

**Ezio Manzini**

**Design when Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation**

The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, USA, 2015  
Collana Design Thinking, Design Theory.

Nel suo saggio *L'albero flessibile*, Silvano Tagliagambe precisa che la condizione imprescindibile per una progettualità autentica ed efficace sta nella «capacità di raggiungere un equilibrio attivo e dinamico con il mondo in cui si vive». L'equilibrio cui fa riferimento Tagliagambe presuppone una disponibilità continua a esplorare e sperimentare quel “margine di trasformazione possibile” che rende praticabile il cambiamento nello spazio fisico e sociale.

È un concetto che rimanda all'idea del progetto come processo aperto, continuo e in divenire. Ma è anche un'immagine proiettiva che permette di inquadrare le traiettorie di sviluppo della cultura del progetto nel differente sistema di relazioni generato dalle radicali trasformazioni tecnologiche, economiche e sociali in atto. Un sistema di relazioni entro il quale tutti gli individui tornano ad appropriarsi delle loro capacità creative e propositive per affrontare i problemi della quotidianità, di fatto occupandosi di progetti per cercare nuovi equilibri nelle loro vite.

Il recente libro di Ezio Manzini *Design when Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation* – edito nella collana 'Design Thinking, Design Theory' della MIT Press – affronta proprio il tema dei nuovi rapporti che si stanno instaurando tra progetto, progettazione diffusa e innovazioni sociali, focalizzandone ricadute, opportunità e sfide da affrontare nel XXI secolo. Le domande di fondo che l'autore pone sono due. Cosa e come

**Ezio Manzini**

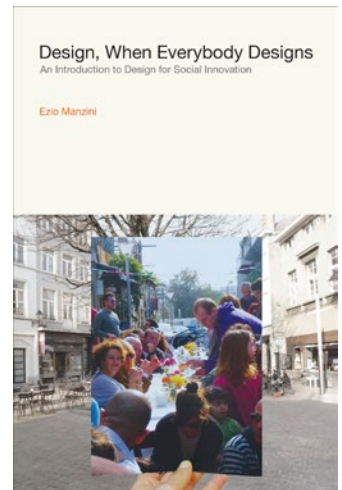
**Design when Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation**

The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, USA, 2015  
Collana Design Thinking, Design Theory.

In the essay “L'albero flessibile”, Silvano Tagliagambe points out that the prerequisite for a genuine and effective planning is the “ability to achieve an active and dynamic balance with the world in which we live.” The balance whose Tagliagambe refers presupposes a continuous willingness to explore and to experience “the margin of possible transformation” which makes feasible the change in the physical and social space. It is a concept that refers to the idea of the project as an open process, and continuously evolving. But it is

also projective image that allows to frame the trajectories of the project development in different system of relationships generated by the fundamental changes in place in technology, economy and society . A system of relations within which all individuals are back to take possession of their creative skills and make proposals to address the problems of everyday life, effectively working on projects through which find a new balance in their lives.

The recent book by Ezio Manzini, “Design When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation” - published in the series 'Design Thinking, Design Theory' of the MIT Press - tackles the theme of the new relationships that are being built between project planning and the widespread social innovations, focusing on impact, opportunities and challenges of the twenty-first century.



dovranno progettare i designer esperti, in una società in cui tutti i soggetti, individuali e collettivi, si occupano di progettazione? Quali possono essere le ragioni e gli sviluppi della cultura del design per favorire le innovazioni sociali?

Nonostante il sottotitolo possa indurre a pensare a una trattazione introduttiva sul design per l'innovazione sociale, il volume costituisce in realtà una riflessione più ampia sulle direttrici di cambiamento della cultura del design e del progetto nell'immediato e prossimo futuro.

Si pone quindi come una riflessione teorica e critica che intende contribuire al dibattito internazionale, a partire dalla tradizione italiana della cultura del design. Nello stesso tempo è anche l'esito di esperienze sperimentali condotte dall'autore dal 2004, attraverso progetti di ricerca interdisciplinari e nell'ambito delle attività della rete DESIS (Design for Social Innovation and Sustainability).

Come precisa Manzini nella sua introduzione, il libro affronta tre principali questioni relative alle nuove connessioni che si instaurano tra design, cultura del progetto e processi di innovazione sociale. La prima riguarda la transizione delle società contemporanee

The Author basic postulates two questions: What and how should act experienced designers, in a society in which all persons, individual and collective, are concerned with the design? What might be the reasons and the developments of design culture to promote social innovation?

