

D tutt*. Esperienze di empowerment femminile in Costruire Bellezza

Original

D tutt*. Esperienze di empowerment femminile in Costruire Bellezza / Campagnaro, C., Ceraolo, S.. - ELETTRONICO. - (2020), pp. 59-65. (100 anni dal Bauhaus. Le prospettive della ricerca in Design Ascoli Piceno (I) 13-14 giugno 2019).

Availability:

This version is available at: 11583/2906541 since: 2021-06-14T13:22:56Z

Publisher:

Società Italiana di Design

Published

DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)



100 anni dal Bauhaus

Le prospettive della ricerca di design



SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

**Atti dell'Assemblea Annuale
della Società Italiana di Design**

13-14 giugno 2019 - Ascoli Piceno

**100 anni dal Bauhaus
Le prospettive della ricerca di design**

Coordinamento e cura
Giuseppe Di Bucchianico
Raffaella Fagnoni
Lucia Pietroni
Daniela Piscitelli
Raimonda Riccini

Progetto grafico
Roberta Angari
Alessandro Di Stefano
Jacopo Mascitti
Davide Paciotti

Impaginazione ed editing
Alessandro Di Stefano
Jacopo Mascitti
Davide Paciotti

Realizzazione delle mappe
Roberta Angari

Fotografie
Raniero Carloni

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.

Ottobre 2020
Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it
ISBN 978-88-943380-2-7

100 anni dal Bauhaus

Le prospettive della ricerca di design

a cura di
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni
Lucia Pietroni, Daniela Piscitelli, Raimonda Riccini

INDICE

- 15 **SID 2019. Prospettive della ricerca in design**
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni, Lucia Pietroni,
Daniela Piscitelli, Raimonda Riccini - Comitato Direttivo SID
- 19 **Design per lo sviluppo e il progresso**
Il contributo della ricerca di design e del design di ricerca
Claudio Germak - Presidente SID

100 anni dal Bauhaus Identità di genere, interdisciplinarietà, sperimentazione

- 25 **Donne e design, un'esperienza in evoluzione**
Luisa Bocchietto - Presidente WDO (2017-2019)
- 31 **Il diagramma del Bauhaus**
Simona Morini - Università Iuav di Venezia
- 37 **Chicago e il New Bauhaus fra innovazione e sperimentazione**
Jonathan Mekinda - University of Illinois at Chicago UIC

Progetti di ricerca

Design e identità di genere

- 51 **Responsabilità progettuali e uguaglianza di genere**
il ruolo del design della comunicazione
Valeria Bucchetti

- 59 **D tutt***
Esperienze di empowerment femminile in Costruire Bellezza
Sara Ceraolo, Cristian Campagnaro
- Design e altri saperi**
- 69 **MixedRinteriors**
La Mixed Reality come strumento strategico dei nuovi sistemi 4.0 del design e degli interni
Debora Giorgi, Irene Fiesoli
- 79 **Design, progettazione e marketing 4.0**
Le piccole imprese verso nuove strategie di digitalizzazione
Giovanna Nichilò, Luca Casarotto
- 85 **PMI, design e industria 4.0**
Innovazioni 4.0 per le piccole e medie imprese
Luca Casarotto, Pietro Costa
- 95 **Valorizzare il patrimonio custodito**
Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo Casa Museo
Alessandra Bosco, Elena La Maida, Emanuele Lumini, Michele Zannoni
- 105 **Design for Cultural Heritage Museum Experience Design**
Progetto per la conoscenza e la valorizzazione di istituzioni museali a Roma
Federica Dal Falco
- 113 **Design per la valorizzazione del patrimonio di impresa**
Il caso dei marchi storici Averna e Cynar del Gruppo Campari
Carlo Vinti, Antonello Garaguso
- 121 **Creative Food Cycles**
Alessia Ronco Milanaccio, Francesca Vercellino
- 129 **Inception**
Inclusive Cultural Heritage in Europe through 3D Semantic Modelling
Giuseppe Mincoelli
- 137 **Progetto Radon**
Sensibilizzazione al rischio di esposizione
Alessandra Scarcelli
- 145 **S.A.F.E.**
Design sostenibile di sistemi di arredo intelligenti con funzione salva-vita durante eventi sismici
Jacopo Mascitti, Daniele Galloppo, Lucia Pietroni

