

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

- pag. 12** **PREFAZIONE**
Raimonda Riccini
- pag. 18** **INTRODUZIONE**
Antonio Marano, Giuseppe di Bucchianico
- pag. 22** **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 Teverini, 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 Losciale
- 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 Mincoelli, 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 Castanò, 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 Digiorio 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 Aulizio, 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 conciarci**
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 lebole
- pag. 681 **Interazione lenta per i Next Billion Users in Italia**
Il design dei servizi pubblici per le prossime comunità digitali
Niccolò Colafemmina
- 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



PROGETTI DI RICERCA

DESIGN
DIVERSITÀ
PERSONE

Il design come forma di dialogo tra produzione, carcere e società

Il caso studio Officine27

Design as a dialogue between production, prison and society

The case study Officine27

Maria Manfroni¹
Calogero Mattia Priola²

La ricerca si propone di identificare nuove strategie che possano contribuire a migliorare specifiche condizioni di criticità dovute alle condizioni di reclusione e, a partire dall'analisi del progetto Officine27, vuole indagare l'applicazione di metodologie progettuali collaborative nei laboratori produttivi carcerari. L'obiettivo è quello di comprendere come il design possa contribuire al coinvolgimento collettivo, al reinserimento lavorativo dei detenuti e allo sviluppo di nuovi modelli progettuali e produttivi, promuovendo l'inclusione sociale nei contesti detentivi. La ricerca si basa sul confronto con altri casi di imprenditoria carceraria in Italia e si propone di avviare una fase di osservazione per identificare e sperimentare strumenti progettuali che possano contribuire al benessere della comunità detentiva.

¹ Dipartimento di Culture del Progetto, Università Iuav di Venezia, Dorsoduro 2206, Venezia (VE) 30123.
ORCID: 0000-0002-4189-2696.
mmanfroni@iuav.it

² Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale, Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli", Via San Lorenzo - Abazia di San Lorenzo, 81031, Aversa (CE).
ORCID: 0000-0002-7557-9470.

The research aims to identify new strategies that can contribute to improve specific critical conditions due to imprisonment and, starting from the analysis of the Officine27 project, aims to investigate the application of collaborative design methodologies in prison production workshops. The goal is to understand how design can contribute to collective involvement, the re-employment of prisoners and the development of new design and production models, promoting social inclusion in prison contexts. The research is based on a comparison with other prison entrepreneurship cases in Italy and proposes to launch an observation phase to identify and experiment design tools that can contribute to the well-being of the prison community.



Cooperazione sociale e progettazione collaborativa nei contesti detentivi

Gli attuali cambiamenti sociali che contraddistinguono l'epoca in cui viviamo, aprono nuove possibilità e nuove modalità di azione per la disciplina del Design anche in contesti non tradizionalmente riconducibili alla progettazione.

Le finalità della ricerca nascono dall'esigenza di innovare i sistemi esistenti e promuovere strategie e azioni volte a generare conoscenza e a migliorare specifiche condizioni di criticità e diversità sociali, attraverso l'adozione di strategie progettuali partecipative e inclusive.

L'idea di ricerca proposta ha l'intenzione di stimolare una riflessione sul contributo che la componente progettuale può offrire in relazione a contesti marginali e complessi, contesti diversi, come quello detentivo.

Il dibattito contemporaneo pone al centro la dimensione sociale ed etica del design in tutte le sue forme e declinazioni, avviando azioni di inclusione sociale, cooperazione e condivisione di saperi e abilità (Campanaro, 2014).

In tal senso, negli ultimi anni l'applicazione in ambito progettuale di metodologie come l'innovazione sociale (Murray, Grice, Mulgan, 2009; Manzini, 2015), il social design (Margolin, Margolin, 2002; Armstrong et al., 2014) ha generato lo sviluppo di iniziative imprenditoriali e organizzazioni di nuova costituzione, impegnate nella produzione di servizi per le comunità e in attività produttive volte a favorire l'inserimento lavorativo di persone svantaggiate.

Nell'ultimo decennio è stato registrato un diffuso interesse da parte di Ricercatori, Istituzioni verso gli aspetti partecipativi e innovativi delle organizzazioni e delle imprese di economia sociale (Fondazione Symbola, 2021).

