

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 Cincia, 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 Pistoressi, 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 Sadini, 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'Oso, 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 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

DESIGN PER LA DIVERSITÀ
PRATICHE ECO-SOCIALI
NUOVI CONTESTI PRODUTTIVI
DESIGN PER LE RELAZIONI
DESIGN COOPERATIVO

DESIGN 4 DIVERSITY

Il progetto come interprete e agente
traduttore di contesti altri

DESIGN FOR DIVERSITY
ECO-SOCIAL PRACTICES
NEW PRODUCTIVE ENVIRONMENTS
DESIGN FOR RELATIONS
COOPERATIVE DESIGN

DESIGN 4 DIVERSITY

Design as interpreter and translating agent of different contexts

Margherita Vacca¹

Fabio Ballerini²

Giulia Pistoresi³

Elisa Matteucci⁴

L'articolo sostiene la tesi di un design per la diversità riportando il caso studio del progetto di ricerca ROBOCOOP. Le pratiche cooperative vengono proposte come un'alternativa progettuale che crea spazio per la diversità, indagando quale possa essere il ruolo del designer nel creare relazioni tra contesti altri. Il caso studio si concentra sulla definizione e attivazione di una rete territoriale e digitale di approvvigionamento dei materiali di scarto per le realtà produttive coinvolte. Il quadro metodologico adottato vede approcci, metodi, strumenti interdisciplinari provenienti dalle scienze sociali e dal design per l'innovazione sociale. I risultati ottenuti e i dati raccolti sono dunque discussi con l'intento di stimolare considerazioni rilevanti per la comunità scientifica del design.

¹ Dipartimento di Architettura,
Università degli Studi di Firenze,
ORCID: 0000-0003-4840-7240.
margherita.vacca@unifi.it.

² Dipartimento di Architettura,
Università degli Studi di Firenze,
ORCID: 0000-0003-4108-5234.
fabio.ballerini@unifi.it.

³ Dipartimento di Architettura,
Università degli Studi di Firenze,
ORCID: 0000-0003-4819-453X.
giulia.pistoresi@unifi.it.

⁴ Dipartimento di Architettura,
Università degli Studi di Firenze,
ORCID: 0000-0003-2430-0078.
elisa.matteucci@unifi.it.

The article supports the new field of design for diversity by reporting the case study of the ROBOCOOP research project. Cooperative practices are proposed as an alternative that creates space for diversity, investigating what the role of the designer could be in creating relationships between different contexts. The case study focuses on the definition and activation of a territorial and digital network for the procurement of waste materials for the production companies involved.

The methodological framework adopted sees interdisciplinary approaches, methods, tools coming from the social sciences and from design for social innovation.

The results obtained and the data collected are therefore discussed with the aim of stimulating relevant considerations for the design scientific community.



Contesto

Il flusso dinamico della globalizzazione investe i sistemi socio-ecologici attuali, complessificandoli, e provocando fenomeni quali la disuguaglianza, l'emarginazione e la frammentazione sociali. Si tratta di problemi in stretta correlazione tra loro, che si trovano alla base delle pratiche individualiste che imperversano nel nostro quotidiano.

Quale dunque la responsabilità della cultura del progetto? Quale lo spazio di azione per il designer che si interfaccia con sfide interconnesse, con contesti altri e con un *caos-mondo* (Glissant, 1998) in cui risulta sempre più difficile creare spazio per la diversità di pensiero e d'azione?

Come progettisti e ricercatori ci siamo interrogati sul ruolo che può ricoprire la disciplina del design in questo scenario e se questa può diventare uno strumento per mediare e trasmettere le differenze culturali e rafforzare la costruzione di un futuro comune.

Percepriamo il confine come una linea invalicabile che ci tutela in quanto identifica cosa ci appartiene, ma al tempo stesso ci limita. Il confine, infatti, non traccia solo un limite territoriale, è uno strumento necessario alla mente umana per organizzare i pensieri, abbiamo bisogno di schematizzare e semplificare la complessità della realtà che ci circonda per poterla affrontare. In psicologia il confine è il concetto fondamentale che delimita la nostra identità, separandoci da ciò che ci circonda. L'antropologo Marco Aime sostiene che *"si tracciano confini, si creano barriere: per definire il noi. Un noi che per essere percepito come buono, spesso necessita di un altro cattivo"* (Aime, 2016).

