

DESIGN FOR SURVIVAL

Proposte responsabili
per un futuro oltre la crisi

a cura di **Lucia Pietroni** e **Davide Turrini**

Design for Resistance

Strategie e pratiche di progettazione eco-sociale

**Margherita Vacca, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi,
Paria Bagheri Moghaddam**

RELAZIONI ECO-SOCIALI

RESISTENZA

PRATICHE COOPERATIVE

GRUPPO DI RICERCA

Margherita Vacca

Fabio Ballerini

Giulia Pistoresi

Paria Bagheri Moghaddam

Università degli Studi di Firenze

Laboratorio di Design
per la Sostenibilità

INTERCULTURAL CRAFT (Erasmus+
KA2, Cooperation partnerships VET)

PARTNER

Terra di Tutti impresa sociale

Odyssea

AMBIT

CSM

Terra Vera

ELISAVA

Legacoop Toscana

Cooperativa sociale Brikke Brakke

Design for Survival viene declinato e riproposto come *Design for Resistance*. Se la sopravvivenza indica quasi uno stato di accettazione passiva degli eventi difficili, la resistenza fa intravedere invece un'opportunità di azione verso un cambiamento migliorativo della condizione avversa. Uno spiraglio, dunque, per un agire progettuale concreto e alternativo allo status quo.

La ricerca – nata dal basso e portata avanti secondo metodologie sperimentali e ibride – si inserisce in un contesto di riferimento vasto che studia le crisi interconnesse dei sistemi socio-ecologici e le complesse sfide dello scenario contemporaneo. Ciò, nella considerazione che, per resistere in questa multiforme complessità, sia necessario per il designer ascoltare e comprendere il quadro delle trasformazioni contemporanee in atto per provare a porsi delle domande che possano orientare la ricerca, possibilmente individuando quelle giuste. Quale può essere il contributo (e la responsabilità) del designer nell'interfacciarsi con queste tensioni attuali? Quali saranno le attitudini, i metodi e gli strumenti che il progettista dovrà adottare per resistere e per portare un concreto e migliorativo cambiamento nella società e nell'ambiente?

Il campo d'azione progettuale di riferimento è quello dell'eco-social design, che vede azioni e prospettive di ricerca e di progetto sempre più interdisciplinari, sostenibili e con ricadute concrete su società e ambiente, i cui problemi non possono ormai più essere affrontati separatamente, ma devono essere messi in relazione. Data la matrice sperimentale della ricerca, l'impianto teorico-critico costituito è supportato da un sistema definito di casi studio, interconnessi a tre progetti di ricerca finanziati, raccontati attraverso l'esposizione dei risultati e delle *lessons learned* ottenute, discutendo con approccio critico il loro contributo verso la costituzione di pratiche di resistenza attiva del design per una trasformazione migliorativa del quotidiano.

Design for Resistance è una direzione di ricerca, tutt'ora in corso, che nasce dal basso ed è portata avanti da un gruppo di ricercatrici e ricercatori all'interno del Laboratorio di Design per la Sostenibilità (DIDA – UniFi) nell'ambito del campo progettuale dell'eco-social design.

Obiettivo principale è quello di mettersi in ascolto, di studiare e di comprendere il quadro delle trasformazioni in atto nello scenario contemporaneo, discutendo con approccio critico il contributo dell'eco-social design in applicazioni mirate su progetti di ricerca e sviluppo finanziati, verso la costituzione di pratiche progettuali alternative di resistenza attiva per una trasformazione migliorativa del quotidiano.

L'impianto teorico-critico costituito ha una natura prettamente ibrida e sperimentale, interconnessa ai contributi provenienti da altri campi disciplinari e ai quesiti originari che muovono la ricerca progettuale fin dalla sua genesi. Quale può essere il contributo (e la responsabilità) della/del designer nell'interfacciarsi con le crisi dei sistemi socio-ecologici? Quali saranno le attitudini, i metodi e gli strumenti che la/il progettista dovrà adottare per resistere e per portare un concreto e migliorativo cambiamento nella società e nell'ambiente? Ciò, nella consapevolezza che si tratta di quesiti aperti che si muovono insieme alla multiforme complessità delle problematiche affrontate.

Le tre applicazioni pratiche presentate fanno riferimento a tre progetti di ricerca finanziati nell'ambito di bandi nazionali e internazionali. Il quadro metodologico costituito è composto da approcci, metodi e strumenti ibridi e sperimentali. Nello specifico, insieme a metodologie già adottate dalla disciplina del design – co-design, innovazione sociale e Design-Driven, Systemic Design – ne sono stati affiancati altri provenienti dal dialogo critico con altre discipline principalmente afferenti alle scienze sociali e naturali: antropologia, sociologia, economia, pedagogia, ecologia, biologia.