Despite the subtitle of the book may suggest to be in an introductory discussion on design for social innovation, the volume is actually a broader reflection on the directions of change in the culture of design and of the project at the present and in the near future.

The book therefore stands as a theoretical and critical reflection which aims to contribute to the international debate, starting with the Italian tradition of design culture. At the same time it is also the result of experimental tests conducted by the Author since 2004, through interdisciplinary research

projects and within the activities of the network DESIS (Design for Social Innovation and Sustainability).

How Manzini specifies in his introduction, the book addresses three main issues relating to new connections that are established between design, project culture and social innovation processes.

The first concerns the transition of the contemporary society towards sustainability practices through the dissemination of project experiences among all the individuals of a community. Condition which results in the need to define a new operating domain for the design process, in which coexist and are involved expert and non-expert figures. The second issue relates to the role of design in building new connections, not only physical, but relational and service, including local and global dimension in society. Theme that lets

verso le pratiche della sostenibilità attraverso la diffusione dell'esperienza del progetto fra tutti gli individui di una comunità. Condizione cui consegue la necessità di definire un nuovo dominio operativo per il processo progettuale, in cui convivono e sono coinvolte figure esperte e non esperte.

La seconda questione è riferibile al ruolo del design nella costruzione di connessioni non solo fisiche, ma relazionali e di servizio, tra dimensione locale e globale delle società. Tema che permette di vedere le varie declinazioni del design esperto come tessere di una "infrastruttura resiliente" per collegare in modo innovativo le forme di produzione e consumo delle risorse.

La terza questione attiene la riscoperta dei vantaggi del vivere insieme. Recuperando saperi, culture tecniche e pratiche condivise, per risolvere i nodi comuni della convivenza, i designer esperti possono contribuire ad affrontare in modo strategico e flessibile i problemi della quotidianità, trasformando le comunità in laboratori permanenti per la sperimentazione di forme di innovazione sociale.

Rispetto a tali questioni, le tre sezioni del libro approfondiscono nuovi possibili orizzonti d'innovazione nei rapporti tra diffuse design ed expert design, visti come principali motori per attivare un circolo virtuoso di innovazioni sociali agendo sulle realtà locali, rispondendo ai bisogni delle persone e generando cambiamenti nelle variabili materiali e immateriali dell'ambiente costruito.

Il quadro che ne emerge individua nella convergenza tra sistema sociale-economico e tecnico-informativo, attuatosi nel passaggio dal XX al XXI secolo, la principale occasione per parlare di un unico e organico "sistema socio-tecnico". Un sistema con maggiori capacità di resilienza, in cui la coesistenza fra tradizionali

to see the various aspects of the design expertise like pieces of a "resilient infrastructure" that connects the forms of production and consumption of resources in an innovative way. The third question concerns the rediscovery of the advantages of living together. Through the recovering of knowledge, techniques and practices of shared cultures to solve common nodes of coexistence, experienced designers can help to strategically and flexibly deal with the problems of everyday life, transforming communities in permanent laboratories for experimenting with forms of social innovation.

Focusing on to these issues, the three sections of the book deepen new possible horizons for innovation in the relations between popular design and expert design, seen both as the main drivers to activate a virtuous circle of social innovation by acting on local

reality, responding to people's needs and generating changes in material and intangible variables of the built environment.

The picture that emerges identifies the convergence of social-economic and technical-information system, done in the transition from the twentieth to the twenty-first century, as the main opportunity to talk about a single, organic "socio-technical system." A system with inner greater resilience, where the coexistence of conventional "vertical" apparatus (political, financial, welfare) and "horizontal" networks (cooperation, volunteerism, social networks) outlines a new distribution of the multi-scale resources of the project by which combine "problem solving and making sense" in a way that focuses on design as a discipline that can dramatically contribute to innovation for a new form of civilization.

apparati verticali (politici, finanziari, di welfare) e reti orizzontali (cooperazione, volontariato, social network) delinea una nuova architettura distribuita e multiscalare delle risorse progettuali con le quali coniugare il problem solving e il sense making e reinterpretare il design come disciplina che può radicalmente contribuire all'innovazione per una nuova forma di civiltà.

In un mondo totalmente interconnesso, l'incontro fra la modalità convenzionale (demiurgica/top down) del fare progetto, le forme diffuse del progettare (spontanee/bottom up) e quelle distribuite peer to peer comporta anche un radicale cambiamento dei ruoli e delle filiere di processo delle discipline del design.

Il design si fa necessariamente co-design per segnare l'emergere di una nuova cultura del progetto attivamente operativa nell'indirizzo dei processi d'innovazione sociale.

