

## Le forme collaborative di comunicazione del co-design e l'interazione con le scienze sociali: l'invenzione di un cultural probe come caso studio

Chiara Vacirca

**Collaborative forms of co-design communication and interaction with the social sciences: the invention of a cultural probe as a case study.** *More and more frequently, social research is borrowing from design and the visual arts tools for qualitative surveys that make communication between researchers and social actors involved softer and more inclusive: questionnaires and interviews are undoubtedly fundamental devices for measuring qualitative data and the emergence of descriptive and thematic landscapes, but what methodology should be adopted when the recipients of the survey are not only samples but long-term participants and possible co-activators of co-designing processes? What possibilities emerge in qualitative analysis to increase the engagement of the individuals involved or to establish in social research a responsive and more horizontal communication? Think, for example, of researches that monitor needs, quality of services and intervention strategies on the same; researches that investigate certain forms of social exclusion and that therefore require delicacy, care and trust in the relationship between researcher and user; or researches that involve heterogeneous actors, perhaps with not very high cultural level and a strong ethnic and age diversification. The tools offered by interaction design offer the possibility of creating a relational undergrowth in the curation of projects for unfamiliar groups, incentivizing the imaginative and concrete agentivity of the participant in the activity (Gaver, Dunne, Pacenti, 1999; Howard et al., 2005; Rivoltella, 2015). The central theme of the paper will therefore be to monitor the quality of this communication in two complementary processual lines: the design phase of administration/prototyping, that is, in the researcher-user interlocution, and the design phase of the probe itself, in which communication is researcher-researcher (and more specifically social researcher-designer). In the first part, the analysis of the different approaches to the practice of co-design will be conducted through the available literature, thus outlining a reasoned mapping of the available methodologies and their functioning; in the second part, instead, a case study will be examined in which two Tuscan associations, Florence-based Opificio Sociologico and CoDesign Toscana, are the protagonists in the creation of the cultural probe Vado. Il tempo in tasca during the lockdown period, between March and June 2020: the empirical story-telling of the decision-making methods used, the disciplinary comparisons, the division of roles, the frequency of meetings will provide pragmatic indications for a modeling repeatable in other contexts.*

**Keywords:** codesign, cultural probes, social design, social sciences, prototypes

### *Introduzione*

Negli ultimi anni, gli strumenti offerti dalla progettazione partecipata si sono rivelati una metodologia in grado non solo di tessere una relazione orizzontale tra ricercatori e stakeholders, ma anche di facilitare una rilevazione di dati e qualità interpretativi sorprendenti per la ricerca sociale; questo ha portato all'emersione di un variegato paesaggio di pratiche, ruoli e approcci innovativi e interdisciplinari alla ricerca (Sanders & Stappers, 2008).

I questionari, le interviste e i focus group restano indubbiamente fondamentali per la misurazione di dati qualitativi e l'emersione di paesaggi descrittivi e tematici, ma gli strumenti del design sono a loro volta dispositivi efficaci e offrono soluzioni interessanti, specialmente nei casi in cui, nello scambio

ricercatore-utente siano in atto processi a medio-lungo termine e dov'è quindi auspicabile una più marcata libertà autoriale da parte dei campioni coinvolti.

Nel contesto di questo contributo, per *design* si intende quella modalità di progettazione in cui i progettisti cercano di capire, interpretare e infine affrontare una sfida o un'opportunità nella loro realtà attuale sviluppando e creando concettualmente soluzioni (e.g. spazi fisici, prodotti, servizi, infrastrutture, politiche) che potrebbero rendere migliore la realtà futura; il prefisso "co" segnala l'attitudine collaborativa, cooperativa, collettiva o di natura connettiva di questo impegno nel design. Nel processo di co-design accademici, professionisti e comunità d'interesse lavorano insieme sviluppare idee e soluzioni strategiche che rispondano a determinate questioni del presente, connettendo conoscenze, abilità e risorse (Zamenopoulos & Alexiou, 2018).

