

Temes de Disseny #40

The Role of Designers in Society: Ethical, Theoretical and Practical Perspectives.

EDITED by
BORI FEHÉR, JONATHAN VENTURA
and ARIEL GUERSENZVAIG

CONTRIBUTIONS by
VALENTINA AURICCHIO, FRANCESCO BURLANDO,
PETER BUWERT, FLAVIANO CELASCHI,
ERIK CIRAVEGNA, ALEXANDRA COUTSOUkos,
ANNALINDA DE ROSA, MARCO ANDREA FINARDI,
ÁGNES JEKLI, OXANA JEOUNG-RAKOVA,
MASSIMO MENICHINELLI, SEVI MERTER,
VANESSA MONNA, VERONICA PASINI,
ALEJANDRO IVÁN PAZ ORTIZ, LLUÍS SALLÉS DIEGO,
MATT SINCLAIR, LAURA SUCCINI
and ANNAPAOLA VACANTI.

FULL VERSION in
ENGLISH – CATALÀ – CASTELLANO



Temes de Disseny #40

The Role of Designers in Society: Ethical, Theoretical and Practical Perspectives.

Temes de Disseny #40
El Rol dels Dissenyadors
a la Societat: Perspectives Ètiques,
Teòriques i Pràctiques

Temes de Disseny #40
El Rol de los Diseñadores
en la Sociedad: Perspectivas Éticas,
Teóricas y Prácticas

PUBLISHED SINCE 1986 BY
 Elisava Barcelona School of Design
 and Engineering
 La Rambla, 30-32. 08002 Barcelona
www.elisava.net
tdd@elisava.net

ISSN: 2604-9155
 D.L.: B 17672-2018

DIGITAL EDITION
tdd.elisava.net
raco.cat/index.php/Temes

EDITORIAL SCOPE

The *Temes de Disseny* editorial team's objective is to bring together knowledge generated by experts from multiple disciplines who study design from distinct points of view with originality and scientific rigor. It publishes peer-reviewed articles, welcoming local and international researchers' proposals, and focuses on both theory and practice. The journal is open to contributions in different formats, such as original research papers, case study papers, State of the Art papers, pictorials and others yet to come. Each journal edition, published annually, aims to approach specific topics related to design.

LICENSING

The copyright and responsibility for the published text and graphic material lie with the authors. Authors stated the originality of their contributions, and ownership of or permission to publish the figures and images, and are legally responsible for any misuse thereof. If you detect any misuse regarding images or figures published in *Temes de Disseny*, please write us at tdd@elisava.net. The copyright and responsibility for the edition lie with the Fundació Privada Elisava Escola Universitària. Articles are published and distributed with open access, under the Creative Commons BY-NC-ND 4.0 License, unless otherwise stated.

LINGUISTIC CORRECTION & TRANSLATION

Traduccions MON

PAPER

Cover: Glossy coated 250 g/m²
 Interior: Cyclus Offset 80 g/m²

TYPEFACES

Benton Modern
 Galaxie Polaris

ECOLOGICAL RUCKSACK, CARBON FOOTPRINT, AND EMBODIED ENERGY

With the aim of ensuring the transparency of our activities and raising awareness for readers about their consequences, the following details the environmental impact derived from the production of the present edition of the journal.

Total number of copies: 500 units
 Number of pages: 200 + cover
 Material used per copy: 82 gr

Waste generated

Printing (P) = 103 kg
 Paper consumption (PC) = 522 kg

Water footprint

P = 8,1962 l
 PC = 8,18 l

Electricity consumption

P = 237 kW/h
 PC = 692 kW/h

Carbon footprint

P = 4,96 kg CO₂ eq.
 PC = 47,5 kg CO₂ eq.

Raw materials

P = 18,9 kg
 PC = 11,2 kg

ABOUT THE COVER

Distorted identities, by Bernat Rocabado. Elisava Undergraduate Degree in Design final degree project, 2024. In a context where social landscapes are defined by constant interaction with algorithms, personal identities become affected by platforms' corporate interests, which promote their users' digital consumption to generate profits through data extraction. This project proposes a distorted mirror, shaped by a tridimensional representation of data extracted during my personal interaction with Instagram. It translates into physical space the algorithmic perception of users' identities, thereby illustrating the algorithmic-driven influential process that distorts users' self-perception of identity.

GUEST EDITORS

Bori Fehér
 Jonathan Ventura
 Ariel Guersenzvaig

EDITORS-IN-CHIEF

Danae Esparza
 Massimo Menichinelli

MANAGING EDITOR

Guim Espelt Estopà

GRAPHIC DESIGN

Studio Albert Romagosa

EDITORIAL BOARD

Pau Alsina
 Mariana Amatullo
 Laura Benítez
 Miquel Bruns
 Bani Brusadin
 Laura Clèries
 Anna Del Corral
 Tomás Diez
 Delia Dumitrescu
 Jéssica Fernández
 Albert Fuster
 Ricardo Guasch
 Ariel Guersenzvaig
 Pere Llorach-Massana
 Ezio Manzini
 Sonia Massari
 Andrew Morrison
 Viviana Narotzky
 Roger Paez
 Javier Peña
 Anna Petit-Boix
 Valentina Rognoli
 Ramon Sangüesa
 Elisabet Silvestre
 Ron Wakkary
 Danielle Wilde

CONTRIBUTIONS BY

Valentina Auricchio
 Francesco Burlando
 Peter Buwert
 Flaviano Celaschi
 Erik Ciravegna
 Alexandra Coutsoucos
 Annalinda De Rosa
 Marco Andrea Finardi
 Ágnes Jekli
 Oxana Jeoung-Rakova
 Massimo Menichinelli
 Sevi Merter
 Vanessa Monna
 Veronica Pasini
 Alejandro Iván Paz Ortiz
 Lluís Sallés Diego
 Matt Sinclair
 Laura Succini
 Annapaola Vacanti

B. Fehér, J. Ventura & A. Guersenzvaig

Reflecting on the Role of Designers in Society

Reflexions sobre el rol dels dissenyadors a la societat / Reflexiones sobre el rol de los diseñadores en la sociedad

Editorial (p. 10 - 23)

V. Monna & V. Auricchio

*Designing the In-Between:
Outlining the Roles of the Designer
in the Civic Arena*

*Dissenyat l'intermedi: Descripció de les funcions del
dissenyador en l'àmbit cívic. / Diseñando lo intermedio:
Descripción de las funciones del diseñador
en el ámbito cívico.*

Original Paper (p. 24 - 43)

L. Sallés Diego

*Design as a Political Object:
The Necessary Positioning of the Designer
as an Agent of Change.*

*El disseny com a objecte polític: El reclamat posicionament
del dissenyador com a agent de canvi. / El diseño como
objeto político: El requerido posicionamiento del diseñador
como agente de cambio.*

Provocation (p. 44 - 53)

P. Buwert & M. Sinclair

Thought Experiments in Design Ethics

*Experiments mentals en l'ètica del disseny /
Experimentos mentales en la ética del diseño*

Original Paper (p. 54 - 73)

S. Merter

*Co-Learning Scenarios with the Community:
Democratic Practices In and Out of the
Design Studio*

*Escenaris de coaprenentatge amb la comunitat: Pràctiques
democràtiques dins i fora de l'estudi de disseny /
Escenarios de coaprendizaje con la comunidad: Prácticas
democráticas dentro y fuera del estudio de diseño*

Original Paper (p. 74 - 91)

L. Succini, E. Ciravegna, F. Celaschi
& V. Pasini

*Responsible Advanced Design:
Achieving Sustainability through
Collaborative Processes*

*Disseny avançat responsable: Aconseguir la sostenibilitat
gràcies a processos col·laboratius / Diseño avanzado
responsable: Lograr la sostenibilidad valiéndose de
procesos colaborativos*

Original Paper (p. 92 - 111)

M. A. Finardi, A. Coutsoucos & A. De Rosa

*Co-designing with and for Small
and Remote Communities:
Reflections on Transformative Innovation,
Servitisation, and Agonism.*

*Codissenyar amb i per a comunitats petites i remotes:
Reflexions sobre la innovació transformadora, la
servitització i l'agonisme / Codiseñar con y para
comunidades pequeñas y remotas: Reflexiones sobre la
innovación transformadora, la servitización y el agonismo*

Case Study (p. 112 - 135)

O. Jeoung-Rakova

*Digitising the Physical:
The Evolving Role of Collaboration Tools
in Citizen Participatory Design Amidst the
COVID-19 Pandemic in Seoul*

*Digitalitzar el que és físic: El paper evolutiu de les eines de
col·laboració en el disseny participatiu ciutadà enmig
de la pandèmia de COVID-19 a Seül / Digitalizar lo físico:
El papel evolutivo de las herramientas de colaboración
en el diseño participativo ciudadano en mitad de la
pandemia de COVID-19 en Seúl*

Case Study (p. 136 - 155)

A. Vacanti, F. Burlando, A. I. Paz Ortiz
& M. Menichinelli

*Challenges and Responsibilities in the
UX Design of Text-to-Image AI Models:
A Discussion Through a Comparative
Heuristics Evaluation*

*Reptes i responsabilitats del disseny d'UX en models
d'IA de text a imatge: Discussió a través d'una avaluació
heurística comparativa / Retos y responsabilidades del
diseño de UX en modelos de IA de texto a imagen: Discusión
a través de una evaluación heurística comparativa*

Case Study (p. 156 - 175)

Á. Jekli

*Visual Communication
Bridging Intercultural Barriers:
Collaborative Methods Supporting the Social
Inclusion of Young Refugees*

*Comunicació visual per superar les barrières interculturals:
Mètodes de col·laboració en suport de la inclusió social dels
joves refugiats / Comunicación visual para superar las
barreras interculturales: Métodos de colaboración en apoyo
de la inclusión social de los jóvenes refugiados*

Original Paper (p. 176 - 200)

Co-designing with and for Small and Remote Communities: Reflections on Transformative Innovation, Servitisation, and Agonism

Within the conceptual framework of design for social innovation and democracy, this paper reports on implementing participatory processes in regenerating public spaces in semi-rural contexts, questioning the meaning of transformative innovation, servitisation, and agonism in non-urban contexts. This inquiry argues for exploring a reassessment of how we enact participatory public space regeneration strategies through their application in a remote context. The latter has been untouched by all the bottom-up initiatives and movements that have swept through European urban centres over the last fifteen years; returning to the urban space with these reflections could provide an opportunity to explore new perspectives, even in a saturated context, questioning the models of metropolitan practices. By challenging the paradigm of innovation as the only direction associated with a valid process of improvement and change, this paper delves into the urgency of looking at co-design processes through the lenses of decoloniality, relationality and agonism, creating moments of reflexivity inside the research team and with the local community. Our reflections and learnings stem from “Human Cities / SMOTIES, Creative Works with Small and Remote Places”, a participatory design project that examines community engagement methods for co-designing public spaces and transformations in European rural areas, specifically Albugnano, a small town in northern Italy. Setting the Albugnano community as an experimental ground, the case study addresses the lack of valorisation of tangible and intangible heritage, depopulation and social fragmentation by unpacking narratives, nurturing social imagination, and collectively envisioning and designing potential regenerative transformations.

1 INTRODUCTION AND CASE PRESENTATION

As acknowledged, design for social innovation (DSI) has found extensive ground in broadening design for social needs and societal good (DiSalvo et al., 2011; Jégou and Manzini 2008; Koskinen 2016; Margolin and Margolin 2002). The traditional design objective of producing tangible problem-solving artefacts hooks into much broader ecological and environmental psychology perspectives, questioning which idea of political agency and design responsibility we are helping to shape. In the larger framework of socially responsible design, we focus on DSI for urban and rural needs, social development, and creative communities. DSI explores the ways in which transformative processes can be supported by enabling groups of actors (citizens, policy-

makers, third-sector organisations, business partners, etc.) to address social issues that may concern services, places, systems, and even strategies (Fassi et al. 2013; Manzini 2015; Manzini and Meroni 2014). This approach, dealing with the quality of relationships and synergies between involved and impacted parties, requires a necessarily relational and situated way of thinking that goes “against various forms of unlocatable, and so irresponsible, knowledge claims” (Haraway 1988, 583), and against the modern de-localisation and “marginalisation of place (the here and now of social action) in the definition of social life” (Escobar in Mignolo and Escobar 2013, 36).

Within this framework, the authors present a case in which they experiment with a community-centred design process (Manzini and Meroni 2014) in a semi-rural context starting from research that has so far mainly been developed in urban areas, elaborating on the differences, limitations, and opportunities that emerge.

MARCO ANDREA FINARDI
Department of Design, Politecnico di Milano

ALEXANDRA COUTSOUCOS
Department of Design, Politecnico di Milano

ANNALINDA DE ROSA
Department of Design, Politecnico di Milano

KEYWORDS
Co-Design, Remote Places, Agonism, Servitisation, Innovation, Decolonising.

LICENSE
CC BY-NC-ND

HOW TO CITE
Finardi, Marco Andrea, Alexandra Coutsoucos and Annalinda De Rosa. 2024. “Co-designing with and for Small and Remote Communities: Reflections on Transformative Innovation, Servitisation, and Agonism”. *Temes de Disseny* 40: 112-135.
<https://doi.org/10.46467/TdD40.2024.112-135>

To reconsider our design practices, the article draws its reflections from the above-mentioned basis towards the relationship between participatory design (PD) (Björgvinsson et al. 2012; Björgvinsson et al. 2010; DiSalvo and DiSalvo 2014; Hillgren 2013; Holmlid 2012; Kemmis and McTaggart 2005) and relationality issues related to aesthetics, democratic agonism (DiSalvo 2010; DiSalvo et al. 2011; Hillgren et al. 2016; Koskinen 2016; Mouffe 2000, 2007) and the ontology of co-designing (Akama et al. 2019; Bishop 2005, 2006; Bourriaud 1998; Rooke 2013). To rethink the meaning of radical innovation, power structures and coloniality (Ansari 2021; Quijano 2000; Schultz et al. 2018; Tlostanova 2017) within PD in defence of the question of place (Escobar 2001), we raise concerns about the role of locally grounded processes of place regeneration through community-centred design, wondering whether we should challenge current design practices by experimenting in non-mainstream standpoints. This was achieved through the study outlined herein, which the authors conducted as members of the Polimi DESIS Lab (Department of Design, Politecnico di Milano), part of the worldwide DESIS Network connecting more than 60 design universities. The Lab adopts a strategic and systemic approach to DSI, mainly focused on design for service and spatial design, alongside contributions from strategic design, user-centred design, design for territory, and sociology. After 15 years of research and practice in urban ecosystems, the Lab moved from growth, solution-oriented and exploitative views towards resilient systems applied to the regeneration of commons and recently started tackling the rural context as part of the SMOTIES project, whose reflection work is illustrated here.

