

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 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

Basic [Gender] Design

Modelli e format di insegnamento al Design, inclusivi e non normativi, per la preservazione e valorizzazione delle unicità

Basic [Gender] Design

Inclusive, non-regulatory models and formats of design education for the preservation and enhancement of uniqueness

Alessio Caccamo¹
Carlotta Belluzzi Mus²

Il Design for All (DfA) è un'istanza progettuale che mira a garantire accessibilità, condivisione, personalizzazione e inclusività degli artefatti e dei servizi, superando le barriere tra umano e artefatto. Tuttavia, l'approccio di universalità basato sulla neutralizzazione e la progettazione "one size fits all" deve essere rivisto poiché può escludere gruppi emarginati, perpetuare stereotipi di genere e creare disuguaglianze sociali. Per ri-formulare il DfA, è essenziale rivedere le basi del pensiero progettuale, in particolare la formazione in Design, per consentire ai designer di adottare una prospettiva più inclusiva e rispettosa delle singole unicità. Questo implica l'inclusione di questioni di genere nel corpus teorico-metodologico del Basic Design, con l'obiettivo di integrare una queer-usability nel processo di design.

¹ Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura, Sapienza – Università di Roma, Via Flaminia 70 – Roma
ORCID: 0000-0002-2045-6385
alessio.caccamo@uniroma1.it

² Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura, Sapienza – Università di Roma, Via Flaminia 70 – Roma
ORCID: 0000-0003-0957-2155

Design for All (DfA) is a design instance aimed at ensuring accessibility, sharing, personalization, and inclusivity of artifacts and services, bridging the gap between human and artifact. However, the concept of universality based on neutralization and "one size fits all design" needs to be reconsidered as it may exclude marginalized groups – perpetuate gender stereotypes – and generate social inequalities. To reformulate the DfA approach, it is essential to review the foundations of design thinking, particularly in Design education, enabling designers to embrace a more inclusive and respectful perspective of individual uniqueness. This entails incorporating gender issues into the theoretical and methodological framework of Basic Design, with the goal of integrating queer-usability into the design process.



Il tema della diversità non è chiaramente argomento nuovo all'interno della disciplina del Design. L'istanza progettuale di *accessibilità, condivisione, personalizzazione e inclusività* che nel tempo è stata richiesta dalla società, ha fatto sì che designer e ricercatori potessero predisporre metodologie, strumenti e visioni volte ad ampliare la platea di fruizione degli artefatti e dei servizi, plasmando narrative sociali e riducendo il più possibile le barriere tra umano e artefatto: il 'Design for All'. Tuttavia, è evidente come i concetti di 'universalità' e di 'barriera' – quale neutralizzazione e progettazione 'one size fits all' – attorno ai quali è stato concepito il 'Design for All' – progettando artefatti inadatti o escludendone alcuni fruitori, perpetuando stereotipi di genere e alimentando nuove disuguaglianze sociali – siano oggi da rivedere alla luce della necessità di accoglienza delle esigenze dei gruppi emarginati (Waters, 2021). Per avviare un vero processo di *behavioural changes* e disinnescare tali dinamiche di separazione e classificazione, le Scuole di Design dovrebbero porsi l'obiettivo di formare progettisti consapevoli e sensibili verso temi quali l'inclusività e la parità di genere. Occorre ripensare alle chiavi di lettura e ai principi con cui trasmettere la Cultura del Progetto, in favore di un approccio comprensivo che comprenda, accetti e valorizzi la complessità del contemporaneo non solo da un punto di vista tecnologico, ma anche sociale.

