

CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

**ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE
DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN**
PESCARA 12-13 GIUGNO 2023

Università degli Studi G. d'Annunzio di Chieti-Pescara
Dipartimento di Architettura

DESIGN PER LA DIVERSITÀ

COORDINAMENTO E CURA

Giuseppe di Bucchianico
Antonio Marano

PROGETTO GRAFICO

Rossana Gaddi
Raffaella Massacesi
Giulia Panadisi

IMPAGINAZIONE ED EDITING

Sara Jane Cipressi
Simone Giancaspero
Letizia Michelucci
Lara Pulcina

ANALISI DATI E MAPPE

Alessio D'Onofrio
Raffaella Massacesi

COPYRIGHTS

CC BY-NC-ND 4.0 IT

È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

Gli autori dei contributi si rendono disponibili a riconoscere eventuali diritti per le immagini pubblicate.

Ottobre 2024

Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it

ISBN 978-88-943380-1-0

Raimonda Riccini

pag. 18 **INTRODUZIONE**
Antonio Marano, Giuseppe di Bucchianico

LE AREE TEMATICHE

pag. 23 **Design | Diversità | Persone**
Pete Kercher

pag. 29 **Design | Diversità | Contesti**
Simone D'Alessandro

pag. 35 **Design | Diversità | Discipline**
Gabriele Giacomini

pag. 40 **PROGETTI DI RICERCA**

PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE

pag. 42 **Introduzione**
Emilio Rossi

pag. 44 **Prodotti, ambienti domestici, malattia di Parkinson**
Una ricerca-azione
Mattia Pistolesi

pag. 55 **Il museo fuori dal museo**
Il co-design di nuovi servizi museali accessibili e inclusi
Annamaria Recupero, Patrizia Marti

pag. 66 **I confini delle nostre storie**
Co-progettare narrazioni in contesti marginali per lo sviluppo di immaginari condivisi e inclusivi
Mariana Ciancia, Francesca Piredda, Chiara Ligi

pag. 78 **Design for Drag**
Il design come strumento di esplorazione dell'individualità e di espressione condivisa delle molteplici forme del sé
Giovanni Maria Conti, Martina Motta, Beatrice Zagatto

pag. 88 **Il packaging per l'utenza diversificata**
Metodologie e strumenti per il design dell'accessibilità
Marco Bozzola, Irene Caputo, Monica Oddone, Anna Volkova

pag. 99 **Sostenere le comunità nelle pratiche di innovazione place-based**
Nuovi paradigmi per le pratiche di homemaking in un villaggio urbano integrato per la cura della demenza
Silvia Maria Gramegna, Sara Mariazzi

pag. 110 **Design, povertà alimentare e persone in condizione di senza dimora**
Strategie co-progettate di contrasto al fenomeno
Raffaele Passaro, Cristian Campagnaro, Martina Leo

pag. 121 **Valorizzare la diversità nei percorsi di terapia compressiva attraverso la progettazione di un'esperienza di cura intelligente**
Il caso studio del progetto IKE
Giulia Everini, Anna Caponi, Sebastiano Mastrodonato

- pag. 133 **Progettare oltre la marginalità sociale**
Evoluzione di un laboratorio per il design sociale partecipativo
Nicolò Di Prima
- pag.144 **Diversità, inclusione e sostenibilità: l'evoluzione del comfort e del benessere nel prodotto imbottito**
Piera Iosciale
- pag. 154 **Active Ageing: progettare traiettorie di vita attiva per un'utenza anziana**
Interaction e Service Design per lo sviluppo di un servizio digitale per l'empowerment degli anziani
Alessandro Pollini, Luana Gilio
- pag. 165 **Collaborative Design for o with?**
Come suggerire modelli di design partecipativo per la tutela dell'inclusione e diversità umana
Giuseppe Minoielli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone
- pag. 176 **Dati e Persona/ggi**
La narrazione come strumento strategico per esplorare unicità e complessità del territorio
Andrea Di Salvo, Cristina Marino, Paolo Tamborrini
- pag. 186 **Il concetto di diversità e di accessibilità comunicativa nel contesto museale**
Problemi, casi, proposte
Dina Riccò, Francesco E. Guida
- pag. 195 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**
- pag. 196 **Introduzione**
Alessio D'Onofrio
- pag.198 **Pratiche digitali nei distretti manifatturieri del tessile: il progetto Prato Phygital**
Elisabetta Cianfanelli, Maria Claudia Coppola, Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè
- pag. 208 **Urban Material Gardens**
Materiali che parlano del territorio
Flavia Papile, Romina Santi, Barbara Del Curto
- pag. 218 **Protocollo Ad'agio**
Valutazione e adeguamento di ambienti domestici per l'invecchiamento dell'utenza fragile
Isabel Leggiero, Isabella Nevoso, Elena Polleri
- pag. 227 **Shared knowledge**
La sperimentazione di un Cyber-physical system per una ricerca inclusiva e condivisa
Pietro Salvatore Pantano, Patrizia Ranzo, Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini
- pag. 241 **Progetto RAISE. Urban technologies for inclusive engagement**
Strategie design-driven per l'adozione di tecnologie nei contesti urbani della regione Liguria
Francesco Burlando, Claudia Porfirione, Federica Maria Lorusso
- pag. 250 **Zone di resistenza al design per il territorio**
Opportunità e limiti dei comuni in aree marginali interne
Mario Ciaramitaro, Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco

- pag. 261 **Ridefinire le priorità nel progetto degli spazi per l'ospitalità**
Strategie di interior design per una progettazione contract sostenibile
Elena Elgani
- pag. 270 **XALL - Tutta un'altra guida**
Design per l'inclusione: strategie e strumenti per musei inclusivi
Francesca Tosi, Alessia Brischetto, Ester Iacono, Claudia Becchimanzi
- pag. 281 **Il progetto di ecosistemi comunicativi fisico-digitali per l'accesso e la condivisione dei dati del patrimonio storico artistico e culturale**
Il caso del Complesso dei Crociferi a Venezia
Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero, Davide Giorgetta
- pag. 291 **L'esperienza dell'indossare**
Dalla prova virtuale dell'indumento al progetto dei contenuti culturali associati alla moda digitale
Annalisa Di Roma, Alessandra Scarcelli
- pag. 302 **Design 4 Diversity**
Il progetto come interprete e agente traduttore di contesti altri
Margherita Vacca, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Elisa Matteucci
- pag. 313 **Identità, comunità e produzioni**
Strategie design-oriented per il centro storico di Napoli
Michela Carlomagno, Rosanna Veneziano, Francesca Costa, Salvatore Cozzolino
- pag. 324 **Comunità sportive come aggregatori della diversità nel contesto urbano**
Indagine etnografica e sviluppo di un modello di coinvolgimento
Viktor Malakuczi, Angela Giambattista, Andrea Gentile, Mariia Ershova
- pag. 335 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 336 **Introduzione**
Stefania Camplone
- pag. 338 **Design per la salute e la cura degli animali domestici (PHEDE)**
Progettazione e sperimentazione clinica di dispositivi ortopedici innovativi ed ecocompatibili stampati in 3D per stabilizzare il tarso e il carpo del cane
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Daniele Galloppo, Alessandro Di Stefano
- pag. 348 **Progettare con le domande**
Il diverso concettuale tra design, arte e filosofia
Isabella Patti
- pag. 356 **I camici bianchi e l'oro nero**
Le immagini coordinate di Unimark International e quelle "scoordinate" del mondo reale
Michele Galluzzo
- pag. 369 **Ubiquity**
Il design della comunicazione nel progetto ITSERR
Fabrizio D'Avenia, Cinzia Ferrara, Marcello Costa, Chiara Palillo
- pag. 378 **Design innovation and traditional craft**
Approcci multidisciplinari per l'innovazione tecnologica di frontiera dei saperi locali
Ludovica Rosato, Simona Colitti, Andrea Cattabriga, Valentina Gianfrate

- pag. 392 **L’empowerment dei cittadini come co-ricercatori**
La diversità nelle esperienze di walkability
Carla Sedini, Silvia D’Ambrosio, Xue Pei
- pag. 401 **Evoluzione della ricerca scientifica nel design attraverso lo studio delle collaborazioni accademiche**
Uno studio basato sull’evoluzione delle collaborazioni accademiche e dei temi di ricerca nel campo del design
Gianluca Carella, Andrea Vian, Annalisa Barla, Emilia Kunst, Daniele Pretolesi, Francesco Zurlo
- pag. 412 **Supportare la biodiversità culturale della conoscenza, ricerca e pubblicazione in design**
Elena Maria Formia, Eleonora Lupo, Lorela Mehmeti
- pag. 424 **Multidisciplinarietà e percorsi didattici esperienziali**
Design “pedagogico” e animazione per lo sviluppo di competenze trasversali
Vincenzo Maselli, Anna Florian
- pag. 434 **Il toolkit “Inclusive Signs”**
Generare concetti inclusivi per il progetto di design attraverso interpolazioni semiotiche
Emilio Rossi
- pag. 445 **Memorie, storie e paramnesie**
La questione del digitale tra cultura di progetto e indagine storica
Letizia Bollini, Francesco E. Guida
- pag. 454 **Pietra viva**
Processi trasformativi per una progettualità more-than-human
Chiara Scarpitti, Enza Migliore
- pag. 464 **Co-progettare oltre il concetto di limite**
Sperimentazione del tool “Inclusive multimodal personas” in workshop partecipativi
Federica Delprino
- pag. 475 IDEE DI RICERCA**
- IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE**
- pag. 477 **Introduzione**
Raffaella Massacesi
- pag. 479 **Future Wireframes**
Visioni condivise attraverso lo Speculative Design
Xavier Ferrari Tumay
- pag. 487 **La città Queer**
Come il design può intervenire nella progettazione di spazi pubblici queer attraverso pratiche partecipative e di innovazione sociale
Valentina Ferreri, Laura Galluzzo
- pag. 495 **Progettare l’interattività**
Design partecipativo per il benessere psico-sociale negli spazi urbani quotidiani
Marco Manfra, Giorgia Curtabbi, Chiara De Angelis, Ilaria Fabbri

- pag. 503 **Basic [Gender] Design**
Modelli e format di insegnamento al design, inclusivi e non normativi, per la preservazione e valorizzazione delle unicità
Alessio Caccamo, Carlotta Belluzzi Mus
- pag. 510 **Visualizzazione inclusiva**
Design della comunicazione per un accesso democratico all'informazione
Michela Rossi
- pag. 517 **Digital Custom Design**
Il design digitale al servizio della diversità umana e sociale
Roberta Angari, Gabriele Pontillo
- pag. 526 **Dalla cura del sé alla cura del pianeta**
Processi multidisciplinari per un design somaestetico e rigenerativo
Annarita Bianco
- pag. 534 **Disability led design. Un cambiamento di paradigma nel campo della progettazione protesica**
Trasferire il potere progettuale per valorizzare l'individualità delle persone con disabilità attraverso il design di protesi
Paride Duello, Camilla Gironi
- pag. 541 IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**
- pag. 542 **Introduzione**
Rossana Gaddi
- pag. 545 **Design per e con i sistemi territoriali**
Nuove strategie di networking e sharing del sapere
Irene Fiesoli, Manfredi Sottani, Alessio Tanzini
- pag. 555 **Il rituale come strumento di ricerca progettuale per esplorare la dimensione culturale e simbolica dell'entomofagia**
Cecilia Padula, Arianna Cattaneo, Laura Pirrone
- pag. 565 **Scenari sostenibili per ecosistemi digitali**
Annapaola Vacanti, Michele De Chirico, Carmelo Leonardi
- pag. 571 **Design per l'interazione tra uomo e natura**
Strategie per la connessione tra sistemi naturali e artificiali attraverso il rewilding e la sensoristica IoT
Mariarita Gagliardi, Silvana Donatiello
- pag. 578 **CHOURMO**
Il ruolo del design strategico per la rivitalizzazione delle aree interne italiane attraverso un progetto di valorizzazione territoriale delle zone di "Cintura"
Denise de Spirito
- pag. 585 **Valorizzazione dei rifiuti tessili attraverso il design circolare**
Sperimentazione di pratiche di riciclo per altre possibilità applicative
Carmen Digiorgio Giannitto
- pag. 592 **Nuovi contesti lavorativi digitali per favorire la rivitalizzazione dei borghi d'Italia**
Il design come strumento per l'implementazione dell'innovazione sociale
Asja Aulisio, Martina Spinelli

- pag. 600 **Interventi progettuali discreti in spazi museali**
Utilizzo di tecnologie digitali per la fruizione di esperienze interattive naturali
Giorgio Dall'Osso, Silvia Gasparotto
- pag. 607 **Design per la riconnessione con la natura**
La luce nelle coltivazioni idroponiche indoor
Giovanni Inglese
- pag. 614 **Territori accessibili**
Forme di comunicazione per una narrazione inclusiva dei territori attraverso metodologie di co-design
Rosanna Cianniello, Antonella Rosmino, Sarah Jane Cipressi, Michela Musto
- pag. 622 **Design per il territorio materiale e immateriale**
La diversità dei settori produttivi del Made in Italy come modello di filiera co-partecipata
Stefano Salzillo
- pag. 629 **Il design come forma di dialogo tra produzione, carcere e società**
Il caso studio Officine27
Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola
- pag. 637 **Peculiarità industriali. Persone, tecnologie e contesti**
Enrica Cunico, Giovanna Nichilò, Elena Cavallin
- pag. 644 **Distretti conciari**
Nuove pratiche e territori del progetto di moda Made in Italy
Edoardo Brunello
- pag. 651 **Paesaggi della moda sostenibile**
La dimensione progettuale incontra persone, luoghi e culture
Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio
- pag. 659 **Integrare tecnologie e apprendimento esperienziale nel design degli spazi di lavoro**
Un approccio per lo sviluppo di competenze strategiche in contesti di lavoro ibrido
Sofia Cretaio, Leonardo Moiso
- pag. 667 **Oceano, distanze da accorciare con riti di comunità**
Giovanna Tagliasco, Chiara Garofalo, Omar Tonella
- pag. 674 **XYZ**
Nuove generazioni e stereotipi di genere
Sara Iebole
- pag. 681 **Interazione lenta per i Next Billion Users in Italia**
Il design dei servizi pubblici per le prossime comunità digitali
Niccolò Colafermina
- pag. 690 IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 691 **Introduzione**
Massimo Di Nicolantonio
- pag. 694 **Tendenza dissidente**
Sulla pratica del designer di moda Massimo Osti
Edoardo Ferrari

- pag. 701 **Cyborg Fashion**
Progettare la moda con l'Intelligenza Artificiale
Paolo Franzo, Margherita Tufarelli
- pag. 710 **Strumenti e metodi per progettare servizi pubblici digitali equi e sostenibili**
Verso un approccio More-Than-Human Centered
Domenico Schillaci, Mauro Filippi
- pag. 717 **Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina**
Sergio Degiacomi, Chiara Lorenza Remondino
- pag. 723 **Advanced design e video gioco**
Strumento di indagine e spazio di progetto
Alberto Calleo
- pag. 730 **Verso una percezione "pseudo-aptica" dei materiali per il design**
Metodologia di progettazione sinestesica per la trasmissione delle qualità tattili attraverso media digitali
Marina Ricci
- pag. 738 **Design biomimetico e design biofilico**
Progettare l'incontro delle discipline bio-ispirate per riconnettere l'uomo al sistema naturale
Mariangela Francesca Balsamo, Matilde Molari
- pag. 745 **SEZIONE MULTIMEDIALE**
- pag. 746 **Narrazioni multimediali per il design**
Giulia Panadisi, Ivo Spitilli
- pag. 766 **PROGETTI E IDEE DI RICERCA**
- pag. 767 **Progetti e idee di ricerca, matrici, analisi e confronti**
Alessio D'Onofrio
- pag. 782 **Progetti e idee di ricerca, visualizzazione dei dati**
Raffaella Massacesi
- pag. 803 **SID RESEARCH AWARD**

Preface

Raimonda Riccini¹

Ci sono molte ragioni per esprimere la mia soddisfazione a introdurre una Conferenza nazionale Sid come quella che si è svolta a Pescara. L'occasione è stata molto positiva, non soltanto per la ricchezza culturale delle due giornate, per la qualità dei discussant e delle relazioni dei ricercatori, per l'eccellenza dell'ospitalità e la felicità degli incontri e degli scambi personali. In questa breve prefazione, voglio sottolineare in particolare un'altra di queste ragioni, che attiene alla rilevanza dei contenuti e dei temi al centro del dibattito. Diversità. Persone, Contesti e Discipline: i quattro sostantivi sui quali si è modellata la discussione rappresentano, ciascuno per sé, un universo di significati. Nel momento in cui i curatori hanno connesso tre di questi sostantivi (Persone, Contesti e Discipline) a quello principale (Diversità), si è innescato un processo non puramente sommatorio, né limitato alla pura semantica. Questi concetti, filtrati attraverso il prisma di ricerche, interventi, domande, progetti, hanno finito per produrre un fecondo cortocircuito che ha alimentato la riflessione sulla natura profonda del design, sullo spettro delle sue aree di intervento e del suo ruolo di guida in molti processi nel mondo contemporaneo.

Come fanno giustamente notare i curatori Antonio Marano e Giuseppe di Bucchianico nella loro Introduzione, il design è capace, più e meglio di altre discipline, di identificare il sistema dei valori "necessari ad avviare processi di transizione verso scenari di coesione sostenibili e inclusivi, ma anche innovativi e per le persone". Aggiungerei che il design ha un'attitudine specifica che lo mette in grado di affrontare i problemi, ponendosi all'intersezione di diverse pratiche e saperi, se-

¹Presidente SID.
Professore Ordinario di Design.
Università IUAV, Venezia.
raimonda@iuav.it

condo un principio di collaborazione e interdisciplinarietà che trova la sua sintesi attraverso il progetto. Per questa ragione il design, più e meglio di altre discipline, è in grado di affrontare progettualmente le problematiche sociali, culturali, ambientali che ci vengono quotidianamente poste dal nostro mondo turbolento. E lo fa alla scala dell'umano, ponendosi dalla parte dei bisogni delle persone, in tutta la loro straordinaria varietà e specificità.

A dire il vero, da molti decenni ormai il design ha smesso di essere una funzione esclusiva dell'impresa e dell'economia - se mai sia stato davvero soltanto questo. È un aspetto della storia del design trascurato dalle narrazioni correnti ma che, viceversa, ha un peso assai rilevante nelle vicende del secondo Novecento. Il punto è ben mostrato dal numero monografico di "Ais/Design Journal" del 2019-20,

NOTA 1

Va ricordato che questo numero della rivista dell'Associazione degli storici del design è stato segnalato nell'ADI Design Index 2021 e ha ricevuto la Menzione d'Onore alla XXVII edizione del Compasso d'Oro (giugno 2022) nella sezione "Ricerca teorica, storica, critica e progetti editoriali". Dal 15 novembre 2023 inoltre è nell'elenco delle Eccellenze Lombarde di Regione Lombardia, all'interno dei prodotti e dei progetti selezionati ADI Design Index 2021. La fortuna di questo prodotto editoriale è una cartina di tornasole dell'interesse, della riconoscibilità e della risonanza all'interno del mondo del design di temi come quello della diversità, ed è per questa ragione che la ricordo qui. Cfr. <https://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/issue/view/11>.

dedicato appunto al Social Design. Come spiegano i curatori Francesco Guida, Marinella Ferrara, Mario Piazza e Paola Proverbio nel testo introduttivo, il volume vuole rendere tributo a quel design "che sposta la sua attenzione e il suo lavoro verso la concezione dell'insieme dei processi, dei prodotti e dei servizi destinati a favorire migliori condizioni di vita per l'intera comunità". Ma il merito di questo numero monografico sta, soprattutto, nell'aver reso "evidente quanto molti dei temi di oggi abbiano radici profonde nel Novecento. Quanto le pratiche oggi in voga debbano essere rilette attraverso una maggiore consapevolezza e conoscenza del passato".

Perdonerete se mi concedo il vezzo, in qualità di studiosa che ha insegnato per decenni storia del design, di indicarne sommariamente qualche pietra miliare. Sono moltissimi, troppi, i nomi e le esperienze che si potrebbero citare per comporre la mappa ideale di un design operante nella società, nell'ambiente, nella cultura, nella cura e nell'inclusione. Non posso neppure tentare una sintesi, perché non è questa la sede per farlo, ma posso rinviare a un recente volume di Dario Scodeller (2023) che riesce a comporre una parte consistente di questo paesaggio ancora non sufficientemente storicizzato.

Tuttavia, fatemi dire almeno che un allargamento del raggio d'azione del progetto si fa esplicito già a partire dagli anni Sessanta del Novecento. Emerge in quel tempo la necessità di affrancarsi dalla sola dimensione del mercato – già corroso dai meccanismi del consumismo, dello spreco, dell'inquinamento e dello sfruttamento delle risorse – per orientarsi a un progetto che favorisca migliori condizioni di vita per tutta la comunità. Matura allora la convinzione che il designer debba rispondere non soltanto all'imprenditore, ma anche (e ancora di più) alle istituzioni pubbliche e alla società nel suo insieme. Si fa strada, in quegli anni lontani, l'idea della responsabilità sociale del designer, se non come compito precipuo ed esclusivo, almeno come elemento fondante di una consapevolezza critica del proprio ruolo nella società. Come punto di partenza per il mondo del design non si può che par-



tire dal contributo di due grandi protagonisti della teoria del design del Novecento: Tomás Maldonado e Victor Papanek che, seppure da versanti assai lontani e per certi versi opposti, hanno istituito un pensiero attorno a questi problemi sul quale la cultura del design è chiamata ancora a confrontarsi. Essi hanno avuto “il merito, quasi rivoluzionario, di intuire che quelle stesse competenze progettuali, se poste in rapporto con altri campi del sapere, possono essere messe al servizio del cambiamento sociale”, come scrive Pierfrancesco Califano (2023). E possono farlo non in astratto, ma attraverso una sostanziale revisione del delicato rapporto che lega il sistema degli oggetti a quello del sistema dei bisogni nel mondo sociale. I loro due grandi libri – *La speranza progettuale* (1970) e *Design per il mondo reale* (1971) – riflettono un dibattito lungo almeno un decennio e ne sono di fatto la sintesi finale. Gli anni Sessanta sono stati infatti testimoni della comparsa sulla scena delle questioni sollevate dai movimenti ecologisti e pacifisti, dalle proteste universitarie per la presa della parola, dal pensiero e dall’azione femminista, dall’emergere della cultura della differenza e anche dal protagonismo del mondo cattolico verso nuove forme di assistenza e accoglienza. Il modello sociale allora dominante viene radicalmente messo in discussione dalle fondamenta. Con il sostegno di forti istanze politiche, si aprono le porte a una concezione della società insieme egualitaria e inclusiva, attenta alle esigenze delle minoranze e a una prospettiva di integrazione, di socializzazione e di emancipazione di tutti i suoi membri di cui il design ha saputo farsi interprete. Lo ha fatto in modo randomico, discontinuo, talvolta attraverso la progettazione di prodotti, talaltra con provocazioni situazioniste, talaltra ancora con documenti programmatici, ma sempre in modo consapevole ed efficace.

Dunque, possiamo dire che queste tematiche sono presenti nel mondo del design, della sua cultura, della sua didattica e nei suoi prodotti fin dalla seconda metà del secolo scorso. E che la coscienza piena della necessità di affrontarle si è venuta via via precisando nei decenni successivi e fino a noi. Quello che ci segnala la Conferenza Sid di Pescara rappresenta, però, una novità importante, che voglio ricordare con forza. Le giornate di Pescara hanno messo in luce i due aspetti più contemporanei dei problemi emersi decenni fa.

Prima di tutto, le ricerche e le idee di ricerca esposte durante la Conferenza indicano che attorno alla diversità esistono oggi una nuova consapevolezza, un nuovo contesto e una nuova articolazione tematica e progettuale. La ricchezza e varietà dei contributi proposti compongono, a ben vedere, quello che potremmo chiamare il nuovo ecosistema delle diversità. Parlo di ecosistema perché la concezione della o delle diversità, già a partire dalla cultura greco-romana, non si presenta in forma lineare, come si potrebbe ritenere. Certo, dalle origini la diversità è soprattutto l’altro e l’altrove, è il barbaro che bal-

betta parole indistinguibili, è la lontananza che richiede un confine: dunque, a partire dall'etimo, diversità (diversitas) non è una parola di apertura, ma un imperativo che invita a volgerci (vertere) altrove (dis). Benché nel cuore di questa tradizione sia nascosto un nocciolo negativo, dettato forse da una prudenza guardinga nei confronti di un ambiente circostante non ancora tutto sotto controllo, diversità è una parola che nel tempo ha assunto tutte le sfumature possibili. Fin dai primordi in essa si annidano anche i valori positivi della pietas, della solidarietà e, perché no?, della curiosità. Oggi la diversità si è caricata a tal punto di significati positivi che rischiamo di interpretarla come valore assoluto, in sé e per sé. La consapevolezza del ruolo essenziale della biodiversità per la salute del pianeta è stata utilizzata come potente metafora e ha rafforzato questo approccio, anche se credo indispensabile guardarsi dalla tentazione di trasferire pedissequamente alcune conquiste della conoscenza scientifica nel modo del design. La verità è che, nel design, ci troviamo di fronte a un flusso costante di trasformazioni che assomiglia sempre di più al percorso delle montagne russe, con le loro "discese ardite e le risalite", **(2)** le curve

NOTA 2

I miei coetanei riconosceranno il riferimento a "lo vorrei... non vorrei... ma se vuoi", canzone di Mogol e Battisti del 1972.

all'indietro e le circonvoluzioni che ci portano a stare a testa in giù. Così, possiamo di certo leggere a grandi campiture la storia della nostra civiltà come una battaglia tra l'omogeneo e il diverso. La modernità ha cercato, traendo forza dalle sue radici illuministe, di stabilire l'idea dell'uguaglianza tra gli esseri umani. Le rivoluzioni industriali, spinte dalla forza dell'economia e della tecnica, statuiscono con l'idea di standard la forma insieme più sublime e al tempo stesso deleteria dell'uguaglianza. Il mercato, la globalizzazione e le potenti, flessibili e pervasive tecnologie contemporanee spingono a rimescolare tutti i parametri, favorendo le logiche dell'individualismo e della personalizzazione. Anch'essi sono fenomeni a doppia faccia, dove la diversità è talvolta interpretata come rifiuto e discriminazione.

Non voglio addentrarmi ulteriormente su questo tema, che è stato ben affrontato nell'esautiva Introduzione agli Atti, dove ne vengono approfondite le ragioni e documentate le articolazioni, e dove si chiarisce qual è il senso della parola diversità adottato dalla Conferenza. Il secondo punto di novità su cui mi voglio soffermare è il fatto che questi temi, oltre ad alimentare una progettazione sempre più socialmente orientata, sono diventati a pieno titolo oggetto della ricerca avanzata di design. È un punto di straordinaria importanza per una società scientifica come Sid, anche perché non era per nulla scontato. Direi di più: questi argomenti sono diventati la componente portante, se non quella principale, delle ricerche in design. Mi sono chiesta il perché di questo interesse, che affianca quello per le tecnologie e le loro applicazioni, ma che oggi è preminente rispetto ad ambiti privilegiati fino a pochi anni fa. Certamente entra in questi orientamenti della ricerca una nuova consapevolezza etica nei confronti delle innu-



merevoli situazioni di fragilità e di esclusione, di particolarità e malattia, di discriminazione e invecchiamento alle quali dare risposte progettuali e anche commerciali. Lo scenario attuale si incontra poi con le decisioni delle grandi agenzie internazionali della ricerca i cui investimenti sono orientati a finanziare attività che comprendano obiettivi di salute, benessere, inclusività, tutela delle minoranze, attenzione alle età fragili, allargamento della fruizione della cultura ecc.

Non posso nascondere però, a conclusione di questi brevi appunti, una mia convinzione profonda, accompagnata da una nota di preoccupazione e insieme di fiducia verso il futuro. La ricerca in design ha oggi, ancora una volta, un compito decisivo nel contesto che ho appena delineato: individuare il discrimine tra la spinta degli enormi interessi economici che si muovono attorno a questi nuovi problemi e i bisogni autentici delle persone, tra il determinismo illusorio delle applicazioni tecnologiche e le dinamiche sociali reali. Ha il compito di orientare le scelte nella direzione giusta.

Per questo, voglio concludere con un invito, parafrasando il Maldonado de La speranza progettuale, quando a proposito della questione ambientale denunciava la banalizzazione comunicativa di un argomento così cruciale. Mi rivolgo così ai ricercatori, soprattutto ai giovani e alle loro "idee": non trasformate un argomento cruciale come la diversità in un sistema di moda, cioè transitorio.

Per redigere queste note ho fatto riferimento ad alcune letture che considero essenziali per chiunque voglia conoscere, dal profondo, il percorso storico e teorico che ha portato il design ad aprirsi definitivamente al riconoscimento della diversità come uno dei campi d'azione del suo operato, progettuale, etico e culturale. In ordine cronologico, e senza nessuna pretesa sistematica o esaustiva:

Tomás Maldonado, *La speranza progettuale. Ambiente e società*, Einaudi, Torino 1970 (nuova edizione Feltrinelli, Milano 2022).

Victor Papanek, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, New York, Pantheon Books, 1971 (nuova edizione Quodlibet, Macerata 2022).

Gui Bonsiepe, *Diseño industrial, tecnología y subdesarrollo*, Ediciones Summa, Buenos Aires 1975.

Si segnalano inoltre alcuni testi che hanno portato all'attenzione odierna quei processi storici e i loro protagonisti:

"Social Design. Design e bene comune", a cura di Marinella Ferrara, Ermanno Guida, Mario Piazza, Paola Proverbio, "Ais/Design Journal", v. 7, nn. 12-13, 2019-20. Pierfrancesco Califano, Tomás Maldonado e



Victor Papanek. Due alternative per i designer contemporanei, “Ais/Design Journal”, v. 10, n. 19, 2023; Dario Scodeller, Design, community e limiti delle risorse. Dalla civiltà contadina alla società digitale, Media MD, Ferrara, 2023.

Infine, invito tutti a leggere:

Piccolo lessico della diversità, a cura di Marco Aime e Davide Papotti, Fondazione Benetton Studi Ricerche con Antiga Edizioni, Treviso 2018, di cui si recupera facilmente in rete la versione digitale in open access.

François Burkhardt, Dall'unità alle diversità. Scritti su architettura, design, arte e artigianato, Corraini editore, Mantova 2023.

Introduction

**Giuseppe Di Bucchianico¹,
Antonio Marano²**

Lo scenario contemporaneo, globalizzato e complesso, presenta urgenti e pressanti paradigmi con i quali occorre inevitabilmente confrontarsi: l'invecchiamento della popolazione (anche nei Paesi emergenti più giovani), il cosmopolitismo con le sue ricadute sociali e culturali (a partire dai mille localismi fino alle più recenti tensioni a sfondo religioso e politico che infuriano negli ormai innumerevoli scenari di crisi), le questioni ambientali su scala planetaria (che avrebbero richiesto da decenni una reale presa di coscienza con radicali cambi di rotta nella gestione delle risorse e dei consumi). Questi fattori rendono necessario superare pregiudizi che limitano non solo lo sviluppo sociale e culturale, ma anche quello economico.

Il concetto di Diversità offre da sempre una possibile chiave di lettura dei contesti umani e naturali (dalla diversità umana in senso fisico, sociale e culturale, alla biodiversità ambientale). Oggi questo concetto appare centrale e strategico per definire possibili linee di interpretazione, di prefigurazione scenaristica e di resilienza progettuale.

Sebbene il dibattito culturale e politico contemporaneo oscilli tra chi considera la diversità una ricchezza straordinaria e chi la percepisce come una debolezza, tra chi ritiene che essa debba essere protetta e perseguita, e chi invece si ostina ad osteggiarla in nome di una più rassicurante uniformità, la diversità è uno dei valori fondanti della Comunità Europea sin dalla sua costituzione (il motto stesso è "uniti nella diversità"). Inoltre, la diversità guida gran parte della ricerca scientifica odierna, anche nell'ambito del Design. È proprio nella diversità che il Design identifica quei valori necessari per avviare processi di transizio-

¹Professore Ordinario di Design.
Dipartimento di Architettura.
Università G. D'Annunzio di Chieti-
Pescara.
giuseppe.dibucchianico@unich.it;

²Professore Ordinario di Design.
Dipartimento di Architettura.
Università G. D'Annunzio di Chieti-
Pescara.
antonio.marano@unich.it

ne verso scenari sostenibili, inclusivi, innovativi e incentrati sulle persone. A partire da questi valori è possibile tessere profonde relazioni di significato, alle quali la disciplina del Design deve cercare di dare risposte coerenti.

Il Design, infatti, per sua natura “multiverso”, si pone come agente capace di comprendere e gestire la complessità e i cambiamenti dello scenario globalizzato contemporaneo, e quindi la diversità nelle sue molteplici forme. Tuttavia, è urgente riflettere su alcune questioni, anche attraverso una prospettiva culturalmente provocatoria, come la trasversalità degli ambiti applicativi, l'interdipendenza degli apparati teorici e strumentali, le ricadute dei risultati ottenuti o attesi, e le nuove direttrici di lavoro e di azione.

All'intersezione di queste macro-dinamiche, in occasione dell'edizione 2023 della Conferenza annuale SID la comunità accademica italiana del Design è stata chiamata a fornire risposte al concetto di diversità, esplorando tutte le possibili direttrici per l'innovazione e il progresso sociale, economico e tecnologico nei vari comparti produttivi che caratterizzano non solo il nostro paese, ma anche la futura società europea. In particolare, il tema della diversità è stato declinato attraverso tre prospettive specifiche: la complessità sistemica di ambienti, prodotti e servizi; la pluralità delle relazioni e delle attività; la molteplicità disciplinare e l'interdisciplinarietà.

Da questi punti di vista sono derivati tre diversi ambiti tematici, con i quali si sono confrontati anche i discussant della Conferenza Pete Kercher, Simone D'Alessandro e Gabriele Giacomini: *Persone, Contesti e Discipline*

Design / Diversità / Persone

Il primo ambito tematico ha esplorato e messo in evidenza nuove sinergie intorno al concetto di diversità, inteso nella sua accezione più profondamente “umana” e “umanistica”. L'attenzione verso questo tema ha spinto la comunità accademica a riflettere sul cambiamento dei paradigmi progettuali centrati sull'uomo, soprattutto quando questi si interfacciano con i valori della diversità, così attuali nel contesto contemporaneo. Ci si è riferiti, ad esempio, a concetti quali individualità, soggettività, emozioni, sentimenti, unicità, comunità e singolarità. Questi valori tendono a generare tensioni positive quando proiettati nello scenario della globalizzazione, dove assumono il ruolo di generatori di senso. Nello specifico, questo ambito ha accolto contributi sui “soggetti” della ricerca in Design, con particolare attenzione alla dimensione umana, sia su scala individuale, sia su quella delle comunità. Tra gli argomenti trattati: ricerche storiche e critiche sulle trasformazioni dei paradigmi di ricerca progettuale che riguardano l'uomo, le comunità, e le dinamiche relazionali; studi sui fenomeni sociali che

riguardano la persona, come l'invecchiamento, la gioventù, la diversità etnica esocio-economica, la disabilità; ricerche sul genius loci, gli stili di vita, i prodotti e i servizi per la persona; ricerche sul concetto di salute, benessere, cura della persona, inclusione sociale e innovazione sociale; infine, ricerche sugli scenari presenti e futuri che riguardano le persone e i cittadini, le dinamiche disciplinari e interdisciplinari orientate alla persona.

Design / Diversità / Contesti

Il secondo ambito tematico ha indagato le relazioni multi-scalari tra la Diversità e la sua proiezione nei nuovi contesti di lavoro, siano essi fisici o digitali, spaziali o concettuali, culturali o ambientali, funzionali o artistici, tra locale e globale, tra sostenibilità e inclusione sociale. L'attenzione verso questo tema ha esortato la comunità accademica a riflettere sull'evoluzione dei contesti della ricerca quando le condizioni sono "diverse" e portano a inedite traiettorie di lavoro. Queste esplorazioni interdisciplinari delineano nuove narrazioni di senso, attraverso cui è possibile rileggere i terreni stessi della ricerca accademica. Nello specifico, questo ambito ha accolto studi, contributi ed esplorazioni inerenti i Contesti che la ricerca in Design è in grado di esplorare, ossia tutte le relazioni che, a vario titolo, connettono l'essere umano alla dimensione spaziale locale e/o quella globale, come, ad esempio: ricerche sull'evoluzione dei contesti di vita, sulle dinamiche che legano le persone ai contesti (fisici o digitali), e agli scenari multiculturali; studi sul ruolo della progettazione per i "contesti diversi", sui nuovi prodotti industriali per nuovi contesti, sugli artefatti comunicativi, e sui servizi per il territorio; ricerche e metodologie di lavoro che collegano istanze contestuali e fenomeni di cambiamento alla piccola e grande scala; ricerche sulle dinamiche di cambiamento contestuali che coinvolgono le persone e i luoghi, e sul contributo della progettazione per migliorare la qualità dei contesti; ricerche sui contesti della ricerca pubblica, privata e accademica, sugli attori, e sulle strategie per connettere i molteplici interessi con un obiettivo comune.

Design / Diversità / Discipline

Il terzo ambito tematico ha cercato di promuovere riflessioni profonde circa i contributi disciplinari e multidisciplinari che ruotano intorno ai concetti di Design e Diversità, interpretati in una chiave moderna; fortemente legata al presente, ma aperta a "futuri possibili". L'intenzione è stata quella di spingere la comunità accademica a riflettere sui possibili confini disciplinari, così come sui limiti derivanti da approcci e metodologie, quando si operano innovazioni alle varie scale: macro, micro, sociale, ambientale, fisico, digitale. Concetti come tradizione e specifici

cità disciplinare tendono a frammentarsi quando si confrontano con i territori della modernità in continua evoluzione, soprattutto quando le dinamiche innescate dal concetto di “diversità” portano a contaminazioni multidisciplinari profonde.

Nello specifico, questo ambito ha accolto studi, contributi ed esplorazioni inerenti le più recenti evoluzioni della ricerca in Design, ossia le contaminazioni che la disciplina riesce a instaurare, con discipline “diverse” come, ad esempio: ricerche sui contributi multidisciplinari, e le loro implicazioni da un punto di vista culturale, metodologico, e strumentale; ricerche e analisi critiche sulle opportunità di innovazione disciplinare scaturite dal concetto di pluridisciplinarietà, tra limitazioni disciplinari e apertura dei saperi; ricerche storiche, analitiche, o critiche che affrontano il concetto di diversità dei saperi, e le possibili tensioni che si generano nel rapporto tra passato, presente, e futuro; ricerche pratiche e sperimentali, anche realizzate attraverso processi partecipativi e inclusivi, che esplorano il concetto di multidisciplinarietà nella sua accezione più ampia.

Questa raccolta degli atti della Conferenza Nazionale SID 2023 di Pescara presenta una struttura articolata e organica. Nella prima parte, dopo i contributi dei tre discussant invitati alla Conferenza, sono presentati i contributi relativi ai Progetti di ricerca e alle Idee di ricerca. In particolare, i “progetti di ricerca”, in svolgimento o recentemente conclusi, la cui natura contribuisce ad avviare una riflessione sulle dinamiche strategiche per eventuali future azioni di ricerca, sono organizzati in relazione ai tre ambiti: persone, contesti e discipline. A seguire, e con la stessa suddivisione per ambiti, sono raccolte le “idee di ricerca”, costituite da proposte di ricerca inedite, presentate esclusivamente da gruppi di giovani ricercatori, con l’obiettivo di creare un terreno fertile per l’apprendimento e l’esplorazione di nuove traiettorie “dal basso”.

Segue una sezione “multimediale”, dalla quale attraverso specifici link è possibile approfondire la visione dei video associati alle idee di ricerca, sviluppati dagli autori stessi dei contributi.

Successivamente, la sezione “Progetti e idee di ricerca: una ipotesi di lettura” restituisce un’analisi quantitativa di tutti i contributi presentati alla Conferenza Nazionale SID 2023, inquadrandoli rispetto alla multidimensionalità della disciplina del design. Questa analisi viene confrontata con la lettura multilayer dei contributi presentati alla precedente Conferenza Nazionale SID 2019, con un focus particolare sulla visualizzazione dei dati per facilitare l’osservazione di valori, differenze e ricorrenze tra i due eventi, svoltisi a quattro anni di distanza.

Infine, la sezione conclusiva si riferisce agli esiti del “SID Research Award 2023”, il riconoscimento scientifico, istituito dalla SID, assegnato durante la Conferenza Nazionale alle “idee di ricerca” considerate più originali e meritevoli da una specifica giuria.

Design, Diversity, People

Pete Kercher¹

Non è raro che mi venga attribuito il ruolo di colui che è chiamato a lanciare un sasso in uno stagno, per stimolare pensieri, dibattiti, azioni e reazioni. In questo caso, ho il privilegio di condividere le mie riflessioni con un pubblico tra i più qualificati che si possa immaginare nel campo del progetto in Italia, ma mi capita più spesso indirizzare i miei sassolini verso stagni assai diversi, con una predilezione per i decisori che operano in ogni campo sotto il sole, dall'impresaria (ovviamente) alle meno evidenti sfere della politica, dell'amministrazione pubblica, della gestione dei servizi pubblici e privati e, soprattutto, del patrimonio culturale e la sua gestione.

I risultati cambiano ogni volta, perché ogni stagno ha una forma e una profondità diverse e ogni sasso ha una forma, un peso e una densità diversi, come diverse sono la forza e la traiettoria del lancio. Lo stesso discorso vale anche per il lancio del sasso metaforico nella forma di un dibattito.

Quando il mio pubblico è digiuno della materia del progetto, la prima cosa che devo fare è piazza pulita dei concetti (perlomeno a mio avviso) errati di "design", conseguenza di decenni di comunicazioni distorte che alla corretta promozione delle potenzialità del mondo del progetto non fanno certo un piacere. Non occorre citare casi singoli di un fenomeno troppo conosciuto: l'uso – soprattutto in lingua inglese – del termine "designer" non per identificare un professionista serio e qualificato, ma per aggiungere un dubbio valore commerciale a prodotti tangibili spesso per niente eccezionali. Non che l'italiano non abbia il suo equivalente: l'ubiquità nelle patinate dell'epiteto "di

¹ Ambasciatore, EIDD - Design for All Europe.

design” mi fa per prima cosa inorridire per la storpiatura linguistica e, in secondo luogo, chiedere chi ha mai visto un oggetto che non è mai stato progettato (magari male) e che, quindi, non sarebbe “di design”? Se usciamo dal nostro mondo pieno di autocelebrazioni e feste mondane per guardarci intorno nel mondo reale, non ci vuole molto a renderci conto che quel mondo è pieno di luoghi, architetture, articoli, sistemi di comunicazione e servizi progettati male, o perlomeno con scarsa considerazione per chi è chiamato a usarli, costituendo un ostacolo dopo l'altro per tutti... e si sa che sono gli ostacoli che la gente nota, perché il buon design spesso passa inosservato, proprio perché buono, istintivo e funzionante. Non occorre nemmeno avere una disabilità per sottoscrivere le parole del fondatore di EIDD, l'irlandese Paul Hogan, che ci parlò in quell'occasione della sua vita come “una lunga corsa a ostacoli”.

Questa osservazione, insieme a un'altra coniata lo stesso giorno da Hogan e ormai diventata uno slogan internazionale – “good design enables, bad design disables” – per esplicitare il ruolo del progetto nella facilitazione (o meno) della vita per le persone con disabilità, ha introdotto il lavoro ormai trentennale dell'associazione che fondammo insieme in quel giorno dell'aprile del 1993, l'European Institute for Design and Disability, ora EIDD – Design for All Europe, che mira a migliorare, anzi ottimizzare, la qualità della vita di tutti per il tramite del design, in applicazione della definizione di Design for All: “design per la diversità umana, l'inclusione sociale e l'uguaglianza”(1).

NOTA 1

La Dichiarazione di Stoccolma del 2004 è disponibile nel sito dell'associazione EIDD – Design for All Europe in 24 lingue: <https://dfaeurope.eu/what-is-dfa/dfa-documents/the-eidd-stockholm-declaration-2004/>.

Una parte non indifferente del lancio del sasso consiste nella definizione della terminologia che uso. Non, sia chiaro, per insistere di aver ragione (dopotutto, anche le differenze di opinione sono diversità da valorizzare), ma per chiarire il significato che attribuisco ai termini e, in questo modo, garantire una comunicazione chiara e limpida del messaggio che vado proiettando.

Ho già fornito la definizione ufficiale di Design for All, ormai adottata e citata in tutto il mondo, ma quando comunico con i non addetti ai lavori progettuali, mi soffermo sempre per chiarire che cosa non significa, un passo importante per evitare facili malintesi causati dall'apparenza delle parole: il Design for All non significa che un prodotto vale per tutti, al contrario, come vedremo.

Quando conobbi il compianto amico Giancarlo Iliprandi negli anni 80 del secolo scorso, aveva già raccolto (un po' per gioco polemico) oltre 100 definizioni di design. Non ne proporrò una ulteriore, ma mi preme specificare che, per me, il design non si limita ai prodotti tridimensionali della grande tradizione del mobile che tanto ha contribuito al lancio del fenomeno del design italiano. Difatti, preferisco una definizione data dall'Oxford English Dictionary: “Un piano o uno schema concepito nella mente e inteso per una successiva esecuzione” (2). Questa definizione non parla nemmeno di prodotti (e quindi non si

NOTA 2

Oxford English Dictionary, Oxford 1971, “A plan or scheme conceived in the mind and intended for subsequent execution: the preliminary conception of an idea that is to be carried into effect by action; a project”, traduzione italiana dell'autore.

presta all'abuso terminologico citato poc'anzi), ma fa risaltare l'importanza del genio umano e del metodo sistematico con cui si traduce quel genio in azione, alla fine, in un prodotto (tangibile o intangibile che sia) tramite il progetto.

Oltre al termine "design", la mia tematica oggi comprende anche la "diversità". Infatti, la definizione di Design for All si riferisce specificamente alla diversità umana, partendo, questo sì, dal concetto di disabilità, ma per utilizzarlo come campo di prova molto esigente per progetti di inclusione sociale ad ampio raggio, perché il Design for All opera coscientemente nel mondo reale, dove la diversità umana è la base di ogni tentativo di rispondere alle – ugualmente diverse – aspettative e aspirazioni di un'umanità essa stessa di una diversità splendidamente ricca. Nella nostra società moderna, quella diversità va aumentando sempre di più, e in diversi modi: si vive più a lungo, creando una grande diversità anagrafica, e questo comporta anche un aumento della percentuale di persone con disabilità – e dei tipi di disabilità – nella nostra società. Infine, c'è il fenomeno della migrazione, enormemente aumentato negli ultimi decenni, che si traduce sia in migrazione interna nei paesi, sia in immigrazione in molti paesi di persone che cercano migliori opportunità di vita (pace, sicurezza, tranquillità economica...), che naturalmente significa anche emigrazione dai paesi di origine, in uno scenario che vede l'Italia in tutti e tre i ruoli.

La risposta del mondo del progetto non può più limitarsi al classico atteggiamento dell'esperto che si prende cura di "altri", per quanto lo possa fare bene, senza rendersi conto che anche il progettista stesso fa parte in prima persona di quell'alterità. Dovessimo togliere gli occhiali ai nostri progettisti, molti risulterebbero persone con disabilità (in questo caso visiva), eppure non percepiamo gli occhiali di vista per quello che sono: un ausilio tecnico precisamente alla stregua della carrozzina, con l'unica differenza che gli occhiali sono percepiti come oggetto di moda, che scegliamo come i vestiti, per esprimere il nostro senso di identità personale, un lusso reso possibile dall'incidenza nel mercato del sempre maggiore numero di persone che li usano. A quando una percezione simile per la carrozzina?

Non fosse sufficiente, l'intero discorso va inserito in un programma coerente di economicità, perché nel mondo reale delle diversità umane occorre tenere d'occhio anche il ritorno sull'investimento. Come? Anzitutto allargando la base della clientela/utenza potenziale di ogni luogo, architettura, articolo, comunicazione e servizio, ed è proprio a questo che si presta la metodologia Design for All.

Eppure nemmeno questo è più sufficiente oggi, perché il terzo termine affidatomi oggi, "persone", presuppone la possibilità dell'umanità, nella sua grande diversità, di vivere, speriamo bene, in un mondo che deve affrontare anche un'ulteriore macrocambiamento:

quello del clima. E non potrà non essere il design a fornire la risposta metodologica per fare coincidere questi obiettivi.

A proposito metodologia, la Dichiarazione di Stoccolma ha naturalmente anticipato l'ovvia conclusione e la non meno ovvia domanda: "si, d'accordo, tutto bene in teoria, ma in pratica come si fa?", con il paragrafo che segue subito dopo la definizione di Design for All: "La pratica di Design for All fa uso cosciente dell'analisi dei bisogni e delle aspirazioni umane ed esige il coinvolgimento degli utenti finali in ogni fase del processo progettuale" **(3)**, perché gli esperti non sanno (e non possono sapere) tutto e perché non esistono due esseri umani identici. Storicamente, il mondo del progetto fornisce risposte a domande rivoltegli da un sistema industriale organizzato in modo fordista, per produrre il massimo numero di pezzi traendo beneficio dalle economie di scala, purtroppo a scapito dell'esigenza di rispondere alle aspirazioni della diversità umana. Nell'industria di inizio Novecento, il fordismo aveva una sua logica, per molti motivi di organizzazione ed economia, ma nel mondo contemporaneo, con a disposizione capacità tecnologiche senza precedenti, non è più accettabile produrre soltanto per l'uomo "ideale", l'uomo vitruviano di Leonardo, un maschio (ovviamente) giovane e aitante, in perfetto stato di salute, che non è mai bambino, non invecchia mai, non si rompe nemmeno un arto e certamente non è donna (e anche lei, quando – quando! – si prende in considerazione, oltre ad una versione del maschile ora declinata "in rosa", è troppo spesso concepita come la dea Venere, che nasce già adulta dalla schiuma del mare, come dipinge Botticelli, e ovviamente non invecchia, né soffre alcunché di difficoltà esistenziale).

Non ha più senso persistere con un modello antiquato che richiede, senza nemmeno rifletterci, che sia l'individuo ad adattarsi all'ambiente artificiale ostile, come se fossimo nella preistoria, in cui non avevamo i mezzi per modificare quell'ambiente ostile alle nostre esigenze. Non ha senso perché, nel frattempo, siamo noi stessi i creatori di quell'ambiente ostile ed è giunto il momento di sposare la tesi del drammaturgo irlandese George Bernard Shaw, quando disse "L'uomo ragionevole si adatta al mondo; l'uomo irragionevole persiste nel tentativo di adattare il mondo a se stesso. Ne consegue che ogni progresso dipende dall'uomo irragionevole"**(4)**.

NOTA 4

George Bernard Shaw, *Man and Superman*, London 1903; commedia in quattro parti presentata per la prima volta al Royal Court Theatre, Londra, il 23 maggio 1905: "The reasonable man adapts himself to the world: the unreasonable one persists in trying to adapt the world to himself. Therefore all progress depends on the unreasonable man". Traduzione italiana dell'autore.

Prima ho accennato alla facilità con cui il grande pubblico nota i casi di design fallimentare ("bad design") che, creando gli ostacoli che ci rendono difficile la vita quotidiana, sono molto più evidenti dei tanti altri casi di design riuscito, ma piuttosto invisibile proprio per questo motivo. La vox populi ha la triste abitudine di incolpare i progettisti per questi casi, quando invece la responsabilità principale non è del progettista, che deve espletare quanto è specificato nel brief, ma del decisore, ossia colui (o colei) che ha definito il brief in questione. Per questo motivo, occorre che il mondo del progetto esca dal proprio



ambiente consueto per fare opera di proselitismo e convincimento proprio tra i decisori, attuali e futuri, impegnandosi anche nella formazione dei decisori di domani nelle scuole di economia e commercio.

Infine, sono tre le risposte pregiudiziali e automatiche che occorre bandire con un ragionamento coerente: “non si può fare”, “costa troppo” e “abbiamo sempre fatto così”. Affrontiamole una per una. “Non si può fare” significa perlopiù che la cosa è impossibile all'interno di certi parametri predefiniti, non che sia impossibile di per sé. Mi spiego: Abbattere una scala storica di un monumento storico per renderlo accessibile non è fisicamente impossibile, ma non si farebbe mai. Come risolvere la situazione di inaccessibilità, allora? Anzitutto con la comprensione che la questione non è la scala, ma l'accessibilità, che va affrontata come sfida progettuale invece di focalizzarsi solo sul “problema” della scala. Ci sono altre entrate meno importanti? Lasciamo stare la scala, nella sua giusta monumentalità, chiudiamola per tutti e cerchiamo una entrata meno importante da modificare, dove fare entrare tutti, con uguale dignità. E già che ci siamo, lasciamo stare il “problem-solving” americano, che ci invita a focalizzarci sui dettagli, a scapito dell'approccio olistico.

“Costa troppo” è la risposta di chi ragiona soltanto nel breve termine, senza prendere in considerazione il costo del non intervento. A questo proposito, l'economista Henry Hazlitt disse che “l'arte dell'economia consiste nel non guardare unicamente agli effetti immediati di un atto o una politica, ma ai suoi effetti nel lungo termine; consiste nel tracciare le conseguenze di quella politica non solo per un gruppo, ma per la collettività” (5).

NOTA 5

Henry Hazlitt, *Economics in One Lesson*, New York 1946: “The art of economics consists in looking not merely at the immediate but at the longer effects of any act or policy; it consists in tracing the consequences of that policy not merely for one group but for all groups”. Traduzione italiana dell'autore.

Si tratta di ripensare il concetto del ritorno sull'investimento in luoghi, prodotti, comunicazioni e sistemi, di riconcepirlo come investimento in qualità della vita, esperienza vitale positiva e felicità (perché no?). Per dare un esempio di questo ragionamento, lo applico al campo del patrimonio culturale, ricordando l'impatto sociale dell'invecchiamento della popolazione.

Per prima cosa, l'accessibilità nel patrimonio favorisce la partecipazione delle persone più anziane. La partecipazione favorisce la socializzazione, che genera i neurotrasmettitori delle endorfine, che ci danno un senso di felicità. Le endorfine ritardano lo sviluppo della depressione causata dall'isolamento e delle conseguente condizioni psicosomatiche e patologie fisiche. Questa riduzione si traduce in risparmi nei costi sanitari, cosa oltremodo urgente e necessaria in una società che sta invecchiando.

“L'abbiamo sempre fatto così” indica un atteggiamento di conservazione, la paura del nuovo e del cambiamento: l'antitesi dell'innovazione. Questa paura va trattata con rispetto, però, perché è un sintomo della velocità del cambiamento in atto nella nostra società.

La gente ha il diritto di avere paura e noi, che proponiamo l'innova-



zione, abbiamo il dovere di comprendere e usare metodi collaborativi (il “coinvolgimento degli utenti”).

Perché questo è il modo migliore di congiungere le tre parole citate all’inizio: design, diversità e persone.

BIBLIOGRAFIA

Chan Kim W. and Mauborgne R., *Beyond Disruption. Innovative and Achieve Growth without Displacing Industries, Companies, or Jobs*, Harvard Business School Press, Brighton, Massachusetts, 2023.

D’Alessandro S., *Creative Flows: Constructions of Meaning between Binary Oppositions, Paradoxes and Common Sense*, *Italian Sociological Review*, 13 (3), 371-392, 2023a.

Design, diversity, contexts:

Simone D'Alessandro¹

1. Fenomeni normalmente improbabili

In Amore come Passione, Luhmann definisce il sentimento amoroso una normalissima improbabilità (Luhmann, 2006). Affermazione paradossale che potrebbe felicemente riferirsi anche al processo creativo in grado di coniugare regola ed emozione, in modi imprevedibilmente costruttivi (De Masi, 1989). Attraverso i processi creativi la persona costruisce quotidianamente relazioni tra le ambiguità potenziali di uno specifico fenomeno, in un determinato contesto, e le regole prestabilite che interrompono la catena di interpretabilità del suddetto fenomeno.

Del resto, “l’essere umano in quanto persona costituita nella relazione con altro da sé, è sempre dotato di una capacità creativa” (Donati, 2023: 97).

Se da un lato il pensiero divergente innesca l’ammutinamento distruttivo, dall’altro lato subisce l’inevitabile intervento di norme e vincoli (culturali, temporali, economici e materiali) che favoriscono una decisione distinta e ordinatrice, determinando l’azione di un individuo o di un gruppo creativo. Quando la decisione è avviata, il disordine viene ordinato secondo un processo: l’improbabile diventa possibile e l’originale diventa banalmente automatico, perché collettivamente metabolizzato. La creatività costruisce una relazione controintuitiva tra anomalia e conformismo, devianza e prassi quotidiana. Tale coincidenza oppositorum **(1)** innesca imprevedibili processi emergenti **(2)**. La dinamica del processo creativo assomiglia al celebre esempio dell’uovo di Colombo **(3)**: prima di conoscerla la idolatri; quando ne penetri i meccanismi ricorrenti la ridimensioni. Se è vero che essa mette in

¹Ricercatore di Sociologia generale.
Dipartimento di Economia Aziendale.
Università G. D’Annunzio di Chieti-
Pescara.
simone.dalessandro@unich.it.

NOTA 1

Il neoplatonico Nicola Cusano nell'opera *De docta ignorantia*, concepiva l'atto generativo trascendentale in termini di coincidentia oppositorum, ossia: unione-coniugazione degli opposti.

NOTA 2

I fenomeni emergenti sono fenomeni spontanei, di natura processuale, naturalmente generati dall'insieme delle interazioni tra le parti della totalità da cui emergono. Le principali tesi sostenute dagli emergentisti sono:

a) l'esistenza dell'emergenza come legittima categoria esplicativa del reale; b) l'applicabilità dell'emergenza a fenomeni come la vita, la mente, i fenomeni sociali; c) il rifiuto del dualismo ontologico in ogni sua forma; d) il rifiuto del riduzionismo, perlomeno in alcune sue accezioni (Zhok, 2011).

NOTA 3

Si narra che Cristoforo Colombo venne invitato ad una cena, al suo ritorno dall'America e che durante il banchetto alcuni gentiluomini spagnoli cercarono di sminuire le sue imprese, dicendo che chiunque ci sarebbe riuscito. Di rimando, Colombo li sfidò a mettere un uovo diritto sul tavolo, senza che cadesse. Non riuscendoci, i gentiluomini sfidarono Colombo, chiedendo anche a lui di farlo: il navigatore batté leggermente l'uovo sul piano e lì lo lasciò, dritto e fermo. Gli spagnoli si lamentarono affermando che anche loro potevano fare una cosa così e Colombo rispose che loro l'avrebbero potuto fare, ma lui l'aveva fatto. Un problema diventa banale per tutti soltanto dopo che qualcuno (da coraggioso o da sprovveduto) ha mostrato la soluzione.

evidenza il fattore primario del divenire sociale (La Rosa, 1977), al tempo stesso pone sullo sfondo l'attitudine combinatoria (Pareto, 1916).

Allora cosa significa essere creativi? Pensare, fare e imparare dai propri fallimenti, modellizzandoli e inventando regole che disattivano quelle pregresse.

In occasione della Conferenza Nazionale della Società italiana di Design 2023, ho avuto modo di prendere in esame venti proposte progettuali portate avanti da gruppi provenienti da tutti i dipartimenti universitari italiani di design.

L'analisi di tali proposte mi hanno permesso di riconfermare ipotesi, presupposti e assunti di ricerca presenti nelle mie pubblicazioni scientifiche dal 2010 ad oggi (4). I progetti presi in esame hanno articolato una relazione creativa emergente tra sfondo e figura, centro e periferia, limite e possibilità. Ognuno di essi è accomunato dai seguenti aspetti:

- Le possibili declinazioni del concetto di diversità (unicità, rarità, marginalità, disabilità, distinzione, differenza, etc.).
- Un rapporto ambivalente tra esigenze di design e vincoli di sostenibilità, laddove i contesti di applicazione hanno reso i due termini centrali o periferici rispetto all'idea proposta.
- L'analisi di prefattibilità in termini di calcolo anticipato delle conseguenze, positive o negative, delle applicazioni di progetto (Thakara, 2008). In questo caso era impossibile non notare la compresenza di meta-regole della combinazione, del rovesciamento, della frammentazione e del paradosso (D'Alessandro, 2010).

Ho raggruppato i progetti in otto categorie:

- Progetti dedicati al tema delle aree interne, caratterizzati da una (ri)contestualizzazione delle relazioni analogiche con i dispositivi digitali.
- Progetti che hanno ricombinato in modo inaspettato antropologia e design, partendo dalle pratiche rituali al fine di rovesciare schemi comportamentali abituali, favorendo il cambiamento del comportamento umano mediante l'invenzione di nuovi rituali.
- Progetti dedicati al digitale sostenibile che hanno rovesciato bias e luoghi comuni legati all'inquinamento cagionato anche dal settore informatico.
- Buone pratiche di riciclo, riutilizzo e rigenerazione a partire dal modo di riconfigurare in termini cognitivi le suddette pratiche, instaurando una relazione dinamica tra design e undesign (Pierce, 2014).
- Progetti che hanno messo al centro la relazione tra le categorie del tempo e dello spazio, finalizzati a stabilire un nuovo patto tra uomo, macchina, territorio e servizio.

NOTA 4

Sul piano scientifico ho preso in esame la relazione emergente tra creatività e innovazione in varie pubblicazioni e da differenti prospettive: a) le connotazioni e i repertori discorsivi legati al flusso creativo e al suo rapporto con l'innovazione (D'Alessandro, 2023); b) i progetti di sviluppo locale che partono da idee creative (D'Alessandro, 2023b; 2016); c) le decisioni creative e gli ecosistemi dell'innovazione (D'Alessandro, 2022); d) le relazioni problematiche tra creatività, invenzione, innovazione e scoperta (D'Alessandro, 2021); e) le tecniche della creatività e le routine organizzative (D'Alessandro, 2018; 2012; 2010a); f) la creatività e le reti d'impresa (D'Alessandro, 2015); g) i processi creativi nel mondo pubblicitario e nelle fiction (D'Alessandro, 2010b; 2010c); h) la creatività e il suo rapporto con l'intelligenza artificiale (2023c).