- 155 **Progetto Habitat**
Home assistance basata su internet of things per l'autonomia di tutti
Giuseppe Mincoelli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone, Michele Marchi
- 163 **Il sistema "Talari" per la riabilitazione sensorimotoria a seguito di ictus**
Francesca Toso
- 171 **WID**
Wearable and Interactive Devices for Augmented Fruition
Sonia Capece, Camelia Chivaran, Giovanna Giugliano, Elena Laudante, Ciro Scognamiglio, Mario Buono
- 179 **Da Maind a Inmatex**
Una material library in forma di processo, tra scienza, tecnica e arti visive
Rossana Carullo
- 187 **Per un'estetica delle superfici**
Esperienza multisensoriale e coinvolgimenti emotivi
Marinella Ferrara
- 195 **SMAG (SMArt Garden)**
Un sistema umano-tecnologico-biologico
Marco Marseglia, Giuseppe Lotti
- 205 **Il design sistemico per il policy making**
Co-progettare la complessità per uno sviluppo sostenibile dei territori
Silvia Barbero
- Design e sperimentazione**
- 215 **Economia circolare e autovalutazione**
Creazione di uno strumento per la valutazione della circolarità delle PMI italiane
Petra Cristofoli Ghirardello, Laura Badalucco
- 223 **Smart housing and mobility for the third age**
Progetto S.I.A.M.A.D.A
Luca Bradini, Giuseppe Losco, Andrea Lupacchini, Giuseppe Carfagna, Matteo Iommi, Francesco De Angelis, Emanuela Merelli, Leonardo Mostarda, Barbara Re, Eduardo Barbera, Pierluigi Antonini, Carlo Giovannella
- 233 **Ri-Pack**
Sistemi di confezionamento per elettrodomestici rigenerati
Marco Bozzola, Claudia De Giorgi

- 241 **Processi editoriali e innovazione 4.0**
Recuperare valore coniugando pratiche analogiche e digitali
Maria D'Uonno, Federico Rita, Fiorella Bulegato,
Emanuela Bonini Lessing, Nello Alfonso Marotta
- 251 **Da stigma a oggetti di desiderio**
Il progetto di gioielli a supporto della persona sorda
Patrizia Marti, Annamaria Recupero
- 259 **Pending Cultures**
Una rete di connessioni
Stefano Follesa
- 267 **Il patrimonio enogastronomico delle Marche**
Digital storytelling attraverso la realtà virtuale e aumentata
Federico O. Oppedisano
- 275 **Tambali Fii**
Progetto finanziato con il 5x1000 del Politecnico di Milano
Davide Telleschi
- 281 **Ntt_Neurosurgery Training Tool**
Improving Medical Training Through Reality-Based Models
Loredana Di Lucchio, Angela Giambattista

Idee di ricerca

Design e identità di genere

- 293 **Le disuguaglianze di genere veicolate dai linguaggi pittogrammatici**
Una ricerca istruttoria per la definizione di strumenti-guida destinati al progettista
Francesca Casnati
- 299 **The gender in design**
Analisi critica dei caratteri di genere degli oggetti d'uso quotidiano per un gender-neutral design
Mariangela Francesca Balsamo, Davide Paciotti
- 307 **Le famiglie nei libri di scuola, rappresentazioni inique**
Design della comunicazione e tematiche di genere nei supporti didattici della scuola primaria
Francesca Casnati, Benedetta Verrotti

Design e altri saperi

- 315 **Design e antropologia**
Per la trasformazione dei sistemi sociali complessi
Nicolò Di Prima
- 323 **Il design della politica**
La politica italiana contemporanea tra nuovi media e linguaggio visivo
Noemi Biasetton
- 333 **1919-2019: ritorno all'entropia**
Un progetto pilota practice-oriented per una formazione transdisciplinare del designer
Veronica De Salvo, Valentina Frosini, Lorenzo Gerbi, Pietro Meloni, Martina Muzi
- 341 **Una nuova propedeutica per i corsi in design**
Giorgio Dall'Osso, Laura Succini
- 347 **Visualizzare l'attualità**
Costruire piattaforme per creare conoscenza e coscienza
Roberta Angari
- 355 **Dai quaderni alle mappe**
Azioni e rappresentazioni per la costruzione di una mappatura storico-geografica della formazione del designer in Italia
Nicoletta Faccitondo, Rossana Carullo, Antonio Labalestra,
Vincenzo Cristallo, Sabrina Lucibello
- 361 **Impollina(c)tion**
Design research platform
Chiara Olivastri, Ami Licaj, Xavier Ferrari Tumay, Annapaola Vacanti
- 367 **Design (in)formazione**
Riflessione teorico-critica sulla morfologia dei "data" nella rivoluzione digitale
Alessio Caccamo, Miriam Mariani, Andrea Vendetti
- 375 **Hidden heritage**
Strategie per la valorizzazione di patrimoni invisibili
Giulia Zappia, Giovanna Tagliasco
- 383 **Design, patrimonio e intercultura**
Il patrimonio culturale come medium di identità e dialogo interculturale
Irene Caputo
- 391 **Narrativo digitale**
Nuove frontiere dell'espone
Serena Del Puglia