La comunicazione diventa quindi fondamentale al fine di aumentare l'engagement e facilitare l'agency degli utenti/attori coinvolti e creare un humus relazionale responsivo e orizzontale. Tema centrale del paper sarà quindi quello di mettere in luce la qualità di questa comunicazione in due complementari linee processuali che pongono al centro, prima dal punto di vista metodologico e poi empirico - attraverso un caso studio: a) l'interlocuzione tra ricercatore e utente nelle fasi di progettazione, somministrazione e prototipazione dei dispositivi offerti dal co-design; b) l'interlocuzione fra designer e ricercatore sociale nella fase di ideazione stessa della strumento *cultural probe*.

Nella prima parte, l'illustrazione dei diversi approcci alla pratica di co-design verrà condotta attraverso la letteratura disponibile, delineando così una mappatura ragionata sulle metodologie a disposizione e il loro funzionamento; nella seconda parte invece sarà preso in esame il caso studio che vede come protagonisti due associazioni toscane, Opificio Sociologico di Firenze e CoDesign Toscana, nell'ideazione della *cultural probe Vado. Il tempo in tasca* durante il periodo di lockdown, fra marzo e giugno 2020: la ricostruzione tramite storytelling dei metodi decisionali utilizzati, dei confronti disciplinari, fino alla divisione dei ruoli e la frequenza degli incontri permetteranno di fornire indicazioni pragmatiche per una modellazione ripetibile in altri contesti di collaborazione interdisciplinare. Obiettivo del caso studio è far emergere come, nella comunicazione e

collaborazione tra designers e ricercatori sociali, il materiale ottenuto nella fase di indagine culturale possa costituire a propria volta una base organica di dati che, se organizzati, conducono ad un'analisi qualitativa a stampo più strettamente sociologico e come, d'altro canto, le rilevazioni qualitative attraverso i metodi come l'intervista, possano costituire il tappeto propedeutico alla successiva fase di co-progettazione. In ogni caso, le interazioni disciplinari intese come comunicazione attiva costituiscono fonte di arricchimento reciproco e complementarità nello sviluppo della ricerca-azione.

### *Gli strumenti del co-design: probes, toolkits e prototipi*

La comunicazione tra ricercatori, designer e utenti nelle pratiche di co-progettazione e, più in generale, nei framework partecipativi è costellata da una variegata sfumatura di approcci metodologici che connotano da un lato i livelli di agentività nei ruoli e nelle prese di posizione in termini decisionali, dall'altro la tipologia di ricerca adottata. Una lettura facilitata è offerta dal quadro semiotico in figura (Sanders & Stappers, 2008), dove si individuano rispettivamente il ruolo dell'utente sull'asse orizzontale e l'approccio alla ricerca sull'asse verticale (Fig. 1).

Come forse si può intuire, lo studio proposto in questo contributo si posiziona in particolare nella fascia alta del quadro semiotico, ovvero quella focalizzata essenzialmente su due declinazioni dell'approccio design-led, in cui l'engagement dell'utente scivola tra una posizione di soggetto e una posizione di *partner*; a queste due posizioni corrispondono rispettivamente due distinti mind-set progettuali, ovvero *designing for* e *designing with* (Sanders & Stappers, 2014) e che differiscono essenzialmente nella scelta dell'output, ovvero del dispositivo adito alla progettazione (e.g. *probes, generative tools*). Nello specifico, le cultural probes (letteralmente "sonde culturali") si posizionano sul lato sinistro del quadro semiotico in quanto ideate da ricercatori *per* utenti, al fine di evocare risposte creative individualmente e utilizzarle a propria discrezione.

