



L’idea progettuale nasce da un’analisi critica dei paradossi burocratici e del sistema assistenziale che circonda la terza età. Per comprendere l’origine della ricerca, è necessario osservare dove la teoria scientifica incontra l’azione reale all’interno delle strutture di cura.

Il pilastro filosofico di questo percorso si fonda sul modello Sente-mente® ideato da Letizia Espanoli, un sistema interpretativo che rifiuta categoricamente la riduzione dell’anziano a “involucro biologico svuotato” o a semplice diagnosi clinica, riconoscendone la persistenza della sfera emotiva, relazionale e identitaria fino all’ultimo istante.

Il modello Sente-mente® si basa su presupposti scientifici chiari: le emozioni non sono una malattia e la connessione mente-corpo rimane attiva anche quando la parola verbale viene meno.

In questa cornice, la cura non può ridursi a protocolli meccanici descritti da un lessico svalorizzante (“mettere a letto”, “imboccare”), ma deve farsi promotrice di possibilità,di relazioni e di dignità.



1 IL BANDO E LA CRITICA INIZIALE

- **L’errore della categoria burocratica “Over 65”**
- **Visione assistenzialistica e standardizzata**
- **Creare un ponte comunicativo tra i centenari e lenuove generazioni**

2 IL FOCUS CLINICO-SOCIALE: LA RSA

- L’RSA come contesto d’indagine e “ultima vera casa”
- La problematizzazione: l’assistenzialismo standardizzato
- L’anziano ridotto a pura diagnosi e “involucro vuoto”

3 IL MODELLO TEORICO: SENTE-MENTE®

- Rifiuto dell’approccio clinico-centrico (Letizia Espanoli)
- Le emozioni persistono; la connessione mente-corpo è viva
- Un nuovo paradigma non-standardizzato basata sulle possibilità

4 LA SPERIMENTAZIONE SUL CAMPO: “LUDO ERGO SUM”

- Il gioco come imperativo biologico e salutogenico
- Laboratorio manuale e rievocativo con l’animatrice
- Emersione del gesto corporeo, dell’energia e della manualità

5 IL RUOLO DEL DESIGNER: LA STRATEGIA MEDIA

- Il designer come “Felicitatore” e osservatore partecipante
- Reportage ad alto contrasto: fotografia macro e riprese video
- Estrazione del “tratto grafico” e della voce dei grandi anziani

6 IL SERVIZIO: CARATTERE CENTO

- Il protocollo di co-design che trasforma la terapia occupazionale
- Digitalizzazione delle tracce grafiche in alfabeto tipografico
- Toolkit del progetto Ludo Ergo Sum



7. OUTPUT E OBIETTIVO FINALE

- Campagna pubblicitaria transmediale e affissioni urbane
- Empatia e comprensione della comunità
- Proiettare la longevità verso i “Centenari del Futuro”
- L’anziano riconosciuto come soggetto attivo
- Cambio di prospettiva

Questo modello progettuale è concepito per essere flessibile e scalabile sia nel settore privato che in quello pubblico:

- In partnership con Sente-mente®: come modulo visivo e laboratoriale integrato nel loro ecosistema di cura.
- Per le singole RSA: per creare campagne di comunicazione e sensibilizzazione basate direttamente sulla voce e i lavori degli ospiti.
- Per i Comuni (tramite bandi pubblici): come progetto di welfare culturale e partecipazione intergenerazionale aperto alla cittadinanza.



Il laboratorio coinvolge direttamente il grande anziano attraverso la stimolazione dei cinque sensi,la riattivazione della memoria storica e la valorizzazione delle sue passioni individuali.

Categoria / Livello Attore	*Stakeholder / Target*	*Ruolo / Funzione nel Servizio*
Co-Progettisti (Utenti Primari)	Grande Anziano (85+) Ospiti RSA	Generazione dell'Output: Traducono ricordi, passioni e memorie in progetti pratici e tracce di laboratorio.
Facilitatori (Abilitatori di Servizio)	Personale RSA (OSA, Educatori)	Supporto e Affiancamento: Aiuta l'anziano nello svolgimento del laboratorio applicando la metodologia Sente-mente®.

