriversale, ma a restituire la complessità dei casi al fine di cogliere le diverse forme in cui il design partecipativo opera nel rispetto del pluriverso, un framework che per definizione rifiuta l'universalità.

2.3.1 Griglia dei principi del design pluriversale

PRINCIPIO 1 – Coltivare l’empatia radicale	1.1 Costruzione di condizioni relazionali: <i>Il processo ha investito esplicitamente nella creazione di condizioni relazionali, rispetto reciproco, riservatezza, fiducia, che precedevano o accompagnavano il lavoro progettuale?</i>
	1.2 Discomfort produttivo: <i>Esistono tracce nel processo di momenti in cui i designer hanno dovuto confrontarsi con il disagio prodotto dai propri pregiudizi e assunzioni, dalle condizioni di vulnerabilità e incertezza del contesto, o dall'incontro con visioni del mondo che resistevano alla comprensione immediata, e di come questo ha orientato le scelte progettuali anziché paralizzarle?</i>
PRINCIPIO 2 – Favorire (re)immaginazione e delinking	2.1 Interrogare il frame: <i>Il processo ha esplicitamente rimesso in discussione le definizioni e i framework con cui il problema era stato inizialmente formulato, o ha operato dentro categorie predefinite?</i>
PRINCIPIO 3 – Promuovere l’incontro fisico	3.1 Creazione di zone di contatto: <i>Sono stati creati spazi fisici in cui soggetti normalmente separati hanno potuto incontrarsi, condividere e entrare in conflitto in condizioni di reciprocità?</i>
PRINCIPIO 4 – Adottare un approccio partecipativo	4.1 Profondità e distribuzione del potere decisionale: <i>In quale fase del processo la comunità ha avuto potere decisionale reale: definizione del problema, generazione delle soluzioni, decisioni operative? Chi ha mantenuto il controllo delle scelte rilevanti?</i>
	4.2 Co-produzione dei risultati: <i>Gli artefatti, i piani o la conoscenza prodotti dal processo sono stati generati collettivamente con la comunità, o consegnati alla comunità da designer esterni?</i>

PRINCIPIO 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee	5.1 Metodi visivi e corporei come strumenti di co progettazione: <i>Il processo ha utilizzato mappe, disegni, modelli fisici, performance o espressioni corporee come strumenti attivi di co-progettazione, non solo come tecniche di comunicazione dei risultati?</i>
PRINCIPIO 6 – Impiegare le narrazioni	6.1 Impiegare le narrazioni: <i>Le narrazioni della comunità sono state trattate come dati e fonti di conoscenza primaria, non solo come materiale illustrativo o comunicativo?</i>
PRINCIPIO 7 – Valorizzare la conoscenza	7.1 Valorizzazione di fonti di conoscenza radicate nel luogo e nel tempo: <i>Il processo ha attivato e valorizzato fonti di conoscenza locali, pratiche e situate, radicate nella storia e nell'esperienza specifica della comunità, trattandole come sistemi epistemici legittimi e non come dati da raccogliere e rielaborare esternamente?</i>
	7.2 Restituzione alla comunità: <i>La conoscenza prodotta è stata restituita alla comunità in forme accessibili e utili per essa, evitando logiche di estrazione a beneficio di soggetti esterni, indipendentemente dalla sua utilità per la pubblicazione accademica o professionale?</i>

Note

¹ Maria Ehrnström-Fuentes e Steffen Böhm, "The Political Ontology of Corporate Social Responsibility: Obscuring the Pluriverse in Place," *Journal of Business Ethics* 185 (2023): 257, citato in van Zeeland, "Design Principles of the Pluriversal Design Paradigm," 3.

² Eveline van Zeeland, "Design Principles of the Pluriversal Design Paradigm," in *DRS2024: Boston, 23–28 June*, ed. Colin Gray, Erik Ciliotta Chehade, Paul Hekkert, Laura Forlano, and Paolo Ciuccarelli (London: Design Research Society, 2024), 4.

³ Ivi, 3.

⁴ Ibidem.

⁵ van Zeeland, "Design Principles of the Pluriversal Design Paradigm," 5.

⁶ Amaya Querejazu, "Encountering the Pluriverse: Looking for Alternatives in Other Worlds," *Revista Brasileira de Política Internacional* 59 (2016): e007, citato in van Zeeland, "Design Principles of the Pluriversal Design Paradigm," 6.

⁷ Nicola StJohn e Yoko Akama, "Reimagining Co-Design on Country as a Relational and Transformational Practice," *CoDesign* 18, n. 1 (2022): 16–31, citato in van Zeeland, "Design Principles of the Pluriversal Design Paradigm," 6.

⁸ David L. Blaney e Tamara A. Townsell, "Recrafting International Relations by Worlding Multiply," *Uluslararası İlişkiler Dergisi* 18, n. 70 (2021): 45–62; Yoko Akama, Ann Light, e Takahito Kamihira, "Expanding Participation to Design with More-Than-Human Concerns," in *Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020 – Participation(s) Otherwise – Volume 1* (Manizales, Colombia: ACM, 2020), 1–11; Charlotte Masquelier, "Pluriversal Intersectionality, Critique and Utopia," *The Sociological Review* 70, n. 3 (2022): 616–631; Mahdis Azarmandi, "Disturbing a Discipline: Towards Pluriversal Peace and Conflict Studies," *Journal of Intervention and*

Statebuilding (2023): 1–15; citati in van Zeeland, "Design Principles of the Pluriversal Design Paradigm," 6.

⁹ van Zeeland, "Design Principles of the Pluriversal Design Paradigm," 7.

¹⁰ Francesca Valsecchi e Saverio Silli, "Urban Nature Fabrication: A Framework for a Practice-Based Teaching Methodology of Design for the Pluriverse," *With Design: Reinventing Design Modes: Proceedings of the 9th Congress of the International Association of Societies of Design Research (IASDR 2021)*, ed. Gerhard Bruyns e Huaxin Wei (Singapore: Springer Nature, 2022), citato in van Zeeland, "Design Principles of the Pluriversal Design Paradigm," 9.

Bibliografia

van Zeeland, Eveline. "Design Principles of the Pluriversal Design Paradigm." In *DRS2024: Boston, 23–28 June*, edited by Colin Gray, Erik Ciliotta Chehade, Paul Hekkert, Laura Forlano, and Paolo Ciuccarelli. London: Design Research Society, 2024.

CAPITOLO 3 – CASI STUDIO E CONFRONTO CON I PRINCIPI

3.1 Criteri di selezione dei casi studio

La selezione si articola su due livelli. Il primo è costituito da un criterio comune a tutti i casi, ossia l'approccio partecipativo, condiviso dall'intero corpus. Il secondo è dato da due criteri non esclusivi che distinguono i due gruppi: il legame esplicito con il quadro pluriversale, da un lato, e l'operatività in contesti di marginalizzazione, dall'altro.

La formulazione dei criteri di selezione dei casi studio da confrontare con i principi pluriversali ha seguito un processo iterativo, soggetto a continue revisioni man mano che ciascun caso veniva esaminato. Dalla lettura di novantatré casi studio complessivi ne sono stati selezionati quindici, ritenuti funzionali all'obiettivo prefissato, ossia l'individuazione delle pratiche concrete del design pluriversale.

Nella prima fase della ricerca sono stati inclusi i progetti che adottano il lessico pluriversale, ovvero quelli che operano esplicitamente entro tale quadro o che la letteratura riconduce ad esso. Da questi risultati sono stati successivamente esclusi i casi che non riguardavano il design partecipativo condotto con la comunità, così come i progetti incentrati sullo sviluppo di oggetti a elevata componente ingegneristica. I progetti che soddisfano i criteri appena descritti, e che sono stati pertanto selezionati per il confronto, sono sette.

Una volta individuati i casi di design partecipativo legati esplicitamente al quadro pluriversale, si è scelto di ampliare il campo ai casi di social design, dal momento che la letteratura descrive il design pluriversale come una forma di design sociale. Anche in questa fase sono stati scartati i progetti privi di un approccio partecipativo. All'ampia gamma di risultati relativi al social design partecipativo è stato infine applicato un ulteriore criterio, quello dell'operatività in contesti di marginalizzazione. A questa categoria, definita come social design partecipativo in contesti di marginalizzazione, appartengono i restanti otto progetti inclusi nel corpus.

Va inoltre rilevato che i due criteri si sovrappongono in una porzione significativa del corpus. Sei dei sette casi selezionati sulla base del legame esplicito con il pluriverso soddisfano infatti anche il secondo criterio, ossia l'operatività in contesti di marginalizzazione. A questi si aggiunge un caso particolare: il progetto cronologicamente più vecchio del corpus, selezionato non per un legame diretto con il pluriverso, bensì come esempio di design partecipativo in contesti di marginalizzazione, risulta sorprendentemente menzionato dalla letteratura pluriversale a quattordici anni dal proprio sviluppo. I progetti che soddisfano entrambi i criteri di selezione ammontano dunque a sette. Per riassumere:

- Sette casi studio sono esclusivamente progetti di social codesign partecipativo svolto in contesti di marginalizzazione dai processi progettuali;
- Sette casi studio sono sia esplicitamente pluriversali sia codesign partecipativo svolto in contesti di marginalizzazione dai processi progettuali;
- Un caso studio di social design partecipativo esplicitamente legato al pluriverso ma non operativo in contesti di marginalizzazione dai processi progettuali;

3.2 Contesti individuati, aree tematiche e categorie progettuali

Dall'analisi dei casi sono emersi diversi scenari capaci di produrre marginalizzazione rispetto ai processi progettuali. Il primo riguarda la marginalizzazione epistemica delle comunità indigene, ossia l'esclusione dei loro saperi e delle loro metodologie. Il secondo si riferisce a situazioni di conflitto, post-conflitto o occupazione militare. Il terzo concerne l'isolamento sociale determinato da condizioni di assenza di fissa dimora o di povertà. Il quarto, infine, riguarda l'esclusione delle persone con disabilità dai processi di progettazione dei dispositivi medici.

Sono state individuate tre tematiche: territorio, identità e sovranità; giustizia sociale e inclusione; peacebuilding. In relazione allo sviluppo degli output, sono stati adoperate diverse categorie progettuali: design della comunicazione, graphic design, exhibit design, interaction design, game design, design del prodotto, design dei trasporti, design degli spazi e co-crafting.

È opportuno precisare che i contesti individuati, le aree tematiche affrontate e gli strumenti impiegati non vanno intesi come categorie rigidamente separate, bensì come dimensioni che risultano intrecciarsi e si sovrapporsi reciprocamente. Nella sezione successiva ogni caso studio sarà analizzato e interrogato dai criteri che compongono i principi del design pluriversale individuati da van Zeeland.

3.3 Analisi dei casi studio e confronto con griglia dei principi

1. Wixárika Calendar

Dati identificativi:

Luogo: Guadalajara e San Miguel Huaixtita, Jalisco, México;

Durata: Giugno 2004 – Marzo 2006; ripreso nel Dicembre 2016

Organizzazione designer: D4D Lab (Design for Development), University of Florida, BFA Graphic Design students (2006)

Partner: Centro Educativo Tatuutsí Maxakwaxi (San Miguel Huaixtita, Jalisco, México)

Fonte bibliografica primaria: Rogal, M.(2020) Embracing Many Worlds: The Wixárika Calendar, in Leitão, R., Noel, L. and Murphy, L. (eds.), Pivot 2020: Designing a World of Many Centers - DRS Pluriversal Design SIG Conference, 4 June, held online. <https://doi.org/10.21606/pluriversal.2020.101>

Criteri di selezione: 2/2

- Design partecipativo in contesti di marginalizzazione;
- progetto inquadrato nel framework pluriversale.

Area tematica: identità – territorio – sovranità

Categoria design degli output prodotti: communication design, graphic design

Obiettivo: Sviluppare un nuovo artefatto biculturale, un calendario, che mettesse in relazione la concezione del tempo della comunità Wixárika di San Miguel Huaixtita con il calendario messicano occidentale, con una doppia finalità: favorire il dialogo interculturale tra messicani e Wixárika, e fare in modo che per la prima volta i membri della comunità di San Miguel Huaixtita raccontassero la propria storia per la diffusione pubblica, invece di essere scritti da esterni.¹

Output prodotto: Calendario biculturale (Figura 1.1, Figura 1.2); il calendario presenta l'anno in forma circolare, mostrando la continuità di mesi e stagioni (centrale nella concezione Wixárika del tempo)², con spiegazioni scritte in Wixárika, spagnolo e inglese, con la lingua indigena al primo posto.³ Il concetto è stato approvato dai partner Wixáritari per la diffusione pubblica delle loro credenze.⁴

Contesto: marginalizzazione etnico-culturale;

I messicani occidentalizzati conoscono generalmente poco la cultura Wixárika (comunemente chiamata Huichol). Le comunità Wixáritari contemporanee nella Sierra Madre Occidental continuano a fare affidamento su segni naturali per mantenere i propri calendari, che guidano la semina, il raccolto, i rituali di leadership e le attività comunitarie.⁵ Questi calendari sono tradizioni orali usate durante tutto l'anno per riunire le persone in occasione del raccolto, prepararsi alla semina e svolgere altri rituali importanti.⁶

Rogal descrive questa collaborazione come l'inizio di un percorso che l'ha portata a lavorare con gruppi indigeni in varie parti del Messico per mettere in dialogo il design occidentale con le

epistemologie indigene, un percorso che Rogal riflette criticamente nel paper presentato alla DRS Pluriversal Design SIG Conference nel 2020.⁷

Sviluppo del progetto

- Corona Berkin ha avviato il progetto cercando prima il consenso della comunità, poi reclutando Rogal.⁸ Ha visitato la University of Florida per avviare il progetto con presentazioni, sessioni di brainstorming e sessioni di design iterativo con 18 studenti.⁹ I team hanno proposto sei prototipi diversi inviati in Messico per la revisione da parte di Corona Berkin e dei leader Wixáritari, che hanno condiviso feedback e considerazioni per ulteriori iterazioni. Uno dei prototipi è stato selezionato per essere sviluppato ulteriormente.¹⁰
- Successivamente Rogal, McDaniel e Smith si sono uniti a Corona Berkin a Guadalajara e San Miguel Huaixtita per partecipare al rituale del raccolto, vivere la vita quotidiana e apprendere dagli insegnanti e dagli stakeholder chiave le credenze, i valori e il senso del tempo Wixáritari.¹¹ I designer hanno condotto numerose discussioni e sessioni di lavoro per adattare il design rendendolo culturalmente appropriato. I dettagli delle illustrazioni sono stati rifiniti, i colori resi rappresentativi di quelli della comunità, e tre lingue sono state utilizzate nel calendario, con la lingua indigena al primo posto.¹²
- Il calendario presenta l'anno in forma circolare, mostrando la continuità di mesi e stagioni (centrale nella concezione Wixárika del tempo) con spiegazioni scritte in Wixárika, spagnolo e inglese.¹³ Il calendario è stato progettato per connettere con precisione il tempo occidentale (giorni, mesi) con il tempo Wixárika, che è il tempo della natura.¹⁴ Corona Berkin ha spiegato che il calendario permette di trovare una data occidentale esatta e stabilire il collegamento con il tempo naturale¹⁵ e di comprendere le attività della comunità Wixárika, aspetto importante affinché i Wixáritari possano pianificare le proprie attività agricole con meno incertezza.¹⁶ Il progetto è stato approvato dai partner Wixáritari per la diffusione pubblica delle loro credenze, segnando la prima volta che i membri della comunità di San Miguel Huaixtita hanno scritto la propria storia per la diffusione pubblica.¹⁷
- Nel 2020 Rogal ha presentato il progetto alla DRS Pluriversal Design SIG Conference (Pivot 2020), condividendo riflessioni critiche sul processo e sulle sue implicazioni per il design come disciplina.¹⁸ Nel 2017 il calendario è stato ristampato in riconoscimento degli sforzi continui della comunità per combattere la discriminazione in Messico.¹⁹

Confronto con la griglia dei principi operativi del design pluriversale

PRINCIPIO 1 – Coltivare l'empatia radicale

1.1 Costruzione di condizioni relazionali: *Il processo ha investito esplicitamente nella creazione di condizioni relazionali, rispetto reciproco, riservatezza, fiducia, che precedevano o accompagnavano il lavoro progettuale?*

Visite informali e non strutturate alle case, pasti di gruppo, camminate e tour sono state opportunità di apprendimento situato e di costruzione di fiducia.²⁰

1.2 Discomfort produttivo: *Esistono tracce nel processo di momenti in cui i designer hanno dovuto confrontarsi con il disagio prodotto dai propri pregiudizi e assunzioni, dalle condizioni di vulnerabilità*

e incertezza del contesto, o dall'incontro con visioni del mondo che resistevano alla comprensione immediata, e di come questo ha orientato le scelte progettuali anziché paralizzarle?

Convergenza non documentata

PRINCIPIO 2 – Favorire (re)immaginazione e delinking

2.1 Interrogare il frame: *Il processo ha esplicitamente rimesso in discussione le definizioni e i framework con cui il problema era stato inizialmente formulato, o ha operato dentro categorie predefinite?*

Il problema dentro il quale si inserisce la proposta progettuale mette in discussione la prassi che prevede che siano i Wixáritari, rappresentanti del sistema marginalizzato, a doversi adattare alle usanze e tradizioni dettate dal calendario gregoriano occidentale.²¹

PRINCIPIO 3 – Promuovere l'incontro fisico

3.1 Creazione di zone di contatto: *Sono stati creati spazi fisici in cui soggetti normalmente separati hanno potuto incontrarsi, condividere e entrare in conflitto in condizioni di reciprocità?*

La visita a San Miguel Huaixtita è la zona di contatto centrale del processo: il team americano, la professoressa messicana di comunicazione interculturale e insegnanti e leader comunitari Wixáritari si incontrano per immaginare insieme la storia e l'artefatto;²²

Rogal documenta che negli spazi d'incontro tutti possono partecipare, designer, partner, esperti della materia, famiglie e incontri casuali.²³

PRINCIPIO 4 – Adottare un approccio partecipativo

4.1 Profondità e distribuzione del potere decisionale: *In quale fase del processo la comunità ha avuto potere decisionale reale: definizione del problema, generazione delle soluzioni, decisioni operative? Chi ha mantenuto il controllo delle scelte rilevanti?*

Il progetto del calendario è concepito dalla comunità con Corona Berkin prima del coinvolgimento di Rogal, e dalla loro volontà di ricorrere al design come dispositivo di autorappresentazione.²⁴

La comunità ha avuto autorità sulla condivisione della propria storia e sulla rappresentazione di essa.²⁵

4.2 Co-produzione dei risultati: *Gli artefatti, i piani o la conoscenza prodotti dal processo sono stati generati collettivamente con la comunità, o consegnati alla comunità da designer esterni?*

La produzione dell'artefatto fisico, che comprende la composizione visiva del calendario, la resa grafica della cosmovisione Wixárika, la struttura tipografica e visiva, è stata realizzata dagli studenti americani della University of Florida sotto la guida di Rogal;²⁶

La comunità Wixáritari ha contribuito con la conoscenza del contenuto, con le narrazioni del tempo, i cicli naturali, i segni rituali, e ha esercitato autorità sull'approvazione della versione finale, decidendo se la rappresentazione fosse fedele e appropriata.²⁷

PRINCIPIO 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee

5.1 Metodi visivi e corporei come strumenti di co-progettazione: *Il processo ha utilizzato mappe, disegni, modelli fisici, performance o espressioni corporee come strumenti attivi di co-progettazione, non solo come tecniche di comunicazione dei risultati?*

La partecipazione al rituale del raccolto rappresenta la performance che incorpora la dimensione corporea come strumento attivo di apprendimento e condivisione.²⁸

PRINCIPIO 6 – Impiegare le narrazioni

6.1 Impiegare le narrazioni: *Le narrazioni della comunità sono state trattate come dati e fonti di conoscenza primaria, non solo come materiale illustrativo o comunicativo?*

Le narrazioni Wixáritari del tempo, ossia i cicli naturali, i segni che guidano i rituali di semina e raccolta, la storia delle stagioni e degli oggetti sacri sono il materiale costitutivo del calendario (Figura 2);²⁹

Il processo di traduzione di una tradizione orale in forma scritta e visiva è governato dall'autorità della comunità.³⁰ Per la prima volta, i Wixáritari hanno avuto il controllo sulla condivisione della propria narrazione.³¹

PRINCIPIO 7 – Valorizzare la conoscenza

7.1 Valorizzazione di fonti di conoscenza radicate nel luogo e nel tempo:

Il processo ha attivato e valorizzato fonti di conoscenza locali, pratiche e situate, radicate nella storia e nell'esperienza specifica della comunità, trattandole come sistemi epistemici legittimi e non come dati da raccogliere e rielaborare esternamente?

Il sistema di tempo Wixárika basato sui cicli naturali, sui segni che guidano i rituali e sui cinque colori del granturco, è trattato come sistema epistemico legittimo che struttura l'artefatto.³²

7.2 Restituzione alla comunità: *La conoscenza prodotta è stata restituita alla comunità in forme accessibili e utili per essa, evitando logiche di estrazione a beneficio di soggetti esterni, indipendentemente dalla sua utilità per la pubblicazione accademica o professionale?*

Il calendario è un artefatto che la comunità usa per comunicare la propria storia a un pubblico più ampio, ma soprattutto per rimediare al disagio prodotto dalle incomprensioni nate dalla mancanza di conoscenza e di valorizzazione del concetto di tempo Wixárika;³³

La ristampa del 2017 documenta che la comunità ha continuato a usarlo come strumento di lotta contro la discriminazione.³⁴



Figura 1.1 (in alto): configurazione di utilizzo del calendario. Fonte: mariarogal.com



Figura 1.1: componenti del calendario separati. Fonte: mariarogal.com



Figura 2: (S) Itiama (Apolonia de la Cruz Ramírez) racconta la storia degli oggetti sacri, inclusi il loro uso e le loro origini, durante la nostra visita sul campo. Fonte: Maria Rogal su Rogal, 2020

Note

¹ Maria Rogal, “Embracing Many Worlds: The Wixárika Calendar,” in *Pivot 2020: Designing a World of Many Centers – DRS Pluriversal Design SIG Conference*, ed. Renata Leitão, Lesley-Ann Noel, and Laura Murphy (4 giugno 2020), 232–233, <https://doi.org/10.21606/pluriversal.2020.101>.

² Ivi, p. 233.

³ “El Calendario del Mundo Wixárika (Calendar of the Wixárika),” in Mariana Amatullo, Bryan Boyer, Jennifer May, and Andrew Shea, eds., *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World* (New York: Routledge, 2022), 64–65.

⁴ Rogal, “Embracing Many Worlds,” 233; Amatullo et al., “El Calendario del Mundo Wixárika,” 65.

⁵ Rogal, “Embracing Many Worlds,” 232.

⁶ Ivi, pp. 232–233.

⁷ Ivi, p. 232.

⁸ Rogal, “Embracing Many Worlds,” 235; Amatullo et al., “El Calendario del Mundo Wixárika,” 63.

⁹ Amatullo et al., “El Calendario del Mundo Wixárika,” 64.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Rogal, “Embracing Many Worlds,” 232; Amatullo et al., “El Calendario del Mundo Wixárika,” 64.

¹² Amatullo et al., “El Calendario del Mundo Wixárika,” 64–65.

¹³ Ivi, p. 65.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ Ibidem.

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ Rogal, “Embracing Many Worlds,” 232–233; Amatullo et al., “El Calendario del Mundo Wixárika,” 65.

¹⁸ Rogal, “Embracing Many Worlds.”

¹⁹ Ivi, p. 233.

²⁰ Amatullo et al., “El Calendario del Mundo Wixárika,” 64.

²¹ Rogal, “Embracing Many Worlds,” 232.

²² Ivi, pp. 232, 234.

²³ Ivi, p. 234.

²⁴ Ivi, p. 235.

²⁵ Ivi, pp. 233, 236.

²⁶ Ivi, pp. 232, 237.

²⁷ Ivi, pp. 233, 236.

²⁸ Amatullo et al., “El Calendario del Mundo Wixárika,” 64.

²⁹ Rogal, “Embracing Many Worlds,” 232–234.

³⁰ Ivi, pp. 233, 236.

³¹ Ivi, p. 233.

³² Ibidem.

³³ Ivi, p. 232.

³⁴ Ivi, p. 233.

Bibliografia

Amatullo, Mariana, Bryan Boyer, Jennifer May, and Andrew Shea, eds. *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World*. New York: Routledge, 2022.

Rogal, Maria. “Embracing Many Worlds: The Wixárika Calendar.” In *Pivot 2020: Designing a World of Many Centers – DRS Pluriversal Design SIG Conference*, edited by Renata Leitão, Lesley-Ann Noel, and Laura Murphy. 4 giugno 2020. <https://doi.org/10.21606/pluriversal.2020.101>.

2. Kara Solar

Dati identificativi:

Luogo: Territorio Achuar, Amazzonia ecuadoriana

Durata: 2012 – in corso

Organizzazione designer: Fondazione Kara Solar (team indigenous-led di ingegneri, comunicatori, scienziati sociali e tecnici solari)

Partner: Massachusetts Institute of Technology (MIT), Stati Uniti; Escuela

Superior Politécnica del Litoral, Ecuador; Universidad San Francisco de Quito, Ecuador; COICA (Coordinadora de las Organizaciones Indígenas de la Cuenca Amazónica); IADB (Banca Interamericana di Sviluppo); Honnold Foundation; Charles Stewart Mott Foundation

Fonte bibliografica primaria: Calisto Friant, M., Velasco-Herrejón, P., and Bauwens, T. (2023). Pluriversal Technologies: Innovation Inspired by Indigenous Worldviews.

Criteri di selezione: 2/2

- Design partecipativo in contesti di marginalizzazione;
- progetto inquadrato nel framework pluriversale.

Area tematica: identità – territorio – sovranità

Categoria design degli output prodotti: design dei trasporti;

Obiettivo: Garantire la sovranità energetica, di trasporto ed economica delle comunità indigene amazzoniche attraverso la co-progettazione, co-produzione e co-proprietà di canoe alimentate da energia solare (Figura 3.1, Figura 3.2) e reti di ricarica comunitarie, come alternativa al modello di mobilità stradale che obbliga i territori indigeni alla deforestazione e alla dipendenza dalle industrie petrolifere.¹

Output prodotti:

- 12 canoe solari consegnate a comunità in cinque paesi, sei in Ecuador, due in Perù, due in Brasile, una in Suriname, una nelle Isole Salomone;
- Rete di centri di ricarica solari comunitari che fungono simultaneamente da centrali energetiche per le comunità (Figura 4);
- Manuali di riparazione e manutenzione scritti dalla comunità;

Contesto: marginalizzazione etnico-culturale; colonialismo energetico;

Le comunità indigene amazzoniche vivono una forma di marginalizzazione che Calisto Friant, Velasco-Herrejón e Bauwens (2023) definiscono esplicitamente colonialismo energetico:² per cinque secoli i progetti estrattivi come strade, miniere, monoculture, dighe idroelettriche, parchi eolici, che hanno invaso i loro territori, devastato ecosistemi, spostato comunità e distrutto mezzi di sussistenza, spesso sotto la veste di progetti di sviluppo sostenibile.³ Le comunità Achuar dipendevano dai combustibili fossili per i motori delle canoe e mancavano di accesso alla rete

elettrica nazionale.⁴ La costruzione di strade in alternativa al trasporto fluviale è una delle principali cause di deforestazione amazzonica e apre i territori a industrie legate allo sfruttamento minerario e all'allevamento intensivo, che minacciano autonomia, cultura ed ecosistema.⁵

Sviluppo del progetto

- Il progetto pone le sue fondamenta nel 2012 dall'incontro tra Oliver Utne (attuale CEO di Kara Solar), cittadino americano arrivato in Ecuador nel 2008 come volontario e insegnante di inglese, e i leader e membri anziani della comunità Achuar (tra cui Nantu Canelos, attuale direttore esecutivo della fondazione), dal quale emerge l'idea di sviluppare un sistema di trasporto fluviale alimentato ad energia solare che potesse ridurre la dipendenza dalla benzina e offrire un'alternativa alla mobilità stradale.⁶
- La fonte Equator Initiative descrive Kara Solar come una partnership tra attivisti e tecnici del territorio Achuar e di tutto il mondo, una formulazione che dissolve la distinzione netta tra expertise esterna e comunità indigena e la sostituisce con quella di partnership multisettoriale e transnazionale.⁷
- Nella cosmologia Achuar i sogni sono considerati un fattore attraverso cui si orientano le decisioni collettive. "Kara", infatti, deriva dalla lingua Achuar e vuol dire "sogno che si avvera". Il riferimento al sogno realizzato è quello della leggenda degli antenati Achuar di una canoa di fuoco.⁸
- Dopo uno studio sviluppato insieme a ricercatori del Massachusetts Institute of Technology che dimostrò la fattibilità tecnica del progetto, tra il 2014 e il 2016 il gruppo progettò e costruì il primo prototipo, che fu chiamato "Tapiatpia", in riferimento al mito locale dell'anguilla elettrica che trasporta sul dorso gli abitanti della foresta.⁹
- Lo scafo della barca è basato sulle canoe tradizionali della regione, sviluppate nei secoli dalle comunità Kofan e Achuar, poiché hanno superato altri design nelle simulazioni di performance fluviale.¹⁰
- Nel 2017, Tapiatpia compì un viaggio di circa 1.800 chilometri da Coca, in Ecuador, a Iquitos, in Perù, prima di rientrare nel territorio Achuar, dove iniziò a operare come servizio di trasporto comunitario. I due motori elettrici della canoa sono alimentati dal sole tramite i pannelli solari che coprono il tetto della barca. L'elettricità generata è immagazzinata in batterie al piombo nella parte posteriore dell'imbarcazione. Se le batterie elettriche delle barche si esauriscono, possono essere ricaricate attraverso nove stazioni di ricarica a terra, che sono reti di energia solare localizzate nelle comunità lungo il fiume. Oltre a ricaricare le barche, queste forniscono energia per scuole, accesso a internet, laboratori informatici ed *eco-lodge*.¹¹
- Nel 2018 Kara Solar viene formalizzata come fondazione e il progetto si espande verso una visione più ampia, che comprende barche elettriche comunitarie, stazioni di ricarica solare, microreti energetiche, formazione di tecnici indigeni, imprese locali alimentate da energia rinnovabile.¹²
- Kara Solar ha aperto quattro centri solari in Ecuador, che forniscono uno spazio comunitario (Figura 4.1) per gli Achuar e possono essere usati per ricaricare le barche solari oltre a fornire energia per l'illuminazione e internet nei villaggi remoti (Figura 4.2).¹³

- La formazione tecnica è interamente guidata da tecnici Achuar in lingua Achuar. Kara Solar forma tecnici locali Achuar per installare, operare e mantenere le infrastrutture solari.¹³ Il coinvolgimento del popolo Achuar (Figura 5.1, Figura 5.2) nella progettazione, costruzione, operazione e manutenzione delle barche solari è stato identificato come elemento chiave del successo del progetto: questa fase trasforma il progetto da tecnologia importata a infrastruttura autonoma in cui le comunità non dipendono da tecnici esterni per la manutenzione.¹⁴
- Dal lancio del progetto, Kara Solar ha consegnato 12 canoe solari a comunità in cinque paesi e costruito stazioni di ricarica solare che fungono anche da centri energetici comunitari.¹⁵ Sei canoe sono state consegnate a comunità in Ecuador, due in Perù, due in Brasile, una in Suriname e una nelle Isole Salomone.¹⁶

Confronto con la griglia dei principi operativi del design pluriversale

PRINCIPIO 1 – Coltivare l’empatia radicale

1.1 Costruzione di condizioni relazionali: *Il processo ha investito esplicitamente nella creazione di condizioni relazionali, rispetto reciproco, riservatezza, fiducia, che precedevano o accompagnavano il lavoro progettuale?*

L’idea del progetto matura dopo anni di relazione tra il volontario John Utne e la comunità Achuar; Il processo collettivo durato circa cinque anni. La fiducia è costruita attraverso visite ripetute, lavoro comunitario condiviso e discussione aperta di obiettivi e rischi. Le decisioni vengono prese all’interno delle strutture relazionali e rituali proprie della comunità (le *guayusadas*, le cerimonie all’alba guidate dagli anziani), e non in contesti imposti dall’esterno.¹⁷

1.2 Discomfort produttivo: *Esistono tracce nel processo di momenti in cui i designer hanno dovuto confrontarsi con il disagio prodotto dai propri pregiudizi e assunzioni, dalle condizioni di vulnerabilità e incertezza del contesto, o dall’incontro con visioni del mondo che resistevano alla comprensione immediata, e di come questo ha orientato le scelte progettuali anziché paralizzarle?*

Convergenza non documentata

PRINCIPIO 2 – Favorire (re)immaginazione e delinking

2.1 Interrogare il frame: *Il processo ha esplicitamente rimesso in discussione le definizioni e i framework con cui il problema era stato inizialmente formulato, o ha operato dentro categorie predefinite?*

Il progetto mira a superare la dipendenza dal petrolio e le pratiche di deforestazione ed estrattivismo legate alla mobilità stradale;¹⁸

La canoa solare è la materializzazione di un frame alternativo: la transizione energetica come sovranità tecnologica indigena costruita dall’interno della comunità.¹⁹

PRINCIPIO 3 – Promuovere l’incontro fisico

3.1 Creazione di zone di contatto: *Sono stati creati spazi fisici in cui soggetti normalmente separati hanno potuto incontrarsi, condividere e entrare in conflitto in condizioni di reciprocità?*

Per progettare e costruire Tapiatpia, Peter May e il suo team (Achuar inclusi) si recarono alla fine del 2016 nel villaggio di Dureno a Lago Agrio, dove lavorarono in un laboratorio gestito da un altro gruppo indigeno, i Kofan, esperti nella costruzione di canoe per navigare i fiumi amazzonici.²⁰

PRINCIPIO 4 – Adottare un approccio partecipativo

4.1 Profondità e distribuzione del potere decisionale: *In quale fase del processo la comunità ha avuto potere decisionale reale: definizione del problema, generazione delle soluzioni, decisioni operative? Chi ha mantenuto il controllo delle scelte rilevanti?*

La direzione esecutiva della Fondazione è indigena.²¹ I tecnici locali formati gestiscono autonomamente i sistemi nelle loro comunità;

Il potere decisionale è distribuito strutturalmente alla comunità in tutte le fasi, dalla definizione del problema alla gestione operativa.²²

4.2 Co-produzione dei risultati: *Gli artefatti, i piani o la conoscenza prodotti dal processo sono stati generati collettivamente con la comunità, o consegnati alla comunità da designer esterni?*

Le canoe sono co-progettate dalla comunità Achuar e ingegneri del MIT e di due università ecuadoriane, costruite da tecnici formati all'interno della comunità, e copossedute dalle comunità;²³

I manuali di riparazione sono scritti dalla comunità; I brevetti e i design sono a codice aperto e liberamente condivisibili con altre comunità indigene nel mondo.²⁴

PRINCIPIO 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee

5.1 Metodi visivi e corporei come strumenti di co-progettazione: *Il processo ha utilizzato mappe, disegni, modelli fisici, performance o espressioni corporee come strumenti attivi di co-progettazione, non solo come tecniche di comunicazione dei risultati?*

Convergenza: non documentata

PRINCIPIO 6 – Impiegare le narrazioni

6.1 Impiegare le narrazioni: *Le narrazioni della comunità sono state trattate come dati e fonti di conoscenza primaria, non solo come materiale illustrativo o comunicativo?*

Il progetto si fonda sull'importanza dei sogni nella cultura Achuar, che ha portato all'immediata accettazione dell'idea della barca alimentata dall'energia solare che ha dato il nome al progetto e alla fondazione; Il mito dell'anguilla elettrica che nuota nel fiume trasportando sul dorso gli abitanti della foresta, Tapiatpia, dà il nome al primo prototipo di canoa elettrica.²⁵

PRINCIPIO 7 – Valorizzare la conoscenza

7.1 Valorizzazione di fonti di conoscenza radicate nel luogo e nel tempo: *Il processo ha attivato e valorizzato fonti di conoscenza locali, pratiche e situate, radicate nella storia e nell'esperienza specifica della comunità, trattandole come sistemi epistemici legittimi e non come dati da raccogliere e rielaborare esternamente?*

Il design tradizionale Achuar per la struttura della canoa è trattato come sistema di conoscenza legittimo, dal momento che ha superato le simulazioni di prestazione fluviale.²⁶

7.2 Restituzione alla comunità: *La conoscenza prodotta è stata restituita alla comunità in forme accessibili e utili per essa, evitando logiche di estrazione a beneficio di soggetti esterni, indipendentemente dalla sua utilità per la pubblicazione accademica o professionale?*

Le soluzioni co-create servono lo scopo di sovranità energetica indigena che orienta il progetto;²⁷

I manuali di riparazione scritti dalla comunità restituiscono la conoscenza tecnica in forma accessibile localmente;²⁸ La formazione di tecnici locali trasferisce permanentemente la capacità di gestione autonoma dei sistemi.²⁹



Figura 3.1: Canoa solare che naviga il Pastaza River. Fonte: Fundación Kara Solar



Figura 3.2: fotografia aerea di una canoa solare che naviga il Pastaza River. Fonte: Fundación Kara Solar



Figura 4.1: I centri solari forniscono uno spazio comunitario per gli Achuar. Fonte: Fundación Kara Solar/ Martina Aviles, 2021



Figura 4.2: I centri solari possono essere usati per ricaricare le barche solari oltre a fornire energia per l'illuminazione e internet nei villaggi remoti. Fonte: Fundación Kara Solar



Figura 5.1: Kara Solar forma tecnici Achuar locali per installare, gestire e mantenere le infrastrutture solari. Fonte: Fundación Kara Solar



Figura 5.2: Kara Solar forma tecnici Achuar locali per installare, gestire e mantenere le infrastrutture solari. Fonte: Fundación Kara Solar



Figura 5.4: Le canoe sono utilizzate per le gite scolastiche locali. Fonte: Fundación Kara Solar/ Martina Aviles, 2021

Note

¹ Martín Calisto Friant, Paola Velasco-Herrejón, and Thomas Bauwens, “Pluriversal Technologies: Innovation Inspired by Indigenous Worldviews,” *E-International Relations*, December 12, 2023, 4–5, <https://www.e-ir.info/2023/12/12/pluriversal-technologies-innovation-inspired-by-indigenous-worldviews/>.