- 401 **Circular Design Project**
Uno strumento per la progettazione multi-sistemica di prodotti circolari
Alessio Franconi
- 407 **Bio-inspired redesign of sustainable products**
Sperimentazione di nuovi criteri progettuali, materiali e processi produttivi ispirati dalla natura
Jacopo Mascitti, Mariangela F. Balsamo
- 417 **Design strategies for boosting sustainable healthcare**
Una piattaforma multi-stakeholder per facilitare nuove strategie verso la sostenibilità dei sistemi socio-sanitari
Amina Pereno
- 423 **Lo spreco come difetto di progettazione**
Migliorare i principi e le pratiche del fashion design verso il modello zero-waste
Erminia D'Itria
- 429 **Digital Body Shape**
Gabriele Pontillo, Carla Langella, Valentina Perricone, Antonio Bove
- 437 **Croccante come un packaging, fresco come un nome**
Un nuovo possibile laboratorio che introduce la qualità sonora nel food design
Doriana Dal Palù
- 445 **Advanced HMI per l'Industria 4.0**
Il design delle interfacce per i macchinari del distretto della meccanica strumentale dell'Alto Vicentino
Pietro Costa

Design e sperimentazione

- 455 **Learn interaction**
Esperienze spaziali interattive per la divulgazione del sapere
Giovanna Nichilò
- 461 **Here**
Human Engagement in Robotics Experience
Lorenza Abbate, Claudia Porfirione, Francesco Burlando, Niccolò Casiddu, Stefano Gabbatore
- 467 **Spazi ibridi**
Interior design, dati e interazioni
Lucilla Calogero

- 473 **Verso un museo tattile del design e del made in Italy**
Sviluppo di un modello per la fruizione museale multisensoriale inclusiva
Daniele Galloppo, Jacopo Mascitti
- 481 **Questa è una storia triste**
Identità emergenti dalla città dei dati
Raffaella Giamportone
- 487 **RawFX**
Design per l'industria degli effetti visivi
Emanuele Ingresso, Fabrizio Valpreda, Riccardo Gagliarducci
- 495 **Abacus**
Un abaco di base - avanzati componenti universalmente stampabili [a 3D]
Victor Malakuczi
- 501 **Polito Food Design Lab UP**
Sara Ceraolo, Raffaele Passaro
- 509 **Sinergie in 4D**
Nuovi protocolli ibridi di bio-fabbricazione
Carmen Rotondi
- 515 **Design innovativo e produzione rapida 3D per l'industria alimentare**
Nuovi processi produttivi ibridi nel campo della progettazione alimentare
Davide Paciotti, Alessandro Di Stefano
- 523 **Simbiosi materiche**
Progettare la material experience attraverso l'interazione tra processi tecnologici ed autopoiesi
Lorena Trebbi, Chiara Del Gesso

Progetti e idee di ricerca

- 533 **I progetti e le idee di ricerca: una lettura multilayer**
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni, Lucia Pietroni
- 535 **Matrici e mappe**
Daniela Piscitelli

SID Research Award 2019

547 **SID Research Award**
Il premio a nuove idee di ricerca
Comitato Direttivo SID

Omaggio a Tomás Maldonado

565 **Omaggio a Tomás Maldonado**
Raimonda Riccini, Stefano Maffei

Indice dei nomi

572 **Autori**

100 anni dal Bauhaus

Le prospettive della ricerca di design



Fig. 1. Upcycle!, Costruire Bellezza, 2018.