NOTA 5

Anche se il termine creativo esiste dal 1406, il suo utilizzo contemporaneo ha determinato una nuova semantica. Per il dizionario De Mauro la prima apparizione del termine 'creativo' risale al 1951, ma è solo dal 1970 che viene utilizzato in settori professionali specifici: informatica, advertising, marketing, design e relazioni industriali. Per il dizionario Zingarelli la «Creatività [da creativo; 1951] s. f. 1, significa: Capacità creativa, facoltà inventiva. La c. dei bambini | (psicol.) Capacità di produrre nuove idee, invenzioni, opere d'arte e sim. 2 (ling.) Capacità del parlante di capire e di emettere enunciati che prima non ha mai sentito».

- Progetti dove il design entra in relazione con la biomimesi, disciplina che studia i processi biologici e biomeccanici della natura e degli esseri viventi come fonte di ispirazione per il miglioramento delle attività e delle tecnologie umane. In questo caso il design imita forme e processi naturali per riproporli artificialmente.
- Progetti che hanno messo in evidenza i paradossi della comunicazione per cercare nuove soluzioni in termini di prodotti e servizi, abilitanti o disabilitanti.
- Progetti che hanno messo al centro le relazioni tra inclusione, marginalità e stereotipi di genere.

In tutti i casi presi in esame si assiste ad una chiara dinamica relazionale tra differenza e ripetizione, novità e déjà-vu. I progetti proposti confermano il noto aforisma attribuito ad Einstein: “la creatività consiste nell’arte di saper nascondere le proprie fonti”. Questo modo di concepire la dimensione creatrice smentisce il mitologico e retorico luogo comune del talento innato, spontaneo e non riproducibile: stereotipo che ha avuto la sua maggior fortuna in epoca romantica, mediante lo Sturm und Drang, ma anche in epoche classiche, laddove al posto del termine creativo campeggiava la definizione di “uomo di genio” (5). L’affermazione einsteiniana porta alla conclusione che si può imparare a essere creativi riconfigurando i saperi del passato attraverso l’osservazione dei contesti di applicazione e delle differenze presenti in tali contesti.

Designer come Munari (1977) e psicologi come De Bono (1998) hanno catalogato regole di innesco dell’insight creativo, partendo dall’osservazione dei contesti e delle diversità. Il pensiero laterale è alla portata di ciascuno: in tal senso, abbondano manualistiche specifiche.

Ma esistono anche meta-regole ossia regole delle regole: matrici universali capaci di boicottare o disattivare regole divenute anacronistiche, al fine di generarne altre.

Sottoponendo i progetti a un’analisi decostruttiva - orientata alla disamina di contraddizioni in esso celate - viene smentito un secondo luogo comune, figlio di una desueta weltanschauung meccanicistica: i progetti mostrano che non esiste un confine preciso tra intelligenza computazionale, intelligenza emulativa e pensiero laterale. Ciò è particolarmente evidente nelle proposte progettuali che hanno dialogato con la biomimesi e i dispositivi tecnologici.

Vi è un rapporto circolare sistemico e adattivo tra i suddetti fattori. I progetti confermano la relazione paradossale ma inevitabile tra normalità e improbabilità, ordine e caos, correttezza ed errore. Questa relazione genera serendipity (6), laddove il caso permette di aiutare le menti preparate (Merton, 1940; 2002) (7).

NOTA 6 2. Relazioni paradossali tra routine e improvvisazione

Il termine Serendipity è stato coniato per la lingua inglese dallo scrittore Horace Walpole in riferimento al nome di Serendip, l'isola di Ceylon della novella di Cristoforo Armeno (557) in cui si racconta di tre principi che per la loro abilità di scoprire cose che non cercano, hanno la sventura di descrivere all'imperatore il passaggio di un cammello smarrito in modo così dettagliato da essere imprigionati come ladri. La figura letteraria di Sherlock Holmes discende dai tre principi. Nei processi di scoperta il termine sta ad indicare quel misto di sagacia e fortuna con il quale si giunge a compiere inintenzionalmente scoperte felici.

NOTA 7

Merton negli anni '40 introduce il concetto della Serendipity nelle scienze sociali. In essa scorgeva il processo che rende conto del dato imprevisto, anomalo e strategico nel processo della scoperta scientifica. Si vedano R. K. Merton, S. Falocco, La serendipity nella ricerca sociale e politica, Luiss Edizioni, Roma, 2002; ma anche R. K. Merton, E. G. Barber, Viaggi e avventure della serendipity, pubblicato dal Mulino nel 2002, ma scritto nel 1958 e fino al 2000 rimasto inedito. La frase "il caso aiuta le menti preparate" è di Louis Pasteur: Merton la riprende per dare concretezza esemplare alla sua concezione di scoperta scientifica.

I progetti presi in esame mostrano anche un'altra verità contro-intuitiva: tutti possono contribuire alla formulazione di un nuovo pensiero se vi è un contesto (organizzato o informale) che lo permette, rendendo abituale la generazione di soluzioni. Ma è possibile costruire "standard creativi"? Questa definizione risulta composta da termini solo apparentemente contrapposti.

Nelle odierne organizzazioni, i processi creativi vengono necessariamente proceduralizzati sotto forma di tecniche. Nel momento in cui si proceduralizzano, danno luogo a fenomeni di routine che permettono la ricombinazione generativa dei linguaggi di specifici settori produttivi, al fine di produrre innovazione sistemica e sistematica (Nowak, Chrzaszcz and Brad, 2022; Terninko, 1996).

In altre parole, nel mondo contemporaneo anche il processo creativo viene soggiogato dalla weberiana gabbia d'acciaio. Nell'ultimo ventennio il concetto di Disruptive Innovation – l'innovazione radicale che distrugge categorie del passato, ponendo le basi per un paradigm shift – ha rappresentato una meta ambita. Ma la narrazione ossessiva della disruption ha oscurato la realtà ricorrente: l'innovazione è soprattutto di natura incrementale. La creazione di valore 'non disruptive' genera più progetti, più industrie, più posti di lavoro, più design, limitando i danni sociali. Anche perché l'innovazione incrementale permette una stabilizzazione delle credenze, conciliando il cambiamento con l'abitudine (Chan Kim and Mauborgne, 2023; D'Alessandro, 2022).

Per questo l'abitudine creativa è diventata uno standard di processo che orienta gli ecosistemi produttivi e sociali, generando vantaggi competitivi ed economie di scala: una tendenza affermatasi a partire dalla seconda metà del Novecento e che l'attuale digital society, dominata dagli algoritmi, ha semplicemente accelerato, incrementando la forza ricorsiva, combinatoria e prevedibile della dinamica. Questo equilibrio tra abitudine e imprevisto caratterizza anche i venti progetti presi in esame. Quando si cerca di comprendere in che modo si è arrivati ad una nuova scoperta o è stata generata un'invenzione, l'immaginario collettivo sopravvaluta le attitudini e la volontà del singolo, ma sottovaluta fattori altrettanto determinanti: a) l'ambiente in cui la soluzione prende forma; b) le interazioni tra progettista e sistemi (sociali, organizzativi, familiari); c) la stratificazione delle conoscenze pregresse; d) gli elementi casuali e/o anomali che innescano un nuovo modo di procedere. Se un gruppo di lavoro rende abituale l'abitudine al confronto, consentendo la sperimentazione permanente di pratiche divergenti e individuando le contraddizioni, il processo creativo diventa un modus operandi sistematico.

In questo senso, esiste una dimensione automatica e inevitabile della creatività, nascosta in ognuno di noi e alimentata da una pratica

quotidiana (Sennett, 2008). Questo vale soprattutto per il design. Munari aveva preconizzato questo iter in un'opera diventata cult e che da 46 anni viene periodicamente ristampata: *Fantasia* (Munari, 1977).

Munari, innanzitutto, distingue tra fantasia, invenzione, creatività e immaginazione (saltando la parola innovazione, forse perché considera quest'ultima un meta-contenitore concettuale delle quattro parole chiave):

Fantasia: ciò che prima non c'era anche se irrealizzabile. Invenzione: ciò che prima non c'era ma esclusivamente pratico e senza problemi. Creatività: ciò che prima non c'era ma realizzabile in modo essenziale e globale. Immaginazione: visualizzare il nuovo; mentre la fantasia, l'invenzione e la creatività pensano, l'immaginazione vede.
(Munari, 1977:21-22)

NOTA 8 La sua didattica del pensiero laterale **(8)** prevede l'utilizzo sistematico

di poche regole per la generazione di idee, progetti e prodotti:

a) Rovesciamento. Rovesciare una situazione, pensare il contrario (esempio: Ghiaccio Bollente); b) Ripetizione. Tanti invece di uno (esempio: Il drago a sette teste). c) Metafore. Incrociare campi semantici distanti, dando luogo a nuove categorie di senso (le teste di Arcimboldi fatte di frutta); d) Cambi o sostituzioni di colore, di peso, di materia, di luogo, di funzione, di dimensione, di movimento. Cambio di colore (il Pane blu di Man Ray). Cambio di materia (le moderne cornici di gomma inventate da Munari, utilizzate per incorniciare in modo rapido); e) Cambio di luogo (il viaggio nel tempo). d) Cambio di funzione (un pisciatoio come fontana). Cambio di moto (il movimento accelerato di qualcosa che generalmente si muove più lentamente: il famoso cambio alla Ridolini). Cambio di dimensione (il veliero in bottiglia). Cambio di peso (i pesi del culturista che diventano gonfiabili quindi leggeri, gioco per bambini); e) Mettere in relazione più cose diverse. Fondere elementi diversi in un unico corpo (es.: la costruzione del mostro).

Questo iter, presente anche nei venti progetti, dimostra il rapporto circolare tra teoria, modelli e prassi che generano prevalentemente soluzioni di carattere incrementale.

Possiamo concludere affermando che la relazione paradossale tra abitudine e cambiamento caratterizza la nostra contemporaneità. Dal mio punto di osservazione, la definizione più calzante del processo creativo deve essere al tempo stesso generativa, paradossale e ricorsiva: "un insieme di meta-regole in grado di disattivare sé stesse, pur di raggiungere uno scopo".

BIBLIOGRAFIA

- Chan Kim W. and Mauborgne R., *Beyond Disruption. Innovative and Achieve Growth without Displacing Industries, Companies, or Jobs*, Harvard Business School Press, Brighton, Massachusetts, 2023.
- D'Alessandro S., *Creative Flows: Constructions of Meaning between Binary Oppositions, Paradoxes and Common Sense*, *Italian Sociological Review*, 13 (3), 371-392, 2023a.
- D'Alessandro S., *Local Development and Creative Project Communities*, *Studi di Sociologia*, 1, 2023b.
- D'Alessandro S., *Disattivare i presupposti*, in Bucci A., *Progettare per il sistema complesso. Verso un'ecologia del design*, Postmedia Books, Milano, 2023c.
- D'Alessandro S., *Towards a Sociology of Innovation Ecosystems*, *Italian Sociological Review*, 12, (3), 2022.
- D'Alessandro S., *Creatività: normalissima improbabilità? Per un dialogo sociologico tra problema e soluzione*, Aracne, Roma, 2010, prefazione di Domenico de Masi.
- De Bono E., *Creatività e Pensiero Laterale*, Bur, Milano, 1998.
- De Masi D., *L'emozione e la regola. Gruppi creativi in Europa dal 1850 al 1950*, Laterza, Bari, 1989.
- Donati P., *Alterità. Sul confine tra l'io e l'altro*, Città Nuova, Roma, 2023.
- La Rosa M., *Sociologia della creatività quotidiana*, Faenza Editrice, Faenza, 1977.
- Luhmann N., *Amore come passione*, Mondadori, Milano, 2008.
- Merton R. K. e Fallocco S., *La serendipity nella ricerca sociale e politica*, Luiss Edizioni, Roma, 2002;
- Merton R. K. e Barber E.G., *Viaggi e avventure della serendipity*, Il Mulino, Bologna, 2002.
- Munari B., *Fantasia. Invenzioni, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*, Laterza, Bari, 1977.
- Nowak R., Chrzaszcz J. and Brad S. (eds.), *Systematic Innovation Partnerships with Artificial Intelligence and Information Technology*, Springer Nature, Berlin, 2022.
- Pareto W., *Trattato di Sociologia generale*, Barbera, Firenze, 1916.
- Pierce J., *Undesigning Interaction*, *Interaction* 21 (4), 36–9, 2014.
- Sennett R., *The Craftsman*, Yale University Press, New Haven-London, 2008.
- Terninko, J., *Systematic Innovation: Theory of Inventing Problem Solving (Triz/Tips)*, Responsible Management, Nottingham, NH, 1996.
- Thakara J., *In the bubble. Design per un futuro sostenibile*, Allemandi, Torino, 2008.
- Zhok A., *Emergentismo. Le proprietà emergenti della materia e lo spazio ontologico della coscienza nella riflessione contemporanea*, Ets Edizioni, Pisa, 2011.

Design, diversity, disciplines

Gabriele Giacomini¹

Questo intervento mira a esplorare l'interconnessione tra tre concetti fondamentali: design, diversità e discipline. In particolare, l'ultimo termine caratterizza il mio intervento e mi spinge naturalmente a occuparmi di inquadramento epistemologico. Questo significa riflettere sulle fondamenta e le funzioni di conoscenza che possono caratterizzare il design oggi. Per ordine e andando a passo di gambero: il termine "disciplina" fa riferimento all'epistemologia, e data la mia formazione filosofica gioco in casa; il termine "diversità" è connesso al pluralismo ed è ampiamente discusso nella teoria politica e nelle discipline sociali, di cui mi occupo scientificamente; quanto al "design", sono soltanto un volenteroso dilettante, ed esso rappresenta il campo in cui voi, come lettori e professionisti, siete gli esperti. Dunque, non mi addentrerò in dettagli specifici sul design. La mia intenzione è quella di passare idealmente la palla a voi designer, utilizzando una metafora calcistica. Dei ragionamenti di un filosofo, in realtà, potete farne tranquillamente a meno. Ma, come un cross che ambisce a trasformarsi in un'occasione, sarebbe bello se le mie parole potessero servire da inquadramento per alcune vostre riflessioni e azioni future. La filosofia, si sa, è una scienza antica, quindi ci tocca fin da subito andare indietro nel tempo (a proposito di passo di gambero). Si tratta di indietreggiare di qualche secolo, anzi molti secoli, più di una ventina. Allora le varie discipline, nella loro diversità, erano condotte ad unità, e questo ruolo federatore era svolto proprio dalla filosofia. Nel ventre filosofico trovavano spazio tutte le scienze, le conoscenze scientifiche più avanzate. Un esempio lampante di ciò era il sistema

¹ Ricercatore in Filosofia politica, Università di Udine

di Aristotele. Nelle sue opere troviamo aspetti metafisici (la filosofia nel senso più stretto). Ma soprattutto, troviamo questioni che oggi verrebbero definite scientifiche. Aristotele scrive di fisica (ad esempio, del moto dei corpi), ma anche di biologia (anatomia, generazione e movimento di animali), di psicologia (il sonno, i sogni, la percezione sensoriale). Si occupa anche di scienze sociali: di antropologia (analisi delle pratiche matrimoniali, dei riti religiosi e dei costumi culturali), di politologia (dinamiche istituzionali, categorizzazione dei sistemi politici), di diritto (Costituzione degli ateniesi, evoluzione delle leggi e loro applicazioni). Prima della rivoluzione scientifica moderna, basata sulla matematizzazione e sulla sperimentazione, questo era lo stato delle cose: un enorme corpus di conoscenze, più o meno avanzate, coordinate dalla filosofia. Questa situazione permetteva ai sapienti di muoversi fra le discipline muniti di un “lasciapassare”. Il pensiero scientifico, sebbene decisamente meno potente secondo gli standard moderni, metteva in relazione diverse discipline e formulava spesso teorie che andavano oltre i singoli confini. Quanto tempo dura questo assetto? Centinaia e centinaia d’anni. Ovvero fino all’Ottocento, secolo sottovalutato eppure di svolta: il tempo del positivismo, durante il quale le scienze moderne specializzate si rendono forti e autonome. L’Ottocento è il secolo non solo più importante per tante discipline contemporanee ma, di converso, anche per la filosofia. Non perché ha visto vivere giganti filosofici del calibro di Mill, Marx, Hegel, Nietzsche. Ma perché c’è un “avanti positivismo” (AP) e un “dopo positivismo” (DP). Nel DP il grande successo delle scienze specializzate, dalla fisica alla chimica, dalla psicologia alla sociologia, dalla medicina all’economia, ruba, scippa, sottrae questi settori di riflessione alla filosofia, che per decine di secoli li ha ospitati nel suo ventre, e ora non più. Se nell’AP i maggiori scienziati dell’epoca erano filosofi, nel DP i maggiori scienziati sono scienziati e basta. Nel campo della fisica, mentre figure come Galileo Galilei e Isaac Newton, che si autodefinivano “filosofi naturali”, dominavano l’era pre-positivista, l’era post-positivista è caratterizzata da scienziati in senso stretto e specializzato come Max Planck, Enrico Fermi o Stephen Hawking. Nell’ambito della politologia, se un tempo pensatori come Thomas Hobbes, Jean-Jacques Rousseau e John Locke, tutti filosofi, erano protagonisti assoluti, in tempi più recenti abbiamo visto prevalere scienziati sociali come Max Weber, Robert Dahl e Ralf Dahrendorf. Riguardo all’economia, se nell’AP erano filosofi come Adam Smith, David Ricardo e Karl Marx a guidare il corso del pensiero occidentale, nel DP sono emersi economisti di stampo più strettamente scientifico come John Maynard Keynes, Milton Friedman e Thomas Piketty. E avanti di seguito, per pressoché tutte le scienze. Capirete che per la filosofia questo è uno shock enorme, da cui – diciamoci la verità – non si è più ripresa del tutto, anche se continua a svolgere delle attività epistemologiche peculiari e preziose.

Al di fuori del mio filosofo-centrismo, comprensibile deformazione professionale, il punto è che l'iperspecializzazione delle scienze ci porta straordinari successi, a cui nessuno vuole rinunciare, ma anche qualche costo. Le controindicazioni di questa evoluzione sono almeno due. Prima: è molto più difficile avere una visione globale dei problemi. Pensiamo a sfide complesse come quella ambientale. Oggi abbiamo molte discipline specializzate che ci forniscono (per fortuna) strumenti di analisi e di azione potenti. Ma non esiste la disciplina che affronta globalmente la questione. La climatologia si occupa dello studio del clima, comprese le sue variazioni a lungo termine. L'ecologia studia le relazioni tra gli organismi viventi e il loro ambiente. L'economia valuta i costi ambientali delle attività produttive e propone politiche economiche sostenibili. L'ingegneria applica principi tecnici per risolvere problemi ambientali, come il trattamento delle acque reflue, la gestione dei rifiuti e la bonifica dei siti inquinati. Il diritto teorizza le normative e le leggi che regolano l'uso delle risorse naturali e la protezione dell'ambiente. L'urbanistica analizza e pianifica l'uso sostenibile del suolo urbano e rurale, integrando considerazioni ambientali nella progettazione delle città e delle comunità. Ma non abbiamo la disciplina focalizzata nel mettere in relazione tutti questi aspetti. Eppure, un problema del genere può essere affrontato solo in maniera coordinata. L'iperspecializzazione può portare a una visione ristretta, focalizzata esclusivamente su aspetti particolari di un fenomeno, senza tenere conto del contesto più ampio o delle implicazioni più vaste. In altre parole, gli esperti possono diventare estremamente abili nell'analizzare dettagli specifici, ma meno attrezzati per valutare le questioni da una prospettiva più ampia. Nell'AP l'ampiezza era possibile, anzi era la normalità, perché tutte le scienze erano dentro la filosofia. Ma nel nostro DP? Una seconda controindicazione dell'iperspecializzazione delle discipline nel DP è uno spirito critico limitato, non nel senso del "bastian contrario", ma nel senso che le scienze si muovono soprattutto sul piano descrittivo e fattuale, molto meno su quello prescrittivo e ideale. La maggior parte delle discipline scientifiche, per la larghissima parte delle loro attività, si occupa di descrivere e comprendere i fenomeni. Ciò significa osservare, registrare e analizzare i fatti per come sono. Questo approccio è fondamentale per costruire una base di conoscenza accurata e affidabile. Tuttavia, esiste anche il piano prescrittivo e ideale, non quello delle cose come sono, ma delle cose come vorremmo che fossero, come sarebbe desiderabile o giusto che fossero. L'approccio prescrittivo riguarda il fare raccomandazioni o proporre soluzioni. Si tratta di applicare la conoscenza per influenzare o cambiare situazioni, basandosi su valori, etica e considerazioni normative. Si tratta di un piano fondamentale, eppure scoperto. Tornando al caso dell'ambiente, così ci capiamo meglio (Kant diceva che gli esempi sono le stampelle dei ragionamenti), l'approccio

descrittivo significa comprendere il cambiamento climatico, quello prescrittivo significa affrontarlo. Sul piano descrittivo, gli scienziati si concentrano sull'osservazione, la registrazione e l'analisi dei dati relativi al clima. Utilizzando strumenti come i satelliti, le stazioni meteorologiche e i modelli climatici, studiano come e perché il clima sta cambiando. Questi studi possono includere l'osservazione dell'aumento delle temperature globali, la fusione dei ghiacciai, la frequenza di eventi meteorologici estremi e l'acidificazione degli oceani. Il loro obiettivo è quello di fornire una comprensione chiara e accurata di come funziona il sistema climatico e di come sta rispondendo alle pressioni antropogeniche. L'approccio prescrittivo, invece, coinvolgerebbe l'utilizzo delle conoscenze scientifiche per formulare raccomandazioni e strategie per affrontare il cambiamento climatico. In un contesto di iper-specializzazione, gli scienziati potrebbero eccellere nell'approccio descrittivo. Ma potrebbero trovarsi meno equipaggiati o inclini a impegnarsi nell'aspetto prescrittivo, che coinvolge sfere non strettamente scientifiche, come quelle dei valori, dell'etica pubblica e delle norme sociali. Nell'AP, i filosofi che producevano conoscenza mescolavano (spesso, bisogna dirlo, a sproposito) aspetti descrittivi con aspetti ideali. Ora, nel DP, rischiamo di aver buttato il bambino con l'acqua sporca. Dall'iperspecializzazione difficilmente torneremo indietro, e potrebbe essere una buona notizia nella misura in cui i progressi scientifici si basano anche (soprattutto?) su questo elemento. Sarebbe però interessante capire quali discipline, seppur nella loro peculiarità, possono essere più "sistemiche" e "critico-prescrittive" di altre. In questo caso la filosofia, che era uscita dalla porta, rientra dalla finestra. Al tempo d'oggi, una filosofia ben fatta, pur non potendo tornare alla sua "epoca gloriosa", si sforza di mettere in relazione diverse discipline e di discutere presupposti e conclusioni delle scienze, agendo creativamente. La filosofia, però, è concettuale, essenzialmente teorica. Il design, invece, è applicato, concreto, progettuale. Si situa su un piano diverso e complementare. Non a caso Luciano Floridi chiama la filosofia "design concettuale", e noi potremmo pensare il design come una "filosofia progettuale". Nel suo senso più ampio, il design è una disciplina che si trova all'intersezione di vari campi del sapere e può svolgere un ruolo costruttivo nell'incontrare e nel mischiare diverse discipline, in particolare in un'epoca caratterizzata da iperspecializzazione. Ha un approccio naturalmente olistico e interdisciplinare. Nell'affrontare qualsiasi progetto, il designer deve considerare e integrare elementi da campi diversi, come la tecnologia, l'arte, la scienza, l'ingegneria, la sociologia. È "obbligato" a guardare oltre i confini convenzionali delle discipline per trovare soluzioni innovative che rispondano a esigenze complesse e multidimensionali. Attraverso il design, si può analizzare come le varie parti di un sistema interagiscono tra loro, offrendo una comprensione più profonda di



come i cambiamenti in una parte possano influenzare le altre. Il design incoraggia un pensiero sistemico, che è essenziale per affrontare problemi complessi. Ultimo ma non ultimo, anche attraverso la prototipazione e il testing, stimola un pensiero critico e creativo, che va ben oltre il mero approccio descrittivo. I designer sono formati per immaginare come le cose potrebbero essere, non solo come sono, portando così implicitamente ma effettivamente un contributo al piano prescrittivo e ideale. Per questo il design può (e deve) essere impiegato per affrontare questioni sociali, politiche e ambientali, agendo come un catalizzatore per il cambiamento positivo, desiderabile. Il design pensa, integra, visualizza, valuta, comunica, adatta, sintetizza, innova, compara, disegna oggetti, spazi, relazioni. Abilita determinati nessi, comportamenti e applicazioni. Ovviamente, non ci può dire come ricondurre a unità i saperi: questo è il nostro Eden perduto, ammesso e non concesso che fosse veramente un Eden. La potenza tecnico-scientifica è libera di moltiplicarsi. Il design può, però, favorire le condizioni nell'ambito delle quali avvenga un dialogo fra le diversità e le discipline, nelle condizioni quotidiane e concrete dei professionisti e di coloro che utilizzano i loro progetti. Qua si ferma il filosofo Giacomini, e questo è l'assist epistemologico promesso all'esordio. Un assist che si situa nell'alveo della storia del pensiero occidentale e che scorge nel design una sorta di "meta-disciplina" (e una pratica) capace, nella potenza e sperabilmente nell'atto, di mettere in relazione fatti e ideali, unità e diversità, discipline specializzate e cultura diffusa. Il filosofo si ferma soprattutto perché la palla non può che passare a voi. Infatti, è proprio di queste attività sistemiche e critico-ideali che parlano i lavori presentanti durante la Conferenza nazionale della Società italiana di Design del 2023 e contenuti in questi atti: parlano di sfarinamento dei confini e di attenzione per gli impatti di natura sistemica, di razionalità e di emotività, di facilitare le connessioni, di superare i pregiudizi. In una frase, di esplorare le direzioni del progresso sociale, economico, tecnologico, umano e oltreumano (come oltreumani sono gli spazi, gli oggetti, la natura, l'ambiente). Il design non ha alcun bisogno di qualcuno che lo situi nel pensiero occidentale e nelle sue epocali trasformazioni, ma ciò non impedisce a quel qualcuno di raccontare ciò che il design è già: una disciplina che vive all'incrocio, abituata a uscire da sé stessa per rientrare rinforzata, capace di risalire la corrente dei tempi, se necessario, a favore del tempo.

Progetti di ricerca

DESIGN/DIVERSITÀ/PERSONE

Introduzione

Research projects

DESIGN/DIVERSITY/PEOPLE

Introduction

Emilio Rossi¹

Nel contesto complesso e sempre più interconnesso della società moderna, il design si è evoluto da semplice espressione estetica a vero e proprio insieme di processi che abilitano le persone a vivere in modo sostenibile e inclusivo. Mediante prodotti, servizi, e spazi d'uso rispondenti alle varie esigenze umane, il design diviene un potente mezzo di connessione e di esaltazione delle diversità, tutte. Oltre a ciò, lo scenario evoluto dei processi, degli strumenti, e delle pratiche di ricerca centrate sulle persone offre nuovi spunti di riflessione critica circa le modalità di valorizzazione della diversità umana e, quindi, di quell'insieme di prassi utili a lavorare con le persone in modo creativo e sempre più efficace. A partire dalla complessità di questa riflessione, i contributi di ricerca presentati nella sessione "Design/Diversità/Persone" permettono di delineare quattro distinte traiettorie di lavoro per la ricerca nel campo del design. Le traiettorie, inserendosi all'intersezione del delicato legame tra persone e il tema della diversità, forniscono spunti interessanti alla riflessione teorica, al perfezionamento delle pratiche progettuali, e all'avanzamento degli strumenti di ricerca.

La prima traiettoria discute il tema dell'innovazione di prodotto secondo processi e pratiche inclusive. I quattro contributi raccolti illustrano sperimentazioni molteplici riguardanti: la definizione di outfit di scena drag creati a partire da indagini mirate sulla personalità (Design for Drag. Il design come strumento di esplorazione dell'individualità e di espressione condivisa delle molteplici forme del sé); la costruzione di uno strumento operativo per l'accessibilità fisica, comunicativa, e culturale del packaging (Il packaging per l'utenza diversificata. Metodologie e strumenti per il

¹Dipartimento di Architettura,
Università degli Studi "Gabriele
D'Annunzio", Viale Pindaro 42, Pescara.
ORCID: 0000-0001-7927-9814
emilio.rossi@unich.it.



design dell'accessibilità); l'uso dell'approccio di systemic co-design nella progettazione di dispositivi medici indossabili (Valorizzare la diversità nei percorsi di terapia compressiva attraverso la progettazione di un'esperienza di cura intelligente. Il caso studio del progetto IKE); il tema del comfort nel settore dell'innovazione di prodotto (Diversità, inclusione e sostenibilità. L'evoluzione del comfort e del benessere nel prodotto imbottito).

La seconda traiettoria propone riflessioni e sperimentazioni circa il ruolo abilitante delle tecnologie digitali per nuovi artefatti inclusivi. I due contributi raccolti discutono: la progettazione di una piattaforma di servizi di coaching per anziani (Active ageing. Progettare traiettorie di vita attiva per un'utenza anziana. Interaction e Service design per lo sviluppo di un servizio digitale per l'empowerment degli anziani); un'attività di user research per la progettazione inclusiva di prodotti IoT interattivi ad uso abitativo (Collaborative design for o with? Come suggerire modelli di design partecipativo per la tutela dell'inclusione e diversità umana).

La terza traiettoria affronta lo studio della trasformazione spaziale secondo metodi e strumenti inclusivi. In quest'ambito, i tre lavori propongono: una ricerca-azione per la definizione di linee guida per la progettazione di un ambiente inclusivo per persone con malattia di Parkinson. (Prodotti, ambienti domestici, malattia di Parkinson. Una ricerca-azione); la ridefinizione del ruolo del museo in relazione alle trasformazioni introdotte dalle questioni dell'invecchiamento e dell'accessibilità (Il museo fuori dal museo. Il co-design di nuovi servizi museali accessibili e inclusivi) e dell'inclusione sociale e della disabilità sensoriale (Il concetto di diversità e di accessibilità comunicativa nel contesto museale. Problemi, casi, proposte); uno studio sui processi e le dinamiche di homemaking che portano alla co-creazione degli spazi interni di un ambiente di cura (Sostenere le comunità nelle pratiche di innovazione place-based. Nuovi paradigmi per le pratiche di homemaking in un villaggio urbano integrato per la cura della demenza).

Infine, la quarta traiettoria fornisce spunti utili per leggere criticamente i processi di trasformazione sociale secondo lenti procedurali originali. Nello specifico, quattro lavori discutono: il contributo di un gruppo di designer nei luoghi marginali della città di Milano (I confini delle nostre storie. Co-progettare narrazioni in contesti marginali per lo sviluppo di immaginari condivisi e inclusivi); una ricerca-azione utile a progettate e sperimentate servizi per gli adulti in difficoltà (Design, povertà alimentare e persone in condizione di senza dimora. Strategie co-progettate di contrasto al fenomeno); una riflessione sul tema della progettazione partecipativa come approccio utile per apprendere pratiche collaborative tra persone con competenze, abilità, e storie di vita diverse (Progettare oltre la marginalità sociale. Evoluzione di un laboratorio per il design sociale partecipativo); un metodo scalare per gestire l'unicità di più consumatori attraverso personaggi e narrazioni (Dati e Persona/ggi. La narrazione come strumento strategico per esplorare unicità e complessità del territorio).

DESIGN INCLUSIVO
HUMAN-CENTRED DESIGN
MALATTIA DI PARKINSON
AMBIENTI DOMESTICI
OGGETTI

INCLUSIVE DESIGN
HUMAN-CENTRED DESIGN
PARKINSON'S DISEASE
HOME ENVIRONMENTS
OBJECTS

Products, home environments, Parkinson's disease

An action-research project

Mattia Pistolesi¹

In questo articolo si descrive una ricerca-azione che ha avuto come obiettivo la definizione di linee guida per la progettazione di un ambiente inclusivo e accessibile per persone con malattia di Parkinson (mP). La ricerca si è basata sull'approccio dello Human-Centred Design e dell'Inclusive Design che hanno permesso di porre l'attenzione sulle esigenze e aspettative delle persone con mP e dei caregivers, attraverso il loro diretto coinvolgimento nelle attività di ricerca.

¹Dipartimento di Architettura DIDA, Università degli Studi di Firenze, Laboratorio di Ergonomia e Design LED, Via S. Pertini 93, Calenzano (Firenze).
ORCID: 0000-0002-5834-088X
mattia.pistolesi@unifi.it

This article describes an action-research project that aimed to define guidelines for the design of an inclusive and accessible environment for people with Parkinson's disease (PD). The research was based on the Human-Centred Design and Inclusive Design approach, which made it possible to focus on the needs and expectations of people with PD and caregivers through their direct involvement in the research activities.



Il processo di invecchiamento della popolazione, così come la rapida crescita della percentuale del numero di anziani, è un fenomeno globale causato dal calo delle nascite e dall'aumento dell'aspettativa di vita che porterà a un aumento del numero di anziani bisognosi di assistenza (WHO, 2015; United Nations, 2021). L'invecchiamento demografico ha tra le conseguenze l'aumento delle persone che si trovano a dover convivere con una (o più) patologie cronico-degenerative, come ad esempio la malattia di Parkinson (mP).

La mP è il secondo disordine neurodegenerativo, in termini di frequenza, dopo la malattia di Alzheimer (Abbas et al., 2018; WHO, 2021). La mP colpisce l'avvio e l'esecuzione dei movimenti volontari, causando difficoltà nell'esecuzione delle attività quotidiane di base e compromettendo la qualità della vita.

Poiché l'incidenza della mP aumenta in modo significativo con l'età, l'incidenza è destinata ad aumentare in futuro. Le stime indicano che nel 2030 le persone affette a livello globale potranno aumentare sino a 12 milioni per poi passare nel 2040 a 14 milioni di unità (Pringsheim et al., 2014; GBD, 2016; Dorsey & Bloem, 2018). In Italia le persone affette da mP si attestano intorno alle 200.000 unità (Eusebi et al., 2019).

Data la natura eterogenea e cronica della malattia, questa obbliga le persone affette alla somministrazione di cure per tutto l'arco della vita e continui adattamenti dell'ambiente domestico. La qualità della vita pertanto è spesso collegata alla qualità dell'ambiente domestico e degli oggetti d'uso quotidiano. Secondo Evans (2003) e Goldhagen (2017) l'ambiente domestico riveste un ruolo importante per l'essere umano, influenzando di conseguenza la sua salute e benessere. L'obiettivo quindi, è quello di migliorare l'accessibilità e l'usabilità in ambito domestico in relazione allo svolgimento delle attività di vita quotidiana, rimuovendo tutte le barriere che possono limitare l'autonomia e l'indipendenza delle persone.

In questo articolo si descrive una ricerca-azione che ha avuto come obiettivo la definizione di linee guida per la progettazione di un ambiente inclusivo e accessibile per persone con malattia di Parkinson (PcP) e che possono essere estese anche ad altre disagi fisici.

Il progetto di ricerca Home Care Design for Parkinson's Disease

Il progetto di ricerca Home Care Design for Parkinson's Disease (Tosi & Pistolesi, 2022) è stato promosso e finanziato dalla Fondazione Zoè. È stato condotto nel periodo 2020-2021 da un gruppo di lavoro multidisciplinare (Università di Firenze, Universidade Federal de Minas Gerais (Brasile), Università di Torino, Università Cattolica del Sacro Cuore, Confederazione Parkinson Italia e Accademia Limpe-Dismov).

Gli obiettivi del programma di ricerca sono stati:

- la definizione di linee guida per la progettazione finalizzate ad individuare le principali e più frequenti aree di disagio e/o difficoltà sperimentate dalle PcP durante le attività di vita quotidiana e di relazione all'interno dello spazio domestico privato;
- la definizione di soluzioni progettuali idonee a garantire la massima fruibilità, usabilità, sicurezza e gradevolezza d'uso dell'ambiente domestico, dei suoi arredi e delle sue attrezzature.

Coinvolgere gli utenti e ascoltarli significa evitare un approccio aprioristico a favore di un approccio antropocentrico. Per questa motivazione, il progetto di ricerca si è basato sugli approcci teorici e metodologici dello HCD (Giacomin, 2014) e dell'ID (BS, 2005) che hanno permesso di porre l'attenzione sulle esigenze, aspettative e situazioni di rischio e/o disagio delle PcP, delle loro famiglie e dei caregivers, attraverso il loro diretto coinvolgimento nelle attività di ricerca e mediante valutazioni dirette.

Lo studio è stato interessato dalla partecipazione di 25 PcP (età, sesso e livello di sintomatologia variabile) e 16 caregivers (età, sesso e livello di sintomatologia variabile), tutti residenti in Toscana. Le fasi di ricerca sono state organizzate come seguono:

- Fase 1: revisione della letteratura;
- Fase 2: indagine sul campo;
- Fase 3: analisi dei dati;
- Fase 4: definizione delle linee guida.

Fase 1: revisione della letteratura

La revisione della letteratura ha riguardato lo studio dell'impatto sociale della mP, lo studio del rapporto tra Design e mP, tra ambiente domestico e mP e tra ICT e mP.

Rispetto alla quantità di contributi scientifici circa la ricerca medica, in letteratura si trovano pochi studi che trattano il rapporto tra Design e mP (Tosi & Pistolesi, 2023) e tra ambiente domestico e mP (Davis Phinney Foundation, 2019), piuttosto, le referenze di settore trattano il rapporto tra la disabilità in generale e lo spazio domestico (Imrie, 2006; Farella et al., 2010; Presier & Smith, 2011). I contributi di settore sottolineano che una buona parte delle abitazioni non sono attrezzate per essere accessibili, sia dal punto di vista degli ambienti interni, sia da quello degli oggetti e degli ausili, che dei servizi utilizzati disponibili al loro interno. Le motivazioni possono essere molteplici, tra cui: limitazioni urbanistiche, dimensioni e conformazione degli spazi che compongono le abitazioni, non adeguata o scarsa conoscenza dei progettisti in materia di accessibilità domestica, convinzioni culturali, servizi non adeguati, scarsa efficacia degli oggetti e degli arredi. Mentre, sul rapporto tra mP e ICT interessanti sono i casi studio che

hanno avuto come obiettivo il miglioramento delle cure e il benessere globale (Khosla et al., 2012) oppure l'interazione uomo-robot (Briggs et al., 2015). Se ci riferiamo ai dispositivi indossabili sono interessanti i casi studio che hanno avuto come obiettivo la diagnosi precoce della mP (Cavallo et al., 2019), la compensazione del tremore degli arti superiori (Microsoft, 2017), e il monitoraggio continuo della mP durante le attività quotidiane (Monje et al., 2019).

Fase 2: indagine sul campo

L'impostazione metodologica della ricerca è stata organizzata in considerazione delle limitazioni imposte causate dall'emergenza pandemica globale Covid-19.

Per ricevere dati qualitativi, sono stati utilizzati in tre momenti diversi l'intervista semi-strutturata esplorativa, l'intervista strutturata specifica e l'osservazione virtuale della casa, tramite video call o messaggistica istantanea.

L'intervista semi-strutturata esplorativa è stata condotta telefonicamente e ha avuto l'obiettivo di indagare alcuni aspetti della PcP e del proprio caregiver, tra cui: la mP, la casa, gli ausili, il lavoro e i servizi pubblici. Mentre l'intervista strutturata specifica è stata condotta con un gruppo selezionati di utenti. Con la finalità di ricevere dati più interessanti è stato deciso di intervistare PcP con un livello di sintomatologia medio-grave. Le aree di indagine sono state: le dimensioni dell'abitazione privata, la soddisfazione ambientale, la tecnologia domestica e infine la flessibilità domestica. Una volta terminata l'intervista, è stato chiesto ai soggetti di documentare attraverso video call o messaggistica istantanea gli ambienti e gli oggetti che compongono la loro abitazione e che quotidianamente utilizzano per compiere le attività domestiche (per maggiori dettagli si veda Tosi & Pistolesi, 2022) (vedi Fig. 1).

Fase 3: analisi dei dati

I risultati emersi sottolineano che le determinanti dell'ambiente domestico che creano disagio sono le dimensioni del bagno, la presenza e le dimensioni delle scale, e la presenza di piccoli spazi come il ripostiglio. I dati evidenziano come il 72% desideri soluzioni abitative dotate di bagni di idonee dimensioni per garantire l'accesso e la rotazione di una sedia a ruote oltre allo spazio necessario per installare maniglioni e una seduta per la doccia.

Successivamente, i soggetti intervistati (n=10) danno molta importanza alle scale. Pur sapendo che le scale, a seconda del livello di sintomatologia della mP possono essere uno stimolo a ridurre il fenomeno del freezing, gli intervistati preferiscono soluzioni abitative a un unico piano.

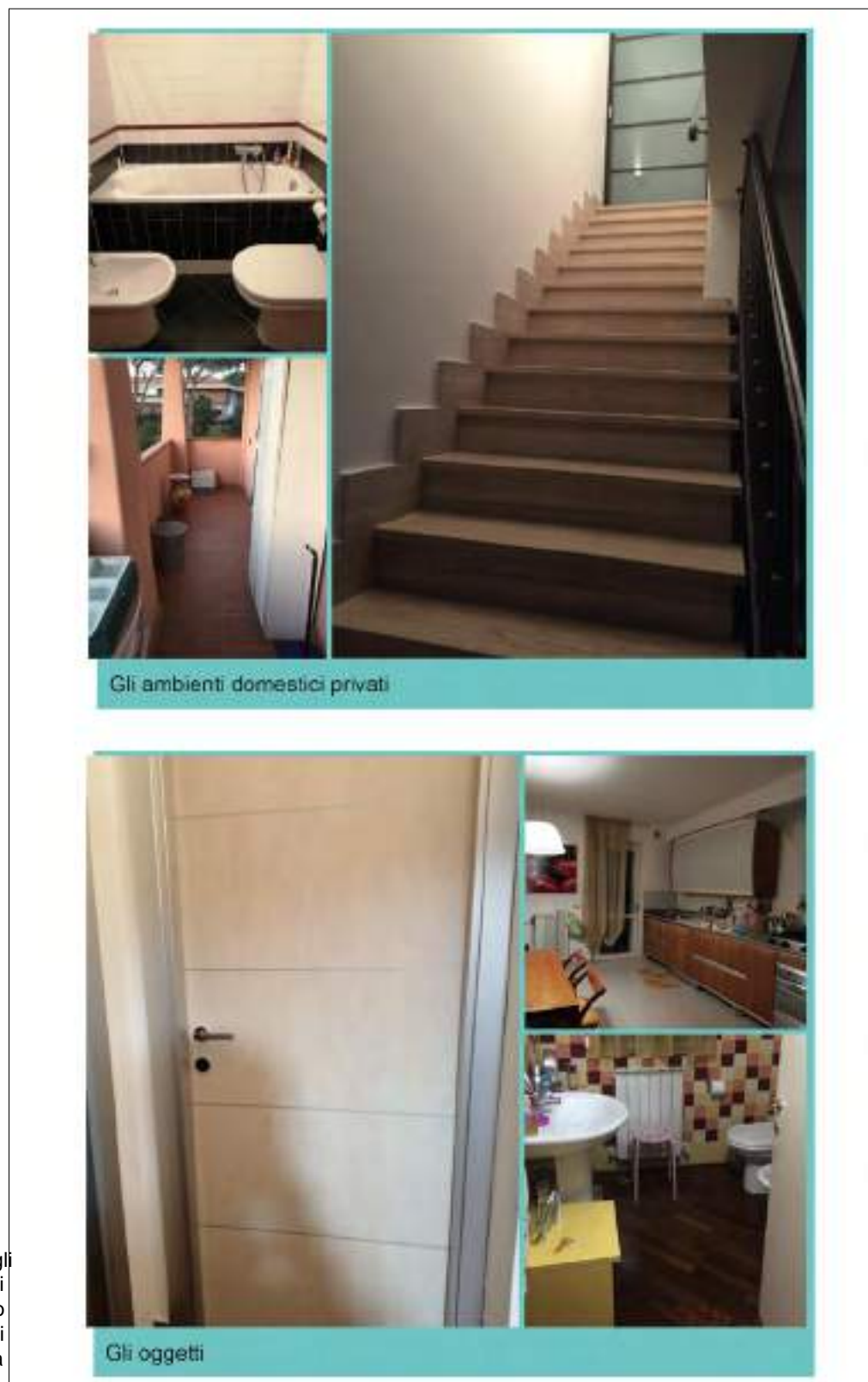


FIG. 1.

Gli spazi che compongono gli ambienti domestici privati e gli oggetti contenuti al suo interno di proprietà del campione di utenti coinvolto nel programma di ricerca.

Il 39% dei soggetti ha dichiarato di necessitare di maggiore accessibilità all'interno della cucina. I maggiori problemi sono riconducibili all'utilizzo dei pensili e delle basi della cucina ma anche agli elettrodomestici. Mentre il 28% da molta importanza alla fruibilità e accessibilità domestica sia per quanto riguarda le dimensioni delle stanze dell'abitazione che all'uso in sicurezza degli ausili. Infine, il 22% dei soggetti

Le soluzioni progettuali proposte si concretizzano nell'adattabilità degli spazi, arredi e di attrezzature, nella possibilità di garantire spazi di movimento adeguati agli ingombri di sedie a ruote e ausili al movimento, e nella possibilità di inserire supporti alla deambulazione e dotazioni tecnologiche con interventi a basso costo e di semplice realizzazione, mantenendo il più possibile inalterata la configurazione e l'immagine della propria abitazione.

The figure displays four design proposals for a living room, each presented in a structured layout with a title, a visual representation, and descriptive text.

- Top Left:** Titled "Soggiorno" with a subtitle "Disegnato da Mattia Pistolesi". It features a floor plan labeled "Piano 000" and a green text box with technical specifications. The text describes the layout and dimensions of the living area, mentioning a total area of 100 sqm and a living area of 30 sqm. It also lists the furniture and equipment included in the design.
- Top Right:** Titled "Soggiorno" with a subtitle "Disegnato da Mattia Pistolesi". It contains a detailed description of the living room design, focusing on the placement of furniture and the integration of accessibility features. It includes a section titled "01 Posizione e dotazioni" and another titled "02 Attrezzature".
- Bottom Left:** Titled "Soggiorno" with a subtitle "Disegnato da Mattia Pistolesi". It shows a 3D rendering of a living room with a wheelchair and a person using a walker. The text below the rendering is titled "Soggiorno PANNELLI SCORREVOLI" and describes the use of sliding panels to create an open and accessible space.
- Bottom Right:** Titled "Soggiorno" with a subtitle "Disegnato da Mattia Pistolesi". It features two 3D renderings of a living room with large windows and a modern interior. The text below the renderings is titled "Pannello scorrevole (disegnato da Mattia Pistolesi)" and "Pannello scorrevole (disegnato da Mattia Pistolesi)".

FIG. 3. Soggiorno: le 4 parti che compongono le linee guida.

Per questa ragione, ogni singolo ambiente della casa è stato rappresentato nelle sue possibili evoluzioni nel tempo in rapporto ai cambiamenti delle esigenze della PcP, a dimostrazione del fatto che se la mP muta, per gravità e intensità, e in modo diverso da persona a persona, allora anche l'ambiente in cui vive può modificarsi nel tempo per andare in contro alle nuove esigenze.

Per questa ragione, gli ambienti sono rappresentati con tre livelli di evoluzione: livello di sintomatologia lieve, moderata e grave. Il primo (livello di sintomatologia lieve) considera che la PcP sia ancora in grado di svolgere in autonomia tutte (o quasi tutte) le comuni attività domestiche. Nelle schede è rappresentata la persona priva di qualsiasi ausilio o tecnologia di assistenza. Il secondo (livello di sintomatologia moderata) considera che la PcP soffra di instabilità posturale ma sia ancora fisicamente indipendente. Nelle schede è rappresentata la persona che usa il deambulatore, e sono inseriti i maniglioni collocati in punti strategici della stanza, come ad esempio gli angoli, dove si prevede che avvenga il cambio di marcia. Infine, il terzo (livello di sintomatologia grave) considera che la PcP abbia difficoltà a deambulare ed a svolgere autonomamente le attività domestiche. Per quest'ultima evoluzione, nelle schede è rappresentata la persona che usa la sedia a ruote, sono presenti sia i maniglioni che altri ausili per il movimento, ed è prevista la presenza costante del caregiver (vedi Fig. 4).

Conclusioni, limitazioni e sviluppi futuri

Lo studio presentato in questo articolo sottolinea l'importanza dell'inclusione degli utenti nel processo progettuale. In quest'ottica, la sfida del Design è di considerare nel brief di progetto i bisogni e le aspettative, dichiarate e/o tacite, degli utenti, ma anche prevedere la loro interazione con il sistema proposto.

Per queste motivazioni, le linee guida progettate in questa ricerca sono molto preziose e fondamentali per preparare al meglio i progettisti verso una società in costante mutamento.

Come afferma Buchanan (2001), spesso i progettisti dimenticano il significato e la piena forza delle parole "design centrato sull'uomo" in quanto affermazione fondamentale della dignità umana, che conferisce al design la responsabilità di una continua ricerca di ciò che può essere fatto per sostenere e rafforzare la dignità degli esseri umani mentre conducono la propria vita in varie circostanze sociali, economiche, politiche e culturali. Su queste basi è possibile affermare che lo scopo del Design è quello di comunicare e rielaborare non solo le informazioni ma anche le storie personali e le esperienze che concorrono a generare la complessa interazione uomo-prodotto-ambiente. La presente ricerca non è esente da limitazioni. Innanzitutto è da menzionare che si tratta di un caso studio regionale.

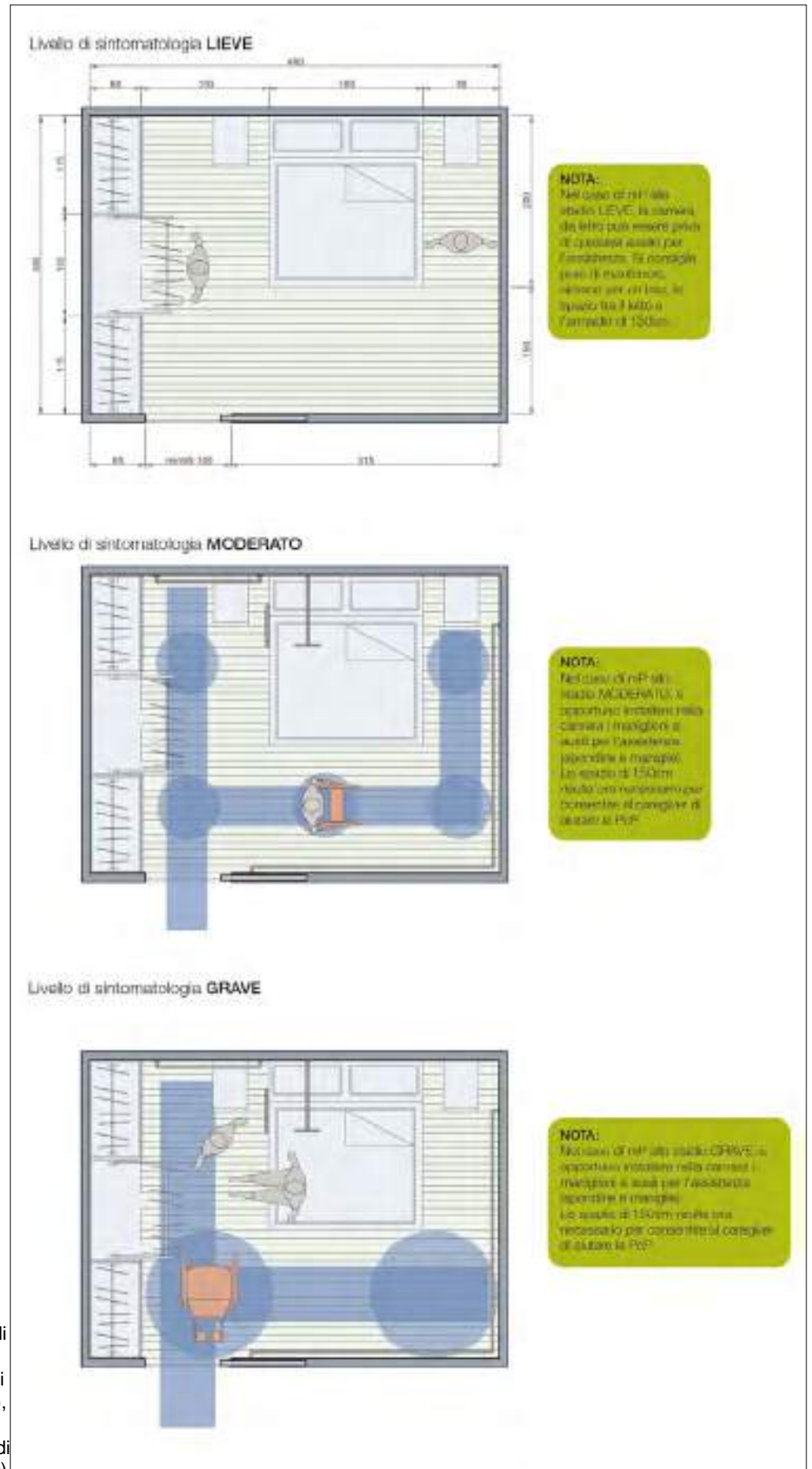


FIG. 4.
Camera da letto: i 3 livelli di
evoluzione della malattia
di Parkinson. Livello di
sintomatologia lieve (in alto),
livello di sintomatologia
moderata (al centro) e livello di
sintomatologia grave (in basso)

Il campione seppur scientificamente valido non può essere considerato rappresentativo a livello nazionale. Sebbene le limitazioni imposte dal virus Covid-19 abbiano limitato la struttura metodologica della ricerca, questa ha consentito lo stesso la realizzazione di una mappatura globale dei problemi e delle necessità. Questa stessa metodologia può essere replicata, congiuntamente con metodi che prevedono osservazioni sul campo, in ulteriori studi futuri di impostazione multi-centrica.

Infine, il contributo presentato si focalizza sulla pratica del design che prevede la collaborazione fra organismi di ricerca, professionisti nell'ambito sanitario-assistenziale e utenti finali. La cooperazione fra vari gruppi di ricerca ha rappresentato un fattore determinante per la proposta di soluzioni in linea con le esigenze degli utenti finali e per la definizione di nuovi programmi di ricerca. Per tali ragioni, gli sviluppi futuri riguardano anche la definizione di un nuovo partenariato e la ricerca di nuovi fonti di finanziamento nazionali ed europee.

BIBLIOGRAFIA

- Briggs, P., Scheutz, M. & Tickle-Degnen, L. (2015). Are Robots Ready for Administering Health Status Surveys? First Results from an HRI Study with Subjects with Parkinson's Disease. In Salem M., Lakatos G., Arabdollahian F., Dautenhahn K. (Eds.), *Proceedings of the Tenth Annual ACM/ IEEE International Conference on Human-Robot Interaction* (pp. 327-334). Association for Computing Machinery.
- BS 7000-6. 2005. Design management systems – Managing inclusive design. Guide. British Standard Institute.
- Buchanan, R. (2001). Human dignity and human rights: Thoughts on the principles of human-centered design. *Design issues*, 17(3), 35-39.
- Cavallo, F., Moschetti, A., Esposito, D., Maremmani, C. & Rovini, E. (2019). Upper limb motor pre-clinical assessment in Parkinson's disease using machine learning. *Parkinsonism & Related Disorders*, 63, 111-116. DOI:10.1016/j.parkreldis.2019.02.028
- Davis Phinney Foundation. (2019). The Parkinson's Home Safety Checklist. <https://davisphinneyfoundation.org/>
- Dorsey, R. E. & Bloem, B. R. (2018). The parkinson pandemic - a call to action. *JAMA Neurol.* 75(1), 9-10. DOI: 10.1001/jamaneurol.2017.3299.
- Eusebi, P., Franchini, D., De Giorgi, M., Abraha, I., Montedori, A., Casucci, P., Calabresi, P. & Tambasco, M. (2019). Incidence and prevalence of Parkinson's disease in the Italian region of Umbria: a population-based study using healthcare administrative databases. *Neurol Sci.* 40 (8), 1709-1712. DOI: 10.1007/s10072-019-03872-w.
- Evans, G. W. (2003). The built environment and mental health. *J. Urban Health*, 80(4), 536–555. DOI:10.1093/jurban/jtg063
- Farella, E., Falavigna, M. & Rizzo (2010). Aware and smart environments: The Casattenta project. *Microelectronics Journal*, 41(11), 697-702. DOI:10.1109/IWASI.2009.5184757.
- GBD. (2016). Global, regional, and national burden of Parkinson's disease, 1990-2016: a systematic analysis for the Global Burden of Disease Study 2016. *Lancet Neurol.* 17(11), 939-953. DOI: 10.1016/S1474-4422(18)30295-3.
- Giacomin, J. (2014). What is human centred design?. *The Design Journal*, 17(4), 606-623.
- Goldhagen, S. W. (2017). *Welcome to Your World: How the Built Environment Shapes Our Lives*. Harper Collins.
- Imrie, R. (2006). *Accessible Housing. Quality, Disability and Design*. Taylor and Francis Group.
- Imrie, R., & Hall P. (2001). *Inclusive Design. Designing and Developing Accessible Environments*. Taylor and Francis Group.

Khosla R., Chu M. T., Kachouie R., Yamada K. & Yamaguchi T. (2012). Embodying care in Matilda: an affective communication robot for the elderly in Australia. In Wallace B. C., Small K., Brodley C. E., Lau J., Trikalinos A., (Eds.), Proceedings of the 2nd ACM SIGHIT international health informatics symposium (pp. 295-304), ACM Digital Library.

Microsoft, Project Emma. <https://www.microsoft.com/en-us/research/project/project-emma/>.

Monje, M. H. G., Foffani, G., Obeso, J. & Sanchez-Ferro, A. (2019). New Sensor and Wearable Technology to Aid in the Diagnosis and Treatment Monitoring of Parkinson's Disease. Annual Review of Biomedical Engineering, 21, 113-143. DOI:10.1146/annurev-bioeng-062117-121036

Preiser, W. F. E., & Smith, K.H. (2011). Universal Design Handbook (2nd ed.). Mc Graw Hill Companies.

Pringsheim, T., Jette, N., Frolkis, A. & Steeves, T. D. L. (2014). The prevalence of Parkinson's disease: a systematic review and meta-analysis. Mov Disord. 29(13), 1583-1590. DOI: 10.1002/mds.25945.

Tosi, F. & Pistolesi, M. (2022). Home Care for Parkinson Disease. Designing the Home Environment for People with Parkinson's Disease. Franco Angeli.

Tosi, F. & Pistolesi, M. (2023). Inclusive Environments: Utopia or reality? How to create inclusive solutions starting from people's needs. Diid-Disegno Industriale Industrial Design, 79 (10), 134-143. DOI: 10.30682/diid7923l.

United Nations, Department of Economic and Social Affairs, Population Division. (2021). Global Population Growth and Sustainable Development. United Nation. <https://www.un.org/development/desa/pd/content/global-population-growth>

World Health Organization. (2015). World report on ageing and health. World Health Organization. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/186463>

World Health Organization. (2021). WHO Policy on Disability. World Health Organization. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240020627>



PATRIMONIO CULTURALE
INVECCHIAMENTO
DISABILITÀ
CO-DESIGN
SERVICE DESIGN

CULTURAL HERITAGE
AGEING
DISABILITY
CO-DESIGN
SERVICE DESIGN

The museum outside the museum

Co-design of new accessible and inclusive museum services

Annamaria Recupero¹
Patrizia Marti²

La ricerca che presentiamo si colloca nell'ambito del progetto europeo BeauCoup che sperimenta nuovi modelli di servizi per rendere il patrimonio culturale accessibile e coinvolgente per le persone anziane con disabilità che spesso hanno difficoltà a visitare i musei in autonomia. Il progetto propone una ridefinizione del ruolo del museo in relazione alle trasformazioni che interessano la società contemporanea, in particolare per quanto riguarda l'invecchiamento e l'accessibilità. La visione proposta da BeauCoup è quella di un museo che si "estende oltre le sue mura", che diventa promotore di partenariati interistituzionali tra il settore culturale e quello sociale, e si propone come attivatore di processi partecipativi per lo sviluppo della società.

¹Dipartimento di Scienze Sociali Politiche e Cognitive, Università degli Studi di Siena, Via Roma 56 Siena. ORCID: 0000-0003-2686-4010 annamaria.recupero@unisi.it

²Dipartimento di Scienze Sociali Politiche e Cognitive, Università degli Studi di Siena, Via Roma 56 Siena. ORCID: 0000-0002-2448-8747.

Our research develops in the context of the European project BeauCoup which aims to develop new services to make the cultural heritage accessible and engaging for older people with disabilities who are in trouble in visiting museums autonomously. The project proposes to redefine the role of museums in relation to the transformations of contemporary society, in particular as regards ageing and accessibility. The future-based vision proposed by BeauCoup relies on the museum "beyond its walls" that becomes a promoter of inter-institutional partnerships between the cultural and social sectors, to enable participatory processes for the development of society.



È noto che le attività culturali svolgono un ruolo importante nel promuovere il benessere e l'invecchiamento attivo, degli individui e delle comunità, nell'ottica del welfare culturale (Chatterjee & Camic, 2015; Manzoli & Paltrinieri, 2021). Questo ruolo si esplica nella promozione di spazi di socializzazione per ridurre l'isolamento, nell'offrire opportunità di apprendimento e sviluppo personale durante tutto l'arco di vita, nello stimolare le funzioni cognitive come la memoria, l'attenzione e il linguaggio; possono inoltre ridurre gli stati d'animo negativi e favorire le emozioni positive.

Nonostante queste potenzialità, esistono ancora diverse barriere di natura fisica, sensoriale e cognitiva che ostacolano non solo l'accesso ai musei (per esempio, da parte di coloro che risiedono nelle residenze sanitarie assistenziali) ma anche la fruizione delle opere e dei contenuti culturali (Hayhoe, 2019).