² Calisto Friant, Velasco-Herrejón, and Bauwens, “Pluriversal Technologies,” 2.

³ Ivi, 1–2.

⁴ Ivi, 4.

⁵ Calisto Friant, Velasco-Herrejón, and Bauwens, “Pluriversal Technologies,” 4; Fundación Kara Solar, “Our Story,” [karasolar.com](https://karasolar.com/our-story-1), accessed July 1, 2026, <https://karasolar.com/our-story-1>; Teresa Veloz Vera, *Cambio climático: percepciones y efectos en comunidades achuar de Ecuador* (Quito: Universidad Andina Simón Bolívar, 2022).

⁶ Rebecca Goldfine, “Dreaming of the Sun,” *Bowdoin College News*, March 12, 2025, <https://www.bowdoin.edu/news/2025/03/dreaming-of-the-sun.html>.

⁷ Equator Initiative, “Kara Solar,” [equatorinitiative.org](https://www.equatorinitiative.org), April 24, 2020, <https://www.equatorinitiative.org/2020/04/24/solution11475/>.

⁸ Gabriela Balarezo, “Conceived in a Dream, New Solar Canoe Will Serve Amazon Tribes,” *Mongabay*, April 3, 2019, <https://news.mongabay.com/2019/04/conceived-in-a-dream-new-solar-canoe-will-serve-amazon-tribes/>.

⁹ José María León Cabrera, “A Better Way to Get Around in the Amazon: Solar-Powered Canoes,” *The New York Times*, June 23, 2025.

¹⁰ Calisto Friant, Velasco-Herrejón, and Bauwens, “Pluriversal Technologies,” 4.

¹¹ León Cabrera, “A Better Way to Get Around in the Amazon.”

¹² Goldfine, “Dreaming of the Sun.”

¹³ Calisto Friant, Velasco-Herrejón, and Bauwens, “Pluriversal Technologies,” 4–5; Goldfine, “Dreaming of the Sun.”

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ Aimee Gabay, “An Indigenous-Led Solar Canoe Initiative Expands across the Amazon,” *Mongabay*, September 1, 2025, <https://news.mongabay.com/2025/09/an-indigenous-led-solar-canoe-initiative-expands-across-the-amazon/>.

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ Balarezo, “Conceived in a Dream.”

¹⁸ Calisto Friant, Velasco-Herrejón, and Bauwens, “Pluriversal Technologies,” 4.

¹⁹ Ivi, 5.

²⁰ Balarezo, “Conceived in a Dream.”

²¹ Gabay, “Indigenous-Led Solar Canoe Initiative.”

²² Calisto Friant, Velasco-Herrejón, and Bauwens, “Pluriversal Technologies,” 5.

²³ Balarezo, “Conceived in a Dream”; Equator Initiative, “Kara Solar”; Calisto Friant, Velasco-Herrejón, and Bauwens, “Pluriversal Technologies,” 4.

²⁴ Calisto Friant, Velasco-Herrejón, and Bauwens, “Pluriversal Technologies,” 5.

²⁵ Balarezo, “Conceived in a Dream.”

²⁶ Calisto Friant, Velasco-Herrejón, and Bauwens, “Pluriversal Technologies,” 4; Balarezo, “Conceived in a Dream.”

²⁷ Calisto Friant, Velasco-Herrejón, and Bauwens, “Pluriversal Technologies,” 4–5.

²⁸ Ivi, 5.

²⁹ Gabay, “Indigenous-Led Solar Canoe Initiative.”

Bibliografía

Balarezo, Gabriela. “Conceived in a Dream, New Solar Canoe Will Serve Amazon Tribes.” Mongabay, April 3, 2019. <https://news.mongabay.com/2019/04/conceived-in-a-dream-new-solar-canoe-will-serve-amazon-tribes/>.

Calisto Friant, Martin, Paola Velasco-Herrejón, and Thomas Bauwens. “Pluriversal Technologies: Innovation Inspired by Indigenous Worldviews.” E-International Relations, December 12, 2023. <https://www.e-ir.info/2023/12/12/pluriversal-technologies-innovation-inspired-by-indigenous-worldviews/>.

Equator Initiative. “Kara Solar.” equatorinitiative.org. April 24, 2020. <https://www.equatorinitiative.org/2020/04/24/solution11475/>.

Fundación Kara Solar. “Our Story.” karasolar.com. Accessed July 1, 2026. <https://karasolar.com/our-story-1>.

Gabay, Aimee. “An Indigenous-Led Solar Canoe Initiative Expands across the Amazon.” Mongabay, September 1, 2025. <https://news.mongabay.com/2025/09/an-indigenous-led-solar-canoe-initiative-expands-across-the-amazon/>.

Goldfine, Rebecca. “Dreaming of the Sun.” Bowdoin College News, March 12, 2025. <https://www.bowdoin.edu/news/2025/03/dreaming-of-the-sun.html>.

León Cabrera, José María. “A Better Way to Get Around in the Amazon: Solar-Powered Canoes.” The New York Times, June 23, 2025.

Veloz Vera, Teresa. *Cambio climático: percepciones y efectos en comunidades achuar de Ecuador*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar, 2022.

3. Costruire Bellezza

Dati identificativi:

Luogo: Torino, Italia

Durata: 2014 – presente

Organizzazione designer: Politecnico di Torino

Partner: Cooperativa Animazione Valdocco; Comune di Torino; Università degli Studi di Torino

Fonte bibliografica primaria:

Campagnaro, C., Di Prima, N., and Ceraolo, S. (2021). Co-design and the collective creativity processes in care systems and places. *Social Inclusion*, 9(4), 130–142. <https://doi.org/10.17645/si.v9i4.4503>

Criteri di selezione: 1/2

- Design partecipativo in contesti di marginalizzazione dai processi progettuali;

Area tematica: giustizia sociale – inclusione

Categoria design degli output prodotti: co-crafting, design degli spazi

Obiettivo: Inclusione sociale attraverso atti di creatività collettiva, attivare processi di empowerment e trasferimento di agency e cittadinanza attiva per persone senza dimora, lavorando a partire dalle loro capacità e aspirazioni.

Output prodotti:

- Artefatti co-progettati e co-prodotti dai partecipanti: sedie, tavoli, lampade, arredi per esterni, giocattoli per bambini, abiti e accessori, pitture murali, oggetti destinati sia ai partecipanti stessi sia alle comunità del quartiere;
- Trasformazione degli spazi del rifugio: il laboratorio ridefinisce fisicamente e simbolicamente l'ambiente del dormitorio, introducendo elementi di cura estetica e di appropriazione collettiva.

Contesto: marginalizzazione sociale causata da condizioni di senza fissa dimora;

Il progetto Costruire Bellezza nasce nel 2014, nell'ambito di una collaborazione con il Comune di Torino.¹ È un laboratorio partecipativo che, attraverso azioni creative, include persone che vivono l'esperienza della mancanza di una casa, assistenti sociali, operatori sociali, studenti, ricercatori e professionisti creativi.²

Sviluppo del progetto

Il laboratorio si basa su cicli settimanali di workshop nel rifugio pubblico.³ I partecipanti – persone senza dimora, assistenti sociali, studenti universitari, ricercatori, cittadini – co-progettano e coproducono artefatti usando tecniche semplici e accessibili.⁴ Ogni ciclo di nove mesi viene monitorato dai facilitatori attraverso tre parametri: relazioni interpersonali, esercizio di capacità,

benessere personale.⁵ Questi parametri orientano la riprogettazione continuativa del laboratorio stesso e informano i case manager nella costruzione dei percorsi individuali di recupero.⁶

Durante i workshop tutti i partecipanti sono messi in condizione di prendere parte alla costruzione degli artefatti, di contribuire concretamente a trasformazioni tangibili e di imparare gli uni dagli altri.⁷

Il laboratorio ha sede alla periferia nord di Torino, in alcuni locali al piano terra di un edificio che ospita anche servizi pubblici di housing per adulti in difficoltà e servizi per le dipendenze dell'Azienda Sanitaria Locale.⁸ Le attività si articolano in quattro spazi: una cucina di comunità, un atelier (Figura 7.1, Figura 7.2,), una falegnameria (Figura 9.1, Figura 9.2, Figura 9.3), e un laboratorio di wall painting.⁹ Ai workshop partecipano, oltre alle persone senza dimora e agli operatori sociali, studenti universitari dei corsi di design e di scienze dell'educazione.¹⁰

Le pratiche adottate rientrano nella cornice metodologica del Co-Crafting, definito come la realizzazione di manufatti attraverso pratiche manuali, artigianali e partecipative, che coniuga co-creazione e prototipazione e abilita prossimità, vicinanza e dialogo nelle diverse fasi del processo di co-design.¹¹ In falegnameria e sartoria si applicano tecniche di riuso e riparazione con attenzione ai processi circolari, scegliendo componenti e materiali in base alla loro accessibilità; nel laboratorio di wall painting si ridisegnano gli spazi con segni, colori e pattern che rinnovano le estetiche di identità e appartenenza.¹² La cucina di comunità, dove si affrontano i temi della povertà alimentare e dello spreco di cibo, viene descritta come il cuore delle attività del laboratorio: è il luogo in cui, la mattina, ci si ritrova prima dei workshop per la colazione, e a mezzogiorno, dopo lo svolgimento dei workshop, per un pranzo condiviso.¹³ Queste prassi costituiscono un ulteriore momento di aggregazione e convivialità che agevola la costruzione di un clima sereno e informale.

Più recentemente, alcune sperimentazioni di Co-Crafting si sono aperte anche a pubblici e committenze esterne alla città, nell'ambito del programma PNRR MICS – Made in Italy Circolare e Sostenibile, attraverso il progetto Repair PSS. Circular design for lighting and furniture, coordinato dall'Università degli Studi di Palermo; l'azione torinese, a cura del Politecnico di Torino, si svolge in collaborazione con l'ecocentro e mercato dell'usato di via Arbe 12, gestito dalla cooperativa sociale Triciclo.¹⁴ In questo ambito sono state prodotte, tra l'altro, lampade (Figura 6.1, Figura 6.2) la cui struttura è stata risolta staticamente da un ex manovale, verificata da un ricercatore esperto di elettronica e decorata da un ex operaio metalmeccanico; la successiva vendita dei prodotti ha permesso di verificarne la sostenibilità anche sul piano economico-gestionale.¹⁵

Confronto con la griglia dei principi operativi del design pluriversale

PRINCIPIO 1 – Coltivare l'empatia radicale

1.1 Costruzione di condizioni relazionali: *Il processo ha investito esplicitamente nella creazione di condizioni relazionali, rispetto reciproco, riservatezza, fiducia, che precedevano o accompagnavano il lavoro progettuale?*

Il valore centrale dichiarato del progetto è la reciprocità, il rifugio diventa uno spazio in cui operatori sociali, persone senza dimora e cittadini si trovano in posizioni di apprendimento reciproco, non di erogazione e ricezione di servizi;¹⁶

La presenza è continuativa: il laboratorio si svolge ogni giovedì e martedì nel rifugio;¹⁷

Gli incontri prevedono la condivisione di momenti informali, come la colazione e il pranzo o attività di svago;¹⁸

1.2 Discomfort produttivo: *Esistono tracce nel processo di momenti in cui i designer hanno dovuto confrontarsi con il disagio prodotto dai propri pregiudizi e assunzioni, dalle condizioni di vulnerabilità e incertezza del contesto, o dall'incontro con visioni del mondo che resistevano alla comprensione immediata, e di come questo ha orientato le scelte progettuali anziché paralizzarle?*

Costruire Bellezza si colloca nel quadro dell'alta complessità della trasformazione organizzativa¹⁹, che produce esposizione a interessi confliggenti, disparità sociale, difficoltà di comunicazione, aggressività, condizioni che sono trattate come punti critici di contatto, attorno a cui avviene l'incontro e non come ostacoli da rimuovere.²⁰ Da questo riconoscimento deriva una scelta progettuale precisa: il principio dell'uguaglianza di accesso ed espressione, per cui a ciascuno non si chiede nulla più di ciò che già sa fare, così che nessuno sia escluso e ogni "capitale pratico" abbia uguale diritto di espressione.²¹

PRINCIPIO 2 – Favorire (re)immaginazione e delinking

2.1 Interrogare il frame: *Il processo ha esplicitamente rimesso in discussione le definizioni e i framework con cui il problema era stato inizialmente formulato, o ha operato dentro categorie predefinite?*

Il progetto mira a trasformare gli spazi dei servizi socio sanitari che producono ulteriore esposizione all'esclusione sociale, nonché a stereotipi, in un dispositivo di socialità e di integrazione;²²

Lo spazio del rifugio viene reimmaginato non come luogo di contenimento temporaneo ma come laboratorio di co-design e co-creazione, aperto alla città;²³

Il ruolo delle persone senza dimora viene re-immaginato: da utenti passivi di servizi a portatori di competenze, esperienze e aspirazioni che contribuiscono attivamente alla progettazione.²⁴

PRINCIPIO 3 – Promuovere l'incontro fisico

3.1 Creazione di zone di contatto: *Sono stati creati spazi fisici in cui soggetti normalmente separati hanno potuto incontrarsi, condividere e entrare in conflitto in condizioni di reciprocità?*

Il processo creativo si sviluppa dentro gli ambienti stessi delle persone: nei centri diurni, nelle strutture di accoglienza e nei servizi a scala cittadina.²⁵ Il rifugio, prima chiuso e riservato ai soli utenti dei servizi, diventa uno spazio in cui persone senza dimora, assistenti sociali, studenti universitari, ricercatori e cittadini comuni si incontrano e lavorano fianco a fianco;²⁶ La categoria che descrive più precisamente ciò che il laboratorio produce è quella di infrastruttura abilitativa²⁷ uno spazio fisico e relazionale che non eroga soluzioni ma crea le condizioni necessarie al trasferimento di agency.

PRINCIPIO 4 – Adottare un approccio partecipativo

4.1 Profondità e distribuzione del potere decisionale: *In quale fase del processo la comunità ha avuto potere decisionale reale: definizione del problema, generazione delle soluzioni, decisioni operative? Chi ha mantenuto il controllo delle scelte rilevanti?*

Tutti gli attori sono coinvolti come utenti esperti; tutti hanno voce e portano le loro esperienze quotidiane, partecipando come codesigner.²⁸ Tuttavia, l'alta complessità del contesto ostacola la piena autonomia e l'auto-gestione del processo, in cui i facilitatori riconoscono la propria presenza come indispensabile.²⁹

4.2 Co-produzione dei risultati: *Gli artefatti, i piani o la conoscenza prodotti dal processo sono stati generati collettivamente con la comunità, o consegnati alla comunità da designer esterni?*

I partecipanti co-progettano e co-creano gli artefatti per sé e per il quartiere, in un processo iterativo in cui i prototipi sono costantemente ri-discussi e non predeterminati dall'alto.³⁰

PRINCIPIO 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee

5.1 Metodi visivi e corporei come strumenti di co-progettazione: *Il processo ha utilizzato mappe, disegni, modelli fisici, performance o espressioni corporee come strumenti attivi di co-progettazione, non solo come tecniche di comunicazione dei risultati?*

I workshop si basano su attività pratiche che mirano alla produzione di oggetti fisici (sedie, tavoli, lampade, abiti, giochi per bambini, pitture murali).³¹

L'osservazione partecipante condotta da chi scrive presso il rifugio di CB ha messo in luce come il luogo stesso accompagni e orienti l'ideazione, agendo da agente del processo e non da semplice contenitore. Le componenti degli artefatti prodotti non sono disposte in una maniera precisa nello spazio e, prima di diventare parte di un oggetto, non possiedono una funzione definita. L'elemento caotico non viene annullato, ma riformulato continuamente, favorendo un approccio a 'puzzle' che accompagna il processo di ideazione. Questa naturalezza nell'organizzazione dello spazio si riflette nel comfort relazionale.

PRINCIPIO 6 – Impiegare le narrazioni

6.1 Impiegare le narrazioni: *Le narrazioni della comunità sono state trattate come dati e fonti di conoscenza primaria, non solo come materiale illustrativo o comunicativo?*

Le prospettive di chi vive gli spazi sono impiegate nella riprogettazione degli stessi;³²

Le esperienze personali dei partecipanti sono comunicate ai case manager per adattare in corso d'opera il percorso di recupero individuale.³³

PRINCIPIO 7 – Valorizzare la conoscenza

7.1 Valorizzazione di fonti di conoscenza radicate nel luogo e nel tempo: *Il processo ha attivato e valorizzato fonti di conoscenza locali, pratiche e situate, radicate nella storia e nell'esperienza specifica della comunità, trattandole come sistemi epistemici legittimi e non come dati da raccogliere e rielaborare esternamente?*

Costruire Bellezza tratta le persone che vivono o hanno vissuto in situazioni di vulnerabilità come portatori di conoscenza. Le loro abilità pratiche, le loro storie di vita, le loro aspirazioni vengono valorizzate come risorse del sistema.³⁴

7.2 Restituzione alla comunità: *La conoscenza prodotta è stata restituita alla comunità in forme accessibili e utili per essa, evitando logiche di estrazione a beneficio di soggetti esterni, indipendentemente dalla sua utilità per la pubblicazione accademica o professionale?*

Durante il processo volto alla creazione di soluzioni atte a migliorare la qualità degli spazi vissuti dagli stessi partecipanti, questi sviluppano competenze tecniche e attivano relazioni sociali³⁵.



Figura 6.1, Figura 6.2, Figura 6.3: lampade co-progettate e realizzate durante i workshop dell'atelier. Fonte: Francesco Falcone 2026



Figura 7.1, Figura 7.2: Paralumi realizzati tramite l'intreccio in vimini o a maglie. Fonte: Francesco Falcone 2026



Figura 8: L'approccio progettuale dell'atelier è bottom-up. Fonte: Francesco Falcone 2026

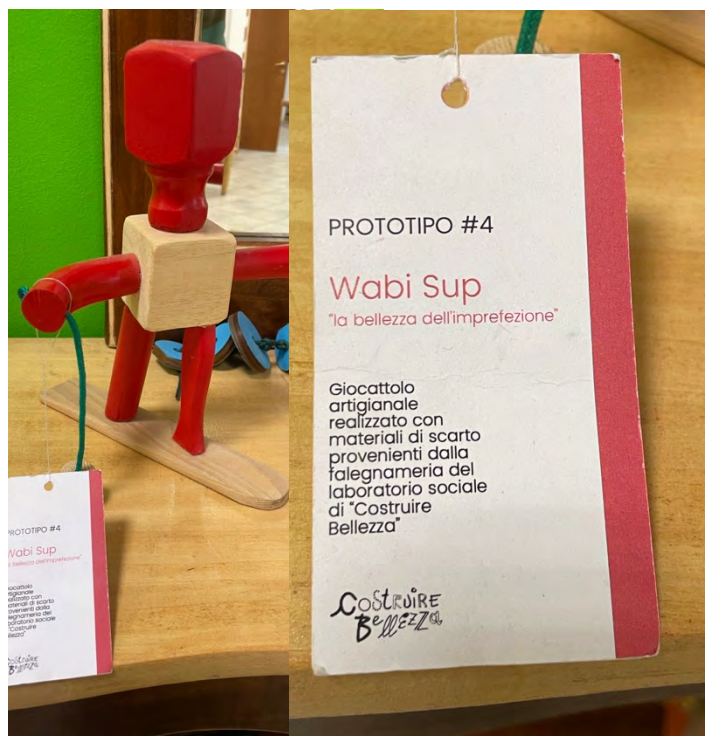


Figura 9.1, Figura 9.2, Figura 9.3: In alto e in basso a sinistra le fotografie ritraggono alcuni momenti del workshop di falegnameria. A destra l'oggetto fotografato è un giocattolo per bambini realizzato nel workshop di falegnameria. Fonte: Francesco Falcone 2026

Note

¹ Cristian Campagnaro, Nicolò Di Prima e Sara Ceraolo, “Co-Design and the Collective Creativity Processes in Care Systems and Places,” *Social Inclusion* 9, n. 4 (2021): 135, <https://doi.org/10.17645/si.v9i4.4503>.

² Ibidem.

³ Ibidem.

⁴ Ivi, 132, 135.

⁵ Campagnaro, Di Prima e Ceraolo, “Co-Design,” 135.

⁶ Ibidem.

⁷ Ivi, 132.

⁸ Francesco Boccato Rorato e Cristian Campagnaro, “Co-Crafting: Del fare insieme e oltre. Dispositivo di design sociale per la facilitazione dei processi partecipativi e di inclusione sociale,” in *Design for Survival: Proposte responsabili per un futuro oltre la crisi*, a cura di Lucia Pietroni e Daniele Turrini (Firenze e Milano: Giunti, 2025), 165.

⁹ Ibidem.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Boccato Rorato e Campagnaro, “Co-Crafting,” 164.

¹² Ivi, 165.

¹³ Ivi, 165–166.

¹⁴ Ivi, 166.

¹⁵ Ivi, 166–167.

¹⁶ Campagnaro, Di Prima e Ceraolo, “Co-Design,” 135.

¹⁷ Ibidem.

¹⁸ Boccato Rorato e Campagnaro, “Co-Crafting,” 165–166.

¹⁹ Peter H. Jones e G. K. VanPatter, “Understanding Design 1.0, 2.0, 3.0, 4.0: The Rise of Visual Sensemaking,” numero speciale, *NextD Journal* 3 (2009), citato in Campagnaro, Di Prima e Ceraolo, “Co-Design,” 137.

²⁰ Valentina Porcellana, Cristian Campagnaro e Nicolò Di Prima, “Quando l’antropologia incontra il design: Riflessioni a margine di una ricerca-azione a contrasto dell’homelessness,” *Illuminazioni* 42 (2017): 242–243.

²¹ Ibidem.

²² Campagnaro, Di Prima e Ceraolo, “Co-Design,” 139.

²³ Ivi, 135, 137.

²⁴ Ivi, 137.

²⁵ Ivi, 138.

²⁶ Ivi, 135.

²⁷ Ezio Manzini, *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation* (Cambridge, MA: MIT Press, 2015).

²⁸ Campagnaro, Di Prima e Ceraolo, “Co-Design,” 132.

²⁹ Ivi, 140.

³⁰ Campagnaro, Di Prima e Ceraolo, “Co-Design,” 133, 135.

³¹ Ivi, 135.

³² Ibidem.

³³ Ibidem.

³⁴ Ivi, 138.

³⁵ Ivi, 135–136.

³⁶ Ivi, 135.

Bibliografia

Boccatto Rorato, Francesco, and Cristian Campagnaro. “Co-Crafting: Del fare insieme e oltre. Dispositivo di design sociale per la facilitazione dei processi partecipativi e di inclusione sociale.” In *Design for Survival: Proposte responsabili per un futuro oltre la crisi*, edited by Lucia Pietroni e Daniele Turrini, 164–167. Firenze e Milano: Giunti, 2025.

Campagnaro, Cristian, Nicolò Di Prima, and Sara Ceraolo. “Co-Design and the Collective Creativity Processes in Care Systems and Places.” *Social Inclusion* 9, n. 4 (2021): 130–142.
<https://doi.org/10.17645/si.v9i4.4503>.

Manzini, Ezio. *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.

Porcellana, Valentina, Cristian Campagnaro, and Nicolò Di Prima. “Quando l’antropologia incontra il design: Riflessioni a margine di una ricerca-azione a contrasto dell’homelessness.” *Illuminazioni* 42 (2017): 229–251.

4. Design for Each(One)

Dati identificativi:

Luogo: Torino, Italia **Durata:** 2015 – presente

Organizzazione designer: Politecnico di Torino

Partner: Cooperativa Animazione Valdocco Onlus; Associazione Italiana Sclerosi Multipla (AISM)

Fonte bibliografica primaria:

Campagnaro, C., Di Prima, N., and Ceraolo, S. (2021). Co-design and the collective creativity processes in care systems and places. *Social Inclusion*, 9(4), 130–142.
<https://doi.org/10.17645/si.v9i4.4503>

Criteri di selezione: 1/2

Design partecipativo in contesti di marginalizzazione dai processi progettuali;

Area tematica: giustizia sociale – inclusione

Categoria design degli output prodotti: design del prodotto per la salute e la riabilitazione;

Obiettivo: Inclusione delle persone con SM nella progettazione di dispositivi personalizzati atti a facilitare le azioni quotidiane.

Output prodotti:

- ANTONINO consente ad Antonio di aprire autonomamente il vasetto dell'acqua gelificata con cui si idrata, non meno di otto volte al giorno (Figura 10);²
- IT IS UP TO ME è realizzato in cartone attraverso un semplice ed economico processo di fabbricazione della carta e consente agli utenti con SM di giocare a carte autonomamente;³
- FOLLOW THE LIGHT! è un puntatore laser appeso agli occhiali per evidenziare le lettere su un pannello di comunicazione ETRAN, ancorato alla sedia a rotelle; consente a Didi di condividere parole e pensieri con lettori ETRAN meno esperti;⁴
- SIGN HERE! Maura è stata nuovamente in grado di scrivere il proprio nome grazie al suo nuovo ausilio prodotto in legno e costruito attorno alla sua mano con il suo contributo progettuale.⁵

Contesto: esclusione di persone con disabilità nella progettazione di dispositivi medici; Design for Each(One) coinvolge utenti del servizio, caregiver, designer, giovani cittadini che frequentano il corso di laurea in design e comunicazione e ricercatori; promuove la collaborazione tra l'università, l'Associazione Italiana Sclerosi Multipla (AISM) e la cooperativa sociale Animazione Valdocco, che gestisce il servizio di assistenza diurna dell'AISM.⁶

Sviluppo del progetto

Design for Each(One) è un workshop annuale ricorrente avviato nel 2015 come esperimento e documentato come attivo almeno fino al 2024. Ogni anno il workshop produce idee e proposte di design per gli ospiti del Centro Diurno AISM di Torino, finalizzato alla realizzazione di ausili personalizzati, co-progettati con le persone che frequentano il Centro Diurno AISM.

Ogni edizione si articola in cinque giornate all'interno del servizio, con studenti del corso di Laurea in Design e Comunicazione del Politecnico di Torino che partecipano alle attività insieme agli ospiti della struttura.⁷ La prima fase prevede la conoscenza reciproca, l'interazione e la socializzazione tra studenti e utenti, con l'individuazione delle tematiche sulle quali impostare il progetto creativo.

Tutti i co-designer investigano i gesti che gli utenti con SM non erano più in grado di compiere e, insieme, prototipano piccoli dispositivi per facilitare quegli atti.⁸ Durante un workshop di osservazione partecipante e prototipazione a bassa risoluzione, attraverso un continuo processo collaborativo, utilizzando risorse materiali minime e tecnologie molto semplici, gli ausili vengono sviluppati e resi utilizzabili dalle persone con SM.⁹

Ogni progetto realizzato con gli ospiti del Centro AISM non rimane sulla carta ma diventa oggetto e realtà concreta e spesso è oggetto di tesi di laurea.

Con lo stesso metodo, gli ausili prototipati vengono implementati e testati attraverso l'uso quotidiano per un lungo periodo (da sei a dodici mesi) fino a quando non sono pronti per essere rilasciati come prodotti finali.¹⁰

Confronto con la griglia dei principi operativi del design pluriversale

PRINCIPIO 1 – Coltivare l'empatia radicale

1.1 Costruzione di condizioni relazionali: *Il processo ha investito esplicitamente nella creazione di condizioni relazionali, rispetto reciproco, riservatezza, fiducia, che precedevano o accompagnavano il lavoro progettuale?*

La prima fase di ogni edizione del workshop prevede la conoscenza reciproca, l'interazione e la socializzazione tra studenti e utenti, con l'individuazione delle tematiche sulle quali impostare il progetto;¹¹ Gli utenti espongono le proprie limitazioni fisiche, gli studenti espongono la propria incompetenza rispetto a un mondo che non conoscono;

Durante la serie di interviste in profondità condotte negli anni di collaborazione, i caregiver affermano che i processi partecipativi strutturati attorno ai bisogni degli utenti rendono possibile osservare i gesti quotidiani e avere una comprensione più fine della persona, fornendo una comprensione alternativa e più profonda.¹²

1.2 Discomfort produttivo: *Esistono tracce nel processo di momenti in cui i designer hanno dovuto confrontarsi con il disagio prodotto dai propri pregiudizi e assunzioni, dalle condizioni di vulnerabilità e incertezza del contesto, o dall'incontro con visioni del mondo che resistevano alla comprensione immediata, e di come questo ha orientato le scelte progettuali anziché paralizzarle?*

Di fronte al confronto con una condizione che genera bisogni estremamente specifici e in continuo cambiamento, e alla produzione di ausili medici, che seppur differenziata, rimane inadatta a far fronte alle esigenze personali delle persone con SM, il gruppo di ricerca ha optato per un processo

partecipativo che si svolge intorno alla persona e mira allo sviluppo del prodotto customizzato e appropriato ai bisogni specifici dell'utente-designer.¹³

PRINCIPIO 2 – Favorire (re)immaginazione e delinking

2.1 Interrogare il frame: *Il processo ha esplicitamente rimesso in discussione le definizioni e i framework con cui il problema era stato inizialmente formulato, o ha operato dentro categorie predefinite?*

Il progetto si posiziona criticamente rispetto alla logica di mercato che produce esclusione strutturale dei bisogni delle persone con SM, estremamente personali e specifici e in continuo e rapido cambiamento, proponendo la co-progettazione partecipativa con il portatore del bisogno come risposta a ciò che il mercato sistematicamente esclude.¹⁴

PRINCIPIO 3 – Promuovere l'incontro fisico

3.1 Creazione di zone di contatto: *Sono stati creati spazi fisici in cui soggetti normalmente separati hanno potuto incontrarsi, condividere e entrare in conflitto in condizioni di reciprocità?*

Il centro diurno si apre alla città e ai cittadini, permettendo ad essi di lavorare nella dimensione domestica dei luoghi di cura, dove le persone con SM si sentono protette, a casa, e capaci di aprirsi alla partecipazione e all'interazione, più che in qualsiasi altro spazio.¹⁵

PRINCIPIO 4 – Adottare un approccio partecipativo

4.1 Profondità e distribuzione del potere decisionale: *In quale fase del processo la comunità ha avuto potere decisionale reale: definizione del problema, generazione delle soluzioni, decisioni operative? Chi ha mantenuto il controllo delle scelte rilevanti?*

Il workshop inizia con l'osservazione partecipante per familiarizzare con i luoghi e con le persone e per analizzare le attività e i problemi di autonomia a cui provvedere. Successivamente, i partecipanti definiscono i possibili approcci progettuali e i relativi concept e set di prestazioni attese;¹⁶

La definizione del problema parte dall'utente. La persona è "agente del proprio cambiamento", coinvolta in tutto il ciclo.¹⁷

4.2 Co-produzione dei risultati: *Gli artefatti, i piani o la conoscenza prodotti dal processo sono stati generati collettivamente con la comunità, o consegnati alla comunità da designer esterni?*

Ausili co-progettati, prototipati e testati dall'utente per 6–12 mesi fino al prodotto finale;¹⁸ il codesign "consente ai caregiver di cedere agli utenti più controllo sulla propria vita".¹⁹

PRINCIPIO 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee

5.1 Metodi visivi e corporei come strumenti di co-progettazione: *Il processo ha utilizzato mappe, disegni, modelli fisici, performance o espressioni corporee come strumenti attivi di co-progettazione, non solo come tecniche di comunicazione dei risultati?*

La prototipazione a bassa fedeltà agevola la creazione di un'atmosfera informale che agevola gli interventi critici e i commenti da parte dei partecipanti.²⁰

PRINCIPIO 6 – Impiegare le narrazioni **6.1 Impiegare le narrazioni:** *Le narrazioni della comunità sono state trattate come dati e fonti di conoscenza primaria, non solo come materiale illustrativo o comunicativo?*

La condivisione dell'esperienza personale di ogni partecipante in relazione alla propria condizione è ciò che informa il processo progettuale.²¹

PRINCIPIO 7 – Valorizzare la conoscenza

7.1 Valorizzazione di fonti di conoscenza radicate nel luogo e nel tempo: *Il processo ha attivato e valorizzato fonti di conoscenza locali, pratiche e situate, radicate nella storia e nell'esperienza specifica della comunità, trattandole come sistemi epistemici legittimi e non come dati da raccogliere e rielaborare esternamente?*

Il progetto guarda alla persona con disabilità come a “un soggetto che sa fare, che vuole fare e che può fare, e con cui progettare le condizioni favorevoli di contesto che ne permettono la piena espressione delle capacità”. I processi di progettazione partecipata sono organizzati affinché la persona con sclerosi multipla sia agente del proprio cambiamento, riconoscendo il suo sapere e la sua esperienza come fonte primaria del progetto.²²

7.2 Restituzione alla comunità: *La conoscenza prodotta è stata restituita alla comunità in forme accessibili e utili per essa, evitando logiche di estrazione a beneficio di soggetti esterni, indipendentemente dalla sua utilità per la pubblicazione accademica o professionale?*

I dispositivi progettati restano alle persone, restituendo autonomia;

Disegni e modelli sono rilasciati in Creative Commons secondo il principio dell'open manufacturing, per raggiungere chiunque ne possa beneficiare.²³

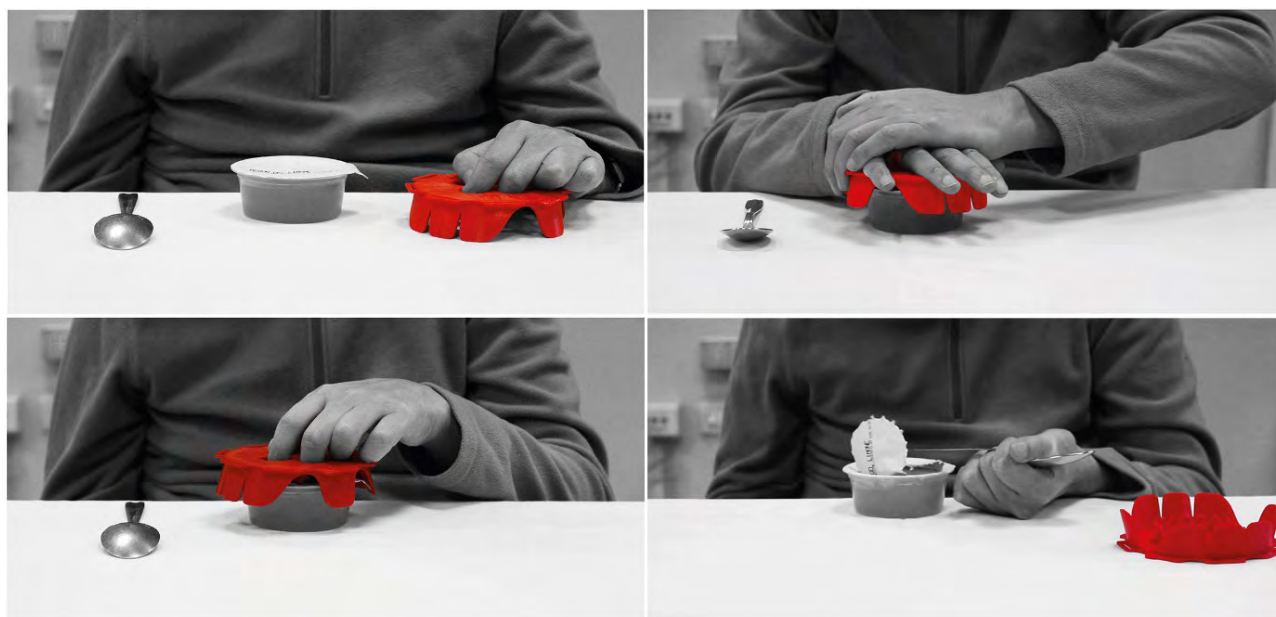


Figura 10: ANTONINO consente ad Antonio di aprire autonomamente il vasetto dell'acqua gelificata con cui si idrata. Fonte: Campagnaro, C., Di Prima, N., and Ceraolo, S. (2021). *Co-design and the collective creativity processes in care systems and places*

Note

¹ Cristian Campagnaro, Nicolò Di Prima e Sara Ceraolo, “Co-Design and the Collective Creativity Processes in Care Systems and Places,” *Social Inclusion* 9, n. 4 (2021): 131–132, <https://doi.org/10.17645/si.v9i4.4503>.