1.1. The research project framework and context

SMOTIES is a four-year project (2020-2024), co-funded by the Creative Europe program of the European Union and coordinated by the Politecnico di Milano. It is an initiative of the Human Cities network, which, since 2006, has brought together European design and architecture universities and consultancies to enhance the quality of indoor and outdoor public spaces and foster novel methods for social cohesion by actively engaging with local ecosystems through participatory design. With SMOTIES, the Human Cities network is redirecting its attention towards 10 small, remote areas in Europe that are experiencing depopulation and relational remoteness while possessing valuable cultural

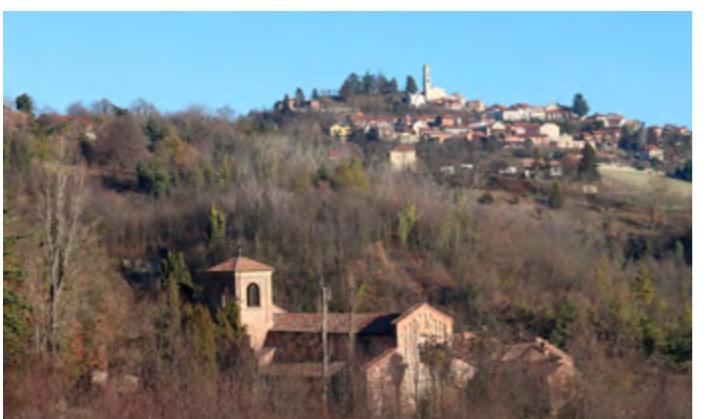


Fig. 1. View of Albugnano and Vezzolano Abbey. Polimi DESIS Lab.

assets that are at risk of being undervalued and not transmitted to future generations. All the partners selected a location in their respective country and acted as intermediaries, catalysts, and advocates for the regeneration of community spaces through scenario-building and foresight (Auricchio et al. 2023, 2024), as well as participatory and co-design approaches, aiming to re-activate citizens to envision futures for their living environment. The methodology experimented with using relational and participatory practices in an effort to understand social dynamics, leverage local narratives, and ensure the regeneration of spaces. At the Polimi DESIS Lab, we chose Albugnano – a small village with about 500 residents – as a remote Italian setting for the SMOTIES project.

Albugnano is in the Basso Monferrato area. It thrives in the wine and gastronomic sectors – crucial for commercial and tourism growth – has a rich Romanic cultural heritage exemplified by churches like the Vezzolano Abbey, and attracts over 30,000 visitors annually (Fig. 1). Despite these strengths, challenges arise due to insufficient tourism infrastructure and the town's struggle to communicate its other attractions. Hidden gems are hard to access and require improved services. Depopulation weakened social bonds, and the lack of transport and services reinforced migration to larger population centres. Despite this, the town still attracts residents due to its healthcare facilities, natural beauty, and affordable housing.

A peculiarity of small towns is the blurring between individuals and institutions. Given the small population, institutional roles are influenced by and inextricable from personal lives and attitudes. Interactions between institutions are less formal and more colloquial, with the positive effect of making them more reachable and aware of inhabitants' needs but also more susceptible to personalism, with private conflicts sometimes limiting public agency. This fosters a diversity of visions among Albugnano's residents when it comes to the area's revitalisation, boosting the local economy through its main sectors or nurturing new artistic endeavours. As a result, differing perspectives emerge around which potential narratives to prioritise for the region when projecting it to the outside world. Since 2020, we have been embracing the local will to revitalise places and services and starting to engage with the community to shape a transformative process, examining the existing underlying local debates to regenerate public spaces collaboratively. We aimed to address social fragmentation and territorial remoteness to empower various types of narratives as prospective future narrations (De Rosa et al. 2021; Tassinari et al. 2017) that may function as counter-narratives (Hillgren et al. 2016, 2020), bring those opposing voices into the debate, and possibly strengthen their social links.

In 2020, the Albugnano citizenship had just elected a new mayor, dispelling the risk of an election with no candidates and a specific commissioner. Different social groups supported the elected mayor in a successful democratic effort of cooperation between new citizens, people who live in the town but work elsewhere, old local families and local wine producers. After COVID hit, the consensus started to erode, leading to heated arguments and finally causing the government to fall in 2022. At this stage, SMOTIES had ended the in-field research, the knowledge base development, and the

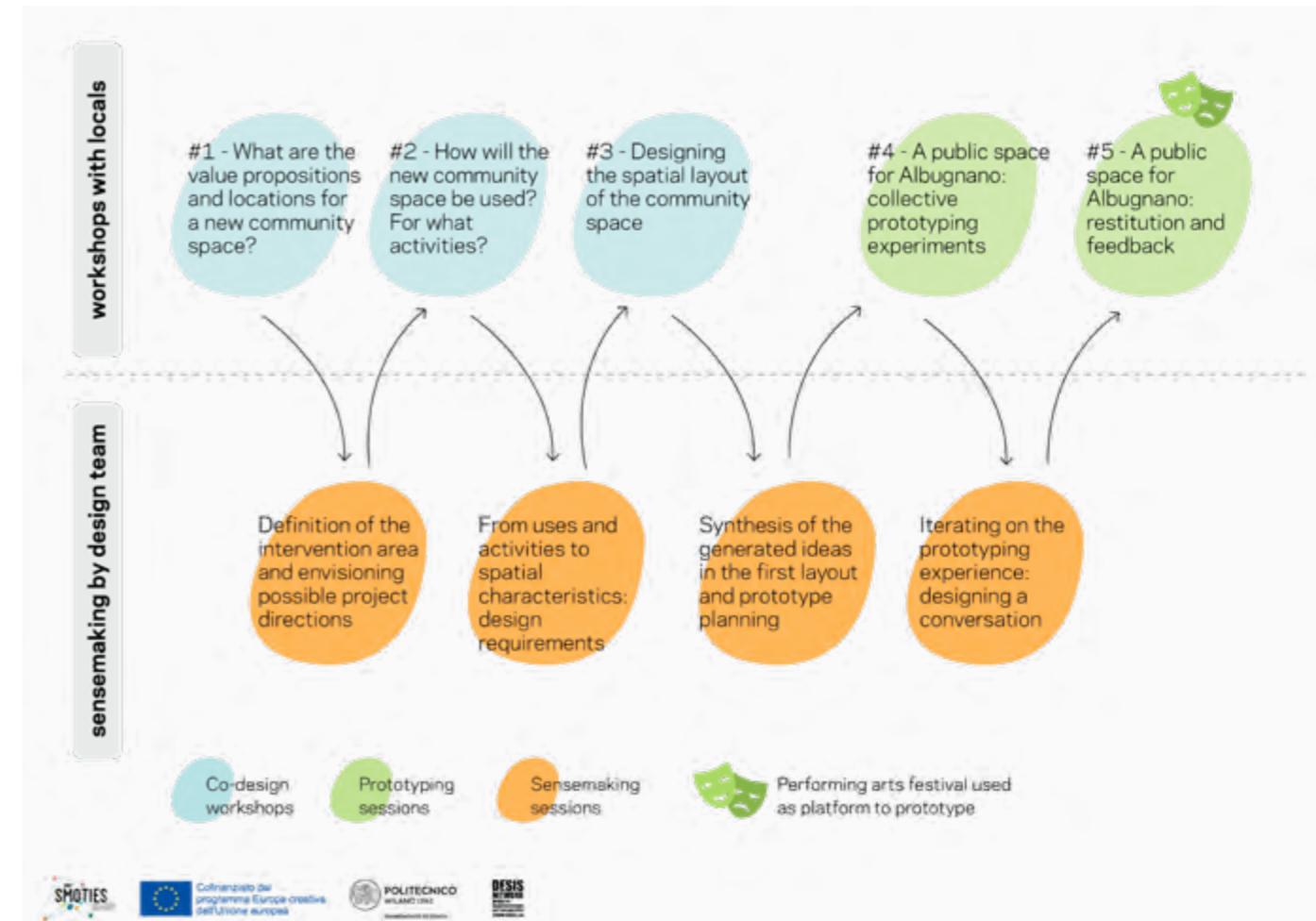


Fig. 2. Diagram detailing the May-July 2023 co-design phase, showing how the reflexive and participatory steps mutually fuel one another. Polimi DESIS Lab.

scenario-building and had already started to engage locals in participatory activities, building on the co-designed project direction. Due to the ongoing local political crisis, we faced mounting challenges, and unfortunately, our endeavours during the electoral campaign were misconstrued as favouritism towards specific political factions. For instance, during a co-design session following a rehearsal of the local choir, stakeholders expressed apprehensions about SMOTIES' perceived alignment with a particular political party, advocated by select members of the musical organisation. Subsequently, when we had to select a specific location for the spatial intervention, each option carried significant political implications owing to the networks of conflicting individuals, stakeholders, and local associations. Since the project needed a place to happen, SMOTIES stalled, and we decided to postpone the co-design actions until after the next elections, waiting for the open conflicts to find a political resolution. After the re-election of the previous mayor, there was finally an adequate situation for the participatory activities to restart.

Our goal was to create a conversation between unidirectional voices through PD methods. Thus, the conflicting narratives linked to different places were put into agonistic conversation, leading to the final design concept: a system of service and spatial interventions distributed throughout the historical centre. The overall project unpacks, reinterprets, and expands these voices to pursue project ideas in line with

the regeneration scenario that the citizenship co-created, also considering feasibility and objectives concerning the funding body.

1.2. Methodology

Through a combination of primary and secondary research, the methodology (Auricchio et al. 2023, 2024) was implemented through parallel and interlinked activities, promoting a structured, iterative process and enabling informed decision-making to maximise project outcomes:

In-field research and knowledge base development of the local relational landscape (Oct. 2020 - Oct. 2021):

Analysis of the assets and challenges to guarantee that initiatives conform to the contextual needs and dynamics, allowing local stakeholders to express their expectations:

- Place development and functions development maps
- Analysis of the physical morphology to explore the historical, contemporary, and functional facets of the region's natural and built environment and their interconnections:
- In-depth interviews
- Local actors map
- Baseline data wall

Identification of future directions to pinpoint possibilities for intervention through the creation of scenarios that serve as evolving perspectives and narrative lenses, offering insights into a future where community and stakeholder participation in remote areas is on the rise:

- › Definition of future scenarios
- › Case study collection
- › Exploration of project directions
- › Shaping intuitions

Impact Assessment:

- › Impacts and Indicators canvas
- › Dissemination strategy canvas

Participatory activities (Apr.2022 - Jul.2023):

Collection of stories related to Albugnano places:

- › Storytelling the future
- › Itinerant story playing

Co-design workshops (Fig. 2)

Implementation of interventions (Apr.2023 - Jul.2024):

The approach is rooted in a transdisciplinary framework that combines urban design, history, and environmental psychology:

- › Public space analysis map and development board
- › People-place interaction chart
- › Executive design

1.3. The research goal: research questions

While such processes, practices, and foresight methodologies are widely recognised and validated in urban areas, the project sparked (3) reflections on their application in small and remote places (Fig. 3).

(Q1) Can a transformative intervention catalyse democratic agonism in the local community?

The described political conflicts in Albugnano were probably ignited by underlying disagreements. Nonetheless, we can speculate that the project's presence and the European echo might have awakened the interest of the public arena. Although the agonistic lens allows for a favourable interpretation, reflection on the unexpected impacts beyond the co-design process in small communities is needed to plan transformation projects better.

(Q2) How can radical innovation be considered in remote places?

Assuming a participatory process, we debate on paths of innovation that may not necessarily be guided by urban knowledge: remote contexts yet to be involved in innovative networks and experimentations can lead us toward substantial shifts in direction for regeneration processes that are place-centred, relational, and pluriversal (Escobar 2018). Is it more viable to generate radically innovative solutions from a service-system design perspective, or is it preferable to opt for more straightforward, locally grounded solutions implemented by citizens? The first speculation implies a definition of 'radical' based on the researchers' experiences in urban advanced environments, while the second could be

considered 'radical' from a place-centred perspective. Balancing these approaches reduces the risk of perpetuating an oppressive dynamic that could be interpreted as exploitative, enforcing coloniality.

(Q3) Does the servitisation of experiences reduce meaningful human interactions in the territory?

While interviewing citizens, we found that disorganised information limited tourism but fostered meaningful visitor-local encounters. Improving the information structure from a servitisation perspective could enhance experiences but may reduce valuable interactions. From a services decommodification perspective, we call for a value-driven, contextual, and networked service design, prioritising an approach based on local values to preserve the unique character of small and remote places.

These three ongoing reflections highlight the importance of looking at co-design processes through the lenses of coloniality, relationality and agonism, creating moments of reflexivity inside the research team and with the local community. They also pose broader questions, challenging the vision of which society the design practice is contributing to shape. Returning to the urban space with these reflections could provide an opportunity to explore new perspectives, even in a saturated context, questioning the models of urban and metropolitan practices.

2 DISCUSSION

After the first year of online preparatory activities, the second year of testing the methodology in the field, and the third year of co-design activities, the project shaped eight interventions in Albugnano to support the needs of locals and visitors, orchestrating a system of interconnected places (Fig. 4). There were six minor interventions and two primary ones: the square – now mainly a car park – soon to become one of the few Italian examples of tactical urbanism in a remote context, and a small disused garden – soon to become an agora for performances and gatherings. All the places are linked through a system of panels that provide usage information (timetables, contacts), historical information (images and data) and subjective stories from citizens, accessible online on the municipal website.

The strategy is based on the Spatial+Service Design approach (S+S) (De Rosa 2022), a transdisciplinary perspective that seeks to design spaces and provide services as a single entity: the spatial interventions become platforms for local community activation in the long term. It takes a systemic reading of Albugnano, building on pre-existing usages of the local places while connecting them, valorising them, and enabling the imagination of new possibilities. It also ties into existing networks of touristic, logistic and leisure activities, and valorises the local culture through place-based community-shared stories. The aim is to enhance existing activities and support the emergence of new ones: leisure spaces for spontaneous activations, spaces for performances and cultural events, and elements for signposting and narrating the area through the words of citizens.