Progettare per l'accessibilità nell'ambito del patrimonio culturale rappresenta una sfida che richiede la progettazione sistemica di ambienti, strumenti, servizi e competenze (Pressman & Schulz, 2021), e la comprensione dei cambiamenti nei bisogni e nelle preferenze delle persone che avvengono durante tutto l'arco di vita o in situazioni specifiche (es. disabilità temporanee, ospedalizzazione, lockdown).

Il progetto BeauCoup, finanziato dal programma europeo Active Assisted Living, intende affrontare questa sfida attraverso il co-design di nuovi modelli di servizi che portano il patrimonio culturale fuori dai musei (ad esempio, nei centri diurni, nelle residenze sanitarie assistenziali, in spazi all'aperto dove gli anziani si incontrano e passano il loro tempo) e lo rendono accessibile attraverso l'integrazione di tecnologie digitali, contenuti multimediali, stimoli multisensoriali e nuove modalità di interazione.

Lo sviluppo dei nuovi servizi si basa sulla collaborazione con diversi stakeholder che sono coinvolti attivamente nell'ideazione, progettazione e valutazione delle soluzioni (Sanders & Stappers, 2008): persone anziane, esperti museali con diversi ruoli, personale socio-sanitario, associazioni di promozione sociale, aziende che operano nel settore dello sviluppo tecnologico e del turismo. I nuovi servizi proposti dal progetto BeauCoup vanno oltre l'innovazione digitale dei musei, per proporre nuove strategie di coinvolgimento dei pubblici e un nuovo ruolo per le istituzioni museali.

L'accessibilità del patrimonio culturale come wicked problem

Negli ultimi anni è sempre più diffuso l'approccio "audience-centred" nella cultura organizzativa dei musei e delle istituzioni culturali. Questo approccio richiede di comprendere in modo approfondito i bisogni e le preferenze dei diversi pubblici, per metterli al centro della progettazione delle esposizioni, degli strumenti e dei servizi museali. Questo

approccio è particolarmente sfidante quando l'obiettivo è quello di coinvolgere i cosiddetti "non visitatori" (Davis & Prentice, 1995), tra cui vi sono le persone anziane con disabilità che affrontano diverse barriere che impediscono loro di avere esperienze culturali accessibili, stimolanti e coinvolgenti.

L'accessibilità del patrimonio culturale rappresenta un "wicked problem" (Rittel & Webber, 1974): un problema complesso che deriva dall'interazione tra fattori ambientali, socio-culturali, organizzativi, tecnologici e politici, e che richiede quindi un approccio olistico, sistemico e orientato ad un futuro in rapido cambiamento.

L'introduzione delle tecnologie digitali nei musei risponde solo in parte a questa sfida. Si tratta piuttosto di promuovere una cultura organizzativa che considera la complessità e dinamicità dei bisogni delle persone, per progettare molteplici soluzioni su misura invece di uno strumento unico valido per tutti.

Inoltre, la tendenza a progettare strumenti e servizi all'interno degli spazi museali, se da un lato rappresenta un'innovazione necessaria per supportare la fruizione del patrimonio da parte dei visitatori con varie necessità e caratteristiche, dall'altro rappresenta un limite poiché una delle barriere all'accessibilità consiste proprio nella difficoltà, o impossibilità, a raggiungere la sede del museo (Kay et al., 2009). Dunque, nel nostro progetto decliniamo l'innovazione in questo ambito sulla progettazione di servizi oltre le mura dei musei, per raggiungere le persone nei luoghi dove vivono, si incontrano e trascorrono il tempo. Si passa quindi dal tentativo di portare le persone al museo, alla strategia di portare il museo verso le persone.

Co-design con gli attori dei nuovi servizi

Applicando il co-design alla progettazione dei nuovi servizi, il progetto BeauCoup si fonda sull'assunto di base che le persone sono "esperte della loro esperienza" e possono svolgere un ruolo chiave nell'orientare le soluzioni progettuali, mentre il ruolo del designer si concretizza nel facilitare la condivisione di conoscenze, nello stimolare la partecipazione degli stakeholder e nel rielaborare creativamente in chiave progettuale possibili soluzioni (Sanders & Stappers, 2008).

La letteratura scientifica offre una varietà di metodi di co-design: alcuni toolkit sono di carattere generale e possono essere applicati a diversi ambiti (es. Human-Centered Design Toolkit di IDEO, il Systemic Design Toolkit della Systemic Design Association), mentre altre metodologie sono state sviluppate appositamente per progetti nel settore culturale. Ad esempio, il progetto eCreative ha sviluppato una metodologia che comprende mappe visuali e modelli per progettare nuovi prodotti digitali. Il progetto meSch (Material EncounterS with digital Cultural Heritage) (Avram et al., 2019) offre una serie di strumenti per progettare

nuove mostre interattive all'interno del contesto museale. Il manuale sviluppato durante il progetto ARCHES descrive una serie di attività collaborative per coinvolgere le persone con disabilità nella progettazione di musei accessibili e partecipativi (García Carrizosa et al., 2019). Queste metodologie documentate in letteratura sono state fonte di ispirazione per il progetto BeauCoup. Tuttavia, data la visione del progetto di estendere il museo oltre il suo contesto fisico, e la necessità di gestire un processo di co-design molto complesso perchè articolato su cinque Paesi europei coinvolgendo stakeholders con differenti ruoli (policy makers, curatori di mostre, responsabili di musei, educatori che si prendono cura degli anziani) e disabilità (lieve disabilità cognitiva, disabilità visiva e uditiva), abbiamo sviluppato una metodologia ad hoc che abbiamo reso disponibile in quattro lingue europee (Recupero et al., 2023).

Workshop di co-design

La metodologia di co-design di BeauCoup include una sequenza di attività e una serie di strumenti per supportare i partecipanti durante il processo di ideazione:

- il photo safari in cui abbiamo coinvolto il personale di vari musei a selezionare gli artefatti culturali da promuovere con i nuovi servizi, a partire dalle collezioni esposte;
- l'esplorazione di alcune tecnologie progettate per anziani e persone con disabilità, sviluppate da aziende partner del progetto (Figura 1);
- il card sorting per fare collage che rappresentano possibili attività che coinvolgono stimoli multisensoriali, le tecnologie disponibili nel consorzio, i contenuti multimediali sulle opere d'arte, e una serie di materiali con diverse proprietà di stimolazione sensoriale (es. legno, cuoio) per facilitare l'ideazione di esperienze multisensoriali (Lucero et al., 2016) (Figura 2);
- gli scenari di envisioning per immaginare le attività culturali sotto forma di servizi museali oltre le mura del museo;
- il service blueprint per strutturare i concept dei nuovi modelli di servizi, progettando il complesso sistema di attività, ruoli, processi e risorse necessari al loro funzionamento (Kalbach, 2020) (Figura 3).

Questa metodologia ci ha permesso di promuovere una pratica progettuale partecipata che combina la creatività degli stakeholder con un approccio sistemico al service design.

La metodologia è stata utilizzata durante i workshop organizzati in cinque Paesi (Austria, Italia, Slovenia, Portogallo, Svizzera), coinvolgendo 55 persone nella fase di ideazione che si è conclusa con la creazione degli scenari, e 21 persone nella fase di co-creazione dei service blueprint.



FIG. 1.
Esplorazione delle tecnologie da integrare nei nuovi modelli di servizi, durante il workshop in Slovenia.



FIG. 2.
Collage per immaginare nuove modalità di esplorazione del patrimonio culturale, durante il workshop in Slovenia.



FIG. 3.
Service blueprint dei nuovi
modelli di servizi, durante il
workshop in Italia.

Le sfide del co-design

Considerando il processo di co-design, le difficoltà riscontrate derivano dalla complessità dei bisogni delle persone e dalla diversità dei contesti ai quali si rivolge la progettazione.

Innanzitutto, le persone anziane rappresentano un pubblico fortemente eterogeneo non solo in termini di bisogni e abilità, ma anche rispetto a diverse preferenze culturali e comunità culturali di appartenenza. Per questo motivo, la personalizzazione è stata fin dall'inizio uno dei punti chiave condivisi con tutti i partecipanti per l'ideazione dei futuri servizi. In secondo luogo, il contributo del personale dei musei che hanno partecipato al co-design è stato essenziale per progettare nuovi servizi che siano applicabili, di valore e sostenibili per musei con caratteristiche diverse: ad esempio, grandi e piccoli musei, collezioni museali di diversa natura, diverse comunità culturali a cui i musei fanno riferimento.

Infine, il coinvolgimento di diverse persone nei vari workshop è stato un valore per l'ideazione creativa che ha portato alla definizione di molte proposte che sono state discusse, arricchite, selezionate e raggruppate secondo varie dimensioni (es. tipologia di target, modalità di fruizione e accesso, tipologia di attività), e valutate secondo criteri di sostenibilità del servizio, complessità organizzativa, fattibilità tecnologica. Gli stakeholder sono stati sempre coinvolti in un processo iterativo e decisionale, dall'ideazione, co-creazione e valutazione che è attualmente in corso, e ciò ci permette di analizzare e ripensare continuamente le soluzioni progettuali considerando gli attori e i contesti dei nuovi servizi.



FIG. 4.
Classificazione degli scenari secondo quattro concetti-chiave.

Scenari dei nuovi servizi

Il processo di co-design ha portato alla definizione di 12 scenari di futuri servizi che seguono quattro concetti-chiave (Figure 4): cultura di prossimità, museo distribuito, rigenerazione del patrimonio e produzione di oggetti smart evocativi dell'esperienza da condividere con altri.

- **Cultura di prossimità**, per valorizzare e diffondere il patrimonio tangibile e intangibile delle comunità locali.
Un esempio di scenario per la cultura di prossimità consiste in un laboratorio di storytelling in cui i residenti delle residenze sanitarie assistenziali sono stimolati nell'esplorazione del patrimonio culturale attraverso stimoli multisensoriali (es. rilievi tattili, fragranze), e nel racconto di storie legate ad esperienze personali, eventi storici, e tradizioni locali.
Le storie raccolte durante il laboratorio diventano parte integrante della narrazione del patrimonio esposto nei musei.
- **Museo distribuito**, per creare collegamenti tra artefatti, collezioni, e luoghi geografici diversi.
Un esempio di scenario per il museo distribuito è un'esposizione virtuale fruibile in remoto che raccoglie contenuti multimediali collegati ad alcuni temi (es. il ruolo della donna nella storia, la vita rurale), e con la possibilità di personalizzare la modalità di fruizione dei contenuti per esempio utilizzando un software che adatta la visualizzazione dei video per persone ipovedenti (Sackl et al., 2021), avendo a disposizione descrizioni multilingua comprese le lingue dei segni. Lo scenario si collega ad un servizio di guida museale personalizzato disponibile online che supporta l'esperienza di visita.

- Rigenerazione del patrimonio, per dar nuova vita e creare nuovo patrimonio culturale coinvolgendo attivamente i cittadini.
Un esempio di scenario per la rigenerazione del patrimonio propone il coinvolgimento di persone anziane, comunità locali e giovani artisti per creare nuove opere d'arte o performance, attraverso l'uso di un insieme di contenuti selezionati e raccolti dagli anziani (es. fotografie, abiti tradizionali, profumi, oggetti di uso quotidiano) che fungono da ispirazione per la creazione artistica. Una volta realizzate, le opere potranno essere esposte in mostre temporanee in musei, scuole, centri diurni, e luoghi di incontro delle comunità locali. Lo scenario si collega ad un servizio messo a disposizione di persone cieche che possono utilizzare un'applicazione su tablet per fare fotografie: il sistema riconosce il soggetto fotografato e ne restituisce una breve descrizione audio.
- Oggetti smart, per abilitare nuove modalità di narrazione e interazione attraverso oggetti fisici.
Un esempio di scenario per gli oggetti smart propone di trasformare creativamente le cartoline normalmente disponibili nei bookshop dei musei in souvenir smart. Si tratta di cartoline disponibili in forma fisica e virtuale. Le cartoline fisiche tattili riproducono un'opera pittorica e sono realizzate in diversi materiali (es. resina, legno, tessuto). Attraverso un QR code è possibile accedere alla narrazione in forma testuale, audio o video in lingua dei segni. Le cartoline tattili digitali sono immagini interattive delle opere d'arte esplorabili con il tablet tattile Feelif, che restituisce stimoli aptici tramite vibrazioni e audio narrazioni per scoprire i contenuti relativi alle opere

Queste quattro aree tematiche hanno ispirato tre modelli di servizi attualmente in corso di definizione e consolidamento. I modelli di servizio si ispirano a tre principali metafore del mondo reale utilizzare per comunicare in modo semplice e diretto le soluzioni agli stakeholders utilizzando concetti familiari (Blackwell, 2006):

- “The Bag” è un insieme di oggetti piccoli e portatili da portare fuori dal museo o da portare a casa dopo la visita al museo.
- “The Box” contiene diversi strumenti per svolgere laboratori creativi presso centri diurni e residenze sanitarie assistenziali.
- “The Sceen” è un'esperienza virtuale del patrimonio culturale, disponibile dovunque e in qualsiasi momenti.

Questi tre modelli di fruizione si fondano sugli scenari e i raggruppamenti tematici descritti sopra. Il processo di service design è attualmente in una fase di sviluppo avanzato nelle componenti organizzative, tecnologiche e di modello di business.

Traiettorie di innovazione

I risultati del processo di co-design non si limitano a proporre soluzioni tecnologiche per favorire l'accessibilità dei musei. Piuttosto offrono delle opportunità per ridefinire il ruolo del museo e per orientare l'innovazione verso nuove traiettorie.

Una traiettoria concettualizza il museo come promotore di partnership inter-istituzionali con gli enti che operano nel settore culturale e nel settore socio-sanitario. La collaborazione tra questi due settori è essenziale per promuovere il welfare culturale (Sacco, 2017) e per mettere a sistema spazi, risorse e processi che normalmente operano in modo indipendente e disgiunto.

Un'altra traiettoria propone che la cultura della diversità diventi parte integrante della cultura organizzativa dei musei e delle organizzazioni nel settore creativo e culturale, per identificare i fattori di esclusione che generano le disuguaglianze nella fruizione del patrimonio culturale (Taylor, 2017).

Una terza traiettoria applica il concetto di "participatory museum" (Simon, 2010) in cui i cittadini e le comunità contribuiscono attivamente alla creazione e alla promozione del patrimonio culturale, per dare voce alle comunità locali che sono portatrici degli aspetti tangibili e intangibili del patrimonio. In quest'ottica, le comunità locali non sono più i destinatari della trasmissione della conoscenza ma gli attori da coinvolgere per studiare, preservare e comunicare il patrimonio materiale e immateriale (es. artigianato tradizionale, riti ed eventi festivi, tradizioni orali, linguaggi ed espressioni). Questa traiettoria cambia radicalmente il rapporto tra il museo e il suo pubblico, attraverso la condivisione del potere e l'empowerment reciproco (Boylan, 2006).

Conclusioni

Il progetto BeauCoup rappresenta un caso di studio per riflettere sul ruolo del design nell'affrontare le grandi sfide della società contemporanea, e in particolare la sfida dell'accessibilità del patrimonio culturale per le persone anziane con disabilità. È ormai diffusa la consapevolezza e le buone pratiche per rendere i musei accessibili a persone con bisogni e preferenze diverse, ma per coinvolgere coloro che non possono visitare i musei c'è bisogno di progettare nuovi servizi per portare il patrimonio culturale nei luoghi di aggregazione delle comunità locali dove i portatori di interesse vivono e passano le loro giornate. Attraverso un processo di co-design iterativo e ancora in corso, i diversi attori-chiave sono coinvolti non solo nella condivisione di una visione del futuro in cui il patrimonio culturale si estende oltre le mura del museo, ma nella ridefinizione del ruolo delle istituzioni culturali per promuovere nuove traiettorie di innovazione che siano inclusive e sostenibili.

La metodologia di co-design sviluppata dal progetto BeauCoup potrà essere replicata in altri progetti futuri, così come le traiettorie di innovazione proposte dal progetto potranno tracciare il percorso per favorire l'ideazione e messa in opera di nuovi servizi museali accessibili e inclusivi che si estendono oltre le mura del museo.

Riconoscimenti

Il progetto BeauCoup è finanziato dal programma europeo Active Assisted Living (Grant Agreement AAL-2021-8-156_CP), ed è realizzato da un consorzio internazionale di 10 partner: Austrian Institute of Technology (Coordinatore), NOUS, Università di Siena, Feelif, VRVis, Fondazione Musei Senesi, Hilfspgemeinschaft, terzStiftung, Sign Time, Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

BIBLIOGRAFIA

ARCHES project. Available at: <https://www.arches-project.eu/> (Accessed February 20, 2023).

Avram, G., Ciolfi, L., & Maye, L. (2019). Creating tangible interactions with cultural heritage: lessons learned from a large scale, long term co-design project. *CoDesign*, 16(3), 251-266. <https://doi.org/10.1080/15710882.2019.1596288>.

BeauCoup project. Available at <https://www.beaucoup-project.eu/> (Accessed February 20, 2023).

Blackwell, A. F. (2006). The reification of metaphor as a design tool. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 13(4), 490-530. <https://doi.org/10.1145/1188816.1188820>.

Boylan, P. J. (2006). The intangible heritage: a challenge and an opportunity for museums and museum professional training. *International Journal of Intangible Heritage*, 1(1), 53-66.

Chatterjee, H. J., & Camic, P. M. (2015). The health and well-being potential of museums and art galleries. *Arts & Health*, 7(3), 183-186. <http://dx.doi.org/10.1080/17533015.2015.1065594>.

Davies, A., & Prentice, R. (1995). Conceptualizing the latent visitor to heritage attractions. *Tourism management*, 16(7), 491-500. [https://doi.org/10.1016/0261-5177\(95\)00066-W](https://doi.org/10.1016/0261-5177(95)00066-W).

eCreative project. Available at <https://ebn.eu/project/ecreative/> (Accessed February 20, 2023).

Feelif. Available at: <https://www.feelif.com/> (Accessed February 20, 2023).

Garcia Carrizosa, H., Diaz, J., Sisinni, F., Krall, R., Fay, A., Skrbic, S., & Fairbairn, S. (2019). Towards a participatory museum. *A How-to-Guide on Inclusive Activities*. Nova Era Publications.

Hayhoe, S. (2019). *Cultural Heritage, Ageing, Disability, and Identity: Practice, and the development of inclusive capital*. Routledge.

IDEO. Human-Centered Design Toolkit. Available at <https://www.designkit.org/> (Accessed February 20, 2023).

Kalbach, J. (2020). *Mapping experiences*. O'Reilly Media.

. D \ 3 / : R Q J (3 R O R Q V N \ 0 - 0 D U N H W L Q J F X O W X U
tendance and visitation barriers. *Marketing Intelligence & Planning*, 27(6), 833-854. <https://doi.org/10.1108/02634500910988717>.

Lucero, A., Dalsgaard, P., Halskov, K., & Buur, J. (2016). Designing with cards. *Collaboration in creative design: Methods and tools*, 75-95. https://doi.org/10.1007/978-3-319-29155-0_5.

Manzoli, G., & Paltrinieri, R. (Eds.). (2021). *Welfare culturale: La dimensione della cultura nei processi di Welfare di Comunità*. FrancoAngeli.

Pressman, H., & Schulz, D. (2021). *The Art of Access: A Practical Guide for Museum Accessibility*. Rowman Littlefield Publishers.

Recupero, A., Marti, P., Regal, G., & Sackl, A. (2023) Service co-design to envision the transformation of museums, in De Sainz Molestina, D., Galluzzo, L., Rizzo, F., Spallazzo, D. (eds.), *IASDR 2023: Life-Changing Design*, 9-13 October, Milan, Italy. <https://doi.org/10.21606/iasdr.2023.426>.

Rittel, H. W., & Webber, M. M. (1974). Wicked problems. *Man-made Futures*, 26(1), 272-280.

Sackl, A., Schatz, R., Gardlo, B., & Tscheligi, M. (2021, April). Enhancing video communication experience for low vision users. In *Proceedings of the 18th International Web for All Conference* (pp. 1-5). <https://doi.org/10.1145/3430263.3452419>.

Sacco, P. L. (2017). Health and Cultural welfare: A new policy perspective?. *Economia della cultura*, 27(2), 165-174.

Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-design*, 4(1), 5-18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>.

Simon, N. (2010). The participatory museum. *Museum 2.0*.

Systemic Design Association. *Systemic Design Toolkit*. Available at <https://www.systemicdesigntoolkit.org/> (Accessed February 20, 2023).

Taylor, C. (2017). From systemic exclusion to systemic inclusion: A critical look at museums. *Journal of Museum Education*, 42(2), 155-162.



STORYTELLING
CO-DESIGN
INCLUSIONE SOCIALE
CARCERE
OFF CAMPUS

STORYTELLING
CO-DESIGN
SOCIAL INCLUSION
PRISON
OFF CAMPUS

The Boundaries of Our Stories

Co-designing narratives in marginal contexts for developing shared and inclusive imaginaries

Mariana Ciancia¹
Francesca Piredda²
Chiara Ligi³

Il carcere è uno spazio ignorato dai cittadini. Esiste un dentro e un fuori il carcere, che corrisponde allo stare dentro o fuori dalla società. Esiste poi una narrazione del carcere, che rende l'immaginario della reclusione stereotipato, impedendo l'avvio di un dialogo tra interno ed esterno. A partire da una visione che intende il design della comunicazione come processo di relazione e strumento per attivare un ascolto attivo, l'obiettivo è quello di aggiungere un ulteriore tassello alle esperienze e riflessioni condotte sul ruolo della narrazione nei processi di design. Nello specifico verrà descritto il contributo del team di design all'interno di Off Campus San Vittore, il terzo spazio aperto da Polisocial come presidio dell'università nei luoghi marginali della città di Milano.

¹ Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, Via Durando 10, Milano.
ORCID: 0000-0001-8509-3776
mariana.ciancia@polimi.it

² Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, Via Durando 10, Milano.
ORCID: 0000-0003-0623-8450

³ Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, Via Durando 10, Milano.
ORCID: 0009-0009-5647-265X

Prison is a space ignored by citizens. There is an inside and an outside prison, corresponding to being inside or outside of society. There is also a narrative of prison, which makes the imagery of imprisonment stereotyped, preventing the start of a dialogue between inside and outside. Starting from a vision that understands communication design as a process of relationship and a tool for active listening, we aim to continue the experiences and reflections conducted on the role of narrative in design processes. Specifically, this contribution aims to describe the design team's role within Off Campus San Vittore, the third space Polisocial opened to bring the university close to the marginal places of Milan.



Introduzione

Il carcere è uno spazio ignorato dai cittadini. È un mondo a parte, diverso, che solo le persone detenute, gli agenti di polizia penitenziaria e gli operatori conoscono, affetto da dinamiche interne complesse e lente. Esiste un dentro e un fuori il carcere, che corrisponde allo stare dentro o fuori dalla società. Esiste poi una narrazione del carcere, che rende l'immaginario della reclusione molto stereotipato, impedendo l'avvio di un effettivo dialogo tra interno ed esterno, capace di sensibilizzare l'opinione pubblica sulle carceri come parte della nostra società.

A partire da una visione che intende il design della comunicazione come processo di relazione e strumento per attivare un ascolto attivo, dal 2020 la ricerca-azione di "ACTS - A Change Through Sport" (www.acts.polimi.it/) ha voluto sperimentare una sinergia virtuosa fra una visione innovativa del trattamento rieducativo (Bezzi & Oggioni, 2021), tipica in particolare del carcere di Milano Bollate, e un approccio di co-progettazione basato sulla narrazione.

Il progetto pilota si è avvalso dell'esperienza maturata durante anni di lavoro dal gruppo di ricerca Imagis Lab, focalizzato sul comprendere il ruolo della narrazione nei processi di design (Bertolotti et al., 2015, 2016; Piredda et al., 2015; Tassinari et al., 2017; Venditti, 2017; Venditti et al., 2017), chiedendosi come possa diventare uno strumento per valorizzare la diversità, favorire l'inclusione sociale in contesti marginali (Piredda et al., 2023; Piredda, 2021) e supportare il dialogo tra diversi stakeholder (Anzoise et al., 2014; Ciancia et al., 2014, 2018; Ciancia & Piredda, 2022). Nello specifico, il contributo scientifico è identificabile nella sperimentazione di pratiche di storytelling collaborativo a supporto dei processi di trasformazione, dove la costruzione e ri-costruzione delle identità, individuali e collettive, rappresentano una risposta ai cambiamenti della contemporaneità. In questo specifico contributo, esso viene applicato a gruppi marginali e non mira a cambiare il comportamento delle persone, ma le invita a immaginare e immaginarsi attraverso la costruzione di narrazioni, aprendo alla possibilità di esplorare opportunità, punti di vista diversi e identità alternative a quelle consuete. Partiamo dal presupposto che, come esplicitato da Jerome S. Bruner (1992, p. 81) "La struttura narrativa è anche insita nella prassi dell'interazione sociale, prima di trovare espressione linguistica".

Obiettivo di questo lavoro è quello di aggiungere un ulteriore tassello alle esperienze e riflessioni condotte finora, raccontando il contributo del team di design all'interno di Off Campus San Vittore presso la casa circondariale "Francesco Di Cataldo" (Carcere di San Vittore) (Off Campus, n.d.), il terzo spazio aperto da Polisocial come presidio dell'università nei luoghi marginali della città di Milano grazie al lavoro

svolto dal Dipartimento di Architettura e Studi Urbani (DAStU) e dal Dipartimento di Design.

Design “tra le mura”

All'interno di Off Campus San Vittore, il team di design trasferisce un approccio che vede lo storytelling da un lato come pratica di co-design, per individuare necessità e potenzialità del carcere ed esplorare possibili azioni trasformative da innescare al suo interno; dall'altro come strumento di meaning making per costruire nuove conoscenze sui luoghi di detenzione e avvicinare il carcere alla città e viceversa.

Ma come si abbatte questo muro invisibile che tiene separato il carcere dalla città? Come avvicinare due realtà profondamente distanti? Nella convinzione che i processi di trasformazione siano prima di tutto procedimenti di cambiamento culturale atti alla formazione di un vero e proprio discorso che converga su valori e significati condivisi, l'obiettivo generale è la produzione di narrazioni partecipate, contenuti multimediali e lo sviluppo di artefatti e azioni di comunicazione per mettere in dialogo il mondo interno con quello esterno.

Attraverso il coinvolgimento di ricercatori, esperti e studenti della Scuola del Design (tesisti e tirocinanti) ci stiamo muovendo in due direzioni:

- all'interno, con la raccolta, l'esplorazione e la problematizzazione di racconti, significati e punti di vista diversi, con l'obiettivo di riconoscere interessi comuni su cui convergere per immaginare una progettualità più articolata, condivisa ed inclusiva;
- all'esterno, con l'esplorazione e l'interrogazione del quartiere e della città, cercando di costruire un ponte con chi sta dentro il carcere.

Questo contributo vuole descrivere le attività messe in atto nell'anno in corso (2023/2024) per raccontare dall'interno il carcere di San Vittore attraverso gli occhi di chi lo vive quotidianamente, al fine di costruire una nuova narrazione del carcere da condividere con l'esterno.

Le attività si concentrano nel reparto giovani adulti (GA), coinvolgendo le persone detenute, gli agenti di polizia penitenziaria e gli altri operatori (educatori, sanitari, volontari). L'obiettivo generale è la costituzione di tre differenti gruppi di lavoro, che svilupperanno il progetto in parallelo. Infatti, a causa dei protocolli, dell'organizzazione dei turni di servizio e delle dinamiche informali che regolano le relazioni interne al sistema carcere, non è possibile che gli agenti partecipino alle stesse attività che coinvolgono i detenuti. L'ascolto, la raccolta e l'elaborazione delle istanze dei tre gruppi, nonché le proposte emergenti, verranno

no condivise e messe in dialogo proprio grazie al ruolo di intermediari che le ricercatrici svolgeranno. La ricerca-azione e Off Campus rappresentano dunque un attivatore di dialoghi impossibili orientati al coinvolgimento, alla presa di parola consapevole e all'introduzione di una progettualità condivisa in un sistema in cui tipicamente regnano l'emergenza, la contingenza e l'esecuzione dell'ordine precostituito. Una delle principali risorse per mantenere un equilibrio di sopravvivenza è infatti la capacità di elaborare narrazioni interpretative adatte a mitigare, attenuare le scissioni che potrebbero scatenare un eccesso di dinamiche conflittuali (Bruner, 1992, p. 9).

Le attività sono iniziate nella sezione giovani adulti (GA) nel primo raggio di San Vittore: una realtà instabile e in continua metamorfosi, a causa della rapida turnazione delle persone detenute, le frequenti situazioni di conflitto tra sottogruppi etnici al suo interno e le diverse istanze di cambiamento delle associazioni di volontari. La scelta di iniziare le attività in questo reparto deriva dall'interlocuzione con la Direzione, che ha fatto emergere il bisogno primario di attivare una progettualità continuativa, sistematica e strutturale nella sezione GA, per superare la logica emergenziale con la quale si opera.

Degli 844 ingressi dall'inizio del 2023, al 30 giugno 2023 San Vittore ospitava 188 detenuti nella fascia 18-24, di cui 43 all'interno del reparto GA. Di questo, il 63% è detenuto da meno di 3 mesi, il 28% da circa 6, pochissimi sono in reparto da un anno o più. Di questi 43, infine, solo 4 sono di origine italiana. Questi dati evidenziano due ordini di problemi: i tempi che le persone trascorrono a San Vittore in attesa di giudizio e/o di trasferimento sono variabili e la partecipazione è quindi transitoria; l'italiano è una lingua sconosciuta alla maggior parte dei partecipanti, che fra loro parlano lingue arabe, perché originari di diversi Paesi africani. Quello che, soprattutto, accomuna i giovani adulti detenuti è il fatto di vivere una parentesi indefinita di vita in solitudine e inattività, incentrata sul passato (Blos, 1962), aggravata dal non avere spesso accesso ad un percorso trattamentale, previsto solo per i definitivi e gli appellanti (che in questo momento sono circa 20 nel reparto GA) (comunicazione personale con responsabile degli educatori, 6 luglio 2023). Il malessere genera situazioni di conflitto e sfiducia gravi, che minano le azioni di agenti, operatori e volontari presenti in reparto, generando divari interpersonali.

In questo contesto e a fronte di tale bisogno, sono state avviate le prime due attività che vengono di seguito descritte: Storylab e Vocabolario San Vittore.

La narrazione come pratica di co-design: storylab

La nostra ricerca ha sviluppato una metodologia basata su esperienze concrete di storytelling, dalle quali è emerso come le storie di cia-

scuno rappresentino un passaggio fondamentale ed inevitabile alla costruzione dell'inclusione sociale. In un contesto in cui le privazioni quotidiane passano anche attraverso l'impossibilità di prendere parola ed essere ascoltati, la mancanza del diritto di parola e di una lingua comune, le storie personali rappresentano il primo passo per posizionarsi nel mondo e per attivare un processo di re-immaginazione. L'obiettivo è quello di stimolare i detenuti a raccontare delle storie ispirate o aderenti alla loro personale esperienza, partendo dall'idea che

Il ruolo della narrazione autobiografica nella costituzione del Sé appare egualmente rilevante [...]; si tratta infatti di un'interpretazione di ciò che abbiamo fatto, nonché del mondo, delle circostanze e delle ragioni per cui abbiamo fatto qualcosa (Bruner, 1992, p. 9)

Le attività di Storylab sono iniziate a maggio 2023 con l'obiettivo di offrire un laboratorio permanente. Fino ad ora alle attività hanno partecipato una media di 8/10 ragazzi del reparto, quasi tutti originari di Paesi del bacino del Mediterraneo. Alcuni di loro hanno partecipato a tutti gli incontri, ma la turnazione è molto forte a causa della natura circondariale del carcere: spesso i partecipanti cambiano perché messi in libertà, trasferiti in altro carcere o perché chiamati a colloquio. Le condizioni non consentivano dunque di strutturare un vero e proprio percorso per tutti i partecipanti, ma determinante è diventato il carattere iterativo del processo di design: ogni incontro è autoconclusivo, portando ad un output concreto, ma introduce anche un nuovo elemento della narrazione su cui riflettere e collaborare.

Dati i vincoli imposti dal contesto, abbiamo situato il kit usato nella precedente esperienza di ACTS (Piredda et al., 2023) (Fig. 1). In questa iterazione, i tre mazzi di carte che lo compongono (immagini, parole chiave, domande), sono stati semplificati. La scelta è stata quella di tenere solo il mazzo dedicato agli stimoli visivi organizzati in diverse categorie: spazio (interni, esterni); azioni (attività, situazioni, sport); sensi (sapori), sentimenti (senso, credo, relazioni). Come per la precedente versione, abbiamo selezionato le immagini individuando un mix di fonti e stili che spazia da immagini universalmente riconosciute dell'arte e della fotografia a rappresentazioni iconografiche provenienti da archivi personali o dal web, a cui si sono aggiunte altre immagini che, incontro dopo incontro, abbiamo ricercato sulla base dei loro stimoli e delle loro richieste esplicite.

Per i diversi incontri abbiamo quindi identificato 8 gruppi di domande, così da coprire diverse possibili aree significative del mondo narrativo che va costruendosi e viene condiviso di volta in volta: chi sono; mi racconto; le mie relazioni; i miei luoghi; il mio passato; il mio presente; i miei valori; i miei desideri.



FIG. 1. In questa attività, la presa di parola e il racconto delle esperienze di vita vengono stimolati dall'uso delle immagini, che diventano un repertorio iconografico da cui attingere per stimolare la memoria e costruire una nuova narrazione. Il risultato sono dei semilavorati: da una parte, una selezione di immagini per chi ha partecipato solo ad un incontro ("Ho scelto questa immagine perché mi ricorda il nome di mia figlia, che vuol dire fiori o giardino di fiori"); dall'altra, la possibilità, per chi ha seguito più incontri fino ad ora, di organizzare il deposito iconografico selezionato in forma narrativa. Un artefatto comunicativo che raccoglie e sistematizza le immagini selezionate fino ad ora, raccontando la storia visivamente al fine di superare lo scoglio della lingua (Fig. 2).

La narrazione come strumento di meaning-making: Vocabolario San Vittore

Questa attività nasce come adattamento dell'esperienza di "Vocabolario di quartiere" (ADI - Associazione per Il Disegno Industriale, n.d.; Tassinari & Vergani, 2023) condotta presso Off Campus Nolo, con l'obiettivo specifico di costruire un vocabolario condiviso tra i principali attori del microcosmo San Vittore: agenti di polizia penitenziaria, detenuti e operatori.



FIG. 2.
Esempi di output dell'attività
Storylab.

Attraverso quattro parole chiave identificate con i partecipanti e i loro diversi significati, in grado di raccontare la complessa realtà del carcere milanese, l'attività di co-design vuole sviluppare riflessioni e scambi filosofici con i principali attori che abitano lo spazio del reparto GA. Partendo da queste parole, il Vocabolario ha dunque l'obiettivo di alimentare conversazioni su necessità e potenzialità di San Vittore ed esplorare nuove possibili azioni trasformative da innescare al suo interno, attraverso sei step:

1. Interlocuzione e individuazione delle parole chiave: attraverso degli incontri con i diversi gruppi per individuare le parole chiave su cui lavorare.
2. Discussione e confronto: in una serie di incontri da svolgere in piccoli gruppi, le parole vengono esplorate nelle loro diverse accezioni e significati dai partecipanti di ciascun gruppo.
3. Raccolta e sintesi dei significati: i diversi punti di vista, le accezioni e i significati vengono raccolti, messi a confronto e problematizzati dai ricercatori, che restituiranno la sintesi in artefatti comunicativi, uno per parola chiave.
4. Confronto con esperti: gli artefatti comunicativi diventano il punto di partenza per una serie di incontri con esperti di settori diversi (filosofia, arte, scienza, etc).
5. Confronto con l'esterno: le parole e i contributi raccolti lungo il percorso diventano il punto di partenza per un confronto con l'esterno. In particolare, gli abitanti del quartiere saranno invitati ad esprimere il proprio punto di vista sulle parole e i loro significati che verranno condivisi nello spazio pubblico.
6. Raccolta, sintesi e condivisione: i contributi raccolti all'esterno verranno condivisi con una parte più ampia della popolazione carceraria.

A luglio 2023, si è svolta l'attività pilota: due giornate con i detenuti del reparto GA. I partecipanti sono stati individuati fra coloro che già seguono le attività di Storylab più altri, indicati dagli educatori di reparto sulla base di criteri relazionali e di lingua. In particolare, è stata posta molta attenzione alla costituzione di piccoli gruppi e coppie per i momenti di discussione approfondita sui significati delle parole selezionate insieme.

La prima fase – Interlocuzione e individuazione delle parole chiave – si è svolta in plenaria presso la biblioteca del reparto GA, con la partecipazione di 15 persone detenute. Dopo aver spiegato l'attività del Vocabolario ai partecipanti è iniziata l'attività di discussione e traduzione in arabo e inglese delle parole, grazie al contributo delle ricercatrici (presente anche una studentessa di madrelingua araba) e degli stessi detenuti. Dopo la prima fase di discussione, i partecipanti hanno votato quali parole selezionare. Il risultato è stato il seguente: madre, padre, dio, divertimento/noia, giustizia/ingiustizia, vita/morte, responsabilità. Arrivato il momento di fare un'ulteriore selezione, è emerso come le prime tre parole fossero chiaramente importanti per tutti i partecipanti, ma proprio questa unanimità avrebbe potuto condurre a discussioni meno "interessanti". Abbiamo quindi portato all'attenzione di tutti tale aspetto e uno dei partecipanti, un giovane che svolge in reparto il ruolo di peer supporter, è riuscito a convincere gli altri ad accantonare le parole "madre", "padre", "dio" che, d'accordo con tutti, sono state comunque appese simbolicamente alle pareti della biblioteca (Fig. 3), evidenziando l'importanza di discutere la parola "responsabilità".

Le attività della mattina, quindi, si sono concluse con l'identificazione delle quattro parole (o coppie di termini) da discutere nella seconda fase: divertimento/noia, giustizia/ingiustizia, vita/morte, responsabilità. Dopo un momento di confronto con gli educatori del reparto sui risultati ottenuti, nel pomeriggio sono stati avviati gli incontri con i gruppi ristretti che caratterizzano la seconda fase – Discussione e confronto – che continua anche nella seconda giornata (Fig. 4).

La dimensione relazionale pesa molto nel confronto fra i partecipanti: c'è chi ammette di avere problemi di rabbia quando è in gruppo, chi riesce a condurre la conversazione quasi esclusivamente in arabo, con la studentessa madrelingua. L'ultimo gruppo è composto da quattro partecipanti, tutti di origine e lingua italiana, tre dei quali di età adulta e veterani dell'esperienza in carcere. Il concetto di giustizia/ingiustizia è quello su cui si discute maggiormente. I detenuti adulti sono in grado di fornire degli insight particolarmente interessanti sulla differenza tra il carcere di allora e di oggi fornendo una interessante chiave di lettura su come la diversità impatta su di esso come nella società: "Una volta in carcere ci stavano i criminali, adesso ci mettono i morti di fame" e ancora "Oggi la polizia non fa arresti, fa pesca a strascico".



FIG. 3.

Parole 'scartate' dalla scelta preliminare durante la prima sessione di Vocabolario San Vittore, ma simbolicamente appese nella biblioteca del reparto Giovani Adulti (casa circondariale "Francesco di Cataldo").

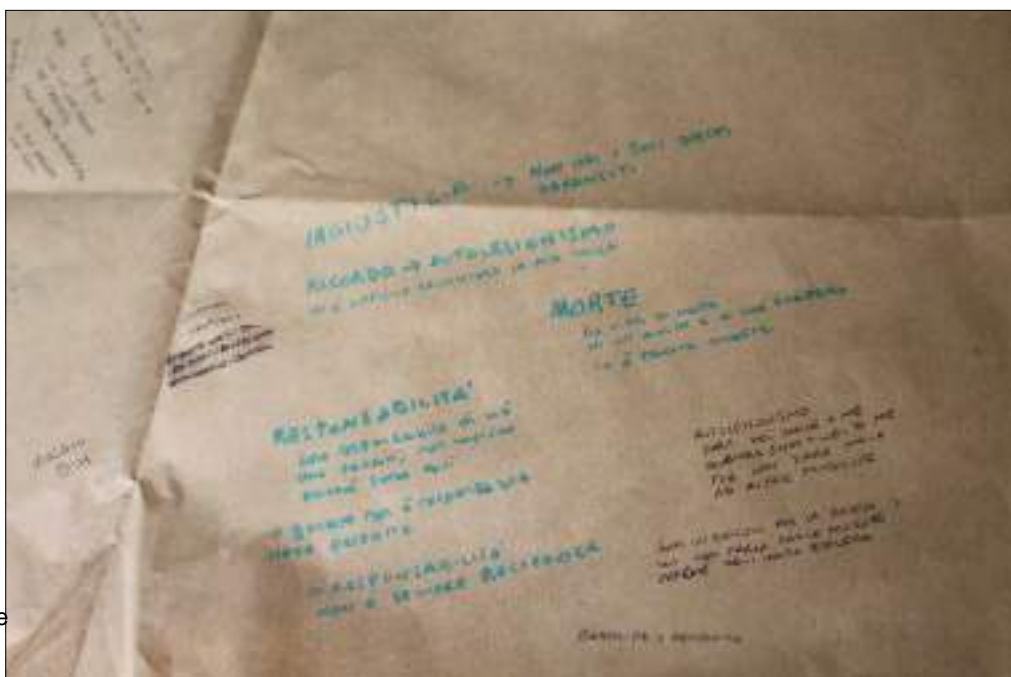


FIG. 4.

Primi risultati delle riflessioni sulle parole selezionate, durante la fase di 'Discussione e confronto' dell'attività del Vocabolario San Vittore.

L'attività pilota, avviata con le persone detenute del reparto GA in forma prototipale, è stata poi ripetuta tra Settembre e Ottobre 2023 con altri due gruppi di utenti (operatori e agenti di polizia penitenziaria) per proseguire con le successive fasi del processo al fine di arricchire il Vocabolario e attivare un confronto proficuo con l'esterno.

Conclusioni: narrare rende i confini mutevoli e permeabili

Gli studi sul carcere hanno dimostrato che queste strutture racchiudono un potenziale progettuale inaspettato sia per le persone che per

i luoghi. In questo senso, il design rappresenta un mezzo per attivare processi di ascolto, comunicazione e integrazione all'interno di un sistema complesso e caratterizzato da dinamiche lente. È un luogo di confine, in cui la sperimentazione di nuovi paradigmi progettuali può portare a inedite sinergie, che permettono di mettere in relazione l'interno con l'esterno attraverso la chiave della narrazione. Così come le mura del carcere isolano il dentro e il fuori e definiscono un confine, tale confine definisce la diversità tra ciò che è riconosciuto come parte della società e ciò che viene espulso o rimane ai margini.

Borders can also be edges and buffer zones spaces in between where open investigations and exchanges take place. (Bruce, 2022, p. 60).

Riflettendo su elementi ed aspetti del vivere che vengono ritenuti significativi, si attiva un processo di costruzione di senso condiviso e la diversità si articola in una molteplicità di significati, che possono così essere compresi dalle varie parti in gioco. Si passa dalla polarità degli opposti, ad altre possibili relazioni e sfumature di ciò che sta in mezzo (Tassinari & Staszowski, 2020).

In questo senso, la narrazione diventa un asset formidabile per generare conoscenza (Dillon & Craig, 2021) su di un mondo generalmente nascosto e le forme verbo-visive che la traducono in strumenti di dialogo e artefatti di comunicazione possono supportare 1) la trasformazione dell'immaginario sul carcere, 2) il dialogo interno/interno ed interno/esterno per costruire una progettualità condivisa tra i diversi stakeholder coinvolti.

L'attivazione e sperimentazione di un laboratorio permanente di storytelling ha come obiettivo l'inclusione di persone ai margini della società, che non hanno voce, all'interno di una progettualità condivisa in uno spazio di confine. Il risultato positivo atteso è attribuire al potere delle storie (Roche & Sadowsky, 2003) un ruolo strutturato nei processi di design per la trasformazione: fornire ai diversi gruppi sociali che abitano lo spazio carcere gli strumenti della narrazione per supportare un dialogo altrimenti impossibile e costruire qualcosa di condiviso. I limiti di questo approccio, che necessariamente deve fare i conti con l'inerzia specifica ed ontologica del sistema carcere, è rappresentato da: 1) difficoltà di ingaggio di molti operatori del carcere, che esprimono bisogni funzionali e verticali, senza intravedere una visione complessiva delle relazioni fra comportamenti, interessi e regole; 2) lungo termine degli impatti culturali e trasformativi per il sistema e le sue dinamiche di relazione; 3) output intermedi di ciascuna attività come semilavorati, utili alla ricerca ma non immediatamente spendibili, che necessitano di ulteriori interventi progettuali (di traduzione in ulteriori artefatti e/o contestualizzazione in contenuti o esperienze di disseminazione) (Bertolotti et al., 2016).

Anche il progetto del Vocabolario San Vittore, pur situando il format nato e già sviluppato presso Off Campus Nolo, risente delle eccezionali condizioni di vita e relazione del carcere in generale e di San Vittore in particolare. Ci attendiamo come risultato finale di poter offrire un contributo originale di pratiche capaci di includere nel discorso di design un'estetica delle relazioni e dei margini, e di riflettere sull'agency dei beneficiari nei processi di relazione significativi. I tempi del progetto non sono ancora maturi perché le ricercatrici siano in grado di sviluppare una riflessione sul caso studio del carcere di San Vittore, che sia estendibile alla comunità del design e in altri contesti.

BIBLIOGRAFIA

- ADI - Associazione per il Disegno Industriale. (n.d.). Retrieved 24 July 2023, from https://www.adi-design.org/2021_o00716.
- Anzoise, V., Piredda, F., & Venditti, S. (2014). Design Narratives and Social Narratives for Community Empowerment. In C. Coletta, S. Colombo, P. Magaudda, A. Mattozzi, L. L. Parolin, & L. Rampino (Eds.), *A Matter of Design. Making Society through Science and Technology* (pp. 935–950). STS Italia Publishing.
- Bertolotti, E., Daam, H., Piredda, F., & Tassinari, V. (2015). Stories from fragments: Workshop of the Desis philosophy talk—Design for social innovation and storytelling. *Nordes*, 1(6), Article 6. <https://archive.nordes.org/index.php/n13/article/view/427>.
- Bertolotti, E., Daam, H., Piredda, F., & Tassinari, V. (Eds.). (2016). *The Pearl Diver*. DESIS Network, Dipartimento di Design, Politecnico di Milano. http://archive.org/details/ThePearlDiver_DESIS.
- Bezzi, R., & Oggioni, F. (Eds.). (2021). *Educazione in carcere. Sguardi sulla complessità (1–I territori dell'educazione)*. Franco Angeli. https://www.ibs.it/educazione-in-carcere-sguardi-sulla-libro-vari/e/9788835120872?gclid=Cj0KCQiApL2QBhC8ARIsAGMm-KHpO81Mmki3Ke7RMILofD7zLdXT7ArcJRJa2pWDeptYHPMtc_R5QaAiwEEALw_wcB.
- Blos, P. (1962). *On adolescence, a psychoanalytic interpretation*. Free Press of Glencoe.
- Bruce, J. A. (2022). *Participatory Design and Social Transformation: Images and Narratives of Crisis and Change*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780367365264>.
- Bruner, J. S. (1992). *La ricerca del significato. Per una psicologia culturale* (E. Prodon, Trans.). Bollati Boringhieri.
- Ciancia, M., Galbiati, M. L., & Piredda, F. (2018). Plug Social TV. Un esperimento su misura di collaborazione e narrazione di comunità. In L. Chimenz, R. Fagnoni, & M. B. Spadolini (Eds.), *Design su Misura Atti dell'Assemblea annuale della Società Italiana di Design* (pp. 21–29). Società Italiana di Design.
- Ciancia, M., & Piredda, F. (2022). Teaching Transmedia Practice in a Design School: The Plug Social TV Experience. In K. Moloney (Ed.), *Transmedia Change. Pedagogy and Practice for socially-concerned Transmedia stories*. Routledge.
- Ciancia, M., Piredda, F., & Venditti, S. (2014). Shaping and Sharing Imagination: Designers and the Transformative Power of Stories. In H. Moura, R. Sternberg, R. Cunha, C. Queiroz, & M. Zeilinger (Eds.), *Proceedings of the Interactive Narratives, New Media & Social Engagement International Conference*.
- Dillon, S., & Craig, C. (2021). *Storylistening: Narrative Evidence and Public Reasoning* (1st edition). Routledge.
- Off Campus. (n.d.). Polisocial. Retrieved 24 July 2023, from <http://www.polisocial.polimi.it/it/off-campus/>.
- Piredda, F. (2021). Comunicare significa mettere in comune. Il design della comunicazione come processo narrativo per l'inclusione sociale. *GRAPHICUS*, 10 (Social Issue (1078/0010)), 24–29.
- Piredda, F., Ciancia, M., Ligi, C., & Serbanescu, A. (2023). Ascoltare e raccontare. Co-progettare l'immagine dello sport in carcere. *TERRITORIO*, 2022/102. <https://doi.org/10.3280/TR2022-102006>.
- Piredda, F., Ciancia, M., & Venditti, S. (2015). Social Media Fiction: Designing Stories for Community Engagement. In H. Schoenau-Fog, L. E. Bruni, S. Louchart, & S. Baceviciute (Eds.), *Interactive Storytelling* (pp. 309–320). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-27036-4_29.
- Roche, L., & Sadowsky, J. (2003). The power of stories (I): A discussion of why stories are powerful. *International Journal of Information Technology and Management*, 2(4), 377–388. <https://doi.org/10.1504/IJITM.2003.004233>.

Tassinari, V., Piredda, F., & Bertolotti, E. (2017). Storytelling in design for social innovation and politics: A reading through the lenses of Hannah Arendt. *The Design Journal*, 20(sup1), S3486–S3495. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352852>.

Tassinari, V., & Staszowski, E. (2020). *Designing in Dark Times: An Arendtian Lexicon*. Bloomsbury Publishing.

Tassinari, V., & Vergani, F. (2023). Designing Situated Vocabularies to Counter Social Polarizations: A Case Study of Nolo Neighbourhood, Milan. *Urban Planning*, 8(2), 322–334. <https://doi.org/10.17645/up.v8i2.6420>.

Venditti, S. (2017). *Social media fiction. A framework for designing narrativity on social media* [PhD Thesis Politecnico di Milano]. <http://hdl.handle.net/10589/132153>.

Venditti, S., Piredda, F., & Mattana, W. (2017). Micronarratives as the form of contemporary communication. *The Design Journal*, 20(sup1), S273–S282. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352804>.



DESIGN INCLUSIVO
ATTIVISMO
IDENTITÀ
DRAG
FASHION DESIGN

INCLUSIVE DESIGN
ACTIVISM
IDENTITY
DRAG
FASHION DESIGN

Design for Drag

Design as a tool for the exploration of individuality and shared expression of the multiple shapes of self

Giovanni Maria Conti¹
Martina Motta²
Beatrice Zagatto³

Il contributo presenta i risultati della ricerca PoliDrag, svolto con l'associazione PoliEdro del Politecnico di Milano. Attraverso un approccio partecipativo, e grazie al metodo di co-design tra gli studenti di Design della Moda e nove studenti PoliEdro, lo scopo della ricerca è stato quello di definire gli outfit per la costruzione di nove identità Drag a partire da un'indagine sulle personalità di ciascuno con il fine di tradurre i risultati in costumi di scena. Grazie al metodo progettuale tipico del design, la ricerca e il progetto del costume drag sono stati lo strumento espressivo per esplorare l'individualità, attivare occasioni di dialogo attorno ai temi della diversità, dell'inclusione e dell'identità di genere non solo nella comunità LGBTQIA+, ma nel più ampio contesto universitario.

¹ Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, via Durando 10, 20158 Milano. ORCID: 0000-0003-2451-4172.

² Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, via Durando 10, 20158 Milano. ORCID: 0000-0003-2894-4145
martina.motta@polimi.it.

³ Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, via Durando 10, 20158 Milano.

The paper presents the results of PoliDrag research, carried out with PoliEdro, the LGBTQIA+ association Politecnico di Milano.

During the research, Fashion Design students, guided by the professors, have been working with 9 future Drags to build their performative and expressive identities, starting from an investigation on their personalities to translate them into costumes. The drag costume becomes a mean of expression and introspection to explore individuality and make it a performance.

Thanks to the typical design methodology, the research pursued the aim of activating the dialogue around the themes of diversity, inclusion, and gender identity, not only inside the LGBTQIA+ community but in the wider context of the university.

Introduzione

Pur essendo sempre stata di grande importanza nella comunità queer, la figura della Drag Queen sta soltanto recentemente guadagnando un proprio posto nella cultura mainstream, generando rinnovata attenzione.

Come spesso accade quando una tematica o un fenomeno molto circoscritto – e tanto delicato – arriva ad un pubblico più ampio, insieme all’interesse crescono i fraintendimenti, i pregiudizi, la superficialità nella sua trattazione. Ciò accade in modo ancor più evidente quando è proprio la diversità a caratterizzare e connotare tale fenomeno agli occhi di comunità più ampie, insieme alla diversità degli individui che ne sono parte rispetto alle categorie più universalmente e tradizionalmente riconosciute e quindi legittimate. Il progetto di ricerca qui presentato parte da questa problematica per approfondire le origini e l’evoluzione del fare Drag con i suoi aspetti sociali, antropologici e culturali. Il fine è quello di inquadrare cosa può significare oggi agire in modo progettuale su questo tema e quali coordinate la ricerca in design debba adottare per orientarsi – e per orientare il pubblico più ampio nel suo avvicinamento a questo fenomeno e nella conseguente comprensione dei suoi aspetti più profondi. Entrando in relazione con le dimensioni di umanità, unicità, libera espressione del sé, la ricerca ha permesso di trasferire questi valori da un contesto prettamente individuale, spesso chiuso in se stesso, a quello condiviso della comunità, con l’obiettivo di attivare occasioni di dialogo attorno ai temi della diversità, dell’inclusione e dell’identità di genere non solo nella comunità LGBTQIA+, ma nel più ampio contesto universitario e della comunità scientifica (Walker, 2019). Per questo la discussione trova ampio spazio all’interno della tematica “Persone” affrontata durante la Conferenza SID 2023 “Design e Diversità”.

Background

L’inquadramento del fenomeno Drag è stato necessario ai fini della ricerca per comprendere quali sono state le motivazioni alle sue origini e quali sono oggi le coordinate all’interno delle quali il fare ed essere drag si muove ed evolve. Con quali scopi nasce e muta nel tempo? Quali messaggi si sono voluti trasmettere? Quali sono gli aspetti di rilevanza nel contesto contemporaneo?

Nato nel diciottesimo secolo, il fare Drag continua la sua evoluzione fino a oggi come spazio di libertà ed espressione in una società dove l’essere queer è molto spesso stigmatizzato e represso. Le prime performance documentate risalgono al diciannovesimo secolo negli Stati Uniti, dove si tenevano balli Drag in cui i partecipanti potevano lasciare spazio agli aspetti di femminilità che erano proibiti al di fuori.

Le persecuzioni razziali, di genere, di classe e di sessualità rimanevano ai margini dei balli, garantendo protezione a una comunità di persone emarginate dalle proprie famiglie e dalla collettività (Dougherty, 2017). Questo cenno storico evidenzia un primo aspetto di interesse per la ricerca: dove la diversità genera discriminazione, l'aggregazione diventa strumento di protezione.

Se è vero, come sostengono John Jacob e Catherine Cerny, che è "la minaccia dello stigma, della discriminazione e della violenza diretta contro gli uomini che sono percepiti come omosessuali" a mantenere "la maggior parte degli uomini in conformità con le norme di genere maschile" (Jacob & Cerny, 2004, p.123), è vero anche che discriminazione e violenza agiscono come generatori di reazioni. Proprio per questo la cultura Drag evolve negli anni assumendo il ruolo di strumento politico utilizzato come critica alle definizioni eteronormative dell'essere (Dougherty, 2017) e proprio l'exasperazione degli elementi riconosciuti come "diversi" rende tali elementi tanto potenti da diventare strumenti di reazione all'ingiustizia.

Ne deriva il secondo aspetto di interesse, quello che fa del Drag uno strumento di attivismo che porti l'attenzione sull'uguaglianza in termini di diritti, identificato nella definizione di Moncrieff e Lienard (2017) come una vera e propria "militanza politica queer".

Un fenomeno dunque comunitario, con codici e obiettivi condivisi che si sono nel tempo consolidati e includono la rappresentazione esagerata del genere attraverso elementi tradizionalmente associati al femminile. Oliveira, Guimarães, Caiero e Gomes sostengono infatti che "non ci può essere il Drag senza gli abiti, il trucco e gli accessori", tutti elementi solitamente appartenenti alla sfera femminile.

Se da un lato però il condividere codici e il riconoscersi come membri di una comunità è una prima chiave di lettura della performance Drag, dall'altro essa rimane strettamente legata all'individuo poiché è quest'ultimo a decidere aspetti e sfaccettature del proprio modo di intendere la femminilità. Secondo Moncrieff e Lienard (2017) è vero che facendo drag i membri della comunità LGBTQIA+ trasformano la celebrazione della propria "queerness" in uno strumento politico, ma ne fanno anche veicolo di espressione dell'identità come concetto fluido e personale. (Moncrieff & Lienard, 2017). È infatti nella creazione del proprio personaggio che si decide cosa e come comunicare al pubblico, e tutti gli elementi usati non sono semplici oggetti di scena, ma portatori di contenuti che racchiudono l'identità e l'immaginario del performer: sono veicoli di significati e ideali. Questo punto è di vitale importanza, tanto da essere il terzo aspetto di interesse per la ricerca e da essere la base su cui si sono definite le azioni intraprese. L'identità femminile viene utilizzata per creare uno storytelling e per compiere scelte mirate dal punto di vista estetico, ma l'opportunità di esprimersi senza restrizioni garantisce uno spazio in cui le Drag possono

esplorare molteplici aspetti di sé, che includono la propria femminilità ma non si esauriscono in essa. Anche se nell'immaginario comune sono caratterizzati da marcati elementi femminili, i personaggi drag assumono oggi la più ampia valenza di esercizi di scoperta delle proprie identità tramite la rappresentazione pubblica di aspetti che vengono normalmente nascosti per conformarsi alle definizioni di genere tradizionali (Dougherty, 2017). Ancora, secondo Dougherty (2017), per mezzo della creazione dell'identità del performer, quest'ultimo può mettere in atto diversi aspetti della propria identità sessuale e di genere che poi possono, o meno, trovare riscontro anche nell'identità personale fuori dal palcoscenico.

Che sia un atto politico, di appartenenza o di affermazione della propria individualità, nella preparazione alla performance Drag si evidenziano diversi step: pianificazione, progettazione dei costumi, acquisto degli accessori, impostazione della performance e presentazione. (Oliveira et al., 2018). La creazione e la progettazione dell'identità della Drag sono un vero e proprio mestiere, che però richiede spesso ingenti quantità di denaro per la sua realizzazione. Da qui nasce la tradizione di recuperare abiti usati tramite operazioni di up-cycling, svolgendo un vero e proprio atto contro il capitalismo e riaffermando l'aspetto politico che il fare Drag ha assunto con il tempo (Dougherty, 2017).

Insieme alle premesse teoriche citate finora, anche questi elementi più operativi sono stati tenuti in considerazione per articolare la struttura del progetto PoliDrag e definire l'attività di workshop con l'obiettivo di valorizzare gli aspetti di condivisione della performance Drag e al tempo stesso costruire l'identità individuale di ciascuna performer.

Grazie al metodo progettuale tipico del design che parte dalla comprensione degli universi intorno all'utente per studiarne le valenze culturali e le esigenze pratiche, questa esperienza di ricerca applicata ha permesso di sperimentare un codificato modus operandi all'interno di coordinate inusuali per entrare in relazione con le dimensioni di umanità, unicità, libera espressione del sé.

Metodologia

Interagire tra discipline diverse

Rispetto al tema PoliDrag è stato scelto un approccio metodologico che, attraverso l'astensione dal giudizio (Husserl, 2002) consentiva di cogliere l'essenza del fenomeno: un modo di re-imparare a vedere il mondo, una ritrovata capacità di provare stupore di fronte a qualcosa di sconosciuto. È in questo senso che la ricerca sull'abbigliamento Drag, prima, le tecniche che ne determinano la trasformazione in un'identità altra rispetto a quella del performer, poi, applicati in un secondo momento all'interno di un workshop operativo sono stati gli

elementi fondativi dell'attività progettuale.

Ancora, sviluppare un progetto di ricerca con una comunità come quella delle Drag, apparentemente lontana da quella degli studenti coinvolti nel workshop, ha implicato un approccio partecipativo per la definizione di ogni passaggio progettuale, per determinare un processo di progettazione e per definire un obiettivo comune. In questo caso, il design partecipativo (Smith, R. C. & Iversen, O. S., 2018), e le diverse varianti degli approcci partecipativi, come la co-creazione e il co-design, hanno permesso di promuovere un nuovo modo di coinvolgimento tra studenti di design della moda e performers coinvolte. Gli obiettivi dell'osservazione partecipativa sono (Creswell, 2018; Bauer & Gaskell, 2000):

Descrivere il sistema sociale da una serie di prospettive dei partecipanti; in questo caso, comprendere la cultura Drag e le sue battaglie sociali per i diritti.

- Produrre un ritratto dell'interazione sociale in ambienti naturali; da parte delle Drag, esprimere ciò che avrebbero voluto interpretare e comunicare durante l'evento attraverso la loro performance, il loro personaggio.
- Ottenere una comprensione profonda di un particolare tema, o di una situazione, attraverso i significati attribuiti al fenomeno dagli individui che lo vivono e lo sperimentano; dunque, comprendere, da parte dei designer, i desideri e trasformarli in capi d'abbigliamento.