² Ivi, 132–133.

³ Ibidem.

⁴ Ibidem.

⁵ Ibidem.

⁶ Ivi, 132.

⁷ Ivi, 132.

⁸ Ivi, 132.

⁹ Ibidem.

¹⁰ Ivi, 132.

¹¹ “Workshop Design For Each One,” Cooperativa Animazione Valdocco Onlus, marzo 2015, <https://cav.lavaldocco.it/blog/113-workshop-design-for-each-one-politecnico-di-torino.html>.

¹² Campagnaro, Di Prima e Ceraolo, “Co-Design,” 133.

¹³ Ivi, 133.

¹⁴ Ivi, 133.

¹⁵ Ivi, 133.

¹⁶ Ivi, 132.

¹⁷ Ivi, 133.

¹⁸ Ivi, 132.

¹⁹ Ivi, 133.

²⁰ Cristian Campagnaro e Sara Ceraolo, *Ai margini: Un'antologia di social design* (Torino: Prinp, 2022), 164.

²¹ Campagnaro, Di Prima e Ceraolo, “Co-Design,” 132.

²² Cristian Campagnaro e Sara Ceraolo, *Ai margini: Un'antologia di social design* (Torino: Prinp, 2022), 163.

²³ Campagnaro e Ceraolo, *Ai margini*, 162.

Bibliografia

Campagnaro, Cristian, e Sara Ceraolo. *Ai margini: Un'antologia di social design*. Torino: Prinp, 2022.

Campagnaro, Cristian, Nicolò Di Prima, e Sara Ceraolo. “Co-Design and the Collective Creativity Processes in Care Systems and Places.” *Social Inclusion* 9, n. 4 (2021): 130–142. <https://doi.org/10.17645/si.v9i4.4503>.

“Workshop Design For Each One.” Cooperativa Animazione Valdocco Onlus. Marzo 2015. <https://cav.lavaldocco.it/blog/113-workshop-design-for-each-one-politecnico-di-torino.html>.

5. Cantiere Mambretti

Dati identificativi:

Luogo: Milano, Italia

Durata: 2015 – 2020

Organizzazione designer: Politecnico di Torino

Fonte bibliografica primaria: Campagnaro, C., Di Prima, N., & Ceraolo, S. (2021). Co design and the collective creativity processes in care systems and places. *Social Inclusion*, 9(4), 130–142.
<https://doi.org/10.17645/si.v9i4.4503>

Partner: Fondazione Progetto Arca Onlus

Criteri di selezione: 1/2

- Design partecipativo in contesti di marginalizzazione dai processi progettuali;

Area tematica: giustizia sociale – inclusione

Categoria design degli output prodotti: co-crafting, design degli spazi;

Output prodotti: co-progettazione cromatica degli spazi in funzione delle attività attraverso pitture murali;² arredi co-costruiti;³ sistema di wayfinding e segnaletica interna;⁴ progettazione di sistemi di illuminazione.

Contesto: marginalizzazione sociale causata da condizioni di senza fissa dimora; Il progetto Cantiere Mambretti consiste nella ristrutturazione partecipata di alcuni centri di accoglienza per persone richiedenti asilo e senza dimora, siti nel comune di Milano, e la cui gestione è affidata a Fondazione Progetto Arca Onlus.⁵ Sono edifici tipicamente nati per altre funzioni (scuole, capannoni industriali, case di riposo, palestre), in stato di manutenzione compromessa, spesso sovraffollati, sottodimensionati nei servizi e arredati in modo inadeguato,⁶ luoghi che “trasferiscono messaggi negativi a chi vi abita e a chi vi lavora” e alimentano stereotipi sulle persone in difficoltà.

Sviluppo del progetto

Il progetto si è esteso su quattro centri, il che ha permesso di attuare una sperimentazione dell’approccio progettuale e del metodo di lavoro, adattandoli ai contesti specifici.

Lo strumento operativo è il workshop, sviluppato in due varianti: workshop di una giornata a cadenza settimanale, ripetuti per più settimane (che istituiscono un “rituale” di cura e facilitano la partecipazione di esterni variabili), e workshop intensivi “una tantum” di più giorni consecutivi (per interventi di scala maggiore, con l’inclusione di gruppi di studenti e cittadini). I workshop hanno coinvolto ospiti, personale dei centri, volontari, designer in formazione e studenti delle scuole superiori, come dispositivi di public engagement e di osservazione partecipante prolungata.⁷

Il processo di co-design parte con un tour esplorativo collettivo del luogo ed è guidato da un ciclo di focus group e sessioni di design con ospiti e operatori sociali e di cura, al fine di comprendere prima le criticità da affrontare e poi concordare soluzioni da sviluppare.⁸ Il gruppo partecipa poi alle pratiche del making: costruzione di mobili, pittura delle pareti, allestimento di sistemi di wayfinding e segnaletica.⁹

Il primo workshop collettivo si è svolto nell'arco di tre giorni, durante i quali migranti, la maggior parte giovani e di nazionalità diversa, hanno collaborato per dare colore alla mensa e alla sala polivalente (Figura 11.1, Figura 11.2, Figura 11.3, Figura 11.4).¹⁰

Confronto con la griglia dei principi operativi del design pluriversale

PRINCIPIO 1 – Coltivare l'empatia radicale

1.1 Costruzione di condizioni relazionali: *Il processo ha investito esplicitamente nella creazione di condizioni relazionali, rispetto reciproco, riservatezza, fiducia, che precedevano o accompagnavano il lavoro progettuale?*

Il processo inizia con un giro esplorativo e cicli di focus group dedicati prima a comprendere le criticità e solo dopo a concordare soluzioni; L'osservazione partecipante prolungata è descritta come centrale nello sviluppo di cambiamenti consapevoli.¹¹

1.2 Discomfort produttivo: *Esistono tracce nel processo di momenti in cui i designer hanno dovuto confrontarsi con il disagio prodotto dai propri pregiudizi e assunzioni, dalle condizioni di vulnerabilità e incertezza del contesto, o dall'incontro con visioni del mondo che resistevano alla comprensione immediata, e di come questo ha orientato le scelte progettuali anziché paralizzarle?*

I designer si confrontano apertamente con l'attrito tra il processo partecipativo e le resistenze organizzative, riconoscendo che le organizzazioni si rivelano più fragili di quanto appaiano. Questo attrito non inibisce il progetto ma lo limita a trasformazioni puntuali, e i designer ne fanno oggetto di una riflessione metodologica esplicita sulla criticità del rilascio.¹²

PRINCIPIO 2 – Favorire (re)immaginazione e delinking

2.1 Interrogare il frame: *Il processo ha esplicitamente rimesso in discussione le definizioni e i framework con cui il problema era stato inizialmente formulato, o ha operato dentro categorie predefinite?*

Il progetto mira a ribaltare il significato attribuito agli spazi di accoglienza: da luoghi che "trasferiscono messaggi negativi" e alimentano stereotipi a "dispositivi di cura" e "spazi di cittadinanza";¹³

Oltre a trasformare gli spazi concreti, il progetto si propone come strumento di advocacy: usa i propri casi e le proprie linee guida per richiamare l'attenzione del policy making pubblico, della filantropia e delle organizzazioni sul tema, cercando di incidere sulle scelte collettive che determinano come vengono trattati gli spazi dell'homelessness. In sintesi, il progetto mira a "cambiare le priorità di intervento a livello di sistema".¹⁴

PRINCIPIO 3 – Promuovere l'incontro fisico

3.1 Creazione di zone di contatto: *Sono stati creati spazi fisici in cui soggetti normalmente separati hanno potuto incontrarsi, condividere ed entrare in conflitto in condizioni di reciprocità?*

Il progetto conduce i workshop dentro le strutture come momenti di "rivoluzione trasformativa"¹⁵ e "invasione positiva", che mettono nello stesso spazio ospiti, personale, volontari, designer in formazione e studenti delle scuole superiori.¹⁶ L'intensità dell'attività pratica, l'atmosfera informale e la sovversione dei ruoli agiscono come attrattori che avvicinano gli ospiti alla partecipazione.¹⁷

PRINCIPIO 4 – Adottare un approccio partecipativo

4.1 Profondità e distribuzione del potere decisionale: *In quale fase del processo la comunità ha avuto potere decisionale reale: definizione del problema, generazione delle soluzioni, decisioni operative? Chi ha mantenuto il controllo delle scelte rilevanti?*

Il progetto coinvolge abitanti dei centri, personale e volontari come “utenti esperti”, che apportano contributi riflessivi e pratici in ogni fase, dalla comprensione delle criticità della struttura fino alla scelta delle soluzioni da sviluppare.¹⁸

4.2 Co-produzione dei risultati: *Gli artefatti, i piani o la conoscenza prodotti dal processo sono stati generati collettivamente con la comunità, o consegnati alla comunità da designer esterni?*

Gli interventi vengono realizzati attraverso la co-progettazione e un lavoro collaborativo che rispondono a esigenze di varia natura, come: l'organizzazione e la suddivisione degli ambienti attraverso la creazione di zone funzionali, la definizione dell'identità dei luoghi e la costruzione di narrazioni che attraversassero gli spazi, arricchendoli di nuovi significati, l'autocostruzione di arredi e sedute, il redesign e l'allestimento di interi ambienti secondo processi di 'hacking' delle dotazioni esistenti e la progettazione di sistemi di illuminazione.¹⁹

PRINCIPIO 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee

5.1 Metodi visivi e corporei come strumenti di coprogettazione: *Il processo ha utilizzato mappe, disegni, modelli fisici, performance o espressioni corporee come strumenti attivi di coprogettazione, non solo come tecniche di comunicazione dei risultati?*

Il progetto è stato condotto attraverso il dispositivo del workshop, attraverso cui i partecipanti costruiscono arredi, dipingono le pareti e allestiscono sistemi di wayfinding e segnaletica;²⁰

Il giro esplorativo iniziale funziona come lettura spaziale e collettiva del luogo;²¹

La scelta dei colori è stata fatta in funzione delle attività che si svolgono negli ambienti e degli effetti potenziali dei colori sulle persone.²²

PRINCIPIO 6 – Impiegare le narrazioni

6.1 Impiegare le narrazioni: *Le narrazioni della comunità sono state trattate come dati e fonti di conoscenza primaria, non solo come materiale illustrativo o comunicativo?*

Le prospettive di chi vive gli spazi sono impiegate nella riprogettazione degli stessi.²³

PRINCIPIO 7 – Valorizzare la conoscenza

7.1 Valorizzazione di fonti di conoscenza radicate nel luogo e nel tempo: *Il processo ha attivato e valorizzato fonti di conoscenza locali, pratiche e situate, radicate nella storia e nell'esperienza specifica della comunità, trattandole come sistemi epistemici legittimi e non come dati da raccogliere e rielaborare esternamente?*

Il progetto valorizza l'esperienza di chi vive e lavora nei centri, coinvolgendo ospiti e operatori come esperti dei luoghi e dei loro bisogni.²⁴

7.2 Restituzione alla comunità: *La conoscenza prodotta è stata restituita alla comunità in forme accessibili e utili per essa, evitando logiche di estrazione a beneficio di soggetti esterni, indipendentemente dalla sua utilità per la pubblicazione accademica o professionale?*

Gli spazi rinnovati restano a chi li abita e ci lavora, migliorando la qualità della vita quotidiana dentro la struttura.²⁵



Figura 11.1, Figura 11.2, Figura 11.3: I partecipanti del workshop realizzano le pitture murali sulle pareti della sala polivalente.
Fonte: <https://www.progettoarca.org/mambretti-a-colori-gli-ospiti-dipingono-il-centro/>



Figura 11.4: Le pareti della mensa dopo le sessioni di pittura murale. Fonte: <https://www.progettoarca.org/mambretti-a-colori-gli-ospiti-dipingono-il-centro/>

Note

¹ Cristian Campagnaro, Nicolò Di Prima e Sara Ceraolo, “Co-Design and the Collective Creativity Processes in Care Systems and Places,” *Social Inclusion* 9, n. 4 (2021): 133, <https://doi.org/10.17645/si.v9i4.4503>.

² Ivi, 134.

³ Ibidem.

⁴ Ibidem.

⁵ Ivi, 133.

⁶ Ibidem.

⁷ Ivi, 133.

⁸ Ivi, 134.

⁹ Ibidem.

¹⁰ “Mambretti a colori, gli ospiti dipingono il Centro,” Progetto Arca, 8 agosto 2024, <https://www.progettoarca.org/mambretti-a-colori-gli-ospiti-dipingono-il-centro/>.

¹¹ Campagnaro, Di Prima e Ceraolo, “Co-Design,” 134.

¹² Ivi, 134–135.

¹³ Ivi, 135.

¹⁴ Cristian Campagnaro e Sara Ceraolo, *Ai margini: Un'antologia di social design* (Torino: Prinp, 2022), 77.

¹⁵ Campagnaro, Di Prima e Ceraolo, “Co-Design,” 134.

¹⁶ Ivi, 133.

¹⁷ Ivi, 134.

¹⁸ Ivi, 133.

¹⁹ Campagnaro e Ceraolo, *Ai margini*, 73.

²⁰ Campagnaro, Di Prima e Ceraolo, “Co-Design,” 134.

²¹ Ibidem.

²² “Mambretti a colori,” Progetto Arca.

²³ Campagnaro, Di Prima e Ceraolo, “Co-Design,” 134.

²⁴ Ivi, 133.

²⁵ Ivi, 134–135.

Bibliografia

Campagnaro, Cristian, e Sara Ceraolo. *Ai margini: Un'antologia di social design*. Torino: Prinp, 2022.

Campagnaro, Cristian, Nicolò Di Prima, e Sara Ceraolo. “Co-Design and the Collective Creativity Processes in Care Systems and Places.” *Social Inclusion* 9, n. 4 (2021): 130–142. <https://doi.org/10.17645/si.v9i4.4503>.

“Mambretti a colori, gli ospiti dipingono il Centro.” Progetto Arca. 8 agosto 2024. <https://www.progettoarca.org/mambretti-a-colori-gli-ospiti-dipingono-il-centro/>.

6. CatalyticAction

Dati identificativi:

Luogo: Bar Elias e Majdal Anjar, Valle della Bekaa, Libano; Tripoli, Libano

Durata: 2015 – in corso

Organizzazione designer: CatalyticAction (studio di design no-profit, fondato da Joana Dabaj e Riccardo Conti)

Partner: Kayany Foundation; AUB CCECS; Da Move; Arup Italy; Right To Play Lebanon

Fonte bibliografica primaria: Dabaj, J. & Conti, R. (2021). *Safe Play Spaces for Children in Emergency Contexts*. Landscape Architecture Frontiers, 9 (1). DOI: 10.15302/JLAF-1-050016

Criteri di selezione: 1/2

- Design partecipativo in contesti di marginalizzazione dai processi progettuali;

Area tematica: giustizia sociale – inclusione; peacebuilding;

Categoria design degli output prodotti: space design, co-crafting

Obiettivo: Rispondere, attraverso processi partecipativi di placemaking e design-build, alla carenza di spazi pubblici sicuri e inclusivi in contesti segnati da sfollamento, povertà sistemica e divisione intercomunitaria, ponendo gruppi normalmente esclusi (bambini, giovani, donne) al centro del processo decisionale sullo spazio pubblico e contribuendo alla coesione sociale e al peacebuilding tra comunità in tensione.¹

Output prodotti:

- **IBTASEM:** parco gioco co-progettato con bambini, insegnanti e attori dell'educazione (gioco immaginativo, di ruolo, attivo, educativo), realizzato con materiali e manodopera locali;²
- **Public Space for Dialogue:** riqualificazione di una sezione di parco pubblico a Majdal Anjar, con zona di seduta tranquilla, tavoli accessibili anche a utenti su sedia a rotelle, anfiteatro ombreggiato, zona attiva con percorso, stazioni di gioco e mosaici;³
- **Women-Led Placemaking:** trasformazione della scalinata pubblica e dell'ingresso del mercato lungo l'ex linea di demarcazione, con sedute, sicurezza e accessibilità migliorate, elementi ludici e tre murales che incorporano narrazioni condivise delle due comunità.⁴

Contesto: situazioni di conflitto;

Dall'inizio della crisi siriana nel 2011, il Libano è uno dei paesi in cui le famiglie siriane sfollate hanno cercato rifugio, causando un aumento della sua popolazione negli ultimi anni. Con alcune città che hanno visto raddoppiare le proprie popolazioni, le infrastrutture pubbliche non sono state in grado di far fronte a questo afflusso, portando a tensioni sociali, economiche e politiche.⁵ I bambini sono particolarmente vulnerabili in questa situazione, con molti che vivono in insediamenti informali di rifugiati dove gli spazi di gioco sicuri sono assenti o scarsi (Figura 15). Sebbene molti attori umanitari abbiano risposto ai bisogni più urgenti dei bambini, poco è stato fatto per fornire ambienti di apprendimento sicuri e stimolanti.⁶

Sviluppo dei progetti:

- **IBTASEM (2014):** Nella prima fase CatalyticAction visita gli insediamenti informali di Bar Elias e le scuole esistenti per comprendere il contesto. Ciò che ne deduce è l'assenza di uno spazio dedicato esclusivamente ai bambini.⁷
- Il progetto prevede workshop di co-progettazione con bambini, insegnanti e altri attori che svolgono un ruolo importante nell'educazione dei bambini vulnerabili in Libano (Figura 12.1, Figura 12.2).⁸ Il parco giochi (Figura 13.1, Figura 13.2) è una risposta spaziale ai bisogni specifici identificati durante questo processo partecipativo, in quanto fornisce spazi attivi, rilassanti e educativi.⁹ Successivamente, nella fase di Design-Build Workshop, la struttura viene fisicamente costruita con la partecipazione della comunità locale (Figura 14.1, Figura 14.2).¹⁰ CatalyticAction ha lavorato con gli ingegneri di Arup Italia per progettare elementi come le staffe per travetti e i plinti che potessero essere fabbricati con materiali e competenze disponibili localmente. Il saldatore locale ha imparato a realizzarli, aggiungendo competenze che potrebbero tradursi in reddito aggiuntivo e un miglioramento del sostentamento.¹¹
- **Public Space for Dialogue (2022):** Il caso studio prevedeva l'inclusione di giovani di Majdal Anjar nella riqualificazione di una sezione di parco pubblico cittadino.¹² Il progetto è iniziato con sessioni di formazione in cui i partecipanti hanno preso familiarità con il progetto e hanno appreso nozioni di placemaking, ricerca sociale, design partecipativo e spazio pubblico.¹³ I giovani hanno selezionato il sito di intervento e poi condotto osservazioni sul campo per comprendere meglio gli utenti e gli usi dello spazio.¹⁴ In una sessione di formazione al design, i partecipanti hanno sviluppato le proprie idee progettuali (Figura 19.1, Figura 19.2).¹⁵
- Il design dello spazio pubblico è incentrato su una zona di seduta tranquilla che offre diverse opzioni di seduta per attività individuali o di gruppo e comprende tavoli utilizzabili per lavorare o per giocare a giochi da tavolo (Figura 20).¹⁶ Nella fase di costruzione del progetto, alcuni membri del gruppo di giovani sono stati formati alla supervisione del cantiere per aiutare a monitorare l'avanzamento dei lavori. Sono stati assunti lavoratori locali della cittadina e dei dintorni (Figura 21). A costruzione completata, i giovani hanno collaborato per attivare lo spazio pubblico.¹⁷
- **Women-Led Placemaking for Peacebuilding (2024-2025):** Il progetto si pone l'obiettivo di migliorare gli spazi pubblici condivisi lungo l'ex linea di demarcazione tra Bab al Tabbaneh e Jabal Mohsen.¹⁸ Attraverso interventi spaziali mirati, il progetto affronta le disuguaglianze di genere nell'accesso allo spazio pubblico, contribuendo al contempo alla costruzione della pace in un contesto plasmato da un conflitto e da una divisione prolungati.¹⁹ Nel corso dei due cicli del Progetto (Figura 16), gli interventi si sono concentrati su due siti chiave: la scalinata pubblica che collega i due quartieri e l'ingresso del mercato locale.²⁰
- Sulla scalinata pubblica, il progetto ha introdotto nuovi elementi di seduta integrati nella struttura esistente e ha installato corrimano per migliorare la sicurezza e l'accessibilità. Sono stati aggiunti elementi ludici e interattivi, tra cui tubi parlanti, uno scivolo e gradini e pavimentazione dai colori vivaci.²¹ Lungo la scalinata sono stati realizzati tre murali (Figura 18.1, Figura 18.2) sul tema "For the Love of Coffee" (Per amore del caffè), che riflettono i rituali quotidiani condivisi da entrambe le comunità. L'opera incorpora narrazioni collettive nell'ambiente costruito, trasformando l'identità della scalinata da ex linea del fronte a spazio pubblico vivace e accogliente.²²

- All'ingresso del mercato, è stata installata una nuova zona di seduta ed è stato piantato un albero per fornire ombra e migliorare il comfort. Un'insegna luminosa e visibile ha rafforzato la presenza dell'ingresso, mentre è stata aggiunta una barriera protettiva per impedire l'accesso ai motorini, aumentando la sicurezza e rafforzando il carattere pedonale dello spazio.²³

Confronto con la griglia dei principi operativi del design pluriversale

PRINCIPIO 1 – Coltivare l'empatia radicale

1.1 Costruzione di condizioni relazionali: *Il processo ha investito esplicitamente nella creazione di condizioni relazionali, rispetto reciproco, riservatezza, fiducia, che precedevano o accompagnavano il lavoro progettuale?*

I progetti iniziano tramite l'incontro con la comunità con cui si intende collaborare per raccoglierne bisogni e visioni.²⁴

1.2 Discomfort produttivo: *Esistono tracce nel processo di momenti in cui i designer hanno dovuto confrontarsi con il disagio prodotto dai propri pregiudizi e assunzioni, dalle condizioni di vulnerabilità e incertezza del contesto, o dall'incontro con visioni del mondo che resistevano alla comprensione immediata, e di come questo ha orientato le scelte progettuali anziché paralizzarle?*

Convergenza non documentata

PRINCIPIO 2 – Favorire (re)immaginazione e delinking

2.1 Interrogare il frame: *Il processo ha esplicitamente rimesso in discussione le definizioni e i framework con cui il problema era stato inizialmente formulato, o ha operato dentro categorie predefinite?*

In generale, i progetti citati mirano alla trasformazione dei fruitori degli spazi pubblici da utenti passivi a coprogettisti degli stessi.²⁵ In particolare, Women-Led Placemaking for Peace-building affronta il tema della disuguaglianza di genere di genere ponendo le donne della comunità al centro del processo di re-design sullo spazio pubblico.²⁶

PRINCIPIO 3 – Promuovere l'incontro fisico

3.1 Creazione di zone di contatto: *Sono stati creati spazi fisici in cui soggetti normalmente separati hanno potuto incontrarsi, condividere e entrare in conflitto in condizioni di reciprocità?*

Tutti i progetti citati riguardano la progettazione di spazi comunitari e includono l'osservazione sul campo e lo svolgimento di workshop in presenza.²⁷

PRINCIPIO 4 – Adottare un approccio partecipativo

4.1 Profondità e distribuzione del potere decisionale: *In quale fase del processo la comunità ha avuto potere decisionale reale: definizione del problema, generazione delle soluzioni, decisioni operative? Chi ha mantenuto il controllo delle scelte rilevanti?*

I partecipanti selezionano il sito di intervento, conducono osservazioni sul campo, sviluppano le proprie idee progettuali, e le presentano alla municipalità e alla comunità in consultazione pubblica, fornendo feedback sul risultato finale.²⁸

4.2 Co-produzione dei risultati: *Gli artefatti, i piani o la conoscenza prodotti dal processo sono stati generati collettivamente con la comunità, o consegnati alla comunità da designer esterni?*

La visione collettiva delle partecipanti guida lo sviluppo delle soluzioni progettuali e promuove una titolarità condivisa; gli output sono coprogettati dai partecipanti durante i workshop e co-costruiti con la comunità.²⁹ Nel caso specifico di Women-Led Placemaking for peacebuilding i due cicli di progettazione, hanno coinvolto direttamente più di 120 donne nella trasformazione degli spazi (Figura 17).³⁰

PRINCIPIO 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee

5.1 Metodi visivi e corporei come strumenti di coprogettazione: *Il processo ha utilizzato mappe, disegni, modelli fisici, performance o espressioni corporee come strumenti attivi di coprogettazione, non solo come tecniche di comunicazione dei risultati?*

I progetti impiegano il disegno e altri media visivi come strumenti attivi di co-progettazione: i bambini disegnano i giochi e le strutture desiderate, e questi disegni alimentano l'ideazione degli spazi;³¹ i workshop di design pratico e la realizzazione collettiva dei murales costituiscono pratiche visive e manuali di co-progettazione e appropriazione dello spazio.³²

PRINCIPIO 6 – Impiegare le narrazioni

6.1 Impiegare le narrazioni: *Le narrazioni della comunità sono state trattate come dati e fonti di conoscenza primaria, non solo come materiale illustrativo o comunicativo?*

Le narrazioni della comunità sono raccolte e incorporate negli artefatti: i murales incorporano narrazioni collettive e rituali quotidiani condivisi delle comunità nell'ambiente costruito,³³ così come i ricordi di gioco dei bambini sono raccolti e usati come input progettuale.³⁴

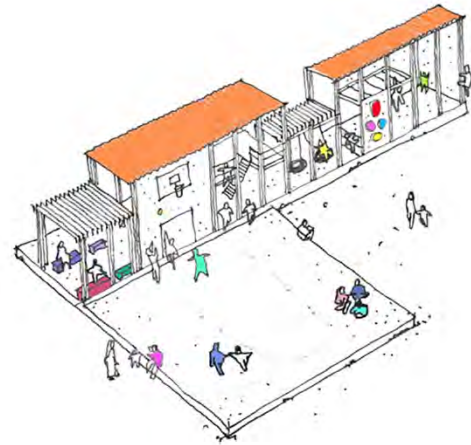
PRINCIPIO 7 – Valorizzare la conoscenza

7.1 Valorizzazione di fonti di conoscenza radicate nel luogo e nel tempo: *Il processo ha attivato e valorizzato fonti di conoscenza locali, pratiche e situate, radicate nella storia e nell'esperienza specifica della comunità, trattandole come sistemi epistemici legittimi e non come dati da raccogliere e rielaborare esternamente?*

“Erano tutti contenti del progetto perché lo abbiamo progettato per soddisfare i bisogni di tutti. In quanto persone che usano questo spazio ogni giorno, ne comprendiamo davvero le sfide e sappiamo come affrontarle.”³⁵

Gli strumenti e le conoscenze progettuali fornite dall'organizzazione designer sono messi a disposizione della comunità, interagendo con le prospettive interne e i bisogni locali.³⁶

7.2 Restituzione alla comunità: *La conoscenza prodotta è stata restituita alla comunità in forme accessibili e utili per essa, evitando logiche di estrazione a beneficio di soggetti esterni, indipendentemente dalla sua utilità per la pubblicazione accademica o professionale?*



II

design partecipativo volto alla progettazione o alla riqualifica degli spazi restituisce alla comunità output tangibili che incorporano la dimensione relazionale generata durante i processi collettivi. Questo aspetto va oltre la sola fruizione degli artefatti prodotti, dal momento che abilita una titolarità condivisa che promuove atteggiamenti di reciprocità, rispetto e cura degli spazi progettati.³⁷

Figura 12.1, Figura 12.2: La prima fase del progetto IBTASEM prevedeva lo svolgimento di workshop con bambini e caregiver. Fonte: <https://catalyticaction.org/ibtasem-playground/>



Figura 13.1, Figura 13.2: Le strutture che compongono il parco giochi. Fonte: <https://catalyticaction.org/ibtasem-playground/>



Figura 14.1, Figura 14.2: Il design-build workshop ha previsto la partecipazione della comunità locale. Fonte: <https://catalyticaction.org/ibtasem-playground/>

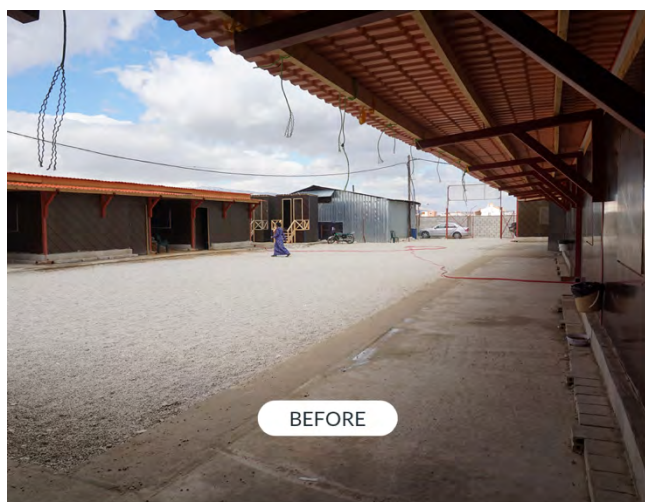


Figura 15: Il sito selezionato prima e dopo l'intervento di CatalyticAction e la comunità locale. Fonte: <https://catalyticaction.org/ibtasem-playground/>



Figura 16, a sinistra: Workshop per la progettazione dello spazio pubblico nel progetto Woman-led Pacemaking for peacebuilding. Figura 17: Inaugurazione del parco. Fonte: <https://catalyticaction.org/placemaking-tripoli/>



Figura 18.1, Figura 18.2: I murales ritraggono narrazioni condivise da entrambe le comunità partecipanti. Fonte: <https://catalyticaction.org/placemaking-tripoli/>



Figura 19.1, Figura 19.2, in alto: Sessioni di formazioni svolte nel progetto Public Space for Dialogue.

Figura 20: Lo spazio progettato offre diverse opzioni di seduta per attività individuali o di gruppo.

Fonte: <https://catalyticaction.org/public-space-for-dialogue/>



Figura 21, in basso: Il progetto ha previsto la collaborazione dei cittadini.

Fonte: <https://catalyticaction.org/public-space-for-dialogue/>

Note

¹ Riccardo Luca Conti, “Safe Play Spaces for Children in Emergency Contexts,” *Landscape Architecture Frontiers* 8, n. 2 (2020): 144, <https://doi.org/10.15302/J-LAF-1-050016>.

² “IBTASEM Playground, Bar Elias, Lebanon, 2015,” CatalyticAction, <https://catalyticaction.org/ibtasem-playground/>.

³ “Public Space for Dialogue, Majdal Anjar, Lebanon, 2022,” CatalyticAction, <https://catalyticaction.org/public-space-for-dialogue/>.

⁴ “Women-Led Placemaking for Peacebuilding, Tripoli, Lebanon, 2024–2025,” CatalyticAction, <https://catalyticaction.org/placemaking-tripoli/>.

⁵ Conti, “Safe Play Spaces,” 144; “IBTASEM Playground,” CatalyticAction.

⁶ Ibidem.

⁷ Conti, “Safe Play Spaces,” 146.

⁸ “IBTASEM Playground,” CatalyticAction.

⁹ Ibidem.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Conti, “Safe Play Spaces,” 147–148.

¹² “Public Space for Dialogue,” CatalyticAction.

¹³ Ibidem.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ Ibidem.

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ Ibidem.

¹⁸ “Women-Led Placemaking for Peacebuilding,” CatalyticAction.

¹⁹ Ibidem.

²⁰ Ibidem.

²¹ Ibidem.

²² Ibidem.

²³ Ibidem.

²⁴ Conti, “Safe Play Spaces,” 146.

²⁵ “Public Space for Dialogue,” CatalyticAction; “Women-Led Placemaking for Peacebuilding,” CatalyticAction.

²⁶ “Women-Led Placemaking for Peacebuilding,” CatalyticAction (women-led-placemaking), <https://catalyticaction.org/women-led-placemaking/>.

²⁷ “IBTASEM Playground”; “Public Space for Dialogue”; “Women-Led Placemaking for Peacebuilding,” CatalyticAction.

²⁸ “Public Space for Dialogue,” CatalyticAction.

²⁹ “Women-Led Placemaking for Peacebuilding,” CatalyticAction, <https://catalyticaction.org/women-led-placemaking/>.

³⁰ Ibidem.

³¹ Conti, “Safe Play Spaces,” 146.

³² “Women-Led Placemaking for Peacebuilding,” CatalyticAction, <https://catalyticaction.org/placemaking-tripoli/>.

³³ Ibidem.

³⁴ Conti, “Safe Play Spaces,” 146.

³⁵ “Women-Led Placemaking for Peacebuilding,” CatalyticAction, <https://catalyticaction.org/women-led-placemaking/>.

³⁶ Conti, “Safe Play Spaces,” 146.

³⁷ “Women-Led Placemaking for Peacebuilding,” CatalyticAction, <https://catalyticaction.org/women-led-placemaking/>.

Bibliografia

Dabaj, Joana, and Riccardo Conti. "Safe Play Spaces for Children in Emergency Contexts." *Landscape Architecture Frontiers* 9, n. 1 (2021). <https://doi.org/10.15302/J-LAF-1-050016>.

"IBTASEM Playground, Bar Elias, Lebanon, 2015." CatalyticAction.
<https://catalyticaction.org/ibtasem-playground/>.

"Public Space for Dialogue, Majdal Anjar, Lebanon, 2022." CatalyticAction.
<https://catalyticaction.org/public-space-for-dialogue/>.

"Women-Led Placemaking for Peacebuilding, Tripoli, Lebanon, 2024–2025." CatalyticAction.
<https://catalyticaction.org/placemaking-tripoli/> and <https://catalyticaction.org/women-led-placemaking/>.

7. Edmonton Shift Lab

Dati identificativi:

Luogo: Edmonton, Alberta, Canada

Durata: Shift Lab 1.0: 2015–2017 / Shift Lab 2.0: 2019–2021

Organizzazione designer: Edmonton Shift Lab; Action Lab / Skills Society;

Wisdom Center, E4C, Città di Edmonton, EndPovertyEdmonton

Partner: Edmonton Community Foundation, Yellowhead Indigenous Education Foundation, Indigenous Knowledge and

Fonte bibliografica primaria: M., Boyer, B., May, J., Shea, A. (2021). *Design for social innovation: Case studies from around the world*

Criteri di selezione: 1/2

- Design partecipativo in contesti di marginalizzazione dai processi progettuali;

Area tematica: giustizia sociale – inclusione; territorio – identità – sovranità

Categoria design degli output prodotti: communication design, product design, game design

Obiettivo: Sviluppare prototipi di servizi, politiche, sistemi e azioni comunitarie che riducano il razzismo sistemico, attraverso un approccio triple helix che intreccia epistemologie indigene del Trattato 6, design thinking e systems thinking e lavorando con le comunità marginalizzate nei termini delle comunità stesse.¹

Output prodotti:

- Exploring wâhkôhtowin: prodotto di game design che comunica la storia di Edmonton dalla prospettiva indigena;²
- Programma di certificazione Diversity Certified per proprietari di case le cui pratiche rispettano e promuovono la diversità, pilotato nel 2021 con un gruppo selezionato di proprietari e inquilini;³
- Anti-Racism Box: kit fisico che aggrega strumenti per l'auto-formazione anti-razzismo in forma accessibile e distribuibile;⁴
- Guida de-escalation per fermare le molestie razziali in strada: artefatto di design della comunicazione orientato all'azione immediata in situazioni critiche;⁵
- App per la coltivazione dell'empatia razziale: artefatto di design dell'interazione digitale;⁶
- Report di valutazione 1.0 e 2.0: documentano l'apprendimento emergente secondo il modello della Developmental Evaluation.⁷

Contesto: marginalizzazione etnico-razziale e povertà sistemica;

Nel 2015 la Città di Edmonton identifica come realtà critica il fatto che popolazioni indigene, immigrati e rifugiati subiscano discriminazione sistematica nel lavoro, nell'alloggio e nei servizi, con conseguente esclusione dalle opportunità e rischio di povertà.⁸ La marginalizzazione è strutturalmente razziale e coloniale, radicata in cinque secoli di colonizzazione che hanno prodotto la spoliatura delle terre indigene, la rottura dei sistemi di conoscenza tradizionali e la loro sistematica subordinazione alla cultura dominante euroamericana.