Non tutte le forme del progetto possono ovviamente essere integrate in questo percorso di innovazione. Come precisa l'autore, il design per l'innovazione sociale non riguarda il design delle innovazioni tecnologiche, non il social design, non è riduttivamente un processo di facilitazione. La definizione che Manzini dà del design per l'innovazione sociale non lascia spazio a dubbi. Esso risulta dal connubio tra creatività diffusa, cultura del progetto e collaborazione dialogica per far sì che i cambiamenti diventino realmente sostenibili. «Design for social innovation is everything that expert design can do to activate, sustain, and orient processes of social change toward sustainability».

In questo suo nuovo orizzonte d'intervento, le stesse azioni del progettare assumono qualità e finalità completamente nuove (strategic planning, place making, tactical activism, operational making). Anche le modalità di interazione tra i vari attori del processo progettuale cambiano completamente, mettendo

In a broadly interconnected world, the encounter between the conventional mode (demiurgical / top down) to the project, the widespread forms of design (spontaneous / bottom-up) and those peer to peer distributed, also involves a radical change of roles and sectors of the disciplines of design process.

The design is necessarily co-design to mark the emergence of a new culture of actively operational project in the address of the social innovation processes. Not all project forms can of course be integrated into this path of innovation. As the Author explains, the design for social innovation is not about the design of the technological innovations, not the social design, is not reductively a facilitating process. The definition that gives the Manzini for social innovation design leaves no room for doubt. It results from the combination of widespread creativity, design culture

of dialogue and cooperation to make the changes become truly sustainable. "Design for social innovation is everything that expert design can do to activate, sustain, and orient processes of social change toward sustainability."

In such new horizon of doing, actions itself take on completely new design quality and new purposes (strategic planning, place making, tactical activism, making operational). Even the mode of interaction between the various actors of the design process completely changes, bringing into play new forms of collaborative organization in between users (networks, companies, associations, services) and new methods of involvement and participation of the inhabitants / co-designers, assessing the quality and the intensity of the interactions.

"Design when Everybody Designs" arises then as a critical stage of the

in gioco nuove forme di organizzazione collaborativa tra utenti (reti, imprese, associazioni, servizi) e nuove modalità di coinvolgimento e partecipazione degli abitanti/co-progettisti, valutandone la qualità e l'intensità delle interazioni.

Design when Everybody Designs si pone quindi come un importante momento di riflessione aperta sulle sfide del design per l'innovazione sociale e sugli approcci e strumenti, altrettanto innovativi (capability approach, progettazione per scenari, visual mapping, storytelling) che possono rendere idee, progetti e prodotti individuali e della collettività, visibili, probabili, possibili, attuabili e replicabili.

Il volume di Ezio Manzini che provocatoriamente non chiude il libro con un testo conclusivo, lancia però anche un'altra importante sfida. In un mondo in continua transizione, quale sarà il ruolo del progetto, nelle sue varie declinazioni, per tendere verso un'innovazione sociale, economica ed ecologica che possa definirsi realmente sostenibile?

È un nodo che riguarda la questione ben più ampia sul futuro della cultura progettuale dell'habitat umano. Un punto di partenza verso quel processo di "proiezione concreta" di cui parlava Maldonado come uno dei più profondi bisogni umani per diventare parte attiva e creativa della realtà sociale e verso quel sistema che Richard Sennett ha descritto come legame collaborativo tra individui, società e ambiente, spesso interrotto dalla modernità, ma che è necessario ristabilire per fronteggiare insieme esigenze, aspettative ed emergenze della quotidianità.

*Filippo Angelucci*

reflection open on the challenges of design for social innovation as well as on its approaches and tools, also innovative (capability approach, planning for scenarios, visual mapping, storytelling), that can make ideas, projects and individual products and the community, visible, probable, possible, feasible and replicable.

The book of Ezio Manzini - that provocatively does not close the book with a final text - however, launches another important challenge: in a world in constant transition, what will be the role of the project, in its various forms, to the aim of leading towards such social innovation (but also economic and ecological) that can be called truly sustainable?

It is a node that relates to the wider issue of the future design of the human habitat culture. A starting point toward that of "concrete projection process"

mentioned by Maldonado as one of the most profound human need of becoming active and creative part of social reality; and from that system that Richard Sennett has described as a collaborative relationship between individuals, society and the environment often interrupted by modernity. But it is necessary to restore such collaboration to cope with the needs, expectations and emergencies of everyday life.

*Filippo Angelucci*