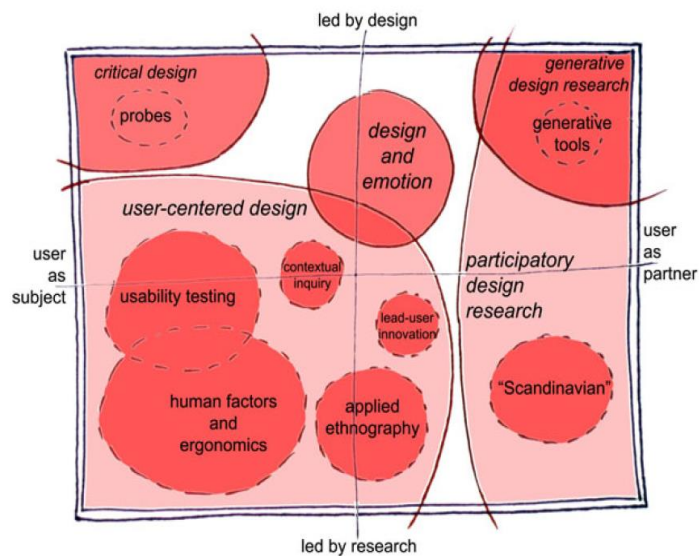


Fig. 1 La mappa della ricerca progettuale, che mostra diversi approcci disposti lungo due assi: ruolo dell'utente (orizzontale) e approccio della ricerca (verticale) (Sanders & Stappers, 2008).

Toolkits e prototipi si posizionano invece sul lato destro in quanto strumenti generativi e in grado di incentivare e facilitare un processo di com-partecipazione (progettare *con*), in cui confronto, discussione e fare in comune costituiscono i nodi centrali.

In realtà, come vedremo, tra i vari dispositivi (probes, toolkits e prototipi) insiste una certa complementarità e consequenzialità, tanto che ciascuno strumento può essere utilizzato in maniera scalabile, creando un frame temporale del processo di co-progettazione. Ma andiamo con ordine.

### *Probes*

A differenza dell'osservazione diretta (come offrono gli studi tradizionali sul campo), lo strumento *cultural probe* consente all'utente di auto-somministrarsi un'indagine culturale e di auto-segnalare reazioni che costituiscono il corpus d'analisi dei ricercatori; può assumere diverse forme, il più delle volte si tratta di diari o quaderni, e sono progettate o per fornire risposte in seguito a stimolazioni visive come mappe, cartoline, fotografie; oppure per produrle creativamente attraverso l'uso di giochi, macchina fotografica, registratore con istruzioni (Gaver et al., 1999).

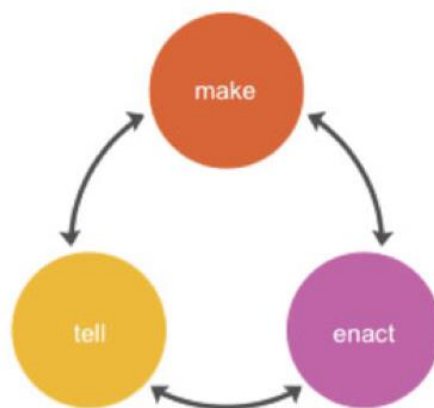
### *Toolkits*

Questi strumenti, se per forma o stimolazione visiva possono coincidere con alcuni elementi delle probes, vengono però utilizzati in un contesto sostanzialmente opposto (ovvero, in una fase successiva) cioè quello in cui l'utente diviene partecipante di un processo confrontandosi contemporaneamente con altri utenti e con i ricercatori. Stiamo parlando delle sessioni di co-progettazione, a volte veri e propri eventi pubblici, in cui il lavoro collettivo di espressione, discussione e confronto viene condotto attraverso strumenti specificatamente pensati per lavorare su diversi livelli di creatività e stimolazione ideativa: post-it, cartelloni, schede ma anche oggetti tridimensionali, forme, costruzioni (e.g. i mattoncini Lego) e tutto ciò che nei singoli contesti può ispirare un atto creativo e una posizione progettuale. Questi oggetti vengono utilizzati per produrre manufatti che raccontano un'idea di presente o di futuro, elaborata in un lavoro di gruppo o, se individuale, comunque all'interno di un frame partecipativo (Madden et al., 2014).