Il contesto scientifico di riferimento: le indicazioni europee

L'Unione Europea (UE) riconosce l'importanza del design inclusivo - e di genere - in accordo alla "Dichiarazione di Stoccolma" (EIDD, 2004) che sottolinea l'importanza di creare una società inclusiva attraverso la progettazione, riconoscendo che la progettazione dovrebbe rispondere alle esigenze di tutti gli individui, e invitando a integrare i principi di accessibilità e inclusività nella formazione, nella ricerca e nelle pratiche di design. Fra le diverse iniziative e politiche che promuovono l'inclusività e l'uguaglianza nelle pratiche di progettazione, una raccomandazione significativa è la "Gender Equality Strategy (2020-2025)" (Commissione Europea, 2020), che mira a promuovere l'inclusività e l'uguaglianza di genere in tutti i settori della società. Incoraggia i designer - dal prodotto alla comunicazione ed ai servizi - ad adottare principi di progettazione inclusiva che tengano conto delle esigenze specifiche delle persone non binarie, transgender e non conformi al genere. Incorporando questi principi nel processo di progettazione, è possibile creare artefatti in grado di soddisfare le diverse identità di genere e le specifiche delle persone. Inoltre, lo "European Accessibility Act", adottato nel 2019, svolge un ruolo cruciale nel sostenere le pratiche di progettazione inclusiva. Sebbene il suo obiettivo sia quello di migliorare l'accessibilità per le persone con disabilità, contribui-



sce indirettamente alla progettazione inclusiva di genere prendendo in considerazione le esigenze degli individui con diverse identità di genere.

Da un punto di vista attuativo, lo “European Institute for Gender Equality” (EIGE), costituito nel 2006, offre una grande quantità di ricerche, strumenti e risorse a sostegno dell’uguaglianza di genere e dell’inclusività, fornendo un quadro normativo che incoraggia i designer e le aziende a considerare l’inclusività di genere nelle loro strategie di design. Attraverso gli strumenti dell’EIGE, i designer possono comprendere l’importanza di considerare le diverse identità ed esperienze di genere, consentendo loro di progettare artefatti che riflettano realmente le caratteristiche ed i bisogni rappresentativi di ogni unicità.

Design, Gender, e Accessibilità: la necessità di un cambio di paradigma

Il Designer che intende includere non dovrebbe rivolgersi ad alcuni, né a tutti, ma a ogni singolo individuo, rispettando, preservando e valorizzando la sua unicità e identità. In questo senso, se da una parte la neutralità non dovrebbe corrispondere alla generalizzazione, ma all’annullamento delle concezioni normative proposte dalla società, dall’altra, l’accessibilità non dovrebbe associarsi alla disabilità, bensì alla sensibilità verso ciò che le forme fanno, evocano e rappresentano (Crippa, 2021). È innanzitutto una questione culturale. Rispetto alle questioni di genere, non solo appare evidente di esser ancora lontani da una autentica definizione di ‘Design for all’, ma che la messa in discussione di tale definizione sia ostacolata da una cultura progettuale ancorata ad un sistema binario – femminilità-mascolinità (Lupton et al., 2022) – che tralascia le esigenze di tutti coloro che non si sentono identificati in generi non etero-normativi ovvero queer. Pertanto, se il designerly way of thinking e knowing (Cross, 1982; Cross, 2006) è falsato da bias di genere, il processo di analisi e interpretazione – l’input progettuale – che attua il designer nella configurazione di un artefatto, genererà a sua volta un risultato – l’output progettuale – pregno di pregiudizi di genere (Waters, 2021) e connotato ideologicamente, poiché qualunque ‘segno’ esso manifesti, lo rivelerà contaminandolo con altri significati: uno stereotipo. Tuttavia, prima di una ri-formulazione di metodologie specifiche di ‘Design for All’, è necessario ripartire dalle fondamenta del pensiero progettuale – ovvero dalla formazione in Design – affinché i designer possano intraprendere scelte progettuali inclusive, non binarie e non affette da stereotipi, a partire da una ‘riforma del pensiero’ risponda alle esigenze di ogni singola unicità individuale allargando l’orizzonte della diversità. Per raggiungere tale obiettivo è possibile volgere lo sguardo alla sto-



ria della pedagogia in Design. Invero, la necessità di intraprendere un percorso decostruttivo per la rimozione dei preconcetti e la preparazione del futuro designer alle teorie fondative del progetto, ha visto la sua nascita attraverso il Grundkurs del Bauhaus (Anceschi, 2010) – successivamente configurato nel Basic Design – e segnato dal carattere della propedeuticità, legato alla esistenza e alla costruzione di fondamenti disciplinari. La cancellazione degli stereotipi visivi-percettivi è un obiettivo pedagogico cruciale alla luce della necessità di eliminazione di quei bias estetici-funzionali generati dalla società.