Come metodo di ricerca, l'osservazione partecipata ha fornito una visione olistica e "naturale" dei soggetti presi in esame. Inoltre, come metodologia, costituisce una strategia globale per la raccolta di dati sul campo poiché associa in concomitanza l'analisi dei documenti, le interviste con i partecipanti e gli informatori, la partecipazione diretta, l'osservazione e l'introspezione.

Come metodo di ricerca, le azioni di co-design (Smith, R. C. et al., 2017) hanno portato le Drag ad essere le protagoniste della fase progettuale in cui, attraverso il supporto delle conoscenze dei designer, hanno potuto prendere parte direttamente al processo progettuale.

Il workshop

Azioni di ricerca applicata

Al fine di comprendere la cultura Drag e applicarla direttamente coinvolgendo diversi attori, si è strutturato un workshop progettuale tra la Scuola del Design e l'associazione LGBTQA+ PoliEdro del Politecnico di Milano al fine di preparare l'evento PoliDrag in cui, per la prima volta, nove studenti iscritti all'associazione potessero mostrarsi in una performance.

In questo caso l'obiettivo principale è stato coinvolgere gli studenti dell'associazione direttamente all'interno di un'attività progettuale di costruzione degli outfit realizzati dagli studenti del Corso di Studi in Design della Moda del Politecnico di Milano. Dopo una selezione dei designer, si è organizzato un workshop di co-design in cui i giovani designer della moda potessero realizzare ciò che le Drag di PoliEdro desideravano. Non una mera esecuzione, ma una progettazione partita da un'attività di ascolto e dialogo per costruire, insieme, i diversi personaggi che avrebbero dovuto sfilare durante la sera dell'evento. Il workshop ha visto la partecipazione volontaria di 32 studenti provenienti dalla laurea triennale in Design della moda e dalla Laurea Magistrale in Design for the Fashion system, divisi in nove gruppi di lavoro. Ciascun gruppo ha lavorato in aula alla costruzione dell'identità di una drag, non solo raccogliendo i suoi suggerimenti diretti ma osservando e ponendo domande aperte sulle passioni, abitudini, luoghi e memorie di ciascuno.

Il workshop progettuale si è basato su un'attività di manipolazione tessile, a partire da capi di scarto donati da Humana Vintage Milano, attività coerente con la cultura internazionale del drag che vede nel riuso e nel riciclo di capi di abbigliamento usati parte del suo stesso messaggio verso il rispetto dell'ambiente.

Secondo questa logica, gli studenti hanno potuto selezionare un'ampia varietà di capi usati raccolti dall'organizzazione con cui svolgere un lavoro di up-cycling per creare l'outfit di scena, rispettando le esigenze estetiche dettate dall'identità progettata e quelle pratiche legate ai costumi di scena, che richiedono resistenza, comodità, libertà nei movimenti, proporzioni e colori adatti alla visibilità sul palcoscenico. In questa fase sono stati creati dei prototipi, poi provati e sfilati indossando alle drag per verificarne la resistenza e la libertà di movimento. Una volta approvati i prototipi i designer hanno realizzato i capi finali in modo autonomo nei laboratori dell'Università, per tornare settimanalmente in aula per la verifica di quanto fatto con i docenti e le drag stesse.

Questo processo è stato fondamentale perché i desiderata delle future drag potessero trovare soddisfazione nella trasformazione di ciò che si riusciva a trovare nei magazzini. Ancora, i designer hanno dovuto organizzare e anticipare attraverso proposte stilistiche coerenti ciò che si sarebbe potuto realizzare con i materiali a disposizione e, magari, suggerire come modificare o re-interpretare un singolo elemento.

Le principali tecniche utilizzate sono state la modifica di capi sartoriali esistenti (accorciare, ricamare, rimuovere parti) e il disassemblaggio di capi diversi per la generazione di un nuovo capo dalle parti ottenute, con inedite combinazioni di materiali selezionati in base ai suggerimenti delle drag e all'esperienza dei giovani designer.

Il confronto tra designer e drag è stato sempre al centro dell'attività di workshop e, intorno a questa attività, altrettanto importante è stato cogliere informazioni rispetto alle altre attività in cui le Drag erano coinvolte, quelle del make-up e della presenza scenica. È stato infatti evidente sin dall'inizio come la costruzione dell'identità drag fosse definita sicuramente dal capo di abbigliamento e da tutti i dettagli, ma soprattutto da come questo sarebbe stato interpretato e definito al momento della performance sul palco.



FIG. 1.
La selezione dei capi di seconda mano nel quartier generale di Humana di Pregnana Milanese, marzo 2023.

Drag non è mascherarsi; è costruire un'identità altra ma fisicamente definita che trasmette un messaggio culturale e politico, capace di parlare a tutti, non solo ad una ristretta comunità, per farsi interprete e portavoce dei disagi sociali.

“Il designer con la sua capacità di vedere situazioni non consuete come consuete, e di agire nelle prime come nelle ultime, ha gli strumenti per realizzare sia il prodotto che l'esperienza dell'utente con il prodotto” (Schön, 1993, p.159). I capi di abbigliamento delle nove drag sono nati dal risultato di un lavoro d'indagine che ha combinato ragionamento mentale con, come afferma Dewey (1949), la fase progettuale intesa come adattamento attivo dell'uomo per trasformarlo ai propri bisogni e desideri nel modo più efficace possibile.

I risultati

L'Università come luogo di libertà

PoliDrag è stata la serata conclusiva, la celebrazione di tutte le attività progettuali e di ricerca, avvenuta il 26 maggio 2023, all'interno del cortile del Rettorato del Politecnico di Milano. Per la prima volta, con il sostegno dalla Rettrice Professoressa Donatella Sciuto, l'Associazione PoliEdro ha organizzato un vero e proprio spettacolo queer in cui le nove drag hanno potuto manifestare e comunicare in maniera consapevole la propria presenza all'interno dell'Ateneo.



FIG. 2.
Studio degli outfit durante
l'attività di workshop. Politecnico
di Milano, Scuola del Design,
aprile 2023.

Lo scopo della serata è stato quello di sensibilizzare non solo la comunità interna all'Ateneo, studenti e docenti, ma quella allargata fatta di persone e cittadini vicini ai temi dei diritti civili e sociali per tutti. Una serata che ha portato dentro l'Università gli argomenti più vicini alla comunità LGBTQA+ ma, contemporaneamente, ha portato fuori dall'Ateneo una maggiore consapevolezza di come un luogo di cultura, ricerca e progettazione possa essere, ed è, un luogo di libertà, in cui tutti sono accolti e convivono. Una serata che ha messo in luce come l'identità di genere (Giammei, 2023) sia una cosa che costruiamo davvero collettivamente e lo facciamo attraverso la ripetizione di continue conferme omologanti; queste sono riproposte anche attraverso il "politicamente corretto" che sentiamo nominare sempre più spesso rispetto a differenze di classe, etnia, disabilità, e che è a tutti gli effetti un privilegio che dimostra una mancanza di responsabilità. Chi non è diverso gode del lusso di non doversi conoscere, di non dover imparare nulla di sé, di essere alieno (Giammei, 2023), mentre sempre più frequentemente da chi appartiene a quelle che chiamiamo minoranze, o sia da chi si trova in una condizione minoritaria rispetto alla collettività, ci si aspetta che prenda e abbia coscienza della propria identità.

FIG. 3.

Un momento performativo durante la serata evento PoliDrag. Rettorato del Politecnico di Milano, 26 maggio 2023.

PoliDrag è stata la prima manifestazione universitaria contro questo modo di pensare ed esprimersi.



È stato uno spazio di libertà che ha visto nell'analisi di tutti i nostri guardaroba la chiave per decostruire gli stereotipi occidentali del verticale, sinonimo di maschile virtuoso ed intellettuale, e dell'orizzontale, sinonimo del femminile, accogliente e corporeo. Una rielaborazione dell'armadio che potrebbe benissimo portarci tutti ad una allegra decostruzione proprio delle idee precostituite e politicamente corrette: nessuno, né l'uomo né la donna devono necessariamente rinunciare alle loro identità, solo, magari, considerarle obliquamente.

BIBLIOGRAFIA

- Bauer, M. W., & Gaskell, G. (2000). *Qualitative Researching with Text, Image and Sound: A Practical Handbook for Social Research*. Sage, New York. <https://doi.org/10.4135/9781849209731>.
- Creswell, W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications, Inc.
- Dewey, J. (1949). *Logica, teoria dell'indagine*. Einaudi, Torino.
- Dougherty, C. (2017). *Drag Performance and Femininity: Redefining Drag Culture through Identity Performance of Transgender Women Drag Queens* [Master's thesis, Minnesota State University, Mankato]. Cornerstone: A Collection of Scholarly and Creative Works for Minnesota State University, Mankato. <https://cornerstone.lib.mnsu.edu/etds/730/>.
- Giammei, A. (2023). *Cose da maschi*. Einaudi, Torino.
- Husserl, E. (2002). *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*. Einaudi, Torino.
- Jacob, J., & Cerny, C. (2004). Radical drag appearances and identity: The embodiment of male femininity and social critique. *Clothing and Textiles Research Journal*, 22(3), 122-134.
- Moncrieff, M., & Lienard, P. (2017). A natural history of the drag queen phenomenon. *Evolutionary Psychology*, 15(2). doi:<https://doi.org/10.1177/1474704917707591>.
- Schön, D. A. (1984). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books.
- Smith, R. C., Bossen, C., & Kanstrup, A. M., (2017). Participatory design in an era of participation. *CoDesign*, vol. 13, no. 2, pp. 65-69.
- Smith, R. C., & Iversen, O. S. (2018). Participatory design for sustainable social change. *Design Studies*, vol. 59, pp. 9-36.
- Walker, R. (2019). *Culture is a Drag*. Unpublished Bachelor Thesis. Appalachian State University, Department of Communication.



PACKAGING
ACCESSIBILITÀ
DESIGN FOR ALL
INCLUSIONE
SOSTENIBILITÀ SOCIALE

PACKAGING
ACCESSIBILITY
DESIGN FOR ALL
INCLUSION
SOCIAL SUSTAINABILITY

Packaging for diversified users

Methodologies and tools for accessibility design

Marco Bozzola¹
Irene Caputo²
Monica Oddone³
Anna Volkova⁴

All'interno di una società sempre più complessa e diversificata, ci si confronta con un incremento e varietà di esigenze: la questione dell'accessibilità ai prodotti e servizi rappresenta quindi un tema sempre più evidente e diffuso. In tale scenario, il presente contributo intende esporre un percorso di ricerca recentemente avviato sul tema dell'accessibilità nel packaging (da un punto di vista fisico, comunicativo e culturale) che si concretizza attraverso la formulazione di uno strumento operativo costituito da due specifici dispositivi: una scheda di valutazione sotto forma di checklist di criteri utili come strumento di pre-progettazione, in grado di restituire il livello di accessibilità del packaging analizzato, e l'indicazione dei possibili interventi di miglioramento connessi agli esiti dell'analisi effettuata.

¹ Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino, ORCID: 0000-0002-2119-3927 marco.bozzola@polito.it.

² Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino, ORCID: 0000-0002-8949-5171.

³ Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino, ORCID: 0000-0003-0135-2182.

⁴ Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino.

Within an increasingly complex and diversified society, we are confronted with an increase and variety of needs: the issue of accessibility to products and services is therefore an ever more evident and widespread theme. In this scenario, this paper aims to present a research path - recently started - on the topic of packaging accessibility (physical, communicational and cultural), which is implemented through the formulation of an operative tool consisting of two specific sections: a checklist of criteria useful as a pre-designing tool, able to return the level of accessibility of the packaging analysed, and the indication of possible improvement interventions connected to the results of the analysis carried out.



Introduzione

Negli ultimi vent'anni la struttura demografica in Europa ha registrato notevoli cambiamenti, determinati tanto dai forti flussi migratori, tanto dal costante invecchiamento della popolazione. Oggi in Italia gli uomini e le donne over 65 rappresentano circa il 24% della popolazione e il dato è destinato ad aumentare sensibilmente nei prossimi anni (dati Eurostat, 2023).

Le nostre società risultano quindi sempre più complesse e diversificate, composte da uomini e donne di provenienze geografiche diverse, nuovi cittadini di prima e seconda generazione portatori di culture proprie, ma anche da gruppi sociali diversificati per età o specifiche capacità fisiche e cognitive. Fattori che determinano una crescente varietà di esigenze: la questione dell'accessibilità ai prodotti e ai servizi rappresenta quindi un tema sempre più evidente e diffuso, non più appannaggio di nicchie di utenti con necessità specifiche, ma sentito trasversalmente dalla società, in maniera diretta o indiretta.

Un tema di sostenibilità sociale che guarda alla componente del benessere delle persone come un dato fondamentale, raggiungibile anche attraverso una progettualità inclusiva, in grado di mettere in gioco valori quali equità, sicurezza, partecipazione, integrazione, benessere, qualità della vita, ma allo stesso tempo un elemento di attenzione per le aziende la cui ridotta cura di tali aspetti può anche essere causa di ripercussioni sul piano commerciale (Fain, 2018).

In tale scenario, il presente contributo intende esporre un percorso di ricerca recentemente avviato sul tema dell'accessibilità nel packaging, prodotto di massa che accompagna pressoché tutte le nostre azioni di consumo, dall'acquisto all'impiego alla dismissione e le cui caratteristiche tanto di funzione d'uso quanto di comunicazione ne fanno un oggetto d'indagine particolarmente interessante. Nello specifico, l'obiettivo del lavoro è quello di esplorare l'ambito del packaging design, al fine di identificare strumenti e metodologie per una progettazione attenta e consapevole al tema dell'accessibilità in un'accezione più ampia possibile (funzionale, di comunicazione, culturale).

Da un punto di vista metodologico (Fig. 1), il tema è stato approcciato in primis attraverso un'analisi della letteratura di riferimento volta alla definizione del dominio progettuale dell'Inclusive Design che, nell'accezione del packaging, si esprime nell'ampliare il numero di persone che possono utilizzare uno specifico imballaggio, massimizzandone l'esperienza (Waller et al., 2015). Tale attività ha permesso di individuare le principali categorizzazioni e letture dell'accessibilità nel packaging, utili per la successiva selezione e analisi di casi studio, di packaging accessibili innanzitutto, ma anche di strumenti attualmente sviluppati per il rilievo dell'usabilità del packaging.

Parallelamente un'esplorazione didattica sviluppata in collaborazione

con Lavazza nell'ambito del Design Lab2 del Master di I livello in Eco Packaging del Politecnico di Torino, ha permesso di sondare modi e approcci del progetto per l'usabilità dei packaging, attraverso proposte progettuali che potessero favorire nuove gestualità, modalità di apertura e interazione, rendendo la confezione un efficace dispositivo per l'accesso (Bucchetti, 2010).

Tale percorso metaprogettuale ha permesso di porre le basi per lo sviluppo della proposta, in termini di definizione dei criteri di valutazione e organizzazione degli indicatori, quindi di definizione della struttura della checklist, strumento operativo in grado di evidenziare puntualmente le opportunità di miglioramento dell'accessibilità dei packaging oggetto di analisi.

FIG. 1.
Schema di processo e step metodologici. Credits: autori.



Approcci e letture sull'accessibilità nel packaging

Il requisito di accessibilità, non solo fisica e comunicativa, ma anche culturale e sociale, oggi è dato quasi per acquisito nella progettazione consapevole di prodotti, sistemi comunicativi e servizi; tuttavia, il tema – anche dal punto di vista dell'accezione stessa che viene data al termine – è in continua evoluzione e la discussione è tuttora aperta. Come emerge dalla Carta Etica del Packaging, l'imballaggio è ad oggi un prodotto essenziale che si dirige verso una fase di piena maturità, e in quanto tale

richiede di aprire un percorso di riflessione condiviso ideale tra gli attori del sistema per consentirne un'evoluzione nel rispetto dei bisogni del consumatore, dell'utilizzatore, dell'ambiente e della società. (Baule & Bucchetti, 2015).

In quest'ottica l'accessibilità fisica, comunicativa e culturale del packaging assumono una rinnovata rilevanza in termini di consapevolezza progettuale dell'impatto dello stesso sulle modalità di fruizione e comprensione da parte dei singoli utenti.

Per sua stessa natura, l'imballaggio deve assolvere a una serie di requisiti che, in alcuni casi, portano progettisti, produttori e distributori a creare dei compromessi tra le diverse funzioni: esso deve, in primis, svolgere un'azione di protezione e preservazione del contenuto in tutta la sua filiera – dalla produzione fino allo stoccaggio, al trasporto, l'esposizione, l'acquisto e l'utilizzo da parte del consumatore finale; deve veicolare la vendita del prodotto facilitandone l'identificazione e rendendone immediato il contenuto; deve inoltre creare una relazione fisico-sensoriale con l'utente, il quale deve potersi avvicinare con facilità e intuitività al prodotto. A ciò si aggiungono tutta una serie di apparati informativi indicati da requisiti di legge (Goodman-Dean et al., 2016), come ad esempio l'etichettatura ambientale, o da specifiche esigenze del produttore o del distributore.

La progettazione di imballaggi deve inoltre tenere conto della gamma di processi percettivi e cognitivi umani, delle gestualità, delle lingue e delle culture (International Standard, 2011). Ognuno di questi aspetti ha dunque delle ricadute progettuali specifiche, in termini di forma, scelta dei materiali, meccanismi di funzionamento, sistemi di apertura e chiusura, quantità, dimensione, posizionamento delle informazioni principali, ecc. È quindi sottinteso che non tutte queste esigenze di progetto possano avere delle ricadute prestazionali tra loro totalmente coerenti: sarà compito del progettista valutare quali aspetti debbano emergere maggiormente in base allo scenario delineato.

È proprio a supporto di una progettazione consapevole degli imballaggi, negli anni sono stati sviluppati diversi strumenti per il rilievo delle caratteristiche prestazionali (sia in termini quantitativi che qualitativi) di packaging esistenti, atti a valutarne la rispondenza a standard di qualità e di evidenziare, allo stesso tempo, opportunità di progetto. Al fine di questa ricerca, alcune delle esperienze mappate (sinteticamente riportate nella Tab. 1) hanno permesso di avviare delle riflessioni critiche sulle chiavi di lettura adottate e sugli obiettivi ultimi di tali strumenti: dalla sostenibilità ambientale e sociale (Badalucco, 2011; De Giorgi, 2013; Barbero & Tamborrini, 2018), alle ricadute progettuali in termini di accessibilità fisica e sensoriale sia su un piano più propriamente qualitativo (Badalucco, 2011; De Giorgi, 2013; Rossi, 2019) che quantitativo / prestazionale (Fain, 2018).

Ad oggi, il tema dell'accessibilità nel settore del packaging trova ampio spazio di riflessione teorica e sperimentale relativa alla componente fisico-sensoriale, legata cioè ai principi di maneggevolezza, facilità di apertura e utilizzo (Yoxal et al., 2019), nonché alle caratteristiche comunicativo-informative con funzionalità diversificate

(Ciravegna, 2010), che in alcuni casi si arricchiscono con riflessioni riguardanti il background culturale degli utenti a cui ci si rivolge, nell'accezione di accessibilità culturale (Van den Berg-Weitzel & Van de Laar, 2001).

L'imballaggio accessibile è un imballaggio che tutti possono utilizzare facilmente, in sicurezza, comodamente e con soddisfazione (frustration free), indipendentemente dall'età, dalle capacità percettive e cognitive, dal livello di funzionalità fisica, dalla lingua e dalla cultura. Da un punto di vista fisico-sensoriale, il progettista è chiamato a valutare aspetti prevalentemente legati alla manipolazione del packaging (appigli, dimensione, forma, finiture), a sistemi di erogazione (dosaggio, somministrazione, posizionamento), facilità di apertura e chiusura (riutilizzo, semplicità, riconoscibilità) che condizionano anche la percezione del prodotto nella sua componente emotiva e sensoriale: non a caso, nel 2004, è stato coniato il termine "wrap rage" per descrivere il senso di frustrazione nell'utilizzo di confezioni difficili da aprire anche per articoli molto semplici (Goodman-Dean et al., 2016). Nel packaging, la dimensione fisico-sensoriale sappiamo essere saldamente legata a quella comunicativo-informativa (Bucchetti, 2010): superando l'aspetto strettamente grafico e di natura estetica, consideriamo altre dimensioni proprie del design della comunicazione, quali la comprensibilità del prodotto contenuto, le modalità di utilizzo e interazione, l'immediatezza identificativa, la chiarezza e completezza informativa.

Un aspetto fortemente legato alla dimensione comunicativa ma che necessita di alcune riflessioni circoscritte riguarda l'accessibilità culturale (Van den Berg-Weitzel & Van de Laar, 2001), che si riferisce più specificatamente alla progettazione di strategie per la "mediazione" dei contenuti informativi in modo da aiutare i fruitori a superare le barriere socioculturali. Barriere legate ad esempio all'autoreferenzialità culturale – come l'uso di modalità comunicative e linguaggi tecnici e specialistici (Gallavotti & Pisto, 2007) – o la mancanza nell'uso di linguaggi adeguati e/o condivisi quali ad esempio il limitato uso di informazioni in inglese o in altre lingue o di linguaggi alternativi quali Braille, approfondimenti digitali, ecc. Aspetti che hanno delle ricadute progettuali relative all'espressività del packaging (uso del colore, della forma, della tipografia, etc) nel modo in cui le informazioni vengono trasmesse attraverso la confezione in modo più esplicito (ponendo cioè l'accento su fatti, immagini e altre informazioni), o più implicito, ad esempio attraverso l'uso del simbolismo e metafore.

Dall'analisi della letteratura è quindi evidente come, anche in funzione del settore merceologico di vendita, alcune caratteristiche influiscono maggiormente sulla capacità di un packaging di massimizzare la propria accessibilità: scelta dei materiali, dimensionamento e facilità di manipolazione dei diversi componenti, individuazione dei meccani-

smi di apertura e chiusura, dimensioni e collocazione adeguata delle informazioni principali, etc.

Analisi dei casi studio

La successiva fase di ricerca e analisi ha portato alla raccolta di circa 50 casi studio di packaging esistenti, interessanti dal punto di vista delle soluzioni per l'accessibilità proposte, con riferimento a diverse tipologie di utenti. I casi studio rappresentano diversi tipi merceologici e sono stati scelti sulla base delle tipologie di accessibilità, comunicativa e funzionale, rappresentate. Ogni prodotto è stato esaminato attraverso alcuni criteri: il settore merceologico a cui appartiene, la tipologia di packaging (tenendo conto del materiale e del metodo produttivo), la tipologia di accessibilità e soprattutto i gruppi di utenti in grado di utilizzare il packaging.

Le schede di analisi dei packaging (Fig. 2) sono state strutturate per la raccolta di informazioni testuali e visive, mappando diverse iniziative rivolte a un'utenza allargata: per citare due casi a titolo di esempio, l'azienda Kellogg's, in collaborazione con la start-up spagnola Navi-Lens, inserisce sul fronte di alcuni prodotti un QR code realizzato con colori ad alto contrasto che, una volta scansionato con lo smartphone, riproduce in formato audio le informazioni relative al prodotto (ingredienti, allergeni, ecc.). In ottica di accessibilità fisica, il marchio Olay della Procter & Gamble ha ideato un coperchio Easy Open, caratterizzato dalla facilità di impugnatura e apertura (grazie alla presenza di due ali laterali), rivolto a chi ha problemi di destrezza, dolori o disabilità articolari e limitazioni visive.

Alla luce dell'analisi effettuata, si desume come l'accessibilità fisica e quella comunicativa si trovino spesso in uno stretto rapporto l'una con l'altra, avendo entrambe come elemento centrale la fruizione agile del packaging. Le confezioni esaminate possono essere raggruppate a seconda delle tipologie di intervento che rappresentano: presenza di ausili per facilitare l'apertura e l'utilizzo, strategie per la riduzione dello sforzo, elementi leggibili al tatto, presenza di audio-etichette, forte contrasto e leggibilità del testo, presenza di elementi grafici o infografiche, ecc.

In termini di numerosità, le soluzioni più ricorrenti hanno riguardato l'accessibilità dei sistemi di apertura, sia a livello grafico (indicazioni più chiare del punto/linea di apertura), che fisico (inserimento di linguette o interventi sulla forma del tappo/coperchio).

Gli esiti del lavoro di analisi e mappatura hanno permesso di avviare delle valutazioni critiche sulle tipologie d'intervento effettivamente in grado di contribuire ad una maggiore accessibilità del packaging. A partire da tali riflessioni sono quindi state poste le basi teoriche/metodologiche per lo sviluppo della checklist di seguito descritta.

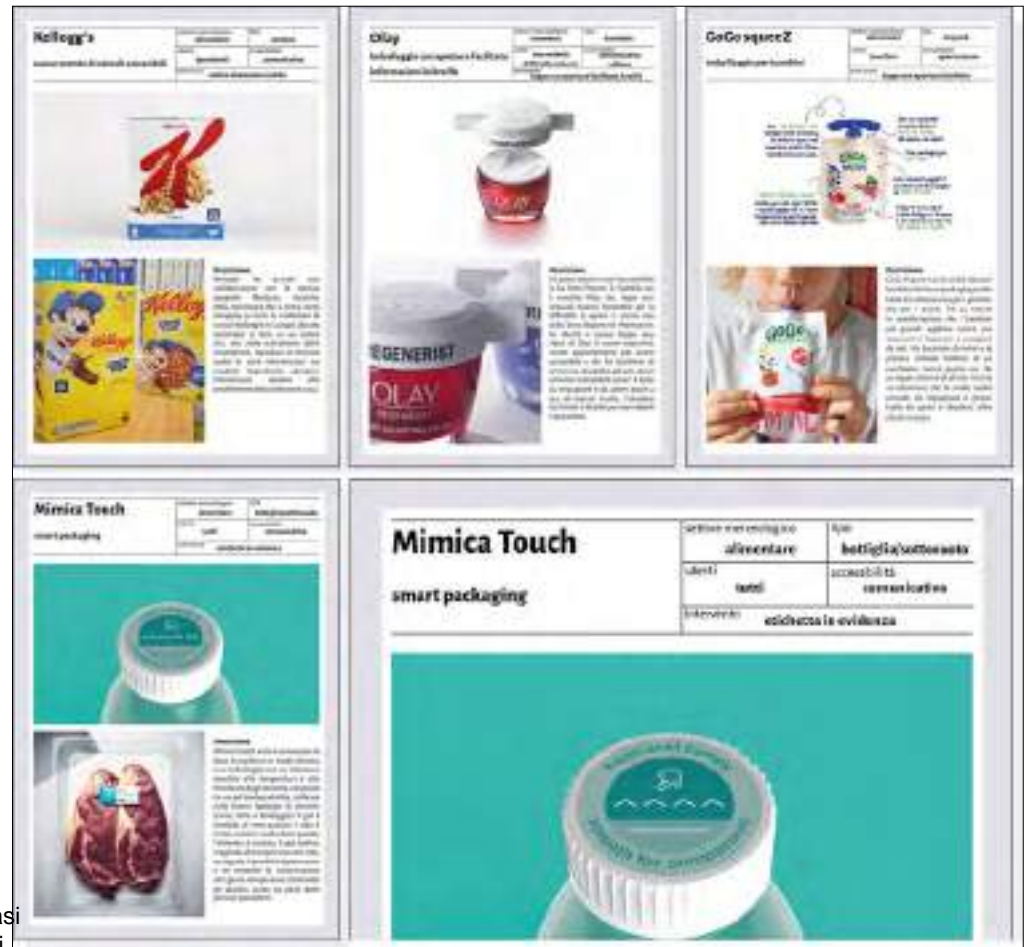


FIG. 2.
. Esempio di schedatura dei casi studio individuati. Credits: autori.

Verso una checklist del livello di accessibilità del packaging

Lo strumento operativo, attualmente in fase di ulteriore elaborazione, ha l'obiettivo di analizzare il livello di accessibilità di packaging esistenti e supportarne la riprogettazione attraverso l'indicazione di possibili interventi di miglioramento. Nello specifico, la checklist di analisi è costruita per consentire una valutazione oggettiva del packaging di riferimento attraverso la compilazione di due schede.

Nella prima scheda vengono analizzate le caratteristiche di accessibilità fisica, raggruppate in sottocategorie che riguardano gli aspetti di manipolazione, i sistemi di apertura, i sistemi di chiusura e i sistemi di erogazione. Oltre ad essere documentata la presenza o meno di questi dispositivi, si valutano eventuali complessità e/o difficoltà nell'interazione fisica fra l'utente e il packaging, in termini di forza impiegata, numero di movimenti richiesti, possibilità di uso di una sola mano, ecc.

Nella seconda scheda vengono, invece, considerate le caratteristiche di accessibilità comunicativa suddivise in aspetti di informazione, comprensione, identificazione e culturali. Le schede sono graficamente strutturate secondo quattro colonne per aiutarne la comprensione e rendere più intuitiva la compilazione (Fig. 3).



FIG. 3.
Le due schede della checklist con ingrandimento di una sezione esemplificativa. Credits: autori.

La colonna principale è costituita da alcune asserzioni legate alle caratteristiche da valutare (come, ad esempio, “Può essere afferrato con una sola mano”), offrendo specifiche puntuali a cui fare riferimento. Alla sua sinistra si trovano i raggruppamenti per sottocategoria, mentre alla sua destra si trovano i quattro parametri di valutazione:

- “No”, ovvero la caratteristica non è soddisfatta per nessuna categoria di utenza;
- “In parte”, ovvero la caratteristica è soddisfatta solo per alcune categorie di utenza;
- “Sì”, ovvero la caratteristica è soddisfatta per la maggior parte delle categorie di utenza. In questo caso si fa riferimento a normodotati, soggetti di diverse estrazioni culturali e linguistiche, soggetti con limitazioni fisiche (di tipo motorio, ipovedenti, sordi, persone affette da artrite, daltonismo, ...), soggetti con limitazioni cognitive (disturbi neurobiologici, insufficienze mentali lievi, ...), soggetti con limitazioni temporanee (donne incinte, persone con arti contusi, etc);

- “N.A.” (Non Applicabile), se si riferisce a una caratteristica che non può essere valutata nella specifica tipologia di packaging analizzato.

L'ultima colonna riguardante le note è di grande importanza perché permette di appuntare le criticità osservate e costituire un'utile base per le successive indicazioni operative. La compilazione si può idealmente suddividere in due fasi: dopo l'analisi vera e propria – che comprende l'osservazione del packaging, la compilazione delle varie voci e la scrittura delle note – si procede al conteggio del numero delle spunte per ogni parametro di valutazione. Questo permetterà, attraverso un sistema a semaforo, di evidenziare le sottocategorie che necessitano di maggior attenzione perché potenzialmente più critiche in termini di accessibilità.

Nella fase di sviluppo dello strumento, è stata intrapresa una fase di test preliminare, con l'analisi di un packaging del tè dell'azienda Monthea, con cui era già stata avviata una collaborazione: la compilazione è stata portata avanti dal gruppo di ricerca, che ha evidenziato come aree critiche quelle legate al sistema di apertura e all'informazione (Fig. 4).

Futuri sviluppi

La checklist si propone quindi quale strumento in grado di permettere un'analisi oggettiva delle caratteristiche di accessibilità del packaging, individuando i punti critici e i relativi margini d'intervento. Una volta definito e affinato lo strumento, obiettivo finale del lavoro è quello di avviare una prima sperimentazione su di un caso specifico di packaging che potrà essere individuato in accordo con un'azienda con cui è in via di definizione un'attività di collaborazione in merito. L'analisi mediante checklist del packaging selezionato porterà alla riprogettazione dello stesso secondo le linee d'intervento emergenti, con conseguente prototipazione della nuova confezione.

La successiva attività di test prevede l'organizzazione di alcune sessioni di focus group che siano rappresentative delle utenze coinvolte, finalizzate ad accertare le prestazioni di accessibilità, sempre mediante l'impiego della checklist che diviene quindi anche strumento di verifica.

Tale attività di osservazione del comportamento del nuovo packaging potrà produrre feedback dall'esperienza diretta, utili per apportare modifiche migliorative e implementando il funzionamento della stessa checklist.

Un aspetto di potenziale sviluppo dello strumento riguarda il tipo di feedback che lo stesso può portare in fase di analisi delle singole prestazioni, anche proponendo esempi di packaging rispondenti

positivamente ai diversi requisiti indicati in checklist, suggerendo quindi soluzioni e tipologie d'intervento esistenti che possono guidare l'azione progettuale. La ricerca ha infatti permesso di raccogliere una ricca banca dati di casi studio, in fase di continuo aggiornamento e implementazione. Tale azione potrebbe essere sviluppata mediante un modello di checklist digitale integrata con software (ad esempio, Tableau) in grado di linkare le singole voci della checklist ad un data-base di prodotti facilmente accessibili e navigabili. L'implementazione e l'affinamento di tale strumento si pone come obiettivo ultimo quello di facilitare in maniera scientifica una progettazione consapevole del packaging, attraverso la generazione di linee guida puntuali declinate sulle diverse casistiche incontrate, in grado di aumentarne il livello di accessibilità e valorizzandone di conseguenza la responsabilità sociale.

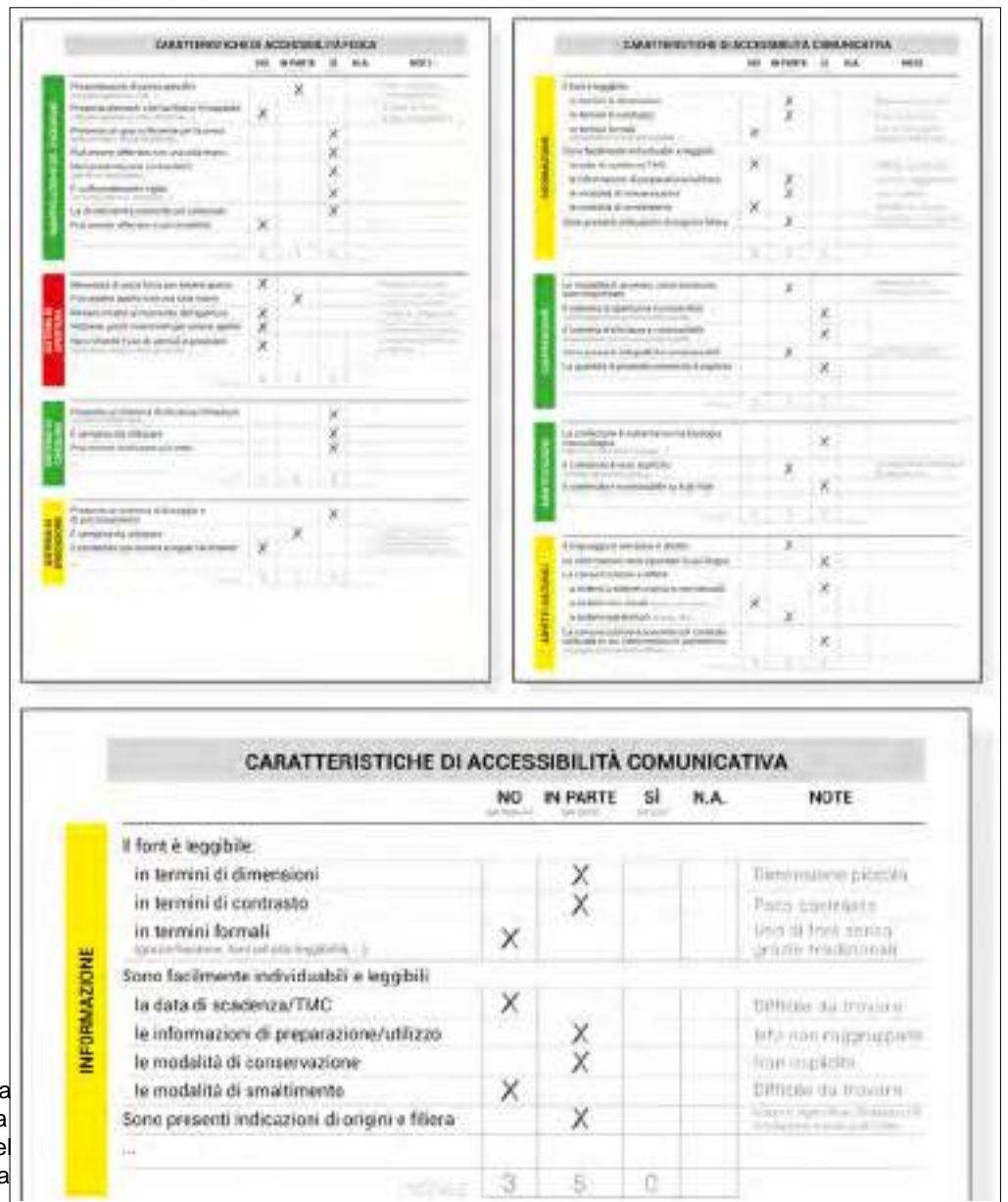


FIG. 4. Esempio di compilazione della checklist, avvenuto durante la fase di sviluppo, con analisi del packaging del tè dell'azienda Monthea. Credits: autori.

BIBLIOGRAFIA

- Badalucco, L. (2011). *Il buon packaging. Imballaggi responsabili in carta, cartoncino e cartone*. Edizioni Dativo.
- Barbero, S., & Tamborrini, P. M. (2018). Osservatorio Eco-Packaging (OEP): un mix di ricerca, didattica, progettazione e comunicazione. In S. Ferraris, & A. Vallicelli (a cura di). *Microstorie di didattica del progetto*. (pp. 389-399) Società Italiana di Design.
- Baule, G., & Bucchetti, V. (2015). *Carta Etica del Packaging*. Edizioni Dativo & Politecnico di Milano.
- Bucchetti, V. (2010). Packaging come dispositivo per l'accesso. *I + Diseño*, 2, 64–76. <https://doi.org/10.24310/idisen.2010.v2i.12701>.
- Ciravegna, E. (2010). *La qualità del packaging. Sistemi per l'accesso comunicativo-informativo dell'imballaggio*. FrancoAngeli.
- De Giorgi, C. (a cura di). (2010). *Packaging sostenibile? Metodo multicriteria di valutazione del packaging alimentare Poliedro - Pollenzo Index Environmental and Economics Design*. Umberto Allemandi & C.
- Eurostat. (2023). *Key figures on Europe – 2023 Edition*. <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-key-figures/wks-ei-23-001>.
- Fain, B. (2018). *Food Packaging Design Accessibility Guidelines*. Arthritis Australia – Accessible Design Division https://arthritisaustralia.com.au/wordpress/wp-content/uploads/2018/01/Food-Packaging-Design-Accessibility-Guidelines_Arthritis-Australia.pdf.
- Gallavotti, B., & Pistoï, S. (2007). La comunicazione istituzionale della scienza: come evitare la deriva autoreferenziale (oppure la sindrome di Rain Man?). *Analysis*, 4, 20-23. http://www.analysis-online.net/wp-content/uploads/2013/03/gallavotti_pistoï.pdf.
- Goodman-Dean, J., Waller, S. D., Bradley, M. J., Yoxall, A., Wiggins, D., & Clarkson, P. (2016). Designing Inclusive Packaging. In P. Burgess (a cura di). *Integrating the packaging and product experience in food and beverages: A route map to consumer satisfaction*. (pp. 37-57). <https://doi.org/10.1016/b978-008-100356-5.00003-6>.
- International Standard. (2011). *ISO 11156:2011. Packaging – Accessible Design – General requirements*. <https://www.iso.org/standard/50175.html>.
- Rossi, E. (2018). A comprehensive tool for developing new human-centred and social inclusion-oriented design strategies and guidelines. *Theoretical Issues in Ergonomics Science*, 20(4), 419–439. <https://doi.org/10.1080/1463922x.2018.1514088>.
- Van den Berg-Weitzel, L., & Van De Laar, G. L. M. (2001). Relation between culture and communication in packaging design. *Journal of Brand Management*, 8(3), 171-184. <https://doi.org/10.1057/palgrave.bm.2540018>.
- Waller, S. D., Bradley, M. D., Hosking, I., & Clarkson, J. (2015). Making the case for inclusive design. *Applied Ergonomics*, 46, 297–303. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2013.03.012>.
- Yoxall, A., Gonzalez, V. H., Best, J., Rodriguez-Falcon, E., & Rowson, J. (2019). As you like it: Understanding the relationship between packing design and accessibility. *Packaging Technology and Science*, 32(10), 496–507. <https://doi.org/10.1002/pts.2466>.

DEMENTIA
DESIGN DEGLI INTERNI
PRATICHE DI HOMEMAKING
HABITAT TERAPEUTICO
CO-DESIGN

DEMENTIA
INTERIOR DESIGN
HOMEMAKING PRACTICES
THERAPEUTIC HABITAT
CO-DESIGN

Supporting communities in place-based innovations

New paradigms for homemaking practices in an Integrated Urban Village for Dementia Care

Silvia Maria Gramegna¹
Sara Mariazzi²

Nell'ambito delle terapie non-farmacologiche per la cura della demenza, e dell'importanza che gli spazi rivestono per la loro efficacia, la ricerca presentata in questo paper descrive e identifica processi e dinamiche di homemaking, che portano alla co-creazione degli spazi interni di un ambiente di cura. Tali pratiche consentono alle persone con demenza e ai loro caregiver di stabilire un senso di appartenenza nei confronti dei nuovi spazi in cui vivono, all'interno di un Villaggio Urbano Integrato per la demenza, dove l'ambiente di cura non è più confinato all'interno di un perimetro sorvegliato, ma si sovrappone e si fonde con l'ambiente urbano esistente, consentendo agli ospiti di vivere una vita quotidiana normale e significativa, insieme alla comunità di cittadini che vive nel quartiere, in un'ottica di inclusività.

¹ Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, Via Giovanni Durando 10, Milano.
ORCID: 0000-0003-3426-6045
silviamaaria.gramegna@polimi.it.

² EQUA Cooperativa, via Bicetti de' Buttinoni 15, Milano.

In the context of non-pharmacological therapies for dementia care, and the importance of spaces for their effectiveness, the research presented in this paper describes and identifies homemaking processes and dynamics, which lead to the co-creation of the interior spaces of a care environment. Such practices allow people with dementia and their caregivers to establish a sense of belonging to the new spaces they live in within an Integrated Urban Village for Dementia, where the care environment is no longer confined within a guarded perimeter, but overlaps and merges with the existing urban environment. This allows residents to live a normal and meaningful daily life, together with the community of citizens living in the neighbourhood in an inclusive perspective.



Introduzione

Alla luce della crescente attenzione nei confronti delle terapie non-farmacologiche per la cura della demenza, e di conseguenza, dell'importanza, in termini terapeutici, che il contesto dell'ambiente e degli spazi, sia interni che urbani, riveste per la loro efficacia, la ricerca presentata in questo paper ha come obiettivo la definizione dei requisiti e dei parametri utili alla realizzazione di un sistema di ambienti con finalità terapeutica, capaci di relazionarsi sia con gli anziani con demenza, che con la comunità di persone che li supportano. Per gli anziani affetti da demenza, infatti, l'ambiente circostante assume un ruolo cruciale per l'orientamento, la sicurezza, il comfort e il benessere, in quanto può fungere da protesi per le capacità perse, potenziando e stimolando, al contempo, quelle residue (Gramegna, 2021). La ricerca presentata in questo paper si concentra sull'identificazione dei processi e delle dinamiche di homemaking, che portano alla co-creazione degli spazi interni dell'ambiente di cura, e che consentono alle persone con demenza e ai loro caregiver di creare e stabilire un senso di appartenenza nei confronti dei nuovi spazi in cui vivono, siano essi ambienti interni o spazi urbani. Il contesto di cura è un Villaggio Urbano Integrato per la demenza, PIAZZA GRACE: una innovativa tipologia assistenziale a lungo termine, in cui l'ambiente di cura non è più confinato all'interno di un perimetro sorvegliato (come nei Villaggi Alzheimer), ma si sovrappone e si fonde con l'ambiente urbano esistente, consentendo agli anziani con demenza di vivere una vita quotidiana normale e significativa, insieme alla comunità di cittadini che vive nel quartiere che ospita il Villaggio, in un'ottica di inclusività.

Inoltre, la ricerca presentata in questo paper, è parte di uno studio più ampio sugli ambienti terapeutici per anziani con demenza condotto all'interno di GRACE_Lab, un laboratorio di ricerca sperimentale che coinvolge designer e ricercatori del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, nonché terapeuti e medici di EQUA Cooperativa un'organizzazione con sede a Milano e attiva nella cura della demenza. L'obiettivo di questa ricerca in corso è determinare l'identità estetico-funzionale degli ambienti di cura per migliorare il benessere degli anziani che li vivono quotidianamente, e definire dispositivi ambientali e servizi integrati ed inclusivi per la comunità.

Demenza e terapie non farmacologiche

La demenza, una sindrome caratterizzata da declino cognitivo e compromissione della memoria, rappresenta un problema di salute pubblica significativo e crescente in una popolazione globale che invecchia. Con l'aumento dell'aspettativa di vita e la prevalenza dei disturbi neurodegenerativi legati all'età, l'impatto della demenza

sugli individui, sulle famiglie e sulla società in generale è diventato più pronunciato che mai. La demenza, definita anche “condizione neuro-cognitiva importante”, è una combinazione di sintomi causati da una malattia piuttosto che da una singola malattia. Essa influisce negativamente sulla memoria, sul comportamento, sul ragionamento e sulle abilità sociali fino a interferire con le attività quotidiane e con l'autonomia sociale (Zeisel et al., 2020). Perdita di memoria, confusione, comportamenti aggressivi, difficoltà di linguaggio e una serie di condizioni fisiche che influiscono sulla vista e sulla mobilità sono tra i sintomi comuni a molte malattie che causano la demenza. Inoltre, lasciare un ambiente domestico e familiare per entrare in uno spazio di cura come una residenza assistita rappresenta sempre un momento delicato nella vita degli anziani con demenza. Nella maggior parte dei casi, il cambiamento dell'ambiente di vita provoca confusione, agitazione e disorientamento (Wada et al., 2020). La persona difficilmente sente un legame con un ambiente totalmente nuovo o con le persone che la circondano. Di conseguenza, le persone con demenza possono provare sentimenti di solitudine e ansia quando si trasferiscono in un nuovo ambiente di cura.

Questi interventi comprendono un ampio spettro di attività e tecniche. In questa prospettiva, l'ambiente stesso può essere considerato un'importante modalità di trattamento non farmacologico (i.e. una serie di approcci terapeutici che mirano a migliorare gli aspetti cognitivi, emotivi e funzionali delle persone affette da demenza) in quanto, se adeguatamente progettato, può ridurre i disturbi comportamentali e agire come una sorta di “protesi” nella compensazione delle perdite e dei deficit cognitivi (Gramegna, 2021).

Innovazioni place-based: il ruolo delle pratiche di homemaking

Il placemaking si riferisce a un processo collaborativo attraverso il quale possiamo creare un senso di comunità tra un gruppo di cittadini per massimizzare il valore condiviso, rafforzando il legame tra le persone e i luoghi che condividono. Un aspetto cruciale del dibattito sul placemaking è l'idea del coinvolgimento della comunità e dell'impatto che l'atto del “fare” ha sulla comunità nel suo complesso (Project for Public Spaces, 2015; Silberberg, Lorah, Disbrow, & Muessig, 2013). In particolare, le persone sviluppano significati legati agli oggetti e agli ambienti, siano essi oggetti d'arte, cose personali o altre persone nella loro vita (Bachelard, 1969; Csikszentmihalyi & Rochberg-Halton, 1981). Questi significati nascono dalle interazioni che avvengono all'interno di spazi come le nostre case.

Baxter e Brickell (2014, p. 134) definiscono l'homemaking come “[...] la sutura di relazioni sociali, identità e materialità in un luogo chiamato casa”.

Le strategie di homemaking possono essere viste come tentativi di creare uno spazio di vita sicuro e piacevole e di offrire agli individui un senso di appartenenza e di comfort più forte in un luogo specifico. L'homemaking, in particolare, sostiene modelli immaginativi di utilizzo prestando molta attenzione alle identità fisiche, culturali e sociali che caratterizzano un luogo e ne incoraggiano il continuo sviluppo. Pertanto, all'interno di progetti di spazi interni dedicati ad ospitare persone vulnerabili o fragili, come possono essere degli anziani con demenza, le pratiche di homemaking assumono un ruolo rilevante nella transizione dalla propria casa all'ambiente di cura, soprattutto per ristabilire il senso di appartenenza nei confronti dei nuovi spazi di vita.

Pratiche di homemaking in un Villaggio Urbano Integrato per la cura della demenza

La ricerca identifica una serie di metodi e pratiche volte a supportare la transizione nel nuovo ambiente urbano abitativo e il suo adattamento attraverso processi di homemaking, che non solo supportano il riconoscimento degli ambienti interni in cui gli anziani con demenza vivranno, ma anche degli ambienti urbani del Villaggio, condivisi con la cittadinanza, in un'ottica di inclusione sociale. Infatti, negli ultimi due decenni, l'ambiente fisico e sociale ha acquisito importanza e riconoscimento nel supporto alla persona con demenza (Verbeek et al., 2009). Nonostante gli sforzi per supportare la transizione da un modello medico, basato sull'ospedalizzazione, a un modello di assistenza attivo e incentrato sulle capacità residue della persona, l'attenzione e l'obiettivo della maggior parte dei centri di assistenza è ancora la riduzione dei sintomi della malattia e solo una percentuale minore si concentra sull'offerta di esperienze significative, stimolanti e abilitanti, rivolte alle persone con demenza. Negli ultimi anni sono stati sviluppati nuovi modelli di cura della demenza legati ad un cambio di paradigma volto a una crescente comprensione e riconoscimento dell'"esperienza" di vivere con la demenza, che consente di creare ambienti che permettono alla persona con demenza di partecipare attivamente alla vita quotidiana piuttosto che ricevere passivamente le cure.

In particolare, le pratiche identificate si concentrano su: sviluppo di dispositivi ambientali e creazione di "habitat terapeutici" (sia negli interni che nelle aree urbane) per stimolare, attivare e mantenere le funzioni cognitive e fisiche (Gramegna, 2021); promozione delle interazioni sociali attraverso l'introduzione di rituali, abitudini e attività per ricreare un senso di appartenenza nei confronti dell'ambiente di vita (Chen et al., 2023), che può essere adattato alla specificità di ogni anziano con demenza, al fine di migliorarne significativamente la qua-

lità della vita, non soltanto fisica, ma anche sociale ed emotiva. Nello specifico, le pratiche di home-making comprendono il coinvolgimento di elementi archetipici e di beni materiali sotto forma di oggetti che possiedono un valore emotivo intrinseco, in grado di attivare abitudini, conversazioni e interazioni sociali.

Metodi

A partire da gennaio 2018 il gruppo di ricerca Lab.I.R.Int, del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, e EQUA Cooperativa, che si occupa di assistenza agli anziani affetti da demenza, hanno dato vita a GRACE_Lab, un laboratorio sperimentale per la creazione di soluzioni ambientali per la cura della demenza. Il GRACE_Lab è ospitato all'interno delle strutture di PIAZZA GRACE, un Villaggio Urbano Integrato per la cura della demenza, situato a Milano. GRACE_lab è un laboratorio sperimentale che coinvolge designer/ricercatori, terapeuti, medici e operatori sanitari. Il suo obiettivo è creare e sviluppare strategie ambientali, prodotti e servizi che migliorino l'assistenza alla demenza, l'efficacia delle terapie non farmacologiche e la qualità della vita degli anziani con demenza. All'interno di GRACE_Lab, da un lato, i terapeuti collaborano con i progettisti per creare dispositivi o strumenti volti ad aumentare il benessere dei pazienti; dall'altro, i progettisti, coadiuvati da medici e terapeuti, possono osservare e confrontarsi con i pazienti, individuando esigenze e bisogni specifici su cui intervenire.

Dal punto di vista metodologico la ricerca comprende una serie di attività progettate per massimizzare l'inclusività e la collaborazione fra designer, terapeuti, anziani con demenza e i loro caregiver. La fase iniziale ha previsto la conduzione di interviste e focus group seguiti da una serie di workshop di co-progettazione e storytelling che riuniscono persone affette da demenza, caregiver e designer per favorire un ambiente partecipativo e creativo. Questi workshop hanno utilizzato varie tecniche interattive come la narrazione e lo storytelling per facilitare la generazione di idee e lo sviluppo di concetti.

In particolare, l'approccio di "community-engaged homemaking" adottato in questa ricerca comprende un metodo in tre fasi che include le fasi di ispirazione, ideazione e implementazione. Nella fase di ispirazione, focus group narrativi o di storytelling, con caregiver, terapeuti e anziani con demenza, sono i metodi utilizzati per comprendere a fondo bisogni, esigenze, storie personali e background degli ospiti del Villaggio.

Le fasi di ideazione e implementazione hanno coinvolto sia gli spazi interni del Villaggio, con l'obiettivo di personalizzare e strutturare questi ambienti, sia gli spazi esterni condivisi con i cittadini del quartiere, al fine di individuare e organizzare attività sociali inclusive e

condivise con il quartiere. Nel caso della personalizzazione degli spazi interni, le fasi di ideazione e implementazione si sono svolte innanzitutto consentendo alle persone con demenza di personalizzare e organizzare gli spazi abitativi del Villaggio con il supporto di terapeuti e caregiver. In seguito, i progettisti hanno annotato e inquadrato le azioni e le attività svolte dalla comunità, trasformandole in soluzioni implementate per gli interni.

Per le attività sociali condivise con il quartiere, ricercatori e terapeuti, con anziani con demenza e i loro caregiver, hanno dapprima individuato abitudini e rituali propri degli ospiti del Villaggio PIAZZA GRACE, e caratteristici della loro quotidianità. Successivamente, i cittadini del quartiere sono stati coinvolti in focus group con ricercatori e terapeuti, al fine di coinvolgere il quartiere nella loro strutturazione, e solo in seguito sperimentato queste attività con il coinvolgimento degli anziani con demenza, inserendole nella loro routine quotidiana. Questa metodologia partecipativa, che prevede una gamma diversificata di attività, consente un coinvolgimento significativo e permette a tutti gli individui coinvolti di contribuire con le loro prospettive uniche allo sviluppo di progetti e interventi quanto più possibile personalizzati sulle esigenze degli ospiti del Villaggio. La ricerca, la metodologia utilizzata e le attività intercorse, sono stati approvati dal comitato etico del Politecnico di Milano e dal comitato etico interno di EQUA Cooperativa.

Risultati

Lo sviluppo di Habitat Terapeutici passa attraverso un processo di progettazione partecipata che coinvolge anziani con demenza, caregiver, staff medico e designers. Nello specifico, con “Habitat Terapeutici” si fa riferimento a quell’insieme di sistemi che, appositamente progettati per alcune patologie, possiedono facoltà terapeutiche. L’habitat, inteso come sottosistema architettonico/funzionale, è costituito da un insieme di elementi progettuali (sistemi di allestimento e arredamento; sistemi multimediali; sistemi di segnaletica e di percezione intuitiva delle aree funzionali; sistemi scenografici di cromatismi, di decorazioni e di oggetti), calibrati e scelti allo scopo di aumentare la qualità della vita e il benessere degli anziani con demenza, favorendone l’inclusione all’interno della società, attraverso dinamiche di interazione sociale. In particolare, qui di seguito sono identificate alcune delle pratiche di homemaking identificate per lo sviluppo di habitat terapeutici:

INTERNI – Spazi sensoriali e archetipici e wayfinding ambientale: L’uso di colori rilassanti, di sedute confortevoli e di stimoli sensoriali, come materiali strutturati o illuminazione rilassante, può favorire il rilassamento e il benessere emotivo. Percorsi colorati, segnaletica e punti

di riferimento facilmente identificabili aiutano gli anziani a orientarsi nella struttura con maggiore facilità e sicurezza, stabilendo un senso di appartenenza all'interno dell'ambiente. Di conseguenza, per PIAZZA GRACE sono stati sviluppati una color palette e dei pattern, per identificare le aree personali e comuni e corner dedicati a particolari attività e per favorire l'orientamento e il comfort visivo. Ad esempio, nelle aree comuni e nelle stanze personali sono stati collocati diversi pannelli incorniciati per commemorare e identificare le occasioni speciali e le celebrazioni comuni.

Inoltre, l'introduzione di elementi archetipici negli interni può favorire il riconoscimento e l'orientamento negli spazi. In particolare, gli spazi di soggiorno e pranzo e i piani delle camere sono caratterizzati dalla presenza di elementi archetipici che definiscono aree per attività comuni condivise tra gli ospiti del Villaggio. Questi elementi comprendono oggetti o mobili che caratterizzano e identificano determinati spazi domestici e sono comunemente intesi come simboli condivisi che collegano la mente conscia con i significati subconsci (Gramegna, et al. 2022).

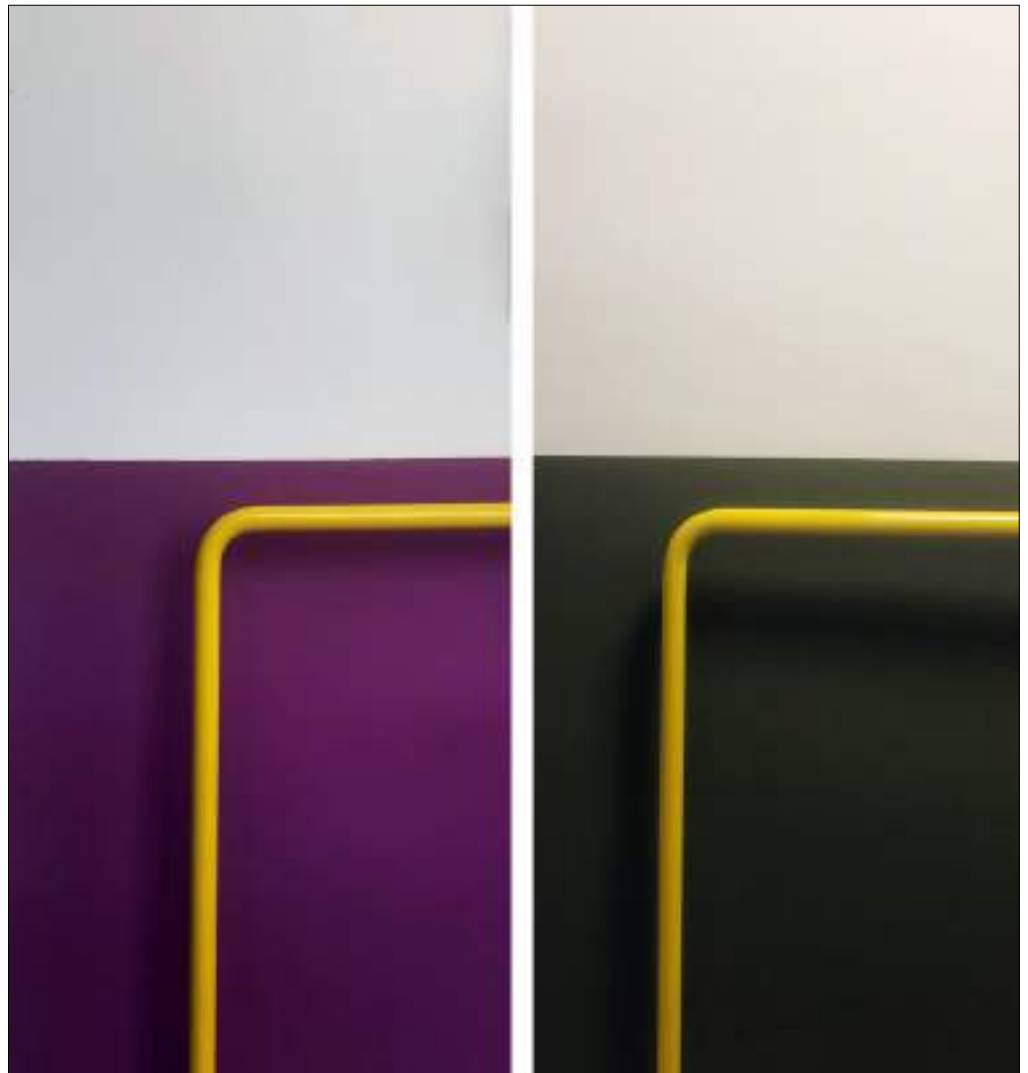


FIG. 1.
Dettaglio dei corridoi.

A questo riguardo, la cucina comune del villaggio è dotata di un grande tavolo da pranzo (a lato del quale si trova una credenza, tipicamente utilizzata per contenere piatti, stoviglie e tovaglie) dove si riuniscono tutti i residenti, nel corridoio comune è presente un piccolo angolo raccolto dove si trovano immagini sacre e delle poltroncine per accogliere gli ospiti quando vogliono raccogliersi in un momento di preghiera. Per aiutare le persone anziane con demenza a rievocare i ricordi del passato associati a una particolare atmosfera o stile, o associati a specifici oggetti presenti nell'ambiente interno, le componenti archetipiche nostalgiche di un interno possono fungere da stimolo per le attività di ricordo e possono anche essere percepite a livello empatico, con forti implicazioni affettive.

Ausili per la memoria: Utilizzare ausili per la memoria come orologi, calendari e lavagne per fornire indicazioni sulle attività e gli eventi quotidiani. Questo può aiutare le persone affette da demenza a mantenere una migliore percezione del tempo e a ridurre la confusione.

A PIAZZA GRACE troviamo bacheche all'ingresso di ogni stanza, nella sala da pranzo e nel soggiorno che ospitano questi elementi. Inoltre, all'ingresso di ogni camera privata si trovano dei memory box a parete che possono essere personalizzate da ogni ospite per aiutarlo a riconoscere il proprio spazio.

Spazi abitativi personalizzati Consentire ai residenti di personalizzare gli spazi abitativi con oggetti familiari, come foto di famiglia, oggetti personali e ricordi cari, può creare un senso di familiarità e di appartenenza. Ad esempio, nella cucina comune, foto e oggetti fatti a mano sono stati collocati sopra il televisore, sulle mensole, sul tavolo e sul frigorifero. Dai racconti raccolti dai residenti, le credenze religiose sono molto comuni tra gli anziani, e così lo staff, insieme al sacerdote locale, organizza incontri di preghiera settimanali per rafforzare il senso di comunità. Un piccolo angolo del soggiorno comune è dedicato al culto ed espone piccole immagini sacre.

