



TO
GETH
ER
NESS

a cura di
Fabio Ballerini
Irene Fiesoli
Margherita Vacca



design con le imprese sociali



TOGETHERNESS

design con le imprese sociali

a cura di
Fabio Ballerini
Irene Fiesoli
Margherita Vacca





Dalla collaborazione tra il Corso di Laurea Magistrale in Design – Laboratorio di Design for Sustainability – e l'impresa sociale *Terra di tutti*, durante il primo semestre dell'anno accademico 2019-2020 come riflessione sul contributo che la disciplina del design può dare al mondo della cooperazione e imprenditoria sociale. I testi introduttivi fanno di *Design con le imprese sociali* non solo una raccolta di progetti ma un libro che si interroga sul contributo del design alle sfide dell'imprenditoria sociale e civile.

progetto grafico

didacommunication lab

Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze

Susanna Cerri
Federica Giulivo



didapress

Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
via della Mattonaia, 8 Firenze 50121

©2022
ISBN 978-88-3338-162-6

Stampato su carta di pura cellulosa Fedrigoni Arcoset



indice

design con l'impresa civile giuseppe lotti	5
il senso del limite per creare il futuro elisa galli	21
terra di tutti impresa sociale fabio ballerini	29
metodo (alla ricerca di) marco fioravanti	37
design e innovazione sociale maddalena rossi	47
design-based learning for social innovation irene fiesoli	59
taking care. partiche di design empatico margherita vacca	69
design e narrazione marika costa, elisa matteucci	81
metodo e processo irene fiesoli, margherita vacca	88
atlante illustrato dei progetti	112
storie in viaggio	114
nomad	118
recupero diffuso	122
intrecci di saperi	126
storie capovolte	130

**Di fronte agli effetti
sociali ed ambientali di
un modello produttivo
che mostra i suoi limiti
nella incapacità di
affrontare le grandi sfide
del pianeta, da più parti
si afferma l'importanza
di aziende che, oltre ai
profitti, *hanno a cuore il
futuro.***

design con l'impresa civile

giuseppe lotti

Aziende che hanno a cuore il futuro

Il progetto sviluppato con Terra di tutti dal Laboratorio di Design per la sostenibilità rientra all'interno di una crescente propensione del design contemporaneo verso il sociale.

Di fronte agli effetti sociali ed ambientali di un modello produttivo che mostra i suoi limiti nella incapacità di affrontare le grandi sfide del pianeta, da più parti si afferma l'importanza di aziende che, oltre ai profitti, hanno a cuore il futuro. Si parla così di impresa responsabile, sociale, civile. Oggi come non mai c'è bisogno di questo modo di fare impresa; è anche il mercato che si presenta sempre più sensibile verso aziende e prodotti in grado di dare garanzie sul piano etico ed ambientale.

Si tratta di promuovere l'impresa civilmente responsabile, che non tiene conto solo delle esigenze degli stakeholder, ma che considera l'intera catena di fornitura, l'impatto della produzione sui territori vicini e lontani e la sostenibilità del modello di sviluppo, il rispetto dei diritti umani fondamentali, il contributo alla civilizzazione del mercato. Così l'economista Stefano Zamagni: "Oggi sappiamo che il successo dell'impresa procede di pari passo con quello del territorio di cui è parte"; un'impresa deve essere apprezzata "non solo per quello che fa, ma anche per quello che non fa" (Zamagni, pp. 137-142).

Se questo è vero in assoluto, molti autori si interrogano sul contributo specifico del nostro paese:

...l'estetica, lo stile sono in Italia ancora oggi la chiave migliore per comprendere l'etica, il sistema di valori e le regole che definisce la scelta di fondo degli italiani. Gli italiani sono portatori di quella tradizione che per secoli in Occidente, fin dal pensiero greco e poi attraverso il Rinascimento, ha considerato determinante la connessione tra il bello e il bene. Per questo motivo lo stile italiano va osservato non solo per il suo mero effetto di gradevolezza estetica, ma per il significato etico, per i valori che questa bellezza porta con sé (...) La resistenza che l'Italia fa ancora oggi alla separazione tra etica e estetica è quanto la rende attraente in un siste-

ma globale basato invece sul consumo di massa di beni privi di valore e destinati a produrre ingenti quantità di rifiuti e scarti (Benini, 2018, pp.6-7).