Studi antropologici e sociologici (Kropotkin, 2020) sostengono che, in periodi di crisi collettiva, gli esseri umani sono portati a cercare soluzioni alla propria sofferenza e al proprio disagio interiore adottando due comportamenti opposti: il rifiuto dell'Altro e il ripiegamento su sé stessi, oppure l'apertura verso il Diverso e la cooperazione.

Optando per la seconda direttiva d'azione, il contributo intende riflettere sulla missione del designer come interprete delle sfide contemporanee e come agente traduttore di nuovi linguaggi, frutto della *creolizzazione* di saperi differenti (Glissant, 1998), necessari per mettere in relazione contesti sociali, ecologici e produttivi *diversi*. [Fig.1]

In quest'ottica si inserisce l'indagine sulla figura del designer come mediatore (Manzini, 2015), in grado di saper leggere la complessità delle problematiche, degli attori e delle relazioni, utilizzando la disciplina del progetto come strumento di pianificazione orientato al raggiungimento degli obiettivi di medio-lungo periodo.

Ciò dipenderà dalla capacità di promuovere iniziative, azioni, proposte, relazioni, linguaggi e progetti che riportino l'essere umano a sentirsi parte di una collettività in grado di includere il diverso da noi valorizzandone i talenti e le competenze.



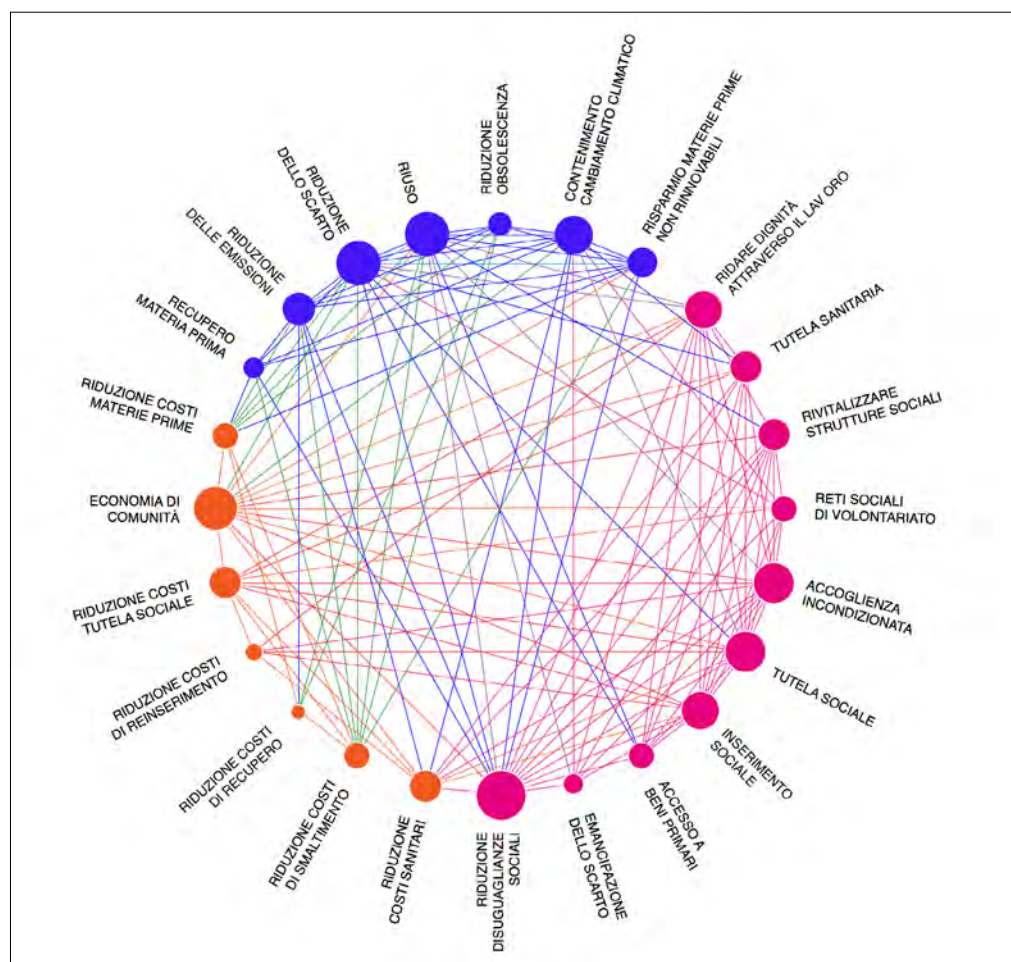


FIG. 1.
*Mappa della complessità
del reale. Analisi delle sfide
contemporanee per la disciplina
del design.*

Caso studio: il progetto ROBOCOOP

A supporto della tesi del contributo viene proposto il caso studio del progetto ROBOCOOP. Oggetto privilegiato d'indagine del contesto di ricerca proposto erano le pratiche cooperative, intese come quel sistema di azioni collettive, rizomatiche, partecipative, che partono dal basso e generano nuove progettualità di impatto eco-sociale. Si tratta di pratiche progettuali che si nutrono dell'informalità e del dialogo e che sono portate avanti dalla società civile attraverso comportamenti individuali che diventano azione collettiva (Capra, 1997; Sen, Nussbaum, 1997; Ostrom, 2006; Sennett, 2014; Manzini, 2015; Maldonado, 2017; Haraway, 2019; Ingold, 2020; Armiero, 2021). L'ecologia di relazioni che scaturisce dalle pratiche cooperative ha come valori chiave l'inclusione, la reciprocità, il dialogo e la cura, e i suoi obiettivi e scopi sono di natura interconnessa ed eterogenea: sociali, ecologici, economici, culturali. L'insieme degli attori coinvolti nelle pratiche cooperative e delle relazioni generate dà vita a un *ecosistema cooperativo*. Le pratiche cooperative sono quindi quel sistema di regole, atteggiamenti, ecosistemi che permettono la cooperazione o l'azione collettiva tra più persone - o specie - per creare e sviluppare benefici comuni. L'agire insieme e motivati da un obiettivo in comune genera dei nuovi