La Risoluzione sull'Economia Sociale e Solidale per lo Sviluppo Sostenibile (United Nations, 2023), adottata nell'aprile 2023 dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite, riconosce l'importante contributo dell'economia sociale e solidale ai fini del raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile SDGs (United Nations, 2020).

Preso coscienza della dimensione attuale, la ricerca vuole indagare come l'applicazione di approcci progettuali dotati di un forte carattere collaborativo, possano interagire con le logiche interne al sistema penitenziario ed essere adottate a beneficio delle realtà di impresa carceraria, al fine di individuare nuovi modelli produttivi e lo sviluppo di competenze. In particolare, l'idea di ricerca propone di avviare un'indagine a partire dall'analisi della realtà Officine27 **(1)**, un'iniziativa sviluppata all'interno del laboratorio progettuale e produttivo di carpenteria metallica situato nella Casa Circondariale di Villa Andreino a La Spezia, promossa nell'ambito delle attività di reinserimento lavorativo dei detenuti (Fig.1).

NOTA 1

Si veda il sito: <http://www.officine27.com/>.



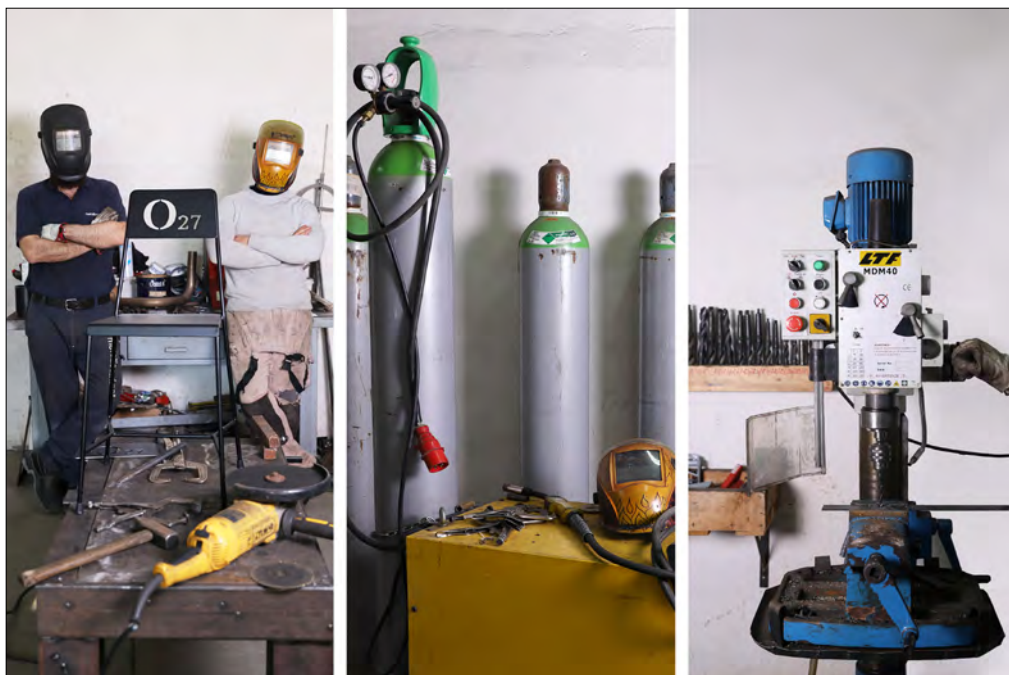
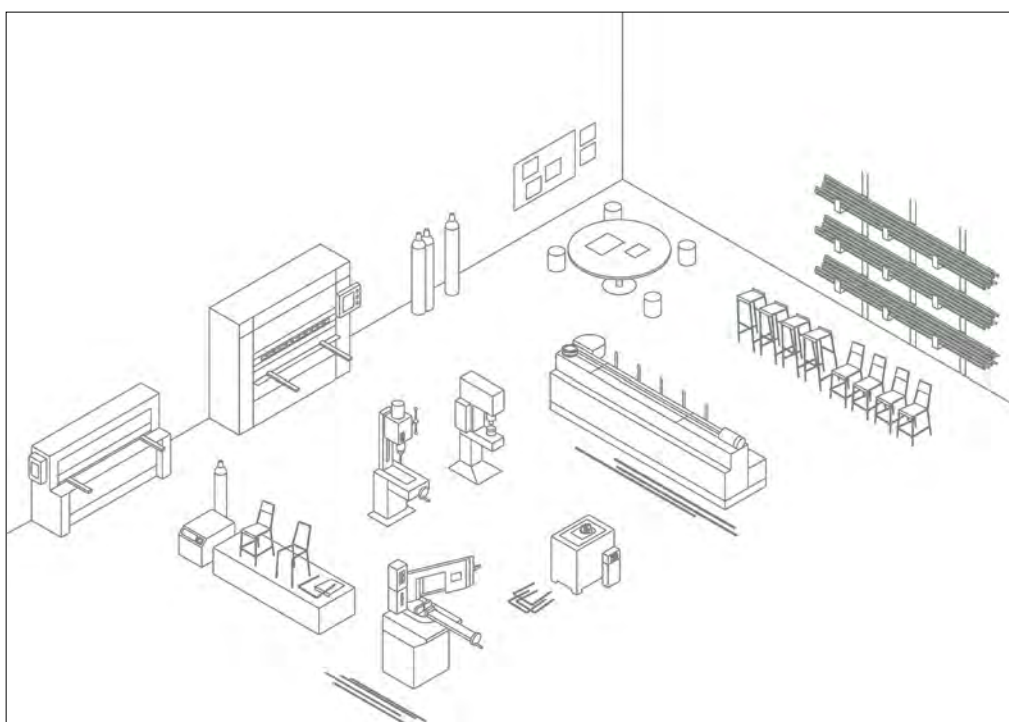