L'Italia ha sviluppato nel tempo un'antica e gloriosa tradizione di economia civile, passando da San Francesco, Tommaso D'Aquino, l'Umanesimo e il Rinascimento, la tradizione degli economisti napoletani, l'illuminismo, Adriano Olivetti. Una storia che va riscoperta e reinterpretata alla luce delle nuove sfide.

“L'economia civile (...) nega la separazione mercato-società...” (Zamagni, 2013, p.120); il suo obiettivo è realizzare e sviluppare nel tempo un progetto, anche di vita, contaminarsi con le persone coinvolte, lavorare ad un tornaconto non solo economico “per” qualcuno, anche lontano, per il guadagno ed il salario ma non solo, addirittura applicando il principio di gratuità.

In concreto, l'impresa civile si focalizza sui seguenti principi: dialogo con le comunità locali, relazione con il territorio, sviluppo di pratiche e politiche sostenibili, condivisione dei valori, valorizzazione delle competenze, inserimento lavorativo anche di persone svantaggiate e, come specificità molto italiana, la già richiamata importanza data al fattore estetico. E su questo, nella diversità dei contributi, si realizza la convergenza di diversi attori: la cooperazione (con il principio di redistribuzione), il commercio equo e solidale, il movimento dei bilanci di giustizia, i gruppi di acquisto solidali (GAS), le esperienze di microcredito, l'economia di comunione, il credito cooperativo, Banca Etica ... E non solo: anche molte imprese “tradizionali” che, oltre al reddito, guardano ai valori, ad un armonico sviluppo con il territorio, all'importanza sociale e culturale del lavoro.

L'impresa civilmente responsabile, o l'impresa civile, è l'impresa che sa fermarsi al punto giusto nel processo di trasformazione (oggi inesorabile della società di mercato) dei rapporti, delle passioni umane, dei beni relazionali in merci. È l'impresa che sa, e impara, che senza 'gratuità' è l'impresa stessa che implode, perché il patrimonio di gratuità (passioni, ideali...) è il luogo dove si rigenerano anche il mercato, la ricchezza e il profitto (Zamagni, 2009, p.39).

E, proprio questa varietà, rappresenta la forza della proposta italiana, un sistema costruito dal basso, complesso e molteplice (si pensi al modello distrettuale e alle sue trasformazioni...). Seppur con qualche distinguo, legato alle specificità del settore, a tale logica può essere ascritta l'idea di un capitalismo umanistico proposta da Brunello Cucinelli, alla base della filosofia aziendale dell'azienda omonima.

Volevo che i rapporti tra le persone rispettassero umanità e verità, e il salario fosse adeguato ad una vita dignitosa e serena. L'atmosfera di lavoro alla quale pensavo era quella tranquilla da cui nasce la creatività. Immaginavo di fare sì profitti, però con etica, dignità e morale..." (Cucinelli, 2018, p.62).

Immaginavo

un'industria rispondente nella forma più nobile alle regole di etica che l'uomo ha definito nel corso dei secoli. Sognavo una forma di capitalismo contemporaneo con salde radici antiche, dove il profitto non comportasse danno o offesa a persone né a cose, e parte dello stesso andasse per ogni iniziativa in grado di migliorare concretamente la condizione della vita umana; dove il bene comune fosse strumento di guida per il perseguimento di azioni prudenti e coraggiose; dove infine l'uomo fosse al centro di qualsiasi processo produttivo, perché solo così la dignità è restituita, convinto che non possa esservi qualità senza umanità (Cucinelli, 2018, pp.73-74).

Pensavo di perseguire "una bellezza che intendevamo come estetica ma anche come etica, in armonia con l'ambiente e luogo di incontro e aiuto reciproco" (Cucinelli, 2018, p.121).

Design e impresa sociale

Nell'ambito del dibattito sull'etica d'impresa, in questo periodo crescente è anche l'attenzione al contributo del design; ciò anche a partire dalla ricordata consapevolezza dell'importanza della questione estetica nello specifico del nostro paese. Ma in generale nell'ottica di una disciplina che è lontana da quello del secolo precedente e, in quest'evoluzione, ha perso il suo legame privilegiato con i prodotti fisici e con l'industria. Il ruolo del design non è "solo quello di produrre artefatti, ma anche quello di facilitare lo sviluppo e l'orientamento di capacità progettuali diffuse e di contesti che ne favoriscano l'applicazione" (Manzini, in Bettega, Grilli, 2009). Un design che si trova ad operare in una "situazione di offerta di innovazione multipla

Design when everybody designs (...) in a changing world everyone designs: each individual person and each collective subject, from enterprises to institutions, from communities to cities and regions, must define and enhance a life project (Manzini, 2015).