D tutt*

Esperienze di empowerment femminile in Costruire Bellezza

Cristian Campagnaro | POLITO

Sara Ceraolo | POLITO

D tutt raccoglie una serie di esperienze progettuali partecipative, condotte all'interno del progetto Costruire Bellezza, che sviluppano una particolare attenzione al coinvolgimento del genere femminile. Si propone di discutere come queste, combinate con una modalità di lavoro incentrata sul capability approach, possano produrre un impatto positivo sulle donne senza dimora protagoniste dei laboratori. Oltre ad una etichetta professionale, 'fare il designer' implica soprattutto adottare un approccio trasformativo alla realtà e perseguire un cambiamento positivo attraverso la pratica. Il ruolo che il design può assumere all'interno delle riflessioni su temi di genere e di homelessness, è quello di favorire contesti in cui gli individui – le donne – possano scoprire, sviluppare o rafforzare le proprie capacità. Le brevi storie che si intende presentare sottolineano l'essenza della pratica di design nel suo svolgimento più quotidiano. Nei workshop di Costruire Bellezza, design significa aspirare al miglioramento, apprezzare la complessità con un atteggiamento aperto e riconoscere agli esseri umani il grande potere di innovare, sia la società che se stessi. Queste esperienze sono fondamentali per le donne in condizione di fragilità nell'ottica di sperimentare le condizioni di benessere necessarie a riattivare fiducia in se stesse, costruire relazioni significative, esplorare abilità e costruirne di nuove che siano utili alla vita personale.*

Premessa

D tutt* raccoglie le esperienze progettuali condotte all'interno del laboratorio permanente di inclusione sociale Costruire Bellezza (Campagnaro, Ceraolo, Porcellana, 2015), sviluppando una riflessione specifica sul coinvolgimento dell'utenza femminile. Il presente contributo si propone di evidenziare come i workshop attraverso cui si sviluppa il progetto, uniti ad una modalità di lavoro incentrata sul capability approach (Nussbaum, 2011) e su dinamiche partecipative, possano favorire condizioni di benessere nelle donne senza dimora che vi partecipano. L'attenzione promossa da D tutt* accompagna tutto lo svolgimento del progetto a partire dalle prime attività del 2014 e raccoglie storie di donne che fanno esperienza della pratica del design. L'assunto di partenza è che, oltre ad un'etichetta professionale, 'fare il designer' implichi un approccio alla realtà caratterizzato da un'ottica trasformativa, orientata ad un cambiamento positivo, la cui pratica e la cui

sperimentazione possano apportare benefici anche a carriere (Meo, 2008) umane segnate dalla vulnerabilità e della marginalità, promuovendo spazi per l'espressione di una visione personale del mondo e di sé, altrimenti negate. D tutt* ha permesso di condurre letture circa il ruolo che il design assume in relazione a questioni legate al genere in scenari di fragilità sociale, ponendo in evidenza come esso contribuisca alla creazione di contesti in cui le donne possano scoprire, sviluppare o rafforzare le proprie capacità. Nell'ambito dell'esperienza osservata, abbiamo avuto modo di rilevare come la partecipazione ad attività progettuali, pratiche e manuali di co-creazione abbia allenato l'uso creati-

- co-design
- social inclusion
- empowerment femminile
- homelessness
- capability approach

vo delle risorse personali, che hanno a che fare con l'autoefficacia e l'autodeterminazione.

Le designers protagoniste della ricerca sono donne senza dimora, in condizione di fragilità abitativa e personale, che fanno parte del gruppo dei partecipanti – composto donne e uomini – di Costruire Bellezza (CB). Seppure prive di esperienza nell'ambito della creatività, le signore, al pari degli altri cittadini che partecipano alle attività del progetto, prendono parte ai processi creativi che settimanalmente sono promossi nei laboratori. Qui, il fare design si è dimostrato anche un terreno ideale per superare lo stereotipo di genere, accogliendo e valorizzando il contributo di tutte e di tutti. Le protagoniste di CB hanno dimostrato di beneficiare del carattere intrinsecamente neutro della pratica del design: esse partecipano al progetto e alla co-costruzione dei relativi manufatti, valorizzando o esplorando le proprie capacità manuali e progettuali, e assumono il ruolo di individui creativi, lasciando fuori, in strada, la loro condizione sociale precaria.