Sviluppo del progetto

Il collettivo è articolato in tre livelli con distribuzione differenziata del potere progettuale:

- Il Lab Backbone Stewardship è composto da cinque steward multietnici e multidisciplinari con potere decisionale pieno su processo, metodologie e documentazione.⁹ Una sola steward indigena su cinque, una tensione strutturale riconosciuta esplicitamente nel report 2.0 come limite del progetto.¹⁰
- Il Core Lab Team è articolato in quattro gruppi di sei-nove persone, eterogenei per background e identità, con autonomia operativa nella ricerca e nell'ideazione ma dentro un frame e una metodologia già definiti dal Backbone.¹¹
- I Community Voice and Context Experts sono persone con esperienza vissuta del razzismo, coinvolte in interviste e workshop e compensate economicamente. Svolgono funzione di connessione e legittimazione, non di co-progettazione delle soluzioni.¹²

L'elemento più distintivo è l'approccio triple helix, l'intreccio esplicito e deliberato di epistemologie indigene del Trattato 6, human-centered design e social innovation.¹³ Il team ha dichiarato l'intenzione di lavorare con le comunità marginalizzate nei termini delle comunità stesse, coinvolgendo anziani indigeni come riferimenti strutturali del processo.¹⁴

Confronto con la griglia dei principi operativi del design pluriversale

PRINCIPIO 1 – Coltivare l'empatia radicale

1.1 Costruzione di condizioni relazionali: *Il processo ha investito esplicitamente nella creazione di condizioni relazionali, rispetto reciproco, riservatezza, fiducia, che precedevano o accompagnavano il lavoro progettuale?*

Il report relativo al secondo laboratorio documenta una maggiore attenzione verso le pratiche di immersione nel contesto. Se nel lab 1.0 la partecipazione alle cerimonie indigene era episodica, il lab 2.0 ha previsto quattro sessioni intensive (definiti sprint) di due giorni e mezzo l'una,¹⁵ che comprendevano pratiche indigene, tra cui le cerimonie di apertura, basate su pratiche di self-location (auto-posizionamento), in cui ogni partecipante si è presentato, condividendo quali sono i propri obblighi e le proprie responsabilità;¹⁶

Il report dedica un'intera sezione ("It Really Is About Relationships") a documentare come la relazione sia diventata sia il metodo che l'obiettivo;¹⁷ Jodi (la steward indigena) documenta come i colleghi abbiano imparato a trattarsi come relatives (nel senso Cree del termine, non secondo la traduzione letterale di parenti, ma inteso come affini) e non come colleghi di lavoro;¹⁸

1.2 Discomfort produttivo: *Esistono tracce nel processo di momenti in cui i designer hanno dovuto confrontarsi con il disagio prodotto dai propri pregiudizi e assunzioni, dalle condizioni di*

vulnerabilità e incertezza del contesto, o dall'incontro con visioni del mondo che resistevano alla comprensione immediata, e di come questo ha orientato le scelte progettuali anziché paralizzarle?

I partecipanti dei lab descrivono esplicitamente il disagio provato durante la cerimonia del sweat lodge nel trovarsi al di fuori della propria comfort zone come esperienza visceralmente trasformativa che ha modificato il loro approccio al lavoro successivo.¹⁹ L'esperienza vissuta li ha portati alla comprensione dell'importanza di sviluppare la capacità di abbracciare l'ignoto e di tenere le tensioni senza saltare troppo in fretta alle conclusioni. I partecipanti hanno dichiarato di aver in seguito attinto a quest'esperienza per trovare forza e intuizioni nel corso dell'esplorazione del Lab;

Mentre nella fase 1.0 sono emerse tensioni legate alla difficoltà di affrontare apertamente il tema del razzismo, date dal timore di non urtare la sensibilità delle persone che lo hanno vissuto, nella fase 2.0 è stato incoraggiato un dialogo più autentico e profondo ("If conversations become heated and emotional, run with it").²⁰ In questa fase, durante ogni sprint un membro del gruppo aveva il compito di osservarne l'andamento, se le persone si rispettavano davvero, se qualcuno stesse dominando la conversazione e se si stesse restando in superficie, e alla fine del weekend riportava queste osservazioni in modo anonimo.²¹

PRINCIPIO 2 – Favorire (re)immaginazione e delinking

2.1 Interrogare il frame: *Il processo ha esplicitamente rimesso in discussione le definizioni e i framework con cui il problema era stato inizialmente formulato, o ha operato dentro categorie predefinite?*

In relazione al delinking nell'aspetto metodologico dei processi progettuali, il report documenta come il confronto con le epistemologie indigene abbia portato i designer dei lab ad abbandonare la linearità del design thinking occidentale (ricerca, definizione del problema, ideazione e prototipazione) come unica forma legittima di conoscenza e di processo, prediligendo l'emergere della conoscenza radicata nelle relazioni, nel territorio, nelle cerimonie, nelle storie trasmesse oralmente;²²

Il report 2.0 include una sezione chiamata "Racism Myths" che mira a smontare tre narrazioni molto diffuse riguardo al razzismo:

- La prima è che il razzismo dipenda dalla sola ignoranza, e che quindi basti educare le persone. Il report dichiara: "le persone più istruite commettono atti razzisti, quindi questa spiegazione è incompleta. Il problema non è solo nella testa delle singole persone ma nei sistemi, nelle leggi, nelle istituzioni";²³
- La seconda è che il razzismo inverso esista in modo simmetrico al razzismo strutturale. Il report dichiara: "il razzismo si regge su relazioni di potere storicamente costruite. Una persona bianca può essere discriminata individualmente, ma questo non equivale a subire secoli di politiche sistematiche che negano la propria umanità";²⁴
- La terza narrazione smontata è quella che descrive l'anti-razzismo come "un gioco a somma zero", cioè che dare più spazio ai gruppi marginalizzati significhi toglierlo ai bianchi. Secondo il report questa è una distorsione.²⁵

Nella fase 2.0 lo Shift Lab sceglie di concentrarsi sul target definito "Sleepy Middle", ovvero le persone che non sono apertamente razziste ma che con la loro passività mantengono in piedi i sistemi di oppressione;²⁶ Le soluzioni progettate si propongono come strumenti di auto-formazione anti-razzista reimmaginando i modelli convenzionali che impongono alle persone razzializzate l'onere di educare al razzismo e di subire il carico emotivo che ciò comporta;

PRINCIPIO 3 – Promuovere l’incontro fisico

3.1 Creazione di zone di contatto: *Sono stati creati spazi fisici in cui soggetti normalmente separati hanno potuto incontrarsi, condividere ed entrare in conflitto in condizioni di reciprocità?*

I quattro sprint permettono l’immersione fisica nelle pratiche e nei territori indigeni.²⁷

PRINCIPIO 4 – Adottare un approccio partecipativo

4.1 Profondità e distribuzione del potere decisionale: *In quale fase del processo la comunità ha avuto potere decisionale reale: definizione del problema, generazione delle soluzioni, decisioni operative? Chi ha mantenuto il controllo delle scelte rilevanti?*

Il Core Team include membri con esperienza vissuta del razzismo. Il report esplicita il principio “Nothing about us, without us”: fare con le persone indigene, nere o razzializzate, non per loro;²⁸

Il prototipo Exploring Wahkohtowin ha avuto leadership indigena nella definizione del contenuto;²⁹

Il BackBone Team rimane comunque il nucleo con maggiore potere decisionale e sebbene sia formato da cinque steward multietnici e multidisciplinari, solo una di loro è indigena, ovvero Jodi Calahoo;³⁰ ciononostante, in quanto Executive Director della Yellowhead Indigenous Education Foundation e fondatrice del Wahkohtowin Law and Governance Lodge, Jodi rappresenta un nodo relazionale che permette una rete di relazioni con anziani, leader politici, knowledge keepers di multiple nazioni del Trattato 6.³¹

4.2 Co-produzione dei risultati: *Gli artefatti, i piani o la conoscenza prodotti dal processo sono stati generati collettivamente con la comunità, o consegnati alla comunità da designer esterni?*

Il gioco da tavolo che racconta la storia coloniale dal punto di vista degli indigeni è co-prodotto sotto guida indigena diretta in tutte le sue fasi: il team dichiara che “dalla concezione, al design, allo sviluppo dei contenuti e al marketing, avere la guida e la leadership dei leader e dei knowledge keeper indigeni è stato fondamentale”, e ribadisce l’importanza di “centrare le persone indigene nei ruoli decisionali”.³² Su questo prototipo gli Steward esercitano inoltre una vigilanza esplicita contro l’appropriazione: incoraggiano un’interazione etica con il sapere indigeno, evitando di decontestualizzarlo, e i knowledge keeper e gli anziani fungono da ponte tra il design thinking occidentale e le visioni indigene, indicando dove i sistemi possono dialogare e dove invece devono restare distinti.³³

PRINCIPIO 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee

5.1 Metodi visivi e corporei come strumenti di co-progettazione: *Il processo ha utilizzato mappe, disegni, modelli fisici, performance o espressioni corporee come strumenti attivi di coprogettazione, non solo come tecniche di comunicazione dei risultati?*

La raccolta di bacche come pratica di connessione alla terra e ai sistemi di governance indigena e le cerimonie di apertura, fanno parte delle performance corporee che hanno permesso l’acquisizione di conoscenza impossibile altrimenti.³⁴ Durante la raccolta delle bacche, i membri del team non indigeni non avevano chiaro lo scopo di tale attività. Non c’era una spiegazione razionale preventiva, non c’era un obiettivo dichiarato nel linguaggio del design thinking o un output atteso. Jodi scrive nel report che i colleghi si sono fidati e hanno seguito, anche senza capire.³⁵ Quando i colleghi non-indigeni di Jodi hanno smesso di chiedere una giustificazione razionale e hanno semplicemente svolto la pratica, hanno vissuto in prima persona la differenza tra i due sistemi. Hanno, dunque, fatto esperienza diretta di sentire il disagio di non capire, di non controllare, di affidarsi a una logica che non era la loro.

La raccolta è un atto che esprime obblighi di kinship verso la comunità, connessione alla terra come soggetto relazionale e rappresenta la conoscenza incorporata nel corpo e nel territorio. Nel sistema Cree, i kinship obligations rappresentano gli obblighi morali che derivano dall'appartenere a una rete di relazioni. All'interno del report, Jodi lo descrive in modo concreto, ad esempio "quando la comunità ha bisogno che si tagli la legna, lei va a tagliare la legna".³⁶

PRINCIPIO 6 – Impiegare le narrazioni

6.1 Impiegare le narrazioni: *Le narrazioni della comunità sono state trattate come dati e fonti di conoscenza primaria, non solo come materiale illustrativo o comunicativo?*

Il prototipo Exploring Wahkohtowin è costruito interamente sulle narrazioni indigene e, incorporando la dimensione ludica del gioco da tavolo, mira a divulgare la storia coloniale dal punto di vista indigeno, invertendo la voce autoriale e impiegando il design come dispositivo di autorappresentazione.³⁷

I Community Campfire e le sessioni di ricerca etnografica fanno sì che le storie raccolte vengano restituite al gruppo come materiale che informa il progetto.³⁸

PRINCIPIO 7 – Valorizzare la conoscenza

7.1 Valorizzazione di fonti di conoscenza radicate nel luogo e nel tempo: *Il processo ha attivato e valorizzato fonti di conoscenza locali, pratiche e situate, radicate nella storia e nell'esperienza specifica della comunità, trattandole come sistemi epistemici legittimi e non come dati da raccogliere e rielaborare esternamente?*

Nella fase 2.0 le epistemologie Cree e Nakota Sioux non sono più presenti solo come cerimonia di apertura ma come framework metodologico attivo;³⁹

Il progetto tratta le consuetudini indigene come sistemi epistemici legittimi paralleli al design thinking e al systems thinking, e esplicita il "two-eyed seeing" come approccio che tiene entrambe le prospettive senza privilegiarne una.⁴⁰

7.2 Restituzione alla comunità: *La conoscenza prodotta è stata restituita alla comunità in forme accessibili e utili per essa, evitando logiche di estrazione a beneficio di soggetti esterni, indipendentemente dalla sua utilità per la pubblicazione accademica o professionale?*

Sia il gioco da tavolo che il box antirazzismo impiegano la conoscenza indigena e di chi vive esperienze dirette di razzismo al fine di ridurre il razzismo sistemico perpetuato anche inconsapevolmente, dunque, puntando a restituire alle persone che subiscono ingiustizia l'energia e il tempo dedicato allo sviluppo dei progetti.⁴¹



Note

Figura 22.1, Figura 22.2, Figura 22.3: Il gioco da tavolo Exploring Wahkohtowin nelle fasi di prototipazione e test. Fonte: https://www.facebook.com/yegshifilab/photos_by

- ¹ Mariana Amatullo, Bryan Boyer, Jennifer May, and Andrew Shea, eds., *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World* (New York: Routledge, 2022), 68.
- ² Edmonton Shift Lab, *Learnings from Shift Lab 2.0* (Edmonton: Edmonton Shift Lab, 2020), 46.
- ³ Amatullo, Boyer, May, and Shea, *Design for Social Innovation*, 69.
- ⁴ Ibidem.
- ⁵ Ibidem.
- ⁶ Ibidem.
- ⁷ Edmonton Shift Lab, *Learnings from Shift Lab 2.0*, 88.
- ⁸ Amatullo, Boyer, May, and Shea, *Design for Social Innovation*, 68.
- ⁹ Edmonton Shift Lab, *Learnings from Shift Lab 2.0*, 6.
- ¹⁰ Ibidem.
- ¹¹ Ivi, 6.
- ¹² Ivi, 6, 73.
- ¹³ Amatullo, Boyer, May, and Shea, *Design for Social Innovation*, 68.
- ¹⁴ Ibidem.
- ¹⁵ Edmonton Shift Lab, *Learnings from Shift Lab 2.0*, 95.
- ¹⁶ Ivi, 66.
- ¹⁷ Ivi, 71.
- ¹⁸ Ivi, 67–68.
- ¹⁹ Ivi, 68–69.
- ²⁰ Ivi, 79.
- ²¹ Ivi, 79–81.
- ²² Ivi, 62.
- ²³ Ivi, 20.
- ²⁴ Ibidem.
- ²⁵ Ibidem.
- ²⁶ Ivi, 26–28.
- ²⁷ Ivi, 68–69.
- ²⁸ Ivi, 73.
- ²⁹ Ivi, 49.
- ³⁰ Ivi, 6.
- ³¹ Ivi, 6.
- ³² Ivi, 49.
- ³³ Ivi, 46–49.
- ³⁴ Ivi, 68–69.
- ³⁵ Ibidem.
- ³⁶ Ivi, 68.
- ³⁷ Ivi, 46.
- ³⁸ Ivi, 42.
- ³⁹ Ivi, 30–36.
- ⁴⁰ Ivi, 88.
- ⁴¹ Ivi, 54, 58.

Bibliografia

Amatullo, Mariana, Bryan Boyer, Jennifer May, and Andrew Shea, eds. *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World*. New York: Routledge, 2022.

Edmonton Shift Lab. *Learnings from Shift Lab 2.0*. Edmonton: Edmonton Shift Lab, 2020.
<https://www.edmontonshiftlab.ca/reports>

8. Acciones de Paz

Dati identificativi:

Luogo: Tumaco, Ipiales, and Madrigal (provincia di Nariño), Colombia

Partner: Gobernación de Nariño; Fundación Avina

Durata: due anni (tra il 2016 e il 2019)

Organizzazione designer: Feeling (organizzazione for profit locale)

Fonte bibliografica primaria: M., Boyer, B., May, J., Shea, A. (2021). *Design for social innovation: Case studies from around the world*.

Criteri di selezione: 1/2

- Design partecipativo in contesti di marginalizzazione dai processi progettuali;

Area tematica: peacebuilding;

Categoria design degli output prodotti: space design; co-crafting;

Obiettivo: Promuovere la costruzione della pace attraverso la co-progettazione e la riappropriazione collettiva di spazi pubblici abbandonati, attivando processi partecipativi che trasformino la convivenza forzata in cooperazione consapevole tra comunità precedentemente in conflitto.¹

Output prodotti:

- Arredi urbani open-source co-progettati e costruiti dalla comunità – panchine, sedute, strutture modulari – installati nei parchi rivitalizzati di Tumaco, Ipiales e Madrigal;²
- Spazi pubblici rivitalizzati fisicamente attraverso gli interventi comunitari;³
- Manuale open-source degli arredi pubblicato sul sito del governo provinciale della Gobernación de Nariño, adattabile in base al contesto;⁴
- Programmazione culturale degli spazi: eventi artistici e artigianali, serate cinema, workshop di miglioramento urbano co-organizzati dalla comunità;⁵
- Mappe partecipative degli spazi pubblici abbandonati prodotte nella fase di ricerca.⁶

Contesto: situazione post-conflitto;

Nariño è una delle province colombiane più colpite dal conflitto armato decennale tra forze governative, guerriglia e gruppi paramilitari.⁷ Le comunità di Tumaco, Ipiales e Madrigal portano le cicatrici di una violenza che ha frammentato il tessuto sociale, generato diffidenza reciproca e lasciato gli spazi pubblici abbandonati come testimonianze fisiche della disgregazione comunitaria. Il progetto è avviato dopo gli accordi di pace del 2016 il governo colombiano e le FARC-EP.

Sviluppo del progetto

Il progetto si articola in quattro fasi sequenziali:

- Nella prima fase Feeling identifica gli stakeholder locali, stabilisce la rete relazionale del progetto e conduce ricerca sul campo per comprendere contesto e dinamiche degli spazi

abbandonati.⁸ Il team agisce da questo momento in poi come supporto a un processo community-led, non come autore delle soluzioni.⁹

- Nella seconda fase un gruppo eterogeneo di partecipanti (residenti, imprenditori, rappresentanti di organizzazioni locali) utilizza design partecipativo, mappatura e altri metodi di ricerca per identificare gli spazi sottoutilizzati e co-creare i criteri di intervento.¹⁰ I criteri incorporano cinque dimensioni di peacebuilding: politica, sociale, culturale, ambientale e ludica spontanea.¹¹
- Nella terza fase i nuovi arredi vengono co-progettati attraverso collaborazioni open-source e costruiti fisicamente dalla comunità (Figura 23, Figura 24).¹² Il design degli arredi è valutato rispetto alle cinque dimensioni di peacebuilding come criteri qualitativi.¹³ Gli spazi vengono poi animati con programmazione culturale co-organizzata (eventi, workshop, cinema) (Figura 25.1, Figura 25.2).¹⁴
- Nella quarta fase il team trascorre tre mesi a misurare l'impatto attraverso conteggio dei visitatori e interviste alle donne sulla percezione di sicurezza.¹⁵ Il manuale open-source viene pubblicato sul sito della Gobernación de Nariño per consentire la replicazione adattata in altri contesti regionali.¹⁶

Confronto con la griglia dei principi operativi del design pluriversale

PRINCIPIO 1 – Coltivare l'empatia radicale

1.1 Costruzione di condizioni relazionali: *Il processo ha investito esplicitamente nella creazione di condizioni relazionali, rispetto reciproco, riservatezza, fiducia, che precedevano o accompagnavano il lavoro progettuale?*

La fase di “scoperta” è dedicata esplicitamente alla costruzione della rete relazionale del progetto prima di avviare il processo progettuale vero e proprio;¹⁷

Un residente di Tumaco testimonia che il processo ha prodotto relazioni di fiducia tra soggetti precedentemente in conflitto: “prima eravamo apertamente in conflitto l'uno con l'altro”,¹⁸

1.2 Discomfort produttivo: *Esistono tracce nel processo di momenti in cui i designer hanno dovuto confrontarsi con il disagio prodotto dai propri pregiudizi e assunzioni, dalle condizioni di vulnerabilità e incertezza del contesto, o dall'incontro con visioni del mondo che resistevano alla comprensione immediata, e di come questo ha orientato le scelte progettuali anziché paralizzarle?*

Convergenza non documentata

PRINCIPIO 2 – Favorire (re)immaginazione e delinking

2.1 Interrogare il frame: *Il processo ha esplicitamente rimesso in discussione le definizioni e i framework con cui il problema era stato inizialmente formulato, o ha operato dentro categorie predefinite?*

La testimonianza del residente conferma che il processo ha prodotto immaginazione collettiva di una convivenza che prima sembrava impossibile: “Non avremmo mai immaginato che saremmo finiti a sederci con un obiettivo condiviso.”¹⁹

PRINCIPIO 3 – Promuovere l'incontro fisico

3.1 Creazione di zone di contatto: *Sono stati creati spazi fisici in cui soggetti normalmente separati hanno potuto incontrarsi, condividere e entrare in conflitto in condizioni di reciprocità?*

Gli spazi pubblici riqualificati sono zone di contatto in cui comunità precedentemente in conflitto si incontrano, condividono e costruiscono relazioni.²⁰

Il processo stesso di co-progettazione e co-costruzione degli arredi è organizzato come zona di contatto temporanea.²¹

PRINCIPIO 4 – Adottare un approccio partecipativo

4.1 Profondità e distribuzione del potere decisionale: *In quale fase del processo la comunità ha avuto potere decisionale reale: definizione del problema, generazione delle soluzioni, decisioni operative? Chi ha mantenuto il controllo delle scelte rilevanti?*

La comunità partecipa alla mappatura degli spazi nella fase di scoperta, alla co-creazione dei criteri di intervento e alla scelta dello spazio da riqualificare nella fase di Creación (creazione);²²

La fase di Acción (azione) è esplicitamente orientata alla creazione di procomunes (beni comuni) e all'autogestione degli spazi.²³ Feeling describe i workshop per l'autogestione come mezzo per trasferire alla comunità la capacità di gestire autonomamente gli spazi prodotti, non solo di co-progettarli;²⁴ L'organizzazione designer si ritira progressivamente dal processo.²⁵

4.2 Co-produzione dei risultati: *Gli artefatti, i piani o la conoscenza prodotti dal processo sono stati generati collettivamente con la comunità, o consegnati alla comunità da designer esterni?*

Gli arredi urbani sono co-progettati e costruiti fisicamente dalla comunità.²⁶ La logica dei procomunes introduce una dimensione di co-ownership dei risultati che va oltre la co-produzione degli artefatti fisici: gli spazi riqualificati diventano infrastruttura comunitaria permanente autogestita.²⁷

PRINCIPIO 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee

5.1 Metodi visivi e corporei come strumenti di coprogettazione: *Il processo ha utilizzato mappe, disegni, modelli fisici, performance o espressioni corporee come strumenti attivi di coprogettazione, non solo come tecniche di comunicazione dei risultati?*

Le mappe partecipative degli spazi pubblici abbandonati sono esplicitamente elencate tra gli output prodotti nella fase di Scoperta.²⁸

La co-progettazione e co-costruzione fisica degli arredi urbani costituisce una forma di pensiero attraverso il fare in cui il corpo è direttamente coinvolto nel processo progettuale;²⁹

Le testimonianze raccolte dimostrano che le metodologie pratiche utilizzate, co-costruzione fisica degli arredi, mappe partecipative e dialoghi aperti, hanno reso visibile e attraversabile il conflitto preesistente tra le comunità coinvolte.³⁰

PRINCIPIO 6 – Impiegare le narrazioni

6.1 Impiegare le narrazioni: *Le narrazioni della comunità sono state trattate come dati e fonti di conoscenza primaria, non solo come materiale illustrativo o comunicativo?*

Nella fase di “scoperta” le narrazioni delle esperienze vissute durante il conflitto (memorie degli spazi abbandonati, dinamiche relazionali di rottura, forme di convivenza perduta) costituiscono il materiale primario attraverso cui la comunità costruisce collettivamente i criteri di intervento, mentre nella fase di misurazione dell'impatto le testimonianze vengono raccolte a scopo valutativo.³¹

PRINCIPIO 7 – Valorizzare la conoscenza

7.1 Valorizzazione di fonti di conoscenza radicate nel luogo e nel tempo: *Il processo ha attivato e valorizzato fonti di conoscenza locali, pratiche e situate, radicate nella storia e nell'esperienza specifica della comunità, trattandole come sistemi epistemici legittimi e non come dati da raccogliere e rielaborare esternamente?*

Le esperienze personali vissute durante il conflitto (che corrispondono con le narrazioni sopra citate) informano il processo progettuale.³²

7.2 Restituzione alla comunità: *La conoscenza prodotta è stata restituita alla comunità in forme accessibili e utili per essa, evitando logiche di estrazione a beneficio di soggetti esterni, indipendentemente dalla sua utilità per la pubblicazione accademica o professionale?*

Gli spazi sono restituiti alla comunità, a cui ne decidono l'utilizzo e la programmazione degli eventi;³³

I processi relazionali che il design partecipativo ha attivato costituiscono il risultato principale prodotto dal progetto.³⁴



Figura 23: Gli spazi sono co-progettati attraverso collaborazioni open-source e costruiti fisicamente dalla comunità. Fonte: <https://feeling.com.co/2019/02/11/acciones-de-paz/>



Figura 24: Gli spazi sono co-progettati attraverso collaborazioni open-source e costruiti fisicamente dalla comunità. Fonte: <https://feeling.com.co/2019/02/11/acciones-de-paz/>



Figura 25.1, Figura 25.2: Gli spazi co-progettati sono restituiti alla comunità come poli di aggregazione e animati tramite workshop ed eventi. Fonte: <https://feeling.com.co/2019/02/11/acciones-de-paz/>

Note

¹ Mariana Amatullo, Bryan Boyer, Jennifer May, and Andrew Shea, eds., *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World* (New York: Routledge, 2022), 316.

² Ibidem.

³ Ivi, 315–316.

⁴ Ivi, 317.

⁵ Ivi, 316.

⁶ Ivi, 316; “Acciones de Paz,” Feeling, February 11, 2019, <https://feeling.com.co/2019/02/11/acciones-de-paz/>.

⁷ Amatullo, Boyer, May, and Shea, *Design for Social Innovation*, 315–316.

⁸ Ivi, 316.

⁹ Ibidem.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Ibidem.

¹² Ibidem.

¹³ Ibidem.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ Ivi, 317.

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ Amatullo, Boyer, May, and Shea, *Design for Social Innovation*, 316.

¹⁸ Ivi, 317.

¹⁹ Ibidem.

²⁰ Ibidem.

²¹ Ivi, 316.

²² Ivi, 316; “Acciones de Paz,” Feeling.

²³ “Acciones de Paz,” Feeling.

²⁴ Ibidem.

²⁵ Amatullo, Boyer, May, and Shea, *Design for Social Innovation*, 316.

²⁶ Ivi, 317.

²⁷ “Acciones de Paz,” Feeling.

²⁸ Ibidem.

²⁹ Amatullo, Boyer, May, and Shea, *Design for Social Innovation*, 316.

³⁰ Ivi, 317.

³¹ Ivi, 316–317.

³² Ivi, 316.

³³ Ivi, 316.

³⁴ Ivi, 317.

Bibliografia

Amatullo, Mariana, Bryan Boyer, Jennifer May, and Andrew Shea, eds. *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World*. New York: Routledge, 2022.

“Acciones de Paz.” Feeling. February 11, 2019. <https://feeling.com.co/2019/02/11/acciones-de-paz/>.

9. Every One Every Day

Dati identificativi:

Luogo: Barking e Dagenham, Londra, Regno Unito

Durata: 2017 – 2022

Organizzazione designer: Participatory City Foundation (non profit)

Partner: Consiglio di amministrazione composto da cinque finanziatori principali, tra cui il consiglio comunale locale

Fonte bibliografica primaria: M., Boyer, B., May, J., Shea, A. (2021). *Design for social innovation: Case studies from around the world.*

Criteri di selezione: 1/2

- Design partecipativo in contesti di marginalizzazione dai processi progettuali;

Area tematica: giustizia sociale – inclusione;

Categoria design degli output prodotti: space design, communication design, product design, co-crafting;

Obiettivo: Sviluppo di un ecosistema interconnesso di pratiche collettive che coinvolga i residenti del quartiere attraverso la costruzione di un'infrastruttura partecipativa.¹

Output prodotti:

- Quattro negozi di quartiere (neighbourhood shops): spazi fisici permanenti che fungono da incubatori di progetto comunitario;²
- Un makerspace warehouse: spazio manifatturiero per piccola produzione locale, prototipazione di prodotti, sviluppo di competenze e imprenditorialità;³
- Prodotti artigianali e manufatti realizzati dai residenti negli spazi (inclusi prodotti venduti nei negozi comunitari);⁴
- Campeggi estivi co-organizzati dalla comunità come spazi fisici temporanei;⁵
- Negozi al dettaglio per prodotti fatti in casa: spazi di vendita di manufatti prodotti localmente;⁶
- 160 progetti comunitari attivi co-prodotti dai residenti, documentati nei rapporti annuali.⁷

Contesto: povertà sistemica/esclusione sociale; Barking and Dagenham è uno dei borough più poveri di Londra Est, con alta disoccupazione, bassa coesione sociale e una delle composizioni demografiche più diverse del Regno Unito.⁸ La ricerca preliminare condotta dalla Participatory City Foundation su otto anni di pratiche internazionali aveva documentato come i modelli tradizionali di partecipazione raggiungessero sistematicamente solo una piccola frazione della popolazione, lasciando invisibili la maggioranza dei residenti.⁹ Il progetto nasce come risposta a questa esclusione strutturale dai processi di costruzione della vita comunitaria.

Sviluppo del progetto

Il progetto si basa su sette anni di ricerca comparativa su modelli partecipativi peer-to-peer in tutto il mondo, condotta da Participatory City Foundation prima del lancio.¹⁰

La governance e la gestione delle attività e degli output è community-led: le attività e i workshop non sono diretti da designer professionisti né da educatori esterni. La struttura è quella dell'auto-facilitazione peer-to-peer, con tre livelli di supporto, ovvero:

- I residenti stessi avviano e conducono i workshop. Chiunque abbia una competenza – cucire, cuocere ceramica, fare serigrafia – può proporre un'attività e diventarne il conduttore. Il modello dichiara esplicitamente che ogni persona è sia apprendente che insegnante.¹¹
- Il team di Participatory City Foundation fornisce supporto logistico e tecnico: aiuta i residenti a strutturare le idee, gestisce le pratiche burocratiche (assicurazioni, sicurezza), e accompagna lo sviluppo dei progetti.¹²
- I manuali sono lo strumento che sostituisce la figura del facilitatore esperto. Nove manuali sono stati prodotti dal team dopo cinque anni di ricerca e messi a disposizione gratuitamente per chiunque voglia replicare il modello altrove, in formati scaricabili e stampabili per le aree del makerspace: ceramica, plastica, cucina, serigrafia, giardino, power tools, podcast studio, digital workshop, tessuti.¹³ Ogni manuale include lista dell'attrezzatura necessaria, guide d'uso dei macchinari, checklist di manutenzione condivisa (co-care), modelli per la valutazione del rischio, e Maker Manuals – guide step-by-step per attivare lo spazio con i partecipanti.¹⁴

Progetti sviluppati:¹⁵

- Fabric Lab – Artigianato tessile / Moda. Laboratorio di cucito e lavorazione dei tessuti co-gestito dai residenti nel makerspace. I residenti imparano a tagliare, cucire e trasformare tessuti per produrre capi e oggetti tessili. Output: capi di abbigliamento e accessori prodotti dai partecipanti (Figura 26.1, Figura 26.2, Figura 26.3, Figura 26.4, Figura 26.5).
- “Capsule Collection” – Moda / Artigianato tessile. Collezione di abbigliamento co-progettata e prodotta dai residenti con finalità di imprenditorialità comunitaria. Output: capi venduti come piccola impresa collaborativa (Figura 27).
- “Wax:works” – Artigianato / Prodotto. Lavorazione della cera per produrre candele e prodotti per la casa. Output: oggetti fisici prodotti e venduti come attività di business collaborativo.
- “Slab” – Ceramica / Artigianato. Laboratorio di ceramica a lastra. Output: oggetti ceramici co-prodotti dai residenti nel makerspace.
- “Bowled” – Ceramica / Prodotto. Produzione di ciotole e contenitori in ceramica. Output: oggetti fisici venduti come attività collaborativa. (Figura 28)
- “Barcode” – Comunicazione visiva / Making. Progetto che combina apprendimento del codice e making – stampa con laser cutter o CNC. Output: oggetti con pattern visivi co-progettati e prodotti nel makerspace.
- “Graphic” – Comunicazione visiva / Design grafico. Design-a-thon (sessioni intensive di design) comunitario di comunicazione visiva. Output: materiali grafici co-prodotti.

- Re:works – Artigianato / Upcycling. Laboratorio di riparazione e trasformazione di oggetti usati in nuovi prodotti. La pratica è quella del design circolare partecipativo. Output: oggetti riparati o trasformati.
- Essential Works – Prodotto / Making. Produzione di oggetti essenziali per la casa nel makerspace. Output: prodotti fisici co-realizzati con strumentazione del laboratorio.
- Future Food / Aeroponics – Design del prodotto / Making. Progettazione e costruzione di sistemi di coltivazione aeroponica nel makerspace. Output: strutture fisiche funzionanti per la coltivazione urbana, co-progettate e costruite dai residenti.
- Rock Paper Scissors – Comunicazione visiva / Business collaborativo. Pop-up shop con prodotti co-progettati dai residenti. Output: prodotti fisici esposti e venduti in uno spazio commerciale temporaneo.

Confronto con la griglia dei principi operativi del design pluriversale

PRINCIPIO 1 – Coltivare l'empatia radicale

1.1 Costruzione di condizioni relazionali: *Il processo ha investito esplicitamente nella creazione di condizioni relazionali, rispetto reciproco, riservatezza, fiducia, che precedevano o accompagnavano il lavoro progettuale?*

La logica dell'entrare spontaneamente a prendere un tè e condividere un'idea è una scelta progettuale deliberata che costruisce condizioni di informalità e fiducia come prerequisito della partecipazione.¹⁶ Il team è formato per accogliere i residenti e supportarli senza burocrazia.¹⁷ La ricerca documenta che le persone si connettono più rapidamente mentre fanno cose pratiche insieme, un principio che orienta strutturalmente la progettazione degli spazi.¹⁸

1.2 Discomfort produttivo: *Esistono tracce nel processo di momenti in cui i designer hanno dovuto confrontarsi con il disagio prodotto dai propri pregiudizi e assunzioni, dalle condizioni di vulnerabilità e incertezza del contesto, o dall'incontro con visioni del mondo che resistevano alla comprensione immediata, e di come questo ha orientato le scelte progettuali anziché paralizzarle?*

Convergenza non documentata

PRINCIPIO 2 – Favorire (re)immaginazione e delinking

2.1 Interrogare il frame: *Il processo ha esplicitamente rimesso in discussione le definizioni e i framework con cui il problema era stato inizialmente formulato, o ha operato dentro categorie predefinite?*

Il progetto parte da una critica esplicita ai modelli tradizionali di partecipazione comunitaria che raggiungono sistematicamente solo una piccola frazione della popolazione e propone un frame alternativo: la partecipazione non come atto civico straordinario ma come pratica quotidiana accessibile a chiunque.¹⁹ Il concetto di sistema di partecipazione pratica costruito su otto anni di ricerca internazionale rappresenta una rottura con le categorie standard dell'intervento sociale e urbanistico.²⁰

PRINCIPIO 3 – Promuovere l'incontro fisico

3.1 Creazione di zone di contatto: *Sono stati creati spazi fisici in cui soggetti normalmente separati hanno potuto incontrarsi, condividere ed entrare in conflitto in condizioni di reciprocità?*

La rete di negozi di quartiere ad accesso libero è progettata esplicitamente come infrastruttura di incontro, luoghi fisici permanenti in cui residenti di diversa provenienza culturale, economica e generazionale si trovano a fare cose pratiche insieme.²¹ Everyone's Warehouse è il nodo centrale di questa rete, progettato come grande spazio condiviso per lo sviluppo di competenze.²²

PRINCIPIO 4 – Adottare un approccio partecipativo

4.1 Profondità e distribuzione del potere decisionale: *In quale fase del processo la comunità ha avuto potere decisionale reale: definizione del problema, generazione delle soluzioni, decisioni operative? Chi ha mantenuto il controllo delle scelte rilevanti?*

Il sistema è progettato come infrastruttura abilitativa: il suo obiettivo non è co-produrre il framework con la comunità ma creare le condizioni perché la comunità produca autonomamente ciò che ritiene rilevante.²³ I residenti hanno potere decisionale reale su cosa fare, come farlo, con chi farlo. Il team non propone attività ma supporta quelle che emergono;²⁴ Il progressivo trasferimento di risorse e competenze alle organizzazioni locali nel piano di eredità conferma l'orientamento verso l'autonomia come obiettivo strutturale del sistema.²⁵

4.2 Co-produzione dei risultati: *Gli artefatti, i piani o la conoscenza prodotti dal processo sono stati generati collettivamente con la comunità, o consegnati alla comunità da designer esterni?*

I 350 progetti avviati sono interamente generati e realizzati dai residenti – il team supporta ma non produce.²⁶ Le pubblicazioni di ricerca documentano l'apprendimento collettivo del processo.²⁷

PRINCIPIO 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee

5.1 Metodi visivi e corporei come strumenti di coprogettazione: *Il processo ha utilizzato mappe, disegni, modelli fisici, performance o espressioni corporee come strumenti attivi di coprogettazione, non solo come tecniche di comunicazione dei risultati?*

Le attività pratiche (cucina collettiva, apicoltura, produzione, riparazione, orti urbani) costituiscono forme di pensiero attraverso il fare in cui il corpo è direttamente coinvolto;²⁸ I workshop manuali disponibili sul sito documentano metodologie pratiche strutturate.²⁹

PRINCIPIO 6 – Impiegare le narrazioni

6.1 Impiegare le narrazioni: *Le narrazioni della comunità sono state trattate come dati e fonti di conoscenza primaria, non solo come materiale illustrativo o comunicativo? Convergenza non documentata*

PRINCIPIO 7 – Valorizzare la conoscenza

7.1 Valorizzazione di fonti di conoscenza radicate nel luogo e nel tempo: *Il processo ha attivato e valorizzato fonti di conoscenza locali, pratiche e situate, radicate nella storia e nell'esperienza specifica della comunità, trattandole come sistemi epistemici legittimi e non come dati da raccogliere e rielaborare esternamente?*

Il progetto valorizza le competenze e le conoscenze di partecipanti: i residenti stessi avviano e conducono i workshop. Chiunque abbia una competenza – cucire, cuocere ceramica, fare serigrafia – può proporre un'attività e diventarne il conduttore.³⁰ Le conoscenze dei partecipanti sono assunte come risorse produttive reali che non richiedono validazione esterna per essere impiegate.³¹

7.2 Restituzione alla comunità: *La conoscenza prodotta è stata restituita alla comunità in forme accessibili e utili per essa, evitando logiche di estrazione a beneficio di soggetti esterni, indipendentemente dalla sua utilità per la pubblicazione accademica o professionale?*

Alcuni dei progetti realizzati (il Fabric Lab, la cooperativa Grounded café) hanno acquisito vita propria e sono rimasti attivi anche dopo la fine del progetto.³² Il processo ha attivato processi relazionali, ha permesso la condivisione di competenze e il trasferimento di autonomia, che confermano il raggiungimento degli obiettivi prefissati.³³



Figura 26.1, Figura 26.2, Figura 26.3, Figura 26.4: Fabric Lab – Artigianato tessile / Moda. Laboratorio di cucito e lavorazione dei tessuti co-gestito dai residenti nel makerspace. Fonte: <https://www.weareeveryone.org/gallery>



Figura 26.5 (in alto a sinistra): Fabric Lab – Laboratorio di cucito e lavorazione dei tessuti co-gestito dai residenti nel makerspace.