Con il design – inteso come progettazione esperta e dunque come attività che supporta l'innovazione sociale – che può svolgere un ruolo importante nello stimolare, facilitare, contribuire a rendere visibile, dar forma ai processi di innovazione sociale.



Laboratorio di restauro del legno

Il design per l'innovazione sociale è tutto ciò che il design, in tutte le sue forme, può fare per promuovere e sostenere il cambiamento sociale verso la sostenibilità (...). Più precisamente, poiché il 'risultato finale' non è più una cosa, ma un sistema di relazioni, e poiché le relazioni, in quanto tali, per fortuna, non si possono progettare, quello che si può fare è di intervenire sul loro ambiente: progettare dei sistemi di prodotti, servizi e comunicazione che rendono una data maniera di essere e di fare più facile, più interessante e quindi più probabile. Questo è dunque il nuovo ruolo dei designer: collaborare alla creazione di ambienti sociomateriali più favorevoli. E farlo adottando un atteggiamento dialogico. Che significa: ascoltare, contribuire alla discussione con delle idee, ascoltare ancora e andare avanti in questa conversazione con i diretti interessati e tutti gli stakeholder coinvolti (Manzini, in Bettega, Grilli, 2009).

In tale scenario una specifica attenzione è dedicata al design con le imprese sociali che operano con l'obiettivo dell'inserimento lavorativo di persone svantaggiate. L'intervento è rivolto al prodotto, in ottica di miglioramento, al fine di garantire un plus competitivo, ma anche agli aspetti di comunicazione e servizio. Ciò rientra all'interno di un più ampio ragionamento sui territori e sulla pluralità degli attori sociali e produttivi che li abitano e dei possibili scambi e simbiosi tra questi. Con Aldo Bonomi:

Io credo che il territorio vada pensato. Ci sono tre modi di pensarlo: primo modo, pensare il territorio come luogo del rinserramento e della chiusura, della selezione dell'altro da sé; secondo modo, pensarlo come un flusso che atterra in maniera indiscriminata sul territorio, pensiamo a Bophal come rappresentazione drammatica di un flusso (...); terzo modo, è considerare il territorio come spazio di rappresentazione dove precipitano le tecnologie, le nuove forme dei lavori, la nuova composizione sociale ma a cui stare ancorati, per andare nel mondo con una visione partire e tornare. Il territorio come luogo dell'ancoraggio in una dimensione della globalizzazione che costringe a una dialettica "lobal", dal locale al globale e ritorno, con tutto ciò che questo significa per le imprese, per i soggetti, per le culture, per un territorio aperto. C'è una forte comunità del rancore, ossia l'assenza della comunità percepita di comunità rancorose che si danno identità contro l'altro da sé [...] c'è una forte comunità di cura" in cui "non metterei solo l'esercito dei buoni, di coloro che per vocazione o professione fanno volontariato e professioni sociali" (Bonomi, 2010, p. 14).

Ma anche sulle professioni legate al welfare, le cooperative sociali:

Bisogna cominciare a interrogarsi anche su quella che io chiamo la comunità operosa, la comunità che è dentro le dinamiche economiche e i grandi processi di cambiamento. E quando dico comunità operosa ho in mente l'evoluzione del capitalismo molecolare, il post fordismo, e poi il terzo ciclo, quello del capitalismo delle reti. Se il modello economico che verrà è quello degli operosi che chiedono dazi, mentre i rancorosi perimetrano il territorio c'è poco da stare allegri. Ma se riuscissimo a saldare i soggetti della cura con i soggetti dell'operosità forse le cose potrebbero cambiare (Bonomi, 2010, p. 7).

E, più nello specifico:

I luoghi del 'fare' diventano spazi che si strutturano secondo un nuovo modello spaziale, policentrico, orizzontale, dove possono convivere le precedenti modalità industriali, artigianali e formative accanto ai nuovi modelli cooperativi che nascono dal basso. Il networking caratterizzato dall'economia sociale diventa così una struttura: plasmabile, priva di una forma propria e sempre in espansione; periferica, con relazioni attivate in canali paralleli o divergenti, che esplorano opportunità in altri settori; flessibile, con capacità di modificazioni continue; resiliente che si autorganizza in piccole unità delocalizzate (Sbordone, in Arcidiacono, Baldascino, De Rosa, Mosca, Musella, Natale, Sbordone, 2016, p.53-54).