FIG. 1.
*Officine27, laboratorio
produttivo carcerario.*

FIG. 2.
*Officine27, laboratorio
produttivo, spazi e attrezzature
in carcere.*



NOTA 2
Si veda il sito: http://www.giustizia.it/giustizia/it/mg_2_3_0.page

In linea con le attività promosse dal Ministero della Giustizia e con quanto stabilito dall'art. 27 della Costituzione Italiana (2), questa realtà promuove la rieducazione dei detenuti, attraverso la collaborazione del personale dell'istituto penitenziario e delle imprese locali. In questo spazio (Fig.2), i detenuti acquisiscono competenze rispetto alle tecniche artigianali e ai procedimenti semi-industriali nella lavorazione dei materiali metallici, per la realizzazione di complementi di arredo (Fig.3).

Dal 2020 l'iniziativa ha visto il coinvolgimento e la partecipazione di designer e ricercatori dell'Università luav di Venezia. Progressivamente, attraverso il coordinamento delle attività di co-design è stato for-



nito un contributo per il miglioramento del sistema progettuale, produttivo e relazionale all'interno del laboratorio. È stato implementato il modello organizzativo esistente, attraverso la creazione di tools, allo scopo di favorire l'apprendimento, il dialogo interno, lo scambio e la creazione di nuove relazioni e collaborazioni tra i detenuti-artigiani e i progettisti per la realizzazione di nuovi prototipi e prodotti, tra cui sedie, sgabelli, tavoli e scaffalature.



FIG. 3.
Officine27, complementi di arredo progettati e sviluppati all'interno del laboratorio

A partire dall'esperienza maturata con Officine27, la ricerca proposta ha l'obiettivo di:

- sperimentare pratiche progettuali collaborative all'interno dei laboratori produttivi carcerari al fine di offrire occasioni di riflessione e ricerca sugli scenari che si potrebbero attivare;
- individuare nuove strategie progettuali collaborative che possano contribuire a migliorare le capacità gestionali e le prospettive di sviluppo delle iniziative;
- favorire l'ibridazione di competenze, la comunicazione e la collaborazione tra progettisti, imprese ed Enti del Terzo Settore, al fine di affrontare in modo sinergico situazioni complesse;
- sperimentare nuove modalità e percorsi di coinvolgimento, inserimento lavorativo e sociale dei detenuti;
- indagare come i designer possano contribuire allo sviluppo e all'utilizzo strumenti abilitanti utili a migliorare le condizioni lavorative, la comunicazione interna e supportare l'acquisizione di competenze specifiche;
- rafforzare la sostenibilità di medio-lungo periodo delle realtà produttive carcerarie e favorire la loro diffusione, replicabilità ed impatto.