Design & Educazione: una proposta

Per avviare una rieducazione del progettista, e di conseguenza dell'utente dell'artefatto, il Design stesso può fornire strumenti e protocolli che risultino efficaci e di facile fruizione. Il Design in quanto progetto, invero, è in grado di acquisire un forte potere pedagogico, stimolando negli utenti, attraverso un approccio pratico e creativo, l'apprendimento di concetti e competenze con azioni laboratoriali ed attive. Questa concezione dell'atelier e della progettazione come strumenti educativi è facilmente validabile, ad esempio, osservando la presenza di paradigmi pedagogici propri dell'attivismo di Dewey e del socio-costruttivismo di Bruner nella costruzione fondamentale dell'approccio del Design Thinking (De Vitis, 2020).

Nel caso della ricerca in oggetto, in particolare, essendo i destinatari dell'azione pedagogica i progettisti stessi – e solo in un secondo momento gli utenti – dovrebbe essere possibile delineare un approccio metodologico a partire dalla analisi di strutture formali della Pedagogia del Design. L'insegnamento della disciplina, infatti, muta e si arricchisce in stretta relazione con il contesto e la complessità del contemporaneo (Riccini, 2013); rivolgere lo sguardo alla storia dell'insegnamento al progetto intende porsi in continuità con il processo di integrazione dei modelli e programmi di Design proposti ai futuri progettisti. La rilettura di tali modelli, già scientificamente validi perché storicamente affermati, renderebbe il processo educativo aggiornato rispetto alle questioni pratiche e sociali più recenti, pertanto anche rispetto all'universalità del progetto e all'abbattimento dei bias di genere.

In questo senso, come detto in precedenza, in particolare, il Basic Design ed i processi di progettazione propedeutica risultano essere, da un punto di vista metodologico ed attuativo, particolarmente coerenti e focalizzati rispetto agli obiettivi generali della ricerca.

A partire dalla natura metamorfica del Basic Design ai cambiamenti sociali (Anceschi, 2008), infatti, è possibile ipotizzare un'inclusione delle questioni di genere all'interno del primo corpus teorico-metodologico della disciplina del Design, verso l'integrazione di una



queer-usability (Rampler, 2020) nella configurazione progettuale, sottolineando il forte impatto in termini di sostenibilità e responsabilità sociale della progettazione.

L'obiettivo generale del progetto è sviluppare negli studenti – e futuri professionisti del design – le critiche di forma e configurazione – graphicacy – con particolare riferimento agli elementi fondativi del progetto e del relativo metodo progettuale – design thinking – affinché possano da una parte (i) sviluppare azioni di progetto responsabili e inclusive – consapevoli della pluralità della condizione umana – durante le fasi meta-progettuali e progettuali, e dall'altra (ii) atteggiamenti critici rispetto alle molteplici forme con le quali gli stereotipi di genere possano presentarsi e poterne, pertanto, porre rimedio in maniera fattiva.