Negli ultimi anni si stanno moltiplicando esempi di progetti che si sviluppano seguendo questa logica. Chi scrive, nell'ambito del Laboratorio di Design per la sostenibilità del Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze, ha promosso progetti di design strategico con cooperative e imprese sociali. Oltre al seminario con l'impresa sociale Terra di tutti, qui raccontato, possono essere citati il workshop *Fare insieme impresa design*, e il seminario *Design con l'impresa civile* con Legacoop Toscana e, ancor più recentemente il progetto *ROBOCOOP – Realtà aumentata, storytelling evoluto, Blockchain nel processo di innovazione circolare e tecnologica delle COOPERATIVE sociali*.

Design e reti di economia sociale

A livello più generale, un esempio di questo processo è rappresentato dal Modello di Rete di Economia Sociale, La Res, nei luoghi delle Terre di Don Pepe Diana, promossa e sostenuta da Fondazione con il Sud, nel vasto territorio della provincia di Caserta.

La pressione delle mafie con il loro sistema di complicità diffusa e pervasiva, ha portato alla disintegrazione dei tradizionali legami sociali basati sulla reciprocità e fiducia che si sviluppano all'interno di una società sana dove la fiducia reciproca è un "tessuto visibile (Genovesi, 1974, cit. in Sbordone, 2017) fondato su principi civili solidi di cui il loro uso è a vantaggio di tutti. Le comunità di senso territoriali, costruite su una forte intesa aggregativa tra le persone, si predispongono alla sfida delle reti globali. La struttura delle reti comunitarie fondata sulle reti familiari, della parentela, del comunitario allargato, associativo e generalizzato, assume un significato fondamentale nella restituzione della realtà del capitale sociale dei territori:

esse sono lo spazio di base in cui i processi identitari possano trovare supporto ed espressione. In questo senso, associazioni, gruppi di autoaiuto e di pressione sociale, di difesa dei diritti fondamentali, di promozione dei diritti di cittadinanza, dell'ambiente, ecc., hanno la funzione di agire sull'ambiente rendendolo più rispondente ai bisogni della comunità e dei suoi membri" (Arcidiacono, 2015). (Sbordone, traduzione dell'autrice, 2017, senza pagina).

Ciò ha richiesto un'azione di riappropriazione dei beni sottratti alle organizzazioni criminali, i cosiddetti beni liberati, che diventano i nodi della rete, intorno ai quali si concentrano le opportunità di sviluppo. I beni confiscati configurano i nodi di una rete sociale ed economica, manifesto del territorio che si rende di nuovo accessibile e coglie l'opportunità di rinnovare la sua mission, fondando la crescita in termini sociali, guidata dal rispetto per l'ambiente e per le regole del vivere civile e della legalità. (Sbordone, traduzione dell'autrice, 2017, senza pagina)

In questo contesto si è sviluppato il contributo specifico del design:

Le attività delle reti messe in azione dalle piccole imprese legate a La RES, Rete di Economia Sociale, è un'attività di design che non manipola solamente gli aspetti materiali della produzione, i processi produttivi, i prodotti delle terre, ma lavora anche sulla struttura sociale del territorio, mostrando come un modo diverso di vivere, di lavorare, di rapportarsi all'economia sia possibile e preferibile. È un design delle relazioni sociali e delle culture, un'attività molto complessa, che affronta quelli che Rittel and Webber (1973) definirebbero come "wicked problems" ('problemi cattivi'), ossia problemi non facilmente definibili, che non possono essere risolti con logiche lineari e pertanto sono difficili da risolvere (Morelli, 2016, cit. in Sbordone, traduzione dell'autrice, 2017, senza pagina).