Figura 27 (in alto a destra): Capsule Collection – Collezione di abbigliamento co-progettata e prodotta dai residenti con finalità di imprenditorialità comunitaria.

Figura 28: “Bowled” – Produzione di ciotole e contenitori in ceramica.

Figura 29: Re:works – Artigianato / Upcycling. Laboratorio di riparazione e trasformazione di oggetti usati in nuovi prodotti.

Fonte: <https://www.weareeveryone.org/gallery>

Note

¹ Mariana Amatullo, Bryan Boyer, Jennifer May, and Andrew Shea, eds., *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World* (New York: Routledge, 2022), 182.

² Ivi, 183.

³ Ibidem.

⁴ Ivi, 182.

⁵ Ibidem.

⁶ Ibidem.

⁷ Ivi, 182–183.

⁸ Amatullo, Boyer, May, and Shea, *Design for Social Innovation*, 182.

⁹ Ivi, 183.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Ivi, 183–184; “Workshop Manuals,” Every One Every Day, <https://www.weareeveryone.org/workshop-manuals>.

¹² Amatullo, Boyer, May, and Shea, *Design for Social Innovation*, 183.

¹³ “Workshop Manuals,” Every One Every Day.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ “Past Projects & Programmes,” Every One Every Day, <https://www.weareeveryone.org/past-projects-programmes>.

¹⁶ Amatullo, Boyer, May, and Shea, *Design for Social Innovation*, 182.

¹⁷ Ivi, 183.

¹⁸ Ivi, 182.

¹⁹ Ivi, 183.

²⁰ Ibidem.

²¹ Ivi, 183–184.

²² Ivi, 183.

²³ Ivi, 183–184.

²⁴ Ivi, 183.

²⁵ “The Project Story,” Every One Every Day, <https://www.weareeveryone.org/every-one-every-day>.

²⁶ “The Project Story,” Every One Every Day.

²⁷ Amatullo, Boyer, May, and Shea, *Design for Social Innovation*, 182.

²⁸ Ivi, 183.

²⁹ “Workshop Manuals,” Every One Every Day.

³⁰ Amatullo, Boyer, May, and Shea, *Design for Social Innovation*, 183.

³¹ Ibidem.

³² “Past Projects & Programmes,” Every One Every Day; “The Project Story,” Every One Every Day.

³³ Amatullo, Boyer, May, and Shea, *Design for Social Innovation*, 183–184.

Bibliografia

Amatullo, Mariana, Bryan Boyer, Jennifer May, and Andrew Shea, eds. *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World*. New York: Routledge, 2022.

“Past Projects & Programmes.” Every One Every Day. <https://www.weareeveryone.org/past-projects-programmes>.

10. Purta ngkarrama

Dati identificativi:

Luogo: Ntaria, territorio Western Arrarnta, Deserto Centrale, Australia)

Partner: Ntaria School, studenti Western Arrarnta (14–18 anni), comunità di Ntaria

Durata: 2016–2019 (con interruzioni a causa del Covid-19)

Fonte bibliografica primaria: St John, N. (2024). Purta ngkarrama (In dialogue together): co-designing and co-learning in Ntaria. *CoDesign*, 20(1), 174–193. <https://doi.org/10.1080/15710882.2024.2317950>

Organizzazione designer: School of Design, RMIT University, Melbourne

Criteri di selezione: 2/2

- Design partecipativo in contesti di marginalizzazione;
- progetto inquadrato nel framework pluriversale.

Area tematica: territorio – identità – sovranità;

Categoria design degli output prodotti: communication design, graphic design;

Obiettivo: Il programma si propone di co-progettare una pedagogia del design localmente radicata e culturalmente guidata, esplorando come i giovani adulti Western Arrarnta attribuiscano valore e costruiscano significato attraverso gli strumenti di disegno digitale.¹

Output prodotti:

- Disegni digitali degli studenti che esprimono identità, storie di Country (Figura 30), conoscenze culturali e legami familiari Western Arrarnta attraverso strumenti Adobe su iPad;²
- Design di magliette co-prodotte dagli studenti (Figura 31).³

Contesto: marginalizzazione etnico-culturale;

Il progetto si svolge a Ntaria, conosciuta anche come Hermannsburg, una piccola comunità aborigena nel Paese Western Arrarnta, nel Deserto Centrale australiano.⁴ Le comunità Western Arrarnta sono i custodi tradizionali di quel territorio da millenni.⁵ Il sistema scolastico di Ntaria opera all'interno di un framework educativo nazionale eurocentrico che non rappresenta né le storie né le conoscenze né le pratiche culturali Western Arrarnta.⁶

Il concept nasce dall'incontro tra la ricercatrice St John, designer di comunicazione con background professionale nell'industria, e la comunità di Ntaria, che aveva espresso interesse per una formazione in grafica digitale per gli studenti più grandi.⁷

Sviluppo del progetto:

- La ricercatrice (donna non indigena, di origine anglo-celtica, che esplicita la propria posizionalità di *settler*) giunge a Ntaria tramite l'introduzione di un collega e amico Western

Arrarnta; la prima visita (2016) è dedicata a conoscersi, ascoltare studenti e staff e costruire un piano attorno alle aspirazioni degli studenti.⁸

- Il quadro formativo iniziale, sviluppato prima della visita, viene poi negoziato e rimodellato dal Country: le alluvioni stagionali, la raccolta delle *langwa*, le cerimonie culturali ridefiniscono i ritmi del programma. Il piano originario di sei settimane diventa fluido e flessibile, mentre la ricercatrice "disimpara" i propri approcci eurocentrici a design, ricerca e insegnamento e "re-impara" a stare sul Country.⁹

- I workshop si tengono con 16 studenti di 14–18 anni, due giorni a settimana, nel 2017–2018; i dati sono raccolti in modalità miste (osservativa, orale, visiva) con enfasi su narrazioni personali, riflessione e condivisione di storie.¹⁰

Il focus è sul disegno digitale con la suite Adobe su iPad. Agli studenti non viene data direzione sui contenuti, i tempi o i risultati attesi: scelgono autonomamente i propri temi e i propri processi.¹¹ St John porta competenze tecniche, lavorazione con vettori, stampa, produzione, che integra con le conoscenze culturali degli studenti senza che nessuna delle due dimensioni subordini l'altra.¹²

- La ricerca, l'insegnamento e l'apprendimento diventano un processo iterativo e negoziato che emerge passando del tempo insieme, costruendo fiducia ed essendo sul Country.¹³ Nel corso del programma gli studenti invitano St John in escursioni nel territorio. Queste uscite si rivelano un elemento chiave: gli studenti elaborano le storie culturali e la conoscenza familiare fisicamente sul paese prima di tradurle in segni visivi sul tablet.¹⁴ È in questo contesto che emergono i concetti di *purta ngkarrama* (dialogare insieme) e *purta kaltjerrama* (apprendere insieme), descritti come "dono relazionale" offerto alla ricercatrice.¹⁵

Il metodo analitico della ricercatrice è la pratica riflessiva (journaling, dialogo con sé), organizzata in quattro narrazioni: in dialogo con il Country, con la comunità, con gli studenti, con l'educazione al design.¹⁶

Confronto con la griglia dei principi operativi del design pluriversale

PRINCIPIO 1 – Coltivare l'empatia radicale

1.1 Costruzione di condizioni relazionali: *Il processo ha investito esplicitamente nella creazione di condizioni relazionali, rispetto reciproco, riservatezza, fiducia, che precedevano o accompagnavano il lavoro progettuale?*

La visita iniziale nel settembre 2016 è interamente dedicata a diventare nota, ascoltare, sviluppare un piano attorno alle aspirazioni degli studenti;¹⁷

Il lavoro progettuale non inizia prima che la comunità abbia dato supporto e permesso esplicito: ciò avviene attraverso conversazioni, incontri con i genitori, inviti della comunità in aula;¹⁸

Gli studenti invitano St John nelle escursioni nel bush solo in seguito, un gesto di fiducia che emerge dalla relazione prolungata.¹⁹

1.2 Discomfort produttivo: *Esistono tracce nel processo di momenti in cui i designer hanno dovuto confrontarsi con il disagio prodotto dai propri pregiudizi e assunzioni, dalle condizioni di vulnerabilità e incertezza del contesto, o dall'incontro con visioni del mondo che resistevano alla comprensione immediata, e di come questo ha orientato le scelte progettuali anziché paralizzarle?*

Il rapporto documenta momenti di disagio vissuti dagli studenti quando sono chiamati al confronto diretto. Il testo documenta che alcuni provavano vergogna rispetto al proprio lavoro, sentendo che le proprie competenze o gli strumenti digitali non permettevano di realizzare ciò che avevano immaginato, e che questa vergogna agiva come barriera.²⁰ Agli studenti viene quindi concesso il tempo e lo spazio necessario, la possibilità di allontanarsi, di parlare con la famiglia e di partecipare ai workshop nei momenti in cui si sentono pronti; gli viene anche concesso di continuare a disegnare a mano prima di passare allo schermo.²¹ In questo modo il ritmo e i metodi del processo rispondono alle esigenze degli studenti.

PRINCIPIO 2 – Favorire (re)immaginazione e delinking

2.1 Interrogare il frame: *Il processo ha esplicitamente rimesso in discussione le definizioni e i framework con cui il problema era stato inizialmente formulato, o ha operato dentro categorie predefinite?*

Il progetto mette in discussione le idee dominanti di cosa siano “design”, “partecipazione” e “conoscenza”. La ricercatrice abbandona il proprio approccio eurocentrico e il piano rigido iniziale, lasciando che sia il Country a guidare il processo.²² Il cambiamento centrale è il passaggio da un design “centrato sull’utente” a un design “centrato sul Country” (“Country-centred”), in cui ciò che conta non è più solo la persona ma la sua relazione con la terra, la cultura e il sapere.²³ La stessa lingua Western Arrarnta non distingue tra arte, artigianato e design, segno che il design “è sempre esistito, radicato nelle pratiche locali, ma forse con un altro nome”.²⁴

Agli studenti, oltre all’invito a raccontare una storia, non viene data alcuna indicazione su tempi, modalità o risultati, così che possano progettare secondo la propria visione del mondo;²⁵ Gli strumenti digitali offrono una forma nuova attraverso cui ricreare e trasmettere la conoscenza tradizionale, permettendo agli studenti di costruire proprie rappresentazioni delle identità aborigene contemporanee.²⁶

PRINCIPIO 3 – Promuovere l’incontro fisico

3.1 Creazione di zone di contatto: *Sono stati creati spazi fisici in cui soggetti normalmente separati hanno potuto incontrarsi, condividere e entrare in conflitto in condizioni di reciprocità?*

Il design è “centrato sul Country” (“Country-centred”): l’apprendimento avviene fisicamente sul territorio, comprese le uscite nel bush sul fuoristrada della scuola, per esempio a Haasts Bluff, durante le quali gli studenti raccolgono cibo selvatico e condividono storie di Country.²⁷ Anche la classe diventa uno spazio aperto di incontro, in cui la comunità è accolta e i genitori e gli artisti degli Hermannsburg Potters vengono a osservare e guidare il lavoro degli studenti.²⁸ Questi incontri non seguono un programma rigido: il processo è fluido e si adatta a meteo, stagioni ed eventi culturali (le strade allagate nella stagione delle piogge, la raccolta del langwa, le cerimonie), lasciando spazio all’imprevisto.²⁹

La ricercatrice sottolinea l’enfasi posta sul termine “Country”, che rispetta l’uso che ne fanno gli Aborigeni, i quali descrivono come “*in quanto concezione, il Country esiste all’esterno come un luogo vivente e vitale che abitiamo e, attraverso l’apprendimento della cultura e del rispetto [...], esiste anche all’interno come un modello per essere umani nel modo giusto*”.³⁰

PRINCIPIO 4 – Adottare un approccio partecipativo

4.1 Profondità e distribuzione del potere decisionale: *In quale fase del processo la comunità ha avuto potere decisionale reale: definizione del problema, generazione delle soluzioni, decisioni operative? Chi ha mantenuto il controllo delle scelte rilevanti?*

La scuola voleva fin dall’inizio che le voci degli studenti fossero incluse nello sviluppo del programma.³¹ Agli studenti viene dato potere decisionale reale sul proprio lavoro: scelgono i propri

compiti progettuali e, oltre all'invito a "raccontare una storia", non ricevono alcuna direzione su tempi, collaborazione o contenuto degli esiti.³² Gli esiti di apprendimento non sono basati sulla comprensione del design eurocentrico, ma sull'espressione delle proprie identità e storie secondo la visione del mondo Western Arrarnta.³³ La ricercatrice si riconosce essa stessa "partecipante e apprendista" nel processo.³⁴

4.2 Co-produzione dei risultati: *Gli artefatti, i piani o la conoscenza prodotti dal processo sono stati generati collettivamente con la comunità, o consegnati alla comunità da designer esterni?*

I disegni digitali sono creati dagli studenti come espressioni della propria cultura, mentre la ricercatrice apporta le competenze tecniche (lavoro con i vettori, salvataggio dei file, stampa) e gli studenti apportano la conoscenza culturale.³⁵ Lo stesso piano formativo è co-prodotto, attraverso la rielaborazione del quadro iniziale in senso più relazionale e collaborativo.³⁶

PRINCIPIO 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee **5.1 Metodi visivi e corporei come strumenti di coprogettazione:** *Il processo ha utilizzato mappe, disegni, modelli fisici, performance o espressioni corporee come strumenti attivi di coprogettazione, non solo come tecniche di comunicazione dei risultati?*

Il disegno digitale è lo strumento centrale attraverso cui gli studenti connettono, riflettono e trasmettono la conoscenza Western Arrarnta, creando espressioni tangibili di cultura.³⁷ La raccolta di cibo selvatico e le uscite sul Country sono pratiche corporee e situate attraverso cui emerge il significato dei segni e dei simboli usati nei disegni.³⁸

PRINCIPIO 6 – Impiegare le narrazioni

6.1 Impiegare le narrazioni: *Le narrazioni della comunità sono state trattate come dati e fonti di conoscenza primaria, non solo come materiale illustrativo o comunicativo?*

Lo storytelling è il fondamento del design: attraverso i disegni, gli studenti raccontano storie di cultura, Dreaming, cibo selvatico e Country, apprese dalle nonne e dalle bisnonne.³⁹

PRINCIPIO 7 – Valorizzare la conoscenza

7.1 Valorizzazione di fonti di conoscenza radicate nel luogo e nel tempo: *Il processo ha attivato e valorizzato fonti di conoscenza locali, pratiche e situate, radicate nella storia e nell'esperienza specifica della comunità, trattandole come sistemi epistemici legittimi e non come dati da raccogliere e rielaborare esternamente?*

Il design Country-centred incorpora tutte le conoscenze e le pratiche culturali associate alla terra.⁴⁰ Gli studenti sono riconosciuti come "detentori di conoscenza e protettori della cultura Western Arrarnta".⁴¹

7.2 Restituzione alla comunità: *La conoscenza prodotta è stata restituita alla comunità in forme accessibili e utili per essa, evitando logiche di estrazione a beneficio di soggetti esterni, indipendentemente dalla sua utilità per la pubblicazione accademica o professionale?*

Il progetto orientato all'autorappresentazione permette agli studenti di "affermare i propri linguaggi progettuali" e di creare proprie rappresentazioni visive delle identità aborigene contemporanee.⁴² La validazione del sapere resta alla comunità: ne sono esempi l'approvazione degli artisti degli Hermannsburg Potters rispetto ai lavori prodotti⁴³ o la nonna di uno studente che, vedendo la stampa del lavoro, viene a dare la propria approvazione affinché il nipote continui a raccontare quella storia.⁴⁴



Figura 30 (a sinistra): Rakesh/Keshani sweet. Digital drawing, 2017.
Figura 31: Design di magliette co-prodotte dagli studenti.
Fonte: St John (2024)



Note

¹ Nicola St John, “Purta ngkarrama (In Dialogue Together): Co-Designing and Co-Learning in Ntaria,” *CoDesign* 20, n. 1 (2024): 175, <https://doi.org/10.1080/15710882.2024.2317950>.

² Ivi, 175.

³ Ivi, 187 (fig. 4).

⁴ St John, “Purta ngkarrama,” 174, 179.

⁵ Ivi, 179.

⁶ Ivi, 175, 184.

⁷ Ivi, 179.

⁸ Ivi, 178–179.

⁹ Ivi, 179, 181.

¹⁰ Ivi, 179–180.

¹¹ Ivi, 180, 184.

¹² Ivi, 186.

¹³ Ivi, 180.

¹⁴ Ivi, 181–182.

¹⁵ Ivi, 180.

- ¹⁶ Ivi, 180.
- ¹⁷ St John, “Purta ngkarrama,” 179.
- ¹⁸ Ivi, 179, 182–183.
- ¹⁹ Ivi, 181.
- ²⁰ Ivi, 184.
- ²¹ Ibidem.
- ²² St John, “Purta ngkarrama,” 179.
- ²³ Ivi, 182.
- ²⁴ Ivi, 186.
- ²⁵ Ivi, 184.
- ²⁶ Ivi, 185–186.
- ²⁷ St John, “Purta ngkarrama,” 181.
- ²⁸ Ivi, 183.
- ²⁹ Ivi, 181.
- ³⁰ Ivi, 175.
- ³¹ St John, “Purta ngkarrama,” 179.
- ³² Ivi, 184.
- ³³ Ivi, 187.
- ³⁴ Ivi, 175.
- ³⁵ St John, “Purta ngkarrama,” 186.
- ³⁶ Ivi, 180.
- ³⁷ St John, “Purta ngkarrama,” 184.
- ³⁸ Ivi, 181–182.
- ³⁹ St John, “Purta ngkarrama,” 182–183.
- ⁴⁰ St John, “Purta ngkarrama,” 182.
- ⁴¹ Ivi, 182.
- ⁴² St John, “Purta ngkarrama,” 175, 185–186.
- ⁴³ Ivi, 183.
- ⁴⁴ Ivi, 188 (fig. 5).

Bibliografia

St John, Nicola. “Purta ngkarrama (In Dialogue Together): Co-Designing and Co-Learning in Ntaria.” *CoDesign* 20, n. 1 (2024): 174–193. <https://doi.org/10.1080/15710882.2024.2317950>.

11. Postcolonial Narratives of Born Frees' Exhibition

Dati identificativi:

Luogo: Windhoek, Namibia, Independence Memorial Museum (mostra fisica);

Durata: 2018 – 2021 (progetto complessivo); mostra fisica: 21-30 ottobre 2019; mostra VR: dicembre 2020 – dicembre 2021

Organizzazione designer: Team interdisciplinare Namibia-Danimarca (Aarhus University, Namibia University of Science and Technology), nell'ambito del progetto europeo POEM (Participatory Memory Practices), finanziato da Horizon 2020 Marie Skłodowska-Curie

Partner: Namibia University of Science and Technology, Independence Memorial Museum di Windhoek, cinque studenti del corso di Interaction Design (NUST), dieci Born frees

Fonte bibliografica primaria: Kambunga, A. P., Smith, R. C., & Winschiers-Theophilus, H. (2024). Extending temporalities in design: designing pluriversal futures. *CoDesign*, 20(1), 36–54.
<https://doi.org/10.1080/15710882.2024.2363914>

Criteri di selezione: 2/2

- Design partecipativo in contesti di marginalizzazione;
- progetto inquadrato nel framework pluriversale.

Area tematica: territorio – identità – sovranità;

Categoria design degli output prodotti: communication design, exhibit design;

Obiettivo: co-progettare con un gruppo di dieci namibiani nati dopo l'indipendenza dal Sudafrica del 1990 (born frees) spazi fisici e virtuali che rendessero visibili le relazioni tra passato coloniale, presente postcoloniale e futuri alternativi, restituendo alle loro voci una piattaforma pubblica da cui sono sistematicamente escluse.¹

Output prodotti:

- Mostra fisica Postcolonial Narratives of the Born Frees, Independence Memorial Museum, Windhoek (ottobre 2019): tre sezioni (presente, passato, futuro) con installazioni interattive (Figura 34.1, Figura 34.2) basate su soundscape, realtà aumentata (AR), green screen, ponte fisico percorribile, gioco digitale a risposte sì/no.²
- Mostra virtuale in VR su Mozilla Hubs (dicembre 2020 – dicembre 2021): ambiente immersivo ispirato all'architettura tradizionale namibiana (capanne in paglia e fango), con installazioni audio, video e narrativi stratificati su passato/presente/futuro.³

Contesto: marginalizzazione etnico-culturale;

Il termine born free si riferisce a persone nate dopo che la Namibia ha ottenuto l'indipendenza dal Sudafrica nel 1990. I born frees sono spesso considerati troppo giovani e troppo privi di conoscenza sulla lunga storia coloniale del paese, un atteggiamento che intrinsecamente spinge le loro voci sui futuri decoloniali ai margini.⁴

Il partito SWAPO, al potere dall'indipendenza, rivendica la narrativa coloniale e il dominio politico promuovendo una narrativa eroica ed esclusivista della liberazione del paese dal Sudafrica. Questi argomenti vengono frequentemente utilizzati per escludere coloro che non hanno partecipato alla lotta di liberazione dai processi decisionali.⁵ I Bornfrees quindi vivono quotidianamente le conseguenze del colonialismo (disparità economiche, perdita di saperi indigeni, segregazione urbana persistente) senza essere riconosciuti come interlocutori legittimi nei dibattiti pubblici sul passato e sul futuro del paese.⁶

Sviluppo del progetto:

- 2018: Avvio e costruzione delle relazioni; Il progetto nasce nell'ambito della rete di dottorato europea POEM.⁷ La ricercatrice principale, Asnath Paula Kambunga, è ella stessa una born free. Il team recluta dieci born frees, quattro donne e sei uomini tra i 20 e i 29 anni, coinvolti in iniziative di attivismo digitale, promozione del sapere indigeno o sviluppo giovanile.⁸
- 2019 (14 settimane): Esplorazione delle temporalità; Sessioni settimanali con i born frees per esplorare le relazioni tra il presente vissuto e i passati coloniali.⁹ Il metodo centrale è una procedura in quattro fasi basata sull'accostamento di articoli di giornale recenti e immagini d'archivio dell'era coloniale. I partecipanti reagiscono prima con emozioni (con post-it), poi con pensieri collettivi, poi vengono esposti al documento storico che li connette al presente, producendo una consapevolezza critica delle continuità coloniali nell'ordinario contemporaneo.¹⁰
- 2019 (8 settimane): Prototipazione collaborativa; I born frees lavorano con cinque studenti di Interaction Design del NUST in workshop di prototipazione.¹¹ Da questo processo emergono tre concept: un dispositivo interattivo di viaggio nel passato; un agente AI che aggregava dichiarazioni di leader politici; un soundscape con narrazioni orali dei born frees.¹² I prototipi vengono selezionati, sviluppati e integrati nella mostra fisica.¹³
- Ottobre 2019: Mostra fisica all'Independence Memorial Museum; La mostra Postcolonial Narratives of the Born Frees occupa una sala di 21×9 metri, divisa in tre sezioni percorribili: presente, passato, futuro.¹⁴ Il percorso è progettato per essere obbligatorio e non lineare: il visitatore deve attraversare il presente, andare nel passato, tornare al presente e solo allora accedere al futuro (Figura 32).¹⁵ La mostra è stata strutturata attorno a cinque temi identificati con i born frees: educazione, lingue, sapere indigeno, economia, divisione.¹⁶
- Dicembre 2020 - Dicembre 2021: Mostra VR su Mozilla Hubs; Sequel virtuale della mostra fisica, progettata durante la pandemia da COVID-19.¹⁷ I born frees insistono affinché l'ambiente VR sia ispirato all'architettura tradizionale namibiana (capanne in paglia e fango nel paesaggio desertico) come atto deliberato di delinking da modelli di progettazione eurocentrici.¹⁸ L'installazione del focolare, luogo tradizionale di trasmissione del sapere, era assente nella mostra fisica, diventa il nodo centrale della VR, dove viene riproposto come spazio di dialogo intergenerazionale tra born frees e policy maker.¹⁹
- 2022: Pubblicazione del progetto; Il progetto si chiude con pubblicazioni su Design Studies, CoDesign e contributi alla conferenza PDC 2022, consolidando la proposta metodologica dei tre percorsi per estendere le temporalità nel design.

Confronto con la griglia dei principi operativi del design pluriversale

PRINCIPIO 1 – Coltivare l'empatia radicale

1.1 Costruzione di condizioni relazionali: *Il processo ha investito esplicitamente nella creazione di condizioni relazionali, rispetto reciproco, riservatezza, fiducia, che precedevano o accompagnavano il lavoro progettuale?*

I principi chiave del processo dichiarati sono “collaborazione, apprendimento reciproco ed empowerment”,²⁰

La posizionalità della ricercatrice principale come born free favorisce i processi relazionali tra attori esterni e ricercatori e la comunità partecipante.

1.2 Discomfort produttivo: *Esistono tracce nel processo di momenti in cui i designer hanno dovuto confrontarsi con il disagio prodotto dai propri pregiudizi e assunzioni, dalle condizioni di vulnerabilità e incertezza del contesto, o dall'incontro con visioni del mondo che resistevano alla comprensione immediata, e di come questo ha orientato le scelte progettuali anziché paralizzarle?*

Convergenza non documentata

PRINCIPIO 2 – Favorire (re)immaginazione e delinking

2.1 Interrogare il frame: *Il processo ha esplicitamente rimesso in discussione le definizioni e i framework con cui il problema era stato inizialmente formulato, o ha operato dentro categorie predefinite?*

Il paper di Kambunga, Smith e Winschiers-Theophilus (2024) argomenta che il design partecipativo tradizionale e il design speculativo condividono un’assunzione implicita: che il punto di partenza del processo progettuale sia il presente e che il suo orizzonte sia il futuro.²¹ Questa traiettoria lineare, scrivono gli autori, esclude sistematicamente chi ha una relazione complessa e irrisolta con il passato, come i born frees, che non possono immaginare futuri alternativi senza prima fare i conti con ciò che il colonialismo ha distrutto e con ciò che continua a operare nel loro presente quotidiano.²² Il progetto risponde a questa critica in modo concreto. La mostra fisica è progettata in modo che il visitatore non possa accedere alla sezione “futuro” senza prima attraversare quella del “passato” (Figura32): il percorso obbligato attraverso lo spazio fisico del museo traduce in esperienza corporea l’idea che il futuro non sia accessibile senza fare i conti con la storia.²³

Nella sezione dedicata al futuro, la mostra fisica è progettata come uno spazio aperto alla produzione collettiva di immaginari alternativi. I visitatori trovano domande scritte sui muri riguardo a giustizia, partecipazione politica, accesso alla terra, e vengono invitati a scrivere le proprie risposte accanto a quelle degli altri.²⁴ Un gioco digitale pone domande provocatorie che richiedono solo sì o no: “*i cittadini namibiani sono sempre inclusi nelle decisioni che li riguardano? Tutti hanno gli stessi diritti sulla terra dopo l’indipendenza?*”²⁵ Questi dispositivi aprono uno spazio in cui è possibile immaginare risposte diverse.

PRINCIPIO 3 – Promuovere l’incontro fisico

3.1 Creazione di zone di contatto: *Sono stati creati spazi fisici in cui soggetti normalmente separati hanno potuto incontrarsi, condividere ed entrare in conflitto in condizioni di reciprocità?*

La mostra fisica all’Independence Memorial Museum crea una zona di contatto tra i born frees e un pubblico ampio e diversificato (cittadini namibiani, policy maker, visitatori internazionali) che in condizioni ordinarie non avrebbe avuto accesso alle narrazioni di questi giovani,²⁶

Il museo stesso, gestito dal governo SWAPO, è uno spazio istituzionale che normalmente veicola la narrativa egemonica della lotta di liberazione: il fatto che ospiti una mostra che ne mette in

discussione i presupposti produce una coesistenza produttiva tra storia ufficiale e storie marginali, nello stesso spazio fisico.

PRINCIPIO 4 – Adottare un approccio partecipativo

4.1 Profondità e distribuzione del potere decisionale: *In quale fase del processo la comunità ha avuto potere decisionale reale: definizione del problema, generazione delle soluzioni, decisioni operative? Chi ha mantenuto il controllo delle scelte rilevanti?*

I born frees hanno definito i temi della mostra (educazione, lingue, sapere indigeno, economia, divisione);²⁷

4.2 Co-produzione dei risultati: *Gli artefatti, i piani o la conoscenza prodotti dal processo sono stati generati collettivamente con la comunità, o consegnati alla comunità da designer esterni?*

I contenuti di tutte le installazioni emergono dalle sessioni collaborative: il soundscape usa le narrazioni registrate dei born frees, i video AR sono stati selezionati e progettati con loro, i testi delle domande nella sezione futuro sono stati co-scritti;²⁸

L'ambiente VR viene progettato dai born frees che insistono sull'architettura tradizionale come scelta identitaria.²⁹ Il processo di prototipazione a otto settimane con gli studenti NUST produce tre concept alternativi (tutti sviluppati collettivamente) da cui il team seleziona elementi da integrare nella mostra finale.³⁰

PRINCIPIO 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee

5.1 Metodi visivi e corporei come strumenti di coprogettazione: *Il processo ha utilizzato mappe, disegni, modelli fisici, performance o espressioni corporee come strumenti attivi di coprogettazione, non solo come tecniche di comunicazione dei risultati?*

Nelle sessioni di esplorazione delle prime quattordici settimane, le newspaper activities usano la disposizione fisica di post-it in strati concentrici attorno agli articoli come metodologia di mappature. Il primo strato si riferisce alle emozioni, il secondo ai pensieri, il terzo emerge dalla discussione collettiva dopo l'esposizione al documento d'archivio.³¹ Questa stratificazione fisica rende visibile il processo di costruzione della conoscenza: le emozioni vengono prima dei pensieri, e i pensieri si trasformano dopo il confronto con il passato, traducendo in forma spaziale una relazione epistemica tra sentire, pensare e ricordare;

Nelle sessioni di prototipazione delle otto settimane successive, i born frees e gli studenti NUST usano materiali fisici (creta, LEGO, marker e tavole) per costruire prototipi tangibili delle installazioni.³² Il paper descrive come questo processo hands-on abbia prodotto comprensione che la discussione verbale da sola non avrebbe generato; Infine, gli output prodotti per la mostra, richiedono un'interazione corporea con i visitatori.

Per quanto riguarda la comunicazione dei risultati, il soundscape nella sezione del presente riproduce simultaneamente multiple voci dei born frees che si sovrappongono fino a creare rumore. Il visitatore può intervenire attraverso un'interfaccia su iPad per silenziare alcune voci e ascoltarne una singola in modo chiaro.³³ L'obiettivo è rappresentare la pluralità delle voci, ma soprattutto la difficoltà strutturale di ascoltarle in un contesto dominato da narrative più forti;

PRINCIPIO 6 – Impiegare le narrazioni

6.1 Impiegare le narrazioni: *Le narrazioni della comunità sono state trattate come dati e fonti di conoscenza primaria, non solo come materiale illustrativo o comunicativo?*

Il processo include le narrazioni dirette dei partecipanti: Dennis sulla conoscenza indigena esclusa dalle università, Chris sulla perdita culturale prodotta dall'apartheid, Helena sulla discriminazione razziale nel concorso di bellezza, Mwatilange con la sua poesia;³⁴

Il soundscape della mostra è costruito interamente sulle narrazioni orali dei born frees;³⁵

Le installazioni AR permettono agli anziani di trasmettere saperi indigeni nel formato della narrazione orale, restituendo a quel formato una legittimità che i sistemi educativi formali non riconoscono;³⁶

La sezione “futuro” raccoglie le prospettive dei visitatori, trasformando l'esposizione in un archivio partecipativo di immaginari alternativi.³⁷

PRINCIPIO 7 – Valorizzare la conoscenza

7.1 Valorizzazione di fonti di conoscenza radicate nel luogo e nel tempo: *Il processo ha attivato e valorizzato fonti di conoscenza locali, pratiche e situate, radicate nella storia e nell'esperienza specifica della comunità, trattandole come sistemi epistemici legittimi e non come dati da raccogliere e rielaborare esternamente?*

Il focus dell'intero progetto sono la legittimazione e la valorizzazione di prospettive normalmente trascurate anche all'interno della stessa comunità;³⁸

Un partecipante del workshop sostiene che la conoscenza ancestrale è esclusa dal sistema educativo in quanto non riconosciuta come conoscenza e il progetto risponde producendo un'installazione che la documenta e la condivide in uno spazio pubblico istituzionale.³⁹

7.2 Restituzione alla comunità: *La conoscenza prodotta è stata restituita alla comunità in forme accessibili e utili per essa, evitando logiche di estrazione a beneficio di soggetti esterni, indipendentemente dalla sua utilità per la pubblicazione accademica o professionale?*

La mostra fisica è allestita in Namibia, per un pubblico namibiano, in uno spazio pubblico centrale e simbolicamente significativo.⁴⁰

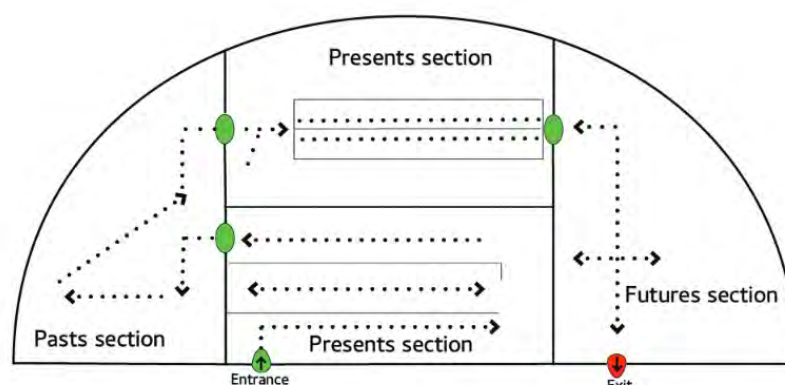


Figura 32: Pianta della mostra fisica. Fonte: Kambunga et al. (2024)

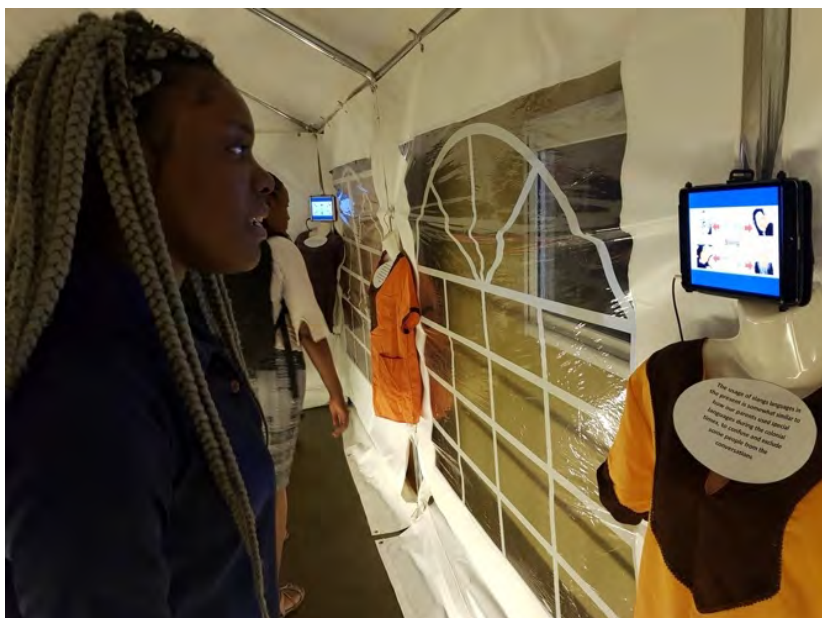


Figura 33 (in alto a sinistra), Figura 33,2, Figura 34.1, Figura 34.2: installazioni interattive basate su soundscape, realtà aumentata e sul gioco digitale a risposte sì/no.²

Fonte: <https://poem-horizon.eu/postcolonial-narratives-of-the-born-frees-exhibition/>

Note

¹ Asnath Paula Kambunga, Rachel Charlotte Smith, and Heike Winschiers-Theophilus, “Extending Temporalities in Design: Designing Pluriversal Futures,” *CoDesign* 20, n. 1 (2024): 36, 39, <https://doi.org/10.1080/15710882.2024.2363914>.