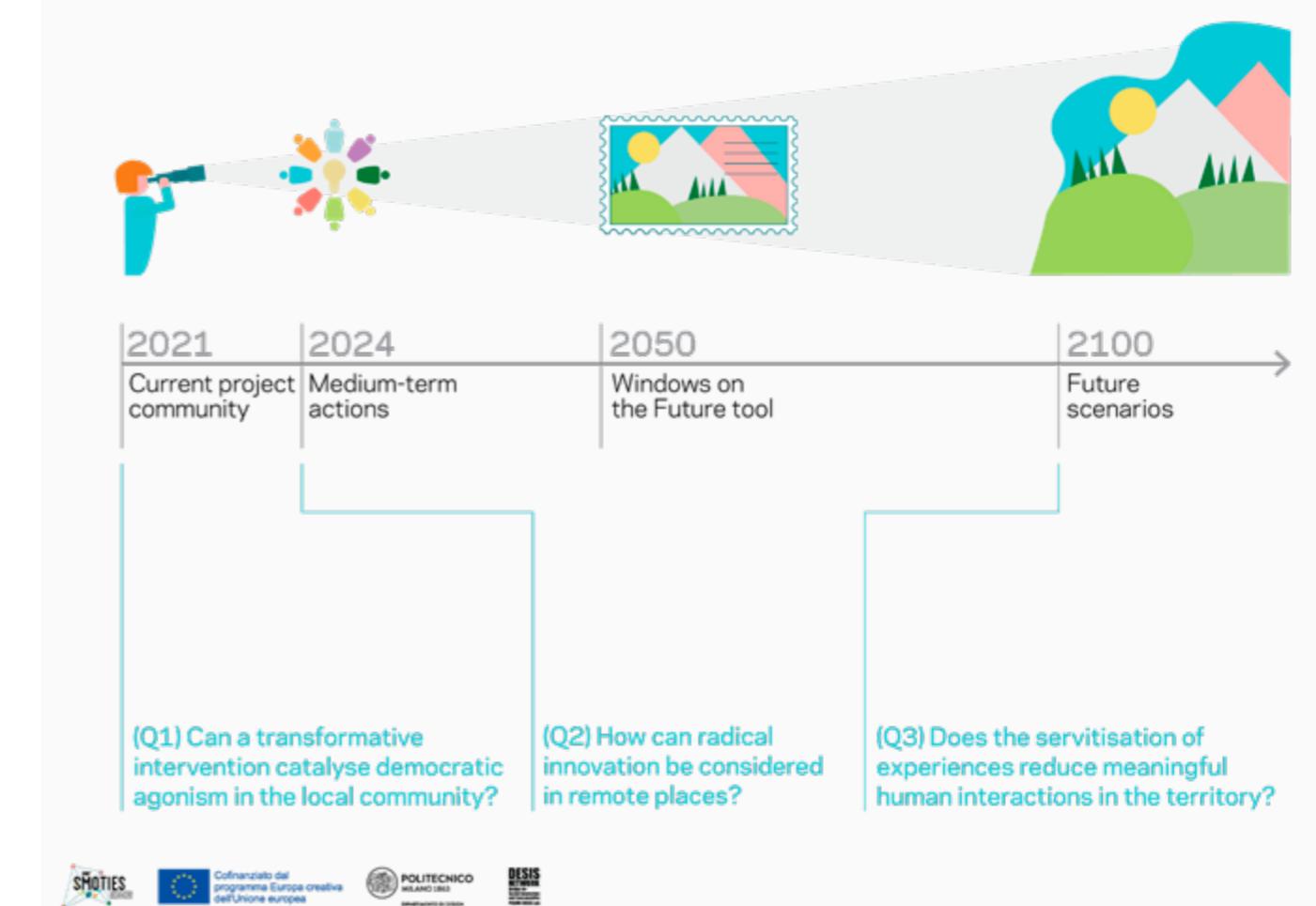


Fig. 3. Situating the research questions in the SMOTIES project strategy in the context of future perspectives of change for Albugnano. Polimi DESIS Lab.



Fig. 4. Diagram detailing the intervention system in significant places. Polimi DESIS Lab.

2.1 - transformative interventions as agonistic catalysts (q1)

The political debates helped us understand how different places were perceived as representative of different social groups and stances on prospective future narrations.

Spreading our intervention in a system of places to better re-articulate the discourse among contextual voices.

The (political) responsibility in the context of designing for participation also lies in finding synergies with locally-triggered initiatives.

2.2. - reflection on the perception of innovation to decolonise co-design practice (q2)

Radical interventions are closely intertwined with coloniality and Western-centric frameworks, reiterating power structures.

Switching from one extensive and disruptive design intervention to valorising the already-existing initiatives and integrating the novel, occasional and diffused interventions in the local system.

Gradually challenging the consolidated co-design tools and language to achieve a less formal tone and taking part in local life and community gatherings.

2.3. - servitisation of experiences through the lens of relationality and commoditisation (q3)

The servitisation of tourism services without a connection to the territory could hinder the unique, collaborative social interactions of the rural reality.

Developing the design intervention to ensure the information and contacts of local stakeholders are easy to find, accessible to visitors and distributed in multiple places, to enhance interactions with the actors already present in the area.

Key reflections

Impact on the process shift



Fig. 5. Synthetic overview of the key reflections and their impact on the design intervention. Polimi DESIS Lab.

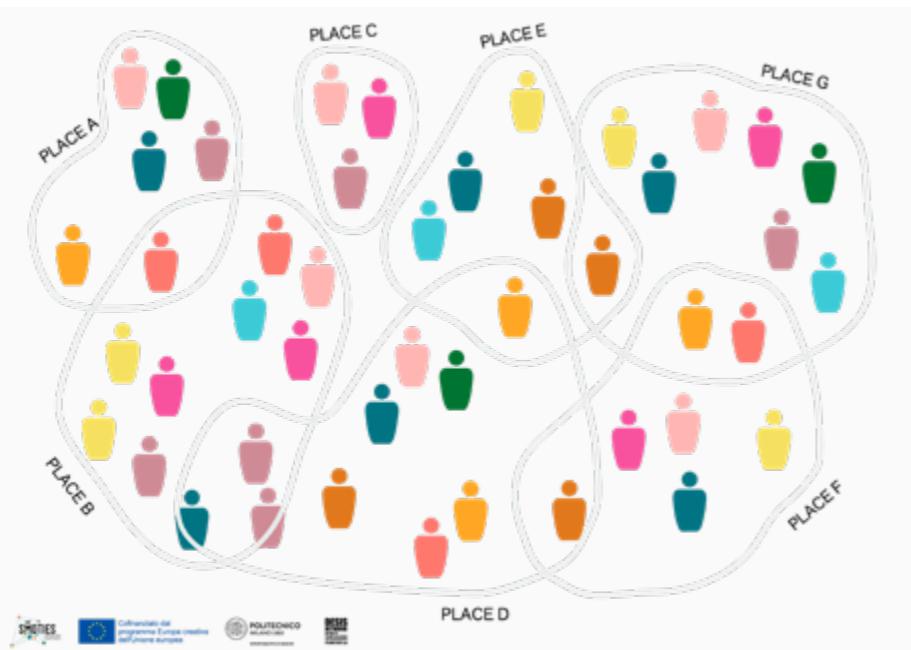


Fig. 6. Places as activators of networks of relationships and meanings. Polimi DESIS Lab.

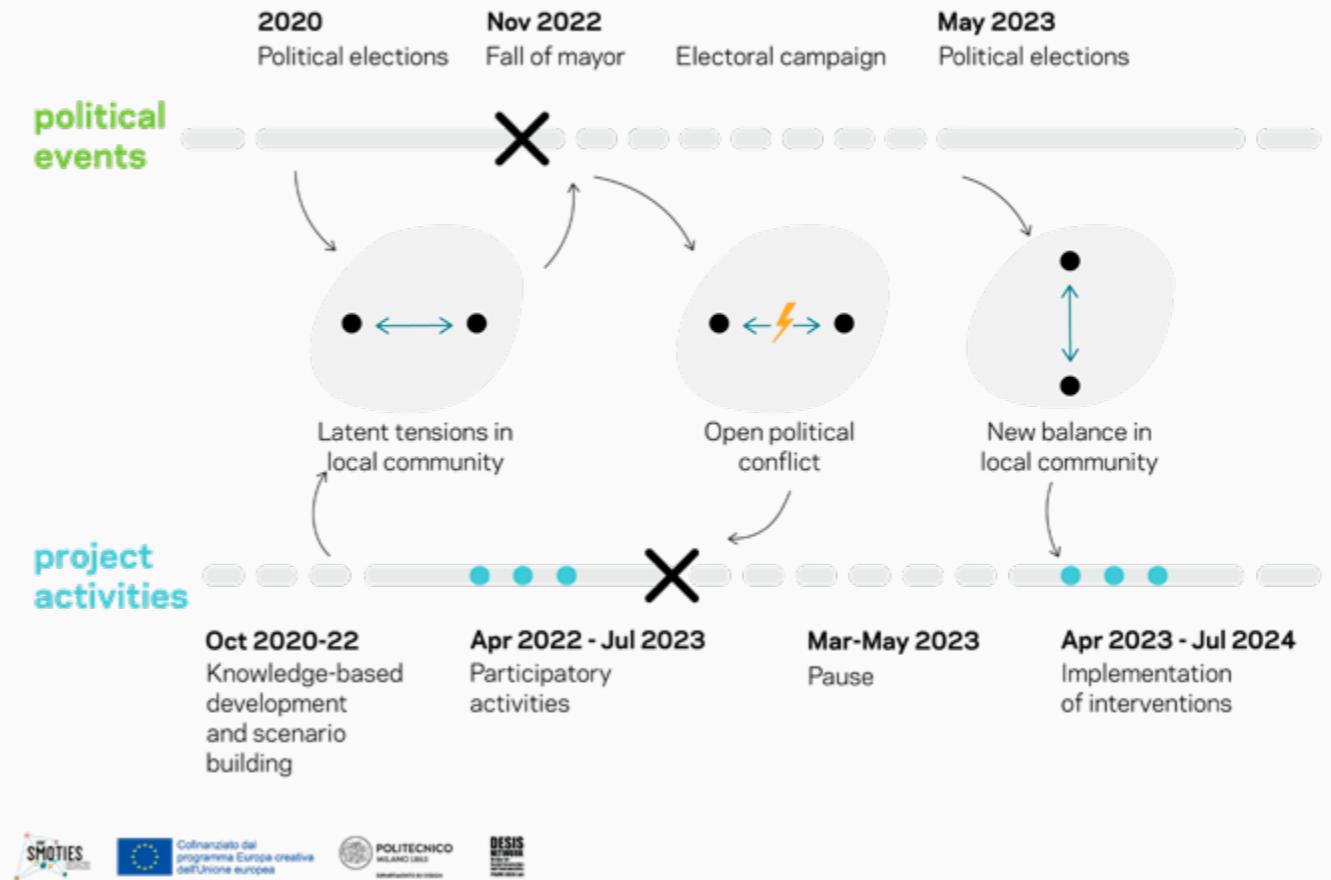


Fig. 7. Timeline illustrating the correlations between the co-design activities, local political events and latent social tensions in the community. ©Polimi DESIS Lab.

In the following paragraphs and illustrated in Fig. 5, we provide ongoing reflections in response to the three research questions and illustrate how the project prompted us to challenge common co-design approaches in the theoretical direction outlined above.

2.1. Transformative interventions as an agonistic catalyst: the mutual construction of places and identities to re-articulate discourse among contextual voices

The political events in Albugnano and the possible influence of the SMOTIES project on them led to crucial reflections that informed the design of the final S+S intervention, adopting a transformative lens (Dorst and Watson 2020; Hummels et al. 2018; Patrício et al. 2018; Sangiorgi 2011). We discerned in the local debates that paused many initiatives – not just our project – a manifestation of democratic agonism in political life. Framing our activities as a design experiment in civics (DiSalvo 2022) supported our reflection on those that had apparently ‘failed’, which still enhanced our understanding of the conditions needed to enable a long-term change and contribute to creating “connections to enable future actions” (DiSalvo 2022, 121), i.e. infrastructuring (Hillgren et al. 2011; Le Dantec and DiSalvo 2013; Star and Ruhleder 1996; Van Reusel 2016), and knowledge to navigate a structured institutional landscape,

i.e. institutioning (Huybrechts et al. 2017, 158). In practice, we realised that we needed to slow down our project goals and schedule to spark a further re-articulation of contextual voices, making sticking to our pre-determined plan secondary to developing a deeper connection with the local community through meetings and conversations.

Additionally, the aforementioned experience evidences the multi-dimensionality of places that exist as “complex relational entities, enablers of interactions and owned by people through forms of identification” (De Rosa 2022, 145) beyond their spatial and functional features. Extending into the social and political dimensions, places are part of local agonistic debates: they allow intangible power dynamics and political discussions to manifest themselves in the public sphere. Given the overlapping at the micro-level of institutional, associational, and non-institutional roles among the inhabitants of Albugnano, the distinction that Rancière (1999) makes between ‘politics’ – the political debate as held in parliaments and converted into policy – and ‘political’ – what can be seen and said within a community that speaks to people’s immediate concerns and desires – is blurred. Therefore, designers need to gain an in-depth understanding of the relational networks of people (Rainie and Wellman 2012) and the symbolic meanings associated with each place (De Rosa et al. 2023) to initiate a dialogue with a local community.

Reading through the agonistic lens of the political conflicts and their ties to ‘place’ led the research team to embrace multiplicity in the final intervention design: the focus shifted from choosing the best place to situate the design intervention to creating a network of distributed interventions in multiple places, each reflecting the functional and symbolic needs of the social groups activating them (Fig. 6). By doing this, the economic and political power of the resources that SMOTIES is bringing to the area is distributed among the community, preserving the existing dynamics.

2.1.1. Unforeseen impacts and designers as temporary community members

The possibility that the co-design process could spark debates was accounted for, but the extent of its effects beyond the participatory activities was unexpected. It is difficult to verify if and how much our activities influenced the political situation, but the research team shared the perception that opening a discussion about public spaces and economic resources contributed to reviving latent tensions and the citizens’ proactivity (Fig. 7).

In this situation, the relationship created between the research team and the local community was crucial: initially, distance was perceived as a barrier to the development of trust and ownership by the locals, but when the conflicts exploded, being external to the context helped by providing an extraneous in-



Fig. 8. A generative session to ideate novel activities for the system of interventions. Polimi DESIS Lab.



Fig. 9. A generative session using the Desktop Walkthrough tool to outline the spatial layout for one of the primary interventions. Polimi DESIS Lab.

put to the community while preventing individual stakeholders from bending the project to favour their economic and political interests. We would argue, however, that this also prevented the local community from delegating responsibility for the impetus for regeneration, relying solely and passively on this project. By contrast, the distance of the project promoters generated a positive impact in that it strengthened a widespread sense of active citizenship that allowed the communities to design themselves, going beyond participation and becoming the ‘creative government’ of remote places.