Ed ancora:

l'azione di design assume: carattere sociale, essendo un processo discontinuo e negoziato, per cui l'intervento sul territorio, in chiave di sviluppo sostenibile, non si configura come il risultato di una decisione imposta dall'alto bensì deriva da un processo negoziale tra le parti che rappresentano interessi differenti; di natura differente del focus progettuale, le cui attività progettuali possono confrontarsi con la dimensione economica e tecnico-produttiva, ampliando il campo di attività alle pratiche in campo sociale, culturale, ambientale; carattere negoziato, l'azione di design si colloca all'interno di un processo ampio che connette pubblico e privato e che coinvolge diversi livelli di competenze, e di soggetti istituzionali, ed economici, come gli stessi individui, i rappresentanti delle parti sociali, etc.; valenza connettiva, l'attività progettuale può essere essa stessa lo strumento per abilitare e facilitare i processi di natura creativa e progettuale e dunque la condivisione del sapere tra comunità eterogenee focalizzate al territorio nella sua complessità e nella sua traiettoria di cambiamento (Sbordone, in Arcidiacono, Baldascino, De Rosa, Mosca, Musella, Natale, Sbordone, 2016, p.74).

In concreto il design ha operato su: la creazione di un incubatore d'impresa sociale, impegnate nel riutilizzo dei beni confiscati; la realizzazione di un label collettivo; l'attivazione di una piattaforma di e-commerce; la costituzione di una Fondazione di Comunità, per la gestione del Fondo di Solidarietà; il potenziamento di filiere settoriali, in particolare dell'agroalimentare, del turismo, della comunicazione sociale, delle energie rinnovabili ed altre funzionali all'uso dei beni confiscati, in una dimensione di intervento sul sistema prodotto.

Design for migration

Ancor più recente è l'attenzione del design italiano verso le implicazioni della società interculturale e per le sfide dell'inserimento sociale degli immigrati.

Da citare la mostra *La metropoli multietnica*, curata da Branzi in occasione della XXI Triennale di Milano che ci racconta l'articolazione-ambiguità del tema.

La complessità, le contraddizioni, le ibridazioni sono così diventate le categorie di riferimento per coloro che si occupano di politica o di progetto, strumenti un tempo portatori di ordine e di programmazione, e oggi costretti a confrontarsi con 'problemi che non hanno soluzione', nuova categoria che segna drammaticamente il XXI secolo (Branzi, 2016, p.12).

Ed ancora:

È così che il mito di una metropoli multietnica, di fronte al livellamento prodotto dalla globalizzazione, tende ad assorbire la complessità della nostra società e della sua possibile ricchezza culturale, svuotandola dalle antiche tracce di mondi destinati a scomparire, dentro alla nebbia del mercato mondiale (Branzi, 2016, p.13).

Tracce che, insieme ai simboli della globalizzazione, si ritrovano nelle installazioni - *Altari* presentati da Branzi.

Un'analisi delle diverse sfaccettature della tematica è alla base del progetto *Design for migration* una piattaforma on line che raccoglie esperienze italiane ed europee di supporto e racconto sulla questione migratoria.

Progetti che non si limitano ad includere e ad abilitare al lavoro, ma che sono in grado di aprire dibattiti, riflessioni e impattare sulla qualità delle relazioni sociali attraverso gli oggetti, verso una vera e propria trasformazione sociale (Moretti, in Moretti, 2019, p.4).

Un design che opera tra il social design, inteso come social work con l'obiettivo di contribuire all'inclusione, e il socio design finalizzato alla trasformazione attraverso progetti finalizzati a



sensibilizzare, a stimolare la riflessione, a modificare le relazioni, ad attivare cambiamenti nelle comunità, dimostrando “come una certa attitudine del design possa concretamente contribuire al processo democratico.” (Moretti, in Moretti, 2019, p.9)

Nella pubblicazione sono presentati progetti che si muovono in questa direzione,

importanti per la loro capacità di trascendere pratiche e discipline, verso nuove forme di convivenza e conoscenza dell'altro, attraverso un progetto, attraverso un oggetto, che da semplice strumento diventa non solo portatore di valori, ma anche mediatore di relazioni, facilitando i processi di relazione, di appropriazione, di meticcio e di inclusione di quelle persone spesso relegate ai margini, nelle zone d'ombra delle nostre comunità (Moretti, 2019, p.17).

Numerosi gli esempi citati, raccontati attraverso interviste da cui emergono molte delle caratteristiche di questi lavori, Talking Hands, Senza peli sulla lingua, Cucula.