Si tratta dunque di un impianto metodologico denso e aperto, che ha permesso di ottenere la duttilità necessaria ad essere “manipolato” dal gruppo di ricerca a seconda del contesto di progetto esaminato. Un aspetto questo che, in un'analisi a posteriori delle attività intraprese, è stato giudicato positivo data la natura dal basso e sperimentale della direzione di ricerca individuata.

La prima applicazione fa riferimento al test pilota del percorso formativo progettato nell'ambito del progetto di ricerca “Intercultural Craft. A bridge between traditional knowings and cultures - INTERCRAFT” (<https://www.inter-craft.eu/>), finanziato nell'ambito del bando 2022 Erasmus+ KA2 Cooperation partnerships VET (call 2022).

Il progetto INTERCRAFT – all'interno del quale il Laboratorio di Design per la Sostenibilità partecipa come partner strategico (insieme ad altri partner da Spagna, Grecia, Slovenia) – mira a promuovere l'inclusione socio-professionale

delle persone provenienti da contesti migratori – migranti, rifugiati, richiedenti asilo – nel territorio europeo locale che li ospita. Attraverso l'attivazione di uno scambio culturale e professionale tra giovani migranti, operatori sociali, designer e artigiani locali, l'intento è quello di creare un nuovo modello di valore condiviso – sociale, ecologico ed economico – tra gli attori coinvolti.

INTERCRAFT prevede come risultato principale il progetto di un'esperienza educativa innovativa che possa mappare e valorizzare il portato di capacità e competenze dei giovani migranti, mettendole in relazione con le conoscenze tradizionali degli artigiani locali dei territori europei ospitanti, includendo anche l'importante contributo degli operatori sociali come mediatori di questo dialogo interculturale.

Grazie a un approccio partecipativo al patrimonio materiale e immateriale rappresentato dalle conoscenze tradizionali, le attività predisposte mirano a incontrare le esigenze dei migranti che desiderano valorizzare e accrescere le proprie competenze professionali acquisite nei paesi di origine, così come anche le esigenze degli artigiani locali dei territori europei ospitanti che necessitano di un ricambio generazionale all'interno delle loro imprese.

Un elemento di forza è stato il progetto del percorso formativo integrato, la cui fase pilota è terminata a febbraio 2025 ed è stata coordinata dalle tre imprese sociali partner del progetto.



1
Lezione tenuta dai ricercatori DIDA UNIFI durante la pilot action del percorso formativo progettato per INTERCRAFT.

Il percorso formativo congiunto (*joint curriculum*) è stato progettato con un margine di flessibilità necessario alle caratteristiche del contesto di applicazione e al quadro di competenze teoriche e abilità pratiche dei partecipanti via via coinvolti.

Da un'analisi preliminare dei dati raccolti emerge che l'attivazione di percorsi formativi di artigianato interculturale capaci di valorizzare le abilità artigianali dei migranti e di favorire il dialogo critico con la tradizione artigianale locale sono dei dispositivi strategici, concretamente sostenibili e inclusivi. Tanto dell'eco-social design passa da qui, ovvero dalla valorizzazione delle conoscenze e competenze tradizionali dei territori e delle comunità locali e non, e dall'attuazione di politiche di inclusione socio-professionale sostenibili nel tempo.

La seconda applicazione fa riferimento al workshop di co-design "Design for Social Change" organizzato nell'ambito del progetto "Realtà aumentata, StOrytelling evoluto, Blockchain nel processo di innovazione circolare e tecnologica delle COOPERATIVE sociali - ROBOCOOP", finanziato nell'ambito del bando POR FESR della Regione Toscana (2020). Il partenariato del progetto coinvolgeva due cooperative sociali che si occupano dell'inserimento lavorativo nel territorio toscano di persone svantaggiate, un partner tecnologico e un organismo di ricerca (UniFi).

Obiettivo principale era il rafforzamento competitivo delle due cooperative sociali attraverso l'applicazione delle tecnologie proprie dello scenario di Impresa 4.0, intervenendo sulle fasi di progettazione, produzione, comunicazione e vendita. Attraverso l'applicazione di tecnologie abilitanti le imprese e cooperative

sociali partecipanti al progetto hanno infatti potuto beneficiare dei servizi proposti, utilizzare strumenti comuni, migliorare la loro strategia di comunicazione, diversificare e implementare la loro rete di conoscenze e organizzare l'approvvigionamento e la gestione del flusso dei materiali di scarto.