2.2. Reflection on the perception of innovation to decolonise co-design practice

2.2.1. Towards place-based innovations

The participatory and co-design practice for the regeneration of Albugnano’s social and spatial landscape entails the involvement of both a design research team and ‘users’, which, in this case, are the residents and visitors to the town. PD is based on developing changes rooted in people’s needs and co-designing with the actual experts in the project context. Going through our co-design process, once we had conducted the research and identified issues and opportunity areas, we sought to articulate solution concepts through co-creative and generative workshops (Figs. 8–9).

In performing these workshops, we realised that we were stimulating the imaginative and design capacity of the inhabitants based on experience gained in recent years in urban contexts. In the latter, not only have citizens assumed a pro-active role through the development of bottom-up activities for several years, but over time, policies have also experimented with new forms of civic and political participation. This is not to say that we have forgotten the foundational assumption of SMOTIES, namely that of operating in contexts that have great potential but have not yet been invested in by regeneration processes; instead, we had not fully realised that these contexts are often familiar with but have not yet directly experienced participatory, radical, and horizontal forms of change to imagine significantly different futures.

In this sense, adopting a decolonial approach, the intention was not to find ways to replicate urban models of innovation but to take a step back in reviewing these so-called *innovations* in the light of a radically different context. We questioned the potentially different perceptions of what to consider innovative: what if the path of innovation does not align objectively with the direction indicated by cities? What if remote and rural contexts can lead us toward substantial shifts in direction for regeneration processes that are place-centred (Casey 1997; Escobar 2001), relational (Akama et al. 2019; Bishop 2005, 2006; Bourriaud 1998; Rooke 2013), and pluriversal (Escobar 2018)? What if the radical novelty lies in non-mainstream standpoints?

An initial preliminary answer could lie in an eco-systemic approach to innovation. These reflections focused the final design solution on weaving a network between the existing community resources and a series of punctual interventions, with the aim of strengthening what was already present and fostering the long-term community ownership of the outputs of the SMOTIES project.

2.2.2. Towards a pluriversal mindset in co-design

The vision of a “techno-centric rationale for ‘innovation’ and ‘progress’” (Forlano 2017, 19) has been traditionally dominant in Western framings of design, to the extent that they are also a widely expected outcome for stakeholder communities involved in participatory social innovation processes and for participatory designers. The designers’ perception of radical innovation fails to consider the real-life environment (the social, architectural and historical context) as the paradigm that the solution would radically innovate. This failure risks putting the designer in a position of power, imposing a solution with limited regard to the local stance. A top-down, design-savvy yet context-agnostic solution would decrease the chances of weaving in the local socio-spatial fabric of Albugnano to account for its values and needs. Acknowledging the need to disrupt this vision of innovation, which is closely intertwined with coloniality and power structures (Ansari 2021; de la Bellacasa 2017; Quijano 2000; Tlostenova 2017) and the potential oppression implicit in design tools, especially in DSI (Akama et al. 2019; Barcham 2023; Pierri 2017; Tlostenova 2017), we believe there is a risk of enforcing epistemic injustice (Bhargava 2013; Fricker 2017) through the co-design process.

As Barcham (2023) pointed out, it is crucial to understand that the design process and tools we use are culturally loaded by the contexts in which they were crafted, and that they need to be modified to ensure consistency with the situated epistemologies, respectfully engaging the local communities. Doing so represents an opportunity to “de-couple design from its modern, industrialised roots so that it can be re-situated and re-conceptualised”, as set out by Akama et al. (2019).

As an outcome of this discussion, the team geared itself towards adopting a pluriversal mindset (Escobar 2018), even if creating a meaningful dialogue between these forms of knowledge was challenging. In other words, we attempted to “rethink how to conceptualise the co-design process to support people, and not the other way around” (Akama et al. 2019, 17). We did this by challenging our process and tools, changing our choice of language to avoid the technical terms common in our practice and welcoming informal exchanges, such as community gatherings for festivities and spontaneous conversations, as part of the co-design process.

Ultimately, we are aiming to put our expertise into serving the community and developing solutions that will enable Albugnano’s ecosystem to thrive collaboratively. The very nature of this ambition requires mutual listening and sharing in a synergic exchange of each party’s expertise, with responsibility and care (de la Bellacasa 2017) on the part of the design team to keep an eye out for the risk of reverting to power structures and coloniality.

We pursued this intention in the final concept. Instead of transforming the participants’ proposals into a radically innovative solution, we clustered the concepts and matched them with the most appropriate place in town, supporting the emergence of a unique profile for each place the intervention touches. The *innovativeness* lies in the systemic and network-based nature of the intervention, making room for daily transformative acts of appropriation. By adopting an S+S approach, the ecosystem of places becomes an open platform for re-articulating interactions tied to the regeneration of commons, welcoming its definition by locals.

2.3. Servitisation of experiences through a relationality and commoditisation lens: from easy solutionism to value-driven and relational design

Our third reflection stems from observing the peculiar serendipity of local social interactions: we noticed how the difficulty of finding tourist information and overcoming mobility challenges generated meaningful social interactions, creating casual encounters between visitors and locals and triggering cooperative mechanisms within the community itself. The research team experienced this first-hand and reported it to community members during the interview phase (De Rosa et al. 2023; Finardi 2023).

“What cheers me up is seeing people arrive [in Albugnano]. Whenever there’s a cycling or motorcycling event, or when people come here for the first time, they often end up lost or disoriented in the car park in the little square. And I always go out onto the balcony and ask, ‘Do you need anything? Are you lost? Do you want a hand?’ Always welcoming, always welcoming!” (English translation by the authors).

“My son attends school in [nearby city], and luckily, a neighbour gives him a lift in his car. Without this option, I’d have to drive him to the bus stop in Albugnano as there’s no other transport available, which means leaving at 6:30 in the morning.” (English translation by the authors).

When analysing these experiences from a service design point of view, it is easy to classify the lack of services and information as weak points to be fixed to enhance the accessibility of the territory. Potentially, the impact on the ‘user experience’ of tourists would be positive, but we argue that a relational cost would be paid: the unique social interactions, appreciated by the local community and typical of a rural context, would be lost. Problematising the potential servitisation (Baines et al. 2017; Kowalkowski et al. 2017; Sundbo et al. 2022) and commodification (Chen and Kong

2021; Morgan 2014) in Albugnano, we would outline both risks and opportunities (Lew 2019; Vidickienė et al. 2020) unique to the rural context.

Adopting a value-driven perspective to DSI, the impact of the abovementioned perspective would damage the community. The Manzini and Cipolla (2009) definition of relational services provides a practical framework: the risk identified is the potential to commodify meaningful interactions – defined as I-Thou, a relationship engaging two complex beings – and transform them into functional exchanges – defined as I-It, an experience that occurs between two objectified presences who view one another solely as performers of a specific task.

The local system's potential servitisation could have both positive and negative effects. Excluding easy solutionism, it is possible to envision a critical approach to tourism that can become transformative, relational and pluriversal (Pernecký 2023).

This reflection sparked a question that supported our team in conceiving the S+S intervention: How do we safeguard the local relationality but make the area more accessible for locals and visitors?

2.3.1 Fostering local relationality through a strategic intervention

Albugnano has a local system of places, activities, and services known mainly by the locals, which is a precious resource for temporary citizens. The challenge is making this system emerge and become visible while leveraging the information provided to foster the described meaningful interactions. Conceiving places as assemblages of multiple accessible features, ranging from the spatial to the social and symbolic, implies organising information and crafting storytelling that could convey those intangible qualities and meanings. In addition, centralising information in a digital or physical artefact would imply providing easy access to Albugnano, but that would enforce an exploitative touristic dynamic and lead the project away from enhancing local relationality.

In our intervention, we are articulating Albugnano narratives: the information about services and tourist attractions, the area's historical development, and the town's storytelling from the locals' point of view. These different forms of narration are distributed in a system of unique but connected places. The final goal is to systematically intervene in the public space to support both locals and visitors. Locals will experience their places with a spatial layout shaped around their requirements, supporting additional activations when needed. At the same time, visitors will find information about the area throughout their visit to the town and get a glimpse of the symbolic meanings narrated by the lived experience of locals. This strategy aims to foster meaningful interactions between the mentioned targets and their social networks.

3 CONCLUSIONS

Describing our reflections on the SMOTIES project, we tried to outline some key arguments that stemmed from our embodied perceptions and experiences throughout the project.

(Q1) Can a transformative intervention catalyse democratic agonism in the local community?

The answer is affirmative: the design intervention catalysed the agonistic debate, even if it was hard to measure or quantify. The designing of public places revealed how embedded they are in the local social, cultural, and political life, providing occasions for latent tensions to manifest into something more concrete. To better operate within the agonistic environment, three elements are needed:

- › In-depth understanding of the networks of people, places, meanings, and the implicit tensions between them.
- › Thorough evaluation of potential unforeseen impacts on the community beyond the co-design process.
- › Reflection on the research team's closeness to the locals, setting the appropriate role as a temporary community member according to the project's goals.

(Q2) To what extent is radical innovation socially sustainable in remote places?

To safeguard the community's long-term sense of ownership of the generated concepts, we needed to challenge our perception of radical innovation based on our expertise as practitioners and researchers with a design background. Specifically, we articulated four points:

- › The context challenges how we conceptualise radical innovation, calling for a redefinition based on a place-centred, relational and pluriversal perspective.
- › There is a need to reflect on power dynamics and potential oppression, such as epistemic injustice, in DSI projects.
- › As designers, there is a need to continuously pursue a balance between giving inputs to the territory and acknowledging and receiving its traits.
- › The innovative aspect of the proposed intervention is that it is situated and context specific.

(Q3) Does the servitisation of experiences reduce meaningful human interactions in the territory?

Based on the project activities, the preliminary answer is affirmative: there is a risk of hindering local relationality. Extensive field research would be needed to validate this reflection and answer the initial question. We can summarise two points:

- › Local values and future scenarios can provide a solid foundation for defining design principles that guide the design intervention towards the intended transformation.
- › Territorial storytelling that strategically combines narrative aspects and informative elements can be leveraged to enhance local social interactions instead of damaging local sociality.

Finally, these critical reflections call for the integration of multiple approaches in the current practice of DSI, expanding the framework that SMOTIES used as a theoretical starting point to co-design the S+S intervention. As

a research team, we feel that adopting a reflexive approach that looks through the lenses of coloniality, relationality and agonism is of the utmost importance if we are to go one step further in making our practices more caring and pluriversal. Exploring rural contexts challenged our methodologies and practices and fundamentally questioned the vision of which society we are helping to build. Further reflection on the dominant values and development trajectories of urban, academic and modern knowledge is required.

ACKNOWLEDGEMENTS

The article refers to the research project "Human Cities/Smoties - Creative works with small and remote places" (2020/24), funded by the Creative Europe program under "EACEA 32/2019: Support for European cooperation projects 2020". The project has also been selected for "Creative Europe 2014-2020 - Gender Equality, Sustainability and Digitalisation: Cultural Cooperation Projects for a Union that strives for more", the EACEA 2022 publication about Creative Europe Culture cooperation projects 2014/2020.

The project is coordinated by the Department of Design at the Politecnico di Milano (Italy); the authors of this paper hold the positions of Project Manager and Researcher (Annalinda De Rosa), Research Fellow (Alexandra Coutsoucos), and Research Collaborator (Marco Finardi).

The article illustrates the theoretical reflections and insights from the project's fieldwork and final implementation.

We would like to extend our gratitude to all the citizens, local experts, and significant players in the territory that engaged with the project: Albugnano 549 (association for social promotion) and its co-founder Andrea Pirollo, Dario Rei (former professor in sociology and expert on the Basso Monferrato area), Enoteca Regionale dell'Albugnano (organisation for the promotion of local wines and food products), Lo Stagno di Goethe ETS and its founder Marco Gobetti (cultural association and theatre company), the mayors and municipalities of Albugnano and Aramengo towns (Aurora Angilletta, Giuseppe Marchese, Alessandro Nicola), Pro Loco di Aramengo and Pro Loco di Albugnano (local associations).

BIOGRAPHIES

Marco Andrea Finardi

Department of Design, Politecnico di Milano

Italian service designer collaborating with Polimi DESIS Lab. He holds a BA in Industrial Product Design and an MSc in Product-Service System Design from the Politecnico di Milano. He developed his master's thesis contributing to the "SMOTIES, Creative works with small and remote places" research project, part of the European network Human Cities, funded by Creative Europe. His work focuses on investigating how participatory processes take shape in different fields, exploring the artistic and relational approaches to community engagement and co-creation of meanings and contributing to critically rethinking co-design tools and practices to make them more pluriversal and caring. In addition to his academic collaborations, Marco works as an independent designer with more than 3 years of experience in embedding the design culture in artistic projects, especially in the performative sector cooperating with the Ecate Cultura Association.

Alexandra Coutsoucos

Department of Design, Politecnico di Milano

With a BA in Industrial Product Design from the Politecnico di Milano and an MSc in Strategic Product Design from TU Delft, Alexandra has over six years of hands-on experience as a service design practitioner in international settings and is currently a Fellow Researcher at Polimi DESIS Lab within the Design Department at the Politecnico di Milano. Alexandra contributes to the SMOTIES project, which forms part of the European Human Cities network funded by Creative Europe and aims to create spatial and service solutions through cultural and creative innovations in 10 European small and remote places. In addition to her academic work, Alexandra also works as an independent, strategic service designer, specialising in applying participatory approaches to urban development challenges and addressing pressing social and environmental sustainability challenges.

Annalinda De Rosa, PhD

Department of Design, Politecnico di Milano

Researcher and Assistant Professor for the Politecnico di Milano Design Department and adjunct professor for the MSc in Innovation and Technology Management at the Università Cattolica del Sacro Cuore (Milan). Her research concerns the relationship between spatial and service design, specifically focusing on design-driven models for incubating innovative processes to improve social cohesion through participatory design in urban and rural areas. She is a member of the Polimi DESIS Lab within the international DESIS Network. Over the past ten years, she has been a researcher, also in a project manager role, in research projects such as ONFOODS: research and innovation network on food and nutrition Sustainability, Safety and Security (2023-26, NextGenerationEU);

Human Cities: creative works with small and remote places (2020-24, Creative Europe); DoCS4Design: Doctoral Courses System 4 Design (2020-23, Erasmus+); Human Cities: challenging the city scale (2014-18, Creative Europe); CampUS: incubation and settings for social practices (2014-16) and the European consortium GIDE: Group for International Design Education (2014/16). She has conducted teaching activities as a visiting lecturer and professor in design. Notably at the Federal University of Juiz de Fora (2023), the Universidade Federal do Rio de Janeiro (2017), the College of Design & Innovation at Tongji University in Shanghai (2017), Middlesex University in London (2017) and the School of Architecture at the Universidad de Navarra (2019).