Tra i tratti peculiari delle esperienze raccontate: la necessità di intervenire soprattutto sulle piccole comunità, “I luoghi più sensibili alla paura dell'altro (...) Posti spesso piccoli, soggetti a sporadici cambiamenti, in cui l'arrivo anche di poche persone, può essere sufficiente a stravolgere gli equilibri (...) Le città, diversamente, sono per costituzione dei crocevia, delle metropoli in cui la diversità culturale è parte integrante” (Moretti, 2019, p.68); l'importanza di un approccio interdisciplinare: “servono le risposte di tutti, ognuno coi propri mezzi, anche con quelli del design (Moretti, 2019, pp.69-79); le dimensioni di lavoro e relazione estremamente dilatate rispetto a quelle cui siamo abituati; il tentativo di utilizzare “l'attività progettuale e manuale come forma di narrazione delle proprie biografie, dei luoghi di provenienza, dei viaggi compiuti e dei propri sogni” (Fabrizio Urettini, in Moretti, 2019, p.24); il design come strumento per la progettazione e la creazione di network relazionali che favoriscano la nascita di comunità, di sinergie con l'imprenditoria locale e di interazione con il territorio”; (Urettini, in Moretti, 2019, p.259); la necessità di tempi medio-lunghi – “è fondamentale che il progettista abbia il tempo necessario per stabilire una relazione con il gruppo di lavoro, che sia in grado di focalizzare i livelli di competenze, degli strumenti. E dei materiali a disposizione e soprattutto individuare le abilità presenti affinché queste possano essere valorizzate all'interno del progetto”; siamo tra “arte e attivismo, quindi tra produzione di linguaggio e i processi di trasformazione sociale” (Fragno, in Moretti, 2019, p.44) con un ruolo importante del contesto geografico in cui viviamo: “una certa cultura nell'arte dell'arrangiarsi” è “profondamente radicata in molti dei paesi che si affacciano nel bacino del

Mediterraneo” (Urettini, in Moretti, 2019, p.27). Ed ancora gli obiettivi più generali del progetto – “Credo che il beneficio maggiore che i partecipanti (...) ricevono dal progetto sia proprio quello di non sentirsi soli, ma di cercare di affrontare collettivamente molte delle tante problematiche quotidiane” (Urettini, in Moretti, 2019, p.30); gli oggetti che possono rappresentare un pretesto per affrontare temi importanti, così come avviene a Senza peli sulla lingua, con “il ricamo (...) fin da subito individuato come l’attività chiave per facilitare le relazioni e le discussioni all’interno del gruppo di lavoro (...) Uno strumento per fare emergere e condividere temi complessi, come quelli dell’autonomia, quello del lavoro, dei suoli, dei figli, della sessualità e dello spazio domestico, nodi che probabilmente diventano più facili da sciogliere se affrontati assieme” (Moretti, p.40); l’individuazione degli strumenti, il participatory action research e la pratica sociale. Relativamente ai risultati finali, questi appaiono diversi a seconda delle diverse esperienze: ad esempio, nel caso di Cucula che ha lavorato sulle sedie di Enzo Mari, il risultato è

Un gesto potente che ha fatto sì che l’oggetto parlasse da solo. Grazie ad esso, Malik è stato agevolato nel raccontare la propria storia al pubblico, il suo processo di appropriazione creativa è migliorato: a quel punto si trattava di una sedia che aveva progettato lui, non più della sedia di Enzo Mari. Un gesto tanto forte quanto semplice, che ha trasformato anche la sedia in un socio object in grado di suscitare riflessioni, avviare dibattiti e avere un impatto lieve ma significativo sulla nostra routine quotidiana (Sy, in Moretti, 2019, p.53).

Il tutto evidenziando anche le difficoltà:

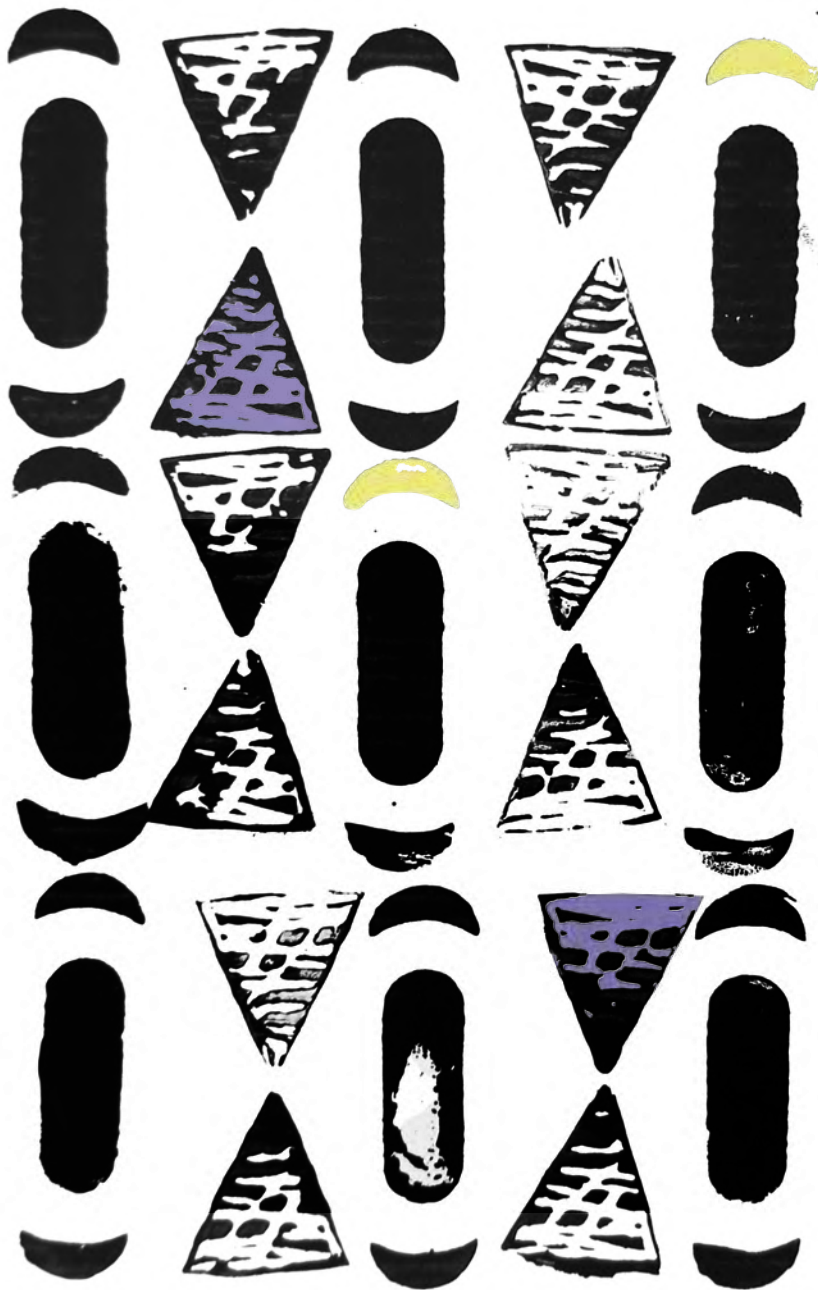
...le tensioni non si producono tanto sul piano organizzativo quanto su quello legato alle verità che emergono e alla capacità di ognuna di gestirle (...) Ascolto molto e cerco di capire ciò che emerge dentro un gruppo di persone con origini molto diverse e complesse, cosa alla quale ti assicuro, nonostante le nostre scelte politiche, siamo poco abituati! (Fragnito, in Moretti, 2019, p.46)

ed i rischi: “Mantenere una certa distanza è salutare e permette di non essere sopraffatti dal progetto” (Sy, in Moretti, 2019, p.57).

Nella consapevolezza che, alla fine, occorre soprattutto tenere in conto gli aspetti economici che garantiscono la sostenibilità del progetto e dunque la capacità di incidere in termini di inclusione dei migranti.

Il progetto raccontato in questo testo si muove all’interno di tale scenario, rappresentando un piccolo ma concreto contributo alle difficili sfide sopra ricordate. Una delle “centomila punture di spillo” di cui parlano Carlo De Benedetti e Federico Rampini.

...il bisogno di capire se il declino e il pessimismo siano una condizione a cui noi italiani non possiamo più sottrarci, per scoprire se sotto la superficie della paura o del cinismo esistono ancora idee fresche, speranze di cambiamento e passioni da far emergere (De Benedetti, Rampini, 2011, p.130).



Texture sviluppate nel Laboratorio di stampa serigrafica

Riferimenti bibliografici

Ambrosini M. (a cura di) 2009, *Costruire cittadinanza. Solidarietà organizzata e lotta alla povertà. Undici esperienze europee*, il Saggiatore, Milano.

Ambrosini M. 2013, *Immigration in Italy: between Economic Acceptance and Political Rejection*, «International Migration & integration», n.14.

Arcidiacono C., Baldascio M., De Rosa A., Mosca M., Musella M., Natale A., Sbordone M. A. 2016, *Local design network. Rete di economia sociale nelle terre di Don Peppe Diana*, List, Unione Europea.