Framework della ricerca: homelessness al femminile

Come evidenziato da recenti ricerche sul tema dell'homelessness (Bretherton, 2017), il genere è frequentemente associato a traiettorie differenziate all'interno del fenomeno. Il percorso delle donne senza dimora risulta connesso a fenomeni di violenza domestica ed esclusione culturale, ben prima della perdita della casa. Le donne, inoltre, fanno maggiormente affidamento sulle reti familiari e amicali, se presenti, rispetto agli uomini; esse antepongono alla strada molte più soluzioni degli uomini – non sempre tutte sane e positive – e si rivolgono ai dormitori solo quando ogni risorsa offerta da tali reti è ormai inutilizzabile ed ogni altra soluzione si è rivelata inefficace o dannosa. Chi le accoglie in dormitorio restituisce di uno stato di prostrazio-

ne, ulteriormente accentuato da situazioni di povertà affettiva e sofferenza fisica, e spesso anche mentale. D tutt* prende avvio proprio da questo carattere estremamente specifico della condizione femminile di homeless. Il genere dell'individuo senza dimora è un fattore tenuto in considerazione, proprio perché, nel caso delle donne, esso accomuna persone in cui le abilità, i talenti e le risorse personali appaiono non così pienamente esplorate o, in alcuni casi, appaiono minacciate in modo più profondo, dalla violenza e dall'esclusione subite nel passato e nel presente. Di qui la necessità di un approccio più attento a quelle capacità – manuali, di problem solving e di uso delle reti sociali, dei servizi e delle risorse che il territorio offre e mette a disposizione – che contribuirebbero a progettare e autodeterminare meglio il proprio futuro, verso l'autonomia abitativa e il suo mantenimento.

Per un socially engaged design: Costruire Bellezza

Più di 40 anni fa Papanek scriveva che "all men are designers", sostenendo che "design is the conscious effort to impose meaningful order" (Papanek, 1971). La visione promossa da D tutt* suggerisce un aggiornamento di tale espressione: "all individuals are designers" sembra contribuire a lasciare le eventuali distinzioni di genere definitivamente al di fuori della pratica creativa, neutra per natura, e di affermarla in un contesto in cui discriminazioni di genere e luoghi comuni, sono ancora particolarmente attuali e determinanti. Il nostro intervento di ricerca-azione (Porcellana, Campagnaro, 2019) si è orientato ad indagare sul piano pratico e teorico l'interazione dialogica e progettuale con altri campi disciplinari e con altri attori della società civile (Campagnaro, Di Prima, Ceraolo, 2019). CB è un esempio di questo orientamento concretamente interdisciplinare. Il progetto, infatti, è un laboratorio interdisciplinare permanente, che promuove

modelli di inclusione sociale (Nota, Soresi, 2017) attraverso processi partecipativi basati sulla creatività collettiva. Attivo a Torino dal 2014, il progetto accoglie una grande varietà di partecipanti: cittadine e cittadini senza dimora e non, operatori sociali, educatori, studenti e ricercatori nelle discipline del design e dell'antropologia e delle scienze dell'educazione. CB, nel suo quotidiano, si svolge attraverso cicli di workshop in cui si fa esperienza di linguaggi, tecniche e processi di varia natura e in cui si co-progettano e co-costruiscono artefatti dei quali beneficiano i partecipanti stessi del progetto e le comunità di vicinato. Il gruppo di lavoro si compone di un'équipe multidisciplinare composta dai designers del Politecnico di Torino, dagli antropologi dell'Università degli studi Torino, dagli educatori della cooperativa sociale Animazione Valdocco e dagli operatori e assistenti sociali del Servizio Adulti in difficoltà del comune di Torino. Sul piano progettuale di sistema, design, antropologia e scienze dell'educazione hanno contribuito a dare forma preliminare al progetto, a partire da un'intuizione progettuale recepita da un più ampio e percorso di ricerca azione nell'ambito dell'homelessness¹; queste discipline ne hanno anche accompagnato l'evoluzione da progetto pilota a servizio pubblico (Madeleine, 2014); sempre loro lo conducono nel quotidiano, rispetto ad obiettivi comuni di progetto, che hanno a che fare con le dimensioni dell'inclusione sociale e della cittadinanza, del benessere e dell'autodeterminazione dei partecipanti, dell'innovazione di processo e di sistema delle singole organizzazioni. Sul piano pratico, relativo al funzionamento quotidiano del progetto, i designer animano le azioni nel ruolo di tutor dei laboratori, essi accompagnano il gruppo nella sollecitazione ed esplorazione del materiale, guidano i processi creativi garantendo, la qualità espressiva e funzionale di quanto viene realizzato.