spazi per il progetto, spazi di natura principalmente informale, di carattere fortemente dialogico, e in cui le relazioni divengono un nuovo oggetto di studio (Manzini, 2015). Nel confronto critico con queste nuove progettualità, in cui i comportamenti individuali diventano azione collettiva, diversa e diversificata, la ricerca di design può dare il suo contributo.

In ROBOCOOP, le pratiche cooperative vengono dunque proposte come un'alternativa progettuale che presta attenzione al tema della diversità, assumendola come ampio oggetto di indagine ed esaminando quale possa essere il contributo del design nel mettere in comunicazione contesti produttivi più tradizionali (settore industriale) con ambiti più informali e dal basso (terzo settore).

Il progetto ROBOCOOP - *Realtà aumentata, Storytelling evoluto, Blockchain nel processo di innovazione circolare e tecnologica delle CO-Operative sociali* - è stato finanziato nell'ambito del bando POR FESR della Regione Toscana.

Nello specifico, il progetto era composto da un partenariato eterogeneo, multidisciplinare e complementare: due cooperative sociali che si occupano dell'inserimento lavorativo di persone svantaggiate, un partner tecnologico e un organismo di ricerca.

Il progetto è stato strutturato operando a livello sistemico e strategico su tematiche quali:

- miglioramento delle strategie di comunicazione delle cooperative sociali;
- attivazione di una rete territoriale di approvvigionamento dei materiali di scarto;
- integrazione di tecnologie abilitanti 4.0 nella produzione.

Obiettivo principale era il rafforzamento competitivo delle due cooperative sociali attraverso l'applicazione delle tecnologie proprie dello scenario di Impresa 4.0, intervenendo sulle fasi di progettazione, produzione, comunicazione e vendita. Attraverso l'applicazione di tecnologie abilitanti le imprese e cooperative sociali partecipanti al progetto hanno infatti potuto beneficiare dei servizi proposti, utilizzare strumenti comuni, migliorare la loro strategia di comunicazione, diversificare e implementare la loro rete di conoscenze e organizzare l'approvvigionamento e la gestione del flusso dei materiali di scarto.