RITUALI –Attività di quartiere: Offrire una routine di attività che vadano oltre il perimetro della struttura assistenziale, che permettono agli anziani con demenza di vivere il quartiere e interagire con gli altri cittadini, supportano autostima e senso di appartenenza. In particolare, fra gli ospiti di PIAZZA GRACE è stato importante strutturare attività quali recarsi in edicola per acquistare e consultare giornali e riviste. Questo, negli spazi interni del Villaggio ha portato alla creazione di un angolo per la lettura e la consultazione delle riviste, situato nella zona comune degli appartamenti, dove sono messi a disposizione giornali e riviste.

Esercizio fisico regolare: Incorporare l'attività fisica regolare e il movimento nella routine quotidiana, in quanto può migliorare l'umore e il benessere generale. Di conseguenza, regolarmente due giorni alla settimana la fisioterapista di PIAZZA GRACE organizza passeggiate di

quartiere con piccoli gruppi di ospiti, su percorsi specifici che sono stati progettati e attrezzati con una segnaletica speciale, sentieri ben visibili, e spazi di riposo. Questi percorsi sono accessibili a tutti i cittadini, per includere le persone con demenza nelle dinamiche di quartiere. Pranzo in comune: Incoraggiare i residenti a consumare i pasti insieme può favorire un senso di appartenenza e la creazione di un senso di comunità. Per questo motivo la cucina comune del Villaggio prevede la presenza di un grande tavolo da pranzo dove tutti gli ospiti si ritrovano, e con il supporto dei terapeuti ogni giorno sono organizzate attività per coinvolgere tutti i residenti e creare una routine condivisa, facilitando i momenti di conversazione.



FIG. 2.
Attività di quartiere a Piazza
Grace.

Celebrazione di festività e occasioni speciali: Riconoscere e celebrare le festività e le occasioni speciali nella vita dei residenti può evocare un senso di appartenenza e di identità culturale. Per favorire questo processo, nelle aree comuni e nelle stanze personali sono stati collocati diversi pannelli incorniciati che ricordano e identificano le occasioni speciali e le celebrazioni comuni. In queste occasioni, anche i parenti e gli amici degli ospiti di PIAZZA GRACE sono coinvolti nelle attività; Attività intergenerazionali: Organizzare attività e interazioni con i bambini può creare un senso di connessione significativa tra le generazioni. In collaborazione con la biblioteca sociale del quartiere, mensilmente vengono organizzate attività di lettura condivisa che coinvolgono alcuni ospiti del Villaggio e un piccolo gruppo di bambini residenti nel quartiere. Anziani e bambini sono coinvolti, con il supporto dello staff di EQUA in piccole attività e conversazioni. Discussione e conclusioni

Inclusione o inclusività sono termini molto ampi, legati non solo alla razza, all'origine, alla religione e allo status economico, ma anche allo stato di salute, alle disuguaglianze fisiche e intellettuali e alle disabilità di qualsiasi livello. Oggi più che mai è fondamentale trovare un modo per affrontare e superare i problemi legati allo stigma, al fine di aumentare il benessere e la qualità della vita di queste persone. Inclusione significa anche riappropriarsi degli spazi e prendersi cura non solo di coloro che sono esclusi, disabili o ai margini della società, ma anche dei luoghi e dei bisogni umani che richiedono spazi per essere soddisfatti, a beneficio delle persone in termini di benessere sociale, fisico e psicologico.

L'importanza di essere un partecipante attivo nei processi che determinano la nostra vita quotidiana è ampiamente trattata da Antonovsky (1992). Molte procedure di pianificazione includono oggi metodi partecipativi, che possono avere un effetto positivo sul senso di appartenenza di una persona.

I membri di una comunità sono esposti a una serie di difficoltà come risultato del loro coinvolgimento, il che consente loro di continuare a migliorare le proprie capacità interpersonali. Nella maggior parte dei casi, questi sforzi centrati sulla persona producono risultati e prodotti che si allineano strettamente con le richieste e gli interessi delle persone che hanno partecipato al processo. Il contesto dell'assistenza alle persone affette da demenza offre un'opportunità inedita per gli approcci partecipativi. Nelle fasi avanzate della demenza, quando la persona non è più in grado di gestire autonomamente la propria vita, si rende necessario il passaggio dalla "casa" a una struttura con servizi sanitari e di assistenza quotidiana. In questa nuova situazione abitativa, per garantire il benessere della persona, è necessario preservare gli spazi personali, consentire la personalizzazione degli ambienti e gli spazi comuni devono tenere conto dei ricordi e delle abitudini di vita dei residenti. In linea con l'idea che gli esseri umani si evolvono nel corso della loro vita, di conseguenza gli interni che progettiamo dovrebbero cambiare, evolversi, rispondendo alle richieste che provengono dai loro abitanti.

Se pensiamo a uno spazio che possa "prendersi cura della persona", forse dobbiamo pensare a uno spazio incentrato sulle persone che lo abitano. Diventa quindi cruciale analizzare cosa può unire le persone che condividono e abitano lo stesso luogo. Innanzitutto, le tradizioni tipiche di una certa comunità, che alimentano le interazioni sociali in rituali sociali e la condivisione collettiva delle memorie di un dato territorio.

Infine, per far progredire la disciplina, è fondamentale creare metodologie di ricerca sociale partecipativa che includano tutte le persone con disabilità, anche quelle che potrebbero non avere capacità (Calvert et al., 2020). Per consentire alle persone di impegnarsi in modi

che non sempre implicano la parola, è fondamentale abbracciare tutte le sfaccettature della creatività (Bellass et al., 2018), comprese le azioni attive volte a riappropriarsi e a “significare” gli spazi con oggetti, pieni di storie e ricordi personali.

Queste azioni di ricerca partecipativa delineano un nuovo percorso di comprensione che abbraccia una vita con demenza che si basa sulla biografia, sull'appartenenza, sulla creazione di una casa e di un luogo e su un senso di sé e di identità collegato. Senza una migliore comprensione di questi costrutti e intersezioni, rischiamo di ripetere semplicemente gli schemi del passato e di vedere coloro che vivono con la demenza solo nel “qui e ora” e come la somma clinica di un punteggio per una valutazione delle capacità cognitive. La vita umana è molto di più.

BIBLIOGRAFIA

Bachelard, G. (1969). *The Poetics of Reverie*, trans. Daniel Russell. Orion, New York.

Antonovsky, A. (1992). Can attitudes contribute to health? *Advances*, 8, 33–49.

Baxter, R., & Brickell, K. (2014). For home un making. *Home cultures*, 11(2), 133-143.

Bellass, S., Balmer, A., May, V., Keady, J., Buse, C., Capstick, A., & Hodgson, J. (2019). Broadening the d on creativity and dementia: A critical approach. *Dementia*, 18(7-8), 2799-2820.

Calvert, L., Keady, J., Khetani, B., Riley, C., Open Doors Research Group, & Swarbrick, C. (2020). ‘... This home and my neighbourhood with my very good and not so good memories’: The story of autobiographical place-making and a recent life with dementia. *Dementia*, 19(1), 111-128.

& R R Q H \ \$) L Q G L Q J K R P H D J U R I X Q G H K C M B R Q W R H O R K F
settings. *Int. J. Older People Nurs.* 7, 188–199. <https://doi.org/10.1111/j.1748-3743.2011.00278.x>.

Csikszentmihalyi, M., & Rochberg-Halton, E. (1981). *The meaning of things: Domestic symbols and the self*. Cambridge University Press. Cambridge, England.

Falk, H., Wijk, H., Persson, L., Falk, K. (2012). A sense of home in residential care. *Scand. J. Caring Sci.* 999–1009. <https://doi.org/10.1111/scs.12011>.

Gramegna, S.M., (2021). *Interior design as a tool for dementia care: experiences and guidelines for the therapeutic habitat model* (p. 162). FrancoAngeli.

Nolan, M. (2013). Creating an enriched environment of care for older people, staff and family carers: relational practice and organizational culture change in health and social care. *Patient-centred health care: Achieving co-ordination, communication and innovation*, 78-89.

Project for Public Spaces. (2015). *Eleven principles for creating community places*. Project for Public Spaces. Retrieved from <http://www.pps.org/reference/11steps>.

Silberberg, S., Lorah, K., Disbrow, R., & Muessig, A. (2013). *Places in the making: How placemaking builds places and communities*. Massachusetts Institute of Technology, 72.

Wada, M., Canham, S.L., Battersby, L., Sixsmith, J., Woolrych, R., Fang, M.L., Sixsmith, A. (2020). Perceptions of home in long-term care settings: before and after institutional relocation. *Ageing Soc.* 40 (6), 1267–1290.

Verbeek, H., Van Rossum, E., Zwakhalen, S. M., Kempen, G. I., & Hamers, J. P. (2009). Small, homelike care environments for older people with dementia: a literature review. *International Psychogeriatrics*, 21(2), 252-264.

Zeisel, J., Bennett, K., & Fleming, R. (2020). *World Alzheimer Report 2020: Design, dignity, dementia: Dementia-related design and the built environment*.



POVERTÀ ALIMENTARE
PERSONE SENZA DIMORA
FOOD SOCIAL DESIGN
CO-PROGETTAZIONE
RICERCA-AZIONE

FOOD POVERTY
HOMELESSNESS
FOOD SOCIAL DESIGN
CO-DESIGN
ACTION-RESEARCH

Design, food poverty and people experiencing homelessness Co-designed strategies to address the phenomenon

Raffaele Passaro¹
Cristian Campagnaro²
Martina Leo³

Il contributo presenta la ricerca-azione “Design e Povertà Alimentare” promossa dal Food Design Lab del Politecnico di Torino. Avviata nel 2016, ha come oggetto di indagine il fenomeno della Povertà Alimentare sperimentata dalle persone in condizione di senza dimora (PSD). Il contributo descrive le attività, progettate e sperimentate all’interno dei Servizi per gli Adulti in Difficoltà di Torino. Nella prima parte viene descritta la Povertà Alimentare sperimentata dalle PSD e come tale condizione sociale inibisca forme dignitose di autonomia alimentare e autodeterminazione. Nella seconda parte vengono descritte le azioni realizzate dal gruppo di ricerca, co-progettate con frontline workers e PSD. L’ultima parte del contributo è dedicata alla discussione degli outcomes e agli sviluppi futuri.

¹Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino, Viale Pier Andrea Mattioli, 39 - 10125 Torino (TO).
ORCID: 0009-0001-9755-0214
raffaele.passaro@polito.it.

²Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino, Viale Pier Andrea Mattioli, 39 - 10125 Torino (TO).
ORCID: 0000-0002-7318-7430.

³Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino, Viale Pier Andrea Mattioli, 39 - 10125 Torino (TO).
ORCID: 0009-0009-4535-6741.

The paper presents the action research “Design and Food Poverty” promoted by Politecnico di Torino’s Food Design Lab. Started in 2016, the research investigates the Food Poverty experimented by homeless (PSD) people. The paper describes design-led activities tested within Turin’s social services for adults in difficulty. The first part describes the Food Poverty experienced by PSD and how this social condition inhibits decent forms of food autonomy and self-determination. The second part describes the design actions realized by the research team, and co-designed with frontline workers and PSD. The last part of the article is focused on a discussion about the outcomes and the future developments of the research.



1. Introduzione

L'articolo descrive il progetto di ricerca-azione "Design e Povertà Alimentare", avviato nel 2016, promosso dal Social Design Lab (1), in collaborazione con Polito Food Design Lab, entrambi presso il Dip. di Architettura e Design del Politecnico di Torino.

NOTA 1

Il Laboratorio è guidato dal gruppo di ricerca del Polito Social Design Lab, coordinato dal Professor Cristian Campagnaro. Il gruppo è caratterizzato da competenze cross disciplinari abbinate agli studi in Design quali: sociologia antropologia culturale, scienze dell'educazione.

Attraverso un approccio multidisciplinare che combina il Social Design (Resnick, 2019), il Food Design (Zampollo, 2016) e la ricerca partecipativa, il progetto intende generare nuove conoscenze sul fenomeno della Povertà Alimentare (PA) sperimentata dalle Persone Senza Dimora (PSD) ed individuare nuove soluzioni in grado di migliorare l'autonomia e la sicurezza alimentare per coloro che ne fanno esperienza.

Il progetto si compone di quattro fasi (Fig. 1). La prima è di desk e field research. Le attività desk hanno contribuito a definire una panoramica della PA attraverso la raccolta e analisi di dati reperibili in pubblicazioni accademiche, report e statistiche. Le attività field sono state condotte direttamente sul campo, visitando, on site, 30 casi di studio (2). Attraverso l'osservazione partecipante è stato possibile ottenere dati contestualizzati e specifici del contesto dei servizi per gli adulti in difficoltà, consentendo una comprensione più approfondita del fenomeno sperimentato dalle PSD.

NOTA 2

I progetti visitati rappresentano le soluzioni adottate dal "secondo welfare" contro la Povertà Alimentare (Maino et al., 2016) e sono riconducibili a servizi quali: empori solidali, distribuzione pacchi-viveri, mense solidali, progetti di recupero e redistribuzione di eccedenze alimentari.

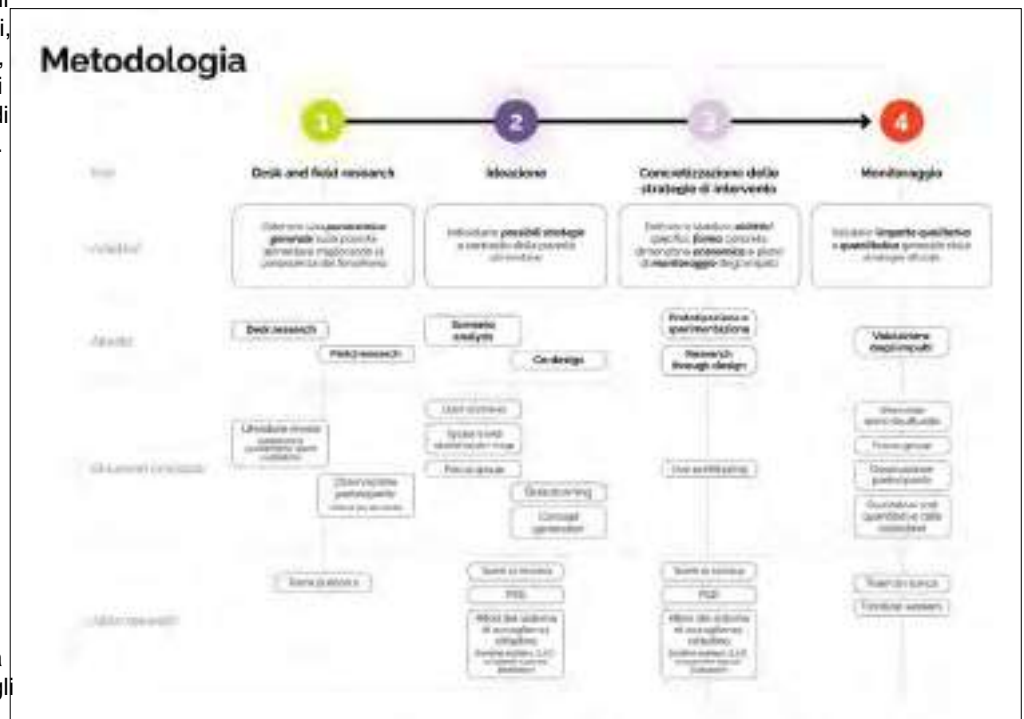


FIG. 1.

La metodologia adottata nella ricerca azione (immagine degli autori).

Nella seconda fase del progetto il gruppo di ricerca ha guidato gli stakeholders in sessioni di co-progettazione (Sanders, 2001), coinvolgendo i differenti attori del sistema dei servizi per PSD della città di Torino. In questa fase, è stato delineato un set di possibili strategie rivolte

al contrasto della PA, nelle sue dimensioni materiali e immateriali. La terza fase ha previsto la concretizzazione di alcune delle strategie di intervento individuate nella fase precedente, definendone i caratteri progettuali, quali: gli obiettivi specifici, la dimensione economica e il piano di monitoraggio degli impatti. Ad oggi, le strategie sono tutt'ora sperimentate all'interno delle Case di Prima Accoglienza (CPA) per PSD. L'approccio adottato – di Research Through Design (Findeli et al., 2008) – ha permesso di utilizzare le progettualità per produrre nuova conoscenza utile ad integrare l'attuale sapere rispetto al fenomeno della PA, e contemporaneamente, a testare l'efficacia degli interventi nel migliorare il benessere dei destinatari finali.

2. La Povertà Alimentare: tra materiale e immateriale

La Povertà Alimentare si riferisce a una condizione in cui le persone non hanno accesso a una quantità sufficiente di cibo nutriente e adeguato al fine di soddisfare le loro necessità quotidiane (Dowler & O'Connor, 2012). Il fenomeno è causato da un insieme di vari fattori socio-economici, tra cui: basso reddito, disoccupazione, prezzi dei prodotti, accesso a reti commerciali e risorse alimentari, mancanza di istruzione e competenze pratiche sui temi del cibo. È un problema diffuso a livello globale, colpisce sia i paesi in via di sviluppo che le economie mature. Governi e organizzazioni non-profit lavorano per affrontare il problema attraverso l'implementazione di politiche di sicurezza alimentare e programmi di sostegno economico, volti a favorire condizioni facilitanti per coloro che sperimentano la PA. Secondo il rapporto ISTAT "La povertà in Italia" (ISTAT, 2022), nel 2021 in Italia circa il 9,4% della popolazione (5,6 milioni di persone) viveva in condizioni di povertà assoluta, ovvero non aveva risorse sufficienti per soddisfare i bisogni alimentari di base, 96.000 di queste vivono in condizione di senza dimora (ISTAT, 2022b) e oltre 3800 si trovano a Torino.

La field research ha contribuito nel comprendere meglio quanto la PA rappresenta un problema quotidiano per le PSD e come influisce direttamente sul benessere dell'individuo, tanto nella sfera materiale che in quella immateriale (Strasser et al., 1991) (Fig. 2).

La sfera materiale della PA si riferisce al valore nutrizionale degli alimenti, compromesso a causa del mancato accesso a prodotti salutari e adeguati ai bisogni dell'individuo in maniera continua, certa e socialmente accettabile. La PA può avere effetti negativi sulla salute fisica e mentale delle persone che ne fanno esperienza e le PSD, più di altre, sono a rischio di sperimentare tale impatto negativo nel loro vivere quotidiano (Fitzpatrick & Willis, 2020). La malnutrizione, l'insufficiente apporto di nutrienti essenziali e la dipendenza da cibi di scarsa qualità tendono a favorire l'emersione di problemi cronici di salute come

l'obesità, il diabete e le malattie cardiache (Long et al., 2020). La sfera immateriale riguarda invece gli aspetti emotivi, relazionali e di autonomia, legati al modo in cui si vive l'atto del mangiare: le situazioni e i luoghi di consumo, la convivialità, la possibilità di scegliere quando, cosa e come mangiare, le conoscenze e le competenze per l'acquisto e la preparazione del cibo. A partire da tale scenario è stato scelto di affrontare il fenomeno adottando un approccio multidimensionale e sistemico (Bistagnino, 2011), co-progettando con gli attori coinvolti delle nuove strategie in grado di affrontare la complessità del fenomeno.



FIG. 2.
Povertà Alimentare: le dimensioni materiali ed immateriali emerse dalle attività di field and desk research (Immagine degli autori).

3. Le tre strategie. Tra food support e capability building

La ricerca-azione si struttura all'interno delle CPA torinesi. Le strutture sono parte del sistema di accoglienza gratuita e temporanea rivolto a cittadini privi di reddito, senza dimora, e in condizione di estrema emarginazione sociale (Città di Torino, 2011). In tali spazi di co-abitazione, gli ospiti accedono ad un insieme di prestazioni

erogate dagli enti gestori, quali: posti letto, custodia bagagli, docce e assistenza sanitaria di base. In questi luoghi inoltre è stato possibile riconoscere diverse azioni di prevenzione che, seppure non prescritte dai bandi pubblici che regolano l'assegnazione di tali servizi tra municipalità e cooperative, sono messe in pratica in virtù di una spiccata sensibilità e attenzione dei frontline workers (3) che vi lavorano. Tra di esse sono presenti anche azioni rivolte alla riduzione della PA, rappresentate da interventi di erogazione pasti e laboratori di auto-preparazione del cibo.

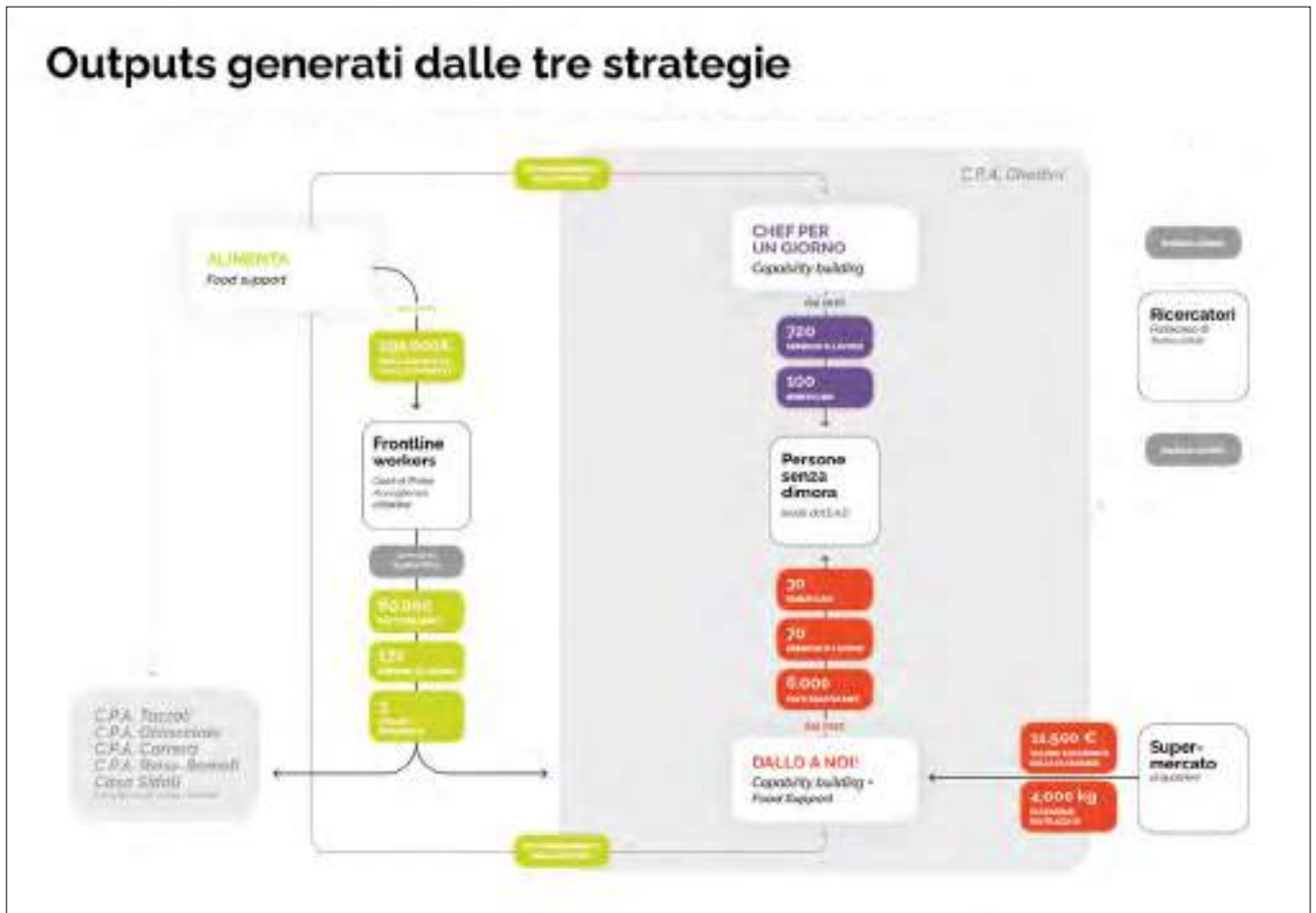
NOTA 3

Lavoratori che forniscono assistenza e supporto a coloro che si trovano in situazioni di vulnerabilità, quali: educatori, operatori, assistenti sociali, referenti dei servizi.

Nella definizione delle strategie sono state coinvolte tre cooperative sociali, una fondazione privata, i servizi sociali della città, ed un gruppo di PSD ospiti delle strutture. Essi hanno collaborato in azioni di co-design (Sanders & Stappers, 2014) volte ad indagare le tematiche alimentari all'interno dei dormitori e le relative soluzioni. I ricercatori hanno ricoperto il ruolo di esploratori e mediatori (Celaschi, 2009), facilitando il dialogo tra gli attori, favorendo le interazioni multidisciplinari tra le differenti competenze e biografie coinvolte. Gli strumenti impiegati nei processi di co-design sono quelli dei focus group, delle interviste semi strutturate, di concept generation e di living prototyping. Il processo ha condotto a tre progetti integrati l'uno all'altro,

FIG. 3.

Output generati dalle tre strategie (immagine degli autori) descritti nei paragrafi successivi (Fig. 3).



3.1 Alimenta. La dimensione materiale della Povertà Alimentare

“Alimenta” (Campagnaro et al., 2023) è un intervento di Food System Design a sostegno delle azioni di food support delle CPA della città di Torino. Dal 2016, garantisce un budget annuale - erogato direttamente alle cooperative che gestiscono i servizi - dedicato all’acquisto di alimenti e strumentazioni professionali per la trasformazione del cibo. Attraverso “Alimenta” è stato possibile semplificare l’accesso al cibo per le PSD, garantendo la presenza di un pasto serale agli ospiti di 6 strutture cittadine, integrando stabilmente nell’offerta gastronomica prodotti freschi come carne, pesce, frutta e verdura, spesso carenti o assenti nell’alimentazione delle PSD.

Dal suo avvio il progetto fornisce in media 60.000 pasti all’anno a oltre 170 PSD, raggiungendo il 13% delle PSD della città e contribuisce ad allestire degli spazi, interni alle strutture, adatti alla trasformazione e conservazione del cibo.

“Alimenta” ha dimostrato di essere più di una semplice misura economica, permettendo di comprendere meglio il fenomeno nelle sue dimensioni materiali e immateriali, finanziando interventi di capability building e food support sperimentati all’interno di una delle CPA cittadine: “Chef per un Giorno” e “Dallo a Noi!”.

3.2 Chef per un Giorno. La dimensione immateriale della Povertà Alimentare

“Chef per un Giorno” è un intervento di Design With Food che, nella forma di workshop partecipativo, è volto a potenziare le competenze e le capacità about/for food delle PSD. Il workshop si svolge due volte a settimana, coinvolge gli ospiti di una CPA e si concentra su tematiche relative alla food literacy (Vidgen & Gallegos, 2014), deteriorate da anni di vita in strada ed esclusione sociale. L’obiettivo è quello di allenare le competenze dei partecipanti attraverso attività pratiche, di learning by doing (Tu & Zhu, 2023), trattando tematiche quali: la gestione delle risorse economiche per l’acquisto degli alimenti, la trasformazione del cibo, l’importanza della corretta alimentazione. Le sessioni di workshop prevedono la definizione di un menù, l’acquisto degli alimenti, la trasformazione del cibo - utilizzando elettrodomestici e manodomestici – e il consumo collettivo del pasto.

Le attività rafforzano la food literacy delle PSD attraverso il trasferimento di conoscenze pratiche e teoriche spendibili nel quotidiano di una futura riacquisita autonomia abitativa. Dal suo avvio, oltre 100 PSD hanno allenato e sviluppato conoscenze e abilità necessarie a pianificare, gestire, selezionare, preparare e consumare alimenti per soddisfare i propri bisogni alimentari, in un’ottica di rafforzamento della propria autonomia ed emancipazione dai servizi di assistenza alimentare.

3.3 Dallo a Noi! tra food support e capability building

“Dallo a Noi!” è un intervento di Circular Economy for Food (Ellen Macarthur Foundation, 2019) e Design With Food; assume la forma di workshop partecipativo di trasformazione delle eccedenze alimentari. “Dallo a Noi!” utilizza le eccedenze provenienti dalla Grande Distribuzione Organizzata, recuperate dal lavoro congiunto della rete dei partner coinvolti. Nel dettaglio il workshop, a cadenza settimanale, coinvolge 15 persone tra tutor e PSD in azioni che interessano tutte le fasi del ciclo di vita della materia edibile: il recupero delle eccedenze da un supermercato di quartiere, la cernita, la trasformazione di una parte degli alimenti in pasti destinati ai partecipanti, la redistribuzione di una parte degli alimenti agli ospiti della CPA coinvolta ed ai partecipanti al workshop. Il workshop affronta entrambe le dimensioni - materiale e immateriale - della PA.

La food literacy del beneficiario - il livello immateriale - viene arricchita mediante un approccio di learning by doing, finalizzato ad esercitare e fornire nuove conoscenze relative alla trasformazione del cibo con tecnologie a bassa complessità, alla corretta lettura del Termine Massimo di Conservazione riportato nell’etichettatura degli alimenti, alla comprensione del valore economico del cibo recuperato, allo sviluppo di una migliore capacità di discernimento tra i prodotti d’eccedenza adatti al consumo umano da quelli inadatti.

La dimensione del food support - il livello materiale - viene esplorata attraverso la redistribuzione degli alimenti post cernita, nella forma di un social market. I tirocinanti possono scegliere liberamente cosa prendere e cosa no, in base ai propri gusti personali e alle proprie esigenze nutrizionali. L’attività di distribuzione non è passiva, ma pone il beneficiario nella posizione di poter esercitare il diritto di scelta, con modalità che superano lo stigma della povertà e riconoscono la persona in quanto tale. Dal suo avvio, nel marzo 2022, la misura ha coinvolto 33 PSD, recuperato 4700 kg di prodotti alimentari - rappresentati da frutta, verdura, latticini, prodotti da forno e dolciari - per un valore di oltre 13.000 €.

4. Gli outcomes della ricerca

Il monitoraggio ha permesso di individuare una serie di effetti positivi riconducibili alle dimensioni materiali e immateriali della PA precedentemente descritti (Fig. 4). Essi riguardano la riduzione delle barriere all’esigibilità del diritto al cibo e al conseguente divide sociale. A livello materiale, di food support, il primo risultato si riferisce ad “Alimenta”. Prima di “Alimenta” non era garantito un pasto serale nelle CPA cittadine. La disponibilità di risorse economiche mensili e di attrezzature hanno permesso di garantire la presenza costante di

alimenti, la possibilità di trasformarli e consumarli all'interno delle strutture, migliorando la sicurezza alimentare dei beneficiari.

NOTA 4
Il monitoraggio degli impatti viene attraverso l'utilizzo di strumenti quali: focus group, interviste semi-strutturate e osservazione partecipante.

Inoltre, dalle voci **(4)** di PSD e frontline workers, è emerso un significativo aumento della percezione della qualità del cibo consumato, valutato sia in termini delle caratteristiche intrinseche dei prodotti che riguardo la varietà dell'offerta gastronomica.

A livello immateriale, riguardo la sfera individuale, la migliore sicurezza alimentare raggiunta ha prodotto impatti significativi sul benessere delle PSD. Dal punto di vista fisico, è emersa una migliore possibilità di garantire un equilibrio in termini di abitudini alimentari, mentre dal punto di vista psicologico, la certezza di un pasto quotidiano, ha promosso una maggiore serenità nei fruitori del servizio di accoglienza e una maggiore senso di dignità percepita.

Attraverso i workshop di capability building (Chef per un Giorno; Dallo a Noi!), la maggior parte dei partecipanti ha riconosciuto di aver recuperato o acquisito competenze nella gestione delle dinamiche alimentari quotidiane – perse o erose durante la condizione di senza dimora – e una maggiore libertà di scelta su cosa mangiare, come mangiarlo e come prepararlo.

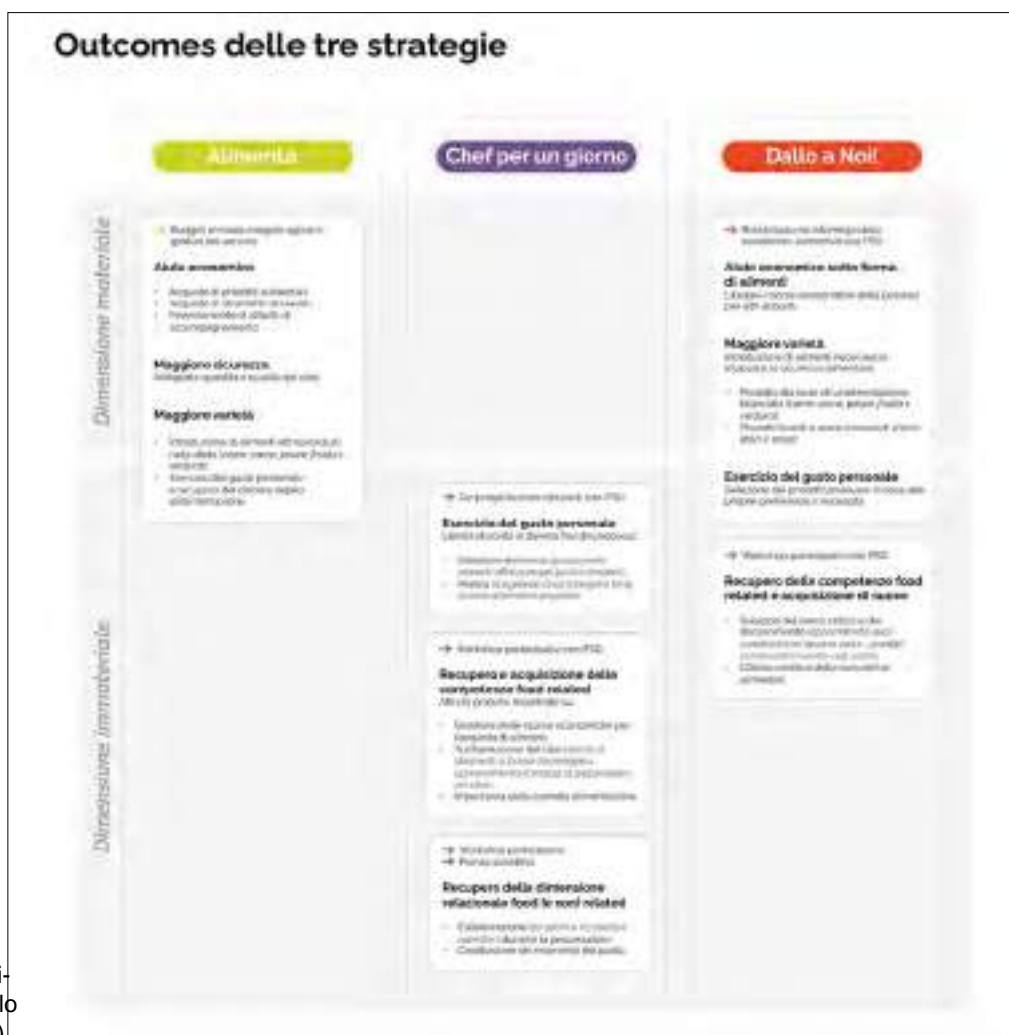


FIG. 4.

Outcomes delle tre strategie: Alimenta, Chef per un Giorno, Dallo a Noi! (immagine degli autori)

Dal punto di vista della vita di comunità, le persone coinvolte hanno sottolineato come il consumo di un pasto caldo, piacevole e garantito generi un'influenza positiva sull'umore all'interno delle CPA, così come le competenze apprese permettono - a parte degli utenti - di gestire in autonomia i propri bisogni alimentari. I frontline workers riportano come le tensioni e gli scontri ricorrenti tra gli ospiti sono diminuiti significativamente a beneficio di un'atmosfera più rilassata, dovuta all'aumento della sicurezza alimentare delle persone.

Dal punto di vista della conoscenza sui temi della PA vissuta dalle PSD, la ricerca-azione ha contribuito a produrre inedita conoscenza fattuale (Cruciani, 2017). Tale conoscenza si basa sull'individuazione di fatti dettagliati e informazioni utili per una comprensione approfondita del fenomeno, evidenziando la correlazione tra la PA ed una serie di problematiche ricorrenti che paiono essere centrali per coloro che fanno esperienza dell'homelessness (Fig. 1); se ne deduce un arricchimento della conoscenza ad oggi esposta dalla letteratura rispetto la correlazione tra PA, salute ed esclusione sociale (Seligman et al., 2010).

5. Conclusioni e sviluppi futuri

Inserendosi all'interno dell'ampia riflessione sulla diversità sociale come forma di esclusione, il caso descritto affronta il fenomeno della Povertà Alimentare con un approccio e una sensibilità complesse e multifattoriali (Ueda, 2023).

Nelle progettualità descritte, il Design ha dato prova di poter contribuire alla conoscenza e al contrasto della PA, attenzionando un fenomeno non pienamente centrale nelle agende pubbliche, confermando il potenziale ruolo e le capacità della disciplina nel sostenere trasformazioni culturali, organizzative e socio-economiche con un impatto sociale positivo.

Emerge con chiarezza quanto la complessità del problema richieda più risposte, a più livelli, ma tra loro integrate, capaci di intervenire simultaneamente sulle cause, sugli effetti e sulle precondizioni della PA.

Il primo contributo del lavoro risiede nella nuova conoscenza generata – di tipo fattuale – la quale arricchisce la conoscenza già in essere del fenomeno e delle componenti che lo costituiscono, evidenziando la PA come research topic alla comunità scientifica (Thompson, 2022).

Il secondo contributo risiede nelle strategie di intervento realizzate.

Esse assumono la forma di azioni partecipative e di servizi. Nel complesso rappresentano dei design examples (Gaver, 2012) per ricercatori e practitioners, rendono possibile “esaminare il lavoro degli altri e testare teorie altrui estraendo, copiando o testando gli sforzi individuali” (Zimmerman et al., 2010). Per le cooperative e i servizi cittadini coinvolti, le strategie sperimentate vengono interpretate come interventi concreti, misurabili, di tipo generativo (Jones, 2014), replicabili in altri contesti

affini e capaci di produrre un miglioramento nel benessere delle persone più fragili e ai margini della società.

In conclusione, gli sviluppi futuri della ricerca prevedono l'ulteriore avanzamento nell'indagine sulla PA attraverso l'attivazione di nuove sperimentazioni e il contestuale ampliamento della rete di partner territoriali ad oggi esistente, con l'obiettivo di strutturare delle relazioni con il policy making locale, incentivando l'istituzione di politiche alimentari più inclusive ed efficaci.

BIBLIOGRAFIA

Bistagnino, L. (2011). *Design sistemico: Progettare la sostenibilità produttiva e ambientale*. Slow Food Editore.

Campagnaro, C., Passaro, R., & Curtabbi, G. (2023). *Alimenta: A design-led systemic action against homelessness-related food poverty*. In: IJFD, online first, https://doi.org/10.1386/ijfd_00063_1.

Celaschi, F. (2009). *Design mediatore tra i bisogni. La cultura del progetto tra arte/scienza e problemi quotidiani: l'esempio dei beni culturali*. In C. Germak (Cur.), *Uomo al Centro del Progetto. Design per un nuovo umanesimo* (pp. 40—52). Umberto Allemandi & C.

Città di Torino (2011, 11 gennaio). *Case di prima accoglienza notturna*. Visitato il 20 luglio 2019 da: <http://www.comune.torino.it/servizionline/schede/userTorinoE.php?context=torinoE&submitAction=homeIndice&id=700&idRoot=134&refLanguage=it>.

Cruciani, M. (2017). *Il ruolo della conoscenza fattuale nella determinazione del significato: negoziazione e contratti*. Aracne.

Dowler E. A., O'Connor D. (2012). *Rights-based approaches to addressing food poverty and food insecurity in Ireland and UK*. In *Social science & medicine*, 74(1), 44-51.

Ellen MacArthur Foundation (2019). *Cities and Circular Economy for Food*. Ellen MacArthur Foundation. Visitato il 24 febbraio 2020 da: <https://ellenmacarthurfoundation.org/cities-and-circular-economy-for-food>.

Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C., & Tarrago, R. (2008). *Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research*. In: *Swiss Design Network (Cur.), «FOCUSED» Current Design Research Projects and Methods*. Swiss Design Network Symposium 2008, (pp. 67—94).

Fitzpatrick, K. M., & Willis, D. E. (2020). *Homeless and hungry: food insecurity in the land of plenty*. *Food Security*, 13(3), 3–12. Visitato il 3 marzo 2021 da: <https://doi.org/10.1007/s12571-020-01115-x>.

Gaver, W. (2012). *What should we expect from research through design?* In *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 937–946.

ISTAT "A" (2022, 15 giugno). *Le statistiche dell'Istat sulle Povertà. Anno 2021*. Visitato il 18 giugno 2023 da: https://www.istat.it/it/files/2022/06/Report_Povert%C3%A0_2021_14-06.pdf.

ISTAT "B" (2022, 15 dicembre). *Popolazione residente e dinamica demografica. Anno 2021*. Visitato il 18 giugno 2023 da: <https://www.istat.it/it/files/2022/12/CENSIMENTO-E-DINAMICA-DEMOGRAFICA-2021.pdf>.

Jones, P. H. (2014). *Systemic Design Principles for Complex Social Systems*. In G. Metcalf (Cur.), *Social Systems and Design*, (Vol. 1). Springer Verlag.

Long, M. A., Gonçalves, L., Stretesky, P. B., & Defeyter, M. A. (2020). *Food insecurity in advanced capitalist nations: A review*. *Sustainability (Switzerland)*, 12(3654), 1–19. Visitato il 17 aprile 2021 da: <https://doi.org/10.3390/su12093654>.

Maino, F., Lodi Rizzani, C., & Bandera, L. (2016). *Povert  Alimentare in Italia: le risposte del secondo welfare*. Il Mulino.

Resnick, E. (2019). *The Social Design Reader*. Bloomsbury.

Sanders, E. B. N. (2001). *Collective Creativity*. In *AIGA Journal of Interaction Design Education*, 3, 1-6.

Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2014). *Probes, toolkits and prototypes: Three approaches to making it codesigning*. *CoDesign*, 10(1), 5–14. Visitato il 20 maggio 2020 da: <https://doi.org/10.1080/15710882.2014.888183>.

Seligman, H.K.; Laraia, B.A. & Kushel, M.B. (2010). *Food insecurity is associated with chronic disease among low-income NHANES participants*. In *J. Nutr.*, 140, 304–310.

Strasser, J. A., Damrosch, S., & Gaines, J. (1991). Nutrition and the Homeless Person. *Journal of Community Health Nursing*, 8(2), 65–73. Visitato il 9 settembre 2022 da https://doi.org/10.1207/s15327655jchn0802_2.

Thompson, C. (2022). The emergence of 'food poverty' as a research topic. In D. Smith & C. Thompson (Eds.), *Food Deserts and Food Insecurity in the UK*. (pp. 35-49). Routledge.

Tu, S. & Zhu, K. (2023). "Learning by Doing" as a Social Theory: A New Attempt to Deepen Dewey Research. *Journal of East China Normal University (Educational Sciences)* 41(6): 14-25. Visitato il 4 luglio 2023 da: <https://xbjk.ecnu.edu.cn/EN/abstract/abstract10955.shtml>.

Ueda, H. (2023). Multidimensional Food Poverty: Evidence from Low-Income Single Mothers in Contemporary Japan. *Food ethics* 8. Visitato il 22 giugno 2023 da: <https://doi.org/10.1007/s41055-023-00123-9>.

Vidgen, H. A., & Gallegos, D. (2014). Defining food literacy and its components. *Appetite*, 76, 50–59. Visitato il 20 luglio 2021 da: <https://doi.org/10.1016/j.appet.2014.01.010>.

Zampollo, F. (2016). What is Food Design? The complete overview of all Food Design sub - disciplines and how they merge (Issue November). Visitato il 10 luglio 2023 da: https://www.researchgate.net/publication/310706545_What_is_Food_Design_The_complete_overview_of_all_Food_Design_sub-disciplines_and_how_they_merge.

Zimmerman, J., Stolterman, E., and Forlizzi, J. (2010). An analysis and critique of Research through Design towards a formalization of a research approach. In *Proceedings of the 8th ACM Conference on Designing Interactive Systems*, 310-319.



TERAPIA COMPRESSIVA
TECNOLOGIE INDOSSABILI
CO-DESIGN
DESIGN SISTEMICO

COMPRESSION THERAPY
WEARABLE TECHNOLOGY
CO-DESIGN
SYSTEMIC DESIGN

Enhancing diversity in compression therapy by designing a smart care experience

IKE project as a design case

Giulia Teverini¹⁻²
Anna Caponi²
Sebastiano Mastrodonato³

Il saggio presenta i primi risultati di un progetto di ricerca in atto all'interno del Santa Chiara Fab Lab, laboratorio dell'Università di Siena, nel campo del design per la salute, il benessere e l'inclusione. Sul piano teorico il contributo mette in luce la necessità di adottare un approccio di systemic co-design nella progettazione di dispositivi medici indossabili, che mira ad immaginare futuri progettuali alternativi attraverso il coinvolgimento degli stakeholder che popolano il sistema di riferimento. A partire dai limiti dell'attuale approccio di design nella progettazione di calze elastiche a compressione graduata per il trattamento dell'insufficienza venosa, il progetto di ricerca IKE si pone l'obiettivo di migliorare l'esperienza di cura di coloro che le indossano, valorizzando la loro diversità e abilitando un processo decisionale consapevole orientato al benessere individuale e ambientale.

¹Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale (DADI), Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli", ORCID 0009-0001-6259-4014 giulia.teverini@unicampania.it.

²Dipartimento di Scienze Sociali, Cognitive e Politiche (DISPOC), Università degli Studi di Siena, ORCID 0009-0008-1028-0073.

³Dipartimento di Scienze Sociali, Cognitive e Politiche (DISPOC), Università degli Studi di Siena, ORCID 0009-0007-5758-1386.

The essay presents the first results of an ongoing research project within the Santa Chiara Fab Lab, a laboratory of the University of Siena, in the field of design for health, well-being and inclusion. On a theoretical level, the contribution highlights the need to adopt a systemic co-design approach in the design of wearable medical devices by involving project stakeholders to imagine alternative design futures. Starting from the limitations of the current design approach in the design of graduated compression stockings for the treatment of venous insufficiency, IKE research project aims to improve people care experience, by enhancing the diversity of wearers and enabling an informed individual and environmental oriented decision making process.

Introduzione

Vivere una malattia cronica significa fare esperienza di una condizione di fragilità prolungata nel tempo. Si tratta di patologie che non hanno possibilità di risoluzione definitiva, ma che possono essere tenute sotto controllo grazie al ruolo attivo delle persone nell'auto-monitoraggio dei sintomi e nella gestione quotidiana della terapia. Questa condizione ha impatti significativi sulla qualità dell'esistenza tanto del singolo individuo che la esperisce, quanto dell'intorno familiare e sociale, dovuti a cambiamenti dello stile di vita, di abitudini e comportamenti. Ciò è particolarmente vero quando l'aderenza alla terapia viene espressa attraverso l'uso di dispositivi indossabili che diventano, quindi, strumenti di cura quotidiana, la cui progettazione determina il successo del percorso terapeutico e impatta su più livelli il sistema in cui è inserito.

L'approccio del systemic co-design come nuova frontiera progettuale

In contesti in cui la terapia manifesta i suoi benefici sul lungo termine, la responsabilità del design è quella di adottare un approccio progettuale che permetta di guardare alla sostenibilità di questi percorsi di cura dal punto di vista individuale, sociale, ma anche economico ed ambientale.

Nelle ultime decadi il design di prodotto ha iniziato ad interrogarsi sempre più sulla necessità di una propria apertura verso un approccio sistemico, riconoscendo il valore delle interconnessioni che si instaurano tra oggetto e ambiente, tra elemento e sistema (Pietroni et al., 2023, Barbero et al., 2017). Oltre al superamento della visione verticale sulla progettazione sostenibile ed isolata dei singoli elementi, è chiaro che i diversi attori che compongono ed interagiscono con e all'interno del sistema, ricoprono un ruolo chiave per comprendere ed affrontare il concetto di sostenibilità nella sua dimensione di sfida socio-tecnologica (Ceschin, Gaziulusoy, 2016). Inoltre, la recente prospettiva offerta dall'approccio progettuale more-than-human ha ulteriormente ampliato la complessità dei sistemi, introducendo nuove entità dell'ambiente materiale e naturale in qualità di co-attori da considerare nell'atto di progettazione (Giaccardi & Redström, 2020). Per affrontare sfide complesse e sempre più interconnesse è necessario, quindi, assumere una visione sistemica e multi-prospettica. Attraverso quello che definisce systemic co-design, Smeenk (2022) afferma che il coinvolgimento dei diversi stakeholder all'interno di questo processo è essenziale per riuscire ad ottenere una comprensione degli schemi ricorrenti, i valori e bisogni latenti che determinano le dinamiche di un sistema. Si tratta di elementi che rimangono sotto

la superficie, dei quali le persone non hanno coscienza, ma che rappresentano una fonte di ispirazione per i designer, intesi anch'essi come stakeholder inseriti all'interno dello stesso sistema, per ripensare e dare forma a scenari futuri alternativi.

Ricorrendo alla metafora dell'iceberg, Smeenk individua tre possibili prospettive da assumere per individuare i valori taciti e sottintesi di un sistema. La prima assume una visione soggettiva, in quanto attraverso la narrazione in prima persona, è possibile ottenere un'analisi delle esperienze, delle aspettative e delle necessità individuali. La seconda prospettiva abilita una visione corale, consentendo di osservare come cambiano i medesimi fenomeni assumendo uno sguardo collettivo. Infine, la terza prospettiva emerge da una riflessione di auto-coscienza e auto-consapevolezza tra una moltitudine di stakeholder diversi, al fine di immaginare e costruire soluzioni desiderate e di alto valore sociale, ambientale ed economico, attraverso attività generative che rendono possibile un'esplorazione e una progettazione collettiva e collaborativa (Smeenk, 2022).

Dopo aver contestualizzato il problema dell'insufficienza venosa ed individuato i limiti dell'attuale approccio di design in questo campo, il contributo presenta le attività di ricerca condotte e i relativi risultati, discutendo le opportunità di progettazione attraverso la proposta di un nuovo concept che assume la forma di un sistema prodotto-servizio.

La diversità nel trattamento dell'insufficienza venosa

L'insufficienza venosa cronica è una conseguenza del malfunzionamento delle vene, soprattutto degli arti inferiori, che, a causa della dilatazione progressiva delle pareti venose (vene varicose), unita ad una graduale inefficienza od ostruzione delle valvole, vedono ridotta la loro capacità di far circolare il sangue, compromettendone il ritorno verso il cuore (Spiridon et al., 2017).

Sebbene tale patologia sia spesso sottovalutata e considerata come medicalmente non rilevante, essa affligge circa un terzo degli adulti nelle società occidentali (Campbell, 2006). Inoltre, dal 2013 al 2021 è stato stimato un aumento del 60% nel trattamento delle vene varicose (Chang et al., 2021), dato significativo che evidenzia sempre di più la necessità di intervenire con trattamenti sanitari adeguati. In tale contesto, la terapia compressiva è uno dei possibili percorsi di cura per ottenere risultati efficaci sul lungo periodo. Questo tipo di trattamento avviene per mezzo di calze elastiche a compressione graduata che, solo se indossate in modo costante e prolungato nel tempo, consente a chi ne fa uso di ottenere benefici. Tuttavia, si tratta di un dispositivo scarsamente accettato a causa di criticità intrinseche alla sua progettazione. Le persone, infatti, tendono ad interrompere la

terapia con gravi ripercussioni sulle loro condizioni di salute e sul loro benessere, tanto fisico quanto psicologico ed emotivo (Chitambira, 2019).

La natura standardizzata del design del dispositivo non tiene in considerazione la diversità delle persone che le indossano, compromettendone l'utilizzo non solo per coloro che soffrono di insufficienza venosa, ma anche per tutte quelle persone che decidono di indossarle più o meno regolarmente, anche in assenza di una patologia specifica e/o di una prescrizione medica. Dunque, lo spettro di coloro che utilizzano calze elastiche compressive è molto più ampio e variegato, differenziandosi per: necessità terapeutiche, tempo di utilizzo e la presenza o meno di una prescrizione medica.

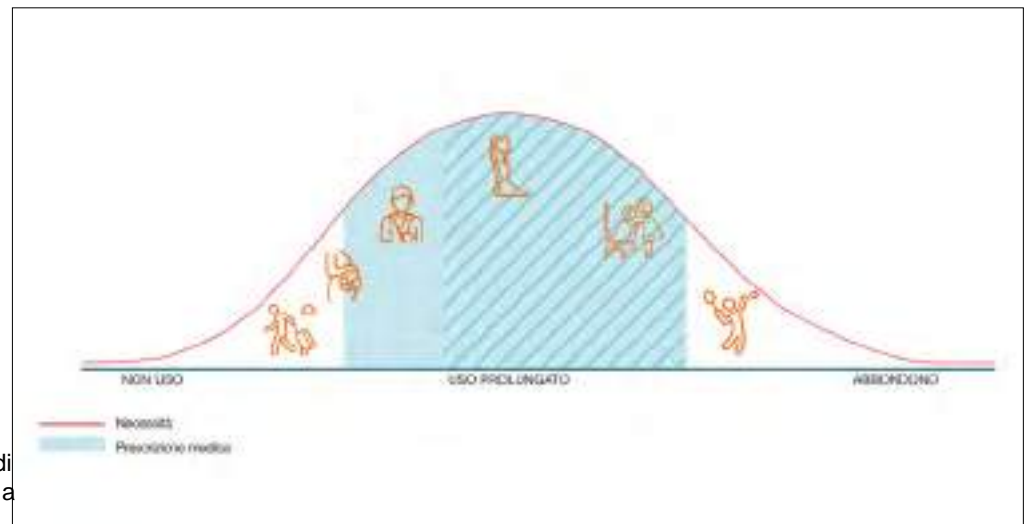


FIG. 1.
Visualizzazione dello spettro di persone che utilizzano calze a compressione graduata.

Il panorama che si viene a creare è fatto, quindi, da necessità, difficoltà, aspettative, contesti frammentati e dissimili, non banalmente riducibili ad un prodotto indifferenziato come quello presente sul mercato e maggiormente adottato. Attualmente, infatti, la possibilità di scelta per coloro che ne fanno uso è ridotta ad una gamma di colori limitata, a classi di compressione prestabilite ed a taglie uniformi. La mancanza di personalizzazione che si viene a configurare nell'attuale approccio di design apre, quindi, un interessante spazio di progettazione.

Le sfide di una progettazione innovativa attraverso il design case delle calze a compressione graduata

Da un'analisi della letteratura relativa all'innovazione nel campo della terapia compressiva, emerge che la ricerca della comunità scientifica, ad oggi, si è orientata verso un'ottimizzazione della performance del prodotto sia in termini di dinamicità che di vestibilità (Pettys-Baker et al., 2022; Wang, 2020; Kuzmichev et al., 2019). Si tratta di processi di design che, esplorando gli aspetti puramente funzionali del dispositi-

vo, mancano di un approccio olistico, che guarda invece alle emozioni, i significati sociali, i simboli culturali, l'estetica, l'autostima (Hassenzahl et al., 2013; Marti, & Recupero, 2022) delle persone che utilizzano le calze come strumento quotidiano di cura, ma anche all'impatto economico e ambientale che le pratiche ad esse collegate possono avere.

Per queste ragioni è stato avviato IKE, un progetto di co-design ancora in corso che mira ad innovare la terapia compressiva, attraverso la progettazione di un ecosistema di servizi creato a partire dalla trasformazione delle calze elastiche compressive in uno strumento di cura intelligente. Dunque, il contributo presenta la metodologia di ricerca e discute i primi risultati del progetto.

Metodologia di ricerca

Per mettere in pratica l'approccio del systemic co-design elaborato da Smeenk, la prima fase del progetto ha visto lo svolgimento di una diagnosi olistica del sistema all'interno del quale si inserisce la progettazione delle calze a compressione graduata. Attraverso la realizzazione di una giga-map (Battistoni et al., 2019) ne sono stati individuati gli elementi principali, tra cui quattro insiemi di attori: gli utilizzatori, il personale medico-sanitario, le aziende manifatturiere e gli enti che si occupano dello smaltimento di prodotti tessili. L'obiettivo è quello di far emergere la pluralità di prospettive sottese, che spesso non tengono conto l'una dell'altra, e di abilitare una loro partecipazione diretta al processo di design.

Per questa ragione, nella prima fase di ricerca sul campo il team di progetto ha coinvolto in qualità di design partner:

- due medici specialisti attraverso interviste semi-strutturate al fine di comprendere i requisiti essenziali del dispositivo;
- cinque persone, di età compresa tra i 27 e i 61 anni, che rappresentano parte dello spettro di utenza illustrato in figura 1, attraverso la loro partecipazione ad un workshop di co-design con l'obiettivo di comprendere i loro comportamenti e pratiche quotidiane all'interno di contesti privati e sociali.

Attività di co-esplorazione ed envisioning

Seguendo i principi del Context-mapping come metodologia operativa per la progettazione di attività generative (Visser et al., 2005), il workshop è stato organizzato dal team del Santa Chiara Fab Lab nel mese di maggio e si è tenuto in una biblioteca a Cecina, Livorno. In totale ha avuto una durata di circa tre ore e ha coinvolto attivamente le persone in tre attività.

Una settimana prima della sessione ai partecipanti è stato chiesto di riflettere sulla propria routine quotidiana attraverso la realizzazione di quattro fotografie che mostrassero: a) il momento in cui indossano le calze compressive; b) un luogo dove non le indosserebbero mai; c) il luogo in cui le ripongono dopo averle utilizzate; d) come le smaltiscono una volta repute esauste.

Queste foto sono state utilizzate durante il workshop per stimolare la discussione tra i partecipanti, ai quali è stato chiesto poi di annotare le parole chiave emerse tramite un toolkit ispirato ai mazzi di carte, tipici dei giochi da tavolo: i partecipanti potevano riportare testi o disegni su carte-opportunità, di colore verde, o su carte-difficoltà, di colore nero. Questa seconda attività ha avuto l'obiettivo di co-esplorare le problematiche legate alla terapia compressiva nel suo complesso. Successivamente ai partecipanti è stato chiesto di immaginare la loro calza ideale, materializzando le proprie idee per mezzo di forme, tessuti, colori e altri materiali forniti loro e raccontare "by-doing" i futuri scenari d'uso. Dall'accostamento dei vari artefatti ha preso forma una mood board innovativa. Infatti, se in un processo di sviluppo del prodotto più tradizionale la mood board viene generata a partire dalla soggettività del singolo designer (Wan et al., 2023), tale attività di envisioning ha prodotto uno strumento capace di rappresentare un punto di vista plurale e di stimolare la creatività del designer, arricchendone la prospettiva.



FIG. 2.

Foto del workshop di co-design: attività di esplorazione e di envisioning.

Risultati

I dati raccolti sono stati analizzati alla luce del framework sistemico individuato da Smeenk, a partire dalla ricostruzione delle criticità legate alla terapia compressiva.

Dal punto di vista individuale ciò che è emerso è che la mancanza di aderenza alla terapia è legata alla scarsa adozione sul lungo termine del dispositivo a causa dei seguenti fattori:

- la povera vestibilità del dispositivo scoraggia le persone a continuare la terapia. Indossare questo tipo di calze presuppone che i soggetti possiedano buone capacità fisiche e motorie, richiedendo loro agilità e forza per metterle, abilità che si riducono fisiologicamente con l'avanzare dell'età. Inoltre, la loro manifattura segue il modello one size fits all, produzione che si basa su dati antropometrici standard, ignorando così l'eterogeneità delle persone che, al contrario, si differenziano per età, genere ed anatomia;
- la scarsa estetica del dispositivo contribuisce ad aumentare lo stigma sociale attribuito all'uso delle calze, spesso ricondotto a concetti come la malattia e l'invecchiamento. Le calze, infatti, non hanno alcuna declinazione di genere e continuano ad essere progettate secondo un'estetica medico-funzionale. Ciò condiziona fortemente le persone nell'indossare le calze in contesti sociali. Unito al fatto che, venendo considerate un indumento di biancheria intima, coloro che le indossano tendono a nasconderle sotto i vestiti, evitando di mostrarle in pubblico;
- l'elevato costo che le persone devono sostenere rappresenta un'ulteriore barriera all'uso. Nel caso di insufficienza cronica, data l'estensione temporale della terapia, la spesa per l'acquisto di questo dispositivo è periodica e la frequenza aumenta a causa di una rapida usura dei tessuti. Infatti, se non trattate con riguardo, per esempio nella fase di lavaggio, queste tendono ad esaurire la propria capacità compressiva e, quindi, a dover essere sostituite spesso. Nel caso di insufficienza temporanea, invece, si tratta di una spesa elevata a fronte di un numero esiguo di utilizzi;
- la mancanza di consapevolezza lungo il percorso di cura, che si basa prevalentemente su strategie di autogestione, complica la convivenza quotidiana con la terapia. In particolare, per chi le indossa è fondamentale sapere se il grado di compressione che viene esercitato dalla calza continua ad essere quello adeguato alla propria condizione, trovando difficile, di conseguenza, individuare il momento giusto per sostituire la calza, con il rischio di continuare ad indossare dispositivi inefficaci. Inoltre, non esiste un modo per ricevere feedback sul corretto utilizzo/inserimento. Infatti, se distese in modo sbagliato, queste calze non riescono ad esercitare la forza compressiva necessaria, aumentando così i casi di inefficienza.

Assumendo una prospettiva collettiva nell'analisi dei risultati, un'altra criticità che emerge è relativa all'impatto ambientale. Data l'estensione temporale del trattamento sul medio-lungo periodo, la terapia compressiva presuppone un consumo elevato di calze. Questo è incrementato da una obsolescenza prematura del dispositivo causata da fattori intrinseci alla calza, come la rapida usura del tessuto, o estrinseci, come il suo abbandono dopo pochi utilizzi o dopo diversi tentativi di acquisto per trovare la taglia, il modello o il materiale giusto per le proprie esigenze. Tali comportamenti si presentano anche in situazioni di insufficienza temporanea, come ad esempio nei percorsi post-operatori. Dunque, tessuti compressivi con qualità funzionali ancora integre ai fini terapeutici, vengono abbandonati in qualche cassetto o gettati via come rifiuto indifferenziato, senza possibilità di attuare processi circolari di riuso e riciclo.