Metodo, strategie di co-design e scenari di ricerca

Per il raggiungimento degli obiettivi proposti, la proposta di ricerca prevede di strutturarsi secondo le seguenti fasi (Fig.4), riconducibili al modello di processo di design Double Diamond del British Design Council (Design Council, 2005).

La fase iniziale (fase 1 "discover") ha lo scopo di avviare un'analisi preliminare e di definire l'ambito di intervento, attraverso l'approfondimento della letteratura scientifica, dei riferimenti teorico-critici e delle metodologie relative al design per l'innovazione sociale, al social design e al co-design.

Al fine di indagare il potenziale delle pratiche collaborative e di analizzare i vari approcci adottati dai progettisti in questo ambito, sarà avviata la fase successiva (fase 2 "define") in cui si prevede di identificare e analizzare casi studio rappresentativi e percorsi progettuali già sviluppati.

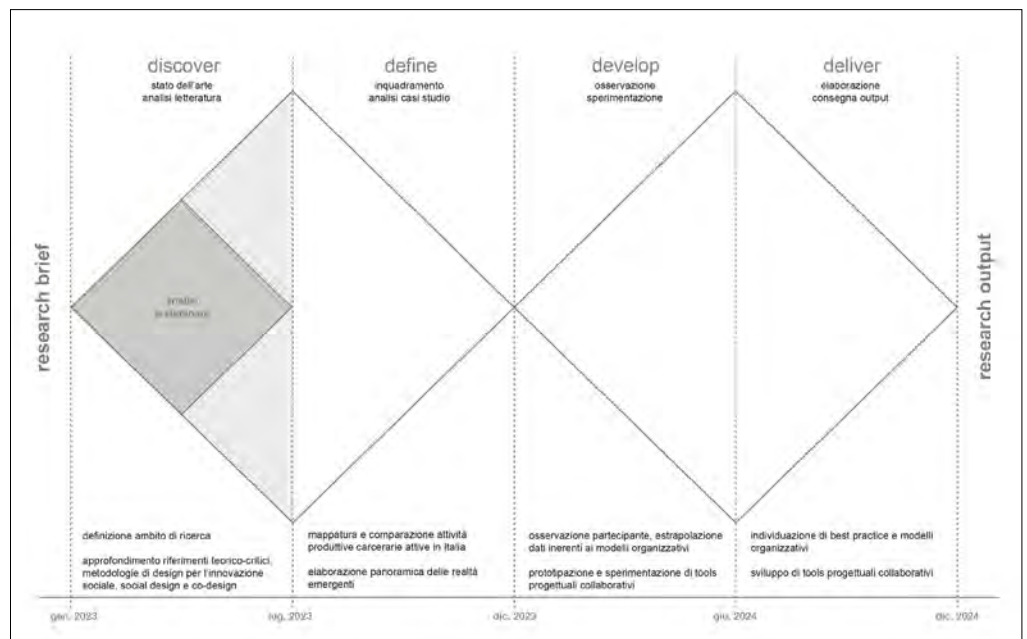


FIG. 4.

Schema del metodo della ricerca ipotizzato.

Questa fase di inquadramento, in parte già avviata, sarà utile ad avviare una mappatura di realtà collaborative e a comparare differenti attività produttive carcerarie attive in Italia che potranno essere utili a fornire una panoramica delle realtà, ad analizzare e a valutare l'impatto dei progetti.

Per esplorare l'intersezione tra Design e realtà produttive penitenziarie, ed estrapolare dei dati rispetto ai modelli organizzativi esistenti delle realtà emergenti sarà avviata successivamente (fase 3 "develop"), in cui si prevede una fase di osservazione partecipante e indagine della attività svolte presso le realtà identificate.

Attraverso l'analisi delle azioni spontanee, l'uso di questionari e interviste, saranno ottenuti dati rispetto alle strategie progettuali, ai



sistemi e processi produttivi adottati. Si prevede in seguito una fase di prototipazione e sperimentazione di strumenti progettuali e tools collaborativi che possano favorire l'apprendimento, il dialogo interno e ottimizzare i processi produttivi.

Nell'ultima fase (fase 4 "deliver") si ipotizza l'elaborazione e la consegna degli output della ricerca ovvero l'individuazione di modelli organizzativi basati sulla collaborazione e lo sviluppo di tools progettuali collaborativi.