REFERENCES

- Akama, Y., P. Hagen, and D. Whanga-Schollum. 2019. "Problematizing Replicable Design to Practice Respectful, Reciprocal, and Relational Co-designing with Indigenous People." *Design and Culture* 11 (1): 59-84. <https://doi.org/10.1080/17547075.2019.1571306>
- Ansari, A. 2021. *Decolonisation, the History of Design, and the Designs of History*. Design History Society Annual Conference.
- Auricchio, V., A. De Rosa, D. Fassi, B. Johannsson, J. King, A. Lelarge, P. J. Líndal, V. Monna, P. Russo,, and F. van Hasselt, eds. 2024. *SMOTIES Toolbox. Design tools for the creative transformation of public spaces in small and remote places*. Basel: Birkhäuser.
- Auricchio, V., A. De Rosa, and V. Monna. 2023. "SMOTIES: scenario building for creative solutions in remote places." In *ServDes.2023 Entanglements & Flows Conference: Service Encounters and Meanings. Conference Proceedings*, edited by C. Cipolla, C. Mont'Alvão, L. Farias, and M. Quaresma, 161-183. Linköping: Linköping University Electronic Press. <https://doi.org/10.3384/ecp203008>
- Baines, T., A. Ziae Bigdeli, O. F. Bustinza, V. G. Shi, J. Baldwin, and K. Ridgway. 2017. "Servitization: Revisiting the state-of-the-art and research priorities." *International Journal of Operations & Production Management* 37 (2): 256-278. <https://doi.org/10.1108/IJOPM-06-2015-0312>
- Barcham, M. 2023. "Design Processes and Tools as Oppression? Rethinking our Design Practice for more Just Design Outcomes." *Diseña* 22 1-14. <https://doi.org/10.7764/disen.22.Article.7>
- Bechtel, R. B., and A. Churchman. 2003. *Handbook of environmental psychology*. New York: John Wiley & Sons.
- Bhargava, R. 2013. "Overcoming the Epistemic Injustice of Colonialism." *Global Policy* 4 (4): 413-417. <https://doi.org/10.1111/1758-5899.12093>
- Bishop, C. 2005. "The social turn: Collaboration and its discontents." *Artforum* 44 (6): 178.
- Bishop, C. 2006. *Participation. Documents of Contemporary Art*. Cambridge, MA: MIT Press; London: Whitechapel Art Gallery.
- Björgvinsson, E., P. Ehn, and P.-A. Hillgren. 2012. "Design Things and Design Thinking: Contemporary Participatory Design Challenges." *Design Issues* 29 (3): 101-116. https://doi.org/10.1162/DESI_a.00165
- Björgvinsson, E., P. Ehn, and P.-A. Hillgren. 2010. "Participatory design and democratizing innovation." In *Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference*, 41-50. New York: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/1900441.1900448>
- Bourriau, N. 1998. *Relational aesthetics*. Dijon: Les presses du réel.
- Casey, E. (1997). *The fate of place: A philosophical history*. Berkeley: University of California Press.
- Chen, P., and X. Kong. 2021. "Tourism-led commodification of place and rural transformation development: A case study of Xixinan Village, Huangshan, China." *Land* 10 (7): 694.
- Cipolla, C., and E. Manzini. 2009. "Relational services." *Knowledge, Technology & Policy* 22: 45-50.
- de la Bellacasa, M. P. 2017. *Matters of care: Speculative ethics in more than human worlds*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- De Rosa, A. 2022. *S+S. Spatial Design + Service Design*. Milano: Maggioli Editore. <https://doi.org/10.30448/UNI.916.56056>
- De Rosa, A., M. Finardi, and V. Auricchio. 2023. *Relational design practices in design for social innovation: A place-centred approach*. In *IASDR 2023: Life-Changing Design*, edited by D. De Sainz Morestina, L. Galluzzo, F. Rizzo, and D. Spallazzo, 1-23. London: Design Research Society. <https://doi.org/10.21606/iasdr.2023.509>
- De Rosa, A., V. Tassanari, and F. Vergani. 2021. "Envisioning in participatory design processes for civic sense-making. A collective articulation of a counter-narrative through prototyping fictional worlds." *Convergences - Journal of Research and Arts Education. Convergências - Revista de Investigação e Ensino Das Artes XIV* (28): 13-24. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.28.87>
- Dicken, P., P. F. Kelly, L. Kong, K. Olds, and H. W. Yeung. 1999. *Globalisation and the Asia-Pacific: Contested Territories*. London: Routledge.
- DiSalvo, B., and C. DiSalvo. 2014. *Designing for democracy in education: Participatory design and the learning sciences*. Boulder, CO: International Society of the Learning Sciences.
- DiSalvo, C. 2010. "Design, democracy and agonistic pluralism." In *Proceedings of the Design Research Society Conference, 2010: Design & Complexity*, edited by D. Durling, L. Chen, T. Poldma, S. Roworth-Stokes, and E. Stolerman, 366-371. London: Design Research Society.
- DiSalvo, C. 2022. *Design as democratic inquiry: Putting experimental civics into practice*. Cambridge, MA: MIT Press.
- DiSalvo, C., T. Lodato, L. Fries, B. Schechter, and T. Barnwell. 2011. "The collective articulation of issues as design practice." *CoDesign* 7 (3-4): 185-197.
- Dorst, C., and N. Watson. 2020. "Reframing and strategic transformation." In *Synergy - DRS International Conference 2020*, 11-14 August, edited by S. Boess, 1-10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4000000>

- M. Cheung, and R. Cain. London: Design Research Society. <https://doi.org/10.21606/drs.2020.130>
- Escobar, A. 2001. "Culture sits in places: Reflections on globalism and subaltern strategies of localization." *Political Geography* 20 (2): 139-174. [https://doi.org/10.1016/S0962-6298\(00\)00064-0](https://doi.org/10.1016/S0962-6298(00)00064-0)
- Escobar, A. 2018. *Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds*. Durham: Duke University Press.
- Fassi, D., A. Meroni, and G. Simeone. 2013. "Design for Social Innovation as a Form of Design Activism: An action format." In *Social Frontiers: The Next Edge of Social Innovation Research Conference Proceedings*, 1-15.
- Finardi, M. 2023. "Narrating community. Exploring a relational approach to Service Design for Social Innovation." PhD diss., Politecnico di Milano. <https://www.politesi.polimi.it/handle/10589/210315>
- Forlano, L. 2017. "Posthumanism and design." *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation* 3 (1): 16-29. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2017.08.001>
- Fricker, M. 2017. "Evolving concepts of epistemic injustice." In *Routledge Handbook of Epistemic Injustice*, edited by Ian James Kidd, José Medina, and Gaile Pohlhaus Jr. <https://eprints.whiterose.ac.uk/110047/>
- Haraway, D. 1988. "Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective." *Feminist Studies* 14 (3): 575-599.
- Hillgren, P.-A. 2013. "Participatory design for social and public innovation: Living Labs as spaces for agonistic experiments and friendly hacking." *Public and Collaborative: Exploring the Intersection of Design, Social Innovation and Public Policy*, edited by Ezio Manzini and Eduardo Staszowski, 75-88. Milan: DESIS Network.
- Hillgren, P.-A., A. Light, and M. Strange. 2020. "Future public policy and its knowledge base: Shaping worldviews through counterfactual world-making." *Policy Design and Practice* 3 (2): 109-122. <https://doi.org/10.1080/25741292.2020.1748372>
- Hillgren, P.-A., A. Seravalli, and A. Emilson. 2011. "Prototyping and infrastructuring in design for social innovation." *CoDesign* 7 (3-4): 169-183. <https://doi.org/10.1080/15710882.2011.630474>
- Hillgren, P.-A., A. Seravalli, and M. A. Eriksen. 2016. "Counter-hegemonic practices; dynamic interplay between agonism, commoning and strategic design." *Strategic Design Research Journal* 9 (2): 89-99. <https://doi.org/10.4013/sdrj.2016.92.04>
- Holmlid, S. 2012. "Participative, co-operative, emancipatory: From participatory design to service design." In *Conference Proceedings ServDes. 2009 - DeThinking Service, ReThinking Design*, edited by Simon Clatworthy, Janne-Valteri Nisula and Stefan Holmlid, 105-118. Linköping: Linköping University Electronic Press.
- Hummels, C., A. Trotto, J. Peeters, P. Levy, J. Alves Lino, and S. Klooster. 2018. "Design research and innovation framework for transformative practices." In *Strategies for Change*. Glasgow: Glasgow Caledonian University. <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:1335561>
- Huybrechts, L., H. Benesch, and J. Geib. 2017. "Institutioning: Participatory Design, Co-Design and the public realm." *CoDesign* 13 (3): 148-159. <https://doi.org/10.1080/15710882.2017.1355006> <https://doi.org/10.1080/15710882.2017.1355006>
- Jégou, F., and E. Manzini. 2008. *Collaborative services. Social Innovation and Design for Sustainability*. Milano: Poli.Design.
- Kemmis, S., and R. McTaggart. 2005. "Participatory action research: Communicative action and the public sphere." In *The SAGE handbook of qualitative research*, edited by Norman K. Denzin, and Yvonna S. Lincoln, 567-605. Thousand Oaks: Sage.
- Koskinen, I. 2016. "Agonistic, convivial, and conceptual aesthetics in new social design." *Design Issues* 32 (3): 18-29. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00396
- Kowalkowski, C., H. Gebauer, B. Kamp, and G. Parry. 2017. "Servitization and deservitization: Overview, concepts, and definitions." *Industrial Marketing Management* 60: 4-10. <https://doi.org/10.1016/j.indmarman.2016.12.007>
- Le Dantec, C. A. L., and C. DiSalvo. 2013. "Infrastructuring and the formation of publics in participatory design." *Social Studies of Science* 43 (2): 241-264. <https://doi.org/10.1177/0306312712471581>
- Lew, A. A. 2019. "Tourism planning and place making: Place-making or placemaking?" In *Tourism Planning and Development*, edited by Jarkko Saarinen, Christian M. Rogerson, and C. Michael Hall, 142-160. London: Routledge.
- Manzini, E. 2015. *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Manzini, E., and A. Meroni. 2014. "Catalysing social resources for sustainable changes: Social innovation and community-centred design." In *Product-Service System Design for Sustainability*, edited by Carlo Vezzoli, Cindy Kohtala, Amrit Srinivasan, Liu Xin, Moi Fusakul, Deepa Sateesh, and J.C. Diehl. London: Routledge.
- Margolin, V., and S. Margolin. 2002. "A "social model" of design: Issues of practice and research." *Design Issues* 18 (4): 24-30.
- Mignolo, W. D., and A. Escobar. 2013. *Globalization and the decolonial option*. London: Routledge.
- Montalto, V., C. J. T. Moura, S. Langedijk, S., and M. Saisana. 2019. "Culture counts: An empirical approach to measure the cultural and creative vitality of European cities." *Cities* 89: 167-185. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2019.01.014>
- Morgan, N. 2014. "Problematising Place Promotion and Commodification." In *The Wiley Blackwell Companion to Tourism*, edited by A. A. Lew, C. M. Hall, and A. M. Williams, 210-219). Chichester: Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118474648.ch16>
- Mouffe, C. 2000. *The democratic paradox*. London: Verso.
- Mouffe, C. 2007. "Artistic activism and agonistic spaces." *Art & Research* 1 (2): 1-5.
- Patrício, L., A. Gustafsson, and R. Fisk. 2018. "Upholding Service Design and Innovation for Research Impact." *Journal of Service Research* 21 (1), 3-16. <https://doi.org/10.1177/1094670517746780>
- Pernecke, T. 2023. "Mobilizing relational ontology: Meeting the pluriversal challenge in tourism studies." *Current Issues in Tourism*: 1-13. <https://doi.org/10.1080/13683500.2023.2281599>
- Pieri, P. 2017. "Decentralising design. Raising the question of agency in emerging design practice." *The Design Journal*, 20 (sup1): S2951-S2959. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352805>
- Quijano, A. 2000. "Coloniality of Power and Eurocentrism in Latin America." *International Sociology* 15 (2): 215-232. <https://doi.org/10.1177/026858090001500205>
- Rainie, H., and B. Wellman. 2012. *Networked: The new social operating system*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Rancière, J. 1999. *Disagreement: Politics and philosophy*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Rooke, A. 2013. *Curating community? The relational and agonistic value of participatory arts in superdiverse localities*. London: Arts and Humanities Research Council.
- Sangiorgi, D. (2011). "Transformative services and transformation design." *International Journal of Design* 5 (2).
- Schultz, T., D. Abdulla, A. Ansari, E. Canli, M. Keshavarz, M. Kiem, L. P. D. O. Martins, and P. J.S. Vieira Da Oliveira. 2018. "What Is at Stake with Decolonizing Design? A Roundtable." *Design and Culture* 10 (1): 81-101. <https://doi.org/10.1080/17547075.2018.1434368>
- Star, S. L., and K. Ruhleder. 1996. "Steps toward an ecology of infrastructure: Design and access for large information spaces." *Information Systems Research*, 7 (1): 111-134.
- Sundbo, J., L. Rubalcaba, and F. Gallouj. 2022. "Servitization in the creative and cultural industries." *International Journal of Quality and Service Sciences* 14 (1): 65-85. <https://doi.org/10.1108/IJQSS-01-2021-0017>
- Tassinari, V., F. Piredda, and E. Bertolotti. 2017. "Storytelling in design for social innovation and politics: A reading through the lenses of Hannah Arendt." *The Design Journal* 20 (sup1): S3486-S3495.
- Tlostanova, M. 2017. "On decolonizing design." *Design Philosophy Papers* 15 (1): 51-61. <https://doi.org/10.1080/14487136.2017.1301017>
- Van Reusel, H. 2016. "Wandering as a design strategy for infrastructuring." *Strategic Design Research Journal* 9 (2): 112-127.
- Vidickienė, D., R. Vilkė, and Ž Gedminaitė-Raudonė. 2020. "Transformative Tourism as an Innovative Tool for Rural Development." *European Countryside* 12 (3): 277-291. <https://doi.org/10.2478/euco-2020-0016>
- Com és ben sabut, el disseny per a la innovació social (DIS) ha trobat un extens terreny en l'ampliació del disseny per a necessitats socials i el bé social (DiSalvo et al. 2011; Jégou i Manzini 2008; Koskinen 2016; Margolin i Margolin 2002). L'objectiu tradicional del disseny de produir artefactes tangibles que resolguin problemes enllaça amb perspectives psicològiques i mediambientals molt més àmplies, posant en qüestió quina idea d'àgencia política i responsabilitat de disseny estem ajudant a conformar. En l'extens marc del disseny socialment responsable, ens centrem en el DIS per a necessitats urbanes i rurals, desenvolupament social i comunitats creatives. El DIS estudia com es pot ajudar els processos transformadors permetent que grups d'actors (ciutadans, legisladors, organitzacions del tercer sector, socis empresarials, etc.) abordin qüestions socials que puguin afectar serveis, llocs, sistemes i fins i tot estratègics (Fassi et al. 2013; Manzini 2015; Manzini i Meroni 2014). Aquest plantejament, que tracta sobre la qualitat de les relacions i sinergies entre parts implicades i parts afectades, requereix una manera de pensar necessàriament relacional i situada que vagi "contra diverses formes de pretensions de coneixement il-localitzables i, per tant, irresponsables" (Haraway 1988, 583) i contra la moderna deslocalització i "marginació de lloc (l'aquí i l'ara de l'acció social) en la definició de vida social" (Escobar a Mignolo i Escobar 2013, 36).
- En aquest marc, els autors presenten un cas en què experimenten amb un procés de disseny centrat en la comunitat (Manzini i Maroni 2014) en un context semirural, prenen com a punt de partida la investigació que fins ara s'ha dut a terme principalment en àrees urbanes i aprofundint en les diferències, limitacions i oportunitats que sorgeixen.
- Per revisar les nostres pràctiques de disseny, l'article esbossa les seves reflexions des de la base que citàvem abans fins la relació entre disseny participatiu (DP) (Björgvinsson et al. 2012; Björgvinsson et al. 2010; DiSalvo i DiSalvo 2014; Hillgren 2013; Holmlid 2012; Kemmis i McTaggart 2005) i qüestions de relacionalitat associades a l'estètica, l'agonisme democràtic (DiSalvo 2010; DiSalvo et al. 2011; Hillgren et al. 2016; Koskinen 2016; Mouffe, 2000, 2007) i l'ontologia del codisseny (Akama et al. 2019; Bishop 2005, 2006; Bourriaud 1998; Rooke 2013). Per reconsiderar el significat d'innovació radical, estructures de poder i colonialitat (Ansari 2021; Quijano 2000; Schultz et al. 2018; Tlostanova 2017) en el DP en defensa de la qüestió de lloc (Escobar 2001), centrem la nostra atenció en la funció dels processos basats en iniciatives locals de regeneració de llocs mitjançant disseny centrat en la comunitat, i ens preguntarem si hem de qüestionar les pràctiques de disseny actuals experimentant amb punts de vista alternatius. Això s'ha aconseguit a través de l'estudi que indiquem aquí, que els autors van dur a terme com a membres del Polimi DESIS Lab (Departament de Disseny, Politecnico di Milano), que forma part de la xarxa mundial DESIS
- Network que connecta més de seixanta facultats de disseny. Lab adopta un plantejament estratègic i sistèmic del DIS, centrat principalment en el disseny per a servei i el disseny espacial, juntament amb contribucions del disseny estratègic, disseny centrat en l'usuari, disseny per al territori i sociologia. Després de quinze anys d'investigació i pràctica en ecosistemes urbans, Lab va canviar des de posicions de creixement, orientades a solucions i explotadores, a sistemes resilients aplicats a la regeneració de patrimonis comuns, i últimament ha començat a abordar el context rural com a part del projecte *SMOTIES*, del qual aquest article mostra el treball de reflexió.
- ### 1. Marc i context del projecte d'investigació
- SMOTIES* és un projecte quadriennal (2020-2024) cofinançat pel programa Creative Europe de la Unió Europea i coordinat pel Politecnico di Milano. És una iniciativa de la xarxa Human Cities, que des del 2006 ha aplegat facultats i consultories europees de disseny i d'arquitectura per millorar la qualitat dels espais públics interiors i exteriors i fomentar mètodes innovadors per a la cohesió social, bo i implicant-se activament amb ecosistemes locals a través del disseny participatiu. Amb *SMOTIES*, la xarxa Human Cities està redirigint la seva atenció cap a deu petites i remotes àrees europees que pateixen despoblació i aïllament relacional i que tenen valuosos actius culturals en perill de ser subestimats i de no ser transmesos a generacions futures. Tots els col·laboradors van seleccionar una localització al seu propi país i van actuar com a intermediaris, catalitzadors i defensors de la regeneració d'espais comunitaris mitjançant la creació d'escenaris i la visió de futur (Auricchio et al. 2023, 2024), així com plantejaments participatius i de codissenys, amb la intenció de mobilitzar novament els ciutadans perquè imaginin futurs per al seu entorn vital. La metodologia va experimentar amb l'ús de pràctiques relacionals i participatives en un esforç per entendre dinàmiques socials, aprofitar testimonis locals i assegurar la regeneració d'espais. A Polimi DESIS Lab, vam triar Albugnano, una petita població d'uns cinc-cents habitants, com a escenari remot italià per al projecte *SMOTIES*.
- Albugnano està situat a la zona del Basso Monferrato. La seva economia es basa en els sectors vinícola i gastronòmic —fonsamentals per al seu creixement comercial i turístic— i té un ric patrimoni cultural romànic, amb exemples com l'abadia de Vezzolano, que atreu més de trenta mil visitants l'any (Fig. 1). Tot i aquests punts forts, sorgeixen problemes perquè no hi ha prou infraestructures turístiques, per bé que la població s'esforça per difondre els altres punts atractius que té. És difícil accedir a aquestes joies amagades, que requereixen millorar els serveis. La despoblació ha afeblit els lligams socials, i la manca de transport i de serveis ha intensificat la migració a grans centres de població. Amb tot, el poble segueix atraient residents a causa dels seus establiments sanitaris, a la bellesa de la natura i al fet que l'habitatge és assequible.
- Una peculiaritat de les petites poblacions és la confusió entre persones i institucions. Atès que tenen un nombre reduït d'habitants, les funcions institucionals estan influïdes, de manera inseparable, per les vides i les actituds personals. Les iteracions entre institucions són menys formals i més col·loquials, amb l'efecte positiu de fer-les més accessibles i conscientis de les necessitats dels habitants, però també més susceptibles al personalisme, amb conflictes privats que de vegades limiten l'àgència pública. Això afavoreix la diversitat de plantejaments entre els residents d'Albugnano quan es tracta de revitalitzar la zona, impulsar l'economia local a través dels seus sectors principals o propiciar noves iniciatives artístiques. El resultat és que apareixen diferents perspectives sobre quines narratives potencials cal prioritzar per a la regió quan aquesta es projecta al món exterior. El 2020 ja vam assumir la voluntat local de revitalitzar llocs i serveis, i vam començar a participar amb la comunitat per donar forma a processos transformadors, analitzant els debats locals subjacents que ja existeixen per regenerar espais públics de manera col·laborativa. El nostre objectiu era abordar la fragmentació social i la llunyania territorial per potenciar diversos tipus de narrativa com a relats futurs prospectius (De Rosa et al. 2021; Tassinari et al. 2017) que poguessin funcionar com a narratives alternatives (Hillgren et al. 2016, 2020), introduir aquestes veus oposades en el debat i, possiblement, enfortir els lligams socials.
- El 2020 els ciutadans d'Albugnano acabaven de triar un nou alcalde i així van allunyar el perill d'unes eleccions sense candidats i d'un comissionat específic. Diferents grups socials van donar suport a l'alcalde elegit en una exitosa iniciativa democràtica de col·laboració entre nous ciutadans, persones que viuen a la població però que treballen en una altra localitat, velles famílies locals i productors vitivinícoles locals. Un cop

