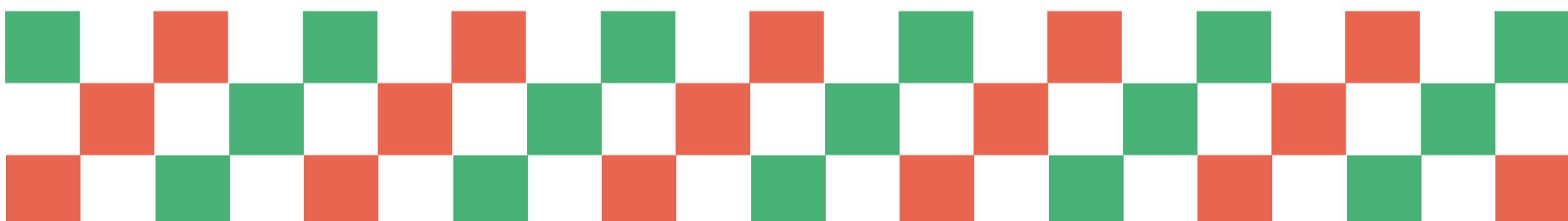


La Costituzione come infrastruttura narrativa e valoriale: *comunicare diritti, attivare pratiche*



**Mostra dei progetti
sviluppati dagli studenti del
Laboratorio di Design per la
comunicazione A | B**

Aula C225
Sede Sant'Angelo Magno
viale della Rimembranza, 3
Ascoli Piceno

Docenti:
Federico O. Oppedisano
Linda Raffaeli
Claudia Vagnoni

Tutor:
Riccardo Crescenzi

La Costituzione non è soltanto un testo giuridico, ma un'infrastruttura di valori e comportamenti che si alimenta anche attraverso processi di comunicazione capaci di renderne visibili e accessibili i principi, trasformandoli in strumenti concreti di cittadinanza attiva. La comunicazione sociale, tuttavia, incontra diversi limiti, tra cui la difficoltà di misurare gli effetti nel breve periodo, di coinvolgere pubblici differenti e di evitare il distanziamento emotivo generato da linguaggi inefficaci o eccessivamente drammatici. In questa prospettiva, il Laboratorio di Design per la comunicazione ha assunto la Costituzione come matrice narrativa e valoriale, esplorando l'egualanza sostanziale (art. 3), la tutela della cultura, dell'ambiente e della biodiversità (art. 9), il ripudio della guerra e la promozione della pace (art. 11), la libertà di espressione e di informazione (art. 21) e la salute come diritto fondamentale (art. 32). I risultati di questa ricerca sono stati raccolti in dossier che evidenziano punti di forza, criticità e opportunità di miglioramento di campagne e artefatti comunicativi esistenti. Nella fase progettuale, gli studenti hanno sviluppato proposte che intendono superare la sola funzione di denuncia o di semplice sensibilizzazione per configurarsi come dispositivi operativi capaci di rendere percepibili gli ostacoli all'egualanza, valorizzare il patrimonio culturale e ambientale, promuovere la prevenzione della violenza e la gestione non violenta dei conflitti, favorire il riconoscimento della disinformazione e il dialogo civile, fino a facilitare l'accesso a informazioni e servizi per la salute, riducendo lo stigma e le barriere informative. L'esito di questo percorso si traduce in un sistema di artefatti che comprende manifesti, prodotti editoriali, applicazioni digitali, audiovisivi e forme ludiche, come giochi da tavolo o digitali, progettati per spiegare e coinvolgere gli utenti nella comprensione e nella pratica di questioni sociali attraverso modalità di apprendimento partecipativo.