² Ivi, 43–44.

³ Ivi, 44–45.

⁴ Kambunga, Smith, and Winschiers-Theophilus, “Extending Temporalities,” 37.

⁵ Ivi, 39.

⁶ Ivi, 37, 39.

⁷ Kambunga, Smith, and Winschiers-Theophilus, “Extending Temporalities,” 39.

⁸ Ivi, 40.

⁹ Ivi, 40.

¹⁰ Ivi, 41–42.

¹¹ Kambunga, Smith, and Winschiers-Theophilus, “Extending Temporalities,” 43.

¹² Ivi, 43–44.

¹³ Ivi, 44.

¹⁴ Kambunga, Smith, and Winschiers-Theophilus, “Extending Temporalities,” 44; “Postcolonial Narratives of the Born Frees Exhibition,” POEM – Participatory Memory Practices, January 20, 2020, <https://poem-horizon.eu/postcolonial-narratives-of-the-born-frees-exhibition/>.

¹⁵ Ivi, 44–45.

¹⁶ “Postcolonial Narratives of the Born Frees Exhibition,” POEM.

¹⁷ Kambunga, Smith, and Winschiers-Theophilus, “Extending Temporalities,” 44.

¹⁸ Ivi, 48.

¹⁹ Ivi, 46–47.

²⁰ “Postcolonial Narratives of the Born Frees Exhibition,” POEM.

²¹ Kambunga, Smith, and Winschiers-Theophilus, “Extending Temporalities,” 38.

²² Ibidem.

²³ Ivi, 44–45.

²⁴ Ivi, 47–48.

²⁵ Ivi, 48.

²⁶ Kambunga, Smith, and Winschiers-Theophilus, “Extending Temporalities,” 44.

²⁷ “Postcolonial Narratives of the Born Frees Exhibition,” POEM.

²⁸ Kambunga, Smith, and Winschiers-Theophilus, “Extending Temporalities,” 46–48.

²⁹ Ivi, 48.

³⁰ Ivi, 43–44.

³¹ Kambunga, Smith, and Winschiers-Theophilus, “Extending Temporalities,” 41–42.

³² Ivi, 43.

³³ Ivi, 46.

³⁴ Kambunga, Smith, and Winschiers-Theophilus, “Extending Temporalities,” 40–43, 46.

³⁵ Ivi, 46.

³⁶ Ivi, 46–47.

³⁷ Ivi, 47–48.

³⁸ Kambunga, Smith, and Winschiers-Theophilus, “Extending Temporalities,” 40–41.

³⁹ Ivi, 40–41.

⁴⁰ Ivi, 39, 44.

Bibliografia

Kambunga, Asnath Paula, Rachel Charlotte Smith, and Heike Winschiers-Theophilus. "Extending Temporalities in Design: Designing Pluriversal Futures." *CoDesign* 20, n. 1 (2024): 36–54. <https://doi.org/10.1080/15710882.2024.2363914>.

"Postcolonial Narratives of the Born Frees Exhibition." POEM – Participatory Memory Practices. January 20, 2020. <https://poem-horizon.eu/postcolonial-narratives-of-the-born-frees-exhibition/>.

12. ISSRAR - Young Palestinians' Responses to House Demolitions

Dati identificativi:

Luogo: West Bank, Palestina – Area C

Durata: 2018–2021

Organizzazione designer: team interdisciplinare palestinese, libanese e britannico (Northumbria University, Newcastle University, An-Najah National University)

Partner: An-Najah National University, ONG locali e internazionali operanti in Palestina, attivisti Beduini

Fonte bibliografica primaria: Clarke, R. et al. (2022). *Decolonising in, by and through participatory design with political activists in Palestine*. Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2022. Northumbria University.

Criteri di selezione: 2/2

- Design partecipativo in contesti di marginalizzazione;
- progetto inquadrato nel framework pluriversale.

Area tematica: territorio – identità – sovranità, giustizia sociale – inclusione;

Categoria design degli output prodotti: communication design, exhibit design;

Obiettivo: Documentare e comprendere le risposte quotidiane, informali e culturali dei giovani palestinesi alle demolizioni abitative; co-progettare strumenti per amplificare le loro voci verso le ONG internazionali e la società civile, partendo dall'agentività dei giovani come soggetti attivi e non come vittime passive.¹

Output prodotti:

- Kit di coinvolgimento giovanile (Youth Engagement Kits): artefatti fisici co-progettati con gli attivisti, contenenti sei temi e relative domande per documentare le risposte dei giovani alle demolizioni. Sviluppati in versioni iterative adattate a comunità diverse, dai 4 prototipi iniziali fino a oltre 40 kit usati con più di 150 giovani in quattro villaggi.²
- Mostra espositiva ISSRAR all'An-Najah National University (settembre 2021): oltre 50 opere d'arte visiva prodotte da giovani palestinesi su temi di dignità, amicizia, casa, speranza, perdita e forza.³
- Booklet ISSRAR: pubblicazione con i risultati della ricerca, le opere artistiche e le citazioni dirette dei giovani partecipanti⁴

Contesto: occupazione militare;

Tra il 1988 e il 2016, Israele ha emesso 16.085 ordini di demolizione;⁵ al primo trimestre del 2021, erano state demolite o sequestrate quasi 300 strutture, sfollando oltre 450 persone solo quell'anno.⁶ I giovani palestinesi (16-25 anni) sono spesso esclusi dal discorso politico pubblico e trattati come vittime passive dai sistemi umanitari, raramente riconosciuti nelle loro risposte creative e informali alla violenza.⁷

Sviluppo del progetto:

- Ottobre 2018: Il team di ricerca avvia conversazioni con gli attivisti attraverso canali digitali, email, WhatsApp e FaceTime, per delineare le possibili modalità di collaborazione;⁸

- Dicembre 2018: I ricercatori si recano sul posto e partecipano alla costruzione dei gradini che conducono alla nuova serra nel villaggio e condividono un pasto. La partecipazione al lavoro fisico e alla vita quotidiana della comunità precede qualsiasi attività di coprogettazione formale, stabilendo una relazione di reciprocità prima di introdurre gli obiettivi della ricerca;⁹
- Marzo 2019: Co-progettazione dei kit (fase centrale); Questa fase concentra la maggiore densità di pratiche di design documentate e si articola in quattro momenti sequenziali:¹⁰
- Camminata nel villaggio: i ricercatori vengono invitati a percorrere il territorio per radicare la discussione nelle realtà incorporate nella terra. Le condizioni meteorologiche avverse interrompono la camminata; i ricercatori disegnano collettivamente il villaggio dall'interno del centro comunitario su un grande foglio di carta, con gli attivisti che indicano le direzioni dei luoghi significativi – spazi di speranza, luoghi sacri, zone di minaccia e di sicurezza. Questa pratica di mappatura partecipativa situa la co-progettazione nel territorio fisico prima di procedere alla definizione dei contenuti del kit.¹¹
- Condivisione di riferimenti progettuali: i ricercatori presentano esempi del proprio lavoro precedente con rifugiati e gruppi marginalizzati, e lavori di designer palestinesi che impiegano simbolismi tradizionali legati alla terra. Un attivista, dopo diversi esempi, ha iniziato a ridere: *"Ah capisco. È un trucco! State ingannando le persone per farle parlare, in modo piacevole."* Questo momento di disvelamento critico del metodo partecipativo da parte dell'attivista si configura come una pratica riflessiva fondamentale che reindirizza l'approccio metodologico, evidenziando il rischio di manipolazione insito negli strumenti partecipativi convenzionali.¹²
- Raccolta di frammenti del territorio: ai partecipanti vengono consegnati piccoli vasi e contenitori con la richiesta di raccogliere gli elementi più preziosi del loro territorio.¹³
- Co-creazione dei temi e delle domande: i temi emergenti dalla discussione vengono annotati su carte distribuite sul tavolo. Si è suggerito di limitare le idee a un massimo di dieci temi; questi si sono poi focalizzati su questioni di luogo ed emozioni associate alla terra, conoscenza ancestrale, futuri, risposte alle demolizioni, diritti e il significato di diverse forme di resistenza. Le domande vengono co-progettate in forme di carta e imballate in kit fisici. Il processo è iterativo: quattro kit pilota vengono prodotti nella prima sessione, testati con quattro giovani della comunità, modificati sulla base dei feedback e riprodotti in versioni successive.¹⁴
- Aprile – settembre 2019: Distribuzione e adattamento iterativo; Ogni volta che una serie di kit veniva realizzata per una comunità diversa, inevitabilmente cambiava nella forma e spesso includeva un cambiamento nel linguaggio e nell'approccio, mentre gli attivisti rispondevano alle diverse relazioni con una varietà di giovani nell'area più ampia. Gli attivisti utilizzano i kit con 28 giovani in tre villaggi del distretto, documentando le risposte attraverso telefoni cellulari e archivi digitali condivisi. Il processo di coinvolgimento inizia sistematicamente con un invito informale attraverso un evento sociale, seguito dalla consegna del kit senza aspettativa di rispondere a ogni domanda e con libertà di ordine nelle risposte.¹⁵
- Giugno 2019: Inizio delle demolizioni nel villaggio degli attivisti; Le demolizioni iniziano nel villaggio degli attivisti mentre il progetto è ancora in fase operativa. I ricercatori mantengono il contatto quotidiano e amplificano la situazione attraverso i social media.

Questo momento documenta la tensione strutturale tra la temporalità della ricerca accademica, con le sue scadenze istituzionali, e l'urgenza della violenza in corso.¹⁶

- Settembre 2021: Mostra all'An-Najah University; La minaccia e l'esperienza delle demolizioni domestiche hanno profondi impatti sulla vita di molti giovani palestinesi. Il progetto ISSRAR si è proposto di comprendere questi impatti dalla prospettiva dei giovani e di esplorare i diversi modi in cui essi rispondono a tali esperienze. La mostra si configura come spazio di restituzione pubblica del lavoro ai partecipanti e alle istituzioni accademiche palestinesi.¹⁷
- Dicembre 2021: Conclusione del progetto; Il progetto si conclude con la produzione del rapporto ONU e la pubblicazione open-access del kit in inglese e arabo sul sito ufficiale, garantendo la fruibilità degli strumenti oltre la durata del finanziamento.¹⁸

Confronto con la griglia dei principi operativi del design pluriversale

PRINCIPIO 1 – Coltivare l'empatia radicale

1.1 Costruzione di condizioni relazionali: *Il processo ha investito esplicitamente nella creazione di condizioni relazionali, rispetto reciproco, riservatezza, fiducia, che precedevano o accompagnavano il lavoro progettuale?*

La sessione di co-design a Betlemme si apre con la condivisione di esempi del lavoro passato dei ricercatori con comunità di rifugiate e migranti, includendo anche opere di designer palestinesi che usano simboli della terra e dell'occupazione. I designer esterni palesano la propria posizionalità, i propri privilegi e la propria vulnerabilità prima di chiedere agli attivisti di mostrare la propria, favorendo una condizione di reciprocità;

Gli attivisti rimangono anonimi nel testo accademico per prevenire ritorsioni; I partecipanti sono economicamente compensati.¹⁹

1.2 Discomfort produttivo: *Esistono tracce nel processo di momenti in cui i designer hanno dovuto confrontarsi con il disagio prodotto dai propri pregiudizi e assunzioni, dalle condizioni di vulnerabilità e incertezza del contesto, o dall'incontro con visioni del mondo che resistevano alla comprensione immediata, e di come questo ha orientato le scelte progettuali anziché paralizzarle?*

Il dialogo tra team di ricerca e attivisti è caratterizzato da momenti di disagio: la critica della decolonizzazione come pratica performativa, il riconoscimento delle metodologie come potenzialmente manipolative:

Il paper relativo al progetto documenta la reazione di un attivista alla presentazione delle metodologie dei ricercatori: *"Ah capisco. È un trucco! State inducendo le persone a parlare, in modo grazioso"*. Questa risposta, accolta con risate nervose, riattiva nel team il timore che le loro pratiche possano essere percepite come manipolative. Il disagio provato da questa esperienza genera interrogazione sulle metodologie;

Un secondo momento emerge dalla critica di un altro membro del collettivo che aveva già collaborato a progetti partecipativi e decoloniali, dichiarando che tali progetti tendevano a produrre "oggetti d'arte e mostre", diventando poco chiari e privi di peso politico nel contesto palestinese. La domanda diretta *"Come aiuta la decolonizzazione quell'uomo là?"* costringe il team a riflettere sull'utilità concreta del design partecipativo.

PRINCIPIO 2 – Favorire (re)immaginazione e delinking

2.1 Interrogare il frame: *Il processo ha esplicitamente rimesso in discussione le definizioni e i framework con cui il problema era stato inizialmente formulato, o ha operato dentro categorie predefinite?*

Il progetto si sviluppa all'interno di un framework che articola tre orientamenti distinti della pratica decoloniale nel design partecipativo:

- **Decolonising in:** designa un'interrogazione interna: i designer riconoscono, sfidano e rispondono ai propri frame di riferimento eurocentrici. Nel caso in questione questo significa interrogare concetti familiari del design come la "creatività", che nella tradizione occidentale implica produzione di novità, mentre nella pratica della comunità Beduina il valore risiede nella ri-creazione, nel ricostruire ciò che esiste. Le case demolite vengono ricostruite identicamente come atto di resistenza ontologica, non di innovazione;²²
- **Decolonising by:** descrive l'approccio verso le istituzioni: il design come catalizzatore per sfidare le prospettive organizzative delle ONG portando in primo piano epistemologie e ontologie alternative. Il framework umanitario delle ONG viene messo in discussione attraverso i dati prodotti dagli stessi giovani. Un attivista afferma "Non ho bisogno di una coperta, ho bisogno che qualcuno cambi la legge". Questa dimensione fa emergere come l'agenda delle ONG e l'agenda degli attivisti si sovrappongono ma non si allineano produttivamente;²³
- **Decolonising through:** risponde alla domanda più scomoda che il progetto si pone: se il cambiamento strutturale, la fine dell'occupazione, la restituzione della terra, è lento e fuori dalla portata del design, cosa produce concretamente il lavoro partecipativo? La risposta del paper non è "niente", ma è anche onesta nel non sopravvalutare gli esiti. Il concetto che usano è quello delle "crepe" (cracks)²⁴: non trasformazioni radicali, ma momenti in cui si apre uno spazio che prima era chiuso, in cui diventa possibile qualcosa che prima non lo era. L'esempio all'interno del caso viene fornito dalle conversazioni politiche tra attivisti maschi e giovani donne della comunità, mai avvenute prima dell'uso dei kit.²⁵

PRINCIPIO 3 – Promuovere l'incontro fisico

3.1 Creazione di zone di contatto: *Sono stati creati spazi fisici in cui soggetti normalmente separati hanno potuto incontrarsi, condividere ed entrare in conflitto in condizioni di reciprocità?*

Le sessioni di co-design a Betlemme permettono ai designer esterni l'immersione nel territorio, da cui essi progettano; i ricercatori camminano nel territorio minacciato, visitano le strutture demolite e ricostruite, condividono il pasto con gli anziani;²⁶

PRINCIPIO 4 – Adottare un approccio partecipativo

4.1 Profondità e distribuzione del potere decisionale: *In quale fase del processo la comunità ha avuto potere decisionale reale: definizione del problema, generazione delle soluzioni, decisioni operative? Chi ha mantenuto il controllo delle scelte rilevanti?*

Le sessioni di co-design a Betlemme permettono ai designer esterni l'immersione nel territorio, da cui essi progettano; i ricercatori camminano nel territorio minacciato, visitano le strutture demolite e ricostruite, condividono il pasto con gli anziani;²⁶

4.2 Co-produzione dei risultati: *Gli artefatti, i piani o la conoscenza prodotti dal processo sono stati generati collettivamente con la comunità, o consegnati alla comunità da designer esterni?*

Ogni tema, ogni domanda, ogni forma di output è il risultato di cooperazione tra ricercatori e attivisti, e ogni versione dei kit viene adattata dalla comunità che la usa;²⁸

Le opere della mostra sono prodotte autonomamente dai giovani su temi co-definiti; il booklet è progettato dal team palestinese dell'An-Najah, mantenendo l'identità visiva nella comunità.²⁹

PRINCIPIO 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee

5.1 Metodi visivi e corporei come strumenti di coprogettazione: *Il processo ha utilizzato mappe, disegni, modelli fisici, performance o espressioni corporee come strumenti attivi di coprogettazione, non solo come tecniche di comunicazione dei risultati?*

La mappatura del villaggio da parte dei co-designer comunitari rappresenta uno strumento di condivisione della conoscenza e delle esperienze legate alle emozioni personali che ogni posto evoca;³⁰

La passeggiata nel villaggio viene interrotta dalla pioggia e il team disegna invece il villaggio dall'interno del centro comunitario, usando carta e parole tratte dalla memoria. Da questo imprevisto nasce la pratica dei "frammenti del territorio", in cui i ricercatori chiedono di raccogliere liberamente le cose più preziose, senza specificare cosa portare. I codesigner comunitari restituiscono barattoli di polvere, pietre, erbe medicinali, cenere del forno, condividendo i propri legami con questi elementi e generando una conoscenza non pianificata.³¹

PRINCIPIO 6 – Impiegare le narrazioni

6.1 Impiegare le narrazioni: *Le narrazioni della comunità sono state trattate come dati e fonti di conoscenza primaria, non solo come materiale illustrativo o comunicativo?*

Le prospettive personali dei giovani palestinesi in merito alle demolizioni costituiscono l'elemento principale dell'output finale (Figura 35.1 – Figura 39.2). Esse riguardano i sogni, la preparazione alle demolizioni, le parole di saggezza ancestrale, le prospettive sulla resistenza e la condivisione del significato individuale e collettivo relativo ai luoghi (luoghi che evocano speranza, rabbia, pericolo, sicurezza).³²

PRINCIPIO 7 – Valorizzare la conoscenza

7.1 Valorizzazione di fonti di conoscenza radicate nel luogo e nel tempo: *Il processo ha attivato e valorizzato fonti di conoscenza locali, pratiche e situate, radicate nella storia e nell'esperienza specifica della comunità, trattandole come sistemi epistemici legittimi e non come dati da raccogliere e rielaborare esternamente?*

Il progetto vuole mettere in evidenza che la conoscenza su come vivere sotto la minaccia delle demolizioni, su come resistere appartiene alle persone che vivono il conflitto, l'occupazione, la distruzione delle proprie case, e non alle ONG. I kit prodotti e i temi trattati all'interno di essi nascono da ciò che la comunità identifica come rilevante.³³

7.2 Restituzione alla comunità: *La conoscenza prodotta è stata restituita alla comunità in forme accessibili e utili per essa, evitando logiche di estrazione a beneficio di soggetti esterni, indipendentemente dalla sua utilità per la pubblicazione accademica o professionale?*

Il kit cambia forma e linguaggio ogni volta che viene usato in una comunità diversa, e i suoi contenuti emergono dalla conoscenza situata del territorio, delle relazioni familiari e delle pratiche di resistenza specifiche di quella comunità, stesso processo.³⁴



Figura 35.1, Figura 35.2: Youth engagement kits. Fonte: <https://issrar.community/resources/>



Figura 36.1



Figura 36.2

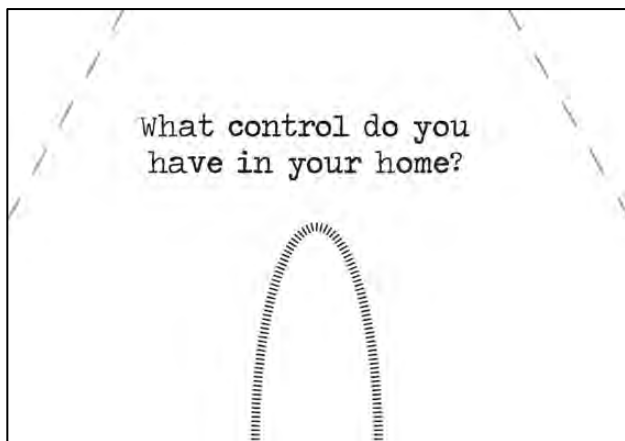


Figura 36.3

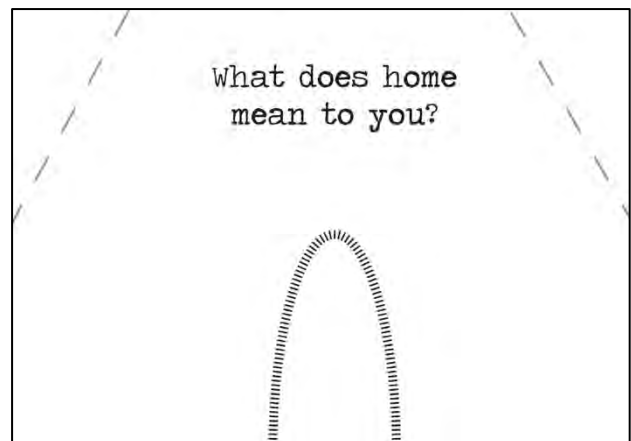


Figura 36.4

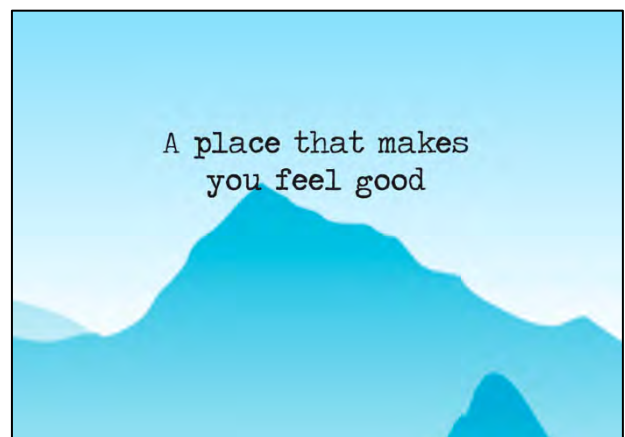


Figura 37.1

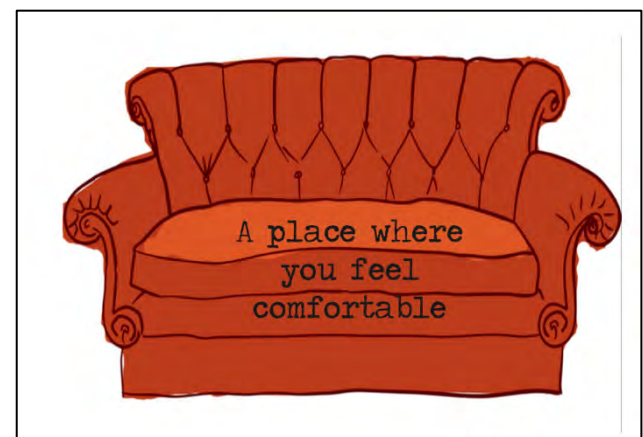


Figura 37.2



Figura 37.3

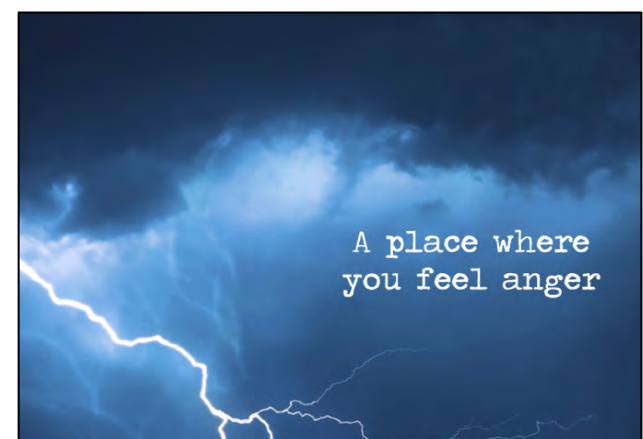


Figura 37.4

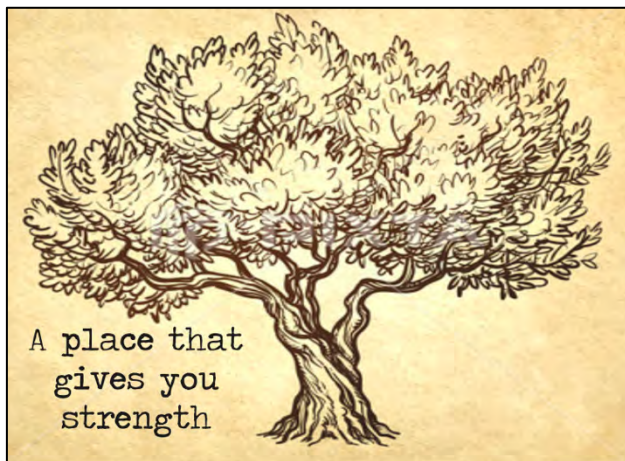


Figura 37.5

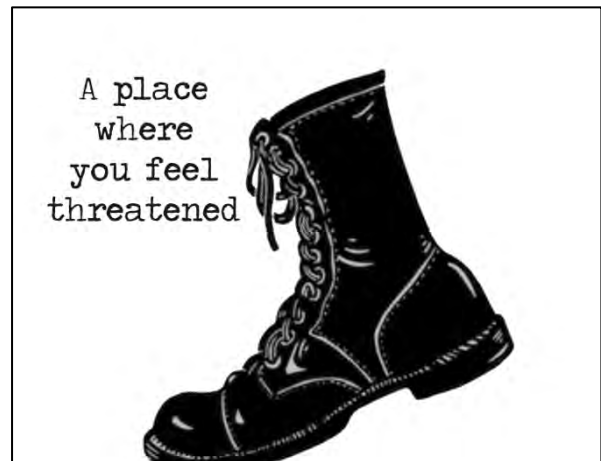


Figura 37.6

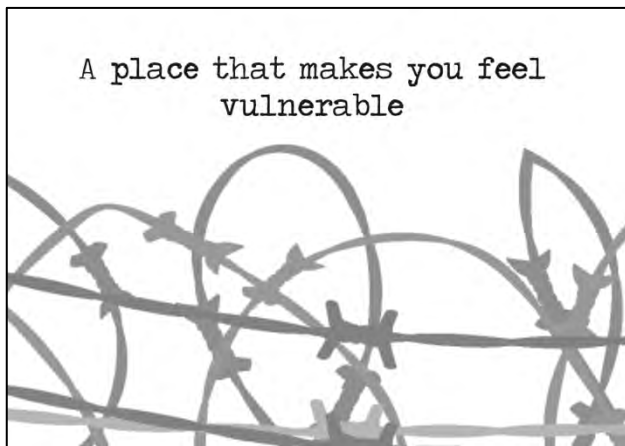


Figura 37.7

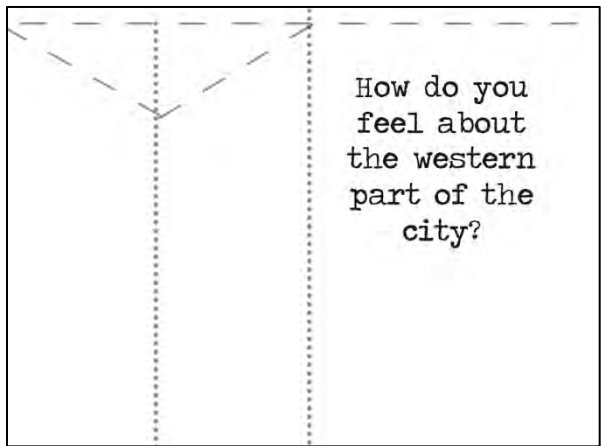


Figura 37.8

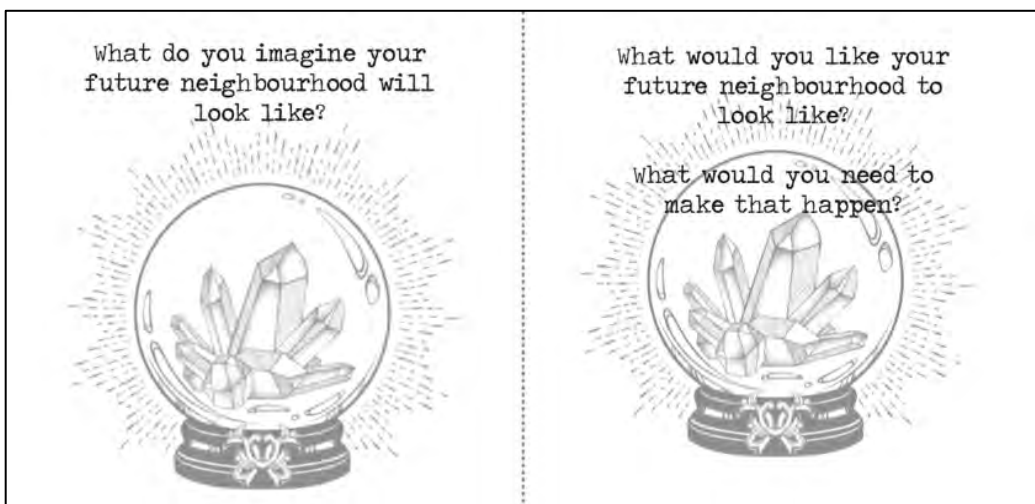


Figura 38

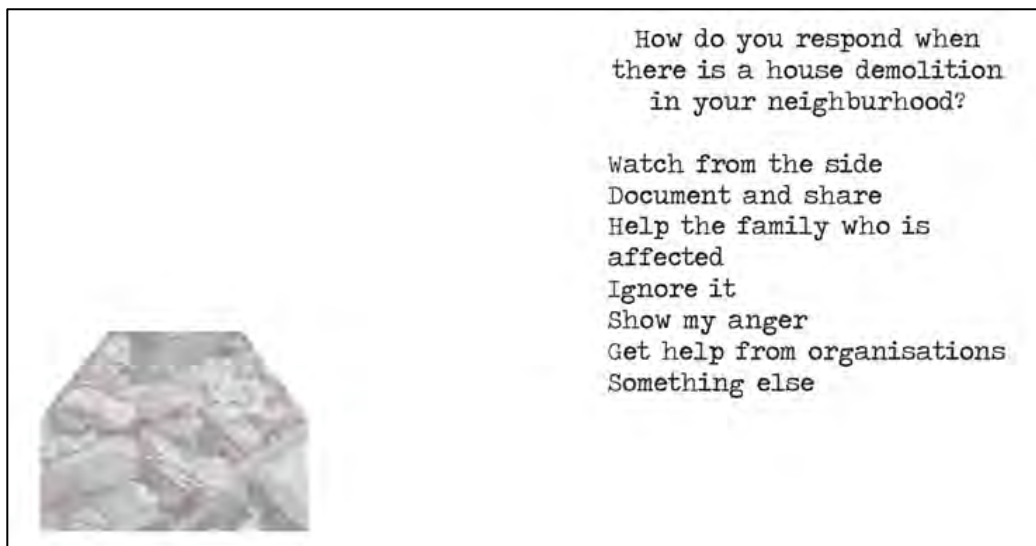


Figura 39.1

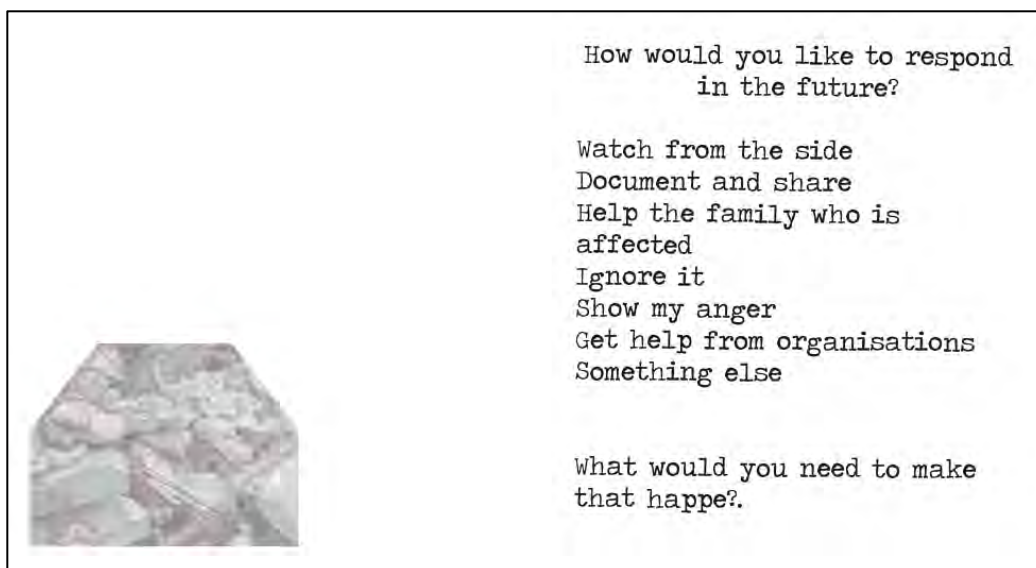


Figura 39.2

Le figure dalla 36.1 alla 39.2 sono estratti dal Youth Engagement kit. I temi toccati sono: i sogni, la preparazione alle demolizioni, le parole di saggezza ancestrale, le prospettive sulla resistenza e la condivisione del significato individuale e collettivo relativo ai luoghi (luoghi che evocano speranza, rabbia, pericolo, sicurezza).

Fonte: <https://issrar.community/resources/>

Jana Alawneh
The Shoes of destiny
2021
Oil on canvas
(120x80cm)



Farah al haddad
Giant wings
2021
Oil on canvas
100*70



Figura 40.1, Figura 40.2: Estratti dalla mostra espositive all'An-Najah National University (settembre 2021).

Fonte: <https://issrar.community/exhibition/>

Note

¹ Rachel E. Clarke et al., “Decolonising In, By and Through Participatory Design with Political Activists in Palestine,” in *Participatory Design Conference 2022: Volume 1 (PDC 2022 Vol. 1)* (New York: ACM, 2022), 39–40.

² Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 41–42, 46; “ISSRAR: Young Palestinians' Responses to House Demolitions,” ISSRAR Community, accessed July 5, 2026, <https://issrar.community>.

³ Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 41; ISSRAR Community.

⁴ Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 41.

⁵ Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 39.

⁶ ISSRAR Community.

⁷ Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 39–40.

⁸ Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 39.

⁹ Ivi, 42 (tab. 1).

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Ivi, 42–43.

¹² Ivi, 43.

¹³ Ibidem.

¹⁴ Ivi, 42, 44.

¹⁵ Ivi, 41–42.

¹⁶ Ivi, 42 (tab. 1).

¹⁷ Ivi, 36, 41.

¹⁸ Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 41; ISSRAR Community.

¹⁹ Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 43, 38, 46.

²⁰ Ivi, 43.

²¹ Ivi, 40–41.

²² Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 36–37, 40.

²³ Ivi, 45.

²⁴ Walter D. Mignolo and Catherine Walsh, *On Decoloniality: On Concepts, Analytics, and Praxis* (Durham: Duke University Press, 2018), citato in Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 46.

²⁵ Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 46.

²⁶ Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 42–43.

²⁷ Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 43–44.