### *Prototipi*

I prototipi sono le manifestazioni fisiche delle idee, delle riflessioni e dei concetti, possono acquisire la forma di bozze progettuali oppure avere a tutti gli effetti l'aspetto di un modello in scala; sono spesso frutto di assemblaggio creativo degli strumenti messi a disposizione, siano essi moduli in legno, plastica, oggetti elettronici o altri materiali. Nel fare, ossia nel processo discorsivo della prototipazione, i soggetti della ricerca spingono le loro intuizioni in superficie attraverso l'osservazione, la riflessione, l'interpretazione, l'espressione e la discussione delle idee; questi assemblaggi (Sanders et al., 2010) offrono quindi la capacità di creare "cose" in grado di descrivere bisogni, preoccupazioni e opportunità, favorendo anche visioni di scenari e modi di vivere futuribili (Madden et al., 2014). In questo senso, il prototipo si legge come generatore di una pratica performativa di espressione creativa e confronto collettivo, in cui l'atto del fare, ovvero dell'assemblaggio, non può prescindere dalla narrazione e della rappresentazione e anzi si realizza in un movimento ciclico interattivo (Fig. 2). I manufatti, siano essi prototipi di un parco, di una strada o visioni rappresentative di un disagio o l'esplorazione di un senso comune, rivelano storie, ruoli e percezioni

sociali (Sanders & Stappers, 2014) che prontamente le persone condividono o ne spiegano il funzionamento (nel caso l'oggetto sia la rappresentazione di qualcosa di molto concreto). Il prototipo ha quindi bisogno di essere rappresentato, agito, condiviso e si rivela attraverso le storie raccontate su di esso e le scene in cui esercita un ruolo. Nel suo valore assoluto rimane quasi muto e può generare ambiguità; ma è in anche questa ambiguità, in effetti, che a sua volta genera ulteriori disvelamenti di creatività, espressione e confronto (Sanders & Stappers, 2012).



*Fig. 2. Fare, raccontare e mettere in atto come attività complementari e connesse nella prototipazione (Brandt, Binder and Sanders, 2012).*

### *Le fasi del co-design: ideazione, produzione, valutazione*

Dalla concisa panoramica offerta sugli strumenti della co-progettazione, può risultare evidente come agli obiettivi e ai risultati attesi per ogni dispositivo corrisponda un orientamento temporale differente che può scandire, fase per fase, un intero processo partecipativo. L'illustrazione in basso (Sanders & Stappers, 2014), risponde in maniera puntuale a questa evidenza, posizionando gli strumenti a seconda dei vari momenti e soprattutto delineando anche la natura dell'interazione fra designer e utente (*for/with*).

Se quindi scegliamo di visualizzare il processo progettuale come una linea in grado di assumere forme e direzioni differenti e imprevedute in proporzione diretta alla partecipazione degli utenti, la prima fase e l'ultima fase appaiono come dritte: l'ideazione e l'analisi valutativa ex-post sono di stretta competenza dei designers o del gruppo più eterogeneo di ricercatori coinvolti; difatti, una delle caratteristiche

fondamentali della *probe* è proprio quella di concentrarsi esclusivamente nella fase iniziale di ideazione (*pre-design*) e nella fase di lettura dei risultati (*evaluative*), mentre nella fase centrale, ovvero quella generativa, gli strumenti utilizzati generano un'interazione mediata ma imprevedibile, in cui evidentemente, strumenti quali toolkits e prototipi si prestano all'utilizzo in misura maggiore, permettendo un atto creativo collettivo in grado di tradurre un'idea concettuale in un prodotto – inteso nella sua forma più ampia di servizio, ambiente sociale, esperienze (Brandt et al., 2012).

In estrema sintesi, la comunicazione fra designer e utente nella prima fase è strettamente mediata dalla *probe* e non sussiste quindi una reale e fisica interazione fra i gruppi né una possibilità di interferenza o influenza; proprio per questa ragione, le informazioni raccolte da questo tipo di indagine sono particolarmente utili non solo nelle prime fasi di un processo di progettazione ma anche – come vedremo nel caso studio più avanti – nella rilevazione di una specifica percezione sociale all'interno di un target ragionato di campioni. Inoltre, l'aspetto creativo, la produzione artistica e la centralità estetica di questo strumento consentono di aprire spazi di riflessione non necessariamente mainstream, stimolando l'immaginazione e il pensiero speculativo e ottenendo un resoconto impressionistico sulle convinzioni, i desideri, le preferenze estetiche e le preoccupazioni culturali del gruppo di utenti (Gaver et al., 1999).