Discussione

A partire dal caso studio presentato è possibile elaborare alcune considerazioni che possono essere utili come linee guida da seguire nel campo della progettazione di dispositivi medici indossabili. Affinché quest'ultimi possano diventare uno strumento di cura sostenibile a livello individuale, socio-culturale e ambientale, le principali sfide di design individuate sono quattro:

- rendere il dispositivo adatto alle peculiarità anatomiche di coloro che lo indossano per migliorare la vestibilità e il comfort;
- aumentare il fashion appeal del dispositivo per renderlo esteticamente piacevole e valorizzare l'immagine personale di coloro che lo indossano;
- aumentare la longevità del dispositivo per prevenire la sua obsolescenza prematura;
- fornire un sistema per permettere a chi lo indossa di auto-monitorare quotidianamente la terapia e di avere un impatto ambientale positivo, attraverso pratiche consapevoli di smaltimento del dispositivo.

IKE: obiettivi e sviluppi

Il progetto IKE mira a fornire a coloro che affrontano un percorso di terapia compressiva gli strumenti necessari per prendersi cura sia di se stessi che dell'ecosistema circostante, abilitando un processo decisionale più consapevole.

L'obiettivo del progetto è sviluppare una soluzione phygital che risponda in modo concreto alle sfide della scarsa aderenza alla terapia e al corretto smaltimento e recupero delle calze compressive. Attra-

verso la progettazione di un sistema prodotto-servizio, IKE trasforma questa tipologia di calza in un dispositivo intelligente di autogestione e automonitoraggio, offrendo una nuova modalità di raccolta dei tessuti esausti e/o con qualità compressive ancora integre.

Design del prodotto

La progettazione del sistema è iniziata da una riflessione sulle criticità del dispositivo che ha condotto ad un miglioramento della sua vestibilità attraverso l'eliminazione delle aree che non richiedono azioni compressive, come ad esempio la parte inferiore del piede. L'efficienza e la durabilità del tessuto, invece, sono state aumentate attraverso la progettazione di un pattern Voronoi collocato nella zona del polpaccio, muscolo individuato come principale responsabile per la spinta del sangue venoso di ritorno verso il cuore. Inoltre, grazie all'organizzazione delle celle e alla possibilità di variare il loro dimensionamento (Almonti et. al., 2020), il pattern Voronoi permette di distribuire lo stress sull'area interessata, rendendola più resistente alle forze esterne (Zhao et. al., 2021), e di personalizzare la calza in base alle esigenze dell'utilizzatore, rendendo le onde più o meno dense per adattarsi alla sua anatomia.

Attraverso l'integrazione di un sensore capacitivo nel dispositivo, costituito da due elettrodi e da uno strato interstiziale di silicone, è stato progettato un sistema IoT per misurare la perdita di stiffness del tessuto nel tempo.

Design del servizio

Il sistema IoT di cui si dota la calza ha reso possibile l'ideazione di un servizio costituito da tre touchpoints principali:

- una calza ompressiva intelligente, che permette di generare, elaborare e trasmettere dati, abilitando l'interazione con coloro che la indossano;
- un'applicazione mobile, che rappresenta l'interfaccia utente del sistema e permette agli indossatori sia di monitorare la capacità di compressione del tessuto ed il corretto funzionamento, sia di essere coscienti del momento preciso in cui disfarsi della vecchia calza, smaltirla correttamente e acquistarne una nuova.
- una rete di locker distribuiti sul territorio, che svolgono il ruolo di centri di raccolta per le calze obsolete, consentendone così un corretto processo di riciclo e/o smaltimento delle componenti tessili ed elettroniche.



FIG. 3.
Touchpoints del sistema prodotto-servizio del progetto IKE.

Sviluppi futuri

Il progetto è stato avviato all'interno delle attività del gruppo di ricerca del Santa Chiara Fab Lab, supervisionato dalla professoressa Patrizia Marti. La progettazione e sperimentazione del sistema prodotto-servizio si inseriscono all'interno di un processo di Design Thinking che prevede una serie di iterazioni e raffinamenti successivi dei prototipi attraverso il coinvolgimento dei diversi stakeholder. Le prossime fasi del progetto prevedono: a) attività di brainstorming con aziende manifatturiere e enti che operano nel settore dello smaltimento tessile al fine di testare la fattibilità e scalabilità del progetto, b) attività di walkthrough con utilizzatori e personale medico-sanitario attraverso l'esplorazione di prototipi esemplificativi del sistema

con l'obiettivo di validare il concept c) produzione di prototipi esplorativi attraverso tecniche di stampa 3D per la valutazione comparativa secondo criteri come vestibilità, estetica, etc., al fine di realizzare la versione finale del prodotto e) progettazione e pianificazione di un protocollo per la valutazione quanti-qualitativa dell'esperienza sul lungo termine nell'interazione con il sistema prodotto-servizio. Obiettivo ultimo è valutare le soluzioni progettuali e il loro impatto sulla terapia compressiva.

Conclusioni

Il contributo mostra la necessità di adottare un approccio sistemico nella progettazione di dispositivi medici indossabili come strumenti di cura. Attraverso il caso studio discusso, sono stati evidenziati gli attuali limiti dell'approccio di design assunto nella progettazione di calze compressive per il trattamento dell'insufficienza venosa, che attualmente costringono coloro che le usano ad adattarsi alle specifiche del prodotto e non viceversa, senza valorizzare la loro diversità.

Adottando l'approccio del systemic co-design, il progetto di ricerca IKE propone una riflessione che supera la visione medico-funzionale di un mero corpo da curare, partendo dal punto di vista della persona come soggetto e non oggetto della terapia, per poi estendere lo sguardo aldilà del singolo individuo.

Coinvolgendo alcuni attori tra quelli presenti all'interno del "sistema delle calze compressive", è stato possibile assumere una visione multi-prospettica che considera la cura non come qualcosa concernente esclusivamente l'individuo, ma come fenomeno collettivo che riguarda un corpo distribuito all'interno del sistema. Infatti, se dal punto di vista individuale sono emerse problematiche del dispositivo legate a questioni di natura pratico-funzionale e socio-culturale, dal punto di vista corale è risultato chiaro che l'impatto di questa terapia ha risvolti rilevanti anche sulla sfera della sostenibilità ambientale.

In questo contesto, quindi, un approccio sistemico abilita il progettista ad assumere una visione ampia che, oltre alla dimensione umana, considera l'ambiente naturale come uno stakeholder, le cui esigenze devono essere parimenti considerate in sede di progettazione.

RICONOSCIMENTI

Questo progetto fa parte del Dottorato di Ricerca "Dottorato di Ricerca di Inter esse Nazionale in Design per il Made in Italy: Identità, Innovazione e Sostenibilità". Lo studio è stato finanziato dall'Unione Europea nell'ambito del Programma Next Generation EU, nel contesto del Piano nazionale di ripresa e resilienza - Investimenti 1.5 Ecosistemi di innovazione, Progetto Tuscany Health Ecosystem (THE), Spoke 3 "Tecnologie, metodi e materiali avanzati per la salute e il benessere umano", CUP: B83C22003920001.

Benché la ricerca sia il risultato di un lavoro congiunto delle autrici e dell'autore, si prega di considerare che i paragrafi "L'approccio progettuale del systemic co-design", "Metodologia", "Attività", "Risultati", "Discussione" vanno attribuiti a Giulia Teverini e i paragrafi "Introduzione", "La diversità nel trattamento", "Le sfide di [...] graduata", "Sviluppi futuri" mentre i paragrafi "IKE: obiettivi e sviluppi" e "Conclusioni" sono ad opera di Sebastiano Mastrodonato.

BIBLIOGRAFIA

- Almonti, D., Baiocco, G., Tagliaferri, V., & Ucciardello, N. (2020). Design and Mechanical Characterization of Voronoi Structures Manufactured by Indirect Additive Manufacturing. *Materials (Basel, Switzerland)*, 13(5), 1085. <https://doi.org/10.3390/ma13051085>.
- Barbero, S., Pereno, A., Tamborrini, P., (2017) Systemic innovation in sustainable design of medical devices. *The Design Journal*, <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352763>.
- Battistoni, C., Giraldo Nohra, C., & Barbero, S. (2019). A Systemic Design Method to Approach Future Complex Scenarios and Research Towards Sustainability: A Holistic Diagnosis Tool. *Sustainability*, 11(16), 445. MDPI AG. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.3390/su11164458>.
- Campbell B. (2006). Varicose veins and their management. *BMJ (Clinical research ed.)*, 333(7562), 287–292. <https://doi.org/10.1136/bmj.333.7562.287>.
- Ceschin, F., Gaziulusoy, I. (2016). Evolution of design for sustainability: From product design to design for system innovations and transitions. *Design Studies*. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2016.09.002>.
- Chang, S. L., Hu, S., Huang, Y. L., Lee, M. C., Chung, W. H., Cheng, C. Y., Hsiao, Y. C., Chang, C. J., Lee, S. W., & Wen, Y. W. (2021). Treatment of Varicose Veins Affects the Incidences of Venous Thromboembolism and Peripheral Artery Disease. *Circulation. Cardiovascular interventions*, 14(3), e010207. <https://doi.org/10.1161/CIRCINTERVENTIONS.120.010207>.
- Chitambira F. (2019). Patient perspectives: explaining low rates of compliance to compression therapy. *Wound Practice and Research*, 27(4), 168-174. <https://doi.org/10.33235/wpr.27.4.168-174>.
- Giaccardi, E., & Redström, J. (2020). Technology and more-than-human design. *Design Issues*, 36(4), 33–44. https://doi.org/10.1162/desi_a_00612.
- Hassenzahl, M., Eckoldt, K., Diefenbach, S., Laschke, M., Lenz, E., & Kim, J. (2013). Designing moments of meaning and pleasure. *Experience design and happiness. International journal of design*, 7(3), 21-31.
- Kuzmichev, V., Tislenko, I., Adolphe, D. (2019) Virtual design of knitted compression garments based on body scanning technology and the three-dimensional-to-two-dimensional approach. *Textile Research Journal*, 89(12), 2456-2475. <https://doi.org/10.1177/0040517518792722>.
- Marti, P., & Recupero, A. (2022). Body adornment and interaction aesthetics: a new frontier for assistive wearables. *International Journal of Business and Systems Research*, 16(2), 163-182. <https://doi.org/10.1504/IJBSR.2022.121142>.
- Pettys-Baker, R. Granberry, R. Subash, N. Clarke, M. Woelfle, H. Shah, S., Abel, J. and Holschuh, B. (2022) Usability and Comfort Improvements to Active Compression Stockings for Lower Leg Compressive Therapy. In *Proceedings of the 2022 ACM International Symposium on Wearable Computers (ISWC '22)*, 127–130. <https://doi.org/10.1145/3544794.3560812>.
- Pietroni, L., Mascitti, J., Galloppo, D., Paciotti, D., & DI STEFANO, A. (2022). Un approccio sistemico al design per la sopravvivenza. Gli arredi salva-vita in caso di sisma Life-saving Furniture System. *MD JOURNAL*, 14(Dicembre 2022), 108-121.
- Smeenk, W. (2022). A Systemic Co-Design Iceberg: A systemic perspective in the ever-evolving practice of empathic co-design, *Proceedings of Relating Systems Thinking and Design*, <https://rsdsymposium.org/a-systemic-co-design-iceberg>.
- Spiridon, M., & Corduneanu, D. (2017). Chronic Venous Insufficiency: a Frequently Underdiagnosed and Undertreated Pathology. *Maedica*, 12(1), 59-61.
- Visser, F.S., Stappers, P.J., van der Lugt, R., & Sanders, E.B. (2005). Contextmapping: experiences from practice. *CoDesign*, 1, 119 - 149.
- Wan, Q., & Lu, Z. (2023). GANCollage: A GAN-Driven Digital Mood Board to Facilitate Ideation in Creativity Support. In *Proceedings of the 2023 ACM Designing Interactive Systems Conference* (pp. 136-146), <https://doi.org/10.1145/3563657.3596072>.
- Wang, Y., Gu, L., (2022) Patient-specific medical compression stockings (MCSs) development based on mathematic model and non-contact 3D body scanning, *The Journal of The Textile Institute*, <https://doi.org/10.1080/00405000.2022.2111644>.
- Zhao, H., Han, Y., Pan, C., Yang, D., Wang, H., Wang, T., Zeng, X., & Su, P. (2021). Design and Mechanical Properties Verification of Gradient Voronoi Scaffold for Bone Tissue Engineering. *Micromachines*, 12(6), 664. <https://doi.org/10.3390/mi12060664>.

Designing beyond social marginality

Evolution of a participatory and social design lab

Nicolò Di Prima¹

A partire dalla rilettura del progetto ‘Costruire Bellezza’ laboratorio di design partecipativo per l’inclusione sociale e la didattica interdisciplinare che ha sede a Torino dal 2014 – l’obiettivo del contributo è quello di riflettere su come la progettazione partecipativa non sia solo uno strumento concreto per facilitare i processi di inclusione dei cittadini marginalizzati e delle organizzazioni che li rappresentano, ma anche un approccio utile per apprendere come si collabora tra persone con competenze, abilità e storie di vita diverse. CB è uno spazio che permette di imparare a collaborare tramite processi trainati dal design, sviluppando competenze trasversali necessarie a co-progettare per abilitare processi di cambiamento e inclusione sociale.

¹ Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino, Viale Mattioli, 39, Torino.
ORCID: 0000-0003-1358-5389
nicolo.diprima@polito.it.

Building on a reinterpretation of the ‘Costruire Bellezza / Crafting Beauty’ project - a participatory design workshop for social inclusion and interdisciplinary education based in Turin since 2014 - the aim of the paper is to reflect on how participatory design is not only a concrete tool for facilitating processes of inclusion of marginalized citizens and the organizations that represent them, but also a useful approach for learning how people with different skills, abilities and life histories collaborate. CB is a space to learn how to collaborate through design-driven processes, developing soft skills needed to co-design to enable processes of social change and inclusion.

Introduzione. Un design partecipativo e sociale

Negli ultimi venti anni la disciplina del design è sempre più coinvolta in progetti che mirano a rispondere in modo esplicito e concreto alle urgenti sfide globali sociali, politiche, economiche ed ecologiche che la società si trova ad affrontare. A partire dai principi dello human-centred design (Krippendorff, 2004), passando per il participatory design (Simonsen & Robertson, 2013) fino al più recente transition design (Irwin et al., 2019), oggi la disciplina conta una serie di approcci che sono volti a ricercare, generare e realizzare nuovi modi per produrre cambiamento verso fini collettivi e sociali, andando oltre la generazione di profitto per il mercato (Markussen, 2017). Fare design oggi significa riconoscere che il progetto può essere uno strumento orientato a generare impatto sociale (Smithsonian Institution, 2013), a promuovere processi di innovazione sociale (Manzini, 2015), cambiamento sociale (Light, 2020) e inclusione sociale (Ornelas & Gregory, 2009), ma significa anche essere consapevoli che gli artefatti progettuali e chi li progetta hanno sempre implicazioni di tipo sociale, politico ed economico per le persone e per il pianeta (Papanek, 1973; Miller, 2018). In senso ampio, potremmo dire che il design è sempre sociale e che, dunque, anche chi progetta ha il compito di essere socialmente responsabile, qualunque sia il campo di applicazione (Thorpe & Gamman, 2011).

Tuttavia, chi fa ricerca in design tende a collocare nel campo del social design (Chen et al., 2016) quei progetti che mirano ad abilitare trasformazioni sociali (Tonkinwise, 2021) in risposta a diverse problematiche come la marginalità sociale, la povertà, la disabilità, l'accessibilità, la disuguaglianza, che non sono affrontate dal mercato e spesso neanche sufficientemente dallo Stato (Markussen, 2017) e in cui le persone coinvolte non hanno normalmente voce in capitolo (Manzini 2014).

In effetti, contribuire a individuare risposte a tali tematiche sociali attraverso il metodo progettuale pone delle questioni diverse rispetto a quelle del mercato. In primo luogo, i 'committenti' dei progetti sono spesso organizzazioni pubbliche e private del terzo settore che hanno mandati e obiettivi primariamente orientati a generare impatto sociale più che impatti di tipo economico. Questo significa che gli esiti progettuali non sono prodotti o servizi che poi vengono commercializzati ma hanno, piuttosto, una funzione strumentale per chi opera in queste organizzazioni. Ovvero, sono progetti che, su diversi piani di complessità, puntano a fornire soluzioni concrete e funzionali agli enti del terzo settore per migliorare il modo in cui rispondono alle questioni sociali affrontate. In qualche modo, anche l'intervento più concreto come, per esempio, il riallestimento degli spazi in cui operano le organizzazioni ha dei caratteri di complessità che impattano sul sistema di attività e servizi erogati dalle stesse (Campagnaro & Di Prima, 2018) e può essere inteso come un progetto di design per i servizi (Meroni & Sangiorgi,

2016). Questo significa anche che le soluzioni progettuali tendono ad essere maggiormente su misura, in quanto devono tenere fortemente in conto le specificità socioculturali del contesto in cui si progetta affinché siano accolte e accompagnate dallo stesso. In questo senso, è fondamentale adottare un approccio che sia non solo centrato sull'umano (human-centered) inteso in senso universale, ma anche centrato sul contesto specifico (situation-centered) (Janzer & Weinstein, 2014) e in grado di tenere conto delle diversità e specificità sociali e culturali delle persone che lo abitano.

A tal proposito, in questa tipologia di contesti di progetto è imprescindibile adottare un approccio di design partecipativo (o co-design) che coinvolga nel processo progettuale tutti gli attori sociali implicati e, il più possibile, un approccio interdisciplinare, soprattutto con le discipline umane e sociali che si occupano dei fenomeni a cui si tenta di dare risposte.

Tali premesse introducono l'articolo presentato che discute e approfondisce l'evoluzione del progetto 'Costruire Bellezza' (CB), laboratorio di design partecipativo per l'inclusione sociale e la didattica interdisciplinare rivolto al contrasto all'homelessness. Il laboratorio è stato avviato a Torino nel 2014 ed è tutt'ora attivo.

A partire dalla rilettura e analisi di questo progetto, l'obiettivo generale dell'articolo è quello di riflettere su quale sia il contributo del design in termini di metodi, obiettivi, esiti e impatti generati nel promuovere processi di inclusione sociale in risposta a un problema così ampio e complesso come la marginalità sociale.

Costruire Bellezza. Obiettivi, sistema di attori e risorse

Il fenomeno dell'homelessness è un fenomeno multidimensionale, dinamico e multiforme di povertà estrema e marginalità sociale misurato a partire dall'assunzione dell'abitare come "condizione imprescindibile per l'inclusione sociale" (Ministero del lavoro e delle politiche sociali, 2015:11) e che comprende più dimensioni di vulnerabilità sociale che vanno dalla limitata possibilità di accesso alle risorse materiali alla difficoltà di esercizio dei diritti di cittadinanza e di autodeterminazione (Di Prima, 2022:cap.2.1).

In questo panorama, Costruire Bellezza è stato avviato per sperimentare processi e modalità per facilitare l'inclusione sociale delle persone senza dimora attraverso attività di co-design e co-crafting di artefatti di varia natura collaborando con ricercatori, ricercatrici e studenti di design, antropologia e scienze dell'educazione, educatori, educatrici e cittadini volontari.

Il progetto è uno degli esiti della ricerca-azione "Abitare il Dormitorio" sul contrasto all'homelessness in Italia condotta dai ricercatori Campagnaro & Porcellana (2013) adottando processi di ricerca e progettazio-

ne partecipativi e interdisciplinari guidati dal design e dall'antropologia (Porcellana, Campagnaro & Di Prima, 2017).

Quando è stato avviato, uno degli obiettivi principali di CB era quello di approfondire e testare l'idea che il coinvolgimento attivo delle persone senza dimora in processi progettuali collaborativi potesse essere un'occasione per favorire l'esercizio dell'autodeterminazione delle persone all'interno di un contesto creativo in grado di far emergere e valorizzare le loro abilità, capacità e competenze, sia pratiche che relazionali, anziché focalizzarsi sulle loro fragilità (Campagnaro et al. 2020).

Un ulteriore elemento che caratterizza il progetto è che, sin da subito, è stato pensato e co-progettato con le organizzazioni locali che si occupano dell'assistenza alle persone senza dimora. Questo aspetto è significativo e centrale in quanto la collaborazione tra ricercatori, servizi pubblici e privato sociale non solo si è dimostrata fondamentale per l'avvio del progetto, nell'ottica di mettere in comune conoscenze, competenze e risorse affinché il progetto fosse coerente con il sistema dei servizi torinese rivolto alle persone senza dimora, ma anche perché il confronto costante fra questi attori potesse accompagnare la sperimentazione del progetto valutandone gli impatti per generare, sul lungo termine, innovazione sociale nel sistema dei servizi.

Questo dialogo ha fatto sì che, dopo un primo periodo di sperimentazione, nel 2018 il progetto entrasse a far parte del sistema pubblico dei servizi come 'tirocinio di inclusione' funzionale ai percorsi educativi e socializzanti rivolti alle persone senza dimora. Ancora oggi, CB è co-prodotto, co-gestito e co-finanziato dal Politecnico di Torino (DAD, Dipartimento di Architettura e Design) insieme al Servizio Adulti in Difficoltà (SAD) del Comune di Torino, servizio pubblico della città che si occupa di dare supporto e sostegno alle persone senza dimora, e alla Cooperativa Animazione Valdocco, cooperativa sociale che gestisce alcuni servizi di accoglienza abitativa per conto del Comune. Inoltre, CB beneficia del sostegno e del finanziamento di diversi attori del terzo settore e del privato sociale.

Nello specifico, in termini di risorse e prestazioni fornite da ogni ente, il SAD mette a disposizione del progetto un ampio spazio al piano terra di un edificio comunale in cui sono presenti anche due case di ospitalità per persone senza dimora. In questo spazio, negli anni, sono stati allestiti i diversi laboratori in cui si svolgono le attività per due mattine a settimana. Poiché il progetto fa parte dei servizi di assistenza pubblici, il comune affida tramite bando pubblico la gestione quotidiana

NOTA 1

CB è inserito nello stesso appalto che riguarda la gestione delle due case di ospitalità per persone senza dimora presenti nello stesso edificio. Negli ultimi dieci anni la gestione è sempre stata affidata alla Cooperativa Animazione Valdocco.

del progetto e degli spazi in cui si svolge a un ente del terzo settore (1). All'ente gestore viene richiesto e riconosciuto finanziariamente di svolgere anche il lavoro di supporto educativo per le persone senza dimora presenti nel progetto. Oltre a questo, sempre a carico del SAD, vengono attivati e finanziati i "tirocini di inclusione" per quattordici persone senza dimora che possono partecipare al progetto per un massimo di

circa nove mesi.

Acquisendo la gestione del progetto, oltre a quanto già descritto, l'ente gestore si impegna a prevedere un budget dedicato all'acquisto di materiali e attrezzature utili allo svolgimento dei laboratori e a coordinare il progetto e gestire i singoli laboratori in collaborazione con il DAD del Politecnico.

In termini di risorse, il DAD co-finanzia il progetto mettendo a disposizione tempo e competenze di circa dieci ricercatori e ricercatrici del dipartimento, tra borsisti, dottorandi e assegnisti (Fig. 1; Fig. 2).



FIG. 1.
Attori e risorse del progetto:
risorse economiche, prestazioni
e attività.



FIG. 2.
Partecipanti del progetto (luglio
2023).

Continuare a Costruire Bellezza.

L'obiettivo di questa seconda parte del contributo è quello di evidenziare gli aspetti progettuali, organizzativi e di scambio fra enti che

permettono la continuità del progetto dopo oltre dieci anni. In particolare, ci si vuole soffermare sul fatto che il maggiore elemento di tenuta consista nel meccanismo di reciprocità tra gli enti, che si sviluppa e si mantiene proprio grazie al progetto.

Le osservazioni che vengono riportate derivano da un lavoro di rilettura e revisione qualitativa di CB, avviato a partire da febbraio 2023, che si sta svolgendo utilizzando alcuni strumenti della ricerca antropologica quali l'osservazione partecipante, le interviste qualitative e i focus group, col fine di recuperare e intersecare i punti di vista dei diversi attori attivi nel progetto. Attualmente, sono state svolte circa duecento ore di osservazione partecipante durante lo svolgimento dei laboratori, sette interviste ai e alle designer, due interviste a educatori ed educatrici, un'intervista con un responsabile del SAD, un'intervista e un focus group con le persone senza dimora. Il percorso di revisione è ancora in corso e si prevede di svolgere ulteriori attività di ricerca soprattutto con i e le partecipanti senza dimora.

In linea generale, ciò che emerge dal lavoro di analisi dei dati qualitativi finora recuperati tende a confermare la validità delle scelte che hanno orientato il progetto sin dall'inizio. Nei prossimi paragrafi vengono discussi gli aspetti emersi che sono considerati maggiormente rilevanti per la ricerca in design.

Progettare e fare insieme. Una formazione inclusiva.

Come anticipato, CB si sviluppa intorno ad attività partecipative di co-progettazione e co-crafting di artefatti per l'arredo interno ed esterno (sedie, panche, tavoli, librerie, armadi, credenze, appendiabiti, mensole, lampade, cestini, portavasi), accessori (gioielli in legno, borse, zaini), giocattoli per bambini, manufatti tessili (tende, grembiuli, copricapo, mascherine), allestimenti di mostre ed espositori, opere artistiche, decorazioni murarie, sviluppo di sperimentazioni e prototipi nell'ambito di tesi di laurea in design del Politecnico. Non è disponibile un dato preciso sulla quantità di manufatti prodotti. A seconda della dimensione dei progetti e della replicabilità del prodotto, si sviluppano tra i dieci e quindici progetti l'anno. Il tempo necessario allo sviluppo di un singolo progetto è molto variabile e va dal mese ai sei mesi.

Uno dei laboratori permanenti è anche quello di cucina, che con lo stesso approccio progettuale prepara i pasti per tutto il gruppo di partecipanti **(2)**. I progetti sviluppati all'interno dei diversi laboratori rispondono a richieste di committenti no-profit con i quali si costruisce un rapporto di collaborazione non commerciale. Negli anni, CB ha collaborato con circa venti diverse realtà del territorio (associazioni, cooperative, fondazioni, biblioteche civiche, ambulatori sanitari, progettualità comunali). I progetti vengono sviluppati adottando diverse tecniche manuali (falegnameria, intreccio, saldatura, sartoria, pirogra-

NOTA 2

In dieci anni di progetto sono stati erogati circa 2.200 pasti all'anno per un totale di 22.000 pasti.

fia, stampa, verniciatura) spesso integrate fra loro per dare la possibilità ai e alle partecipanti di sperimentare con diversi strumenti e materiali (principalmente legno, ferro e tessuti) privilegiando l'uso e il riuso di materiali e manufatti di recupero. Le persone senza dimora partecipano alle attività di laboratorio insieme ai e alle designer del DAD che sono definiti tutor e che guidano le attività progettuali e di autocostruzione con gruppi composti generalmente da quattro, cinque persone. Le attività laboratoriali sono supportate dalle educatrici della cooperativa sociale. Oltre a questi partecipanti, per periodi di durata variabile, partecipano ai laboratori anche studenti di design e scienze dell'educazione in tirocinio formativo o interessati a sviluppare percorsi di tesi. CB ospita anche diversi workshop temporanei di design partecipativo rivolti alla cittadinanza

Sin dal suo avvio, l'aspetto centrale di CB consiste nell'esercitare e favorire modalità relazionali che mettano tutti i partecipanti nella condizione di collaborare attivamente per sviluppare e realizzare i progetti, mettendo a disposizione le proprie competenze e valorizzando le proprie capacità e conoscenze, in un'ottica di apprendimento reciproco. Come discusso in diversi contributi, apprendere come progettare e "fare insieme" (Sennet, 2014) non è né immediato né così scontato come potrebbe apparire (Porcellana, 2017; Di Prima, 2017). È una competenza che va esercitata e allenata. Anche in questo senso, altrove abbiamo definito CB una "palestra" (Campagnaro et al., 2020). Imparare o re-imparare a collaborare risulta particolarmente centrale in termini di acquisizione di competenze relazionali per tutti i partecipanti di CB, sia per le persone senza dimora impegnate in percorsi educativi di reinserimento sociale e lavorativo e sia per i percorsi formativi dei ricercatori e, soprattutto, degli studenti di design che desiderano apprendere come fare co-design concretamente (Fig. 3).

Dopo anni, co-progettare e realizzare cose concrete insieme continua a dimostrarsi una modalità che facilita l'esercizio della collaborazione in quanto richiede di mettersi in ascolto delle opinioni dell'altro, di confrontarsi e dialogare, di decidere insieme, di avere pazienza e cura della relazione affinché qualcuno non decida di abbandonare il progetto, di imparare a osservare l'altro in maniera non giudicante ma cercando di valorizzare quello che può mettere a disposizione del gruppo di lavoro. Grazie alle competenze dei designer che hanno maggiore esperienza nel progetto e al fondamentale confronto costante con le educatrici, CB continua a essere un contesto protetto che facilita questo processo di apprendimento reciproco tra tutti i partecipanti. Il ruolo dei designer, in questo senso, è anche quello di individuare strategie inclusive per spingere tutti i partecipanti a fare in modo che i progetti siano coinvolgenti e "fatti bene". Un aspetto non sempre considerato in altri tirocini e contesti di assistenza di questo tipo che permette di stimolare e attivare le abilità creative dei partecipanti.

Per quanto riguarda l'educazione degli adulti in difficoltà, la validità del modello è stata confermata sia dalle educatrici che dagli assistenti sociali del SAD che riconoscono in CB un contesto di osservazione innovativo in cui le persone senza dimora hanno la possibilità di far emergere competenze, desideri e attitudini che difficilmente si manifestano nei soli contesti di accoglienza abitativa. La collaborazione con i ricercatori ha permesso, inoltre, di co-progettare un vero e proprio stru-



FIG. 3.
Attività all'interno dei laboratori
di Costruire Bellezza.

mento per l'osservazione, il monitoraggio e la valutazione del percorso di cambiamento delle persone durante il tirocinio che viene adottato durante i colloqui educativi con le educatrici e gli assistenti sociali. Per quanto riguarda i percorsi formativi degli studenti di design, CB si configura sempre di più come un luogo in cui è possibile fare didattica esperienziale, in quanto permette di imparare a confrontarsi con contesti di progetto reali, a gestire i processi di co-progettazione e a lavorare con materiali e strumenti diversi. Oltre a questo, il fatto di entrare in relazione e collaborare con persone che si trovano in un momento di difficoltà e vulnerabilità, dà la possibilità agli studenti di superare visioni stereotipate delle persone in condizione di homelessness, avendo cura di apprendere a instaurare rapporti e dialoghi non stigmatizzanti. Nello stesso tempo, per gli adulti senza dimora, il confronto generazionale con giovani studenti è un'occasione per riconoscersi competenti e trasmettere loro conoscenze e abilità.

Progettare oltre la marginalità sociale

A quasi dieci anni dal suo avvio, CB si conferma un esempio di innovazione sociale nel campo dei servizi per l'homelessness in quanto collaborazione durevole e positiva tra diverse istituzioni pubbliche e del privato sociale. Ma non solo, un ulteriore elemento di innovazione che, potenzialmente, permetterebbe anche la replicabilità del progetto in

atri contesti urbani, consiste nel fatto che CB sia tanto un servizio per l'inclusione sociale delle persone senza dimora quanto un laboratorio per la didattica e la ricerca in design partecipativo e sociale.

Se infatti, per il Comune e la cooperativa sociale, CB è un contesto che permette di continuare a sperimentare nuovi modelli di lavoro educativo, per il DAD significa avere a disposizione un laboratorio permanente sul territorio, complementare alle sedi universitarie, in cui continuare ad apprendere e sperimentare metodologie e processi partecipativi di co-design e farne esperienza diretta, sia per i ricercatori che per gli studenti. Questo è confermato dal fatto che attorno a CB si sia fondato e consolidato il gruppo di ricerca 'Social Design Lab' del Dipartimento di Architettura e Design, in cui ci si occupa di progettualità che, attraverso processi trainati dal design, mirano a generare cambiamenti e impatti sociali collaborando con enti locali del terzo settore che si occupano di inclusione sociale e welfare (Campagnaro & Ceraolo, 2022).

Oltre agli aspetti legati alla ricerca e alla didattica, il ruolo dell'ente di ricerca di design in CB è anche quello di contribuire a sollecitare il dialogo e il confronto riflessivo e critico tra operatori sociali, tecnici e policymaker che si occupano di homelessness e a mantenere una certa tensione verso la possibilità di cambiamento, mettendo a disposizione del territorio cittadino le proprie competenze progettuali per continuare a co-progettare occasioni per sperimentare strumenti e azioni di welfare concreti con cui affrontare le sfide presenti e future che attengono ai processi di facilitazione per l'inclusione sociale di cittadini marginalizzati (Campagnaro & Di Prima, 2021). In questo senso, in CB è possibile riconoscere i caratteri del social living lab in quanto luogo di ricerca, sperimentazione e trasferimento di conoscenze scientifiche che si sviluppa attorno a esigenze e sfide sociali reali attraverso l'inclusione di attori a vari livelli, che rappresentano non solo i cittadini e i ricercatori, ma anche gli stakeholder, il comune e gli attori della comunità (Franz, 2015).

Il consolidamento e l'evoluzione di CB, infine, mettono in luce il ruolo fondamentale del design nel progetto. Il tempo esteso dell'esperienza dimostra che per poter continuare ad accompagnare processi di trasformazione e cambiamento all'interno del sistema dei servizi non è possibile immaginare un progressivo rilascio del progetto da parte del gruppo di ricerca di designer. Per quanto riguarda i laboratori, la presenza dei designer è centrale per mantenere un livello ottimale di inclusione, ingaggio e stimolo dei partecipanti che, insieme al dialogo costante con le educatrici, è riconosciuto come funzionale al lavoro educativo svolto dagli assistenti sociali. Nello stesso tempo, per i e le designer coinvolte, esercitarsi per fare sì che questo accada è un modo per apprendere come fare design partecipativo, sia sul piano delle competenze pratiche che relazionali.

In qualche modo, è come se ricercando modalità e occasioni concre-

te per promuovere l'inclusione sociale delle persone senza dimora, il gruppo di ricerca di designer abbia costruito attorno a CB, e tramite esso, una serie di possibilità di progetto, didattica e ricerca che, nel tempo, ha espanso la sua funzione originale rendendolo anche un laboratorio ad oggi fondamentale per il gruppo di ricerca per poter continuare a mettersi in dialogo diretto con quelle realtà territoriali e quei cittadini che, senza retorica, hanno maggior bisogno di essere ascoltati.

BIBLIOGRAFIA

Campagnaro, C., & Ceraolo, S. (2022). *Ai Margini. Un'antologia di Social Design*. Prinp Editore.

Campagnaro, C. & Di Prima, N. (2018). Empowering Actions: The Participatory Renovation of a Shelter. *Interventions/Adaptive Reuse Journal*, 09, 68-75.

Campagnaro, C., & Di Prima, N. (2021). Progettare connessioni inclusive a contrasto dell'homelessness. In *Design per connettere Persone, patrimoni, processi*. Atti dell'Assemblea Annuale della Società Italiana di Design 25-26 febbraio 2021 Palermo (pp. 358-369).

Campagnaro, C., Di Prima, N., Porcellana, V., & Stefani, S. (2020). La palestra delle cose. *Diid. Disegno Industriale | Industrial Design*, 70/20, 88-95.

Campagnaro, C., & Porcellana, V. (2013). Il bello che cura. Benessere e spazi di accoglienza notturna per persone senza dimora. *Cambio*, 3(5), 35-44.

Chen, D. S., Cheng, L. L., Hummels, C., & Koskinen, I. (2016). Social design: An introduction. *International Journal of Design*, 10(1), 1-5.

Di Prima, N. (2017). *L'oggetto come relazione. Etnografia di un laboratorio partecipativo tra antropologia e design*. (MA tesi in Antropologia culturale ed Etnologia. [Università di Torino](https://www.universita-torino.it)).

Di Prima, N. (2022). *Design Anthropology. Approccio per un design sociale*. (Dissertazione di dottorato in Gestione, Produzione e Design - 34° Ciclo. Scuola di Dottorato, Politecnico di Torino).

Franz, Y. (2015). Designing social living labs in urban research. *Info*, 17(4), 53-66.

Janzer, C. L., & Weinstein, L. S. (2014). Social Design and Neocolonialism. *Design and Culture*, 6(3), 327-340.

Krippendorff, K. (2004). Intrinsic motivation and human-centred design. *Theoretic Issues in Ergonomics Science*, 5(1): 43-72.

Irwin, T., Tonkinwise, C., & Kossoff, G. (2019). *Diseño en perspectiva - Diseño para la transición*. Cuaderno, 10(1), 1-10.

Manzini, E. (2014). Design for social innovation vs. social design. *DESIS Network*. Pubblicato il 25.07.2014 su www.desisnetwork.org. Disponibile presso: <https://www.desisnetwork.org/2014/07/25/design-for-social-innovation-vs-social-design/> [ultimo accesso: 12 luglio 2023].

Manzini, E. (2015). *Design when Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press.

Markussen, T. (2017). Disentangling 'the social' in social design's engagement with the public realm. *CoDesign*, 13(3), 160-174.

Meroni, A., & Sangiorgi, D. (2016). *Design for Services*. Design for Services (first published in 2011). Abingdon New York: Routledge.

Miller, C. (2018). *Design + anthropology: Converging pathways in anthropology and design*. New York: Routledge.

Ministero del lavoro e delle politiche sociali. (2015). *Linee di indirizzo per il contrasto alla grave emarginazione adulta in Italia*. Disponibile presso: <https://www.fiopsp.org/linee-di-indirizzo-per-il-contrasto-alla-grave-emarginazione-adulta-in-italia/> [ultimo accesso: 14 gennaio 2023].

Papanek, V. (1973). *Progettare per il mondo reale*. Milano: Mondadori.

Pink, S., Fors, V., Lanzeni, D., Duque, M., Sumartojo, S., & Strengers, Y. (2022). *Design Ethnography. Research Responsibilities, and Futures*. Abingdon/New York: Routledge.

Porcellana, V. (2010). Abitare il dormitorio. Il lavoro educativo e gli spazi di prima accoglienza notturna a Torino. In G. Proglia (Ed.), *Le città (in)visibili* (pp. 33-47). Alba: Antares Edizioni.

Porcellana, V. (2017). Fare insieme. Etnografia di un laboratorio partecipativo contro la grave emarginazione adulta. *Narrare i Gruppi. Etnografia Dell'interazione Quotidiana. Prospettive Cliniche e Sociali*, 12(2), 195-211.

- NOTA FINALE** Porcellana, V., Campagnaro, C., & Di Prima, N. (2017). Quando l'Antropologia incontra il Design. Riflessioni
Alcune parti di quest'articolo margine di una ricerca-azione a contrasto dell'homelessness. *Illuminazioni*, 42, 229-251.
- sono riprese dalla ricerca di Porcellana, V., Campagnaro, C., & Di Prima, N. (2020). Weaving. Methods and tools against homelessness
dottorato dell'autore (Di Prima, between anthropology and design. *Antropologia*, 7(2 n.s.), 63-82.
2022).
- Sennett, R. (2014). *Insieme. Rituali, piaceri politiche della collaborazione*. Milano: Feltrinelli.
- Simonsen, J., & Robertson, T. (2013). *Routledge international handbook of participatory design*. London: Routledge.
- Thorpe, A., & Gamman, L. (2011). Design with society: Why socially responsive design is good enough. *CoDesign*, 7(3-4), 217-230.
- Tonkinwise, C. (2021). "Is Social Design a Thing?". Disponibile presso: https://www.academia.edu/11623054/Is_Social_Design_a_Thing [ultimo accesso: 12 luglio 2023].



SISTEMA PRODOTTO
COMFORT
BENESSERE
HCD
INCLUSIONE

PRODUCT
COMFORT
WELLBEING
HCD
INCLUSION

Diversity, inclusion and sustainability: evolution of comfort and well-being in upholstered products

Piera Losciale¹

Il paper riporta uno stato dell'arte esplorativo del tema del comfort che delinea attraverso casi studio significativi i segnali odierni della società, innovata dalle tendenze del lifestyle in diversi mondi, tra cui quello del prodotto. In particolare partendo dall'idea di comfort, si focalizza la tematica del benessere olistico, ponendo attenzione all'inclusione nel rispetto della diversità. Le riflessioni sulle metodologie e sugli strumenti progettuali analizzati in diversi ambiti suggeriscono un possibile transfert nell'area più tradizionale del prodotto imbottito, dove i metodi di progettazione non considerano l'inclusività e l'adattività eludendo quindi le diverse necessità che il comfort assume in relazione alle condizioni psico-fisiche degli utenti.

¹Dipartimento di Architettura, Costruzione e Design, Politecnico di Bari, Via Edoardo Orabona, 4, 70126 Bari BA.
ORCID: 0009-0003-4076-7038.
p.losciale1@phd.poliba.it.

The paper reports an exploratory state of the art on the topic of comfort that outlines through significant case studies today's societal signals, innovated by lifestyle trends in different fields, including that of product. In particular, starting from the idea of comfort, it focuses on the issue of holistic well-being, paying attention to inclusion while respecting diversity. The reflections on the design methodologies and tools analysed in different fields suggest a possible transference into the more traditional area of upholstered products, where design methods do not consider inclusiveness and adaptability, thus eluding the different needs that comfort assumes in relation to the psycho-physical conditions of users.

Introduzione

Il campo della progettazione del prodotto ha tradizionalmente tracciato la storia del linguaggio degli oggetti d'uso partendo dalla relazione che i prodotti hanno con l'ambiente materiale dello scenario del vivere quotidiano; così, la storia del prodotto, con particolare riferimento al settore dell'arredo, ci restituisce l'adesione dei movimenti d'arte alla progettazione del mobile moderno, mettendo a sistema le acquisizioni strumentali delle imprese attive nella riconversione post-bellica. L'industrializzazione del sistema prodotto ad esito della terza rivoluzione digitale ha poi spostato il focus della ricerca verso i modelli di business e l'organizzazione aziendale in relazione alla supply chain, a vantaggio di una logica di controllo e gestione del processo produttivo, correlata alla competitività nel mercato di riferimento. In questo ambito temporale e socio-culturale il design ha consolidato il proprio campo d'azione spaziando dal progetto delle "cose" e del loro linguaggio, al controllo strategico dei processi e dell'organizzazione del capitale umano dell'impresa (Varaldo, 2003) valorizzando il ruolo e le competenze di quest'ultimo ed influenzando in modo esplicito a livello della governance del processo di innovazione attraverso la capacità dialogica di integrazione e di sintesi tra conoscenze specialistiche (Celaschi & Deserti, 2007).

L'esito della quarta rivoluzione industriale post-digitale, propone ulteriori esiti al campo d'azione del design che coinvolgono tanto gli strumenti del progetto quanto i sistemi e i processi produttivi, tanto la natura delle "cose" quanto la relazione con il contesto ambientale, supportato dallo sviluppo delle ICT verso l'IOT.

Sul piano culturale si affermano metodologie, tecniche e strumenti a supporto del progetto che trovano sostanziale differenziazione nella maniera in cui lo sviluppo progettuale considera la relazione tra le cose ed il contesto delle cose, i singoli "utenti" e le comunità, l'expert mindset del designer e l'"intelligenza diffusa" che lega i designer non esperti, o non convenzionalmente legati al mondo del design, ai designer "mediatori" di conoscenza (Bertola & Manzini, 2004; Manzini, 2015).

Nonostante negli ultimi anni l'idea di benessere sia stata legata al consumismo e a prassi di vita insostenibili – responsabilità condivisa anche con i progettisti (Manzini, 2007) –, oggi la diversità e l'inclusione dei suoi valori nel processo progettuale, la sostenibilità e la ricaduta in termini di impatto sociale ed ambientale, la diversificazione dei prodotti su base culturale sostengono lo sviluppo di nuovi approcci del progetto del prodotto (Tosi, Rinaldi 2015). Tutto ciò a supporto del più generale "wellbeing" e di una transizione verso un sistema di consumo etico e responsabile dei prodotti, così come efficace a sostenere i sistemi produttivi, in relazione alla intera supply chain, così come

essa si è andata storicamente costituendo, in correlazione ai sistemi territoriali di riferimento.

Data questa premessa, la ricerca scientifica si inserisce nel progetto in essere “Cultural value chain. From local traditional production districts to a new country of origin effect” finanziato nell’ambito PNRR “Made in Italy Circolare e Sostenibile”(1), volto all’innovazione della filiera di produzione del mobile, ed in particolare rappresenta la prima fase della ricerca dottorale. A valle dell’analisi storica del sistema prodotto imbottito e della relazione alla supply chain di riferimento, tra le strategie di innovazione, che fino agli anni Duemila erano relazionate meramente al contesto economico e del marketing, la ricerca focalizza i temi di sostenibilità operando a largo spettro dalla progettazione, alla produzione, alla distribuzione e al consumo. Un primo esito dell’analisi è stato la costruzione di una tassonomia, originale, del sistema prodotto imbottito, che lo valorizza in tutte le sue componenti tecnico-formale, in relazione all’intera filiera e al contesto culturale di sviluppo: un sistema classificatorio di circa 100 icone del Made in Italy aperto, aggiornabile e consultabile, che tenta di riportare il prodotto imbottito dal mondo dell’arredo verso il mondo del prodotto. I parametri presi in considerazione provengono dalla tradizione dei modelli, e si ritiene di integrarli anche in termini di comfort in chiave inclusiva. La disciplina del design, avendo la capacità di individuare futuri scenari nei più disparati ambiti, diviene fattore di innovazione strategica a servizio dell’uomo e della società (Tosi & Rinaldi, 2015) e può dare un importante contributo nella direzione di progettazione sostenibile, dove le persone e la comunità sono riportate al centro dell’intero processo sistemico.

Obiettivi, metodologia e strumenti

Questo contributo restituisce la prima parte della suddetta ricerca, che dall’analisi tradizionale del quadro storico e tecnico del sistema prodotto imbottito italiano, focalizza il tema del comfort a supporto di un modello innovativo che integra l’inclusività e l’adattività tra gli elementi del progetto, considerando le diverse necessità che il comfort assume in relazione alle molteplici condizioni delle persone. In un’ottica di superamento ed apertura dei confini tradizionali dell’ambito, a sostegno di una moderna generazione del tradizionale senso del made in italy, la ricerca aspira alla definizione di un nuovo modello “progettuale” importando metodologie e strumenti dai mondi, come quello del design medicale, dove l’approccio della disciplina è incentrato sulle persone e sulle loro necessità.

In particolare in questo paper si riporta lo stato dell’arte esplorativo che indaga i segnali odierni della società innovata dalle tendenze del lifestyle che si assestano in diversi mondi, tra cui quello del prodotto,

NOTA 1

Progetto finanziato dall’Unione Europea - NextGenerationEU - Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) - Missione 4 Componente 2 Investimento 1.3 - Avviso N. 341 del 15/03/2022 del Ministero dell’Università e della Ricerca. Protocollo dell’istanza PE00000004, decreto di concessione del finanziamento n. 1551 del 11/10/2022, CUP D93C22000920001, Made in Italy Circolare e Sostenibile MICS. SPOKE “New and consumer-driven business models for resilient and circular SCs” P. 3 Progetto di ricerca “Cultural value chains: From local traditional production districts to a new country of origin effect” (coordinatore prof. Anna Annalisa Di Roma) Wp1 Sofa supply chain. Sustainable innovation (gruppo di ricerca: Anna Annalisa Di Roma, Piera Losciale, Anna Christiana Maiorano, Alessandra Scarcelli).

tramite casi studio significativi.

Metodologicamente si è attinto alla letteratura scientifica sia delle discipline sociali ed economiche, sia delle discipline tecniche ergonomiche e ingegneristiche, che proprie della disciplina del design. Pertanto l'obiettivo più ampio è quello di inquadrare la tematica del comfort come facente parte delle istanze sociali contemporanee, verso cui responsabilmente il progetto vuole spingere, delineando come risultato le nuove idee di benessere e d'interazione con il prodotto, inclusive nell'accezione del comfort, che dimostrano una possibile integrazione anche nel mondo del mobile imbottito.

Il comfort ed il benessere

L'ideologia del comfort

Mentre in passato gli uomini e gli animali instauravano relazioni utili solo alla loro sopravvivenza, oggi la facilità di accesso ai beni secondari sposta l'attenzione verso modelli sempre più consumistici, pertanto non più sostenibili. Ne consegue una evoluzione degli stili di vita, causata da modi differenti di relazionarsi e lavorare in riferimento a specifici contesti economici e sociali. Considerando l'ambiente in cui si vive fondamentale per la qualità della vita, risulta rilevante il comfort inteso come comodità, facilità d'uso o abitabilità (Maldonado, 1991); infatti, la continua ricerca del comfort e le abitudini che cambiano in base ad essa sono tra i fattori che definiscono lo stile di vita. Il comfort fino a prima della Rivoluzione industriale è privilegio di pochi, la sua successiva diffusione nella società causa un'evoluzione del tessuto sociale con l'ascesa della classe media del diciannovesimo secolo e la nascita della società capitalista: "valori cruciali, modelli di consumo e comportamento per la formazione della classe media" (Crowly, 2001) sono forniti dall'ideologia del comfort. Nell'Inghilterra vittoriana emerge l'attenzione nell'arginare i primi impatti sociali dell'industrialismo individuando strategie di contenimento delle epidemie, della mancanza di igiene e dello sfruttamento minorile promuovendo, anche tra i bassi ceti, privacy e cura di sé. Sistemi fognari, acqua potabile e fonti di illuminazione operano sulle infrastrutture urbane, mentre nella sfera domestica la nascita della sala da bagno, insieme alla qualificazione degli spazi abitativi, definiti nell'uso e nella funzione, mirano a strutturare la vita quotidiana, ritualizzare i comportamenti, gli atteggiamenti e le posture del corpo in relazione a mobili e oggetti domestici (Maldonado, 1991).

La progressiva specializzazione degli spazi e degli arredi porta al nuovo nucleo della casa, il salotto, contraddistinto dall'angolo del divano, luogo riservato alla convivialità propria del nuovo stile di vita borghese. Il prodotto imbottito, strettamente connesso ai cambiamenti dello spazio abitativo e al suo allestimento, rievoca nella forma

e nel linguaggio un'intima familiarità culturale con le generazioni del proprio tempo, in una particolare accezione di comfort. Nel tempo antropologi, storici e sociologi hanno approfondito i processi di cambiamento significativo per il termine di comfort, da sostegno spirituale ad "appagamento sensoriale vissuto privatamente" (Boni, 2016), così il comfort è un concetto ambiguo, a cui ci si riferisce senza un significato preciso: stato o sensazione di sollievo, incoraggiamento e divertimento (Webster, 2023); piacevole stato di armonia fisiologica, psicologica e fisica tra un essere umano e il suo ambiente, costruito di natura (Slater, 1985); personale e definito soggettivamente, influenzato da fattori di varia natura (fisica, fisiologica, psicologica), reazione all'ambiente (de Looze, Kuijt-Evers, & Van Dieen, 2003); "stato di benessere fisico e materiale" attraverso lo sviluppo di prodotti "che producono [...] o servono [...] al godimento e al contenuto" inteso nel senso di comportare "sollievo o sostegno nel disagio o nell'afflizione mentale; consolazione, conforto, calmante" (Oxford English Dictionary, 2023). Da queste definizioni deriva la soggettività e la multidimensionalità del comfort.

Comfort e inclusione della diversità

Alcune analisi teoriche quantitative che implementano il responso soggettivo con gli aspetti antropometrici standardizzati, sono i primi tentativi dell'oggettivazione del comfort; su dimensioni medie della popolazione si basano i parametri guida per la progettazione dei prodotti imbottiti che comunque escludono parte della popolazione per diversità di razza, etnia, o per condizioni di diversità fisica e cognitiva permanente o momentanea. La consapevolezza che gli individui sono fisicamente, psicologicamente e culturalmente "diversi", mette in evidenza l'inefficacia degli "standard umani" (Di Bucchianico & Kercher, 2017), e che la diversità degli individui è la regola e non l'eccezione. I temi dell'inclusione e della diversità nella società contemporanea devono divenire elementi imprescindibili nella disciplina del design, nella quale si rileva la necessità di definire nuovi approcci, strategie, metodi e strumenti volti all'equità, alla condivisione e all'accessibilità dei beni e servizi da parte di tutta la popolazione.

Comfort e wellbeing: verso lifestyles sostenibili

Lo sfruttamento dei bisogni umani da parte del capitalismo produce uno stile di vita consumistico, nel quale l'acquisto di merci è indiscriminato ed esasperato con un impatto negativo in larga scala; si concorda che l'innovazione sostenibile, in termini di crescita economica, equità sociale e protezione dell'ambiente (Rapporto Brundtland del 1987), debba soddisfare i bisogni del presente senza compromettere le capa-

cità delle generazioni future di soddisfarne i propri (Perrini, 2020). Tale benessere a lungo termine deve intercettare positivamente l'aspetto sia socio economico che ambientale, proprio dei sette obiettivi di sostenibilità delineati già nel 2015 dalle Nazioni Unite e recentemente riconsiderati dal Governo Italiano nel Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, per un cambiamento dell'economica ed una eguaglianza sociale tramite una transizione ecologica e digitale. Gli artefatti operativi e comunicativi sono visti come oggetti che possono influenzare i consumi e gli stili di vita, dando così alla disciplina del design e ai suoi prodotti la potenzialità di essere attori nella trasformazione della società (Quinz, 2020). "Il progettista non ha la funzione di accrescere l'irrazionale devozione ai beni, ma - soprattutto - di dare strutture e contenuto all'ambiente umano" (Deambrosis, 2020); si ritrova l'idea di design di Maldonado (1991) come strumento di mediazione tra bisogni e oggetti, tra produzione e consumo, garante del progresso, in equilibrio tra l'ossessione per la comodità e l'immaterialità del comfort. La transizione verso una società sostenibile è già sorretta da molteplici progetti che dimostrano la tendenza contemporanea verso diversi aspetti legati al comfort a sostegno di una vita più attiva e dinamica: la salvaguardia dello stato di benessere e di salute dell'utente, un invecchiamento che preservi l'autonomia tramite la prevenzione e la diagnosi precoce, una corretta alimentazione, l'educazione alla pratica sportiva. In questo ambito il design reindirizza strategicamente (Tosi & Rinaldi, 2015) lo sviluppo della tecnologia e della sua applicazione per realizzare nuovi prodotti, servizi e interazioni.

Casi studio

La ricerca riflette quindi ad ampio spettro sui segnali della società verso la più generale tendenza al wellbeing e al connesso comfort, inteso in senso fisico, psico-spirituale e sociale, riportando alcuni dei casi studio analizzati appartenenti a progetti nazionali ed internazionali che attengono a diverse aree della progettazione del prodotto, spaziando dall'ambito della moda e del fashion design fino ai dispositivi medicali indossabili.

No Country for Old Men è una serie di oggetti e complementi d'arredo, disegnata da Francesca Lanzavecchia e Hunn Wai, in cui incrociano conoscenze fisiatriche, uno studio dei bisogni reali delle persone anziane e una ricerca sui materiali, migliora il trasporto di oggetti durante la deambulazione, permette di alzarsi agevolmente da una sedia e leggere testi. Realizzato da Sleep Number, 360 è un letto intelligente in grado di migliorare la qualità del sonno. Sulla base di una ricerca condotta presso l'Università di Leeds sui disturbi del sonno, causa dell'origine di seri problemi di salute quali infarto e depressione, il letto con un sistema di camere ad aria, istantaneamente, in base

alla postura del corpo, crea zone a temperatura differente, modifica l'altezza del cuscino in base ai parametri di respirazione e si interfaccia con l'applicazione per smartphone personalizzabile per monitorare la qualità del riposo e i parametri vitali (Fig. 1).



FIG. 1.

F. Lanzavecchia, H. Wai, Sedia Assunta, collezione "No Country for Old Men", Design Academy di Eindhoven, 2012. Fonte: lanzavecchia-wai.com; Sleep Number. 360, 2017. Fonte: sleepnumber.com.

Oggi la moda e il fashion, quando orientate al benessere delle persone, tramite la connettività, offrono assistenza verso una vita sana e strumenti per il monitoraggio dello stato di salute, in un'ottica di prevenzione e diagnosi precoce e, particolarmente sensibili all'inclusione, rivolgono attenzione anche ai soggetti con ridotta mobilità fisica e/o disturbi psicologici.

Nel 2021 Tommy Hilfiger presenta la sua prima collezione Adaptive che propone indumenti for all con chiusure semplici, soluzioni per vestirsi da seduti e adattamenti per le protesi, intercettando la necessità di soggetti con disabilità o in stati temporanei di ridotta mobilità fisica. La maglietta Mysa, sviluppata con Holst Center e lanciata nel 2019 al Consumer Electronic Show di Las Vegas, nasce in risposta al preoccupante aumento dello stress lavoro-correlato, rischioso per la salute, guidando chi la indossa, durante la routine quotidiana, nella pratica di esercizi di respirazione utilizzando feedback vibro tattili. Biosensori rilevano frequenze respiratorie irregolari o elevate, creando un ciclo di feedback tra l'input del sensore e l'output tattile, in un'interazione personalizzata e confortevole. La designer Laura Deschl ha sviluppato The Healing Imprint, indumenti progettati per essere utilizzati per una combinazione di digitopressione e movimenti simili allo yoga, sulla base di una ricerca che mostra come le terapie fisiche possono essere incorporate nella psicoterapia per aiutare le persone a guarire da traumi psicologici, in un approccio noto come terapia integrativa. Piccole palline inserite in una griglia cucita all'interno dell'indumento si spostano su specifici punti, massaggiano ed effettuano digitopressione sul corpo (Fig. 2).

I wearable computing includono oltre ad indumenti e tessuti smart, dispositivi che consentono di creare prodotti e servizi sanitari intelligenti per l'assistenza. Il dispositivo wireless, Myoovi, progettato dal britannico Adam Hamdi utilizza la tecnologia di stimolazione nervosa elettrica transcutanea (TENS) per alleviare i dolori di chi lo indossa ed è affetto da endometriosi, sindrome dell'ovaio policistico o malattia infiammatoria pelvica.



FIG. 2. L'innovatività dell'idea consiste nel reindirizzare la tecnologia esistente, poco nota e poco usabile per dimensioni e struttura, in un dispositivo portatile e discreto. Cuscinetti adesivi, a forma di farfalla e realizzati in pelle sintetica di poliuretano, disponibili in tre diverse tonalità di colore, attaccati al punto del dolore, inviano piccoli impulsi elettrici che riducono i segnali del dolore che vanno dal midollo spinale al cervello. Conseguisce il premio della migliore invenzione del 2019 per Time il team Theranica con Nerivio, dispositivo indossabile terapeutico, non invasivo, facile da usare e non farmacologico che allevia il dolore da emicrania tramite un meccanismo analgesico endogeno. La neuro modulazione elettrica remota (REN) stimola i nervi periferici della parte superiore del braccio e induce la modulazione del dolore condizionata (CPM) (Fig. 3).

Tommy Hilfiger, collezione Adaptive, 2021. Fonte: it.tommy.com; P. Van Dongen, Mysa, Holst Centre, 2019. Fonte: paulinevan-dongen.nl; L. Deschl, The Healing Imprint, Design Academy di Eindhoven, 2021. Fonte: lauradeschl.com



FIG. 3.

Hamdi, Myoovi, 2023. Fonte: myoovi.com; Team Theranica Nerivio, Theranica, 2023. Fonte: nerivio.com

Al fianco del mondo dello sport, inclusivo di persone con diverse abilità, tecnologie abilitanti a sostegno di ortesi e protesi permettono la pratica sportiva e ludica. Esempio ne è la protesi Elle, progettata dalla designer indonesiana Della Tosin, che consente ad utenti con diversità di arto inferiore performance in piscina conferendo massimo assetto e flessibilità. Essa è integrata in un costume le cui bande elastiche supportano il nuotatore ad assumere una postura corretta durante la pratica (Fig. 4).

FIG. 4.

D. Tosin, Protesi Elle, 2014. Fonte: dellatos.in



Conclusioni e prospettive della ricerca

Emerge dalla ricerca quanto il design stia oggi ponendo attenzione ai sistemi valoriali della diversità, così come è possibile intenderli nell'accesso e nella percezione del benessere e del comfort in relazione alla propria condizione psico-fisica, dettata da fenomeni tra cui l'invecchiamento, la diversità socio-culturale, la disabilità, a favore dell'abbattimento delle barriere, attitudini negative ed esclusioni messe in atto con consapevolezza o meno da parte della società. Considerare la diversità una norma, nella disciplina del design, è evidente in metodologie di progettazione adottate in diversi ambiti della materia; lo studio suggerisce spazio di integrazione in aree più tradizionali, come quella del prodotto imbottito, dove i temi dell'inclusività rispetto ai metodi di progettazione seguono ancora un approccio standardizzato non aggiornato. Progettare un sistema prodotto per la massima adattività e flessibilità è la nuova frontiera verso cui la ricerca vuole dare il proprio contributo.

BIBLIOGRAFIA

Accolla, A. (2015). *Design for all. Il progetto per l'individuo reale*. Milano: FrancoAngeli.

Bertola, P., & Manzini, E. (2004). *Design multiverso. Appunti di fenomenologia del design*. Milano: POLI.design.

Birke, D., & Butter, S. (2022). *Comfort in Contemporary Culture. The Challenges of a Concept*. New York: Columbia University Press.

Boni, S. (2016). Technologically-propelled comfort. Some theoretical implication of the contemporary overcoming of fatigue. *Antropologia*, 3(1), 133-151.

Califano, P. (2022). *Exploring Tomás Maldonado*. Milano: Feltrinelli.

Celaschi, F., & Deserti, A. (2007). *Design e innovazione. Strumenti per la ricerca applicata*. Roma: Carocci.

Crowly, J. (1981). *Anthropometry for Designers*. New York: Van Nostrand Reinhold Co.