[Fig.2]

Da un punto di vista tecnico, ROBOCOOP aveva come output principale la realizzazione di una piattaforma digitale multifunzionale come strumento tecnologico "aggregatore di diversità". Esso è stato progettato come uno spazio digitale dedicato all'incontro tra le realtà eterogenee che animano il territorio in esame, siano esse imprese tradizionali del settore tecnologico e/o manifatturiero, istituti di formazione, imprese e cooperative sociali.



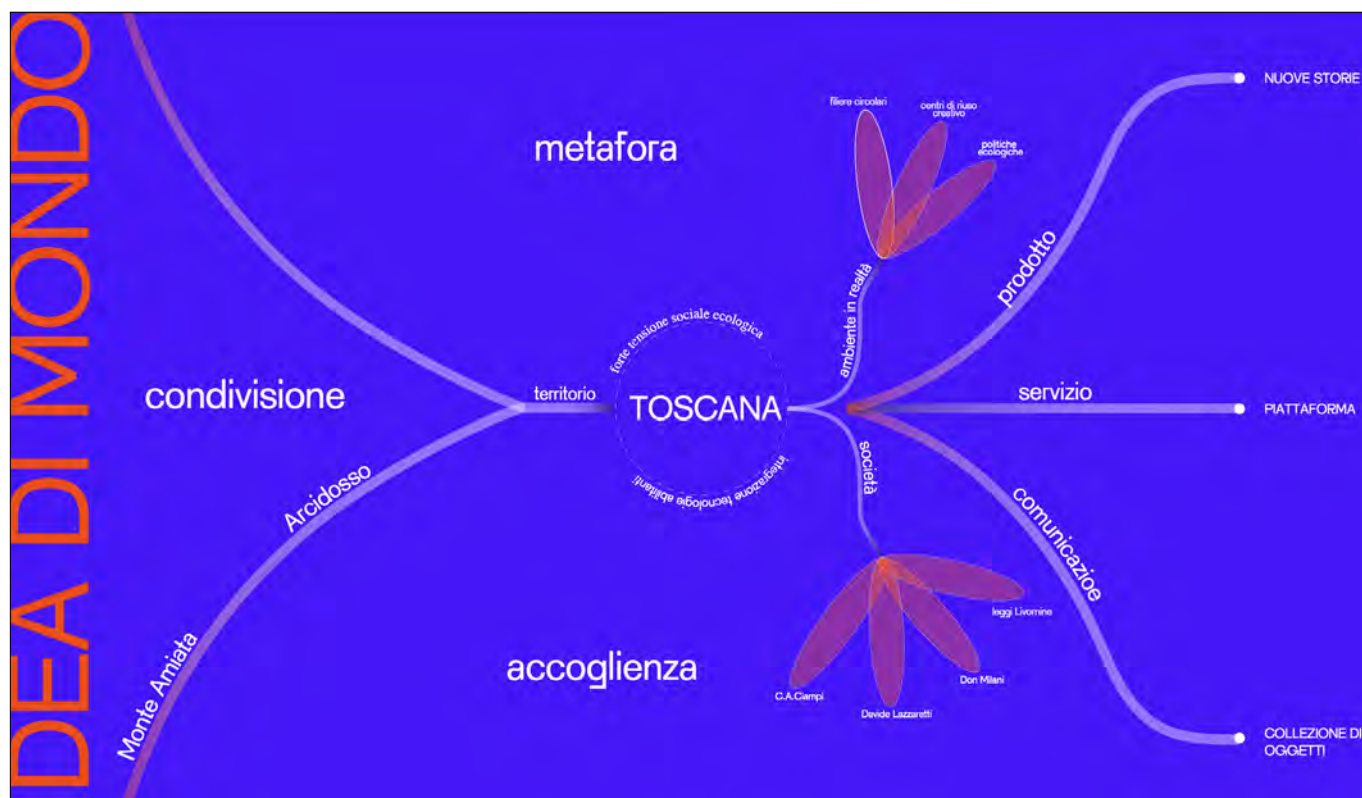


FIG. 2.

Cornice di senso dei concetti chiave e delle direzioni progettuali sviluppate nel caso studio proposto.