Il Ruolo del Progettista:
Come designer non mi sovrappongo al personale socio-sanitario, ma intervengo per immortalare il processo (foto/video ad alto contrasto) ed estrarre il patrimonio visivo (scansione dei tratti dell'anziano) da trasferire al progetto grafico finale.

STEP 1 | *Rievocazione Biografica e Mappatura dei Ricordi*

STEP 2 | *Dialogo Biografico e Sollecitazione Narrativa*

STEP 3 | *Laboratorio Manuale e Costruzione Artigianale*

STEP 4 | *Stimolo Sensoriale e Tracciamento del Gesto*

STEP 5 | *Restituzione e Mostra Interattiva con la Comunità*









Carattere Cento è un protocollo di co-design e design sociale per le RSA, fondato sui principi dell'approccio salutogenico e del modello Sente-mente®.

Il servizio contrasta la rigidità dell'assistenzialismo tradizionale proponendo un approccio relazionale standardizzato ed etico, capace di garantire a ogni ospite un percorso di riattivazione espressiva su misura.

Attraverso il gioco inteso come imperativo biologico, la memoria orale e le inclinazioni personali, la routine della RSA lascia spazio alla co-progettazione: i grandi anziani vengono guidati nella generazione di tracce grafiche e nella narrazione di micro-storie che ne riaffermano l'identità.

L'intervento di design non mira a modificare le attività interne della RSA, ma a renderle protagoniste.

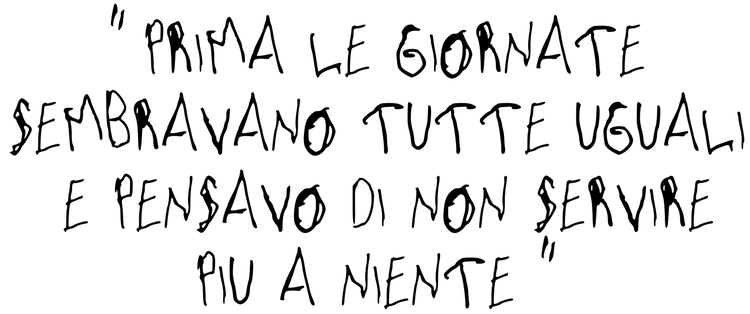
Attraverso una campagna di comunicazione transmediale, il progetto cattura la vitalità latente, la resistenza emotiva e la storia biologica degli ospiti, trasformando la percezione del grande anziano da "numero assistenziale" a individuo presente e vibrante.

Analisi e rilevamento della grafia analogica del grande anziano.

Attraverso la mappatura dei tratti, delle variazioni di pressione e delle incertezze del segno, il gesto individuale viene vettorializzato per originare un font tipografico identitario e unico, permettendo all'anziano di raccontarsi con la propria calligrafia.

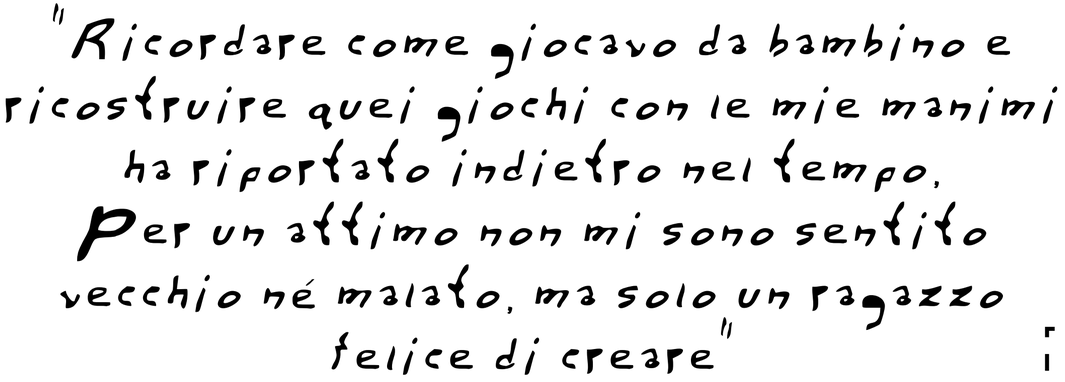
Font digitalizzato n.1





Font digitalizzato n.2





35-916-77

I VOLTI DI QUESTO PROGETTO








Residenti di villa Magli, Calenzano

35-916-77