In conclusione, messe in luce la modulazione degli strumenti del co-design e la loro attuazione processuale, ci si chiede dove e come in questo contesto può inserirsi la ricerca sociale?

Quali interazioni di metodo e di strategia possono verificarsi nella comunicazione e nella collaborazione interdisciplinare fra designer e ricercatori sociali? Intuitivamente, la fase di pre-design nonché quella più strettamente valutativa, sono quelle che maggiormente si prestano alla scienza sociale come momento di selezione del campione, indagine preliminare e lettura dei risultati. Quale apporto può quindi offrire l'indagine sociologica in queste fasi?

La ricostruzione del caso studio nei prossimi paragrafi permetteranno di offrire un esempio a risposta di queste domande, avvalorando l'ipotesi che la ricerca sociale applicata e co-design possano essere due discipline in stretta sinergia.

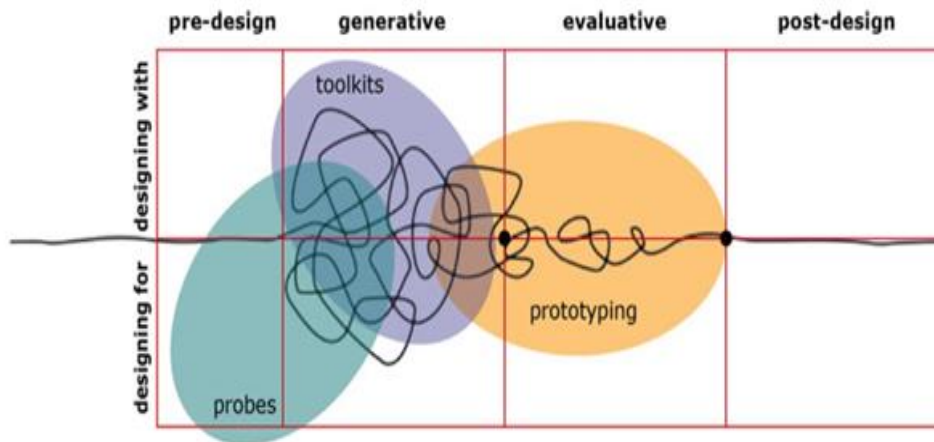


Fig. 3 Tre approcci al fare posizionati rispetto ai mind-set e alle fasi del processo di progettazione (Brandt et al., 2012).

*La creazione di una cultural probe: il caso studio di sociologi e co-designers in comunicazione*

Il caso studio ha come protagonisti due collettivi di ricercatori toscani, Codesign Toscana<sup>46</sup> (d’ora in poi CT) – associazione culturale e network multidisciplinare di professionisti e ricercatori esperti nella progettazione collaborativa con pubblici eterogenei – e Opificio Sociologico<sup>47</sup> (d’ora in poi OS), associazione di promozione sociale con base a Firenze, attiva nella ricerca sociale, nella partecipazione civica e nella ricerca-azione. Si ricorda a tal proposito, che in Toscana, ai sensi dell’articolo 55 del d.lgs 117/17 nonché della normativa regionale 400/2020, gli enti pubblici locali devono provvedere, in partenariato con enti del Terzo Settore ad attività di co-progettazione e ricerca sociale applicata “nella definizione ed eventuale realizzazione di specifici progetti, servizi o interventi finalizzati a soddisfare bisogni definiti nonché di progetti innovativi e sperimentali” (normativa regionale 400/2020, art. 11, comma 2). La ricostruzione del caso studio è stata possibile grazie alle interviste svolte a due rappresentanti per ogni associazione coinvolta.