M. A. Finardi, A. Coutsoucos i A. De Rosa

Codissenyar amb i per a comunitats petites i remotes: Reflexions sobre la innovació transformadora, la servitització i l'agonisme

Traducció al Català

PARAULES CLAU
Codisseny, Llocs Remots, Agonisme, Servitització, Innovació, Descolonització.

RESUM
En el marc conceptual del disseny per a la innovació social i la democràcia, aquest article informa sobre la implementació de processos participatius en la regeneració d'espais públics en contextos semirurals i qüestiona el signifi-

cació d'innovació transformadora, servitització i agonisme en contextos no urbans. Aquesta investigació advoca en favor d'estudiar una nova valuació de com establir estratègies participatives de regeneració de l'espai públic bo i analitzant-ne l'aplicació en un context remot. Aquest darrer no s'ha vist afectat per cap de les iniciatives i moviments ascendents que han arrasat els centres urbans europeus en els últims quinze anys; tornar a l'espai urbà aquestes consideracions podria ser una oportunitat d'explorar noves perspectives, fins i tot en un context saturat, qüestionant així els models de pràctiques metropolitanes. Aquest article posa en dubte el paradigma de la innovació com a única tendència associada a un procés vàlid de millora i canvi, i aprofundaix en la urgència de contemplar els processos de codissenys a través del prisma de la descolonització, la relacionalitat i l'agonisme. En fer-ho, crea moments de reflexió en l'equip d'investigació i en la comunitat local. Les nostres reflexions i els nostres aprenentatges tenen el seu origen a *Human Cities/SMOTIES, Creative Works with Small and Remote Places*, un projecte de disseny participatiu que estudia mètodes de participació de la comunitat en el codissenys d'espais públics i transformacions en àrees rurals europees, concretament a Albugnano, una petita població del nord d'Itàlia. El cas pràctic estableix la comunitat d'Albug

passada la pandèmica de COVID, el consens va començar a erosionar-se, i va començar a haver-hi acalorats debats que finalment van provocar la caiguda del govern el 2022. En aquesta etapa, *SMOTIES* havia acabat el seu estudi sobre el terreny, el desenvolupament de la base de coneixements i la creació d'escenaris, i ja havia començat a implicar persones de la localitat en activitats participatives que treballaven en la direcció del projecte de codissey. A causa de la crisi política local que s'estava produint, vam haver de fer front a desafiaments cada vegada més grans i, malauradament, les nostres iniciatives es van mal interpretar durant la campanya electoral com favoritisme envers determinades faccions polítiques. Per exemple, durant una sessió de codissey després d'un assaig del cor local, uns participants van expressar el seu recel sobre la percepció del posicionament de *SMOTIES* amb un partit polític concret que defensaven alguns membres de l'organització musical. Posteriorment, quan vam haver de seleccionar una localització específica per a la intervenció espacial, cada opció suposava importants implicacions polítiques a causa del garbiu de conflictes individuals, parts interessades i associacions locals. Com que calia un lloc per dur a terme el projecte, *SMOTIES* es va estancar i vam decidir posposar les accions de codissey fins després de les següents eleccions, bo i esperant que els conflictes oberts arribessin a una solució política. Després de la reelecció de l'alcalde anterior, es va produir finalment una situació adequada per reprendre les activitats participatives.

El nostre objectiu era crear un diàleg entre dues veus unidireccionals mitjançant mètodes de DP. Per tant, les narratives conflictives vinculades a diferents llocs es van posar en diàleg agonista, i van dur al concepte de disseny final: un sistema d'intervencions de servei i espacials distribuïdes per tot el centre històric. El projecte global desenvolupa, reinterpreta i expandeix aquestes veus per perseguir idees de projectes harmoniosos amb l'escenari de regeneració que van cocrear els ciutadans, tenint en compte també la viabilitat i els objectius relatius a l'organisme finançador.

1.2. Metodologia

La metodologia es va implantar a través d'activitats paral·leles i interrelacionades utilitzant una combinació d'investigació primària i secundària (Auricchio et al. 2023, 2024), promovent un procés iteratiu estructurat i facilitant la presa de decisions informada per maximitzar els resultats del projecte.

Investigació sobre el terreny i desenvolupament de la base de coneixements de l'entorn relacional local (octubre 2020 – octubre 2021):

Analisi de recursos i tasques per assegurar que les iniciatives s'adequen a les necessitats i dinàmiques contextuales, permetent que els interessats locals expressin els seus desitjos:

- › Esquemes de desenvolupament de lloc i de desenvolupament de funcions
- Analisi de la morfologia física per estudiar els vessants històric, contemporani i funcional de l'entorn natural i construït de la regió i les seves interconnexions:
- › Entrevistes en profunditat
- › Esquema d'actors locals
- › Panell de dades de referència

Investigació reflexiva per a l'extracció de dades, interpretació i creació d'escenaris (octubre 2021 – octubre 2022):

Identificació de tendències futures per determinar possibilitats d'intervenció mitjançant la creació d'escenaris que serveixin com a perspectives en evolució i prismes narratius, oferint informació sobre un futur en què la participació de la comunitat i les parts interessades en àrees remotes va en augment:

- › Definició d'escenaris futurs
- › Recopilació d'estudis de cas
- › Exploració de tendències de projecte
- › Conformació d'intuicions

Avaluació d'impacts:

- › Llenç d'impacts i indicadors
- › Llenç d'estratègies de divulgació

Activitats participatives (abril 2022 – abril 2023):

Recopilació de testimonis relacionats amb llocs d'Albugnano:

- › Narració del futur
- › Interpretació històrica itinerant

Tallers de codissey (Fig. 2)

Implementació d'intervencions (abril 2023 – juliol 2024):

El plantejament està basat en un marc transdisciplinari que combina disseny urbà, història i psicologia mediambiental:

- › Esquema d'anàlisi i pissarra de desenvolupament d'espais públics
- › Gràfica d'interacció ciutadans-llocs
- › Disseny executiu

1.3. Objectiu de la investigació: preguntes plantegades

Tot i que aquests processos, pràctiques i metodologies prospectives són àmpliament acceptats i validats en àrees urbanes, el projecte va donar lloc a algunes reflexions (3) sobre la seva aplicació en llocs petits i remots (Fig. 3).

(P1) Pot una intervenció transformadora catalitzar l'agonisme democràtic en la comunitat local?

Els conflictes polítics descrits a Albugnano segurament van ser fruit de desacords subjacents. Malgrat tot, podem especular que la presència del projecte i el ressò europeu podrien haver despertat l'interès de l'esfera pública. Tot i que el prisma agonista permet dur a terme una interpretació favorable, cal una reflexió sobre els resultats inesperats obtinguts després del procés de disseny en petites comunitats per planificar millor els projectes de transformació.

(P2) Com pot plantejar-se la innovació radical en llocs remots?

En assumir un procés participatiu, debatem sobre trajectòries d'innovació que potser no estan necessàriament guiades pel coneixement urbà: contextos remots que encara no estan implicats en xarxes i experimentacions innovadores poden dur-nos a canvis substancials en la direcció de processos de regeneració centrats en el lloc, relacionals i pluriversals (Escobar 2018). És més viable generar solucions radicalment innovadores des d'una perspectiva de disseny de sistema-servi o és preferible optar per solucions més senzilles d'iniciativa local implementades per ciutadans? La primera conjectura implica una definició de "radical" basada en l'experiència dels investigadors en entorns urbans avançats, mentre que la segona podria considerar-se "radical" des d'una perspectiva centrada en el lloc. Equilibrar aquests plantejaments redueix el risc de perpetuar una dinàmica oprimidora que podria considerar-se explotadora i podria imposar colonialitat.