All'interno dell'architettura informatica della piattaforma digitale è stato infatti trasferito il network circolare territoriale (altro output progettuale), rendendolo in questo modo fruibile e accessibile virtualmente. [Fig.3]

Il progetto si proponeva di mettere a sistema l'innovazione autogenerata dalle cooperative sociali coinvolte per sviluppare strategie di comunicazione più efficaci del loro operato in termini di sostenibilità ambientale, sociale e culturale, con il necessario contributo delle tecnologie abilitanti 4.0. Attraverso l'applicazione di tecnologie abilitanti mirate, le cooperative sociali hanno beneficiato dei servizi proposti, utilizzando strumenti comuni per migliorare la loro strategia di comunicazione, implementando la loro rete di conoscenze e organizzando l'approvvigionamento e la gestione del flusso dei materiali di scarto.

Il progetto era strutturato operando a livello sistemico e strategico su tematiche quali:

- miglioramento delle strategie di comunicazione delle cooperative sociali;
- attivazione di una rete territoriale di approvvigionamento dei materiali di scarto;
- integrazione di tecnologie abilitanti 4.0 nella produzione.

Obiettivo finale del progetto era l'accrescimento competitivo delle cooperative sociali coinvolte che vedono nell'applicazione di KETs (in piena rispondenza alla strategia regionale Industria 4.0) uno strumento chiave per aumentare il valore aggiunto dei propri prodotti e servizi a beneficio dell'utente finale.





FIG. 3.

Schermata della piattaforma "aggregatrice di diversità" *robocoop.it*, in cui sono stati fatti convergere i diversi livelli territoriale e digitale della rete di approvvigionamento costituita sul tema dei flussi materiali (scarti) e immateriali (competenze).

Nello specifico e relativamente agli obiettivi operativi (OO) che hanno strutturato la metodologia e il flusso progettuale, l'OO1 - la definizione dei bisogni e delle attività delle realtà sociali coinvolte, con l'individuazione di possibili soluzioni tecnologiche - ha visto una fase preliminare di conoscenza e analisi delle due cooperative sociali, attraverso visite nei rispettivi spazi di vita e di lavoro, e attraverso domande mirate di approfondimento riguardo le loro necessità attuali, punti di forza e criticità riscontrate a livello di progettazione, produzione, comunicazione e vendita dei loro prodotti. Successivamente all'analisi field, è stata redatta una ricerca/stato dell'arte di best practice da utilizzare come casi studio per la prefigurazione di scenari progettuali e tecnologici di intervento all'interno del progetto. Con riferimento ai risultati ottenuti con l'espletamento delle attività dell'OO1, il primo step del secondo Obiettivo Operativo ha visto la definizione di un questionario, rivolto alle coop sociali coinvolte, con l'obiettivo di mappare le loro risorse, in termini di flussi materiali (scarti) e flussi immateriali (competenze e relazioni). Successivamente, i dati raccolti sono stati analizzati, interpretati e graficizzati in una mappa dello stato di fatto, che è poi stata inglobata nella mappa sistemica della rete di approvvigionamento circolare. In coordinamento con lo sviluppo del network territoriale è stata sviluppata l'architettura dell'informazione per la piattaforma digitale dei servizi, con l'obiettivo di organizzare i contenuti da un punto di vista logico e semantico, e renderne immediato il reperimento da parte degli utenti. Sono stati analizzati gli utenti target del progetto, per capire chi sono, quali attività svolgono, quali difficoltà riscontrano, intercettare i bisogni e gli obiettivi. È stato poi elaborato un diagramma di flusso della User Experience e User Interaction della navigazione, all'interno del quale i contenuti sono stati organizzati. Parallelamente ai concept per la rete territoriale e digitale, sono stati sviluppati i concept per la strategia di storytelling e comunicazione dei prodotti e servizi prefigurati. Nel dettaglio, è stata organizzata