Lo sviluppo di tali strumenti e di strategie di co-design a supporto della componente progettuale, ad oggi mancanti, potrebbero consentire ai designer di acquisire ulteriori competenze in questo ambito, orientarli allo sviluppo di nuovi progetti all'interno delle realtà esistenti e favorire l'avvio di nuove esperienze laboratoriali carcerarie.

Verso nuovi modelli collaborativi per la comunità detentiva

Ad oggi, secondo il Ministero della Giustizia, il numero totale di detenuti presenti all'interno degli Istituti penitenziari Italiani è di 56.841 (3). Le condizioni di reclusione in Italia, sono caratterizzate da una forte arretratezza nell'offerta di servizi rieducativi. I detenuti alle dipendenze dell'amministrazione penitenziaria risultano essere 15.827, mentre i lavoratori non alle dipendenze dell'amministrazione penitenziaria, risultano essere 2.130, rappresentando il 3,9% sul totale (4). Il recente avvio di diverse attività di impresa e di percorsi lavorativi finalizzati alla rieducazione dei detenuti, evidenzia l'attenzione e la sensibilità che si sta sviluppando verso questa tematica da parte di imprenditori, enti privati e progettisti.

Negli utili anni in Italia sono state attivate diverse attività di impresa interne agli Istituti penitenziari e diversi percorsi lavorativi volti a promuovere l'occupazione e la rieducazione dei detenuti, relativi a diversi settori produttivi. La piattaforma online Freed Home - Creativi dentro (5), raggruppa diverse attività di impresa carceraria. Tra queste si evidenziano, in quanto realtà progettuali oltre che produttive in linea con il tema di ricerca, Le Malefatte (6) che negli Istituti Penitenziari di Venezia si occupa della produzione di prodotti in pvc riciclato; Reverse In (7) a Verona che nella Casa Circondariale di Montorio progetta, produce arredi con materiali sostenibili; Quid (8) crea capi di abbigliamento con tessuti riciclati provenienti dall'alta moda e dal 2014 collabora con il laboratorio produttivo nella sezione femminile della Casa Circondariale di Montorio; Made in Carcere (9) a Lecce che produce accessori; Off Campus San Vittore gestito dal Politecnico di Milano, promuove laboratori e workshop didattici aperti al quartiere e attività di co-progettazione con soggetti locali e istituzionali.

Da una prima analisi della letteratura e dei casi studio esistenti, emerge che questo tipo di iniziative rimangono spesso tentativi

NOTA 3

Si veda il sito: <http://bit.ly/3Plh9RM>.

NOTA 4

Si veda il sito: <http://www.rapportoantigone.it/diciottesimo-rapporto-sulle-condizioni-di-detenzione/>.

NOTA 5

Si veda il sito: <http://www.myfreedhome.it/shop/produttori>.

NOTA 6

Si veda il sito: <http://malefattevenezia.it>.

NOTA 7

Si veda il sito: <http://www.reverse.design/fatto-in-carcere>.

NOTA 8

Si veda il sito: <http://www.progettoquid.com/manifesto>.

NOTA 9

Si veda il sito: <http://www.madeincarcere.it>.



isolati, limitati nel tempo ed entro i propri confini, e che non sempre sono in grado di trasportare il proprio impatto verso le reali potenzialità di cambiamento che potrebbero offrire.

Il design contemporaneo si fa promotore di nuove strategie e azioni, e pone sempre più l'attenzione verso i temi dell'inclusione sociale e della lotta alle disuguaglianze in contesti marginali, non considerando esclusivamente la dimensione estetica dei prodotti, ma guardando anche alla dimensione etica e sociale.

Tuttavia, lo sviluppo di approcci collaborativi può essere spesso influenzato e ostacolato da differenti fattori. Le istituzioni carcerarie, strutturate e regolamentate secondo normative spesso vincolano la formazione di gruppi eterogenei e l'apprendimento cooperativo. La temporaneità del periodo detentivo e le restrizioni contrattuali, possono influenzare la continuità dei percorsi di reinserimento lavorativo. Per questo è importante garantire a tutti i membri coinvolti una comprensione reciproca delle caratteristiche principali del progetto e della natura della collaborazione, stabilire empatia e fiducia reciproca per operare in modo efficace.