ROBOCOOP aveva come output principale la realizzazione di una piattaforma digitale multifunzionale come strumento tecnologico "aggregatore di diversità", progettato come uno spazio digitale dedicato all'incontro tra le realtà eterogenee che animano il territorio in esame, siano esse imprese tradizionali del settore tecnologico e/o manifatturiero, istituti di formazione, imprese e cooperative sociali. All'interno dell'architettura informatica della piattaforma digitale è stato trasferito il network circolare territoriale (altro output progettuale), rendendolo in questo modo fruibile e accessibile virtualmente.

L'organizzazione del workshop di co-design si è dimostrata un contesto di applicazione utile a veicolare il portato di innovazione tecnologica da parte della sfera accademica, in relazione al portato di innovazione sociale e circolare delle cooperative sociali coinvolte nel progetto. L'attività didattica è stata organizzata da tutti i partner, con il coordinamento del Laboratorio di Design per la Sostenibilità, ed ha visto la partecipazione di circa 30 studenti del Design Campus UniFi.

L'esperienza formativa si è rivelata uno strumento metodologico molto importante per raccogliere dati qualitativi e quantitativi da riportare nel flusso progettuale, per ottenere intuizioni importanti sul progetto da parte delle/dei giovani designer e, soprattutto, per investigare il mondo



Visualizzazione della piattaforma digitale ROBOCOOP in ottica circolare e partecipativa.



3
Field analysis presso una delle cooperative di agricoltura sociale del territorio livornese partner del progetto.

della cooperazione sociale e del Terzo Settore, come possibile bacino (multi)culturale da cui attingere per l'adozione di nuove pratiche progettuali. Una fra tutte il *fare con*, o meglio il *progettare con* (*designing with*), si manifesta come una pratica progettuale collettiva, orizzontale e partecipativa, che può essere eletta a possibile antidoto per sopravvivere e resistere al caos contemporaneo.

La terza applicazione riguarda il workshop di co-design "DE'sign. Coltivare pratiche di comunità", organizzato nell'ambito del progetto "La Luna e i Falò", finanziato del bando regionale "Prestazione e attività sociali e di servizio per le comunità locali" sul tema dell'assistenza sanitaria tramite pratiche di agricoltura sociale. Nello specifico, la cornice applicativa è stata predisposta come un momento di conoscenza e contaminazione tra i beneficiari del progetto – giovani ragazze e ragazzi affetti da un disturbo dello spettro autistico afferenti a strutture sanitarie regionali – e gli studenti di design partecipanti al workshop.

Obiettivo principale del progetto era la promozione dell'agricoltura come patrimonio culturale e immateriale, offrendo nuove opportunità di crescita individuale e collettiva. Obiettivo principale del workshop era la valorizzazione delle competenze già acquisite dai giovani nel settore dell'orticoltura, consentendo loro di applicarle e consolidarle in un ambiente lavorativo.

Inoltre, vi era la volontà di sviluppare un nuovo approccio al welfare, più funzionale e aperto ai beneficiari, attraverso un costante dialogo con le comunità locali per individuare soluzioni personalizzate alle esigenze individuali.

Il contributo dei giovani studenti di design e la loro interazione con i beneficiari si è verificato un momento importante per testare nel concreto le valenze e le opportunità date dal paradigma del *progettare con* per il campo d'azione progettuale dell'eco-social design. Da questo matching di nuove fonti e risorse culturali, territoriali, disciplinari, pedagogiche e metodologiche sono scaturiti interessanti concept progettuali di prodotto, servizio e comunicazione, alcuni dei quali in fase di test di fattibilità e realizzazione concreta.

BIBLIOGRAFIA

- Armiero, M. (2021). *Wasteocene: Stories from the Global Dump*. Cambridge University Press.
- Descola, P. (2010). *Diversità di natura, diversità di cultura*. Book Time.
- Illich, I. (2013). *La convivialità*. RED edizioni.
- Kropotkin, P. (2020). *Il mutuo appoggio: un fattore dell'evoluzione* (3ª ed.). Eleuthera.
- Maldonado, T. (1970). *La speranza progettuale. Ambiente e società*. Einaudi.
- Papanek, V. (2022). *Design per il mondo reale. Ecologia umana e cambiamento sociale* (Edizione originale 1971). Riedizione a cura di Clarke, A. J., & Quinz, E.. Quodlibet.



Giunti Editore si impegna per uno sviluppo sostenibile
con l'utilizzo di carta certificata FSC® proveniente
da fonti gestite in maniera responsabile.

Finito di stampare a dicembre 2025