Crowly, J. (2001). *The invention of Comfort: Sensibility and design in early modern British and early America*. Baltimore: John Hopkins University Press.

de Looze, M., Kuijt-Evers, L., & Van Dieen, J. (2003). Sitting comfort and discomfort and the relationship with objective measures. *Ergonomics*, 46(10), 985-998.

Deambrosis, F. (2020). "La speranza progettuale" all'indomani del Sessantotto. Italia: design, politica e democrazia del XX secolo (p. 321-332). Torino: Politecnico di Torino - AIS/Design.

Di Bucchianico, G., & Kercher, P. (2017). *Advances in Design for Inclusion. AHFE International Conference Design for Inclusion* (p. -). Los Angeles: Springer.

Maffei, S. (2020, Novembre). Cosa è il design Sistemico. *Domus*, 1050.

Maldonado, T. (1990). *Cultura, democrazia, ambiente. Saggi sul mutamento*. Milano: Feltrinelli.

Maldonado, T. (1991, Autunno). The idea of comfort. *Design Issues*, 8, 35-43. doi:<https://doi.org/10.2307/1511452>.

Manzini, E. (2007). Design Research for Sustainable Social Innovation. In R. Michel, *Design Research Now* 233-245). Birkhauser.

Manzini, E. (2015). *Design, When Everybodt Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge Massachusetts: The MIT Press.

Merriam Webster (2023, Luglio 17). Comfort. Tratto da Merriam Webster: <https://www.merriam-webster.com/>.

Naddeo, A. (2017). *Towards Predicting the (Dis)comfort Performance by Modelling: Methods and Findings*. TU Delft: PhD Dissertation. doi:<https://doi.org/10.4233/uuid:ac8ebee1-278c-484d-acc0-d39c765c1ac2>.

Oxford English Dictionary. (2023, Luglio 17). Comfort. Tratto da Oxford English Dictionary: <https://www.oed.com/>.

Perrini, F. (2020). Sostenibilità. Milano: Egea.

Quinz, E. (2020). Contro l'oggetto. Macerata: Quodlibet.

Slater, K. (1985). Human comfort. Milano: C.C. Thomas.

Tosi, F. (2018). Design for ergonomics. Milano: FrancoAngeli.

Tosi, F., & Rinaldi, A. (2015). Il design per l'Home Care. L'approccio Human-Centred Design nel progetto di dispositivi medici. Firenze: DIDA Press.

Varaldo, R. (2003). L'innovazione nell'era della conoscenza e della globalizzazione. Brescia: Fondazione Luccarini.

Verganti, R. (2009). Design-driven innovation: changing the rules of competition by radically innovating what things mean. Boston: Harvard Business Press.

Vink, P. (2002). Comfort. Delft: Delft Technology University.

Vink, P. (2005). Comfort and Design: Principles and Good Practice. Boca Raton: CRC Press.



INTERAZIONE
INVECCHIAMENTO ATTIVO
SERVIZI WEB
ESPERIENZA D'USO

INTERACTION DESIGN
ACTIVE AGEING
WEB SERVICES
USER EXPERIENCE

Active Ageing: designing for coaching elderly people

Research on older people, interaction and service design and user experience evaluation of a digital service platform for empowerment

Alessandro Pollini¹
Luana Gilio²

I percorsi di invecchiamento attivo propongono un approccio proattivo volto a prevenire il degrado psico-fisico e l'esclusione sociale e a promuovere il generale benessere della popolazione anziana. Basandosi su una ricerca cross-culturale sulla technofilia in Italia, Slovenia e Francia, questo contributo indaga il rapporto tra anziani e tecnologie digitali per la progettazione di una piattaforma di servizi in grado di fornire coaching agli anziani, tramite percorsi di empowerment per il mantenimento delle risorse fisiche e cognitive. La piattaforma è stata sperimentata in uno studio pilota che ha valutato accettazione e esperienza d'uso da parte degli anziani nei tre paesi europei oggetto della ricerca

¹Facoltà di Psicologia, Università Telematica Internazionale Uninettuno, Corso Vittorio Emanuele II, 39, 00186, Roma.
ORCID: 0000-0001-8957-7866
alessandro.pollini@uninettunouniversity.net.

²Facoltà di Psicologia, Università Telematica Internazionale Uninettuno, Corso Vittorio Emanuele II, 39, 00186, Roma.
ORCID: 0000-0000-0000-0000.

Active aging pathways offer a proactive approach aimed at preventing psycho-physical degradation and social exclusion and promoting the general well-being of the elderly population. Based on a cross-cultural technophilia research in Italy, Slovenia and France, this contribution investigates the relationship between the elderly and digital technologies for supporting the design of a service platform capable of providing coaching to the elderly, through content training, orientation to personalized resources and empowerment pathways for the maintenance of physical and cognitive resources. The platform was tested in a pilot study that evaluated acceptance and experience of use by the elderly in the three European countries involved.

Introduzione

Il graduale invecchiamento della popolazione a cui assistiamo negli ultimi venti anni ha portato l'aspettativa di vita globale a salire di oltre 6 anni da 66,8 anni (nel 2000) al 73,4 anni (nel 2023), con una età media ancora maggiore nei Paesi Ue, fino 80,1 anni (Eurostat, 2022). Questo fenomeno ha portato alla luce l'importanza dei servizi digitali per l'assistenza degli anziani. Tuttavia, nonostante l'interazione con i servizi digitali sia penetrata in ogni attività della vita quotidiana, si manifesta ancora un paradosso in cui gli anziani diventano particolarmente suscettibili di fronte agli effetti negativi di un servizio o interfaccia mal progettati.

Pertanto, la diversità e l'unicità dell'esperienza individuale e il costante cambiamento della dimensione umana sono parametri che rientrano al centro del progetto di interazione tra l'anziano e la tecnologia digitale allo scopo di comprendere maggiormente cosa per loro vuol dire invecchiare mantenendo uno stile di vita attiva. La pervasività della tecnologia digitale può supportare il raggiungimento di tale obiettivo, ma tutto cambia quando i prodotti e servizi pensati per gli anziani vengono mal progettati (Norman, 2019). Infatti, molti anziani hanno difficoltà a utilizzare i prodotti di consumo contemporanei a causa della loro complessità sia in termini di funzionalità che di design dell'interfaccia.

In questo caso, progettare interazioni per un'utenza anziana, non dovrebbe essere rivolgersi, in modo semplificato, ad un gruppo uniforme di "anziani" (Hawthorn, 2006). A causa della grande eterogeneità dei tratti individuali e della diversità delle esperienze di vita dovute ad una personale progressione dell'invecchiamento, il gruppo "anziano" può considerarsi come il meno uniforme degli stadi di sviluppo. Il declino correlato all'età delle funzioni cognitive e sensomotorie si verifica lentamente e con intensità variabile da individuo a individuo e, dunque, rispetto alla popolazione più giovane, la variabilità negli anziani è significativamente maggiore (Gudur, 2019).

Oggi, la definizione di anzianità è sostituita da concetti più articolati, come invecchiamento primario (i cambiamenti dovuti all'invecchiamento, senza ammalarsi), invecchiamento secondario (caratterizzato dall'insorgenza di malattie croniche, che pregiudicano l'adattamento dell'individuo all'ambiente) e invecchiamento terziario (il periodo immediatamente precedente al termine dell'esistenza, caratterizzato da un rapido declino delle capacità dell'individuo) (Antonietti et al., 2014). Dal punto di vista della progettazione il focus è sul ruolo dei fattori umani, quali la riduzione della vista, della capacità motoria e quindi ai limiti dell'autonomia o degli effetti cognitivi che portano al declino della memoria, alla capacità di ragionamento e alla velocità dell'apprendimento, così come i correlati psicologici, legati alla perdita di autoefficacia. Sulla base dell'assunto espresso da Lak (Lak et al., 2020), questa

ricerca mira a indagare l'invecchiamento attivo mediato dalla tecnologia come un processo attraverso il quale un individuo cerca di mantenere il suo stato di salute partecipando ad attività prevalentemente digitali, ma coerenti con i propri obiettivi, abilità, e opportunità nella sua comunità, in termini di volontà e capacità di portare avanti attività che apprezzano svolgere autonomamente. Di concerto con i principali temi studiati in letteratura (Giaccardi, Kuijter, Neven, 2016; Johnson, Finn, 2017), gli autori hanno cercato di rispondere ai seguenti quesiti: come potremmo bilanciare un'innovazione guidata dalla tecnologia con un futuro digitale inclusivo e responsabile? Di conseguenza, in che modo i progettisti potrebbero supportare maggiormente gli anziani a condurre una vita attiva, sicura e indipendente nelle loro case, comunità e quartieri?

Gran parte della ricerca sull'età e sull'uso della tecnologia è stata condotta dal punto di vista dell'usabilità, dell'esperienza dell'utente, dell'accessibilità e dell'adozione. Tali ricerche si concentrano su misure quali la frequenza d'uso, le prestazioni, l'efficienza e l'accuratezza (Czaja et al, 2006). In particolare, diverse ricerche suggeriscono che molti anziani hanno difficoltà a utilizzare i prodotti di consumo contemporanei a causa della loro complessità sia in termini di funzionalità che di design dell'interfaccia (Reddy, Blackler, Popovic, 2018).

Con ciò, questa ricerca analizza il concetto di technology enhanced active ageing nella popolazione anziana italiana, slovena e francese e identifica strategie e best practice per migliorare il concetto olistico del benessere generale di un individuo. Nello specifico, basandosi su una ricerca sulla tecnofilia che ha coinvolto 341 persone di età pari o superiore a 60 anni in Italia, Slovenia e Francia, questo contributo indaga il rapporto tra esseri umani e tecnologia digitale per definire la base di conoscenza necessaria per la progettazione di un artefatto digitale a supporto di traiettorie di vita attiva per un'utenza anziana.

Tale studio ha permesso di raccogliere i requisiti degli utenti, gli scenari e i cluster per la progettazione di una piattaforma di servizi, aperta e con uno stile proattivo di ingaggio, che fornisce servizi di coaching agli anziani. La piattaforma supporta strategie di autovalutazione e sensibilizzazione sulla salute personale, servizi di raccomandazione di eventi e risorse sulla base dell'analisi dei cluster, raccolta di risorse video di coaching, ovvero pillole video di esperti di invecchiamento attivo su temi della vita quotidiana, come la vita digitale, l'esercizio fisico, l'empowerment e la relazione sociale.

Il primo prototipo del sistema per l'empowerment è stato testato in uno studio pilota cross-culturale che ha permesso al team di service e interaction designers di finalizzare il design e lo sviluppo della piattaforma di servizi di coaching ActivAge (<https://empowerment.activage-project.eu/>) in un approccio iterativo e incrementale centrato sulle risposte, i contributi e l'interazione con la popolazione anziana.



FIG. 1.
Interfaccia web e mobile della
piattaforma empowerment
ActivAge.

Metodologia della ricerca

Metodo di ricerca per l'indagine sulla Tecnofilia

L'obiettivo della ricerca di base è stato la comprensione degli atteggiamenti e delle convinzioni della popolazione anziana rispetto allo sviluppo tecnologico e alla diffusione delle tecnologie digitali. L'indagine di partenza di tipo psicologico su convinzioni e atteggiamenti verso le nuove tecnologie è stata condotta tramite uno strumento di rilevazione per la Technophilia (Guzman-Parra et al., 2021). La ricerca ha consentito di definire un costrutto di rilievo per la progettazione delle tecnologie per l'active ageing centrato su due fattori, entusiasmo e ansia, rispettivamente techEnthusiasm e techAnxiety, mediante la strutturazione di otto item in una scala di indagine psicologica attraverso la quale indicare il grado di accordo:

1. Penso che i nuovi gadget tecnologici siano divertenti.
2. L'uso della tecnologia rende la mia vita più semplice.
3. Mi piace avere sempre gli ultimi modelli usciti sul mercato. Qualche volta sono preoccupato di non essere in grado di utilizzare le nuove tecnologie.
4. Al giorno d'oggi, il progresso tecnologico è così veloce che è difficile stargli dietro.
5. Vorrei provare nuovi gadget tecnologici ancora di più di quanto faccio, se solo avessi più supporto e aiuto di quello che ho oggi.
6. Le persone che non hanno accesso a internet sono realmente svantaggiate perché si perdono tutto ciò che la rete offre.
7. Le persone che non hanno accesso a internet sono realmente svantaggiate perché si perdono tutto ciò che la rete offre.
8. La presenza di così tanta tecnologia rende la società vulnerabile.

Questo questionario comprende otto item relativi a due fattori, l'entusiasmo per la tecnologia e l'ansia per la tecnologia, valutati su una scala Likert a cinque punti da uno (completamente in disaccordo) a cinque (completamente d'accordo), ed è stato progettato come sintesi di strumenti diagnostici passati per valutare specificamente la tecnofilia nella popolazione anziana (Guzman-Parra et al., 2021). Il questionario è stato distribuito in Francia, Italia e Slovenia al nostro gruppo target. I questionari sono stati originariamente redatti in inglese e poi tradotti in francese, italiano e sloveno per la raccolta dei dati in ciascun Paese di riferimento. La raccolta dei dati è stata effettuata sia online che in presenza.

In questa fase del progetto sono stati raccolti e analizzati i dati di 341 soggetti, 136 maschi e 205 femmine di età compresa tra i 65 e i 98 anni, 162 (48%) italiani, 130 (38%) sloveni e 49 (14%) francesi (tabella 1). Il 92% del campione era in pensione.

Paese	Numero	Età media	Min	Max
Italia	162	70.876	65	92
Slovenia	130	72.184	65	98
Francia	49	72.326	65	93
Total	341	71.583	65	98

TAB. 1.
Profilazione del target della
ricerca sulla Tecnofilia.

Metodo di ricerca per la valutazione della User Experience

Lo scopo principale dello studio pilota condotto nei paesi coinvolti nel progetto è stato quello di valutare in modo completo l'esperienza dell'utente, su fattori specifici quali l'usabilità (efficienza, perspicuità, affidabilità), e la user experience (attrattività, originalità, stimolo) con lo scopo di capire se lo strumento Empowerment ActiveAge fosse in grado di soddisfare le aspettative generali degli utenti.

L'esperienza dell'utente è indagata in questa ricerca come un costrutto multidimensionale attraverso un insieme di criteri di qualità definiti e distinti, tra i quali apprezzamento, utilizzo e chiarezza dello strumento, l'accettabilità e l'utilità. Per la valutazione della piattaforma è stato selezionato lo strumento User Experience Questionnaire - UEQ (Laugwitz et al., 2008), un metodo per misurare l'esperienza dell'utente sia su aspetti pragmatici che sulle qualità edoniche del prodotto.

L'UEQ è stato progettato per eseguire una rapida valutazione dell'esperienza utente per i prodotti interattivi. Il formato del questionario, che è stato distribuito come questionario online su Google Form, è stato costruito come un "differenziale semantico" somministrato nella lingua madre degli utenti. In particolare lo UEQ è costituito da 26 item che coprono sei fattori: Attrattività, Efficienza, Prevedibilità, Stimolazione, Trasparenza e Originalità. Questi fattori aiutano a testare in modo

affidabile la qualità del software/strumento e l'esperienza dell'utente. L'UEQ offre diverse opzioni per l'interpretazione dei dati. Ad esempio, le scale e gli item associati possono essere interpretati singolarmente. Per ogni scala, inoltre, è presente un benchmark che consente il confronto con altri dati (Schrepp et al., 2017). Nello studio pilota per la valutazione della user experience sono stati analizzati i dati di 31 soggetti appartenenti al campione della ricerca, distribuiti tra i tre paesi oggetto della ricerca.

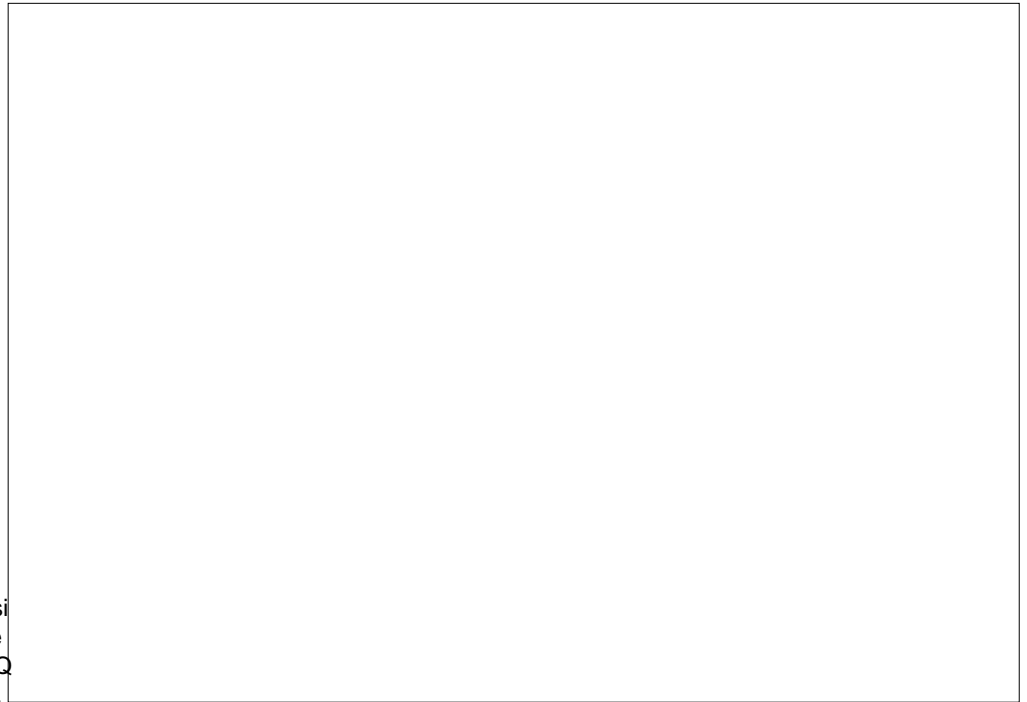


FIG. 2.
Schema concettuale di sintesi
per il modello di valutazione
della user experience UEQ
(Schrepp et al., 2017).

Discussione dei risultati

Ricerca su Tecnofilia e popolazione anziana

La ricerca empirica sulla tecnofilia ha evidenziato che il 40% (137 / 341) dei partecipanti ha mostrato una tecnofilia convinta, secondo il tasso elevato (punteggio da 20 a 30) nel questionario sulla tecnofilia, sono a tutti gli effetti "la maggioranza degli entusiasti". Solo 10 / 341 persone hanno ottenuto un punteggio molto basso nel questionario sulla tecnofilia (punteggio da 8 a 12), potremmo definirli "i riluttanti".

Tuttavia, i sentimenti e gli atteggiamenti degli anziani sono lontani dal rivelare un approccio diretto alla tecnologia e i nostri risultati rivelano soprattutto uno scenario complesso caratterizzato da ambivalenze e opportunità per future ricerche.

Per quanto riguarda l'utilità percepita, l'82% dei partecipanti è d'accordo nel riconoscere che la tecnologia può rendere la loro vita più facile. Allo stesso tempo, quasi la metà del campione (46%) si mostra preoccupata per la possibilità di interagire con la tecnologia in modo autonomo (cioè la competenza percepita). I risultati della ricerca mostrano quindi che la

fiducia nei confronti della tecnologia nella società è ancora pienamente da stabilire: il 62% dei partecipanti ritiene che troppa tecnologia renda la società vulnerabile.

Un dato specifico sulla profilazione si riferisce all'utilizzo e all'adozione della tecnologia: la stragrande maggioranza del campione, 291 / 341, dichiara di utilizzare le tecnologie almeno 2 giorni a settimana e, nella maggior parte dei casi, di possedere e accedere alla tecnologia con estrema facilità. Quasi tutti hanno accesso ad almeno uno dei seguenti dispositivi: computer, laptop, tablet, netbook e smartphone. Inoltre, quasi tutti i partecipanti dispongono di una connessione a Internet a casa. Solo una piccola percentuale (2,6 %) non ha accesso alla tecnologia né a Internet. È interessante notare che la tecnofilia è risultata fortemente associata allo stato di salute e alla depressione anche dopo aver aggiustato i possibili fattori confondenti come sesso, età, livello di istruzione e funzione cognitiva.

Per tracciare il profilo degli appassionati è importante anche concentrarsi sui fattori legati al livello di istruzione: 47 persone hanno un livello di istruzione primaria e secondaria, 24 hanno una laurea triennale o un programma di istruzione superiore di due anni equivalente e la maggior parte delle persone (62) ha una laurea magistrale, un programma superiore di quattro anni o un dottorato di ricerca.

Valutazione dell'Esperienza Utente - Dati quantitativi

La fase di test pilota ha avuto lo scopo di valutare il progetto della piattaforma ActiveAge come strumento di empowerment, convalidando, attraverso la valutazione l'esperienza dell'utente, la sua capacità di fornire i benefici derivanti dagli obiettivi del progetto e dalle dimensioni dell'invecchiamento attivo identificate nella ricerca di base.

Lo studio pilota è stato definito per raccogliere il feedback degli utenti e misurare l'usabilità e l'esperienza dell'utente. L'esito della fase di test ha fornito un primo feedback al team del progetto sul suo relativo successo e sulle azioni migliorative per la produzione della versione finale del prototipo. È molto importante specificare che in questa fase dello sviluppo dello strumento ActiveAge, il termine "prodotto" non può riferirsi a un prodotto pronto per il mercato, ma piuttosto a un primo prototipo rilasciato per la validazione da parte di un numero limitato di utenti.

Come ci aspettavamo, la valutazione della piattaforma ActiveAge non può essere completamente "orientata al compito" quanto piuttosto alla soddisfazione delle aspettative generali degli utenti riguardo alla loro esperienza con lo strumento. In altre parole, la valutazione si concentra soprattutto sul concept di design, i valori e i significati che esso trasmette e sull'implementazione del primo prototipo.

TAB. 2.
Estetica e utilizzo: i risultati relativi alle qualità pragmatiche e edoniche mostrano valori ampiamente positivi considerando valori negativi fino a -2 e valori positivi fino a +2.

Qualità pragmatiche e edoniche	
Attrattiva	1,72
Qualità pragmatica	1,02
Qualità edonica	1,45

I dati relativi alle 6 componenti della User Experience mostrano che la piattaforma empowerment ActiveAge risulta essere uno strumento che soprattutto per i fattori di Attrattiva, Perspicacia nella capacità di essere compreso, Stimolo e Novità, soprattutto considerando il valore medio per ciascuno di questi elementi.

TAB. 3.
Scala UEQ: i risultati relativi alle qualità pragmatiche e edoniche mostrano valori ampiamente positivi considerando valori negativi fino a -2 e valori positivi fino a +2.

Scala UEQ	Media	Varianza
Attrattiva	1,724	0,66
Perspicacia	1,406	0,97
Efficienza	0,859	0,71
Affidabilità	0,805	0,81
Stimolo	1,281	0,81
Novità	1,625	0,86

Il diagramma con la distribuzione delle risposte nella scala di accordo per ciascun item dello UEQ mostra una netta prevalenza di giudizi positivi riguardo alle caratteristiche del prodotto. In particolare si nota come l'unico giudizio realmente negativo riguardi la performance e la velocità di risposta del prototipo (i.e. item fast/slow). La possibile spiegazione a questo giudizio negativo è relativa ai limiti implementativi del primo prototipo di interfaccia. Velocità, efficacia e qualità del software sono i principali fattori perseguiti con l'implementazione del prototipo finale.



FIG. 3.
Distribuzione delle risposte per item.

Valutazione dell'Esperienza Utente - Dati qualitativi

Lo studio pilota ha consentito anche di raccogliere dati qualitativi riportati dai partecipanti al termine della valutazione sul primo prototipo della piattaforma empowerment. Sono riportati di seguito i commenti da parte degli utenti legati ai principali temi di design considerate nella ricerca.

Proprietà dell'applicazione di essere efficacemente utilizzata, compresa e appresa

L'app non è complicata da usare, ma la strategia d'uso (3 percorsi che portano al contenuto) dovrebbe essere spiegata brevemente (breve video introduttivo/ in forma di fumetto, in cui un uomo o una donna introducono un'app in poche parole).

Facilità d'uso dell'applicazione e se può essere di supporto alla vostra attività

Il contenuto è molto adatto, anche l'offerta locale di trasferimenti e attività.

Adeguatezza del contenuto delle informazioni, della rappresentazione sul display e delle funzionalità del sistema

La grafica è bella e chiara ma le foto rappresentano una immagine stereotipata e non aggiornata degli over di oggi.

Gli over 65 -70 di oggi non si riconoscono nelle foto usate.

Le molte signore presenti hanno osservato la mancanza del profilo di una donna nel "Percorsi di vita": è complicato identificarsi nella descrizione di un uomo.

Imbarazzo per la domanda: "Come valuti il tempo trascorso con i figli o nipoti?" per chi non ha un partner o familiari.

Come valuti la capacità di svolgere un hobby? (domanda non ben posta).

Proprietà dell'applicazione di essere efficacemente utilizzata, compresa e appresa

Gli intervistati hanno apprezzato l'applicazione. In particolare, hanno apprezzato le interazioni dei video. Inoltre, tutti trovano molto utile il percorso di esperienza con le diverse persone e i profili da seguire.

L'app è facile da usare e intuitiva.





FIG. 4.

Design delle interfacce per la profilazione individuale, per la visualizzazione dei risultati e il suggerimento delle risorse di coaching.

Facilità d'uso dell'applicazione e se può essere di supporto alla vostra attività

Sono soddisfatti dei temi proposti e ritengono che siano in linea con le loro abitudini e stili di vita. I contenuti sono quindi appropriati.

Qualcuno ha trovato difficile identificarsi con un profilo standard ed ha notato che il profilo potrebbe essere troppo rigido: per esempio una persona di 80 anni potrebbe fare i percorsi ciclabili.

Ha proposto di intersecare più percorsi fra le varie persone.

I feedback rilevati sono stati elaborati in requisiti utente per la progettazione delle interfacce finali della piattaforma, incluso l'inserimento di un breve video introduttivo che mostra all'utente il concept della piattaforma con la presentazione del modello funzionale e di interazione e la struttura dei servizi presenti.

Considerazioni

I dati emersi nella ricerca sono in linea con il modello di invecchiamento attivo proposto dall'OMS, quali l'autonomia e l'indipendenza; oltre che la partecipazione, la salute, la sicurezza e l'apprendimento continuo. I dati analizzati hanno costituito la base di conoscenza per lo sviluppo di uno strumento di autovalutazione e raccomandazione online in grado di fornire agli utenti la possibilità di effettuare un'autovalutazione e ricevere un percorso raccomandato e personalizzato verso uno stile di vita più attivo e più sano, e per lo sviluppo di un centro di conoscenza digitale che offre moduli di formazione online aperti agli anziani e raccoglie mappe digitali contenenti iniziative e risorse liberamente accessibili.

Tra i prossimi sviluppi di questa ricerca vi sono il coinvolgimento di persone che si trovano in situazioni di vulnerabilità in un approccio partecipativo per il design di servizi per l'empowerment della persona, dei gruppi e delle comunità. Scopo ultimo che la ricerca si prefigge è quello

di combattere i rischi di esclusione e di sviluppare attività di intersectional design, che possano sfruttare le opportunità dell'automazione dei servizi per l'empowerment delle persone.

BIBLIOGRAFIA

Antonietti, A., Balconi, M., Catellani, P., Marchetti, A. (2014) Empowering Skills for an Active Ageing and Healthy Living. *Stud Health Technol Inform.* 203, 157-171 (2014).

Czaja, S.J., Charness, N., Fisk, A.D., Hertzog, C., Nair, S.N., Rogers, W.A., Sharit, J. (2006) Factors predicting use of technology: Findings from the center for research and education on aging and technology enhancement (create). *Psychology and Aging.* 21, 333–352 (2006). <https://doi.org/10.1037/0882-7974.21.2.333>.

Eurostat (2023) Demography of Europe. Retrieved at: <https://ec.europa.eu/eurostat/web/interactive-publications/demography-2023#about-publication>.

Giaccardi, E., Kuijter, L., Nevenc, L. (2016) Design for Resourceful Ageing: Intervening in the Ethics of Gerontechnology. Presented at the Future Focused Thinking - DRS International Conference 2016, 27 - 30 June, Brighton, United Kingdom June 25 (2016). <https://doi.org/10.21606/drs.2016.258>.

Gudur, R. (2019) A framework to understanding factors that influence designing for older people. In: International Association of Societies of Design Research Conference 2019: Design Revolutions. pp. 1–15 (2019).

Guzman-Parra, J., Barnestein-Fonseca, P., Guerrero-Pertíñez, G., Anderberg, P., Jimenez-Fernandez, L., VaroMoreno, E., Goodman-Casanova, J. M., Cuesta-Vargas, A., Garolera, M., Quintana, M., García-Betances, I., Lemmens, E., Sanmartin Berglund, J., & Mayoral-Cleries, F. (2020). Attitudes and Use of Information and Communication Technologies in Older Adults With Mild Cognitive Impairment or Early Stages of Dementia and Their Caregivers: Cross-Sectional Study. *Journal of medical Internet research*, 22(6), e17253. <https://doi.org/10.2196/17253>.

Hawthorn, D. (2006) Designing Effective Interfaces for Older Users, <https://researchcommons.waikato.ac.nz/handle/10289/2538>.

Johnson, J., Finn, K. (2017) Designing User Interfaces for an Aging Population: Towards Universal Design. Morgan Kaufmann, Cambridge.

Lak A., Rashidghalam P., Myint P., Baradaran H.R. (2020) Comprehensive 5P framework for active aging using the ecological approach: an iterative systematic review. *BMC Public Health* volume 20, Article number: 33.

Norman, D. (2019). I wrote the book on user-friendly design. What I see today horrifies me. *Fast Company*.

Reddy, G.R., Blackler, A., Popovic, V. (2018) Adaptable Interface Framework for Intuitively Learnable Product Interfaces for People with Diverse Capabilities. In: Blackler, A. (ed.) *Intuitive Interaction*. pp. 113-127. CRC Press (2018). <https://doi.org/10.1201/b22191-6>.



DESIGN CENTRATO SULL'UTENTE
DESIGN FOR ALL
DESIGN COLLABORATIVO
DESIGN DELL'INTERAZIONE
DESIGN PER L'INCLUSIONE

HUMAN-CENTRED DESIGN
DESIGN FOR ALL
PARTICIPATORY DESIGN
INTERACTION DESIGN
INCLUSIVE DESIGN

Collaborative Design for or with?

How to suggest participatory design practices for the safeguard of human inclusion and diversity

Giuseppe Mincoelli¹

Silvia Imbesi²

Gian Andrea Giacobone³

Questo contributo presenta un'attività di User Research legata alla progettazione inclusiva di prodotti IoT interattivi ad uso abitativo privato e collettivo, per un'utenza allargata. Lo studio verte sull'uso di pratiche partecipative di co-design che sfruttano un approccio olistico e inclusivo, come il Design for All e il Design for Inclusion, per mettere al centro della ricerca le esigenze di un gruppo eterogeneo di utenti. Lo scopo del contributo è descrivere il processo metodologico, gli strumenti e le strategie del modello di co-design inclusivo, per evidenziare i benefici di tale pratica di ricerca, al fine di consentire alla ricerca d'individuare problematiche di accessibilità speciali e non comuni, capaci di ampliare l'accessibilità verso un bacino d'uso quanto più possibile esteso e diversificata.

¹ Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Ferrara, Via Quartieri, 44121, Ferrara. ORCID: 0000-0002-9336-8466. gianandrea.giacobone@unife.it.

² Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Ferrara, Via Quartieri, 44121, Ferrara. ORCID: 0000-0002-8611-0045.

³ Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Ferrara, Via Quartieri, 44121, Ferrara. ORCID: 0000-0002-2258-5359.

This paper presents a User Research activity linked to the inclusive design of interactive IoT products for private and collective residential use, for an extended user base. The research focuses on the use of participatory co-design practices using a holistic and inclusive approach, such as Design for All and Design for Inclusion, to put the needs of a heterogeneous group of users at the center of research. The aim of the contribution is to describe the methodological process, tools and strategies of the inclusive co-design model, to highlight the benefits of this research practice, to allow the research to identify special and uncommon accessibility issues, able to expand accessibility towards a group of users as extensive and diversified as possible.

Introduzione

Tradizionalmente, la disabilità è spesso stata intesa come un attributo personale in grado di definire l'individuo. Nel 1980 la World Health Organization (WHO, 1980) la definisce come:

Qualsiasi restrizione o mancanza di capacità (derivante da una menomazione) di svolgere un'attività nel modo o nell'ambito considerato normale per un essere umano.

All'oggi, una nuova e più inclusiva concezione descrive la disabilità come un fenomeno complesso, che riflette l'interazione tra le caratteristiche del corpo di una persona e le caratteristiche della società in cui vive (Jahiel, 2007; Olkin, 2002).

Vediamo quindi il concetto di disabilità spostarsi da una visione limitata all'ambito delle abilità personali, a un'idea che coinvolge anche fattori sociali ed identitari, che contribuiscono alla formazione e definizione della diversità umana individuale. Se intendiamo le limitazioni delle persone come manifestazione del contesto sociale fluido e mutevole in cui esse sono inserite, possiamo riconoscere che la disabilità si manifesta in molteplici forme e muta da condizione statica a evento temporaneo o principalmente situazionale (Gjørseter et al., 2019; Shum et al., 2016). In questa prospettiva, le limitazioni possono essere lette come l'insieme delle mancate interazioni con gli altri esseri umani e con l'ambiente che ci circonda (Holmes, 2018).

La tecnologia si inserisce in questo paradigma come potenziale facilitatore o inibitore delle sopracitate interazioni: il suo attuale carattere pervasivo influenza significativamente la disabilità situazionale, accentuando o mitigando gli effetti mediante l'influenza esercitata su ciò che possiamo vedere, ascoltare, dire, toccare, imparare e ricordare. Accessibilità e inclusione sono la soluzione per superare la disabilità tecnologica riducendo le barriere sensoriali, sociali e culturali che inibiscono le interazioni che possono aiutare l'utente a superare le proprie limitazioni (Shum et al., 2016).

La progettazione inclusiva dispone di diverse strategie tra cui lo Human Centered Design (Norman, 2014), il Design Thinking (Brown, 2015), lo Universal Design (Steinfeld & Maisel, 2012), il Participatory Design (Simonsen & Robertson, 2013) ed il Design for All (Accolla, 2009). Questi approcci metodologici, caratterizzati da peculiarità differenti, hanno in comune l'ambizione di creare prodotti, servizi e processi inclusivi, che riconoscono l'esclusione dei soggetti più fragili, ne analizzano e interpretano la diversità, e propongono soluzioni innovative che risolvono uno specifico problema con l'intento di estendere ad altre categorie di utenza le strategie proposte (Imbesi & Mincoletti, 2020).

Design collaborativo per un'utenza allargata

Il contributo analizza un progetto di Design Research affrontato dall'unità di ricerca QUID del Dipartimento di Architettura dell'Università di Ferrara, che ha fatto uso della progettazione inclusiva, per la progettazione di un dispositivo IoT ad uso privato e pubblico, destinato ad utenza individuale ed allargata. Le attività sono state sviluppate in collaborazione con una nota azienda italiana, leader di settore nello sviluppo di prodotti di comunicazione per ambienti privati e pubblici, la quale ha richiesto un intervento di ricerca per lo sviluppo di una nuova linea di prodotto di comunicazione rispettosa dei principi di progettazione inclusiva e accessibile.

Pertanto, il contributo presenta alcuni aspetti della User Research, ispirati dall'Inclusive design e dal Design for All, riguardanti il coinvolgimento degli utenti nel processo progettuale tramite pratiche partecipative, quali il co-design (Rizzo, 2009), per l'identificazione delle esigenze peculiari ad un gruppo eterogeneo di fruitori. Nello specifico, la diversità umana rilevata ha evidenziato l'incremento e la modifica delle esigenze peculiari del progetto, durante il passaggio dall'utilizzo in ambito privato (design for), a quello in contesto collettivo (design with). L'applicazione di metodologie collaborative inclusive ha quindi consentito di considerare e gerarchizzare i requisiti di un'utenza trans-generazionale, caratterizzata da livelli eterogenei di abilità fisica e cognitiva personale.



FIG. 1.

Schema rappresentativo dell'incremento e modifica delle esigenze umane durante il passaggio da un contesto privato, più delimitato e specifico, a uno collettivo, in cui sono coinvolti una moltitudine di soggetti. Crediti: autori.

La progettazione collaborativa consente l'inclusione dell'utenza non solo nell'analisi dei suoi bisogni, ma anche nella definizione delle specifiche di progetto. In questo modo, le parti interessate hanno la possibilità di toccare con mano l'impatto che il progetto avrà sulla vita delle persone, aumentando il grado di consapevolezza e di empatia, nonché la responsabilizzazione e la motivazione. Le opportunità di confronto promosse dalla progettazione partecipata stimolano una

riflessione sulle cause di esclusione dal progetto, e su come queste possono essere superate, migliorando l'esperienza d'uso del prodotto o servizio, incrementando accessibilità e usabilità.

Utenza coinvolta

La scelta degli utenti è stata determinata mediante l'adozione di un criterio di eleggibilità equo e distribuito tra diverse categorie di utenza, soprattutto quelle più fragili, catalogate come potenziali utenti in grado di entrare in contatto con il prodotto atteso in almeno una delle fasi del suo ciclo di vita (Mincoielli, 2008). Con ciò, sono state coinvolte persone che installano, riparano o mantengono il prodotto durante un guasto o aggiornamento del sistema, e che interagiscono costantemente con esso costantemente sia in ambito privato (proprietari e utilizzatori principali del prodotto) che durante un uso pubblico collettivo (utilizzatori secondari). In accordo con il committente, non sono stati coinvolti adulti, adolescenti e bambini normodotati, in quanto già analizzati dallo stesso durante lo sviluppo di prodotti standard già presenti in mercato. La selezione è stata guidata tramite parametri come età, genere, capacità o limiti psicomotori, tipo di occupazione e livello di capacità motoria. In particolare, per massimizzare l'accessibilità nell'utilizzo del prodotto atteso, sono state prese in esame le seguenti categorie di utenza:

- Persone anziane con età superiore a 70 (di entrambi i generi e con diversi gradi di funzionalità uditiva);
- Persone con diversi gradi di funzionalità visiva (ipovisione e cecità);
- Persone con diversi gradi di funzionalità motoria (sportive e non);
- Persone complementari all'uso del prodotto come installatori, manutentori e utenti occasionali (di età variabile).

Processo metodologico

Il processo di sviluppo delle attività di User Research è stato condotto attraverso quattro macro fasi di ricerca. Tra la prima fase preliminare di analisi del contesto d'uso e quella finale di definizione del concept del prodotto atteso, gli step più importanti sono stati quelli legati alla conduzione di due attività di co-design, per raccogliere le necessità delle persone da cui estrapolare i requisiti tecnici per generare il prodotto finale.

I workshop sono stati appositamente organizzati in brevi sessioni partecipative di due ore, per non affaticare troppo le persone e non rendere il processo poco coinvolgente e stimolante. Tutto il processo ha coinvolto un totale di dodici persone. Ogni sessione ha coinvolto sempre due persone anziane e una con particolari limitazioni fisiche,

psichiche e sensoriali, attorno ad una tavola rotonda, allo scopo di ricreare un ambiente accogliente e conviviale, in cui ognuno avesse equo diritto di condividere le proprie peculiarità, attraverso lo scambio trasparente di esperienze e opinioni, e di essere opportunamente ascoltato da tutti i membri del workshop (Jansen & Pieters, 2017). Delle sessioni specifiche di un’ora e mezza sono state invece dedicate agli utenti complementari, per raccogliere esperienze e bisogni più tecnici. A rotazione, tre membri del team di ricerca hanno condotto le attività con gli utenti, fungendo da facilitatori dei workshop, per stimolare gli utenti al dibattito aperto e alla creatività durante le attività di co-design proposte (Codarin & Giacobone, 2019). Questo ha permesso di mantenere il dialogo e le attività con gli utenti sempre attivi, ma anche di registrare le espressioni o comportamenti più inusuali emersi durante le attività partecipative, come informazioni qualitative da cui estrarre specifiche tecniche per lo sviluppo del concept finale. Tutte le attività svolte e le categorie di utenza coinvolta sono riportate in Tab.1 e Tab.2.

1° WORKSHOP		
Agenda	Attività di co-design	Utenza
14:30 - 16:45	Interviste dirette con picture cards Sperimentazione con un prototipo fisico simulatore	Utenti fragili - una donna anziana - un uomo anziano - un ragazzo sportivo con disfunzionalità degli arti inferiori
16:45 - 17:00	Pausa	
17:00 - 18:30	Interviste dirette con picture cards Sperimentazione con un prototipo fisico simulatore	Utenti complementari - un giovane installatore e manutentore

TAB. 1. Il processo metodologico ha avuto una duplice natura sia esplorativa che sperimentale. Agenda con le attività e utenza coinvolta del primo workshop.

In un primo step sono stati indagati tutti quei comportamenti, abitudini, scomodità invisibili, limiti contestuali e culturali che emergono dalle esperienze di vita vissuta, nate dall’interazione diretta con la categoria del prodotto presa in esame. Ciò ha permesso, in primo luogo, di poter conoscere a fondo le particolari esigenze provenienti da un gruppo eterogeneo di utenti. Dopodiché, le attività hanno sperimentato alcuni possibili scenari d’uso attraverso la reale interazione con dei prototipi fisici e digitali, per valutarne i limiti e le difficoltà d’uso, soprattutto, scoprendo potenziali alternative per superare gli ostacoli emersi.

2° WORKSHOP		
Agenda	Attività di co-design	Utenza
10:00 - 13:00	Sperimentazione con un prototipo ¿ VLFR VLPXODWRUH 6LPXOD]LRQH FRQ LQWHUIDFFLD GLJLWDOH	Utenti fragili GXH GRQQH DQ]LDQH XQD VLJQRUD FLHFD
13:00 - 14:30	Pranzo	
14:30 - 16:45	Sperimentazione con un prototipo ¿ VLFR VLPXODWRUH 6LPXOD]LRQH FRQ LQWHUIDFFLD GLJLWDOH	Utenti fragili GXH XRPLQL XQD UDJD]]D JLRDQH FRQ VSDVW
16:45 - 17:00	3DXVD	
17:00 - 18:30	, QWHUYLVWH GLUHWWH FRQ SLFWX	Utenti Fragili XQ JLRDQH LQVWDOODWRUH H PD XQ DQ]LDQR LQVWDOODWRUH H PD

Strumenti di progettazione partecipativa

TAB. 2. Agenda con le attività e utenza coinvolta del secondo workshop.

Le attività di co-design hanno adottato specifici strumenti applicativi di ricerca partecipativa e collaborativa, i quali sono serviti a stimolare gli utenti ad esprimere le loro esigenze e frustrazioni legate all'uso del prodotto atteso, in maniera spontanea, facendo riferimento a ricordi o aneddoti derivanti dalla loro esperienza vissuta, ma anche da opinioni o comportamenti emersi durante le attività stesse proposte dal team di ricerca (Sanders & Stappers, 2012). Nello specifico, il primo workshop ha utilizzato lo strumento generativo delle picture cards (Stickdorn et al., 2018), un sistema di image sorting che raffigura alcuni scenari contestuali di riferimento, i quali servono per stimolare e innescare negli utenti dei brevi ricordi, positivi e negativi, legati ad esperienze passate d'interazione con la categoria del prodotto presa in esame. In questo caso, le picture cards sono state utilizzate proprio per incoraggiare un dibattito critico attorno al prodotto di riferimento, grazie all'evocazione di ricordi o di connessioni logiche o infralogiche sbloccate dalle immagini stesse delle carte. In entrambi i workshop sono stati adottati dei prototipi sperimentali, come strumenti di ricerca per guidare la progettazione partecipata (Mincoelli et al., 2020; Stappers, 2007). Gli oggetti sono stati realizzati in stampa 3D, con forme che richiamassero quelle del progetto in analisi, ma volutamente essenziali, primitive e anonime, per focalizzare l'attenzione maggiormente sull'interazione rispetto all'aspetto estetico del prodotto.



FIG. 2. Due modelli simili, ma distinti, sono stati creati per i due workshop:

Attività di co-design, svolte nel primo workshop attraverso l'uso dello strumento generativo delle picture cards. A sinistra, lo schema raffigurante i bisogni degli utenti durante l'attività. A destra, la tavola rotonda del workshop, la quale, assieme al team di lavoro, ha coinvolto due utenze anziane e una con disabilità motoria. Crediti: autori.

- Il primo oggetto è un sistema simmetrico posizionabile sia orizzontalmente che verticalmente nello spazio e formato da piccole forme geometriche semplici, prive di elementi funzionali e riconoscibili per non condizionare il suo utilizzo e orientamento. Tale oggetto è stato affiancato alle attività con le picture cards, per provocare negli considerazioni di carattere funzionale, sensoriale, ergonomico, antropometrico ed emozionale, attorno ai comportamenti che suscita il simulatore stesso.
- Il secondo oggetto è formato da una basa modulare e un insieme di oggetti funzionali, più piccoli rispetto al prototipo precedente, collocabili al suo interno come elementi di interazione. Tale sistema ha permesso agli utenti coinvolti di esplorare liberamente diverse configurazioni d'uso al fine di identificare quelle più ergonomicamente e sensorialmente corrispondenti alle loro necessità.

In entrambi i prototipi è stata utilizzata un'interfaccia touchscreen con sintesi vocale, appositamente disegnata per indagare e valutare, in maniera collaborativa: l'usabilità di navigazione dell'interfaccia, la comprensibilità dei contenuti informativi, l'accessibilità del sistema rispetto ad un'utenza diversificata. L'interfaccia è stata adottata come elemento di ricerca sperimentale, per individuare, esplorare e co-sperimentare con gli utenti nuove ipotesi di soluzione, capaci di rispondere, in modo adeguato, a particolari sfide, limiti o problematiche di inclusione e accessibilità del sistema di simulazione progettato.

Risultati

Grazie ad un approccio metodologico inclusivo, le attività di co-design hanno accolto categorie di utenza che normalmente possono essere escluse nei processi decisionali del progetto.

L'utilizzo di un criterio di eleggibilità diversificato ha permesso di

considerare esperienze personali e, dunque, cause di esclusione dalle logiche d'uso del prodotto atteso, quanto più possibili diverse tra loro. Le attività e gli strumenti di progettazione partecipativa proposti hanno inoltre amplificato le opportunità di far emergere tutti quei comportamenti, dinamiche personali e sociali, necessità e limiti degli utenti fragili, grazie al confronto diretto, condivisione dei propri ricordi passati e alla sperimentazione collettiva dei prototipi simulatori (Sanders & Stappers, 2012, 2014). Soprattutto, i criteri d'inclusione utilizzati nelle attività di co-design hanno consentito alla ricerca di eliminare dal processo di sviluppo concept tutti quei preconcetti sui modi d'uso del prodotto da parte delle categorie più fragili. Questo perché l'attività di co-design hanno reso il processo di progettazione più consapevole e responsabile, rendendo immediatamente visibile la potenziale accessibilità del prodotto atteso, tramite l'analisi dei comportamenti e necessità degli utenti direttamente dalla validazione dei prototipi (Mincoletti et al., 2020).

Ad esempio, per quanto diversamente si potrebbe pensare, sia l'utente cieco che l'utente con spasticità non hanno mostrato grossi limiti nell'utilizzo del prototipo con interfaccia touchscreen. Al contrario, hanno mostrato ottime doti nel suo utilizzo, al pari di quelle legate a persone normodotate. In questo caso, le problematiche sono state indirizzate più al sistema fisico. Questo perché, per la persona cieca, è importante percepire tattilmente l'interfaccia fisica del prodotto per orientarsi tra le sue funzioni disponibili. Mentre, per la persona con spasticità, è essenziale avere delle componenti fisiche che fungano da supporto per facilitare le capacità prensili della persona anche in condizioni di disequilibrio muscolare.

Diversamente, altre possibili soluzioni legate a problematiche antropometriche e di visività del sistema degli stessi utenti sono state estese anche ad altre categorie. Ad esempio, il supporto di sintesi vocale del prototipo è stato valutato un ottimo sistema di orientamento per utenti anziani con diversi gradi di ipovisione e per coloro che, in modo situazionale, interagiscono con l'apparato di comunicazione con le mani impegnate. Mentre il prototipo modulabile è stato fondamentale per investigare problematiche relative all'ergonomia del prodotto, soprattutto rivolte all'altezza dell'interazione per gli utenti con disabilità motoria degli arti inferiori. Anche in questo caso, il dibattito critico e la sperimentazione con il prototipo per migliorare il grado d'inclusione del prodotto verso un'utenza specifica si è rilevato fondamentale per considerare e migliorare condizioni d'uso legate a utilizzatori normodotati che rientrano in uno stadio di sviluppo infantile o preadolescenziale.

Infine, il dialogo con gli utenti complementari ha consentito di raccogliere problematiche legate all'uso indiretto del prodotto, individuando bisogni e aspettative addizionali, di grande impatto nel mi-

gioramento dei canali di vendita aziendali e soprattutto del customer service, al fine di mantenere elevata la qualità del servizio proposto. Tutte le informazioni ottenute dalla User Research sono servite a produrre una serie di linee guida di progettazione inclusiva, per consentire all'azienda di sviluppare la nuova linea di prodotti di comunicazione attesi.



Conclusioni

FIG. 3. La progettazione di device di comunicazione in ambienti domestici privati e spazi collettivi costituisce al tempo stesso un rischio ed una opportunità per il paradigma dell'inclusione intesa come estensione delle relazioni e delle interazioni. Ogni device è oggetto di interazione in sé e tramite per relazioni ed interazioni tra persone. Quando parliamo di interazioni parliamo di comportamenti ed azioni, difficili da prevedere od individuare con approcci analitici tradizionali (design for) in quanto essi scaturiscono da situazioni non canoniche o ripetitive in cui la casualità è innescata dalle caratteristiche fisiche del contesto, dei device e delle persone che interagiscono. Il tentativo di coinvolgere un'ampia varietà di possibili utenti nell'attività di progettazione attraverso la stimolazione sensoriale fisica e la sperimentazione di prototipi co-prodotti dipende dalla volontà di provocare reazioni e riflessioni su comportamenti spontaneamente generati da situazioni fisicamente convincenti (design with), in cui i progettisti professionali animano, provocano e supportano. Ne risulta naturalmente una visione olistica del prodotto, del contesto e delle persone che semplifica lo sviluppo di soluzioni accessibili, compatibili elasticamente con una ampia ed eterogenea varietà di problematiche ed esigenze dell'uomo. È importante che le attività di co-progettazione vengano concepite in

Esplorazione dei prototipi sperimentali con gli utenti per evidenziare problematiche legate all'accessibilità fisica e cognitiva offerta dal prodotto atteso. A sinistra, si evidenzia la relazione antropometrica tra prototipo fisico e persona con disabilità motorie, durante il primo workshop. A destra si indaga il livello di accessibilità visiva collegata all'interfaccia digitale con persone con diversi gradi di ipovisione, durante il secondo workshop. Crediti: autori.

modo da non apparire procedurali, asettiche, aliene.

Il maggior rischio per workshop di co-design è che i partecipanti si annoino o si sentano a disagio o in difetto con il risultato di una perdita di spontaneità, di entusiasmo e di disponibilità alla condivisione. Ogni sforzo deve essere prodotto in fase di preparazione del workshop perché durante l'interazione dei partecipanti non si producano situazioni od eventi che ne rallentino o raffreddino l'evoluzione.

I progettisti devono avere ruoli ben definiti, in modo che nessun particolare sfugga alla notazione e che la provocazione e la stimolazione non sia interrotta da esigenze meramente tecniche. La stimolazione sensoriale (prototipi, suoni, odori) è uno strumento importante per mantenere alto il livello di attenzione e produrre una stimolazione naturale e non forzata. In questo senso, il progetto della esperienza del workshop di co-design è fortemente incentrato nella definizione dei touch-point fisici e delle caratteristiche sensoriali dello spazio. Metodologicamente, il co-design è un concentrato di azioni meta progettuali che permettono a persone comuni di partecipare attivamente ad un evento di progettazione con capacità di interazione e proposizione potenziate.

BIBLIOGRAFIA

Accolla, A. (2009). *Design for all. Il progetto per l'individuo reale*. FrancoAngeli.

Brown, T. (2015). *Change by Design: How Design Thinking Can Transform Organizations and Inspire Innovation*. HarperCollins.

Codarin, S., & Giacobone, G. A. (2019). User Redemption: l'evoluzione dei non-designer nella progettazione contemporanea. *Officina**, 27, 54–57.

Gjørseter, T., Radianti, J., & Chen, W. (2019). Understanding Situational Disabilities and Situational Awareness in Disasters. In Z. Franco, J. J. González, & J. H. Canós (Eds.), *Proceedings of the 16th ISCRAM Conference – València, Spain May 2019* (pp. 940–949). ISCRAM.

Holmes, K. (2018). *Mismatch: How Inclusion Shapes Design*. The MIT Press.

Imbesi, S., & Mincolelli, G. (2020). Design of Smart Devices for Older People: A User Centered Approach to the Collection of Users' Needs. In T. Ahran, W. Karwowski, A. Vergnano, F. Leali, & R. Taiar (Eds.), *Intelligent Human Systems Integration 2020. IHSI 2020. Advances in Intelligent Systems and Computing* (pp. 860–864). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-39512-4_131

Jahiel, R. I. (2007). Social modulation of disability. *Alter*, 1(1), 23–42. <https://doi.org/10.1016/j.alter.2007.08.007>

Jansen, S., & Pieters, M. (2017). *The 7 principles of complete co-creation*. Bis Publisher.

Mincolelli, G. (2008). *Esercizi di Design* (1st editio). Maggioli Editore.

Mincolelli, G., Marchi, M., Imbesi, S., & Giacobone, G. A. (2020). Prototype-Driven Design in the IoT Age. *Disegno Industriale Industrial Design*, 72, 88–95.

Norman, D. A. (2014). *The Design of Everyday Things, Revised And Expanded Edition*. The MIT Press.

Olkin, R. (2002). Could you hold the door for me? Including disability in diversity. *Cultural Diversity and Ethnic Minority Psychology*, 8(2), 130–137. <https://doi.org/10.1037/1099-9809.8.2.130>

Rizzo, F. (2009). *Strategie di co-design: Teorie, metodi e strumenti per progettare con gli utenti*. FrancoAngeli.

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2012). *Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design*. Bis Publisher.

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2014). Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making interactive codesigning. *CoDesign*, 10(1), 5–14. <https://doi.org/10.1080/15710882.2014.888183>

Shum, A., Holmes, K., Woolery, K., Price, M., Kim, D., Dvorkina, E., Dietrich-Muller, D., Kile, N., Morris, S., & Sogol, M. (2016). Inclusive 101 Guidebook. Microsoft.

Simonsen, J., & Robertson, T. (2013). Routledge International Handbook of Participatory Design. Routledge.

Stappers, P. J. (2007). Designing as a Part of Research. In R. Van Der Lugt & P. J. Stappers (Eds.), Design and the Growth of Knowledge: best practices and ingredients for successful design research (pp. 12–17). StudioLab Press.

Steinfeld, E., & Maisel, J. (2012). Universal Design: Creating Inclusive Environments. John Wiley & Sons.

Stickdorn, M., Hormess, M., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). This Is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking in the Real World. O'Really Media.

WHO. (1980). International Classification of Impairments, Disabilities, and Handicaps: A Manual of Classification Relating to the Consequences of Disease. World Health Organization.



Data and Personas

Storytelling as a strategic tool to explore territorial uniqueness and complexity

Andrea Di Salvo¹
Cristina Marino²
Paolo Tamborrini³

L'esplorazione e il rilievo di un territorio con un approccio olistico sono parte di un processo complesso: per la mole di dati da ottenere, per la numerosità degli stakeholder da analizzare, per la diversità e la dinamicità dei fenomeni da osservare, ma soprattutto perché la fase analitica e la messa a sistema rischiano di non trovare un equilibrio tra sintesi e profondità del dato. Così, letture intrecciate e correlate, in grado di combinare e visualizzare dati qualitativi, giocano un ruolo cruciale per le imprese che devono rispondere al crescente potere dei consumatori. Il contributo descrive un caso studio che, a partire dalle peculiarità di un contesto cittadino, genera un metodo scalare per gestire l'unicità di più consumatori attraverso personaggi e narrazioni.

¹ Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino, Viale Mattioli 39, 10125 Torino.
ORCID: 0000-0002-3150-7280.

² Dipartimento di Ingegneria e Architettura, Università degli Studi di Parma, Parco Area delle Scienze, 181/A, 43124 Parma.
ORCID: 0000-0001-8838-5037
cristina.marino@unipr.it

³ Dipartimento di Ingegneria e Architettura, Università degli Studi di Parma, Parco Area delle Scienze, 181/A, 43124 Parma.
Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino, Viale Mattioli 39, 10125 Torino.
ORCID: 0000-0001-7577-7138.

Exploring and analysing a territory with a holistic approach is part of a complex process: because of the amount of data to be obtained, the number of stakeholders to be analysed, the diversity and dynamism of the phenomena to be observed, but above all, because the analytical phase and the systematisation risk not finding a balance between synthesis and depth of data. Thus, intertwined, and correlated readings, capable of combining and visualising qualitative-quantitative data, play a crucial role for businesses that must face growing consumer power. The contribution describes a case study that, starting from the peculiarities of a city context, generates a scalar method to manage the uniqueness of multiple consumers through personas and narratives.

Esplorazione e contaminazione per gestire la diversità

L'esplorazione, l'analisi, o meglio, il rilievo di un territorio che sfrutti un approccio quanto più olistico, è parte di un processo molto complesso. Ciò accade non solo per l'enorme quantità dei dati da ottenere, per la numerosità degli stakeholders da analizzare e coinvolgere, per la diversità e la dinamicità dei fenomeni da osservare, ma soprattutto perché la messa a sistema e la restituzione della fase analitica rischia di non trovare, ad esempio, il giusto equilibrio espresso dalla legge di Tesler sulla conservazione della complessità, tra sintesi e profondità del dato. A questo va aggiunto che strumenti quali ad esempio le gigamaps (Sevaldson, 2011), contengono una quantità di dati difficilmente comunicabili e, di conseguenza, comprensibili da parte sia degli attori che degli altri partner di progetto, o i clienti. A questo va sommata l'oggettiva difficoltà di integrare tutto il materiale ottenuto dall'osservazione, l'ascolto, lo shadowing, all'interno di una visualizzazione giocoforza, sintetica (Marino, 2022). Difatti, ogni volta che si ha l'opportunità di mettere in atto tecniche quali interviste, o osservazioni, si ottengono una quantità molto elevata di racconti personali, vere e proprie narrazioni. Queste da un lato aiutano enormemente il team di ricerca nell'acquisire elementi qualitativi che accrescono la conoscenza delle persone e del territorio; dall'altro tale materiale trova spazio solamente in qualche annex, in qualità di approfondimento, fino ad oggi slegato dalla sintesi presentata.

In questo solco, l'approccio data-driven, caratteristico sia dell'Innovation Design che del Systemic Design, genera una moltitudine di possibili restituzioni; la maggior parte sono simili a data-visualization spesso racchiuse all'interno di articolati databook che, tuttavia, affrontano le difficoltà appena descritte. Contesti territoriali complessi per definizione, però, necessitano di letture intrecciate e correlate, di percorsi in grado di generare una molteplicità di alternative progettuali possibili, di ridondanza cognitiva (Wang & Shen, 2012). Infatti, la possibilità di raccogliere, combinare, visualizzare ed elaborare le informazioni quantitative e qualitative sta diventando sempre più cruciale, sia per le grandi che per le piccole imprese, in un momento storico in cui sia il potere dei consumatori, che le sfide ambientali continuano a crescere e acquistare valore. Allo stesso modo, utilizzare dati derivanti da approcci multidisciplinari è diventato strategico per cogliere l'unicità delle persone nel loro contesto sociale e territoriale, e quindi sviluppare progetti significativi; proprio perché imparare a gestire la loro diversità, e includerle nelle diverse fasi dei processi di ideazione e sviluppo di soluzioni, richiede una maggiore flessibilità sia nella visione che nell'organizzazione aziendale. Infine, come racconta la nascita dello strumento-Personas (Cooper, 1999), cercare una forma di comunicazione della ricerca sugli utenti, giova ai progetti di

ricerca, chiunque sia il committente, proprio perché consente di meglio comprendere i comportamenti e le relazioni e di empatizzare – evitando quindi ogni forma di giudizio – con le persone analizzate. Questo contributo intende, quindi, descrivere un caso studio volto a comprendere le peculiarità del contesto cittadino torinese, e a generare un metodo in grado di gestire l'unicità delle diverse persone che potranno divenire consumatori dell'azienda partner. Un metodo che può essere scalato in altri contesti, in virtù non solo della diversità dei dati, ma anche della tipologia di narrazione adottata.



FIG. 1.
Databook multilayer con
dettaglio del reportage
fotografico. (Authors, 2023)

Il caso studio: Design e Territori

Torino è una città nella quale convivono competenze scientifiche e tecnologiche, capacità imprenditoriali, un sistema industriale fortemente caratterizzato dal saper fare e una nuova generazione di importanti investimenti in ambito sociale. Ma non solo. Al di là di visioni spesso stereotipiche e di studi che si focalizzano su uno specifico cluster produttivo, la città è sempre più “una e molte” (Mela, et.al. 2000); si configura come una rete di nodi interconnessi, un luogo-sistema di relazioni che si sviluppano, evolvono e si modificano soprattutto tra persone. Pertanto, lo studio sul contesto ha coinvolto aspetti culturali, sociali ed economici di tutti gli attori del territorio. L'obiettivo della ricerca era di restituire a una realtà aziendale del settore delle telecomunicazioni una panoramica del contesto cittadino, delle comunità che lo abitano, delle singole personalità degli utenti. Per raggiungere tale obiettivo, è stata utilizzata una metodologia data-driven in grado di integrare metodi quali-quantitativi per affrontare la complessità

delle relazioni locali. La ricerca condotta è stata poi restituita all'azienda sia attraverso un dettagliato databook multilayer (Fig. 1), che attraverso otto Personas, per le quali sono state sviluppate altrettante trame narrative. L'obiettivo cardine dell'azienda era di creare nuovi servizi sviluppati appositamente per il contesto territoriale o modificare quelli attuali, in modo da renderli maggiormente appetibili e adattabili all'utenza. Si tratta quindi di obiettivi, di ricerca e aziendali, in grado di generare valore aggiunto per entrambi gli attori.