una sessione di brainstorming, con la partecipazione di tutti i partner, con l'obiettivo di creare una "cornice di senso" all'interno della quale inserire e costruire la narrazione dei prodotti e servizi previsti all'interno del progetto. Ciò, nell'ottica di impostare gli output di servizio e prodotto previsti all'interno di ROBOCOOP come risultato dell'integrazione delle competenze provenienti dalle due realtà sociali coinvolte. L'OO3 – la definizione del sistema tecnologico della piattaforma dei servizi e l'implementazione della rete territoriale e strategia di comunicazione coordinata – ha riguardato la scelta delle soluzioni tecnologiche da adottare per lo sviluppo della piattaforma dei servizi, del network territoriale circolare e della strategia di storytelling evoluto (impiego tecnologie abilitanti KETs, quali Realtà aumentata, Stampa 3D, ecc). In riferimento a queste attività, è stato organizzato un workshop per gli studenti del Design Campus UniFi sulle tematiche inerenti al progetto, dal titolo "Design for Social Change", come strumento utile a veicolare il portato di innovazione tecnologica da parte della sfera accademica, in relazione al portato di innovazione sociale e circolare delle cooperative sociali coinvolte nel progetto.

Le attività dell'OO4 hanno riguardato la realizzazione della piattaforma digitale, l'implementazione della tecnologia 3D a supporto delle strategie produttive e la raccolta dei primi feedback dagli stakeholders. Le fasi operative di concretizzazione dello strumento multifunzionale digitale sono state coordinate da Mediacross come partner tecnologico e capofila del progetto, così come anche in parallelo l'utilizzo della stampa 3D nelle strategie produttive delle due cooperative sociali coinvolte e la raccolta dei primi riscontri da possibili stakeholder per il progetto.

L'OO5 ha interessato infine il test pilota della piattaforma digitale con all'interno la rete territoriale di approvvigionamento insieme ad una seconda sessione di raccolta feedback per la registrazione di eventuali modifiche, integrazioni e soprattutto implementazioni future. Inoltre, come operazione complementare alla sessione di raccolta feedback, è stato organizzato un evento di attivazione del network ROBOCOOP costituito, e di comunicazione e disseminazione delle attività sviluppate e dei risultati ottenuti. L'evento, tenutosi presso la sede del Design Campus UniFi, ha visto la partecipazione dei partner del progetto, degli studenti della struttura ospitante e di alcune imprese tradizionali e realtà sociali invitate come soggetti interessati a ROBOCOOP.

Metodologia

Il quadro metodologico costituito e adottato nel flusso progettuale del caso studio proposto è stato fortemente caratterizzato dal susseguirsi delle attività regolate dagli obiettivi operativi sopra illustrati. Le metodologie applicate sono state anch'esse influenzate dal con-



cetto di diversità, soprattutto in riferimento alla scelta degli approcci, metodi e strumenti utilizzati. Questi - di natura interdisciplinare e ibrida - provengono principalmente dalle scienze sociali (osservazione partecipante, interviste semi-strutturate, focus group) e dal design per l'innovazione sociale (co-design workshop, Manzini, 2015).

Le metodologie configurate sono state *manipolate* a seconda delle diversità mappate nel design context e *ibridate*, in quanto frutto della contaminazione tra strategie di innovazione design-driven (top-down) e di co-design (bottom-up).

Un primo momento è stato interessato da una ricerca desk necessaria affinché il team di ricerca comprendesse il fenomeno variegato e complesso della cooperazione sociale, approfondendo in maniera mirata attraverso la raccolta, la valutazione e l'interpretazione di dati già esistenti.

Le informazioni preliminari fin qui raccolte sono state poi valutate e raggruppate secondo classificazioni interne. La ricerca desk è stata strutturata secondo tre direttive d'azione:

- literature review: raccolta e analisi di testi, articoli scientifici, riferimenti bibliografici disciplinari ed extradisciplinari;
- roadmap europee: raccolta e analisi di report scientifici, banche dati, strategie di cooperazione, innovazione e sostenibilità prefigurate nell'ambito della nuova programmazione europea;
- stato dell'arte: raccolta e analisi di esperienze e scenari di applicazione di pratiche cooperative.