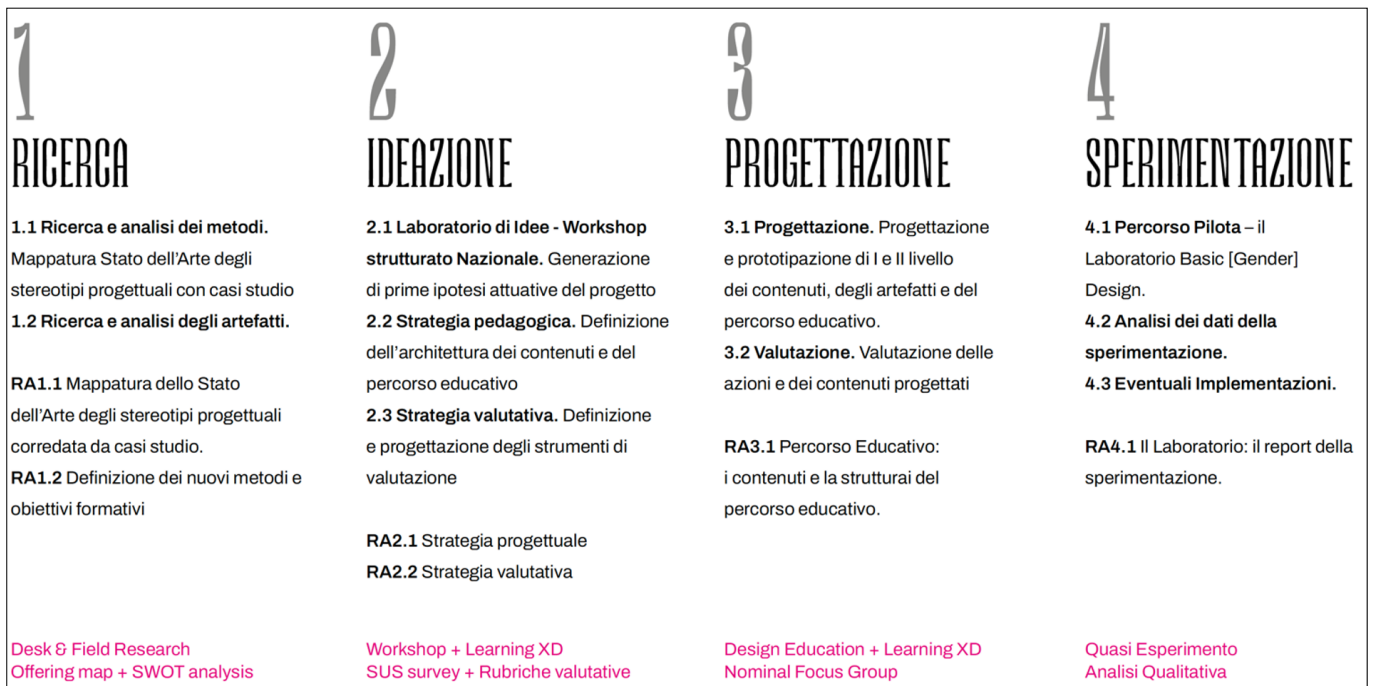


FIG. 1.
Fasi e metodologie della proposta di ricerca.

Per raggiungere tale obiettivo la proposta di ricerca include l'ideazione, la progettazione, lo sviluppo e la validazione di un nuovo percorso didattico sperimentale basato sulla stimolazione critica (Fig. 1) attraverso (i) Inquiry Based Learning, (Friesen & Scott, 2013) (ii) Object Based Learning, (iii) il tinkering (Vossoughi & Bevan, 2014) e (iv) project-based learning (Schön, 1983). Nello specifico, il progetto intende porsi come obiettivo il compimento di una rilettura del percorso pedagogico del Basic Design (Maldonado, Munari, Anceschi, et al.) – avviato dalla scuola del Bauhaus e successivamente implementato dalla scuola di Ulm e nel New Basic Design (Anceschi, 2010) – proiettandosi verso un Basic [Gender] Design, attraverso fruttuose contaminazioni inter-trans-multi-disciplinari tra design, humanities e scienze dell'apprendimento e gender studies. Il percorso educativo dovrebbe avere caratteristiche tali da offrire le conoscenze criti-

che riguardo il rapporto fra gender studies e design – sotto la lente dell’accessibilità e dell’inclusività – al fine di stimolare una riflessione su cosa sia oggi progettare “realmente” per tutti.