Il workshop come dispositivo creativo, inclusivo e dialogico

Il modello di conduzione delle iniziative di design con cui si sviluppa nel tempo CB è ispirato al principio del rapporto tra pari. Infatti, come già anticipato, donne e uomini senza dimora e studentesse e studenti di design, antropologia e educazione professionale, cittadine e cittadini, fragili e non, si incontrano nella convivialità (Illich, 1978) dei workshop, interagiscono attraverso la progettualità collettive che la prossimità e la reciprocità favoriscono, scambiano competenze e mettendole reciprocamente in comune (Zurlo, 2006). Tutti sono attori portati a contribuire al progetto, con la propria capacità, la propria sensibilità e la propria esperienza. Tutti sono tenuti ad accogliere quanto – poco o tanto, perfetto o meno – è portato dalle azioni progettuali degli altri. Questo avviene attraverso il dispositivo del workshop in risposta ad una domanda specifica di prodotto. Gli oggetti di design che scaturiscono dal workshop sono artefatti che hanno i tratti imperfetti di un progetto realizzato a mano, con tecniche semplici e accessibili, hanno un'identità complessa e molteplice in cui tutti riconoscono il proprio contributo fatto del lavoro, dei segni, dei dettagli, dei colori e delle forme che hanno prestato al progetto. Ma nel coniugare più voci, più approcci, più mani, ogni oggetto rappresenta il gruppo che lo ha progettato e realizzato e le relazioni che si sono costruite attorno. In questo senso, citando Bruni (2008), potremmo dire che ogni oggetto è la parte tangibile dei beni relazionali che, destinate a durare oltre l'esercizio progettuale condivisi, che il fare insieme (Sennett, 2012) del progetto produce. Oltre agli oggetti e ai beni relazionali che essi incarnano, tra gli esiti significativi dei workshop vi è la capacità di collaborare; un'abilità che viene esercitata poco nei contesti della vita di strada e che appare una dotazione utile ad accompagnare i partecipanti anche al di là dei confini

1. La ricerca-azione interdisciplinare "Abitare il dormitorio", avviata nel 2009 dall'antropologa Valentina Porcellana (Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università di Torino) e dall'architetto Cristian Campagnaro (Dipartimento di Architettura e Design del Politecnico di Torino), è finalizzata alla sperimentazione di nuove forme di contrasto all'homelessness. Negli anni la riflessione si è estesa al complesso dei servizi di contrasto all'homelessness (abitare, lavoro e formazione, cibo e salute) nella direzione di una loro deistituzionalizzazione e personalizzazione secondo un approccio su base comunitaria. "Abitare il dormitorio" è attiva in diverse città italiane ed è patrocinata dalla Fio.PSD – Federazione Italiana degli Organismi per le Persone Senza Dimora.



Figg. 2 e 3. I workshop COOK! e SEW!.

del laboratorio, per essere spesa altrove e in un futuro di autonomia abitativa.

Tre workshop, al femminile

In questo paragrafo sono presentati tre laboratori, tra i circa 30 condotti all'interno di CB, nei quali è stata dedicata una specifica attenzione al coinvolgimento dell'utenza femminile. Essi sono stati ideati, sviluppati e condotti a partire da un'idea di inclusività dei processi creativi e che superasse obsolete divisioni delle attività in base al genere. Come già detto, nel contesto dei percorsi precari dell'homelessness, le donne che sperimentano la condizione di senza dimora fanno difficoltà a pensarsi fuori dagli stereotipi e dai ruoli di genere. I workshop fanno sì che le donne senza dimora, lavorando insieme ai partecipanti di sesso maschile, possano rivendicare uno status di parità di genere anche in termini creativi e manuali, e possano sperimentare condizioni favorevoli di empowerment e di voice. I tre casi che seguono sono da intendersi come esempi della modalità di lavoro sul genere promossa dal D tutt* fin dal suo esordio e tutt'ora ricca di occasioni di ricerca, sperimentazione e implementazione.

UPCYCLE!

Il primo caso studio è rappresentato dalle esperienze condotte presso il laboratorio permanente di falegnameria e autocostruzione. Dal 2014, si progettano e realizzano oggetti utili e necessari, con tecniche artigianali ed un approccio low-tech, utilizzando preferibilmente materiali di recupero, secondo un progetto condiviso in partenza ma aperto allo svolgersi dei processi e al prendere forma della materia. In tutto questo, le donne senza dimora coinvolte progettano, tagliano, segano, avvitano, verniciano, intrecciano, assemblano, insieme al resto del gruppo e al pari dei loro colleghi uomini, facendo propri i gesti di un'attività che è spesso considerata maschile.