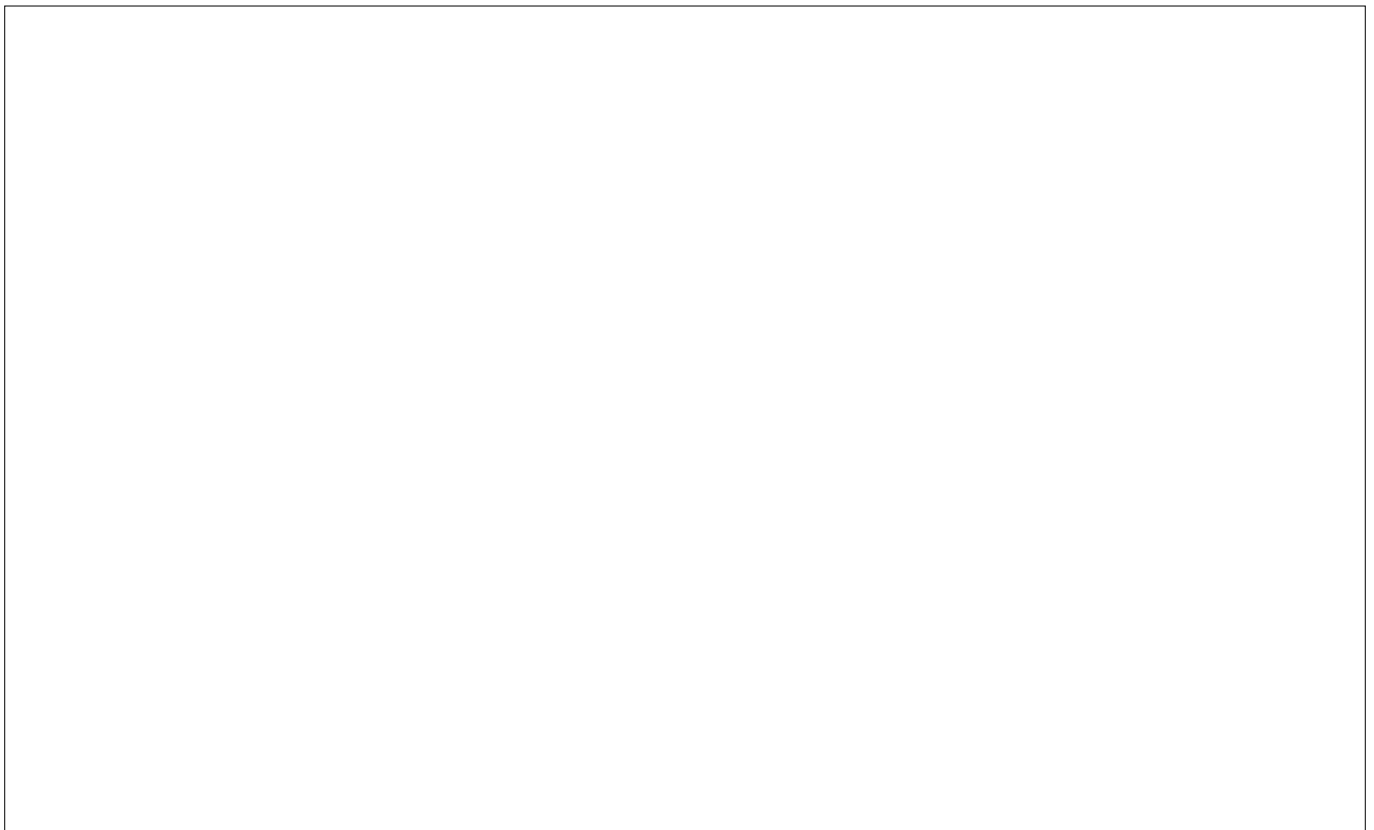
Il processo di creazione

Il primo output della ricerca consiste in un databook: uno strumento progettuale in grado di sistematizzare ricerca e visualizzazione di dati, per definire bisogni e potenzialità di un contesto definito, e raccontare la città di Torino attraverso un rilievo olistico. Per fare ciò, il team di ricerca ha sperimentato una metodologia che fosse in grado di mettere a sistema diversi contributi provenienti da molteplici discipline e approcci: una ricerca prettamente desk per ottenere quanti più dati rilevanti possibile provenienti dalla consultazione di paper, articoli, banche dati online, dati statistici, report, ricerche di settore; un'osservazione sul campo di stampo etnografico in modo da raccogliere soprattutto testimonianze dalle persone in luoghi caratteristici, di aggregazione e non; il coinvolgimento di un fotografo che fornisse un reportage strutturato soprattutto sui comportamenti da lui percepiti all'interno della città; una lettura e una visione intensiva di racconti, film e materiale comunicativo in genere incentrato sulla città. Come è possibile osservare in figura 2: la ricerca desk di stampo quantitativo ha prodotto una mappatura e una sintesi organizzata per layer che compone l'ossatura del databook; l'osservazione ha generato una serie di diari, di appunti e foto intese come documentazione dell'evento o dei luoghi osservati, in modo da costruire il tessuto delle future Personas in modo qualitativo; il reportage ha fornito al team una fra le molteplici interpretazioni divergenti per prevenire il pensiero automatico; letture e visioni hanno, invece, arricchito lo scenario legato alla possibile comunicazione della città, dei suoi modi di essere rappresentata, dei microelementi narrativi.

Se il processo di stesura del databook ha seguito un iter caratteristico che va dalla raccolta dei dati alla loro visualizzazione, la creazione delle Personas ha invece necessitato in prima istanza di un workshop intensivo di una giornata, all'interno del quale il materiale del databook è stato utilizzato come strumento interlocutorio della ricerca. Durante la giornata, il team, in collaborazione con esperti di sceneggiatura, ha cercato dapprima le possibili correlazioni tra tutto il materiale raccolto, pesando in egual modo gli elementi qualitativi e quelli quantitativi, in secondo luogo ha definito la struttura narrativa base e gli elementi principali (personalità, comportamenti e relazioni), gli

intrecci tra le vite delle diverse Personas e la lunghezza dei racconti. Il team ha quindi definito in maniera approssimativa le otto Personas che sono poi state rappresentate sotto forma di racconti brevi. Il processo di scrittura è stato compiuto principalmente da 2 componenti del team, successivamente si è passati a una fase di review condotta da esterni esperti di storytelling ed editing, per poi tornare all'intero team di ricerca per verificare la verosimiglianza delle Personas e la loro non-stereotipizzazione. Va sottolineato che il numero otto è stato scelto non per porre un limite al numero massimo di Personas – fattore comunque necessario per garantire la sostenibilità del processo –, quanto per poter generare narrazioni data-driven in grado di ampliare e ramificare le journey che ognuno di loro potrà percorrere. Un numero quindi che può essere moltiplicato, così come possono essere moltiplicati i nodi narrativi. Gli 8 profili cercano quindi di rappresentare il tessuto demografico, integrando, ad esempio, l'alta concentrazione di studenti fuori sede o ancora le fasce d'età riconducibili ai flussi migratori da sud a nord, che si sono susseguiti nella città negli anni della fiorente ascesa della Fiat. Il raccontare, e meglio conoscere, i singoli profili creati nel corso della ricerca costituisce il tassello fondamentale, consente di progettare prodotti e servizi al meglio, disegnati sulle peculiarità del territorio, per abbracciarne la sua diversità etnografica. Proprio per fare questo, sia il databook che le Personas cercano di dare molta rilevanza soprattutto alle relazioni e ai comportamenti che compongono il fulcro dell'innovazione sostenibile.

FIG. 2.
Processo metodologico adottato
per la costruzione delle Personas
(Authors, 2023).



Le Personas come personaggi di una storia

La costruzione di Personas attraverso i dati, i pattern di comportamento osservati, le fotografie scattate, le fasi di shadowing in luoghi tanto comuni quanto rappresentativi del territorio, lo scenario legato al reportage, i film e la narrativa, è un'operazione che potenzialmente può generare un numero infinito di Personas. Spesso le Personas vengono, infatti, definite in base al loro lavoro o condizione sociale, al loro obiettivo principale o quello che viene loro richiesto nello scenario. In questo caso vorremmo dimostrare come la narrazione sia d'aiuto per creare nodi narrativi in continua evoluzione, e quanto sia necessario dimostrare il valore di storie uniche e scalabili al gruppo di lavoro, ma anche ad aziende e altri stakeholders. Abbiamo quindi voluto creare Personas-character (Di Salvo & Tamborrini, 2018; Di Salvo, 2020; Di Salvo, 2022), ovvero Personas che hanno sì una base fondata sui dati, come nella prospettiva role-based (Nielsen, 2015), ma che si strutturano e possono evolvere così come fa un personaggio letterario o cinematografico (Seger, 1990) all'interno di un arco narrativo (Marks, 2007). La scrittura delle Personas non si è dunque limitata ad aggiungere qualche elemento fictional per renderle credibili, quanto sul correlare gli elementi raccolti attraverso una forma maggiormente comunicativa e, almeno negli intenti, coinvolgente, creando storie dinamiche. Molto spesso, infatti, le Personas rimangono cristallizzate nella fase di ricerca e non sono in grado di supportare le fasi successive, dalla generazione del concept allo sviluppo del prodotto/servizio; seppur cercando di evitare lo stereotipo e ambendo all'archetipo, la loro struttura e messa in tavola è talmente schematica da produrre Personas troppo ricorrenti in progetti per nulla affini; da ultimo, i testi che accompagnano le Personas sono solitamente basati su routine quotidiane, su compiti specifici e poco altro, non vi è quindi quella rotondità e profondità del personaggio che consente di far vivere alla Personas-character il progetto in itinere. La peculiarità di questo metodo consiste nel modo, al tempo stesso scientifico e autoriale, di poter correlare dati per generare narrazioni, nel creare schemi narrativi utili al progetto, nel poter mostrare come sia possibile scalare il metodo ad altri contesti, a patto di concentrarsi sulle relazioni tra le Personas, più che sulle singole caratteristiche dei profili. Rispetto alle linee guida che sono reperibili in letteratura e nei manuali, il team di ricerca ha inoltre deciso di non inserire nessuna foto, nessun volto da collegare alle Personas. In questo modo non si vuole negare l'importanza dell'immagine, che sicuramente è in grado di rendere verosimile le Personas; ma ci si è voluti concentrare sulla narrazione e sulla scrittura di testi in grado di evocare una serie di persone/personaggi riconducibili al territorio.

Ai brevi racconti abbiamo associato un titolo che differisce dai nomi

delle Personas, per cercare di fornire un inquadramento più generale, facendo riferimento all'archetipo che intendono rappresentare. I titoli sono fortemente caratterizzanti e fanno riferimento a luoghi, comportamenti, motti o altro, che il team ha più volte ascoltato durante le osservazioni: non sono di pura invenzione, se non per i nomi come Ana e Alfredo. Per quanto riguarda struttura narrativa, lunghezza del racconto e grado evocativo delle storie, è stato fondamentale la lettura de Il libro dei personaggi letterari (Stassi, 2015) in cui l'autore cerca di offrire uno scorcio tanto narrativo quanto sintetico, due pagine massimo, dei personaggi dei maggiori romanzi dal dopoguerra a oggi.



FIG. 3. L'obiettivo delle Personas-character è dunque assimilabile: condensare l'essenza di un personaggio che si sviluppa nelle molte pagine di un romanzo o di un progetto, aprendo possibili nodi narrativi in grado di connettere le Personas. Così nel nostro lavoro, Alfredo sarà il parucchiere di fiducia della pattina sul parquet, che ben conosce uno del 32° piano, che a sua volta affitta appartamenti a senza-residenza, e cerca di incontrare il Fabio di #torinoèlamiacittà, e via dicendo. Ognuna di queste storie, non necessariamente rappresenta una narrazione completa nella sua struttura: ovvero un inizio, una parte centrale, un conflitto e una fine, ma segue, e soprattutto intreccia delle azioni condensate: principio delineato da Aristotele nella sua Poetica (trad. it. 1984). Vengono rappresentati, infatti, solo i dettagli chiave e i topic centrali nel contesto che si sta indagando (Fig.3). È solo nel processo di composizione delle storie e di correlazione delle trame che entra in gioco l'intera gamma di possibili vincoli, conflitti e desideri inerenti alla

situazione che aiuteranno i progettisti a ideare soluzioni progettuali innovative. Ognuna di queste storie, infatti, contiene dettagli sulla vita delle Personas in un arco temporale stabilito, e questo processo di creazione può dirsi analogo e commisurato ai dettagli di analisi indagati durante il processo di design.

Le otto Personas generate sono dunque chiamate: L'abbonato a Torinosette; New look by Ana e Alfredo; Il senza-residenza; Quelli del 32° piano; La pattina sul parquet; Io sono i miei figli; La sansalvariese; #torinoèlamiacittà.

Di seguito inseriamo solo uno dei racconti intitolato La pattina sul parquet. La pattina è quel panno rettangolare, solitamente posto subito dopo la porta d'ingresso dell'appartamento, la sua funzione primaria è quella di non portare lo sporco in casa, quella secondaria di non produrre rumore con le soles delle scarpe, si utilizza poggiando le scarpe sopra e strisciando, quasi sciando sul pavimento. Viene utilizzata anche dagli ospiti, che non esitano a richiederle. La pattina è, inoltre, uno di quegli elementi narrativi ritrovati nella fase di ricerca, nello specifico ha un ruolo cruciale nel libro *Le colpe dei padri* (Perissinotto, 2017).

Patrizia non produce attrito, mai. Scivola sul pavimento in rovere della sua casa, affollata di stampe antiche e profumi che acquista solo a Nizza. Ogni anno, il primo sabato di giugno, costringe il figlio Alberto a una lunga deviazione rispetto alla amata Sanremo e varca la frontiera verso la Francia, ha lo sguardo determinato del contrabbandiere. I tessuti che indossa quando cammina sembrano non muoversi sul suo corpo snello, impauriti dal distacco. Il suono stesso della sua voce, per quanto acuto, riesce a impartire ordini senza provocare nemmeno un sussulto sul volto del marito incorniciato in salotto, proprio sopra il pouf. Patrizia non ama le bilance, in cucina non servono, a pranzo cucina la sua signora, la sera tutti gli ingredienti devono stare nel palmo della sua mano. Ha interpretato così i dettami del suo dietologo giapponese Tamio. Il suo peso è un cruccio, da almeno 10 anni, da quando suo marito ha avuto un malore nella sua azienda e non si è più svegliato, da allora non va più in montagna e si sente destinata a prendere peso fino a raggiungere la perfezione della sfera. Ha assunto un personal trainer che vede solo in pubblico, in una palestra in Via Accademia Albertina, appena terminata la lezione si cambia e senza alcun borsone al seguito si concede un tè al circolo dei lettori, con le sue amiche del liceo classico Massimo D'Azeglio, e così come in classe, sussurrano, guardano e sorridono senza emettere suono.

Progettare storie uniche come ponte tra analisi e sintesi

Nel corso di questo progetto abbiamo utilizzato la narrazione come una forma di ricerca in cui, dopo aver selezionato e collezionato i dati attraverso l'analisi, è stato possibile associare gli elementi seguendo

le stesse tecniche utilizzate nella costruzione del racconto. Le storie, infatti, non sono semplici riproduzioni testuali di situazioni pienamente comprese, ma sia dal punto di vista di un autore, che di quello del lettore rappresentano dei viaggi rivelatori che possiamo fare più volte, da diversi punti di vista, scoprendo di volta in volta, come in un processo iterativo, nuovi dettagli o interpretazioni. Definire le storie come una modalità per immagazzinare o trasferire la conoscenza e assegnare un significato alle esperienze non è un concetto nuovo (Polkinghorne, 1988; Schank, 1990), ma all'interno del processo di design e restituzione della ricerca, le storie assumono, oltre alla funzione narrativa, anche una funzione esplorativa. Nel raccontare storie, infatti, usiamo l'immaginazione e la creatività per creare scenari che ci aiutano a creare un contatto e a relazionarci con il mondo, essi non sarebbero altrimenti evidenti esclusivamente attraverso l'analisi o la restituzione dei risultati.

Nello specifico, la restituzione all'azienda partner ha avuto luogo in due momenti differenti. Durante il primo incontro il team di ricerca ha condiviso tutti i dati raccolti in forma ancora grezza, in modo da rilevare soprattutto le differenze rispetto ai metodi prettamente marketing-oriented, che solitamente generano target o consumer-Personas completamente diverse da quelle trattate in questo testo. Nel secondo incontro, invece, abbiamo lavorato a una fase embrionale di concept sulla base del databook e delle Personas. I primi risultati appaiono, dal punto di vista dell'azienda, incoraggianti proprio perché divergenti rispetto al processo interno attuale. Dal punto di vista della ricerca in sé e dei possibili sviluppi ed applicazioni, all'interno ad esempio della didattica, tale metodo sperimentale sta fornendo sia al team di ricerca, che alle aziende coinvolte, che agli studenti in corso, una visione diversa, più ampia, in grado di cogliere al meglio i dettagli, di renderli maggiormente memorabili, coinvolgenti, e di conseguenza utili al processo di design. In questo modo crediamo di aver correttamente coniugato l'approccio data-driven con quello narrativo, creando un percorso in cui gli elementi possono essere riorganizzati per creare e connettere Personas dinamiche senza mai perdere l'aderenza ai dati raccolti. Il designer è difatti in grado di poter risalire al processo creativo, di analizzare i fattori che rendono verosimile una narrazione e riorganizzare tali elementi all'interno della propria narrazione.

BIBLIOGRAFIA

- Cooper, A. (1999). The Inmates are Running the Asylum. In: Arend, U., Eberleh, E., Pitschke, K. (eds) *Software-Ergonomie '99*. Berichte des German Chapter of the ACM, vol 53. Vieweg+Teubner Verlag, Wiesbaden.
- Di Salvo, A., Tamborrini, P. M. (2018). The importance of being human. In *DIID 65/18 Design as Inventor*. Trento: ListLab.

- Di Salvo, A. (2020). La costruzione dell'interazione. Il ruolo della narrazione nel processo dell'interaction design. Milano: Franco Angeli.
- Di Salvo, A., (2022). Personas: istantanee immobili o strumenti per innovare? In: Il design è innovazione sistemica. Metodi e strumenti per gestire in modo sostenibile la complessità contemporanea: il caso Torino / Gaiardo A., Remondino C. L., Stabellini B., Tamborrini P. M.. - STAMPA. - Siracusa : Letteraventidue Edizioni, 2022. - ISBN 978-88-6242-560-5. - pp. 90-93.
- Marks, D. (2007). L'arco di trasformazione del personaggio. Roma: Dino Audino editore.
- Marino, C., (2022). Metodi e strumenti per il rilievo olistico. In: Il design è innovazione sistemica / Gaiardo, Remondino, C., Stabellini, B., Tamborrini, P., - STAMPA. - Siracusa : Letteraventidue, 2022. - ISBN 978-88-6242-560-5. - pp. 82-85.
- Mela, A., Davico, L., Conforti, L. (2000). La città, una e molte. Torino e le sue dimensioni spaziali. Napoli: Liguori Editore.
- Nielsen, L. (2015). Personas. In The Encyclopedia of Human-Computer Interaction (2nd Ed.). Interaction Design Foundation.
- Parrish, P. (2014). Design as Storytelling. TechTrends, 50(4), 72-82.
- Perissinotto, A. (2017). Le colpe dei padri. Milano: Pickwick.
- Quesenbery, W., & Brooks, K. (2010). Storytelling for User Experience - Crafting stories for better design: Rosenfeld Media.
- Saltmarsh, E. (2018). Using Stories to Change Systems. Stanford Social Innovation review.
- Seeger, L. (1990). Creating unforgettable characters. New York: Henry Holt and C.
- Sergeeva, N., & Trifilova, A. (2018). The role of storytelling in the innovation process. Creativity and Innovation Management, 27(4), 489-498. doi:10.1111/caim.12295
- Sevaldson, B. (2011). GIGA-Mapping: Visualisation for complexity and systems thinking in design. Nordes (4).
- Stassi, F. (2015). Il libro dei personaggi letterari. Roma: Minimum Fax.
- Tamborrini, P., & Stabellini, B. (2018). Metodologie e strumenti per l'innovazione sostenibile, in MD JOURNAL, n. 5:(2018), pp. 50-57.
- Wang, M., & Shen, R. (2012). Message design for mobile learning: Learning theories, human cognition and design principles. British Journal of Educational Technology, 43(4), 561-575.

ACCESSIBILITÀ COMUNICATIVA
DISABILITÀ SENSORIALE
MUSEI
SENSORY DESIGN
TRADUZIONI SINESTESICHE

COMMUNICATIVE ACCESSIBILITY
SENSORY DISABILITY
MUSEUMS
SENSORY DESIGN
SYNESTHETIC TRANSLATIONS

The concept of diversity and communicative accessibility in the museum context

Challenges, case studies, proposals

Dina Riccò¹

Francesco E. Guida²

Nell'ambito tematico dell'inclusione sociale e della disabilità sensoriale, il concetto di Diversità, quando riferito al contesto museale, va posto considerando due definizioni in particolare che ne delimitano gli approcci. L'European Institute for Design and Disability (EIDD, 2004) definisce il Design for all come "[...] design for human diversity, social inclusion and equality". Dal canto suo, l'ICOM (2022) formula una nuova definizione di Museo in cui è introdotto il concetto di accessibilità e inclusività: "Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability". Il presente contributo, nel prendere in esame buone pratiche di accessibilità museale con alcuni casi studio di riferimento, intende individuare alcuni fattori per diffondere una cultura dell'accessibilità e presenta un recente caso di programma formativo attivato nel contesto dei Corsi di Laurea Magistrale del Politecnico di Milano.

¹ Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, via Durando 10, 20158 Milano. ORCID: 0000-0001-8632-2649. dina.ricco@polimi.it.

² Dipartimento di Design, Politecnico di Milano, via Durando 10, 20158 Milano. ORCID: 0000-0003-3679-3367.

In the thematic context of social inclusion and sensory disability, the concept of Diversity, when applied to the museum context, should be considered in light of two particular definitions that shape the approaches. The European Institute for Design and Disability (EIDD, 2004) defines Design for all as "[...] design for human diversity, social inclusion, and equality." Furthermore, ICOM (2022) has introduced a new definition of a museum that incorporates the concepts of accessibility and inclusiveness: "Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability." This contribution examines some case studies of good practices in museum accessibility and aims to identify factors for promoting a culture of accessibility. It also discusses a recent case of an educational program implemented within the Master's Degree Courses at the Politecnico di Milano.

Introduzione: diversità e accessibilità

Abbiamo affrontato il concetto di diversità nel design a partire da due definizioni che ne delimitano l'approccio e il contesto.

La prima considera la definizione di Design for all, fatta dall'Istituto Europeo per il Design e la Disabilità (EIDD) nel 2004, secondo la quale il Design for all è “[...] design for human diversity, social inclusion and equality.” Accanto a Design for all, sappiamo sono utilizzate altre espressioni che hanno finalità simili. Espressioni con origini, geografiche e temporali diverse: americane per Universal design – la prima delle espressioni coniate – svizzere per Design accessibile, europee per Design for all, inglesi per Design inclusivo – tutte comunque finalizzate a incrementare l'accessibilità, di spazi, artefatti, sistemi. Consideriamo che il concetto di accessibilità è un concetto relativo (Iwarsson & Ståhl, 2003), ovvero riguarda una relazione, fra la persona e l'ambiente fisico, che coinvolge – riprendendo la definizione di accessibilità fornita dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali nel P.E.B.A. (2018) – anche l'ambiente informativo, comunicativo, sociale, economico, culturale.

La seconda riguarda la definizione di Museo, riformulata nel 2022 dall'ICOM (International Council of Museums) – l'organizzazione internazionale che stabilisce gli standard professionali ed etici per le attività museali – che si caratterizza dalla precedente proprio perché introduce il concetto di accessibilità e inclusività. Nella nuova definizione leggiamo: “Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability” (ICOM, 2022).

Questa ridefinizione è estremamente importante, perché è una dichiarazione d'intenti che promuove e invita a progettare spazi museali più accessibili per tutti.

L'accessibilità al museo

Le criticità dell'accessibilità negli spazi museali accessibili è confermata dai dati Istat.

Il penultimo Rapporto Istat sui Musei italiani, pubblicato appena prima della pandemia, a dicembre 2019, restituiva i dati seguenti:

- la metà (il 53%) dei musei è attrezzata per l'accessibilità fisica, con rampe, elevatori, ecc. utili per persone con disabilità motoria;
- il 12% delle strutture museali ha modalità fruibili alternative al visivo, con “percorsi tattili e materiali informativi per [persone] ipovedenti e non vedenti.

Confrontando i dati 2019 con quelli dell'ultimo Rapporto Istat, relativo all'anno 2021, pubblicato nel 2022, notiamo che dopo due anni è aumentata di 8 punti percentuale l'accessibilità fisica, ma non sem-

bra essere altrettanto migliorata l'accessibilità sensoriale. Diciamo "sembra" perché i dati sono diversamente aggregati. Se consideriamo che sono 4.292 i musei aperti al pubblico in Italia nel 2021, il 61% ha rampe, cunei e/o scivoli, ascensori o piattaforme elevatrici, utilizzabili dalle persone con disabilità motoria, ma solo il 9,5% di questi ha percorsi tattili e/o carte con disegni a rilievo, e/o pannelli esplicativi in Braille, significa che solo 400 circa, su 4.000 sono i musei sensorialmente accessibili. Sembrerebbe un arretramento rispetto al 12% che abbiamo visto prima relativo all'anno 2018, ma supponiamo sia solo perché i dati sono aggregati in diverso modo (Fig. 1).



FIG. 1.

Valori percentuale (possibili più risposte) dei servizi e supporti disponibili nei musei italiani per favorire l'accesso e la fruizione a persone con disabilità (Fonte: ISTAT, 2022).

Emerge chiaramente che c'è ancora molto lavoro da fare nei musei. Cosa possiamo fare? Su cosa può intervenire il Design della comunicazione?

Tra gli strumenti di verifica, il Ministero della Cultura (MiC) ne fornisce di alcuni molto operativi, come le linee guida del P.E.B.A. (2018): il dettagliato piano del Ministero per il superamento delle barriere architettoniche, senso-percettive, culturali e cognitive nei musei e nei parchi archeologici.

Nell'allegato 4 al piano è inserita una Checklist che indica quali sono i servizi e gli artefatti che rendono un museo accessibile. Tra questi, di competenza del designer della comunicazione, estraiamo:

- Guide cartacee in caratteri ingranditi;
- Guide cartacee con testo facilitato;
- Guide in Braille;
- Guide multimediali;
- Dispositivi per audiotour;
- Schede di sala;
- Mappe tattili di luogo con caratteri Braille;
- Mappe tattili di luogo con caratteri a rilievo;
- Mappe tattili di luogo con caratteri ingranditi;
- Mappe tattili di luogo con caratteri contrasto di luminanza;
- Plastici e/o modelli volumetrici.

L'elenco nell'insieme è molto più esteso e prevede l'accessibilità fisica e la mobilità negli spazi.

La criticità dell'accessibilità museale, e più in generale dei luoghi della cultura, è messo in evidenza dallo stesso Ministero della Cultura, che si propone con gli investimenti del PNRR di raggiungere un'accessibilità dell'80% per quanto riguarda le barriere architettoniche e del 50% per il superamento delle barriere senso percettive. E di centrare l'obiettivo accessibilità entro giugno 2026.

L'accessibilità a tutti si scontra con la cultura del "non toccare", fino a pochi decenni fa il "non toccare" nei musei era un imperativo. In genere possiamo tranquillamente toccare nei supermercati, ma sono poche le esposizioni e i musei che lo consentono o prevedono modalità alternative, prevale la cultura della conservazione e della tutela dell'opera d'arte rispetto alle modalità fruibili ampliate.

Dal "divieto al toccare" negli spazi museali sono partite alcune iniziative espositive con il proposito opposto, ovvero: vietato NON toccare. In particolare, è necessario segnalarne due con il medesimo titolo. Nel 2004, viene inaugurata la prima edizione della mostra "Vietato non toccare" presso Palazzo Patrizi a Siena. Si tratta di un percorso museale tattile olfattivo nella preistoria che, oltre a essere stato esposto in varie località, ha una sede fissa all'interno del Laboratorio dell'Accessibilità Universale, in Palazzo Grisaldi del Taja, a Buonconvento (Siena) (UniSi, 2004).

Dal 2008, il MUBA – Museo dei bambini di Milano, ha promosso il progetto "Vietato non toccare. Bambini a contatto con Bruno Munari", una mostra itinerante iniziata in Triennale a Milano, poi proseguita a Roma, Napoli, San Paolo del Brasile e, in varie occasioni, ancora a Milano fino al 2017. Obiettivo del progetto è quello non solo di far conoscere la figura di Munari, ma di stimolare, attraverso la sperimentazione, l'esperienza diretta tattile e visiva, il fare, la creatività e le capacità di ogni singolo bambino (A+D, 2008; MUBA, s.d.). Quindi una mostra che intende far comprendere ai più piccoli la diversità di ogni individuo, e il valore dell'esperienza multisensoriale.

Progetti espositivi accessibili

Negli ultimi anni si è potuto assistere ad altre e nuove esperienze espositive estremamente interessanti che lavorano sulla traduzione sinestesica dei contenuti e sull'offrire modalità fruibili anche insolite. Si tratta di casi studio emblematici per l'innovatività delle proposte che hanno, però, in alcuni precedenti, dei riferimenti pionieristici. Il primo caso è quello della mostra intitolata "Les mains regardent" (Giraudy & Thénevin, 1977), allestita al Centre Pompidou nel 1977 (anno di inaugurazione del Centro) e qualche anno dopo anche in Italia a Milano e Roma. Per la prima volta in una esposizione aperta

al pubblico, questo è invitato a toccare, a utilizzare le mani in modo consapevole. Il progetto, nato come momento di riflessione sulle potenzialità della sensorialità tattile, è il risultato della collaborazione tra persone cieche, ricercatori, architetti, medici, scultori, animatori, sulle possibilità di fruizione dell'arte per i non vedenti. Questo primo caso studio, ancora una volta, dimostra come i temi delle diversità, possano e debbano essere affrontati facendo convergere diversi saperi e competenze, orientandoli alla sperimentazione e alla ricerca di soluzioni.

A questa prima esposizione seguiranno, solo a distanza di vent'anni, altre esperienze che hanno suscitato grande interesse e curiosità nei visitatori. In particolare, il riferimento è alla mostra itinerante "Dialogo nel Buio (Dialog im dunkeln)". Ideata nel 1996 dal tedesco Andreas Heinecke che ha curato un'esposizione permanente aperta nel 2000 ad Amburgo, è stata inaugurata per la prima volta in Italia nel 2002 a Palazzo Reale di Milano, ed è dal 2005 permanente presso l'Istituto dei Ciechi, sempre a Milano. Un'esposizione in cui sono i ciechi che, nel buio più completo, guidano i vedenti a fare attenzione alle informazioni fornite da stimoli extra visivi. Un'esperienza che va oltre la simulazione della cecità, è un invito "a sperimentare come la percezione della realtà e la comunicazione possano essere molto più profonde e intense in assenza della luce".

Tra novembre 2016 e febbraio 2017 si è tenuta, presso il Palazzo delle Esposizioni di Roma, la mostra "Sensi unici". Una raccolta di libri e opere di artisti come Katsumi Komagata, Maria Lai, o Bruno Munari, esplorabili con tutti i sensi ed in modi inusuali, ad esempio texture e superfici non solo da toccare, ma da ascoltare amplificate con uno stetoscopio. Una soluzione tanto semplice quanto stupefacente. Infine, chiudiamo questa breve carrellata di casi studio di progetti espositivi accessibili, con la mostra "Josef and Anni Albers. Voyage inside a blind experience" (Battistoni et al., 2018). Allestita a Siena presso Santa Maria della Scala, consisteva nella esposizione delle traduzioni tattili di 12 opere di Josef e Anni Albers, alcune in bassorilievo altre tridimensionali, realizzate in resina dall'Istituto dei Ciechi di Milano. Questo progetto è di particolare interesse perché Josef Albers è stato uno studioso e maestro dell'interazione del colore. Pertanto, i bassorilievi "traducono" tattilmente il colore, un carattere specifico del visivo. L'esposizione è il risultato di un progetto di ricerca cofinanziato dal Programma Europa Creativa 2014-2020 dell'Unione Europea nato con l'obiettivo di definire gli strumenti per un modello espositivo all'arte accessibile alle persone con disabilità visiva e fruibile da tutti (VIBE, s.d.).

ControSenso: una mostra e un progetto didattico

Un caso a parte, ma che raccorda i casi studio esposti con la sperimentazione nell'ambito della didattica del Design della comunicazione, è il progetto "ControSenso", promosso dal gruppo di ricerca SAV Lab (Sinestesie AudioVisive Accessibili) costituito da docenti e cultori della materia del Corso di Studi in Design della comunicazione del Politecnico di Milano. Tra gli esiti vi sono due piccole esposizioni che raccolgono i risultati progettuali delle studentesse e degli studenti del Laboratorio di Progettazione di Artefatti e Sistemi Complessi (proff. G. L. Balzerano e D. Riccò) del Corso di Laurea Magistrale in Design della comunicazione, patrocinata da Scuola e Dipartimento del Design del Politecnico di Milano, e realizzata con la collaborazione scientifica dell'Istituto dei Ciechi di Milano e di Rai Pubblica Utilità. La mostra è stata allestita nel 2022 presso l'Istituto dei Ciechi di Milano in occasione degli "Accessibility Days", e nel 2023 presso la Scuola del Design. Ogni gruppo di studenti ha lavorato per comunicare un'opera d'arte – nel 2022 la scelta è stata fatta all'interno delle collezioni dei musei milanesi, nel 2023 presso il solo Museo del Novecento di Milano – progettando un sistema di artefatti audiovideo e materici accessibili, lavorando sulla traduzione dei contenuti, e su modalità fruibili ampliate. La ricerca è iniziata con l'analisi di casi museali accessibili d'eccellenza, a cui è seguito il dibattito con utenti, progettisti e ricercatori che dedicano il proprio lavoro all'accessibilità museale (Riccò, 2023). I risultati hanno portato a progetti audiovideo che rispettano i requisiti di accessibilità, ovvero che integrano l'uso della tipografia con

FIG. 2.
Alcune immagini
dall'allestimento della mostra
didattica ControSenso, presso
l'Istituto dei ciechi di Milano, 19-
20 maggio 2022. L'esposizione
è permanente sul web: [www.
sinestesie.it/controsenso](http://www.sinestesie.it/controsenso), dove
sono disponibili le edizioni 2022
e 2023.



funzione di “sottotitolo”, e l’inserimento di audiodescrizioni; uniti a un sistema di artefatti materici, esplorabili tattilmente e/o olfattivamente (Fig. 2). Infine, i progetti sono stati allestiti e testati con gli utenti per verificarne il livello di accessibilità sensoriale.

Considerazioni finali

Più in generale riteniamo che per favorire l’accessibilità comunicativa siano fondamentali alcuni fattori e occorra lavorare per acquisire quattro principali obiettivi.

1. Innanzitutto, sensibilizzare alla consapevolezza di una necessità: rilevare e confrontare i numeri dell’accessibilità nei diversi contesti comunicativi, e creare occasioni di simulazione di in/accessibilità per i progettisti.
2. Avere la volontà: ovvero dedicare tempo e risorse per migliorare l’accessibilità comunicativa, ciò significa dedicare tempo per fare, in senso lato, un buon progetto che consenta modalità fruibili plurime.
3. Costruire unacultura dell’accessibilità: con la diffusione di una conoscenza condivisa a tutti i livelli della società, per far comprendere che consentire la fruibilità dei contenuti a persone con diverse esigenze significa ricchezza e fruizione ampliata per tutti.
4. Formare le competenze: occorre investire sulla formazione delle competenze, offrendo percorsi formativi adeguati.

Su quest’ultimo punto s’inserisce il percorso formativo denominato “Ambassador Inclusivity Design” attivo dall’anno accademico 2022/23, nell’ambito di un progetto complessivo nazionale interuniversitario. Si tratta di un percorso rivolto a studenti e studentesse iscritti ai corsi di studio di Design, Architettura e Ingegneria del Politecnico di Milano, dedicato a formare nuove figure professionali che acquisiscano specifiche esperienze, strumenti e metodi di lavoro sul design dell’inclusione, di cui l’accessibilità è un requisito fondamentale. All’interno del programma sono inserite tra le varie opzioni disponibili il già menzionato Laboratorio di Progettazione di Artefatti e Sistemi Complessi e il corso Inclusive Digital Technologies (proff. M.S. Matera e F.E. Guida). Il Laboratorio ha come obiettivi principali, proprio quelli di formare agli strumenti, concettuali, critici e in parte tecnici, per affrontare il progetto di artefatti e sistemi complessi audiovisivi e materici che rispondano a requisiti di accessibilità. E nello specifico, trattando temi di progetto relativi all’accessibilità comunicativa nel contesto museale.

Il corso di Inclusive Digital Technologies, erogato grazie alla collaborazione tra il Dipartimento di Elettronica, Informazione e Bioingegneria (DEIB, prof.ssa M.S. Matera) e il Dipartimento di Design (prof. F.E.

Guida), intende introdurre ai principi e alle metodologie per il progetto di strumenti e applicazioni digitali che garantiscano inclusività e accessibilità. In particolare, gli studenti e le studentesse apprendono un approccio progettuale user-centred, per riconoscere l'esclusione e imparare dalla diversità. Questo, come detto, nel contesto delle tecnologie digitali non necessariamente applicate a un ambito specifico, ma con la consapevolezza della crescente attenzione, non solo in ambito accademico, verso modalità sempre più inclusive di accessibilità a contenuti e servizi.

Per concludere, quindi, riteniamo che l'investire sulla formazione delle competenze dei designer di domani sia uno dei principali modi per arrivare a una consapevolezza collettiva e per superare ciò che Zygmunt Bauman chiama "the new indifference to difference" (2001). Il design della comunicazione, infatti, per la sua natura multidisciplinare, nel saper coniugare conoscenze e competenze diverse, in dimensioni differenti, è la disciplina del progetto che deve assumere consapevolmente tale responsabilità di traduzione adeguata di contenuti e di facilitazione all'accesso per tutti.

BIBLIOGRAFIA

A+D. Architettura + Design. (2008, 31 gennaio). "Vietato NON toccare", mostra alla Triennale. <https://t.ly/bXJxm>.

D., Škegro, A., & Fox Weber, N. (Eds.). (2018). Josef and Anni Albers. Voyage inside a blind experience. Mza.

Bauman, Z. (2001). Community: Seeking Safety in an Insecure World. Polity Press.

Cole, J. B., & Lott, L. L. (Eds.). (2019). Diversity, Equity, Accessibility, and Inclusion in Museums. ON. (Eds. za.

Bauman, Z. (2001). Community: Seeking Safety in an Insecure World. Polity Press.

Cole, J. B., & Lott, L. L. (Eds.). (2019). Diversity, Equity, Accessibility, and Inclusion in Museums. ON. (Eds. za.

Bauman, Z. (2001). Community: Seeking Safety in an Insecure World. Polity Press.

Cole, J. B., & Lott, L. L. (Eds.). (2019). Diversity, Equity, Accessibility, and Inclusion in Museums. ON. (Eds. za.

Bauman, Z. (2001). Community: Seeking Safety in an Insecure World. Polity Press.

Cole, J. B., & Lott, L. L. (Eds.). (2019). Diversity, Equity, Accessibility, and Inclusion in Museums. ON. (Eds. za.

Bauman, Z. (2001). Community: Seeking Safety in an Insecure World. Polity Press.

Cole, J. B., & Lott, L. L. (Eds.). (2019). Diversity, Equity, Accessibility, and Inclusion in Museums. ON. (Eds. za.

Bauman, Z. (2001). Community: Seeking Safety in an Insecure World. Polity Press.

Cole, J. B., & Lott, L. L. (Eds.). (2019). Diversity, Equity, Accessibility, and Inclusion in Museums. ON. (Eds. za.

Bauman, Z. (2001). Community: Seeking Safety in an Insecure World. Polity Press.

Cole, J. B., & Lott, L. L. (Eds.). (2019). Diversity, Equity, Accessibility, and Inclusion in Museums. ON. (Eds. za.

Bauman, Z. (2001). Community: Seeking Safety in an Insecure World. Polity Press.

Cole, J. B., & Lott, L. L. (Eds.). (2019). Diversity, Equity, Accessibility, and Inclusion in Museums. ON. (Eds. za.

Bauman, Z. (2001). Community: Seeking Safety in an Insecure World. Polity Press.

Valorizzazione dei rifiuti tessili attraverso il design circolare

Sperimentazione di pratiche di riciclo per altre possibilità applicative

Valorization of textile waste through circular design

Experimentation with recycling practices for other application possibilities

Carmen Digiorgio Giannitto¹

Il settore tessile-abbigliamento-moda (TAM) risulta essere uno dei più complessi e inquinanti. In particolare, la gestione dei rifiuti post-consumo costituisce una sfida significativa, sia a causa della composizione tessile composta da multifibre sintetiche e naturali, sia per l'aumento dei volumi di materiale. La ricerca mira a indagare le possibilità applicative dei rifiuti post-consumo della filiera TAM al fine di promuovere un sistema produttivo circolare, prendendo in esame quei tessuti contenenti una percentuale significativa di fibre miste, al momento non idonei per il riciclo. L'obiettivo è quello di trasformare questi rifiuti tessili in neomateriali, sfruttando le loro qualità intrinseche e, a partire da queste, definire l'ambito di applicazione più appropriato.

The textile, clothing and fashion industry turns out to be one of the most complex and polluting. In specific, the management of post-consumer waste is a significant challenge, because of the textile composition composed of multi synthetic and natural fibers and the increasing volumes of material. The research aims to investigate the application possibilities of post-consumer waste from the textile, apparel and fashion supply chain in order to promote a circular production system. Those textiles containing a significant percentage of mixed fibers, which are currently not suitable for recycling, will be examined. The aim is to transform these textile wastes into neomaterials by exploiting their qualities and, from these, define the most appropriate scope of application.

¹Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale, Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli, Aversa (CE).
ORCID: 0000-0003-4817-0861.
carmen.digiorgiogiannitto@unicampania.it



Il design come driver d'innovazione circolare nel settore tessile

Il design oggi si trova ad affrontare sfide che nascono da esigenze diverse, come quelle legate alla sfera della sostenibilità, e le cui risposte emergono attraverso una volontà di ricerca e innovazione a differenti livelli. Una di queste è quella che riguarda l'impatto dei settori produttivi sull'ambiente: nello specifico è il settore tessile - abbigliamento - moda (TAM) a destare molte preoccupazioni. Esso ad oggi rappresenta una delle filiere industriali più inquinanti e complesse, responsabile di un considerevole impatto sull'ambiente, sul clima, sul consumo di acqua e di energia. Inoltre, la produzione di prodotti tessili è quasi raddoppiata negli anni tra il 2000 e il 2015 (European Commission, 2020), e si stima che il consumo di capi di abbigliamento cresca del 33% entro il 2030, passando dagli attuali 109 milioni a 145 milioni di tonnellate (fig.1) (European Environment Agency [EEA], 2022), mentre l'utilizzo è diminuito del 36%. Il problema, però, non rimane confinato solo alla produzione del nuovo, ma anche alla gestione del post-consumo: attualmente solo l'1% dei materiali tessili prodotti a livello globale viene riutilizzato, mentre la maggior parte finisce in discarica o incenerita (fig.2,3) (Ellen MacArthur Foundation, 2017). Quest'ultima parte risulta essere in continuo aumento poiché i materiali impiegati, composti da multifibre sintetiche e naturali, non riescono a rientrare nei classici canali di recupero (EEA, 2022).

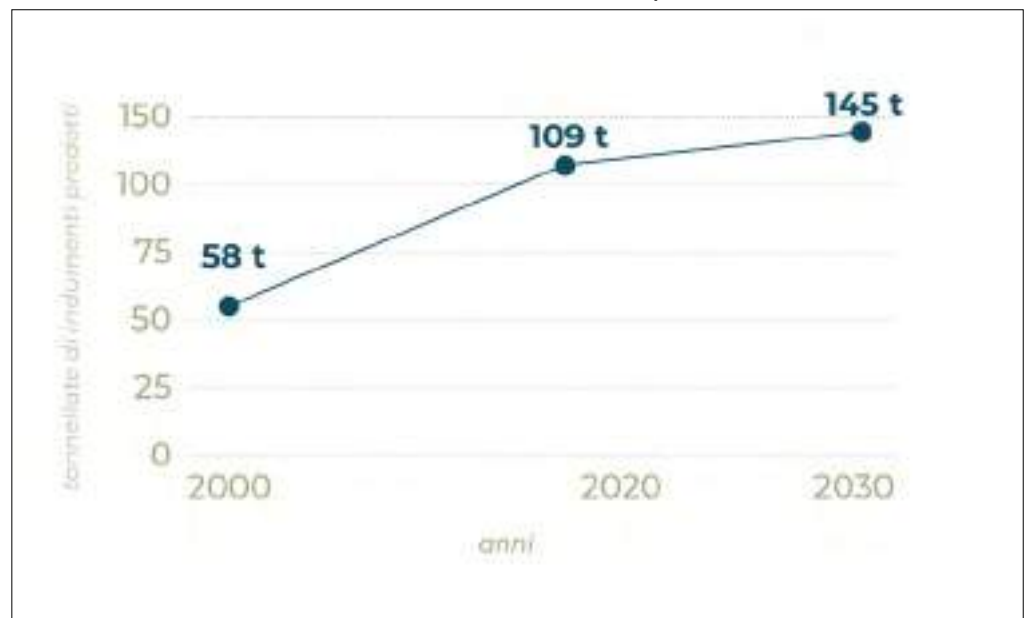


FIG. 1.

European Environment Agency [EEA], 2022. Dati sul consumo di capi d'abbigliamento negli anni.

Tutto questo, oltre a comportare dei problemi di natura ambientale ed economica, ha un impatto sociale, perché il rifiuto contribuisce a creare delle aree di sacrificio che ospitano ciò che nessuno vuole, alimentando quelle che Marco Armiero (2021), nel suo libro *L'era degli scarti*, ha definito "Wasting relationship", ovvero relazioni di portata planetaria che producono luoghi e persone di scarto, più che selezionarli.



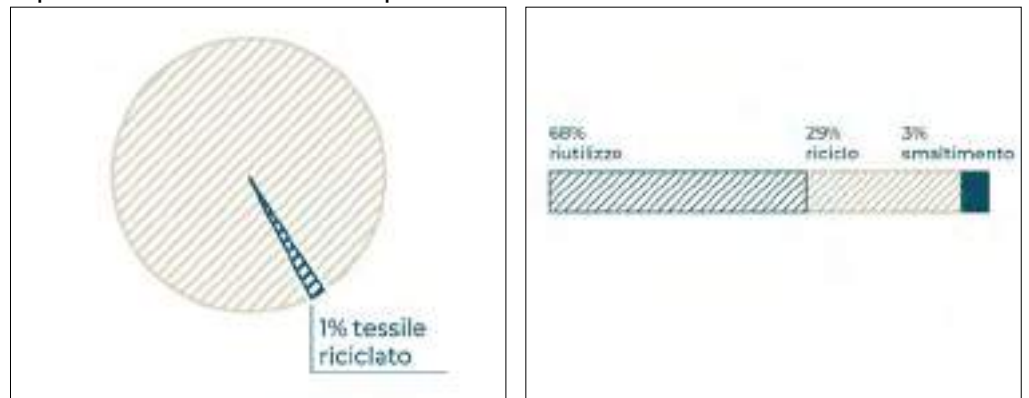
La Comunità Europea, attraverso il Piano d'azione per l'economia circolare (2020) e la Strategia UE per il tessile circolare sostenibile (2022), riconosce la necessità di trasformare il settore TAM in una catena del valore sostenibile e circolare, con un enorme potenziale di miglioramento. L'attenzione del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) per l'implementazione dei processi circolari nel settore tessile, con lo stanziamento di 150 milioni di euro di fondi, si unisce alle prove tangibili dell'urgenza di un intervento nel settore, incoraggiando la ricerca e lo sviluppo nel campo delle tecnologie innovative per la circolarità nel settore tessile (European Commission, 2023). Nello specifico si pone attenzione al recupero tessile che, se valorizzato correttamente, può trasformarsi in una preziosa risorsa, riducendo la dipendenza dalle materie prime.

FIG. 2.

Ellen MacArthur Foundation, 2017. Percentuale di materiale tessile globale riciclato.

FIG. 3.

ISPRA, Pwc, L'Italia del riciclo. Destinazione dei rifiuti tessili raccolti in maniera differenziata in Italia.



Di conseguenza, alla disciplina del progetto viene chiesto di rispondere in modo diverso rispetto a queste nuove esigenze. Dentro queste dinamiche la condizione del design assume sempre più di frequente il ruolo di protagonista, "convivendo e confrontandosi con altri modelli che propongono diversi valori e possibilità" (Bassi, 2017). Queste storie non riguardano un'utopia futura immaginata, ma sono basate su azioni intraprese che stanno consentendo l'emergere di nuove narrative. Una tra queste è quella che Guido Nardi (1988) ha teorizzato come "genius materialis", un ambito di ricerca e progettualità legato ai materiali ma con un nuovo immaginario che guida verso una risposta alle minacce legate ai cambiamenti climatici (Paoletti, 2021). Per questo, nel tempo si è sviluppata sempre di più l'idea che ciò che viene definito rifiuto e/o scarto può diventare preziosa risorsa.

Tradizione e innovazione nel riciclo tessile

La pratica di reimpiego di scarti e rifiuti tessili, che oggi si manifesta con azioni di recupero o riciclo del materiale, è una tradizione che trova origini nell'antichità. Karina Grömer, studiosa del Dipartimento di preistoria del Museo di Storia Naturale di Vienna e specializzata in analisi tessili, ricerche su attrezzi per la tessitura e ricostruzione



di abbigliamento preistorico, ha condotto uno studio sul riciclo tessile nel periodo compreso tra il 1500 a.C. e il 1500 d.C. riassumendo alcuni esempi salienti in cui è evidente la consuetudine al riciclo e al riutilizzo, sia per tutto ciò che riguardasse l'abbigliamento, che per altri impieghi come vasellame, mattoni, gioielli, isolanti, etc. (Grömer, 2017). Queste pratiche oggi si adattano alle mutazioni della composizione tessile, via via sempre più articolata, con conseguente innovazione nei processi di riciclo. Ne è un esempio il distretto tessile di Prato, che da più di 150 anni ricicla la lana proveniente dagli abiti usati - anche quando questi venivano definiti "stracci" e il riciclo non aveva alcuna accezione positiva - e ad oggi vanta numerose realtà che si occupano di studiare, riciclare e/o riusare materiale composto, oltre che da lana, da un mix di fibre, perlopiù di origine sintetica. Le aziende pratesi Manteco e Beste, rispettivamente con i loro progetti MWool e Beredo, hanno messo in atto dei processi di rigenerazione partendo dal recupero degli scarti e/o rifiuti tessili pre e post consumo e producendo delle fibre rigenerate per realizzare una vasta gamma di prodotti di varie categorie. Volgendo lo sguardo al panorama internazionale, si possono trovare altrettanti esempi significativi, come FabBrick, azienda parigina che, tramite una tecnologia brevettata nel 2019 adattabile a tutti i tessuti, riesce a trasformare i rifiuti tessili in semilavorati e/o prodotti grazie all'impiego di un legante a base biologica.

L'idea di ricerca: nuove traiettorie per la gestione dei rifiuti TAM post-consumo

Nonostante si possano mappare degli esempi virtuosi di realtà che operano nel settore, il riciclo, che parte da un ripensamento a monte sin dalle raccolte differenziate - soprattutto per il post-consumo - rimane un segmento della catena del valore del tessile da costruire quasi da zero (Berardi et al., 2023). Difatti, nello sforzo di rendere più economici e ad alte prestazioni i materiali, essi sono stati resi più complessi. Nella grande distribuzione è difficile trovare un prodotto composto al 100% da una singola fibra, le cui operazioni di riciclo sono ormai consolidate (come il riciclo della lana, del cotone o del poliestere). Per le fibre miste, invece, non è ancora presente sul mercato un'avanzata tecnologia di separazione e riciclo e spesso i risultati dei tentativi esistenti sono delle operazioni di downcycling (De Castro, 2021).

Proprio da queste riflessioni e dal contesto analizzato, si aprono diverse possibili traiettorie in cui il design può apportare il proprio contributo, come l'attivazione di un dialogo con il settore dell'industria tessile, affinché la progettazione, in linea con i principi dell'ecodesign, possa diventare driver d'innovazione circolare. Questo vedrebbe la



proposta di capi e accessori prodotti con materiali re-inseribili nei cicli produttivi, facilmente disassemblabili, durevoli e riciclabili, tenendo bene a mente i principi dell'economia del raccolto (Rau & Oberhuber, 2019) per cui al termine del processo si può recuperare tutto quello di cui si è avuto bisogno all'inizio. Infatti, è proprio nella fase di progettazione che si determina buona parte dell'impatto del prodotto tessile al termine del suo ciclo di vita (De Giorgi et al., 2020). D'altra parte, il design ha a che fare con la gestione del materiale tessile post-consumo che ad oggi è in attesa di un destino che deve essere riscritto. Su questo si focalizza l'idea di ricerca, ponendosi l'obiettivo di indagare le possibilità applicative dei rifiuti post-consumo della filiera TAM per la promozione di un sistema produttivo circolare, prendendo in esame quei tessuti la cui percentuale di fibra mista è troppo alta per essere riciclata. Lo stakeholder principale della ricerca è Cooperativa Sociale Insieme, una realtà vicentina che si occupa di raccolta, riutilizzo, preparazione per il riutilizzo e riciclo con focus il settore tessile, vincitrice del finanziamento relativo all'Investimento 1.2, nell'ambito della Missione 2, Componente 1 del PNRR che prevede la realizzazione di progetti "faro" di economia circolare, nello specifico per promuovere l'infrastrutturazione della raccolta di frazioni tessili e la realizzazione di hub del tessile.

L'idea di ricerca si sviluppa a partire dall'esigenza di comprendere in che modo il design sta attualmente supportando l'industria tessile nella transizione verso l'economia circolare e quali sono i processi e gli strumenti da suggerire per favorire il cambio di paradigma da un'economia di crescita a una società della conservazione delle risorse (Riezu, 2023).

L'idea di ricerca si struttura in due fasi principali: la prima che vede una raccolta di casi studio di realtà virtuose che si occupano del riciclo delle fibre tessili, sia in composizioni miste che singole, sia pre che post-consumo, sia impiegando il riciclo meccanico/termomeccanico che chimico, sia a ciclo aperto che a ciclo chiuso. Successivamente, questi casi studio sono stati clusterizzati seguendo due criteri: il primo, per tipologia di riciclo, il secondo per tipologia di fibre in entrata e di output. Da quest'analisi, che ha consentito di delineare lo stato attuale delle pratiche di riciclo sia sul territorio nazionale che internazionale, è emerso che solo poche realtà si impegnano nel riciclo dei rifiuti tessili in fibre miste post-consumo, mentre molte si inseriscono all'interno delle filiere consolidate come la lana, il cotone o il poliestere. Questo evidenzia la necessità di costruire da zero questo segmento della catena di recupero dei rifiuti post-consumo. Al contempo, è chiaro che vi è un ampio spazio per azioni e iniziative nel settore, con opportunità significative di sviluppo e miglioramento.

La seconda parte, invece, si svilupperà nella ricerca applicata, cioè nella definizione e applicazione di una metodologia sperimentale per



la sperimentazione di provini di possibili neomateriali a partire dai rifiuti TAM post-consumo in fibra mista. È possibile indicare quattro fasi fondamentali: le prime due, che verranno svolte all'interno della struttura dello stakeholder della ricerca, Cooperativa Sociale Insieme, consistono nella selezione e campionatura dei rifiuti a partire da un lotto di partenza e la successiva sfilacciatura del materiale; la terza e la quarta, invece, consistono nella realizzazione e validazione dei provini di neomateriale. Ottenuto un campione performante, vi sarà una quinta fase che prevede l'analisi delle proprietà qualitative e quantitative del neomateriale per definire le possibilità applicative. Per la definizione dei possibili scenari di applicazione, si potrebbe far riferimento alla Material Design Driven Innovation Methodology, un metodo per gestire il processo di progettazione del materiale nella sua intera complessità e che ha lo scopo di utilizzare materiali e tecnologie contestualizzandoli all'interno di uno scenario socioculturale più ampio (Lecce & Ferrara, 2016). Questo strumento accompagna il designer allo sviluppo del materiale partendo da una raccolta di dati e uno scenario di partenza, per poi passare all'individuazione di scenari applicativi, al profilare e sviluppare linee di prodotti e infine valorizzarli per il lancio sul mercato. Quest'ultimo passaggio è fondamentale per far sì che, come spesso accade, i neomateriali non rimangano confinati a una mera fase sperimentale o utilizzati per produrre oggetti "totem", bensì possano avere un'applicazione su larga scala. I risultati della ricerca potranno essere impiegati per la formulazione di strategie mirate volte a favorire l'applicazione e la diffusione sia del processo in questione che dei relativi risultati conseguiti. Ciò potrebbe contribuire significativamente a promuovere e aumentare l'adozione dei principi del design circolare e della transizione ecologica all'interno delle realtà manifatturiere del territorio.

Conclusioni

L'idea di ricerca si propone di elevare il concetto di rifiuto affinché possa essere riconcepito come una nuova risorsa, con l'obiettivo primario di sperimentare possibili neomateriali e, contestualmente, individuare le destinazioni più appropriate che consentano di valorizzare le loro proprietà distintive. Il fine ultimo è quello di dare forma a una nuova matericità legata alle risorse disponibili, dimostrando il potenziale delle trasformazioni dei rifiuti tessili, mettendo in luce le loro proprietà intrinseche, finora poco sfruttate, e favorendo la concezione di differenti scenari possibili per il progetto.

Parallelamente, si osserva un cambiamento di approccio nella disciplina del progetto, sempre più trasversale e orientato verso l'interdisciplinarietà, facilitando l'integrazione di competenze apparentemente distanti tra loro. Le metodologie di ricerca vengono sinergicamente



coniugate con strumenti quali ecomusei e microscopi, e il design si caratterizza progressivamente per un approccio di ricerca ibrido, in cui il terreno di sperimentazione abbraccia nuove competenze che diventano approcci ricorrenti nello sviluppo dei nuovi materiali. Il design continua a confermarsi come agente in grado di comprendere e gestire la complessità dei cambiamenti intorno allo scenario globalizzato contemporaneo. Partendo da questi asset è possibile estendere la cultura e le pratiche tipiche della disciplina all'interno dei settori produttivi manifatturieri sul territorio nazionale. Allo stesso tempo si aprono inedite e preziose possibilità di prefigurare soluzioni innovative che corrispondano alle caratteristiche e necessità del presente.

BIBLIOGRAFIA

- Armiero, M. (2021). *L'era degli scarti. Cronache dal Wasteocene, la discarica globale*. Einaudi.
- Bassi, A. (2017). *Design contemporaneo. Istruzioni per l'uso*. il Mulino.
- Berardi, D., Pergolizzi, A., Valle, N. (2023). *Tessili: verso una nuova responsabilità* (Position paper n° 243). Laboratorio Ref Ricerche. Laboratorio SPL Collana Ambiente. <https://laboratorioref.it/tessili-verso-una-nuova-responsabilita/>
- De Castro, O. (2021). *I vestiti che ami vivono a lungo. Riparare, riadattare e rindossare i tuoi abiti è una scelta rivoluzionaria*. Corbaccio.
- De Giorgi, C., Lerma, B., Dal Palù, D. (2020). *The Material Side of Design. The Future Material Design Cultures*. Umberto Allemandi.
- Economia circolare: in che modo l'UE intende realizzarla entro il 2050?* (2023, 25 gennaio). Parlamento Europeo. <https://www.europarl.europa.eu/news/it/headlines/society/20210128STO96607/economia-circolare-in-che-modo-l-ue-intende-realizzarla-entro-il-2050>
- Ellen MacArthur Foundation [EMF]. (2017). *A New Textiles Economy: Redesigning fashion's future*. <https://ellenmacarthurfoundation.org/a-new-textiles-economy>
- European Commission. (2023). *Circular economy for textiles: taking responsibility to reduce, reuse and recycle textile waste and boosting markets for used textiles*. https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_23_3635
- European Commission. (2022). *Strategia dell'UE per prodotti tessili sostenibili e circolari*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/HTML/?uri=CELEX:52022DC0141&from=EN>
- European Commission. (2020). *Circular Economy Action Plan. For a cleaner and more competitive Europe*. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/45cc30f6-cd57-11ea-adf7-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-170854112>
- European Environment Agency [EEA]. (2022). *Textiles and the environment in a circular economy: the role of design in Europe's circular economy*. <https://www.eea.europa.eu/publications/textiles-and-the-environment-the>
- Grömer, K. (2019). *Recycling of Textiles in Historic Contexts in Europe. Case Studies from 1500 BC till 1500 AD*. In *Recikliraj, ideje iz prošlosti*, 75-97.
- Lecce, C., Ferrara, M. (2016). *The Design-driven Material Innovation Methodology*. Atti della conferenza *System & Design: Beyond Processes and Thinking*. 431-448
DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/IFDP.2016.3243>
- Nardi, G. (1988). *Genius artis e genius materialis*. In M. Bertoldini (Cur.), *La casa tra tecniche e sogno* (pp. 127-144). Franco Angeli.
- Paoletti, I. (2021). *Siate materialisti!* Giulio Einaudi editore.
- Rau, T., Oberhuber, S. (2019). *Material Matters. L'importanza della materia. Un'alternativa al sovrasfruttamento*. Edizioni ambiente.
- Riezu, M. D. (2023). *La moda giusta. Un invito a vestire in modo etico*. Einaudi.