(P3) La servitització d'experiències redueix les valuoses interaccions humanes en el territori?

Quan entrevistem ciutadans, apreciem que el desordre de la informació limitava el turisme, però fomentava valuoses trobades entre visitants i locals. Optimitzar l'estructura d'informació des d'una perspectiva de servitització podria millorar les experiències, però també podria reduir valuoses interaccions. Des d'una perspectiva de desmercantilització de serveis, reclamem un disseny de servei impulsat per valors, contextual i en xarxa, que prioritzi un plantejament basat en valors locals per preservar el caràcter únic de llocs petits i remots.

Aquestes tres reflexions destaquen la importància d'observar els processos de codissey sota el prisma de la colonialitat, la relationalitat i l'agonisme, creant així moments de reflexió en l'equip d'investigació i en la comunitat local. També plantegen preguntes més àmplies, que qüestionen la imatge del tipus de societat que està contribuint a modelar la pràctica del disseny. Tornar a l'espai urbà amb aquests pensaments reflexius podria oferir una oportunitat per explorar noves perspectives, fins i tot en un context saturat, i posaria en entredit els models de pràctiques urbanes i metropolitanes.

2 DEBAT

Després del primer any d'activitats preparatòries en línia, el segon any d'assaig de la metodologia sobre el terreny i el tercer any d'activitats de codissey, el projecte va perfilar vuit intervencions a Albugnano per assistir les necessitats de locals i visitants, bo i organitzant un sistema de llocs interconnectats (Fig. 4). Hi va haver sis intervencions menors i dues d'importants: la plaça, ara principalment un aparcament, que aviat es convertirà en un dels pocs exemples d'urbanisme tàctic en un context remot, i un petit jardí en desús, que aviat passaria a ser una àgora per a actuacions i reunions. Tots els llocs estan connectats mitjançant un sistema de panells que proporcionen informació útil (agenda, contactes), informació històrica (imatges i dades) i testimonis subjectius de ciutadans, accessible en línia a la pàgina web municipal.

L'estrategia es va basar en el plantejament de Disseny Espacial+Serveis (E+S) (De Rosa 2022), una perspectiva transdisciplinària que pretén dissenyar espais i proporcionar serveis com una sola entitat: les intervencions espacials es converteixen en plataformes per a l'activació de la comunitat local a llarg termini. Realitza una interpretació sistèmica d'Albugnano basant-se en usos preexistents dels llocs locals alhora que els connecta, els valoriza i obre la idea de noves possibilitats. També enllaça amb les xarxes existents d'activitats turístiques, logístiques i d'oci, i posa en valor la cultura local amb testimonis compartits per la comunitat sobre el lloc. L'objectiu és potenciar les activitats existents i donar suport a l'aparició de noves activitats: espais d'oci per a usos espontanis, espais per a actuacions i esdeveniments culturals, i elements per a senyalització i descripció de la zona en paraules dels seus ciutadans.

En els següents paràgrafs, i tal com es mostra a la figura 5, presentem les nostres reflexions en resposta a les tres preguntes de la investigació i ensenyem que el projecte ens va donar peu a qüestionar plantejaments de codissey comuns en la direcció teòrica que indicavem més amunt.

2.1. Intervencions transformadores com a catalitzador agonista: construcció en comú de llocs i identitats per articular novament el diàleg entre veus contextuales

Els esdeveniments polítics a Albugnano i la possible influència que hi podia tenir el projecte *SMOTIES* van donar lloc a importants reflexions que van inspirar el disseny de la intervenció E+S final, amb l'adopció d'un prisma transformador (Dorst i Watson 2020; Hummels et al. 2018; Patriocio et al. 2018; Sangiorgi 2011). Van percebre en els debats locals que van aturar moltes iniciatives —no només el nostre projecte—, una manifestació d'agonisme democràtic a la vida política. Emmarcar les nostres activitats com un experiment de disseny en l'àmbit cívic (DiSalvo 2022) va corroborar la nostra idea sobre el que aparentment "havia fallat", i allò va seguir accentuant el nostre coneixement de les condicions necessàries per propiciar un canvi a llarg termini i contribuir a crear "connexions que permetin futures accions" (DiSalvo 2022 121), és a dir, infraestructuració (Hillgren et al. 2011; Le Dantec i DiSalvo 2013; Star i Ruhleder 1996; Van Reusel 2016), i coneixement per gestionar un panorama institucional estructurat, és a dir, institucionalització (Huybrechts et al. 2017, 158). A la pràctica, hem entès que hem de reduir el ritme del programa i els objectius del nostre projecte per començar una posterior rearticulació de veus contextuales, atenint-nos al nostre pla secundari predeterminat per desenvolupar una connexió més profunda amb la comunitat local a través de reunions i diàlegs.

A més, l'experiència mencionada anteriorment fa palesa la multidimensionalitat de llocs que existeixen com "complexes entitats relacionals, possibilitadores d'interaccions i posseïdes pels ciutadans mitjançant formes d'identificació" (De Rosa 2022, 145) més enllà de les seves característiques funcionals i espacials. Aprofundint en les dimensions social i política, els llocs formen part de debats agonistes locals: permeten que dinàmiques de poder intangibles i debats polítics es manifestin en l'esfera pública. Tenint en compte l'encavalcament al micronivell de les funcions institucional, associativa i no institucional entre els habitants d'Albugnano, la distinció que fa Rancière (1999) entre "la política" —el debat polític que té lloc als parlaments i es converteix en política— i "el que és polític" —allò que es pot veure i dir en una comunitat que parla de les inquietuds i desitjos immediats dels ciutadans— és imprecisa. Per tant, els dissenyadors han d'adquirir un profund coneixement de les xarxes relacionals dels ciutadans (Rainie i Wellman 2012) i dels significats simbòlics que s'associen a cada lloc (De Rosa et al. 2023) per començar un diàleg amb una comunitat local.

Interpretar a través del prisma agonista dels conflictes polítics i els seus lligams amb el "lloc" va dur l'equip d'investigació a acceptar una multiplicitat en el disseny d'intervenció final: el focus va canviar de triar el millor lloc per situar la intervenció de disseny a crear una xarxa d'intervencions distribuïdes en diferents llocs, cadascuna de les quals reflectís les necessitats funcionals i simbòliques dels grups socials que les van activar (Fig. 6). En fer-ho així, el potencial econòmic i polític dels recursos que *SMOTIES* va aportar a la zona es va distribuir entre la comunitat i així es van salvaguardar les dinàmiques existents.

2.1.1. Repercussions imprevistes i dissenyadors com a membres temporals de la comunitat.

La possibilitat que els processos de codissey poguessin originar debats s'havia tingut en compte, però la magnitud dels seus efectes més enllà de les activitats participatives va ser inesperada. És difícil comprovar si les nostres activitats van influir en la situació política

i en quin grau ho van fer, però l'equip d'investigació va compartir la percepció que obrir un debat sobre espais públics i recursos econòmics va contribuir a reviure tensions latents i la proactivitat dels ciutadans (Fig. 7).

En aquesta situació, la relació creada entre l'equip d'investigació i la comunitat local va ser crucial: inicialment, la distància es va percebre com una barrera per al desenvolupament de la confiança i el sentit de propietat per part dels locals, però quan els conflictes van esclarir, ser extern al context va ser de gran ajuda, perquè es proporcionava una contribució aliena a la comunitat, alhora que s'evitava que els interessats individuals inclinessin el projecte a favor dels seus interessos econòmics i polítics. Malgrat tot, creiem que això també va impedir que la comunitat local delegués la responsabilitat de l'impuls per a la regeneració, confiant de manera exclusiva i passiva en aquest projecte. En canvi, la distància dels promotores del projecte va generar un efecte positiu perquè va enfotrir un sentiment generalitzat de ciutadania activa que va permetre que les comunitats es dissenyessin elles mateixes, anessin més enllà de la participació i es convertissin en el "govern creatiu" de llocs remots.

2.2. Reflexió sobre la percepció d'innovació per descolonitzar la pràctica de codissey

2.2.1. Cap a innovacions basades en el lloc

La pràctica de disseny participatiu i codissey per a la regeneració de l'entorn social i espacial d'Albugnano implica la participació tant de l'equip de disseny com dels "usuaris" que, en aquest cas, són els residents i visitants de la població. El DP es fonamenta en dur a terme canvis basats en les necessitats dels ciutadans i codisseyar amb els veritables experts en el context del projecte. En el nostre procés de codissey, després de dur a terme la investigació i després d'identificar qüestions i àrees d'oportunitat, procurem articular idees per resoldre-les mitjançant tallers cocreatius i gererius (Figs. 8-9).

Durant el desenvolupament d'aquests tallers ens vam adonar que estàvem estimulant la capacitat imaginativa i de disseny dels habitants en funció de l'experiència adquirida en els últims anys en contextos urbans. A aquest propòsit, no només els ciutadans han assumit un paper proactiu gràcies al desenvolupament d'activitats ascendents durant diversos anys, sinó que, amb el temps, les polítiques també han experimentat canvis amb noves formes de participació cívica i política. Això no vol dir que haguem oblidat el supòsit fonamental de *SMOTIES*, concretament, el d'operar en contextos amb gran potencial, però en els que no s'ha invertit fins ara en processos de regeneració; en canvi, no ens havíem adonat del tot que aquests contextos sovint estan familiaritzats amb formes participatives, radicals i horizontals de canvi per imaginar futurs significativament diferents, encara que no les hagin experimentat directament.

En aquest sentit, la intenció d'adoptar un enfocament descolonial no era trobar formes de replicar models urbans d'innovació, sinó fer un pas enrere en la revisió d'aquestes anomenades *innovacions* a la llum d'un context radicalment diferent. Ens preguntem quines eren les percepcions potencialment diferents del que es considera innovador: què passa si la via d'innovació no coincideix objectivament amb la tendència indicada per les ciutats? Què passa si els contextos remots i rurals poden dur-nos a canvis substancials en la direcció dels processos de regeneració que estan centrats en el lloc (Casey 1997; Escobar 2001), relacionals (Akama et al. 2019; Bishop 2005, 2006; Bourriaud 1998; Rooke 2018) i pluriversals (Escobar 2018)? Què passa si la innovació radical és una perspectiva aliena al corrent principal?

Podríem trobar una primera resposta en un plantejament ecosistèmic de la innovació. Aquestes reflexions es van centrar en la solució de disseny final fixant una xarxa entre els recursos existents de la comunitat i una sèrie d'intervencions puntuals, amb l'objectiu d'enfortir el que ja hi havia present i d'encoratjar l'apropiació comunitària a llarg termini dels resultats del projecte *SMOTIES*.

2.2.2. Cap a una mentalitat pluriversal en el codissey

La visió d'un "fonament tecnocèntric per a la 'innovació' i el 'progrés'" (Forlano 2017, 19) ha estat tradicionalment dominant en els plantejamets occidentals del disseny, fins al punt que també són resultats molt esperats per les comunitats interessades implicades en processos

d'innovació social participativa i pels dissenyadors participatius. La percepció que tenen els dissenyadors de la innovació radical no considera l'entorn de la vida real (el context social, arquitectònic i històric) com el paradigma que la solució innovaria radicalment. Aquesta insuficiència possiblement col·locaria el dissenyador en una posició de poder i imposaria una solució sense parar gaire atenció a la posició local. Una solució de disseny descendant intel·ligent, però aliena al context, reduiria les possibilitats d'integrar-se en el teixit socioespacial d'Albugnano per tenir en compte els seus valors i necessitats. Alhora que reconeixem la necessitat d'alterar aquesta visió de la innovació, que està íntimament entrelaçada amb estructures de poder i colonialitat (Ansari 2021; de la Bellacasa 2017; Kowalkowski et al. 2017; Sundbo et al. 2022) i mercantilització (Chen & Kong 2021; Morgan 2014) a Albugnano, destacarem tant els riscos com les oportunitats (Lew 2019; Vidickiené et al. 2020) exclusius del context rural.

Si s'adoptés una perspectiva basada en valors en el DSI, l'impacte de la perspectiva mencionada anteriorment perjudicaria la comunitat. La definició de serveis relacionals que fan Manzini i Cipolla (2009) dona un marc pràctic: el risc identificat és el potencial per mercantilitzar valuoses interaccions definides com a Jo-Tu, una relació que implica dos éssers complexos, i les transforma en intercanvis funcionals definits com Jo-Això, una experiència que té lloc entre dues presències objectivades que es veuen entre elles únicament com executores d'una tasca específica.

La potencial servitització del sistema local podria tenir efectes tant positius com negatius. Si excloem el solucionisme fácil, es pot imaginar un plantejament crític del turisme que pot arribar a ser transformador, relational i pluriversal (Pernecke 2023).

Com a resultat d'aquest debat, l'equip es va orientar cap a l'adopció d'una mentalitat pluriversal (Escobar 2018), tot i que crear un diàleg profund entre aquestes formes de coneixement va ser un autèntic desafiament. Dit d'una altra manera, intentem "repensar com conceptualitzar el procés de codissenys per ajudar els ciutadans, i no a l'inrevés" (Akama et al. 2019, 17). Ho vam fer qüestionant el nostre procés i les nostres eines, canviant el nostre llenguatge per evitar termes tècnics comuns en la nostra pràctica, i introduint intercanvis informals, com ara reunions comunitàries per a festes i converses espontànies, com a part del procés de codissenys.

En definitiva, vam provar de posar els nostres coneixements al servei de la comunitat i desenvolupar solucions que permetin que l'ecosistema d'Albugnano progressi col·laborativament. La pròpia essència d'aquesta aspiració requereix escolta i intercanvi mutu en una transferència sinèrgica de l'experiència de cada part, amb responsabilitat i cura (de la Bellacasa 2017) per part de l'equip de disseny per parar atenció al risc de tornar a estructures de poder i colonialitat.

Vam buscar aquesta intenció en el concepte final. En comptes de transformar les propostes dels participants en una solució radicalment innovadora, vam agrupar les idees i les vam emparellar amb el lloc més adequat de la població, i així vam fomentar el sorgiment d'un únic perfil per a cada lloc afectat per la intervenció. La capacitat d'innovació rau en la naturalesa sistémica i basada en xarxes de la intervenció, deixant marge per a actes transformadors d'apropiació quotidianos. En adoptar un plantejament E+S, l'ecosistema de llocs es converteix en una plataforma oberta per a la rearticulació d'interaccions lligades a la regeneració del patrimoni comú, acollint la seva definició pels locals.