Conclusioni

Rispetto allo stato dell’arte, l’idea di ricerca intende fornire agli studenti – e futuri progettisti – strumenti cognitivi e conoscitivi su una progettazione inclusiva basata sulla valorizzazione delle unicità. Nello specifico, la ricerca ha il potenziale per generare un impatto sociale significativo sfidando le norme sociali e promuovendo l’inclusività. Ripensando l’educazione e la pratica del design attraverso una lente inclusiva e non normativa, sarà possibile contribuire ad abbattere le barriere e i pregiudizi che ancora sono presenti all’interno della società, offrendo una progettualità aumentata, rafforzando inoltre le comunità emarginate, promuovendo l’accettazione e ispirando un futuro più equo e inclusivo attraverso l’azione del design. In sintesi, la proposta di ricerca intende indagare le possibilità offerte dalla progettazione di modelli e format di insegnamento al Design, inclusivi e non normativi, per la preservazione e valorizzazione delle unicità, attraverso l’intersezione del Basic Design – quale eredità culturale fondamentale – con i Gender Studies, proponendo queste ultime quali filtro (Rau, 2022) attraverso il quale poter insegnare al progetto delle unicità: il Basic [Gender] Design.

BIBLIOGRAFIA

Anceschi, G. (2010). *Design di base: fundamenta del design*. Il Verri, 43.

Commissione Europea (2020). *COMMUNICATION FROM THE COMMISSION TO THE EUROPEAN PARLIAMENT, THE COUNCIL, THE EUROPEAN ECONOMIC AND SOCIAL COMMITTEE AND THE COMMITTEE OF THE REGIONS A Union of Equality: Gender Equality Strategy 2020-2025*. Euro-Lex. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52020DC0152> [Ultimo accesso: 24 luglio 2023]

Crippa, B. (2021, gennaio 25). *A for Anything. Ideologies of visual uniformity are rooted in patriarchy — and buyers of graphic design have yet to reckon with its effects*. Depatriarchise design. <https://depatriarchisedesign.com/2020/04/25/a-for-anything/> [Ultimo accesso: 24 luglio 2023]

Cross, N. (1982). *Designerly ways of knowing*. *Design Studies*, 3(4), 221-227

Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing*. London: Springer.

De Vitis, F. (2020). *Interdisciplinarietà e pensiero creativo. L’approccio del Design Thinking per un nuovo umanesimo pedagogico*. *Formazione&Insegnamento*, XVIII, 713-719.

Friesen, S., & Scott, D. (2013). *Inquiry-based learning: A review of the research literature*. Alberta Ministry of Education, 32.

Lupton, E., Kafai, F., Tobias, J., Halstead, J. A., Sales, K., Xia, L., & Vergara, V. (2022). *Extra Bold. Una guida femminista, inclusiva, antirazzista, non binaria per graphic designer*. Faenza: Quinto Quarto.

Ramler, M. E. (2021). *Queer Usability*, *Technical Communication Quarterly*, 30:4, 345-358

Rau, S. (2022, Agosto 11). *Gender, design, and innovation - UX Collective*. Medium. <https://medium.com/user-experience-design-1/gender-design-and-innovation-ec6f56dcd2e> [Ultimo accesso: 24 luglio 2023]

Riccini, R. (2013). *Culture per l’insegnamento del Design*. *Storia e ricerche, Ais/Design Journal*, 1(1), 40-47.

Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner*. Londra: Temple-Smith.



The EIDD Stockholm Declaration 2004 - EIDD - DFA Europe. (2021, February 25). EIDD - DfA Europe. <https://dfaeurope.eu/what-is-dfa/dfa-documents/the-eidd-stockholm-declaration-2004/> [Ultimo accesso: 24 luglio 2023]

Vossoughi, S., & Bevan, B. (2014). Making and tinkering: A review of the literature. National Research Council Committee on Out of School Time STEM, 67, 1-55.

Waters, P. (2022, gennaio. 6). Design has a gender problem. What can we do about it? Medium. <https://medium.com/peter-waters-portfolio/design-has-a-gender-problem-what-can-we-do-about-it-493cfc102311> [Ultimo accesso: 24 luglio 2023]



CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society