<sup>46</sup> [www.codesigntoscana.org](http://www.codesigntoscana.org)

<sup>47</sup> [www.piccolopificiosociologico.it](http://www.piccolopificiosociologico.it)



### *Fase 0*

La primissima fase ideativa nasce nel marzo 2020 per interesse iniziale di OS che, nel pieno dell'esperienza pandemica del lockdown nazionale, aveva gettato le basi per la realizzazione di un progetto di web documentary di sociologia visuale, intitolato *Quarantena Blues*. La prima fase della ricerca si era così costituita da una serie di 40 interviste semistrutturate ad un campione ragionato di testimoni privilegiati della pandemia (anziani, insegnanti, assistenti sociali, infermieri), cercando di cogliere i cambiamenti repentini nella rete delle relazioni sociali dovuta all'emergenza sanitaria e alle forme di restrizioni e distanziamento sociali.

Dall'analisi delle interviste era così emerso uno scenario narrativo che raccoglieva le testimonianze ricevute in 5 storie d'amore intese come contenitori tematici della ricerca, ovvero: a) *L'insospettabile intimità* ovvero la narrazione dei cambiamenti nel rapporto con lo spazio della quotidianità; *L'ineludibile inculata*, ovvero l'analisi della genitorialità, della coppia e della violenza domestica; *L'imperituro odi et amo*, in cui si metteva in luce la dimensione politica, il rapporto con le istituzioni e la ridefinizione dei diritti; *La doverosa relazione di coppia*, che aveva come protagonista il tema della marginalità e della multiculturalità in pandemia; *L'irrefrenabile amante*, infine, come narrativa della costruzione di nuovi immaginari post-quarantena.

A conclusione di questa fase "0" di raccolta ed elaborazione creativa dei dati, nasce, da parte di OS l'esigenza e l'interesse di mettere in comune le idee e provare a costruire qualcosa che investigasse in ottica più inclusiva e partecipativa i temi emersi. Così, dalla necessità di incidere in un momento storico unico, dall'esigenza di interrogarsi e dare una risposta di senso a questo momento, e soprattutto dalla voglia di collaborare insieme fattivamente e dalla curiosità da parte di entrambe le associazioni nel reciproco lavoro di ricerca, si avvia il coinvolgimento diretto di CT e l'avvio vero e proprio del processo collaborativo, che assume nel tempo caratteristiche e organizzazione diversa.

### *Fase I: "a porte aperte"*

In questa fase ha prevalso su tutte la domanda su "come attivarsi"; in modo particolare il ruolo dei designers è stato fondamentale nella facilitazione e nella

mediazione del gruppo, nella proposizione di pratiche che guidassero all'individuazione di superfici comuni di visione e di azione. In questa fase gli incontri avvengono settimanalmente in plenaria, spesso utilizzando la piattaforma *Jamboard* che più di altre permette una simulazione di ciò che normalmente avviene nelle sessioni di co-progettazione; la durata degli incontri varia dalle 2 alle 4 ore.

Durante le interviste, alcuni ricercatori fanno notare come fin dal principio abbia prevalso un atteggiamento di spontaneità e di flessibilità, non compromettente la responsabilità, attitudine ritenuta tipica della ricerca indipendente e della progettazione nel Terzo Settore.

Le difficoltà emerse dalla comunicazione online si sono dimostrate in realtà strumenti catalizzatori per velocizzare l'individuazione di tematiche comuni e di soluzioni per facilitare l'operatività, nonché l'interesse a mantenere un atteggiamento di apertura allo scambio e alla condivisione, guidato da una domanda di senso, prima di tutto su cosa, in quel momento storico, significasse lavorare insieme, nelle diversità disciplinari ma anche in un'ottica di restrizione e di distanza fisica; forse non a caso, la metafora descrittiva del "lavorare a porte aperte" è stata un'espressione che tornava spesso e volentieri nelle parole dei ricercatori coinvolti nell'analisi di questo studio: restare aperti, nonostante le chiusure.