2.3. Servitització d'experiències a través del prisma de la relationalitat i la mercantilització: del solucionisme fácil al disseny relational i basat en valors

La nostra tercera reflexió sorgeix d'observar la particular serendipitat de les interaccions socials locals: ens vam adonar que la dificultat per trobar informació turística i superar problemes de mobilitat generava valuoses interaccions socials, donava lloc a trobades casuals entre visitants i locals i posava en marxa mecanismes cooperatius en la mateixa comunitat. L'equip d'investigació ho va experimentar de primera mà i en va informar els membres de la comunitat durant la fase d'entrevistes (De Rosa et al. 2023; Finardi 2023).

"El que més felic em fa és veure que arriba gent [a Albugnano]. Sempre que hi ha una cursa de bicicletes o de cotxes, o quan algú ve aquí per primera vegada, sovint acaben perduts o desorientats a l'aparcament de la placeta. I sempre surto al balcó i els pregunto: 'Que necessiteu res? Us heu perdut? Us dono un cop de mà?' Sempre cordial, sempre amable!".

"El meu fill va al col·legi de [localitat propera] i, per sort, un veïn l'hi porta amb el seu cotxe. Si no fos per això, hauria de dur-lo a la parada d'autobús d'Albugnano, perquè aquí no hi ha cap altre transport, i hauríem de sortir a les 6.30 del matí".

Quan s'analitzen aquestes experiències des del punt de vista del disseny de serveis, és fàcil classificar la manca de serveis i informació com punts febles que s'han de resoldre per millorar l'accessibilitat del territori. Potencialment, l'impacte sobre l'"experiència de l'usuari" dels turistes seria positiu, però sostenim que pagaria un cost relacional: es perdrien les interaccions socials úniques, que són apreciadess per la comunitat local i típiques d'un context rural. Quan es problematitza la potencial servitització (Baines et al. 2017; Kowalkowski et al. 2017; Sundbo et al. 2022) i mercantilització (Chen & Kong 2021; Morgan 2014) a Albugnano, destacarem tant els riscos com les oportunitats (Lew 2019; Barcham 2023; Pierri 2017; Tlostanova 2017), creiem que existeix el perill de cometre una injustícia epistèmica (Bhargava 2013; Fricker 2017) a través del procés de codissenys.

Tal com va apuntar Barcham (2023), és fonamental entendre que les eines i el procés de disseny que utilitzem estan culturalment esbiaixats pels contextos en què es van elaborar, i que s'han de modificar per assegurar que siguin coherents amb les epistemologies situades, bo i implicant respectuosament les comunitats locals. Fer-ho representa una oportunitat per "desvincular el disseny de les seves arrels modernes i industrialitzades de manera que es pugui resituuar i reconceptualitzar", segons que ho van plantejar Akama et al. (2019).

Aquesta reflexió va donar lloc a una pregunta que va ajudar el nostre equip a concebre la intervenció E+S: com podem salvaguardar la relationalitat local i alhora fer que l'àrea sigui més accessible per als locals i per als visitants?

2.3.1. Fomentar la relationalitat local amb una intervenció estratègica

Albugnano té un sistema local de llocs, activitats i serveis conegut principalment pels seus habitants, que és un valuós recurs per a ciutadans temporals. El desafiat és fer que aquest sistema surti a la llum i sigui visible aprofitant la informació proporcionada per fomentar les importants interaccions que s'han descrit. Concebre llocs com assemblatges de múltiples característiques accessibles, que van des de l'espacial fins la social i simbòlica, implica organitzar la informació i elaborar narratives que puguin expressar aquestes qualitats i significats intangibles. A més, centralitzar informació en un artefacte digital o físic suposaria facilitar l'accés a Albugnano, però això imposaria una dinàmica d'explotació turística i allunyaria el projecte de millorar la relationalitat local.

En la nostra intervenció estem articulant narratives d'Albugnano: la informació sobre serveis i atraccions turístiques, l'evolució històrica de l'àrea i les històries de la població des del punt de vista dels locals. Aquestes diferents formes de narració es distribueixen en un sistema de llocs únics però connectats.

L'objectiu final és intervenir sistemàticament en l'espai públic per ajudar tant els locals com els visitants. Els locals viuran els seus llocs amb una disposició espacial adaptada a les seves necessitats i admetran activacions addicionals quan calgui. Alhora, els visitants trobaran informació sobre l'àrea durant la seva visita a la població i tindran una idea dels significats simbòlics comentats per l'experiència viscuda dels locals. Aquesta estratègia està adreçada a fomentar interaccions valuoses entre els esmentats destinataris i les seves xarxes socials.

3

CONCLUSIONS

En descriure les nostres reflexions sobre el projecte SMOTIES, hem provat de destacar alguns arguments clau que sorgeixen de les percepcions i experiències que hem anat assumint al llarg del projecte.

(P1) Pot una intervenció transformadora catalitzar l'agonisme democràtic en la comunitat local?

La resposta és afirmativa: la intervenció del disseny va catalitzar el debat agonista, tot i que va ser difícil d'amidar o quantificar. El disseny de llocs públics va revelar com n'estan d'integrats a la vida social, cultural i política local, i va proporcionar ocasions perquè les tensions latents es

manifestessin en alguna cosa més concreta. Per operar millor en l'entorn agonista calen tres elements:

- › Coneixement profund de les xarxes de ciutadans, llocs, significats i les tensions implícites que hi ha entre ells.
- › Avaluació exhaustiva dels possibles impactes no previstos sobre la comunitat més enllà del procés de codissenys.
- › Reflexió sobre la proximitat de l'equip d'investigació als locals, establint el paper adient com a membre temporal de la comunitat d'acord amb els objectius del projecte.

(P2) En quin grau és socialment sostenible la innovació radical en llocs remots?

Per salvaguardar el sentit de propietat de la comunitat a llarg termini respecte els conceptes generats, necessitem qüestionar la nostra percepció d'innovació radical basada en els nostres coneixements com a professionals i investigadors amb experiència en disseny. Específicament, articulem quatre punts:

- › El context qüestiona com conceptualitzem la innovació radical i reclamem una redefinició basada en una perspectiva centrada en el lloc, relational i pluriversal.
- › Cal reflexionar en els projectes de DSI sobre les dinàmiques de poder i la potencial opressió, com la injustícia epistèmica.
- › Com a dissenyadors, cal buscar contínuament un equilibri entre les aportacions al territori i el reconeixement i acceptació de les seves característiques.
- › L'aspecte innovador de la intervenció proposada és que està situada i és específica del context.

(P3) La servitització d'experiències redueix les valuoses interaccions humanes en el territori?

Basant-nos en les activitats del projecte, la resposta preliminar és afirmativa: existeix el risc de dificultar la relationalitat local. Caldria una àmplia investigació sobre el terreny per validar aquesta reflexió i respondre a la pregunta inicial. Podem resumir dos punts:

- › Els valors locals i els escenaris futurs poden proporcionar una base sólida per definir principis de disseny que guíen la intervenció del disseny cap a la transformació desitjada.
- › La narrativa territorial que combina estratègicament aspectes testimonials i elements informatius pot aprofitar-se per millorar les interaccions socials en comptes de perjudicar la sociabilitat local.

Finalment, aquestes reflexions crítiques reclamen la intervenció de múltiples plantejaments en la pràctica actual del DSI ampliant el marc que va utilitzar SMOTIES com a punt de partida teòric per codissenyar la intervenció E+S. Com a equip d'investigació, creiem que adoptar un enfocament reflexiu que miri a través del prisma de la colonialitat, la relationalitat i l'agonisme és de summa importància si volem avançar per fer que les nostres pràctiques siguin més curosos i pluriversals. L'exploració de contexts rurals va posar en dubte les nostres metodologies i pràctiques i va qüestionar fonamentalment la idea de quina societat estem ajudant a construir. És necessària una reflexió més profunda sobre els valors dominants i les trajectòries de desenvolupament del coneixement urbà, acadèmic i modern.

RECONEIXEMENTS

L'article fa referència al projecte d'investigació Human Cities/Smoties - Creative works with small and remote places (2020/24), finançat pel programa Creative Europe segons EACEA 32/2019: Support for European cooperation projects 2020. El projecte també ha estat seleccionat per a Creative Europe 2014-2020 - Gender Equality, Sustainability and Digitalisation: Cultural Cooperation Projects for a Union that strives for more, la publicació d'EACEA 2022 sobre projectes de cooperació Creative Europe Culture 2014/2020.

El projecte està coordinat pel Departament de Disseny del Politecnico di Milano (Itàlia); els autors d'aquest article ocupen els càrrecs de directora de projecte i investigadora (Annalinda De Rosa), becaria d'investigació (Alexandra Coutsoucos) i col·laborador d'investigació (Marco Finardi).

L'article mostra les reflexions i perspectives teòriques fruit del treball de camp i la implementació final del projecte.

Ens agradarà expressar el nostre agraiament a tots els ciutadans, experts locals i actors significatius del territori que van participar en el projecte: Albugnano 549 (associació per a la promoció social) i el seu cofundador Andrea Pirillo, Dario Rei (antic professor de sociologia i expert en l'àrea del Basso Monferrato), Enoteca Regionale dell'Albugnano (organització per a la promoció dels vins i productes locals), Lo Stagno di Goethe ETS i el seu fundador Marco Gobetti (associació cultural i companyia de teatre), els alcaldes i ajuntaments d'Albugnano i Aramengo (Aurora Angilletta, Giuseppe Marchese, Alessandro Nicola), Pro Loco di Aramengo i Pro Loco di Albugnano (associacions locals).

BIOGRAFIES

Marco Andrea Finardi
Departament de Disseny, Politecnico di Milano

Marco Finardi és un dissenyador de serveis italià que col·labora amb el Polimi DESIS Lab. Té una llicenciació en Disseny de Producte Industrial i un màster en Disseny de Sistemes Producte-Servei del Politecnico di Milano. Va desenvolupar la seva tesi de màster contribuint al projecte d'investigació SMOTIES, Creative works with small and remote places, part de la xarxa europea Human Cities, finançada per Creative Europe. El seu treball se centra a investigar com prenen forma els processos participatius en diferents àmbits, estudiant els plantejaments artístic i relacional de la participació comunitària i la cocreació de significats, i contribuint a replantejar de manera crítica pràctiques i eines de codissenys per fer-les més pluriversals i solidàries. A més de les seves col·laboracions acadèmiques, Finardi treballa com a dissenyador independent i té més de tres anys d'experiència en la integració de la cultura del disseny en projectes artístics, especialment en el sector performatiu cooperant amb l'associació Ecate Cultura.

Alexandra Coutsoucos
Departament de Disseny, Politecnico di Milano

Amb una llicenciació en Disseny de Producte Industrial del Politecnico di Milano i un màster en Disseny de Producte Estratègic de TU Delft, Alexandra Coutsoucos acumula més de sis anys d'experiència com a dissenyadora de serveis en entorns internacionals i actualment és becaria d'investigació al Polimi DESIS Lab del Departament de Disseny del Politecnico di Milano. Coutsoucos contribueix al projecte SMOTIES, que forma part de la xarxa europea Human Cities finançada per Creative Europe i el seu objectiu és crear solucions espacials i de serveis a través d'innovacions culturals i creatives en deu llocs petits i remots d'Europa. A banda del seu treball acadèmic, Coutsoucos també treballa com a dissenyadora independent de serveis estratègics especialitzada en aplicar plantejaments participatius a desafiaments derivats del desenvolupament urbà i en abordar problemes punyents de sostenibilitat social i mediambiental.

Annalinda De Rosa, PhD
Departament de Disseny, Politecnico di Milano

Annalinda De Rosa és investigadora i professora adjunta del Departament de Disseny del Politecnico di Milano, a més de professora adjunta del màster en Gestió d'Innovació i Tecnologia de la Università Cattolica del Sacro Cuore (Milà). La seva investigació se centra en la relació entre disseny espacial i de serveis, específicament en models basats en disseny per incubar processos innovadors destinats a millorar la cohesió social a través del disseny participatiu en àrees urbanes i rurals. És membre del Polimi DESIS Lab que forma part de la xarxa internacional DESIS. En els últims deu anys ha estat investigadora, també com a directora de projectes, en projectes d'investigació com ara ONFOODS: research and innovation network on food and nutrition Sustainability, Safety and Security (2023-26, NextGenerationEU); Human Cities: creative works with small and remote places (2020-24, Creative Europe); DoCS4Design: Doctoral Courses System 4 Design (2020-23, Erasmus+); Human Cities: challenging the city scale (2014-18, Creative Europe); CampUS: incubation and settings for social practices (2014-16) i el consorci europeu GIDE: Group for International Design Education (2014/16). Ha dut a terme activitats docents com a professora visitant i professora de disseny. Destaca la seva tasca a la Federal University of Juiz de Fora (2023), la Universidade Federal do Rio de Janeiro (2017), el College of Design & Innovation de la Tongji University de Shanghai (2017), la Middlesex University de Londres (2017) i la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Navarra (2019).

FIGURES

Fig. 1. Vista d'Albugnano i l'abadia de Vezzolano. ©Polimi DESIS Lab.

Fig. 2. Diagrama que detalla la fase de codissenys entre maig i juliol de 2023 i mostra com les etapes reflexiva i participativa es reforcen mútuament. ©Polimi DESIS Lab.

Tallers amb ciutadans locals. 1) Quines són les propostes de valor i les ubicacions per a un nou espai comunitari? 2) Com s'utilitzarà el nou espai comunitari? Per a quines activitats s'utilitzarà? 3) Disseny de la disposició espacial de l'espai comunitari 4) Un espai públic per a Albugnano: experiments de prototipatge col·lectiu 5) Un espai públic per a Albugnano: restitució i reaccions

Dotació de sentit per part de l'equip de disseny. Definició de l'àrea d'intervenció i previsió de les possibles orientacions del projecte / Usos i característiques espacials: requisits de disseny / Síntesi de les idees generades en la configuració 1.0 i planificació de prototip / Iteració sobre l'experiència de prototipatge: disseny d'un diàleg

Fig. 3. Situació de les preguntes plantejades en l'estrategia del projecte SMOTIES en el context de futures perspectives de canvi per a Albugnano. ©Polimi DESIS Lab.
— 2021: Projecte comunitari actual - (P1) Pot una intervenció transformadora catalitzar l'agonisme democràtic en la comunitat local?
— 2024: Actuacions a mitjà termini - (P2) Com pot plantejar-se la innovació radical en llocs remots?
— 2050: Finestra sobre el futur
— 2100: Escenaris futurs - (P3) La servitització d'experiències redueix les valuoses interaccions humans en el territori?

Fig. 4. Diagrama que detalla el sistema d'intervenció en llocs significatius. ©Polimi DESIS Lab.

Fig. 5. Descripció sintètica de les principals reflexions i el seu impacte en la intervenció de disseny. ©Polimi DESIS Lab.