²⁸ Ivi, 41, 44.

²⁹ Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 41; ISSRAR Community.

³⁰ Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 42–43.

³¹ Ivi, 43–44.

³² Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 42, 46.

³³ Clarke et al., “Decolonising In, By and Through,” 46–47.

³⁴ Ibidem.

Bibliografia

Clarke, Rachel E., Reem Talhouk, Ahmed Beshtawi, Kefah Barham, Owen Boyle, Mark Griffiths, and Matt Baillie Smith. “Decolonising In, By and Through Participatory Design with Political Activists in Palestine.” In *Participatory Design Conference 2022: Volume 1 (PDC 2022 Vol. 1)*, 36–49. New York: ACM, 2022.

ISSRAR Community. “ISSRAR: Young Palestinians' Responses to House Demolitions.” Accessed July 5, 2026. <https://issrar.community>.

13. Pianificazione territoriale per il peacebuilding - Colombia

Dati identificativi:

Luogo: Cauca settentrionale, Colombia (municipi di Miranda, Corinto e Buenos Aires)

Durata: workshop condotti nel 2019; paper pubblicato nel 2021

Organizzazione designer: Loughborough University (UK) e Universidad del Valle, Cali (Colombia)

Partner: Universidad del Valle (titolare del Diploma certificato "Pianificazione

territoriale per il peacebuilding"); organizzazioni sociali locali (CRIC, ACIN, ANUC, PCN); comunità indigene, afrodiscendenti, contadine ed ex-combattenti FARC-EP

Fonte bibliografica primaria: Escobar-Tello, M. C., Ruethe-Orihuela, K., Gough, K. V., Fayad-Sierra, J. A., & Velez-Torres, I. (2021). Decolonising design in peacebuilding contexts. *Design Studies*, 73, 101001. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2021.101001>

Criteri di selezione: 2/2

- Design partecipativo in contesti di marginalizzazione;
- progetto inquadrato nel framework pluriversale.

Area tematica: giustizia sociale; peacebuilding;

Categoria design degli output prodotti: communication design (cartografia sociale, rappresentazione grafica);

Obiettivo: facilitare, attraverso workshop di design transdisciplinare, interazioni dialogiche tra attori che condividono l'esperienza della violenza ma hanno progetti territoriali diversi e talvolta conflittuali, per favorire la mutua sensibilizzazione e il riconoscimento reciproco e permettere di immaginare forme interetniche e interculturali di convivenza.¹

Output prodotti:

- mappe sociali e mappe degli attori dei territori;²
- disegni, canzoni e poesie collettive prodotte dai tavoli di lavoro;³
- "community personas" elaborate dal team di ricerca a partire dagli interventi, dagli scritti e dai disegni dei partecipanti, concepite output principale del progetto e strumento di restituzione accessibile per dialogare con istituzioni statali e non statali.⁴

Contesto: situazione post-conflitto;

il Cauca settentrionale, regione storicamente segnata da schiavitù, espropriazione, espansione della monocultura della canna da zucchero, narcotraffico e conflitto armato. Dopo l'Accordo di Pace tra governo colombiano e FARC-EP (2016), l'area è prioritaria per il peacebuilding territoriale.⁵ I partecipanti – indigeni, afrodiscendenti, contadini ed ex-combattenti – condividono l'esperienza della violenza ma da posizioni etnico-razziali, di genere e politiche differenti.⁶

Sviluppo del progetto:

- I workshop costituiscono le attività di apertura di un Diploma certificato dell'Universidad del Valle ("Pianificazione territoriale per il peacebuilding"), rivolto a indigeni, afrodiscendenti, contadini ed ex-combattenti dei tre municipi.⁷
- I ricercatori colombiani avevano già relazioni consolidate e una conoscenza etnografica approfondita delle comunità e della situazione di sicurezza, elemento che viene descritto come chiave del successo dei workshop.⁸
- Prima dell'avvio si tengono assemblee pubbliche nei tre municipi per discutere i contenuti del Diploma e concordare mutualmente i criteri di selezione dei partecipanti.⁹
- Il team di mediazione è esso stesso transdisciplinare e diversificato per genere, etnia, classe, età e formazione (designer, antropologi, geografi, politologi, educatori popolari, con base in Colombia e nel Regno Unito), supportato da studenti di un master in Sviluppo Sostenibile con conoscenza etnografica delle organizzazioni locali.¹⁰
- Vengono sviluppati due tipi di workshop, entrambi di una giornata:
 - Workshop 1 – "Conoscersi e riconoscersi nel territorio"; è stato condotto all'Universidad del Valle con 88 partecipanti complessivi: per la maggior parte di loro è la prima esperienza di accesso a un'università. È strutturato in cinque parti, identità, rituali e tradizioni, esperienze vissute ed emotive, mappa degli attori, bisogni, barriere e azioni. Mira a creare uno spazio dialogico sicuro in cui identificare obiettivi comuni e differenze. Si apre con un'accoglienza culturalmente appropriata (tra gli indigeni il rito di "aprire i sentieri") e si chiude con la presentazione delle canzoni e poesie composte da ciascun tavolo.¹¹
 - Workshop 2 – "Immaginare e territorializzare futuri pacifici"; condotto nei tre municipi dove i partecipanti vivono (Buenos Aires, Corinto, Miranda), con 90 partecipanti complessivi. È strutturato in quattro parti e mira a immaginare futuri collettivi alternativi e decolonizzati. Ogni gruppo riceve e può revisionare la sintesi scritta del primo workshop; include attività, la revisione dei bisogni attraverso una lente di sostenibilità, e il brainstorming di visioni di futuro, poi localizzate sul disegno collettivo del territorio.¹²
- I metodi integrano un ampio repertorio partecipativo: Appreciative Inquiry (centrata sull'immaginazione del "cosa potrebbe essere"), cartografia sociale, mappatura corporeoterritoriale, mappe degli attori, Community Canvas, carte "Design for Happiness", composizione di canzoni e poesie, e brevi attività rituali. L'obiettivo trasversale è far comunicare i partecipanti attraverso media diversi (scritto, orale, corporeo, grafico) per avviare un processo di sensibilizzazione fondato sulla fiducia.¹³
- Il contesto incide pesantemente sullo svolgimento: per ragioni di sicurezza la sede di un workshop viene cambiata più volte e si tiene in un bar abbandonato senza elettricità; un altro si svolge la mattina dopo l'uccisione di alcuni giovani della comunità, aprendosi con un minuto di silenzio; in un terzo la Guardia Campesina presidia per garantire la sicurezza dei partecipanti.¹⁴
- Come strategia di chiusura e restituzione, il team elabora le "community personas" a partire dagli interventi, dagli scritti e dai disegni dei partecipanti, concepite come output finale e strumento accessibile per restituire i risultati alle comunità e per dialogare con istituzioni statali e non statali.¹⁵

Confronto con la griglia dei principi operativi del design pluriversale

PRINCIPIO 1 – Coltivare l'empatia radicale

1.1 Costruzione di condizioni relazionali: *Il processo ha investito esplicitamente nella creazione di condizioni relazionali, rispetto reciproco, riservatezza, fiducia, che precedevano o accompagnavano il lavoro progettuale?*

I ricercatori locali avevano già relazioni di fiducia consolidate con le comunità prima dei workshop; i criteri di selezione dei partecipanti sono stati concordati in assemblee pubbliche;

Ogni workshop si apre con un'accoglienza culturalmente appropriata (tra gli indigeni, il rito di "aprire i sentieri", con il leader che invoca un incontro armonioso e rispettoso e la circolazione del chirrinche);

I facilitatori esplicitano fin dall'inizio le regole della relazione: esprimersi spontaneamente ma con rispetto, ascoltare con attenzione, non criticare le opinioni altrui; È stata garantita la riservatezza: si chiedeva il consenso a registrare, i partecipanti potevano interrompere la registrazione o chiedere di cancellare i propri interventi, e una scatola su ogni tavolo permetteva di lasciare commenti anonimi.¹⁶

1.2 Discomfort produttivo: *Esistono tracce nel processo di momenti in cui i designer hanno dovuto confrontarsi con il disagio prodotto dai propri pregiudizi e assunzioni, dalle condizioni di vulnerabilità e incertezza del contesto, o dall'incontro con visioni del mondo che resistevano alla comprensione immediata, e di come questo ha orientato le scelte progettuali anziché paralizzarle?*

Il progetto documenta il confronto con diverse forme di disagio, dovute alla posizionalità del team, al rischio che gli strumenti adottati potessero replicare atteggiamenti coloniali o alla violenza del contesto. Nel dettaglio:

- **Posizionalità del team e strumenti:** Il team interroga per tutto il processo i propri impliciti coloniali, accademici e antropocentrici, e dichiara che *"le intersezioni tra design e privilegio sono diventate palpabili"*. Il team si è costantemente confrontato con la consapevolezza che gli strumenti utilizzati potessero replicare istanze coloniali e documenta che questo dubbio non si è mai risolto. Ad esempio si interroga se adattare le carte "Design for Happiness" alla cultura locale per renderle familiari, oppure mantenerne la "stranezza" che genera curiosità creativa, temendo di cadere in una posizione paternalistica – *"stavamo assumendo in modo inappropriato che i partecipanti non sapessero appropriarsi criticamente della modernità da soli?"*

Un altro esempio è dato dal riconoscimento che chiedere di scrivere sui post-it a persone che valorizzano l'oralità riproduce epistemologie moderne di iscrizione della conoscenza e può creare gerarchie tra chi ha e chi non ha accesso all'istruzione formale. Questa consapevolezza ha portato alla scelta di includere nel processo diverse forme di mediazione e comunicazione (scritta, orale, corporea, grafica).

Infine, il team dichiara l'elemento più critico in relazione alla riproduzione di fattori coloniali rimane la struttura temporale dei workshop, legata alla percezione occidentale dell'economia del tempo, descritta come *"una forza colonizzante"*, dal momento che i partecipanti erano tenuti a rispettare le tempistiche previste dai programmi, compromettendo l'immaginazione di nuovi futuri.¹⁷

- **Sicurezza:** Il team non può muoversi liberamente in un territorio dove i partecipanti vivono sotto minaccia. I ricercatori e designer si chiedono se registrando informazioni sensibili rischiassero di esporre al pericolo le persone e discutono i rischi concreti di spostare gli ex-combattenti fuori dalle loro zone protette. Questo disagio orienta scelte precise: il consenso revocabile, la possibilità di cancellare gli interventi, la scatola per i commenti anonimi. Il workshop di Miranda si tiene la mattina dopo l'uccisione di alcuni giovani della comunità, e il team si pone la difficile domanda *"come potevamo chiedere ai partecipanti di sospendere le proprie paure e immaginare futuri utopici?"*. È un disagio che mette in discussione la legittimità stessa dell'attività in quel momento.¹⁸

PRINCIPIO 2 – Favorire (re)immaginazione e delinking

2.1 Interrogare il frame: *Il processo ha esplicitamente rimesso in discussione le definizioni e i framework con cui il problema era stato inizialmente formulato, o ha operato dentro categorie predefinite?*

Il progetto mira a decostruire le categorie etnico-razziali ("vittima", "indigeno", "afrodiscendente", "contadino") trattandole non come entità stabili ma come costruzioni sociali prodotte dalla matrice coloniale del potere. Interroga inoltre le distinzioni bio-cartografiche moderne (cordigliere, municipi, montagne/pianure, rurale/urbano), riconoscendo visioni non-moderne del territorio come spazio vissuto, relazionale e pluridimensionale;¹⁹

Il paper documenta una ridefinizione decoloniale del concetto stesso di futuro: per il popolo Nasa il futuro non è qualcosa di nuovo davanti a sé, ma è in relazione al passato, e implica recuperare e preservare dignità, cultura e autonomia perdute;²⁰

PRINCIPIO 3 – Promuovere l'incontro fisico

3.1 Creazione di zone di contatto: *Sono stati creati spazi fisici in cui soggetti normalmente separati hanno potuto incontrarsi, condividere e entrare in conflitto in condizioni di reciprocità?*

I workshop creano spazi dialogici sicuri in cui attori normalmente separati e con progetti territoriali talvolta confliggenti (indigeni, afrodiscendenti, contadini, excombattenti) si incontrano in condizioni di reciprocità. Il paper sottolinea però la fragilità di questi spazi: in contesti segnati da decenni di violenza non è possibile garantire un luogo sicuro (un workshop si tiene in un bar abbandonato senza elettricità, un altro la mattina dopo l'uccisione di alcuni giovani della comunità, con presenza di guardie). Proprio qui le intersezioni tra design e privilegio si rivelano palpabili.²¹

PRINCIPIO 4 – Adottare un approccio partecipativo

4.1 Profondità e distribuzione del potere decisionale: *In quale fase del processo la comunità ha avuto potere decisionale reale: definizione del problema, generazione delle soluzioni, decisioni operative? Chi ha mantenuto il controllo delle scelte rilevanti?*

I criteri di selezione dei partecipanti sono concordati mutualmente (dai ricercatori/designer e dalle istituzioni locali); i contenuti del Diploma sono discussi in assemblee pubbliche preliminari;

Le attività hanno previsto modalità di coinvolgimento che agevolassero l'intervento collettivo al fine di ridurre il dominio dei "leader sociali" che altrimenti monopolizzerebbero la discussione e dando voce anche a chi fatica a esprimersi in pubblico.²²

4.2 Co-produzione dei risultati: *Gli artefatti, i piani o la conoscenza prodotti dal processo sono stati generati collettivamente con la comunità, o consegnati alla comunità da designer esterni?*

Le mappe, i disegni, le canzoni, le poesie e le visioni di futuro sono generati collettivamente dai tavoli misti di partecipanti;²³

Le "community personas" finali sono tuttavia elaborate dal team, incorporando comunque gli interventi verbali, scritti e disegnati dei partecipanti.²⁴

PRINCIPIO 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee

5.1 Metodi visivi e corporei come strumenti di coprogettazione: *Il processo ha utilizzato mappe, disegni, modelli fisici, performance o espressioni corporee come strumenti attivi di coprogettazione, non solo come tecniche di comunicazione dei risultati?*

Il passaggio tra media diversi (scritto, orale, corporeo, grafico) è la strategia centrale di coinvolgimento e di esposizione delle similitudini e delle differenze (di prospettive e di linguaggio) tra i vari partecipanti.

I workshop prevedono l'impiego di:²⁵

- cartografia sociale: (rappresentazioni grafiche di persone, infrastrutture, relazioni sociali, conflitti, risorse naturali); Queste in particolare hanno reso visibili tensioni e conflitti, in quanto i partecipanti classificano le relazioni con gli attori che interagiscono con il territorio (alleanza, solidarietà, dialogo, tensione, conflitto, violenza, e abbandono). Ciò ha fatto emergere contenuti sensibili (attori etichettati come violenti);²⁶
- “cartografia corporea” (*cuerpoterritorio* o *territorial-body mapping*), che consiste nel disegno della sagoma del corpo sul quale i partecipanti collocano, attraverso disegni, parole, colori o simboli, le connessioni tra ciò che hanno vissuto nel territorio e ciò che sentono nel corpo (Figura 42);²⁷

L'attività dei fili di lana: i partecipanti si dispongono in un grande cerchio. Vengono usati gomitoli di lana di colori diversi, ciascun colore associato a un obiettivo comune che era emerso nelle attività precedenti: pace, terra, educazione, unità. Una persona afferra il filo e poi lancia il gomitolo a un'altra persona che ha dichiarato di condividere quello stesso obiettivo. Man mano che il gomitolo passa di mano in mano, tra i corpi delle persone in cerchio si tende una vera e propria ragnatela di fili colorati: una rete fisica che rappresenta visivamente i legami tra le persone e gli scopi che le accomunano.²⁸ A questo punto i facilitatori chiedono ai partecipanti di tirare delicatamente il proprio filo verso di sé: tirando, ciascuno *sente* nel proprio corpo la tensione trasmessa dagli altri attraverso i fili e percepisce fisicamente di essere connesso a tutti gli altri. Dopodiché un facilitatore inizia a tirare i fili con più forza in una sola direzione e chiede: *"Cosa pensate che succederà se continuo a tirare in questa direzione?"*. Alcuni rispondono: *"Si romperà... cadremo"*. E un altro aggiunge *"C'è un solo gomitolo, ma possiamo dividerlo. Forse è il momento di smettere di tirare da una parte o dall'altra e iniziare a pensare di lavorare insieme"*.²⁹

PRINCIPIO 6 – Impiegare le narrazioni

6.1 Impiegare le narrazioni: *Le narrazioni della comunità sono state trattate come dati e fonti di conoscenza primaria, non solo come materiale illustrativo o comunicativo?*

I racconti dei partecipanti sono riconosciuti come modi relazionali di comprendere il territorio. Comprendono prospettive di connessione con la natura, rituali, poesie (Figura 41.1), sogni;³⁰

Le "community personas" finali incorporano direttamente le voci orali, scritte e grafiche dei partecipanti.³¹

PRINCIPIO 7 – Valorizzare la conoscenza

7.1 Valorizzazione di fonti di conoscenza radicate nel luogo e nel tempo: *Il processo ha attivato e valorizzato fonti di conoscenza locali, pratiche e situate, radicate nella storia e nell'esperienza specifica della comunità, trattandole come sistemi epistemici legittimi e non come dati da raccogliere e rielaborare esternamente?*

Il progetto mira a legittimare le diverse modalità di vivere che si interfacciano al processo: le cosmologie e i valori spirituali, il rispetto per gli esseri non umani come Madre Terra e gli spiriti ancestrali. Queste modalità relazionali sono riconosciute come comprensioni del mondo capaci di orientare la convivenza e lo sviluppo futuro, senza che nessuna prevarichi su un'altra.³²

7.2 Restituzione alla comunità: *La conoscenza prodotta è stata restituita alla comunità in forme accessibili e utili per essa, evitando logiche di estrazione a beneficio di soggetti esterni, indipendentemente dalla sua utilità per la pubblicazione accademica o professionale?*

Le "community personas" sono concepite come modo di restituire i risultati ai partecipanti e alle loro comunità in forma accessibile; basandosi sugli interventi, scritti e disegni dei partecipanti, garantiscono che le loro "voci" visive siano incorporate nel materiale restituito, offrendo uno strumento che le comunità possono usare per dialogare con istituzioni statali e non statali.³³

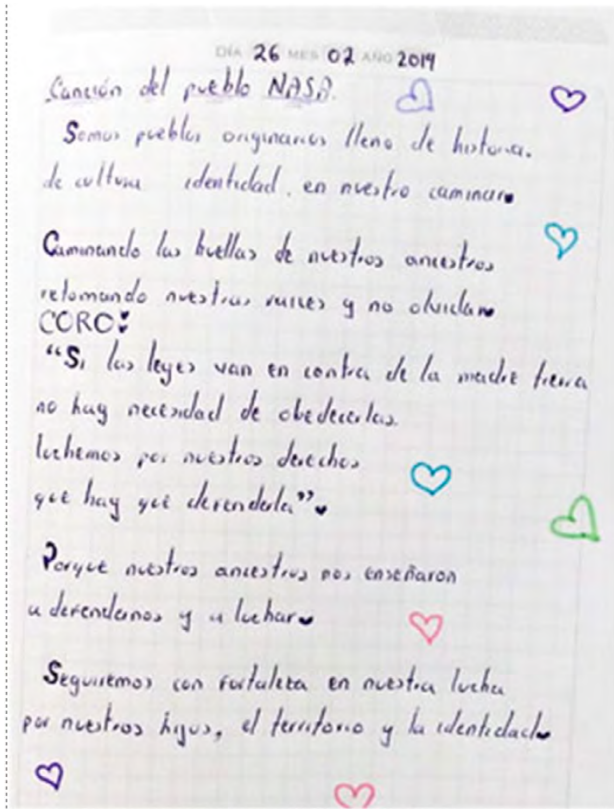
 DÍA 26 MES 02 AÑO 2019 Canção del pueblo Nasa. Somos pueblos originarios llenos de historia. de cultura identidad, en nuestro caminar. Caminando las huellas de nuestros ancestros retomando nuestras raíces y no olvidando CORO: "Si las leyes van en contra de la madre tierra no hay necesidad de obedecerlas. luchemos por nuestros derechos que hay que defenderla." Porque nuestros ancestros nos enseñaron a defendernos y a luchar. Seguiremos con fortaleza en nuestra lucha por nuestros hijos, el territorio y la identidad.	Translation to English "Song of the Nasa indigenous people"
	We are native people full of history Of culture, identity in our footpath
	Walking on the footprints of our ancestors Returning to our roots and not forgetting
	<i>Chorus</i> "If the laws go against mother earth There is no need to obey them Let's fight for our rights We must protect it [mother earth]"
	Because our ancestors taught us To defend ourselves and to fight
	We will continue with strength in our struggle For our children, our territory, and identity

Figura 41.1: Canzone dal workshop 1. Fonte: Escobar-Tello et al. (2021)

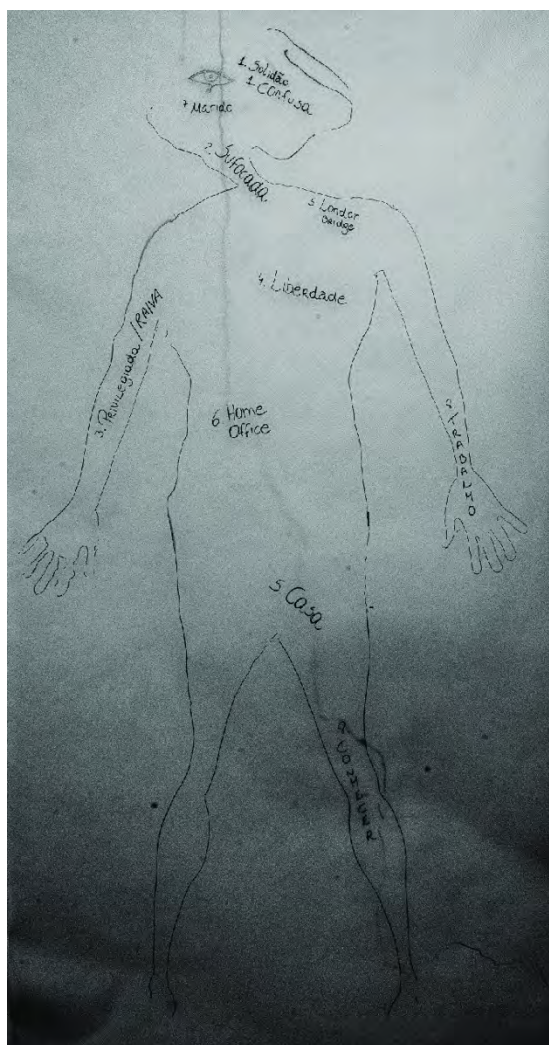
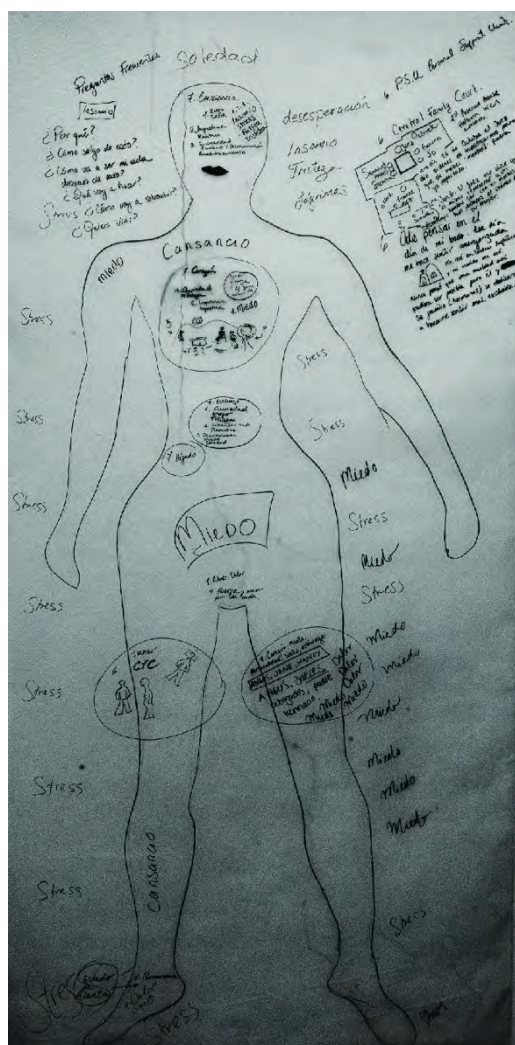


Figura 42.1, Figura 42.2: Esempi di cartografia corporea (non inerenti al caso studio in questione). Fonte: Nina Franco/Heimer (2022)

Note

- ¹ M. Carolina Escobar-Tello et al., “Decolonising Design in Peacebuilding Contexts,” *Design Studies* 73 (2021): 2–3, <https://doi.org/10.1016/j.destud.2021.101001>.
- ² Ivi, 6, 12.
- ³ Ivi, 9, 12–13.
- ⁴ Ivi, 19, 22.
- ⁵ Escobar-Tello et al., “Decolonising Design,” 4.
- ⁶ Ivi, 4, 7–8.
- ⁷ Escobar-Tello et al., “Decolonising Design,” 4.
- ⁸ Ivi, 4.
- ⁹ Ibidem.
- ¹⁰ Ivi, 8–9.
- ¹¹ Ivi, 9–10.
- ¹² Ivi, 13–14.
- ¹³ Ivi, 5–6.
- ¹⁴ Ivi, 13.
- ¹⁵ Ivi, 19, 22.
- ¹⁶ Escobar-Tello et al., “Decolonising Design,” 4, 8–9.
- ¹⁷ Ivi, 17–21.
- ¹⁸ Ivi, 13–14, 18–19.
- ¹⁹ Escobar-Tello et al., “Decolonising Design,” 7–8, 18.
- ²⁰ Ivi, 21.
- ²¹ Escobar-Tello et al., “Decolonising Design,” 13–14.
- ²² Escobar-Tello et al., “Decolonising Design,” 4, 19.
- ²³ Ivi, 9–16.
- ²⁴ Ivi, 19, 22.
- ²⁵ Escobar-Tello et al., “Decolonising Design,” 6.
- ²⁶ Ivi, 6, 12.
- ²⁷ Escobar-Tello et al., “Decolonising Design,” 9; Rosa Dos Ventos Lopes-Heimer, “Travelling Cuerpo-Territorios: A Decolonial Feminist Geographical Methodology to Conduct Research with Migrant Women,” *Third World Thematics: A TWQ Journal* (2022): 4, 10, <https://doi.org/10.1080/23802014.2022.2108130>.
- ²⁸ Escobar-Tello et al., “Decolonising Design,” 15.
- ²⁹ Ivi, 15–16.
- ³⁰ Escobar-Tello et al., “Decolonising Design,” 10.
- ³¹ Ivi, 19, 22.
- ³² Escobar-Tello et al., “Decolonising Design,” 10.
- ³³ Ivi, 19, 22.

Bibliografia

Escobar-Tello, M. Carolina, Krisna Ruethe-Orihuela, Katherine V. Gough, Javier A. Fayad-Sierra, and Irene Velez-Torres. “Decolonising Design in Peacebuilding Contexts.” *Design Studies* 73 (2021): 1–24. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2021.101001>.

Lopes-Heimer, Rosa Dos Ventos. “Travelling Cuerpo-Territorios: A Decolonial Feminist Geographical Methodology to Conduct Research with Migrant Women.” *Third World Thematics: A TWQ Journal* (2022). <https://doi.org/10.1080/23802014.2022.2108130>.

14. Fablab Nepal at SIRC (Spinal Injury Rehabilitation Centre)

Dati identificativi:

Luogo: Saanga (distretto di Kavre), Nepal

Durata: 4 mesi (tra il 2022 e il 2023)

Organizzazione designer: FabLab Nepal;
Impact Hub Kathmandu

Partner: Spinal Injury Rehabilitation Centre
(SIRC); The Open University (UK)

Fonte bibliografica primaria: Campoli, A.,

Luck, R., Shrestha, P., Pradhan, P., & Rana, P.
(2024). 'It is not rocket science but it can
change our lives': pluriversal design with
FabLab Nepal at a spinal injury clinic.
CoDesign, 20(1), 20–35.

<https://doi.org/10.1080/15710882.2024.2319280>

Criteri di selezione: 2/2

- Design partecipativo in contesti di marginalizzazione;
- progetto inquadrato nel framework pluriversale.

Area tematica: giustizia sociale – inclusione;

Categoria design degli output prodotti: design del prodotto per la salute e la riabilitazione;

Obiettivo: Co-progettare e stampare in 3D dispositivi assistivi per la terapia di pazienti con lesioni al midollo spinale, partendo non solo dai bisogni funzionali ma dai desideri specifici dei pazienti.¹

Output prodotti:

• dispositivi assistivi personalizzati realizzati in stampa 3D, ottenuti trasformando ausili standard o autocostruiti (es. il cucchiaino per mangiare, lo splint per le dita) in versioni su misura per forma, dimensione e bisogni di ciascun paziente e nuovi dispositivi non disponibili al centro, alcuni dei quali pensati per integrare il gioco nella terapia; tra questi: un dito protesico personalizzato per il paziente KR (con forma e colore corrispondenti alla pelle), un dispositivo di assistenza alla scrittura che consente a un paziente di tenere e usare una penna, progettato a partire dal desiderio specifico del paziente di continuare a scrivere a mano come pratica personale significativa, un cucchiaino per l'alimentazione, un supporto per scacchi.²

Contesto: marginalizzazione di persone con disabilità dai processi progettuali di dispositivi medici;

Nel 2022, il team di FabLab Nepal, in dialogo con i terapeuti che lavorano presso il SIRC, ha individuato la mancanza di dispositivi assistivi personalizzati e correttamente adattati a disposizione dei pazienti. La maggior parte dei dispositivi presenti nella sala terapia era donata o realizzata a mano all'interno del Centro con materiali disponibili e improvvisati, come "bastoncini di ghiaccioli o manici di cucchiaino ricoperti di gommapiuma e nastro adesivo". Ciò è dovuto alla mancanza di produzione locale, all'assenza di aziende che producono dispositivi nel paese e alla difficoltà di importare merci dall'estero a causa di tasse di importazione estremamente elevate.³

Sviluppo del progetto:

Il team comprende due terapeuti del SIRC, due pazienti con diversi livelli di lesione spinale e diverse esigenze, e un designer che hanno lavorato insieme per tre mesi. L'obiettivo era trasformare i dispositivi standard già esistenti o quelli prodotti artigianalmente, utilizzati nelle sessioni di terapia (come il cucchiaino per l'alimentazione, lo splint per le dita e per l'abduzione) in dispositivi

personalizzati che rispondessero alla taglia, alla forma e alle esigenze di ciascun paziente. Il team ha anche creato nuovi dispositivi che non erano disponibili presso il SIRC. Alcuni nuovi dispositivi, come il supporto per gli scacchi, miravano a includere la dimensione ludica nelle sessioni di terapia, dal momento che, come è stato testimoniato: "giocare rende le cose più facili. Spesso dimentichiamo che il divertimento fa parte del processo di riabilitazione".⁴

Nel 2020, Rehab Lab, un'organizzazione internazionale, ha donato al SIRC una stampante 3D, una Ender 3 Pro, che non è mai stata utilizzata a causa della mancanza di personale locale con formazione e competenze adeguate e che ha richiesto riparazioni a causa di problemi di assorbimento di umidità durante gli anni di inattività. Il team di FabLab ha individuato una possibilità nella presenza al SIRC della stampante 3D inutilizzata.⁵

Il team ha seguito un processo di co-design iterativo in cui il designer partecipava alle sessioni di terapia e, attraverso la discussione con il paziente e il terapeuta, il team cercava di individuare i problemi di mobilità affrontati dal paziente associati all'uso dei dispositivi assistivi. Le sessioni di terapia erano seguite da una discussione tra il designer e il terapeuta, da una ricerca bibliografica e di mercato e da un brainstorming di idee. Il paziente testava il dispositivo assistivo stampato in 3D durante la sessione di terapia successiva, e venivano apportate modifiche in base al riscontro del paziente. Il processo veniva poi ripetuto dopo il test, considerando come il dispositivo potesse essere migliorato.⁶

Mentre alcuni dei dispositivi prodotti durante il progetto erano stati progettati per rispondere a bisogni quotidiani essenziali individuati dai pazienti, altri dispositivi erano in realtà stati progettati seguendo i desideri del paziente, sia per permettergli di continuare a coltivare le proprie passioni come parte del processo riabilitativo, sia per soddisfare il desiderio di avere dispositivi protesici dall'aspetto il più naturale possibile. Come nel caso di KR, che dopo il primo prototipo ha chiesto che il dito protesico non fosse solo funzionale, ma che si abbinasse anche alla sua tonalità di pelle e avesse una forma naturale.⁷

Confronto con la griglia dei principi operativi del design pluriversale

PRINCIPIO 1 – Coltivare l'empatia radicale

1.1 Costruzione di condizioni relazionali: *Il processo ha investito esplicitamente nella creazione di condizioni relazionali, rispetto reciproco, riservatezza, fiducia, che precedevano o accompagnavano il lavoro progettuale?*

Un membro del FabLab si trasferisce fisicamente al SIRC e partecipa alle sedute di terapia, costruendo un rapporto continuativo con pazienti e terapeuti;
Il processo incorpora anche le prospettive dei caregiver.⁸

1.2 Discomfort produttivo: *Esistono tracce nel processo di momenti in cui i designer hanno dovuto confrontarsi con il disagio prodotto dai propri pregiudizi e assunzioni, dalle condizioni di vulnerabilità e incertezza del contesto, o dall'incontro con visioni del mondo che resistevano alla comprensione immediata, e di come questo ha orientato le scelte progettuali anziché paralizzarle?*

Il team riconosce la tensione di fondo del proprio operato: il FabLab, strumento di origine occidentale (nato al MIT), rischia di essere "l'ennesima imposizione di ideali, valori e tecnologie occidentali su altre parti del mondo". Questa consapevolezza orienta scelte concrete (lavorare in reciprocità con i saperi locali, "parlare la lingua degli utenti") anziché bloccare il progetto. Emerge inoltre la necessità, per il team, di "padroneggiare i principi dello humancentred design, disimpararli e reimpararli" attraverso il confronto con i partecipanti.⁹

PRINCIPIO 2 – Favorire (re)immaginazione e delinking

2.1 Interrogare il frame: *Il processo ha esplicitamente rimesso in discussione le definizioni e i framework con cui il problema era stato inizialmente formulato, o ha operato dentro categorie predefinite?*

L'interesse per la risoluzione di problemi locali attraverso l'impiego di tecnologie avanzate, combinate con conoscenze locali, è condiviso da numerosi makerspace del Sud Globale. Tuttavia, l'approccio di FabLab Nepal al co-design, inteso come scambio di conoscenze tra progettisti e partecipanti, riflette una prospettiva dal basso e guidata dalle comunità locali che lo distingue da molti altri makerspace dell'Asia meridionale.¹⁰

PRINCIPIO 3 – Promuovere l'incontro fisico

3.1 Creazione di zone di contatto: *Sono stati creati spazi fisici in cui soggetti normalmente separati hanno potuto incontrarsi, condividere ed entrare in conflitto in condizioni di reciprocità?*

Il centro SIRC permette l'accesso al FabLab, rendendo possibile la coprogettazione negli spazi in cui i pazienti si sentono a loro agio e la partecipazione dei designer alle sedute di terapia insieme a paziente e terapeuta.¹¹

PRINCIPIO 4 – Adottare un approccio partecipativo

4.1 Profondità e distribuzione del potere decisionale: *In quale fase del processo la comunità ha avuto potere decisionale reale: definizione del problema, generazione delle soluzioni, decisioni operative? Chi ha mantenuto il controllo delle scelte rilevanti?*

Il paziente definisce il focus e dirige il progetto: *"il ruolo del paziente è dare idee e testare i prodotti (...) sono loro a dirci quali problemi affrontano"*;¹²

4.2 Co-produzione dei risultati: *Gli artefatti, i piani o la conoscenza prodotti dal processo sono stati generati collettivamente con la comunità, o consegnati alla comunità da designer esterni?*

Le caratteristiche estremamente specifiche dei dispositivi progettati richiedono continue iterazioni e revisioni da parte dei pazienti.¹³

PRINCIPIO 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee

5.1 Metodi visivi e corporei come strumenti di coprogettazione: *Il processo ha utilizzato mappe, disegni, modelli fisici, performance o espressioni corporee come strumenti attivi di coprogettazione, non solo come tecniche di comunicazione dei risultati?*

Il prototipo tangibile è il medium attraverso cui paziente, terapeuta e designer comunicano e mettono a punto la soluzione.¹⁴

PRINCIPIO 6 – Impiegare le narrazioni

6.1 Impiegare le narrazioni: *Le narrazioni della comunità sono state trattate come dati e fonti di conoscenza primaria, non solo come materiale illustrativo o comunicativo?*

La condivisione dei problemi quotidiani e dei desideri dei partecipanti sono i dati principali che informano la progettazione dei dispositivi.¹⁵

PRINCIPIO 7 – Valorizzare la conoscenza

7.1 Valorizzazione di fonti di conoscenza radicate nel luogo e nel tempo: *Il processo ha attivato e valorizzato fonti di conoscenza locali, pratiche e situate, radicate nella storia e nell'esperienza specifica della comunità, trattandole come sistemi epistemici legittimi e non come dati da raccogliere e rielaborare esternamente?*

Partendo dalla consapevolezza che gli spazi e i processi di fabbricazione digitale appaiono spesso ostici ai nonesperti, e che in Nepal – dove l'accesso alla tecnologia è ancora limitato per la maggior parte della popolazione per ragioni socioeconomiche – gli strumenti e le macchine risultano "poco familiari e intimidatori", il progetto sposta il fuoco dagli aspetti tecnici delle macchine verso i bisogni e desideri della comunità. Concretamente, ciò richiede di "parlare la lingua degli utenti".¹⁶ Partire dalla sintonizzazione con le sensibilità locali delle diverse regioni, etnie e abilità, e con i loro saperi e intuizioni si dimostra essere un metodo efficace per coinvolgere un'utenza che vede nella tecnologia un ostacolo piuttosto che un'opportunità. In questo senso, il vernacolare è inteso come una risorsa generativa e situata, non come un limite da superare.¹⁷

7.2 Restituzione alla comunità: *La conoscenza prodotta è stata restituita alla comunità in forme accessibili e utili per essa, evitando logiche di estrazione a beneficio di soggetti esterni, indipendentemente dalla sua utilità per la pubblicazione accademica o professionale?*

Oltre favorire l'empowerment dei pazienti, il processo permette il trasferimento di competenze tecniche verso due terapisti e un tecnico ortopedico grazie alla formazione CAD e sull'uso della stampante 3D, in modo che il team SIRC potesse essere indipendente nella progettazione e produzione di dispositivi assistivi su misura entro la fine del progetto pilota; Il ruolo dei designer di FabLab Nepal si sposta progressivamente verso quello di facilitatori, lasciando spazio agli attori locali che a fine progetto si percepiscono come co-designer e ne sentono la titolarità. L'obiettivo dichiarato è la sostenibilità di lungo periodo attraverso "processi continui e aperti di *infrastructuring*" e la costruzione di capacità manifatturiera locale autonoma.¹⁸



Figura 43: Dispositivo di assistenza alla scrittura che consente a un paziente di tenere e usare una penna. Fonte: Campoli et al. (2024).