È così che si creano occasioni per imparare a fare, per scoprire di saper fare qualcosa che non si è mai fatto o non è mai stato possibile fare, perché spesso "mio marito voleva che io stessi a casa, badassi alla casa e niente più..."². Le partecipanti offrono abilità manuali, forza fisica e talenti pratici e riferiscono di un forte senso di benessere, rinforzato ulteriormente dalla loro partecipazione alla definizione dei progetti e all'atto concreto del dare loro forma. Le abilità pratiche sollecitate da questo tipo di laboratorio rafforzano l'autostima e il senso di autoefficacia delle donne e offrono, inoltre, un bagaglio di risorse utili per la propria autonomia futura "posso anche capitare in un posto di lavoro in cui faccio qualcosa che ho fatto qua [...] io magari a questo punto un po' di esperienza già ce l'ho... intrecciare una sedia, chi lo ha mai fatto?! Ora sono capace ad intrecciare, sono nuove esperienze che ho vissuto e che mi porto addosso..."³.

COOK!

Il secondo caso presentato è Micro food workshop. Si è trattato di un workshop di food design a cui hanno partecipato donne senza dimora, educatrici, studentesse, designer e antropologhe della squadra di progetto. Il workshop aveva come esito atteso la preparazione di una grande cena di vicinato; l'obiettivo era quello di generare, attraverso la cena collettiva che si sarebbe consumata nelle strade del quartiere, un'occasione in più di relazione tra le donne senza dimora che risiedevano in un dormitorio e la comunità di vicinato, relazione che pativa sfiducia e reciproca ostilità. A facilitare il processo creativo è stata chiamata la chef e performer Sara Casiraghi⁴ la cui ricerca creativa combina gastronomia e storytelling. Nel caso specifico di questa esperienza, l'atto del cucinare, che nel contesto di intervento gli stereotipi banalizzano al gesto quotidiano "domestico", è stato riformulato come processo altamente sperimen-

2. Dalle interviste condotte alle partecipanti.

3. Dalle interviste condotte alle partecipanti.

4. www.pentolapvesione.it

5. Attraverso osservazione partecipante multidisciplinare e interviste semi-strutturate periodicamente somministrate

mentale dove le tecniche, i gusti e le materie, e con loro le storie delle partecipanti, sono stati ricombinati e sperimentati, stressando manualità, immaginazione e narrazione ben oltre la preparazione di una semplice cena.

SEW!

Il terzo caso rappresentativo dell'azione D tutt* è Tex Paints. Si tratta di un workshop della durata di un mese finalizzato alla creazione di un manufatto collettivo che recuperasse abiti usati, sollecitando in modo intensivo i materiali e l'espressione personale. Grazie alla direzione creativa dello stilista torinese Matteo Thiela, donne senza dimora, studentesse di design e alcune cittadine volontarie, hanno testato materiali inediti per la produzione di volumi e forme che avessero un alto valore espressivo e formale. La materia prima, come detto, era rappresentata da vestiti dismessi che non avrebbero potuto essere riutilizzati tal quali. L'azione creativa prevedeva più fasi, dalla decostruzione del prodotto mediante tecniche di taglio, alla sua riconfigurazione tramite piegatura, incollaggio, pittura, fino alla connessione dei pezzi e la loro modellazione nelle forme finali. Ogni fase ha previsto una continua collaborazione tra i partecipanti, fino ad una sintesi finale che ricomponesse i punti di vista. Ciò ha sollecitato e poi rafforzato la coesione del gruppo e ha promosso l'espressione dell'immaginazione personale nell'azione di naming e storytelling finale: i prodotti sono stati narrati dalle partecipanti, con accenti differenti legati alla personale esperienza vissuta e alla percezione che ogni donna ha avuto di essa.