Successivamente è stata attivata una sessione di analisi field, utile all'ottenimento di nuove conoscenze e all'ampliamento del portato di informazioni acquisite. La ricerca sul campo ha visto i design researcher coinvolti immergersi ancora più a fondo nel design context, adottando un approccio etnografico verso l'ecosistema di progetto e, soprattutto, in riferimento alle diverse ecologie che lo abitano. L'analisi field è stata strutturata utilizzando tre strumenti specifici e interconnessi:

- osservazione partecipante: immersione preliminare nel contesto di progetto;
- interviste e focus group: raccolta di nuove informazioni coinvolgendo gli attori del contesto per identificare bisogni, desideri, capacità;
- workshop di co-design: organizzazione di un workshop di co-design come azione puntuale di progettazione partecipata e collettiva volta a verificare i dati raccolti e raccogliere nuove intuizioni per il progetto.

Nello specifico, il workshop di co-design organizzato da tutti i partner, a cui hanno partecipato circa 30 studenti del Design Campus UniFi iscritti sia al corso di laurea triennale che magistrale, si è rivelato uno



strumento metodologico molto importante per raccogliere dati qualitativi e quantitativi da riportare nel flusso progettuale, per ottenere intuizioni importanti sul progetto da parte dei giovani designer e, soprattutto, per riscontrare la necessità di fare spazio a un nuovo design field: il design per le diversità, che non è altro che un design che presta attenzione alle relazioni e che non ha paura della complessità del reale. [Fig.4]



FIG. 4.

Proposta del gruppo progettuale formato da Michele Viglierchio e Ani Kereselidze per una strategia di comunicazione più inclusiva verso le eterogeneità e diversità.

Conclusioni

La qualità e quantità dei dati raccolti nel flusso di progetto richiede comunque un ulteriore approfondimento su questo particolare design field individuato, soprattutto sul piano del quadro metodologico applicato.

I risultati ottenuti avevano come obiettivo il progetto delle condizioni ottimali per favorire relazioni tra i soggetti coinvolti (*design for relations*). Le sinergie scaturite sono state caratterizzate dalla valorizzazione di pratiche dedite all'inclusione, alla cooperazione e alla coesistenza di persone, professionalità, contesti e saperi diversi.

Dalle lesson learned raccolte, ciò che emerge con forza è che il design che si confronta con la diversità (*design 4 diversity*) deve prima di tutto *intendere la diversità*. *Intendersi* significa ascoltarsi, comprenderci, accordarsi. Accordarsi al Diverso significa accettare di aggiungere alle strategie sviluppate in favore di pochi, altre strategie d'insieme, decise dalla collettività.

In quest'ottica, dai rilevamenti pratici provenienti dal caso studio e



dall'impianto teorico-critico costituito a supporto, emerge l'importanza dei sistemi come luoghi vitali per il progetto; nello specifico, il modo in cui questi vengono realizzati attraverso le interazioni quotidiane tra persone, specie, istituzioni, risorse e contesto di riferimento. Il contributo del design deve sempre più indirizzarsi verso questa comprensione olistica dell'ambiente progettuale, in quanto il lavoro che circonda ogni progetto è importante quanto il progetto stesso. Si tratta di un lavoro spesso "invisibile" che porta a tessere nuove relazioni e reti di partenariato; dunque, un'infrastruttura collaterale linfatica che supporta e nutre il processo progettuale.

L'approfondimento poi del tema delle pratiche cooperative si è dimostrata un'opportunità importante per verificare che i designer stanno diventando i co-creatori di ecosistemi complessi e conviviali, in cui possono svilupparsi nuove forme di collaborazione interdipendente ed eterogenea, e possono espandersi modelli sistemici e orizzontali coinvolgendo le realtà sociali. Ne risulta dunque che il designer diviene un co-creatore di diversità, ovvero di sistemi relazionali dove nuove forme di cooperazione possono svilupparsi e prosperare, generando modelli che vanno ben oltre le persone (e le specie) direttamente coinvolte, promuovendo così la coesione eco-sociale.

Mettendo in relazione i rilevamenti della ricerca con lo scenario contemporaneo in forte trasformazione, emerge che l'orizzonte del progetto si sposta non solo sugli aspetti legati ai processi e ai sistemi, ma anche sulla forma delle relazioni. Nel dialogo critico con questi nuovi spazi di progetto e per mediare strategicamente - con particolare attenzione alle interrelazioni eco-sociali - la prospettiva che emerge sulla base dei dati raccolti è che il design debba riscoprire la sua matrice cooperativa come risorsa strategica per il progettista, il quale deve assumere competenze e conoscenze sempre più integrate, interdisciplinari e polisistemiche.