In tal senso i designer operano strategicamente all'interno di reti di progettazione complesse, sviluppano progetti ad alto impatto sociale e contribuiscono alla prefigurazione del futuro della società, assumendo il ruolo di "esperti", come descritti da Ezio Manzini nei processi di innovazione sociale, che dispongono gli strumenti culturali e pratici, integrano e promuovono le capacità progettuali degli altri, "facilitatori del cambiamento sociale" (Amatullo, 2021) e allo stesso tempo "attivi del cambiamento" (Selloni, 2017).

La presente ricerca potrebbe dimostrare la rilevanza attuale della dimensione relazionale del design e il passaggio da un fare impresa legato esclusivamente agli spazi della produzione, ad un fare impresa focalizzato sulla dimensione comunitaria, trasformando l'impegno individuale in benessere collettivo.

Il panorama è certamente molto più ampio di quello presentato, per questo motivo sarebbe auspicabile rintracciare ulteriori iniziative e avviare indagini sulle pratiche e gli strumenti oggi adottati dai designer per connettere competenze e rispondere ai nuovi bisogni sociali. Pertanto l'indagine si propone di analizzare in modo più approfondito quanti e quali altri spazi a orientamento sociale, che favoriscono la co-creazione e la co-progettazione di soluzioni innovative, siano attivi sul territorio al fine di valorizzarli e di potenziarli, così da creare benefici per la comunità detentiva, la comunità scientifica e soprattutto per la società, nella quale è previsto il futuro reinserimento. Un'interessante linea di ricerca futura è quindi rappresentata dallo studio dell'evoluzione del design all'interno di questi spazi e reti, con l'obiettivo di coglierne la continuità, la sostenibilità e la capacità di impatto nel medio-lungo termine.



BIBLIOGRAFIA

- Amatullo, M., Boyer, B., May, J., Shea, A. (2022). *Design for social innovation: Case studies from around the world*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Armstrong, L., Bailey, J., Julier, G., Kimbell, L. (2014). *Social Design Futures*. HEI Research and the AHRC, University of Brighton.
- Borzaga, C., Calzaroni, M., Fontanari, E., Lori, M. (2023). *Social economy in Italy: Dimensions, dynamics and characteristics*. Euricse, Working Paper Series 125|23.
- Busacca, M. (2019). *Innovazione sociale: città, politiche e forme di ricostruzione del mercato*. Bruno Mondadori, Milano.
- Campagnaro, C. (2014). *Design sociale un dialogo interdisciplinare per progettare lo sviluppo della società*, pp. 167-177, in Ceppa, C., Lerma, B. (2014). *Towards Conscious Design, research, environmental sustainability, local development*, Umberto Allemandi & C. s.p.A., Torino, pp. 191.
- Design Council (2005). *The 'double diamond' design process model*. <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/news-opinion/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process/>.
- Ehn, P. (2008). *Participation in design things*. In *PDC'08 Proceedings of the Tenth Anniversary Conference on Participatory Design*. Indiana University, USA.
- European Commission (2021). *Building an economy that works for people: an action plan for the social economy*. Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1537&langId=en>
- Fondazione Symbola (2021). *Coesione è Competizione. Nuove geografie della produzione del valore in Italia*. Fondazione Symbola-Intesa San Paolo-Unioncamere, I Quaderni di Symbola. <https://www.symbola.net/ricerca/coesione-e-competizione-2021/>
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts.
- Margolin, V., Margolin, S. (2002). *A Social model of design: issues of practice and research*. *Design issues*, 18(4), 24-30. <https://doi.org/10.1162/074793602320827406>
- Meroni, A. (2007). *Creative communities. People inventing sustainable ways of living*. Edizioni Polidesign, Milano.
- Murray, R., Grice, J. C., Mulgan, G., Giordano, A., & Arvidsson, A. (2009). *Il libro bianco sulla innovazione sociale*. NESTA – National Endowment for Science Technology and the Arts.
- Selloni, D. (2017). *CoDesign for Public-Interest Services*, Springer International Publishing.
- United Nations (2020). *Take Action for the Sustainable Development Goals*. <https://sdgs.un.org/goals>.
- United Nations (2023). *Promoting the social and solidarity economy for sustainable development*. General Assembly. https://unsse.org/wp-content/uploads/2023/05/A_RES_77_281-EN.pdf.

