

CONFERENZA SID. 2023

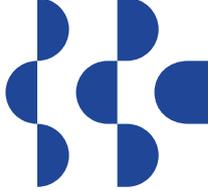


**DESIGN**  
**DIVERSITÀ**

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](http://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 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 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

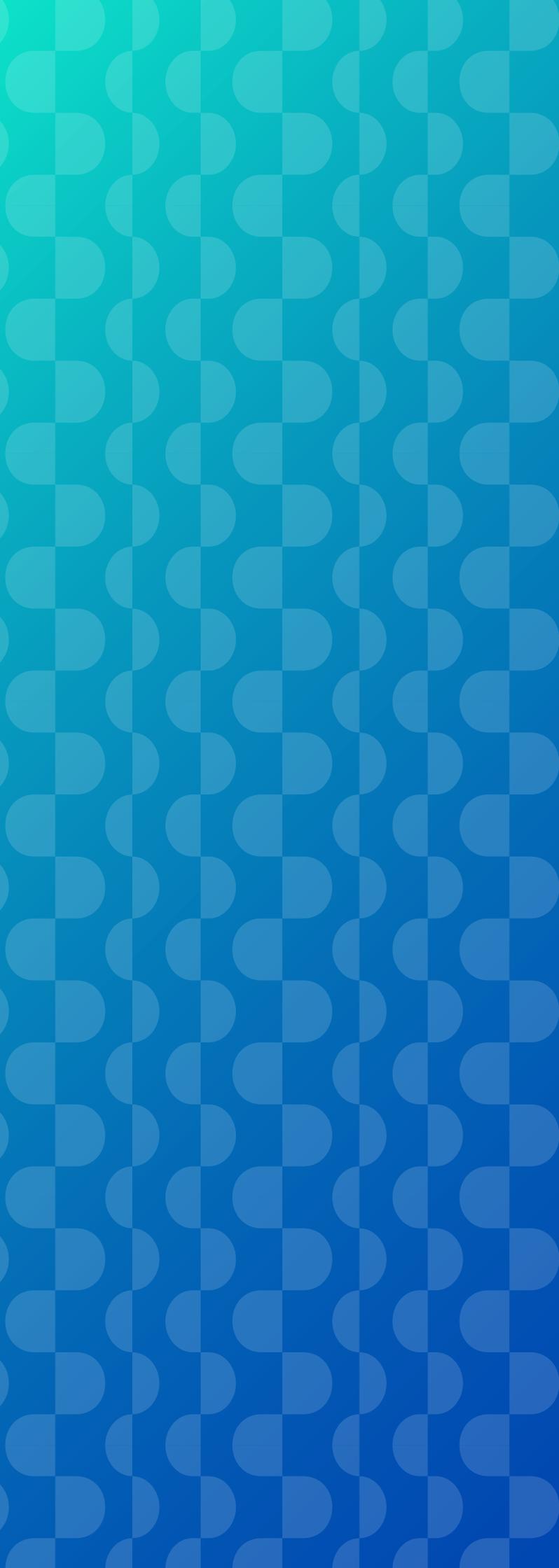
**pag. 745 SEZIONE MULTIMEDIALE**

- 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**

## I confini delle nostre storie

### Co-progettare narrazioni in contesti marginali per lo sviluppo di immaginari condivisi e inclusivi

#### The Boundaries of Our Stories

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

Mariana Ciancia<sup>1</sup>  
Francesca Piredda<sup>2</sup>  
Chiara Ligi<sup>3</sup>

*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.*

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

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

<sup>3</sup> 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/](http://www.acts.polimi.it/)) ha voluto sperimentare una sinergia virtuosa fra una visione innovativa del trattamento rieducativo (Bezzi & Oggionni, 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 (sento, 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.**  
*Kit di strumenti per attività di storytelling collaborativo, sviluppato a seguito del Progetto ACTS – A Chance Through Sport (foto Laboratorio Immagine, Dipartimento di Design, Politecnico di Milano).*

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".

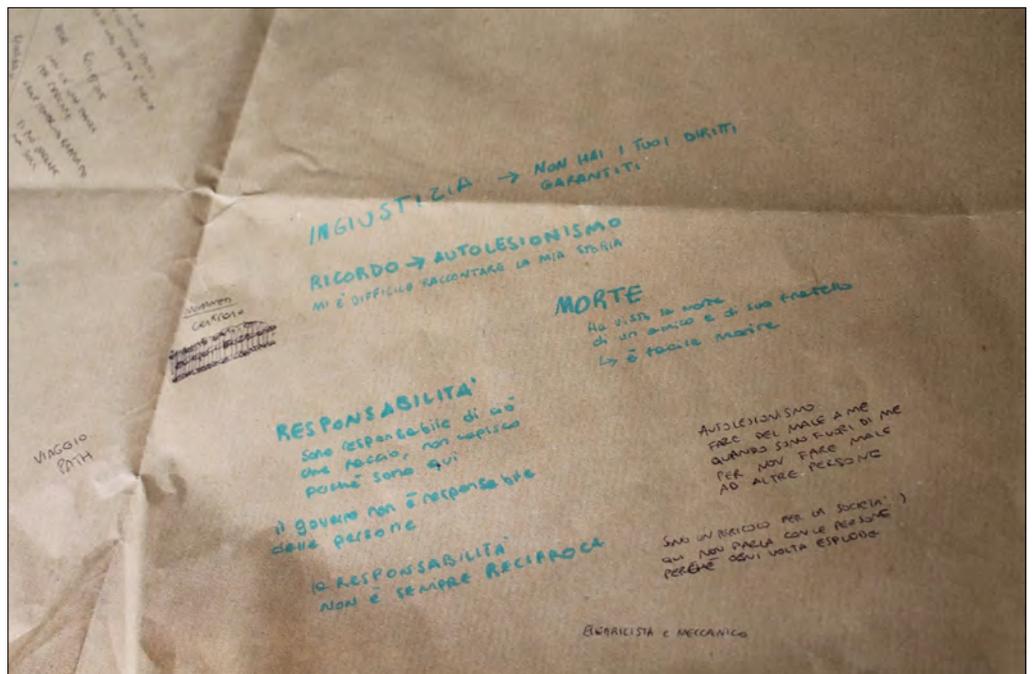
Le attività della mattina, quindi, si sono concluse con l'identificazione delle quattro parole (o coppie di termini) da discutere nella seconda fase: divertimento/noia, giustizia/ingiustizia, vita/morte, responsabilità. Dopo un momento di confronto con gli educatori del reparto sui risultati ottenuti, 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](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](http://archive.org/details/ThePearlDiver_DESIS).
- Bezzi, R., & Oggionni, 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-vare/e/9788835120872?gclid=Cj0KCQiApL2QBhC8ARIsAGMm-KHp081Mmki3Ke7RMILofD7zLdXT7ArncJR-RJa2pWDeptYHPMtc\\_R5QaAiwEEALw\\_wcB](https://www.ibs.it/educazione-in-carcere-sguardi-sulla-libro-vare/e/9788835120872?gclid=Cj0KCQiApL2QBhC8ARIsAGMm-KHp081Mmki3Ke7RMILofD7zLdXT7ArncJR-RJa2pWDeptYHPMtc_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'immaginario 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](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(sup 1), 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(sup 1), S273–S282. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352804>.*



CONFERENZA SID. 2023



**DESIGN**  
**DIVERSITÀ**

PESCARA 12.13 GIUGNO

**SID** Società Italiana di Design  
*Italian Design Society*