BIBLIOGRAFIA

- Aime, M. (2016). *Identità e differenza: l'Altro. Filosofia futura*, Vol. 6, No. 1, pp. 9-22.
- Bernagozzi, A. (2021). *Towards sharing common futures. Celebrating diversity for a more resilient and convivial society through design*. Mantova: Corraini edizioni.
- Biggeri, M., Bellanca, N. (2010). *Dalla relazione di cura alla relazione di prossimità*. Napoli: Liguori.
- Bonsiepe, G. (2005). *Design and democracy*, in *Design Issues*, volume 22, numero 2, pp. 27-34.
- Bookchin, M. (2017). *L'ecologia della libertà*. Milano: Eleuthera.
- Bookchin, M. (2021). *Per una società ecologica*. Milano: Eleuthera.
- Caffo, L. (2017). *Fragile umanità. Il postumano contemporaneo*. Torino: Giulio Einaudi editore.
- Caffo, L. (2022). *Velocità di fuga. Sei parole per il contemporaneo*. Torino: Giulio Einaudi editore.
- Capra, F., Henderson, H. (2009). *Crescita qualitativa. Per una economia ecologicamente sostenibile e socialmente equa*. Sansepolcro: Aboca.
- Cottam, H. (2019). *Radical help. How we can remake the relationships between us and revolutionise the welfare state*. London: Virago press.



Cottam, H. (2020), *Welfare 5.0: Why we need a social revolution and how to make it happen*, UCL Institute for Innovation and Public Purpose, Policy report, (IIPP WP 2020-10). https://www.ucl.ac.uk/bartlett/public-purpose/sites/public-purpose/files/iipp_welfare-state-5.0-report_hilary-cottam_wp-2020-10_final.pdf

Descola, P. (2010). *Diversità di natura, diversità di cultura*. Milano: Book Time.

Dorst, K., Kaldor, L., Klippan, L., Watson, R. (2016). *Designing for the common good*. Amsterdam: BIS Publishers.

Dorst, K. (2016). *Design practice and design research: finally together?* Proceedings of DRS 2016, Design Research Society 50th Anniversary Conference. Brighton, UK, 27–30 June 2016

Dorst K., *Design beyond Design*, She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, Volume 5, Issue 2, 2019, Pages 117-127, ISSN 2405-8726, <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2019.05.001>.

Drain, A., & Sanders, E. B. -N. (2019). *A collaboration system model for planning and evaluating participatory design projects*. International Journal of Design, 13(3), 39-52

Durkheim, E. (1996). *Le regole del metodo sociologico*. Roma: Editori Riuniti.

Ehrenfeld, J.R. (2019). *Flourishing: Designing a Brave New World*, She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, Volume 5, Issue 2, 2019, Pages 105-116, ISSN 2405-8726, <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2019.03.001>.

Fuad-Luke, A. (2009). *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*. Oxford: Taylor & Francis Ltd.

Glissant, E. (1998). *Introduzione a una poetica del Diverso*. Milano: Meltemi.

Han, B.-C. (2017). *L'espulsione dell'Altro*. Milano: Nottetempo.

Haraway, D. J. (2019). *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*. Roma: NERO editions.

Illich, I. (2013). *La convivialità*. Milano: RED edizioni.

Ingold, T. (2020). *Antropologia. Ripensare il mondo*. Milano: Meltemi editore.

Ingold, T. (2020). *Siamo linee. Per un'ecologia delle relazioni sociali*. Roma: Treccani.

Kropotkin, P. (2020). *Il mutuo appoggio. Un fattore dell'evoluzione (prima edizione: 1902)*. Milano: Elèuthera.

Lai, F. (2006). *La creatività sociale. Una prospettiva antropologica sull'innovazione*. Roma: Carocci editore.

Manzini, E. (2015). *Design when everybody designs. An introduction to Design for social innovation*, The MIT press, Cambridge



CONFERENZA SID. 2023



DESIGN DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society