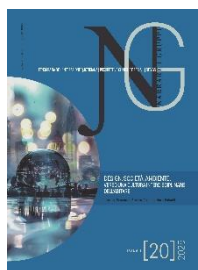


INTRODUZIONE. Design, società, ambiente. Verso una cultura interdisciplinare dell'abitare

Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli



Narrare i gruppi

Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design - vol. 20, n° 1, giugno 2025

ISSN: 2281-8960

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: www.narrareigruppi.it

Titolo completo dell'articolo	
INTRODUZIONE. Design, società, ambiente. Verso una cultura interdisciplinare dell'abitare	
Autore	Ente di appartenenza
Francesco Armato	<i>Università Mediterranea di Reggio Calabria</i>
Riccardo Maria Pulselli	<i>Università Mediterranea di Reggio Calabria</i>
Pagine 17-9	Publicato on-line il 30 giugno 2025
Cita così l'articolo	
Armato, F., Pulselli, R.M. (2025). INTRODUZIONE. Design, società, ambiente. Verso una cultura interdisciplinare dell'abitare. In <i>Narrare i Gruppi</i> , vol. 20, n° 1, giugno 2025, pp. 17-19 - website: www.narrareigruppi.it	

IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

introduzione

Design, Società, Ambiente. *Verso una cultura interdisciplinare dell'abitare*

Francesco Armato, Riccardo Maria Pulselli

Questo numero di *Narrare i Gruppi* indaga la relazione tra design e società mostrando risultati e prospettive di un approccio di ricerca attraverso il design (research-by-design), includendo l'esposizione di metodologie ed esperienze emblematiche e dibattendo il ruolo del designer all'interno della società contemporanea.

Il design è una disciplina orientata all'innovazione che svolge un'azione di cerniera tra vari saperi. Il ruolo del designer è spesso quello di combinare competenze diverse e, attraverso il progetto, proporre soluzioni ai problemi emergenti della società, influenzando così il mercato e promuovendo nuovi stili di vita.

Nuovi modi di concepire e fruire lo spazio dell'abitare, sistemi di relazioni che cambiano pelle in modo rapido, un mondo in continuo cambiamento, sono sintomi di un sistema di innovazione che, se non controllato, rischia di sopraffare l'ambiente e l'intero eco-sistema. A tal proposito, in questo numero, Maria Benadusi, con un approccio antropologico, parla di urgenze e di irreparabilità, raccomandando, affinché non sia troppo tardi, di sperimentare nuovi approcci transdisciplinari, combinando conoscenze pratiche locali con quelle prodotte all'interno delle Università.

In questa direzione, il *New European Bauhaus* enfatizza l'urgenza di sperimentare nuovi modelli di sviluppo per le comunità intorno a tre principi fondamentali: *la sostenibilità ambientale* attraverso la mitigazione degli impatti della nostra economia, la promozione di un modello di produzione e consumo circolare e l'adattamento ai cambiamenti climatici; *la sostenibilità*

sociale attraverso il coinvolgimento di cittadini, imprese e amministrazioni in processi attivi e partecipati di *co-design* volti a perseguire una maggiore inclusione, equità e integrazione sociale; *l'estetica* per affermare il valore dei beni culturali, dei patrimoni materiali e immateriali, degli spazi esterni e dei paesaggi, con l'obiettivo di contrastare il degrado dei luoghi e della mente e garantire esistenze dignitose ed esperienze di vita piene e appaganti per tutti. La transizione ecologica e sociale che l'Europa propone richiede, quindi, in primo luogo, una transizione culturale che sia quanto più diffusa e condivisa, con la consapevolezza che il cambiamento non implichi una rinuncia ma, al contrario, rappresenti un'opportunità di prosperità e benessere nel lungo periodo, rendendo le comunità più resilienti, valorizzando le risorse locali e affrancandosi dalle incerte fluttuazioni dei mercati globali.

Queste comunità resilienti si fondano sulle connessioni profonde delle relazioni umane Skin-To-Skin, così definite nel contributo di Marco Casagrande e Menno Gramer, basate su un sentimento ancestrale che nasce con 'l'abitare' nel grembo e nell'alcova delle braccia materne, pelle a pelle, sentendosi rilassati e rigenerati. Gli autori sostengono che questo sentimento si può estendere dal nostro corpo all'interno della città o della casa mentre viviamo. Sviluppare il senso d'identità e di appartenenza attraverso la narrazione, 'Story Store' è la ricerca di Shude Song e Geng Huang, volta a valorizzare e innovare attraverso la condivisione creativa per costruire memoria pubblica e rafforzare e promuovere lo sviluppo sostenibile indirizzato verso l'equità e l'inclusività.

Per concludere ricordiamo come il design sia stato, in passato, testimonianza di grandi cambiamenti sociali e, al tempo stesso, motore di tali cambiamenti. In questa direzione la storia offre numerose testimonianze di transizioni dalla rivoluzione industriale ad oggi, certamente attraverso l'innovazione tecnologica e scientifica, ma anche attraverso le avanguardie culturali, spesso testimoniate da nuove correnti artistiche e dal design stesso. Allo stesso modo, la contemporaneità può individuare nuove direzioni che rispondano alle esigenze del presente e che inneschino processi virtuosi di sviluppo. In particolare, l'innovazione guidata dal design può interessare molti campi di applicazione, dal paesaggio allo spazio urbano, dal prodotto ai servizi, dal *marketing* alla comunicazione, coinvolgendo diverse comunità per migliorare il vivere comune.