Impatto osservato

Quello che questi workshop rivelano è che, se è vero che servono contesti in cui decostruire gli stereotipi, pesantissimi e soffocanti che spesso le donne senza dimora patiscono nel loro vissuto, è altrettanto vero che il design, e la creatività che esso promuove, possono

contribuire a questo mandato. Nell'assumere questo ruolo il design agisce a due livelli. C'è il design come progetto dei sistemi e dei dispositivi atti ad abilitare scambi tra cittadini e azioni di coesione sociale. È "quel" design che ha sviluppato un progetto partecipante ed inclusivo nel quale gli individui sono portatori di esperienze e risorse di tipo pratico e relazionale e che ben si integra con le azioni di prevenzione a cui provvedono i sistemi di welfare istituzionali.

E poi c'è il design come atteggiamento propositivo, come esplorazione di possibilità e come aspirazione al miglioramento. È un design che promuove opportunità di sperimentare nuove dimensioni di sé e di invita ad approcciare alle difficoltà con un atteggiamento aperto e costruttivo.

Le brevi storie, qui descritte, sottolineano l'essenza generativa, fortissima, della pratica di design nel suo svolgimento quotidiano. Essa appare particolarmente significativa per le donne vulnerabili. Esse stesse restituiscono⁵ il piacere di sperimentare, da protagoniste, queste nuove esperienze che generano condizioni di benessere inedite, maggiore confidenza in sé stesse, nuove relazioni significative e sane ed esercitano capacità utili alla propria vita personale.

Bibliografia

- Bretherton, J. (2017). Reconsidering Gender in Homelessness. *European Journal of Homelessness*, 11 (1), 1-21.
- Bruni, L. (2008). Back to Aristotele? Happiness, Eudaimonia and Relational goods. In L. Bruni, & F., Comim, & M., Pugno Capabilities and happiness (Ebook, posizioni 1699-1778). Oxford: OUP.
- Campagnaro, C., & Ceraolo, S., & Porcellana, V. (2015). Costruire Bellezza. Laboratorio interdisciplinare per la capacitazione e l'inclusione sociale. In A. Macchi Cassia, & C. Martin, & C. Mendoza, & A. Serafini, & F. Zurlo ADI

Design Index 2015 (pp. 264-265). Milano: ADI Associazione per il Disegno Industriale.

- Campagnaro, C. & Porcellana, V. & Di Prima, N. (2017). Quando l'antropologia incontra il design. riflessioni a margine di una ricerca-azione a contrasto dell'homelessness. *Iluminazioni*, n. 42.
- Campagnaro, C. & Di Prima, N. & Ceraolo, S. (2018). Systemic and participatory design processes in care systems. In *Proceedings of RSD7, Relating Systems Thinking and Design 7*, 23-26 Oct 2018, Turin, Italy. Disponibile presso <http://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/2722/> [9 marzo 2020].
- The Homeless Hub. Prevention. Toronto, ON: Canadian Observatory on Homelessness. Disponibile presso <https://homelesshub.ca/solutions/prevention> [9 marzo 2020].
- Ilich, I. (2005). La convivialità (pp. 42-45). Milano: Red edizioni.
- Ingold, T. & Gatt, C. (2013). From Description to Correspondence: Anthropology in Real Time. In W. Gunn, & T., Otto, & R.C. Smith *Design Anthropology. Theory and Practice* (139-158). London: Bloomsbury Academic.
- Madeleine, G. (2014). MAKING IT BIG. Strategies for scaling social innovations. NESTA. Disponibile presso https://www.nesta.org.uk/sites/default/files/making_it_big-web.pdf, 11 [11 novembre 2017].
- Meo, A. (2008). Vite in strada: ricostruire home in assenza di house. *Meridiana, Rivista quadrimestrale dell'istituto meridionale di storia e scienze sociali*, n. 62, 115-133. L. & Soresi, S. (a cura di). (2017). For a manifesto in favor of inclusion. Concerns, ideas, intentions, and passwords for inclusion. Disponibile presso <https://recherche.uco.fr/sites/default/files/fichiers/126-502.pdf>
- Nussbaum, M.C. (2011). *Creating Capabilities. The Human Development Approach*. Cambridge, MA: The Belknap Press of Harvard University Press.

- Papanek, V. (1971). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. New York: Pantheon Books.
- Porcellana, V. & Campagnaro, C. (2019). Progettare insieme. *Antropologia Pubblica*. 5 (1), 91-110.
- Sennett, R. (2012). *Together. The Rituals, Pleasures and Politics of Cooperation*. New Haven, NJ: Yale University Press.
- Zurlo, F. (2006). *Relazioni produttive. Design e strategia nell'impresa contemporanea*. Roma: Aracne.