Quasi subito, l'attenzione si è collettivamente rivolta allo strumento della *cultural probe* come dispositivo su cui innestare una progettazione comune; nella probe si sono intraviste le capacità metodologiche che ben si sposavano con i limiti imposti dalla pandemia in quanto: a) indaga a distanza, data la regola della non-interferenza fra ricercatore; b) si caratterizza in quanto auto-somministrazione dilatata nel tempo e quindi possibile strumento di accompagnamento quotidiano in grado di offrire un momento evasivo e riflessivo allo stesso tempo; c) dato il suo carattere ibrido, riconosciuto dalla sociologia e comunque afferente in generale al campo delle scienze umane, permetteva una coesistenza di metodi deduttivi e induttivi. d) strumento che si ben si posiziona nel passaggio tra mondo privato e ciò che è invece di pubblico interesse e nel senso più ampio delle trasformazioni sociali. I temi della probe andavano quindi a rivedere e ampliare nello specifico due

dei capitoli di *Quarantena Blues*, ovvero quello dell'esplorazione dei diritti e la costruzione di nuovi immaginari.

### *Fase II: i gruppi di lavoro*

Una volta stabilito l'out-put della progettazione, il lavoro ha cominciato via via ad intensificarsi, provocando una sempre maggiore difficoltà nella gestione dello stress online e nella facilitazione dei processi decisionali. Così, una volta capito l'obiettivo fattuale da portare avanti, si è collettivamente deciso di dividersi in gruppi operativi misti (che avesse cioè rappresentanti di ciascuna associazione); oltre all'incontro in plenaria, quindi, in cui riportava il lavoro dei gruppi, si aggiunge in calendario un secondo meeting settimanale volto al lavoro dei singoli gruppi. È in questa fase che cominciano a collaborare anche altre figure professionali esterne che aumentano le prospettive e le competenze (e.g. un ricercatore in filosofia nel gruppo copywriting).

I gruppi sono quindi tre, formati tendenzialmente da due designer e un ricercatore ciale: un primo gruppo relativo allo sviluppo dello strumento *probe* (ovvero il corpus di contenuti e testo); uno dedicato alla comunicazione del progetto e all'editing; un ultimo gruppo connesso all'engagement, ovvero la selezione del primo campione pilota a cui somministrare lo strumento. Ad ogni modo, è stato sostanzialmente utile mantenere una visione di sistema nel movimento di sviluppo dei contenuti, soprattutto fra la comunicazione e l'engagement.

In questa fase, emerge quanto la capacità progettuale dei designers sia stata coadiuvata dalla capacità di sintesi connotata come propria dei ricercatori sociali.

### *“Vado, il tempo in tasca”*

La *probe*, nella sua forma conclusiva, appare come un booklet sfogliabile, un diario di viaggio leggibile come un'esperienza a tappe (Fig. 4), dove ogni tappa è un momento di riflessione; come si legge, “il viaggio rappresenta, metaforicamente, quell'insieme di momenti di transizione verso l'ignoto post-pandemia. Sei strumenti descrivono sei tappe del viaggio a partire dal valico verso l'ignoto rappresentato dalla prima delle sonde. Le successive descrivono ciò che invece per lo stesso viaggiatore è ancora difficile raccontare”. Le finalità dello

strumento si individuano nella creazione di strumenti discussione; nel rintracciare indicatori relativi agli aspetti trasformativi del benessere – intesi come quei cambiamenti e aspetti nuovi che possano condurre a rintracciare possibili progettualità di servizi e politiche in grado di fronteggiare gli effetti della pandemia nel lungo periodo; nella promozione del co-design come approccio utile a fronteggiare situazioni complesse e ad attivare progetti finanziabili.

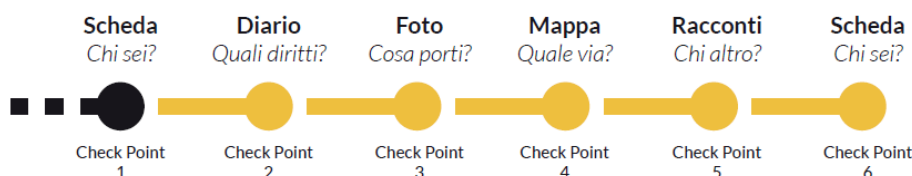


Fig. 4 estratto da *Vado. Il terzo in tasca* (courtesy of *Opificio Sociologico e Codesign Toscana*)

### *Conclusioni*

A conclusione di questo contributo, il concetto di comunicazione, esploso in forme di ideazione, interazione, co-progettazione, può a sua volta essere dipanato in tre ulteriori forme che costituiscono, alla luce del caso studio illustrato, una forma propedeutica di risposta a quali relazioni inedite possano aprirsi nella comunicazione interdisciplinare fra ricercatori.