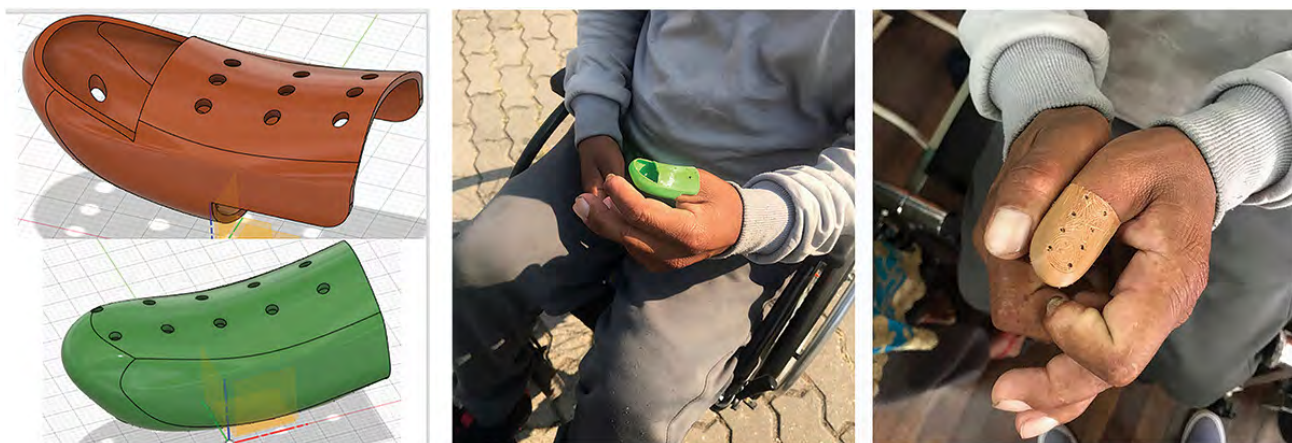


Figura 44.1, Figura 44.2, Figura 44.3: Dito protesico personalizzato per il paziente KR), con forma e colore corrispondenti alla pelle. Fonte: Campoli et al. (2024).



Figura 45.1(a sinistra): Gancio fai da te per scacchi.

Figura 45.2: Prototipo del gancio per scacchi realizzato con la stampante 3D. Fonte: Campoli et al. (2024).

Note

¹ A. Campoli, R. Luck, P. Shrestha, P. Pradhan, and P. Rana, “‘It Is Not Rocket Science but It Can Change Our Lives’: Pluriversal Design with FabLab Nepal at a Spinal Injury Clinic,” *CoDesign* 20, n. 1 (2024): 20, 25, <https://doi.org/10.1080/15710882.2024.2319280>.

² Ivi, 27–29.

³ Campoli et al., “‘It Is Not Rocket Science,’” 25.

⁴ Campoli et al., “‘It Is Not Rocket Science,’” 27.

⁵ Ivi, 26.

⁶ Ivi, 27–28.

⁷ Ivi, 28–29.

⁸ Campoli et al., “‘It Is Not Rocket Science,’” 25, 27.

⁹ Ivi, 21, 31–32.

¹⁰ Campoli et al., “‘It Is Not Rocket Science,’” 22–23.

¹¹ Campoli et al., “‘It Is Not Rocket Science,’” 27.

¹² Campoli et al., “‘It Is Not Rocket Science,’” 28.

¹³ Ivi, 28–29.

¹⁴ Campoli et al., “‘It Is Not Rocket Science,’” 27–28.

¹⁵ Campoli et al., “‘It Is Not Rocket Science,’” 28.

¹⁶ Campoli et al., “‘It Is Not Rocket Science,’” 31.

¹⁷ Arturo Escobar, *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds* (Durham: Duke University Press, 2018), 37, citato in Campoli et al., “‘It Is Not Rocket Science,’” 31.

¹⁸ Campoli et al., “‘It Is Not Rocket Science,’” 27, 31–32.

Bibliografia

Campoli, A., R. Luck, P. Shrestha, P. Pradhan, and P. Rana. “‘It Is Not Rocket Science but It Can Change Our Lives’: Pluriversal Design with FabLab Nepal at a Spinal Injury Clinic.” *CoDesign* 20, n. 1 (2024): 20–35. <https://doi.org/10.1080/15710882.2024.2319280>.

Escobar, Arturo. *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham: Duke University Press (2018).

15. SIT- PLU: Situated Creative Practices for the Pluriverse

Dati identificativi:

Luogo: Belgio, Germania, Spagna, Italia, Paesi Bassi

Durata: novembre 2024 – in corso (finanziamento fino ad aprile 2028)

Organizzazione designer: consorzio Creative Europe di otto partner – LUCA School of Arts (Belgio); Floating University

(Germania); ZEMOS98 (Spagna), Idensitat (Spagna); Lungomare (Italia); Baltan Laboratories (Paesi Bassi); EINA (Spagna); Universitat Politècnica de València (Spagna)

Partner: Unione Europea, programma Creative Europe

Fonte primaria: SIT-PLU <https://sitplu.substack.com>

Criteri di selezione: 1/2

- progetto inquadrato nel framework pluriversale

Area tematica: giustizia sociale – inclusione;

Categoria design degli output prodotti: Exhibit Design / Communication Design

Obiettivo: Gli obiettivi dichiarati del progetto sono: reimmaginare le arti e la cultura come strumenti trasformativi per il rinnovamento ecologico e la giustizia sociale, far avanzare i discorsi pluriversali in Europa e sviluppare metodologie creative che rispondano a specifici ambienti socio-ecologici, mettendo in connessione paesaggi rurali, periurbani e urbani.¹

Contesto:

SIT-PLU è un progetto di cooperazione Creative Europe che affronta le sfide socio-ecologiche attraverso interventi artistici specifici al contesto. Attingendo direttamente dal pluriverso di Escobar, il progetto abbraccia diversi modi di sapere e di vivere, portando in primo piano il buen vivir (benessere sociale), l'interdipendenza comunitaria e le relazioni tra entità umane e più-che-umane.²

Organizzazione e struttura del progetto

SIT-PLU è strutturato attorno a tre componenti principali: Residenze Situate (SIT-RES), Laboratori Pluriversali (PLU-LABs) e un Programma di Scambio e Valutazione (EX-EV).³

- Residenze Situate (SIT-RES): In ciascuna delle quattro residenze, un artista o un collettivo artistico viene selezionato attraverso una open call per trascorrere un periodo di ricerca e produzione in un territorio specifico, lavorando a stretto contatto con la comunità locale. Il formato non è quello della residenza artistica convenzionale – in cui un artista viene ospitato in uno spazio istituzionale per produrre un'opera – ma un processo di co-ricerca situata in cui il territorio e le sue comunità sono co-autori del lavoro.⁴
- Laboratori Pluriversali: LUCA Lab a Gent, EINA Lab a Barcellona, UPV Lab a Valencia, ciascuno radicato in un territorio specifico con pratiche di ricerca situate.⁵
- Interactive Atlas: Nel tempo, le intuizioni emergenti da questo processo saranno raccolte in un Atlas Interattivo, un catalogo di approcci per i professionisti delle arti e della cultura che lavorano verso la trasformazione socio-ecologica.⁶

Laboratori e residenze condividono il principio del radicamento territoriale ma differiscono strutturalmente per tre aspetti:⁷

- Chi opera: Nei laboratori operano team di ricerca universitari permanenti – ricercatori, docenti, studenti – che lavorano nel proprio territorio di appartenenza istituzionale. Nelle residenze opera un artista o un collettivo esterno selezionato attraverso open call, che viene accolto in un territorio che non è il proprio.
- Durata e continuità: I laboratori sono strutture permanenti per tutta la durata del progetto – novembre 2024 ad aprile 2028 – con attività ricorrenti che seguono i ritmi del territorio. Le residenze durano un anno ciascuna con un inizio e una fine definiti.
- Outcome attesi e tipologia di intervento: I laboratori sviluppano metodologie situate e plurali che intrecciano pratiche creative con la ricerca interdisciplinare per esplorare nuovi modi di percepire, abitare e pensare con i territori peri-urbani. Producono metodologie e conoscenza accademica. Le residenze producono interventi artistici impiegano atti a ripensare il rapporto tra comunità e territorio in contesti segnati da tensione ecologica o sociale.

Residenze situate (SIT-RES)

- SIT-RES 2026: La prima tornata di residenze è iniziata a gennaio 2026. La open call era aperta a Baltan Laboratories (Eindhoven), Idensitat (Barcellona), Lungomare (Bolzano) e ZEMOS98 (Cantabria-León). I risultati della seconda fase erano attesi entro la fine di settembre 2025. Gli artisti selezionati sono quindi in residenza da maggio 2026, ma i loro nomi non risultano pubblicati sul sito SIT-PLU né nelle fonti disponibili.⁸
- SIT-RES 2027: Le residenze della seconda tornata inizieranno a gennaio 2027 e si concluderanno a dicembre 2027, con una mostra finale prevista per febbraio 2028. Ciascun residente riceverà un compenso artistico di €13.500 escluse le spese di viaggio e un budget di produzione.⁹

Le residenze:

- Baltan / Studio Assisië (Tilburg, Paesi Bassi): lavora su un parco naturale di 67 ettari che ospita una comunità mista, comprese persone con disabilità mentali complesse. Il tema sono i beni comuni (commons) e la costruzione di una "società di commoners" in cui tutti possano partecipare; i temi della residenza sono formulati in anticipo dalla comunità locale attraverso un metodo simile a un consiglio dei cittadini.¹⁰
- Lungomare (Bolzano, Italia): lavora sui paesaggi fluviali in una regione di confine alpina, all'interno del suo progetto FLUX avviato nel 2022. Il tema sono i "territori liquidi": ripensare i fiumi come luoghi di connessione, apprendimento e ri-naturalizzazione, esplorando il rapporto tra umani, acqua ed ecosistemi.¹¹
- Idensitat (Barcellona, Spagna): lavora nei quartieri vicini alla foce del fiume Besòs, attorno al concetto di "zona di sacrificio", un'area degradata dall'industria pesante a scapito degli abitanti e dell'ambiente. Indaga il ruolo dell'arte nella transizione da spazio degradato a spazio rigenerato.¹²
- ZEMOS98 (montagne cantabriche di León, Spagna): lavora nelle aree rurali dove cresce la resistenza ai grandi parchi eolici, descritti come "estrattivismo travestito da transizione verde". Il tema sono le energie future e una transizione energetica giusta; come punto di partenza propone di espandere un gioco da tavolo cooperativo già esistente, Commonspoly, come strumento di dibattito critico.¹³

I tre laboratori pluriversali:

• EINA Lab – Barcellona (Spagna)

Istituzione: EINA University Center for Design and Art (UAB)

EINA Lab è un laboratorio di ricerca di una scuola di design e arte di Barcellona. Lavora in una fascia di territorio tra la città di Barcellona e il parco naturale di Collserola. Non è né città né natura selvaggia, ma quello spazio ibrido definito peri-urbano che sta in mezzo: campi abbandonati, margini, terreni di confine.¹⁴

L'obiettivo dichiarato è passare da un rapporto di sfruttamento del territorio a un rapporto di cura e rigenerazione, attraverso proposte concrete di "ri-naturalizzazione". Le metodologie praticate includono mappatura collettiva, camminate situate, archeologia di progetto e indagini territoriali pratiche che coinvolgono disegno e modellazione. I collaboratori comprendono studenti universitari, comunità locali, agenti ecologici e ambientali non-umani, attori politici e governativi.

• LUCA Lab – Gent (Belgio)

Istituzione: LUCA School of Arts – gruppo di ricerca Fluid Futures

È condotto dalla LUCA School of Arts attraverso il gruppo di ricerca Fluid Futures. Si svolge a Ter Beken, un parco con castello vicino a Gand, in Belgio, in collaborazione con la comunità locale Common Terre, legata all'agricoltura e alla terra. Funziona come uno spazio di ricerca artistica ed educativa che intreccia il lavoro con gli studenti della scuola, il coinvolgimento degli abitanti del posto (agricoltori, vicini) e l'attenzione agli elementi non umani del luogo (piante, suolo, stagioni).¹⁵

Operativamente prende forma attraverso pratiche sensoriali e comunitarie: raduni stagionali, cene collaborative, rituali di narrazione attorno al fuoco, raccolta di piante e radici, laboratori di tintura naturale, cucina attorno a un forno comunitario. Alcune di queste attività sono già avvenute – il kick-off di settembre 2025 durante la festa del raccolto, il workshop "Tracing the Roots of Colour" di ottobre, altre attività fino a dicembre – mentre il progetto nel suo complesso è ancora in corso.

• UPV LAB – Valencia (Spagna)

Istituzione: Universitat Politècnica de València – CIAE e LABOLUZ

Coinvolge i dipartimenti di Pittura e Scultura dell'università e collabora con realtà civiche e di base del territorio: piattaforme cittadine (come Per l'Horta e CLERs), gruppi di mutuo soccorso, cucine solidali, gruppi per la giustizia migrante, oltre a residenti, artisti, attivisti e studenti.¹⁶

A seguito del disastro climatico causato dall'alluvione DANA che nel 2024 ha colpito la comunità valenciana, il lab ha scelto di concentrarsi sul documentare l'impatto di questo fenomeno e sulle risposte che le comunità colpite hanno messo in campo.

Riflessione su SIT-PLU

In quanto i progetti dei laboratori e delle residenze sono attualmente in corso, quanto descritto finora in relazione al progetto SIT-PLU proviene dal programma dichiarativo e dagli obiettivi che il sito ufficiale si propone di perseguire. Di conseguenza, la presente indagine non dispone della documentazione sufficiente a effettuare il confronto con la griglia dei principi pluiversali, che negli altri casi è stato effettuato al fine di raccogliere le pratiche con cui il design pluriversale si manifesta concretamente.

Tuttavia, la presenza di questo caso studio nel corpus analizzato è emblematica in quanto segna il riconoscimento esplicito del framework pluriversale – attraverso l'adozione diretta del lessico pluriversale come identità del concept – da parte di un progetto sovvenzionato dall'Unione Europea, riconoscimento che finora, da quanto segnalano sia i casi analizzati che la letteratura sul tema, ha interessato solo realtà provenienti dal Sud globale.

Nonostante ciò, dalle informazioni consultate, non risulta un coinvolgimento attivo di categorie di persone che vivono situazioni di marginalizzazione dai processi progettuali, il che lo designa come

l'unico dei quindici casi selezionati complessivamente – e degli otto casi riconosciuti per il legame esplicito con il pluriverso – a non soddisfare tale criterio.

Note

¹ SIT-PLU, “Situated Creative Practices for the Pluriverse,” Substack, consultato il 5 luglio 2026, <https://sitplu.substack.com>.

² Ivi.

³ SIT-PLU, “About the Institutions Involved,” Substack, consultato il 5 luglio 2026, <https://sitplu.substack.com/p/about-the-institutions-involved-the>.

⁴ Ivi.

⁵ SIT-PLU, “Pluriversal Laboratories,” Substack, consultato il 5 luglio 2026, <https://sitplu.substack.com/p/pluriversal-laboratories>.

⁶ SIT-PLU, “About the Institutions Involved.”

⁷ Ivi.

⁸ SIT-PLU, “Situated Creative Practices for the Pluriverse,” <https://sitplu.substack.com>.

⁹ Ivi.

¹⁰ Ivi.

¹¹ Ivi.

¹² Ivi.

¹³ Ivi.

¹⁴ SIT-PLU, “Pluriversal Laboratories.”

¹⁵ Ivi.

¹⁶ Ivi.

Sitografia

SIT-PLU. <https://sitplu.substack.com>

3.4 Riassunto delle pratiche pluriversali individuate

Principio 1 - Coltivare l'empatia radicale: essere disposti alla trasformazione che si genera dall'incontro col diverso.

Pratiche concrete dai casi: La sintesi trasversale individua come pratica centrale la costruzione di fiducia attraverso il riconoscimento reciproco, realizzata mediante:

- la condivisione di momenti collettivi sia informali (pasti, gioco) sia formali (cerimonie, pratiche tradizionali);
- pratiche di dialogo autentico, in cui i designer esterni dichiarano ruolo, provenienza, obiettivi, privilegi ed esplicitano i rapporti di potere e le strutture che producono marginalizzazione;
- pratiche di immersione nel territorio: visite informali alle case, camminate e tour;
- relazione pluriennale e decisioni prese dentro le strutture rituali della comunità;
- presenza continuativa;

La trasformazione reciproca passa per l'abitare il disagio, documentato nei casi sia nell'incertezza delle cerimonie (in cui i designer, posti al di fuori della loro comfort zone, non avevano una spiegazione razionale) sia – nei dialoghi – nel rischio trattare temi delicati che potrebbero urtare la sensibilità di chi già vive situazioni di vulnerabilità.

Principio 2 – Favorire la (re)immaginazione e il delinking: mettere in discussione le categorie dominanti che definiscono i problemi, le possibili situazioni e dare spazio a nuove alternative.

Pratiche concrete dai casi: La pratica individua gli approcci decolonizzanti che orientano il design partecipativo, articolati in tre modalità: decolonising in (interrogare metodi, idee di problema, concetto stesso di conoscenza valida), decolonising by (portare le prospettive marginalizzate all'attenzione delle istituzioni), decolonising through (produrre cambiamento concreto nella vita delle persone).

Ad esempio:

- nel caso Wixárika viene messo in discussione la prassi per cui sono i Wixáritari a doversi adattare al calendario gregoriano (decolonising in);
- in Kara Solar il progetto della canoa solare mira a favorire uno sviluppo sostenibile definito dai termini della comunità, materializzando nell'artefatto una possibilità alternativa alla mobilità stradale che causa deforestazione o alla dipendenza dai carburanti che inquinano il fiume e danneggiano l'ecosistema (decolonising through); lo stesso progetto predilige il design delle canoe tradizionali (decolonising in);
- nei casi Costruire Bellezza, Design.for (Each)One, Cantiere Mambretti, FabLab Nepal viene reimmaginato lo spazio dei servizi socio-sanitari da luogo di contenimento a laboratorio di co-design aperto alla città (decolonising by) e gli utenti da passivi a portatori di conoscenza e agenti attivi del cambiamento (decolonising through);
- nei casi Design for (Each)One e Nepal FabLab avviene un riposizionamento critico rispetto alla logica di mercato che esclude i bisogni delle persone con disabilità (decolonising in);

- in Edmonton Shift Lab, che prevede la progettazione di artefatti insieme ad una comunità indigena, si verifica un abbandono della linearità del design thinking occidentale; lo stesso laboratorio ha svolto progetto abbracciando un orientamento che mira a sfatare i "*Racism Myths*", smontando tre narrazioni tipiche sul razzismo (decolonising through).

Principio 3 – Promuovere gli incontri fisici: adottare metodologie basate sul luogo

Pratiche concrete dai casi: La pratica centrale in relazione alla creazione di un ambiente che possa agevolare il processo di co-design in presenza è il riconoscimento della dimensione domestica dei luoghi, che si traduce nella rinuncia agli spazi formali della progettazione a favore di quelli familiari ai partecipanti. I casi dimostrano che la condizione che abilita questo processo è l'apertura ad esterni delle strutture che erogano servizi a persone marginalizzate, che trasforma gli utenti da fruitori passivi ad agenti attivi.

Dai casi, gli esempi più rappresentativi dell'apertura di strutture che solitamente precludono l'accesso ad esterni sono: Costruire Bellezza, Design for (Each)One, Cantiere Mambretti, FabLab Nepal. I casi citati hanno documentato una trasformazione dei fruitori delle strutture che offrono servizi socio-sanitari da utenti passivi ad agenti attivi del cambiamento. Inoltre, hanno messo in risalto come l'incontro tra persone con vissuti diversi possa generare nuove e inattese forme di conoscenza e, di conseguenza, generare una trasformazione reciproca.

Principio 4 – Adottare un approccio partecipativo: garantire il coinvolgimento attivo dei partecipanti al processo progettuale, puntando a favorire il trasferimento di agency, cioè di autonomia decisionale, oltre a quello di competenze tecniche progettuali.

Pratiche concrete dai casi: I casi mostrano che il coinvolgimento attivo parta dal duplice riposizionamento dei ruoli (designer da portatori unici di conoscenza a catalizzatori/mediatori; partecipanti da utenti passivi ad agenti attivi), che si concretizza a partire dall'osservazione partecipante, seguita dalla definizione condivisa dei problemi, dalla formulazione delle soluzioni e dalle fasi cicliche di progettazione-prototipazione-test-revisione. La creazione di un'atmosfera informale agevola la partecipazione attiva e gli interventi dei partecipanti. La fase di prototipazione dimostra avere un ruolo chiave nel coinvolgimento attivo dei partecipanti, dal momento che i modelli sviluppati con materiali accessibili e tecnologie semplici favoriscono l'atmosfera di informalità e spontaneità che agevola gli interventi critici e le revisioni dei partecipanti e facilita il dialogo tra i essi e i designer "esterni" al contesto. Qui i designer sono chiamati a reimparare i propri metodi attraverso il linguaggio e le prospettive dei partecipanti. L'approccio partecipativo è quindi permesso progettazione delle condizioni favorevoli del contesto (come accennato nel confronto con il principio 3), che permettono la piena espressione delle capacità dei partecipanti. In questo processo, il designer mette la propria conoscenza al servizio dei partecipanti.

Principio 5 – Utilizzare mappature, visual thinking ed espressioni corporee: adottare pratiche che stimolano il "pensare attraverso il fare", che abbattano le barriere alla partecipazione e consentono il trasferimento di una conoscenza non trasferibile verbalmente.

Pratiche concrete dai casi:

- I casi documentano l'impiego di forme accessibili di coinvolgimento, attraverso workshop di artigianato, di tecniche di stampa semplici, di lavorazione con la ceramica o di sartoria. Queste attività incorporano la fase di prototipazione "a bassa fedeltà" citata nel principio precedente.

- Fanno parte di questa categoria le pratiche di immersione nel territorio, come le camminate nei contesti, le pratiche di raccolta, partecipazione a cerimonie di accoglienza o tradizionali di un posto, capaci di suscitare un coinvolgimento emotivo oltre che pratico.
- Il coinvolgimento emotivo è favorito anche dall'impiego di mappature collettive o di mappature corporee, che legano l'esperienza dei luoghi e del loro significato alle emozioni suscitate nel corpo, sono le attività che favoriscono maggiormente l'emergere di prospettive diverse in relazione allo stesso spazio.

Principio 6 – Impiegare le narrazioni: riconoscere il racconto come strumento espressivo di coinvolgimento e veicolo di conoscenza

Pratiche concrete dai casi:

- impiego di esperienze di razzismo (tramite interviste semi-strutturate) nella creazione di artefatti volti all'educazione anti-razzista;
- impiego di testimonianze di esperienze negative (molestie verbali o fisiche) avvenute negli stessi luoghi sottoposti alla riprogettazione;
- utilizzo delle narrazioni stesse come output finale, nello specifico:
 - il prototipo Exploring Wahkohtowin (Edmonton Shift Lab) è costruito sulle narrazioni indigene; consiste in un gioco da tavolo che racconta la storia coloniale di Edmonton dalla prospettiva indigena, in cui i giocatori hanno la possibilità di immaginare oltre agli avvenimenti storici, le implicazioni di questi sulle relazioni e sulla quotidianità della comunità indigena;
 - nel Calendario Wixárika le narrazioni dirette dei Wixáritari sulla concezione tempo sono materiale costitutivo dell'artefatto;
 - la mostra sulle narrazioni post-coloniali dei bornfrees in Namibia ha come obiettivo quello rendere visibili le relazioni tra passato coloniale, presente postcoloniale e futuri alternativi, a partire dalle voci dei partecipanti, attraverso una piattaforma pubblica da cui sono sistematicamente esclusi;
 - Il kit di coinvolgimento giovanile (Youth Engagement Kits) del caso ISSRAR Palestina contiene artefatti fisici co-progettati con gli attivisti, contenenti sei temi e relative domande per documentare le risposte dei giovani alle demolizioni.

Principio 7 – Valorizzare la conoscenza: impiegare gli approcci metodologici e i sistemi di conoscenza inseparabili dal contesto in cui si progetta.

Pratiche concrete dai casi:

I casi documentano che l'incontro tra il design partecipativo e il sapere locale produce nuove forme di conoscenza, che vengono restituite alla comunità, sia attraverso gli output prodotti dal progetto, sia per mezzo dei processi relazionali che vengono attivati.

Lo vediamo nel re-design degli spazi che parte dalla prospettiva di chi li vive (Costruire Bellezza, Accionnes de Paz, CatalyticAction), nella co-progettazione di dispositivi medici

costruiti intorno all'esperienza diretta della propria condizione (Design for (each)One, FabLab Nepal), nel progetto di canoe ad energia solare basato sui modelli indigeni e sulle loro aspirazioni (Kara Solar) o nella progettazione di output che permettono l'auto-rappresentazione della propria identità e del proprio territorio (Wixárika, Purta ngkarrama, Edmonton Shift Lab). Tutti questi casi testimoniano non solo come il design partecipativo abbia prodotto una nuova consapevolezza di quel sapere, di cui la comunità può beneficiare, ma anche che abbattere la distinzione dualistica tra designer e utente sia possibile, anzi, necessaria a produrre un cambiamento positivo.

CONCLUSIONI

Per mezzo dell'indagine svolta e del confronto effettuato tra casi studio e principi teorici abbiamo visto che il design si inserisce nel quadro pluriversale in varie forme, attraverso vari strumenti, come il design per la comunicazione, per i trasporti, il co-crafting o attraverso la progettazione di spazi, e come questi strumenti interagiscono con diversi contesti. Ma in tutte queste forme il design si configura come un dispositivo nelle mani della comunità, che lo impiega per la propria auto-rappresentazione o per uno sviluppo definito nei propri termini, e che ha bisogno di confrontarsi con la figura del designer come facilitatore di questo processo orientato verso l'autonomia e non più come portatore unico di sapere.

La ricerca ha inoltre messo in evidenza che progettare per il pluriverso richiede l'attivazione di processi relazionali, che i casi studio hanno dimostrato essere spesso il fine stesso oltre che il mezzo. Per questo il valore del processo pluriversale non si misura solo dall'artefatto che produce, ma nella qualità delle relazioni che attiva.

Per concludere, il design pluriversale chiama i progettisti a porsi dei dubbi e a ridefinire le proprie certezze: riguardo a ciò che si pensa di sapere sugli altri, ma prima di tutto riguardo al proprio ruolo all'interno del processo progettuale e, più in generale, all'interno della società.

NOTE E BIBLIOGRAFIA

Note

- Le traduzioni dei brani citati in tutta la tesi sono a cura dello scrivente.
- Le note bibliografiche sono presenti alla fine di ogni capitolo.

Bibliografia

Amatullo, Mariana, Bryan Boyer, Jennifer May, and Andrew Shea, eds. *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World*. New York: Routledge, 2022.

Bocato Rorato, Francesco, and Cristian Campagnaro. “Co-Crafting: Del fare insieme e oltre. Dispositivo di design sociale per la facilitazione dei processi partecipativi e di inclusione sociale.” In *Design for Survival: Proposte responsabili per un futuro oltre la crisi*, edited by Lucia Pietroni and Daniele Turrini, 164–167. Firenze e Milano: Giunti, 2025.

Campagnaro, Cristian, and Sara Ceraolo. *Ai margini: Un’antologia di social design*. Torino: Prinp, 2022.

Campagnaro, Cristian, Nicolò Di Prima, and Sara Ceraolo. “Co-Design and the Collective Creativity Processes in Care Systems and Places.” *Social Inclusion* 9, n. 4 (2021): 130–142. <https://doi.org/10.17645/si.v9i4.4503>.

Campoli, A., R. Luck, P. Shrestha, P. Pradhan, and P. Rana. “‘It Is Not Rocket Science but It Can Change Our Lives’: Pluriversal Design with FabLab Nepal at a Spinal Injury Clinic.” *CoDesign* 20, n. 1 (2024): 20–35. <https://doi.org/10.1080/15710882.2024.2319280>.

Clarke, Rachel E., Reem Talhouk, Ahmed Beshtawi, Kefah Barham, Owen Boyle, Mark Griffiths, and Matt Baillie Smith. “Decolonising In, By and Through Participatory Design with Political Activists in Palestine.” In *Participatory Design Conference 2022: Volume 1 (PDC 2022 Vol. 1)*, 36–49. New York: ACM, 2022.

Dabaj, Joana, and Riccardo Conti. “Safe Play Spaces for Children in Emergency Contexts.” *Landscape Architecture Frontiers* 9, n. 1 (2021). <https://doi.org/10.15302/J-LAF-1-050016>.

Dellapiana, Elena, and Guido Montanari. *Una storia dell’architettura contemporanea*. 2a ed. Torino: UTET Università, 2021.

Ehrnström-Fuentes, Maria, and Steffen Böhm. “The Political Ontology of Corporate Social Responsibility: Obscuring the Pluriverse in Place.” *Journal of Business Ethics* 185 (2023): 245–261.

Escobar, Arturo. *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham: Duke University Press, 2018.

Escobar-Tello, M. Carolina, Krisna Ruelle-Orihuela, Katherine V. Gough, Javier A. Fayad-Sierra, and Irene Velez-Torres. "Decolonising Design in Peacebuilding Contexts." *Design Studies* 73 (2021): 1–24. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2021.101001>.

Kambunga, Asnath Paula, Rachel Charlotte Smith, and Heike Winschiers-Theophilus. "Extending Temporalities in Design: Designing Pluriversal Futures." *CoDesign* 20, n. 1 (2024): 36–54. <https://doi.org/10.1080/15710882.2024.2363914>.

Law, John. "What's Wrong with a One-World World?" *Distinktion: Scandinavian Journal of Social Theory* 16, n. 1 (2015): 126–139.

Lopes-Heimer, Rosa Dos Ventos. "Travelling Cuerpo-Territorios: A Decolonial Feminist Geographical Methodology to Conduct Research with Migrant Women." *Third World Thematics: A TWQ Journal* (2022). <https://doi.org/10.1080/23802014.2022.2108130>.

Manzini, Ezio. *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.

Porcellana, Valentina, Cristian Campagnaro, and Nicolò Di Prima. "Quando l'antropologia incontra il design: Riflessioni a margine di una ricerca-azione a contrasto dell'homelessness." *Illuminazioni* 42 (2017): 229–251.

Rogal, Maria. "Embracing Many Worlds: The Wixárika Calendar." In *Pivot 2020: Designing a World of Many Centers – DRS Pluriversal Design SIG Conference*, edited by Renata Leitão, Lesley-Ann Noel, and Laura Murphy. 4 giugno 2020. <https://doi.org/10.21606/pluriversal.2020.101>.

Schwittay, Anke. "Designing Development: Humanitarian Design in the Financial Inclusion Assemblage." *PoLAR: Political and Legal Anthropology Review* 37, n. 1 (2014): 29–47.

Smith, Rachel Charlotte, Heike Winschiers-Theophilus, Rogério Arruda de Paula, Tariq Zaman, and Danielle Loi. "Towards Pluriversality: Decolonising Design Research and Practices." *CoDesign* 20, n. 1 (2024): 1–13. <https://doi.org/10.1080/15710882.2024.2379704>.

St John, Nicola. "Purta ngkarrama (In Dialogue Together): Co-Designing and Co-Learning in Ntaria." *CoDesign* 20, n. 1 (2024): 174–193. <https://doi.org/10.1080/15710882.2024.2317950>.

Suchman, Lucy. "Anthropological Relocations and the Limits of Design." *Annual Review of Anthropology* 40 (2011): 1–18.

Tonkinwise, Cameron. "Design for Transitions – from and to What?" *Design Philosophy Papers* 13, n. 1 (2015): 85–92.

van Zeeland, Eveline. "Design Principles of the Pluriversal Design Paradigm." In *DRS2024: Boston, 23–28 June*, edited by Colin Gray, Erik Ciliotta Chehade, Paul Hekkert, Laura Forlano, and Paolo Ciuccarelli. London: Design Research Society, 2024.

Sitografia

“Acciones de Paz.” Feeling. February 11, 2019. <https://feeling.com.co/2019/02/11/acciones-de-paz/>.

Calisto Friant, Martin, Paola Velasco-Herrejón, and Thomas Bauwens. “Pluriversal Technologies: Innovation Inspired by Indigenous Worldviews.” *E-International Relations*, December 12, 2023. <https://www.e-ir.info/2023/12/12/pluriversal-technologies-innovation-inspired-by-indigenous-worldviews/>.

Every One Every Day. [weareeveryone.org](https://www.weareeveryone.org). Consultato il 6 luglio 2026. <https://www.weareeveryone.org/>.

Fundación Kara Solar. karasolar.com. Consultato il 6 luglio 2026. <https://karasolar.com/>.

Gabay, Aimee. “An Indigenous-Led Solar Canoe Initiative Expands across the Amazon.” *Mongabay*, September 1, 2025. <https://news.mongabay.com/2025/09/an-indigenous-led-solar-canoe-initiative-expands-across-the-amazon/>.

“IBTASEM Playground, Bar Elias, Lebanon, 2015.” CatalyticAction. <https://catalyticaction.org/ibtasem-playground/>.

ISSRAR Community. “ISSRAR: Young Palestinians’ Responses to House Demolitions.” Accessed July 5, 2026. <https://issrar.community>.

“Mambretti a colori, gli ospiti dipingono il Centro.” Progetto Arca. 8 agosto 2024. <https://www.progettoarca.org/mambretti-a-colori-gli-ospiti-dipingono-il-centro/>.

“Postcolonial Narratives of the Born Frees Exhibition.” POEM – Participatory Memory Practices. January 20, 2020. <https://poem-horizon.eu/postcolonial-narratives-of-the-born-frees-exhibition/>.

“Public Space for Dialogue, Majdal Anjar, Lebanon, 2022.” CatalyticAction. <https://catalyticaction.org/public-space-for-dialogue/>.

SIT-PLU. “Pluriversal Laboratories.” Substack. Consultato il 5 luglio 2026. <https://sitplu.substack.com/p/pluriversal-laboratories>.

“Women-Led Placemaking for Peacebuilding, Tripoli, Lebanon, 2024–2025.” CatalyticAction. <https://catalyticaction.org/placemaking-tripoli/> and <https://catalyticaction.org/women-led-placemaking/>.

“Workshop Design For Each One.” Cooperativa Animazione Valdocco Onlus. Marzo 2015. <https://cav.lavaldocco.it/81-blog/113-workshop-design-for-each-one-politecnico-di-torino.html>.