Innanzitutto, la comunicazione può essere letta come forma di autogestione, intesa come sinergia generativa e orizzontale: autogestione dei tempi e degli spazi virtuali, specialmente in condizioni di restrizione in cui il lavoro di ricerca condiviso è divenuto principalmente online; l'autogestione dei compiti, grazie alla divisione in gruppi misti; l'autogestione delle competenze, nel cui processo di condivisione si permette di andare oltre le dinamiche e le forme di appartenenza disciplinare; l'autogestione del linguaggio (in parallelo alla progettazione condivisa, è infatti nata l'esigenza di creare un glossario comune in grado di condensare le distanze disciplinari).

L'autogestione a sua volta può leggersi come spazio di comunicazione interdisciplinare che vede la progettazione come attitudine universale, in un'ottica olistica e non soluzionista; che permette da un lato il superamento anche momentaneo dei settorialismi disciplinari ma che al tempo stesso facilita una

maggior comprensione del proprio posizionamento, in relazione alle proprie competenze e a quelle degli altri.

Infine la comunicazione autogestita, ha permesso, nel caso raccontato, l'emersione di nuove domande e l'apertura a nuove fasi di progettazione e collaborazione, in merito soprattutto alle possibili integrazioni tecniche che è possibile apportare tra ricerca sociale e co-progettazione, specialmente dal lato metodologico; come rendere replicabile e modellabile un sistema di ricerca che integri descrizione (ricerca sociale), progettazione (ricerca sociale + codesign) e realizzazione (codesign).

### *Ringraziamenti*

Si ringrazia Rita Duina, Marco Berni (Codesign Toscana), Costanza Gasparo, Daniele Busciantella (Opificio Sociologico) e Davide Cherubini (copyrighter e filosofo) per le interviste e le lunghe condivisioni dell'esperienza vissuta.

### **Riferimenti Bibliografici**

- Brandt, E.; Binder, T.; Sanders, E. B.-N., 2012, *Tools and Techniques: Ways to Engage Telling, Making and Enacting. Routledge International Handbook of Participatory Design. Routledge International Handbooks, in Participatory Design. A Reference Book*, Simonsen&Robertson, pp. 145-181. New York, Routledge.
- Gaver, W.; T. Dunne; E. Pacenti, 1999, "Cultural Probes.", in «ACM Interactions», 6, pp. 21-29.
- Gaver, W.; Boucher, A.; Pennington, S.; Walker, B., 2004. "Cultural Probes and the Value of Uncertainty." In «ACM Interactions», 11, pp- 53-56.
- Madden, D; Cadet-James Y; Atkinson, I.; Watkin Lu F., 2014, "Probes and prototypes: a participatory action research approach to codesign", in «International Journal of CoCreation in Design and the Arts», 10, pp. 31-45.
- Rivoltella, P. C. (a cura di), 2015, *Smart future. Didattica, media digitali e inclusione*, Franco Angeli, Milano.
- Sanders, E. B.-N., Brandt E., and Binder., T.; 2010. "A Framework for Organizing the Tools and Techniques of Participatory Design." Proceedings of the Participatory Design Conference 2010, Sydney, Australia.
- Sanders, E. B.-N., P. J. Stappers. 2008. "Co-creation and the New Landscapes of Design", in «CoDesign», 4, 5-18.
- Sanders E. B.-N. P. J. Stappers. 2014 "Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning" International Journal of CoCreation in Design and the Arts 10, 5-14
- Schön D. A., 1993, *Il professionista riflessivo*, Bari, Edizioni Dedalo.