Bettega S. M. Grilli S. 2009, *Less is next. Per un design solidale e sostenibile*, edizioni La marina, Firenze.

Bistagnino L. 2009, *Design sistemico. Progettare la sostenibilità produttiva e ambientale*, Slow Food, Bra (Cn).

Bonomi A. 2010, *Il territorio prima lo si pensa*, in «Communitas», n.44.

Bonomi A. Masiero R. 2014, *Dalla smart city alla smart land*, Marsilio, Venezia.

Bonomi A., Magnaghi A., Revelli M. 2015, *Il vento di Adriano. La comunità concreta di Olivetti tra il non più e il non ancora*, Derive e approdi, Roma.

Boeri, S., Tozzi L., Mirti S. (a cura di) 2008, *Geodesign. La mobilitazione dell'intelligenza collettiva 48 progetti per Torino*, Abitare Segesta, Milano, 2008.

Calabresi M. 2011, *Cosa tiene accese le stelle. Storie di italiani che non hanno mai smesso di credere nel futuro*, Mondadori, Milano.

Cieloterra 2019, *Going real, il libro che spiega come il design può sovvertire il capitalismo*, www.cieloterradesign.com.

Dal Lago A. 1999, *Non-persone. L'esclusione dei migranti in una società globale*, Feltrinelli, Milano.

De Benedetti G., Rampini F. 2008, *Centomila punture di spillo. Come l'Italia può tornare a correre*, Mondadori, Milano.

Di Lucchio L. 2014, *Territori e valori per il design italiano*, Rdesignpress, Roma.

Dunne A., Raby F., *Critical Design FAQ*, www.dunneandraby.co.uk/content/bydan-dr/13/0

Erbani F. 2019, *L'Italia che non ci sta. Viaggio in un paese diverso*, Einaudi, Torino.

Imbesi L. 2008, *Etica e design. Riflessioni*, Roma Design più, Roma.

- Lotti G. 2010, *Territori & connessioni. Design come attore della dialettica tra locale e globale*, Ets, Pisa.
- Lotti G 2015, *Design interculturale. Progetti dal mare di mezzo*, DIDApres, Firenze.
- Lotti G., Giorgi D., Marseglia M., *Prove di design altro. Cinque anni di progetti per la sostenibilità*, DIDApres, Firenze, 2017.
- Lucibello S., La Rocca F. 2015, *Innovazione e utopia nel design italiano*, Rdesignpress, Roma.
- Manzini E., *Design, when everybody designs. An introduction to design for social innovation*, The MIT press, Cambridge, Massachusetts, London, England .
- Manzini E., 2018, *Politiche del quotidiano, Edizioni di comunità*, Città di castello (Pg).
- Manzini E., *Un localismo cosmopolita. Prospettive per uno sviluppo locale sostenibile ed ipotesi sul ruolo del design*, www.sistemadesign.it
- Papanek V. 1973, *Progettare per il mondo reale. Il design: come è e come potrebbe essere*, Mondadori, Milano.
- Micelli S. *Futuro artigiano. L'innovazione nelle mani degli italiani*, Marsilio, Venezia.
- Micelli S. 2016, *Fare è innovare. Il nuovo lavoro artigiano*, il mulino, Bologna.
- Micelli S. (a cura di), 2016, *New Craft*, Marsilio, Venezia.
- Vezzoli C. 2007, *Design per la sostenibilità ambientale*, Zanichelli, Bologna.
- Morelli N., Sbordone M. A. 2016, *Il territorio delle relazioni. Il design infrastructuring per i contesti locali*, MD journal n.5, 2018.
- Moretti M. 2019, *Socio-social-design. Design practices for new perspectives on migration*, Corraini, Mantova.
- Saviano R. 2019, *In mare non esistono taxi*, Contrasto, Roma.
- Sbordone M. A. 2017, *Design networking. Local Systems of collaborative economies*, PAD n.13.
- Villari B. 2013, *Design, Comunità, territori. Un approccio community-centred per progettare relazioni, strategie e servizi*, Il libriccio, Milano.
- Villari B. 2012, *Design per il territorio. Un approccio community centred*, Franco Angeli, Milano.

**Il nome “Terra di Tutti”
nasce proprio come terreno
comune dell’umanità,
luogo per ritrovarsi e
scambiarsi idee ed abilità
senza scale gerarchiche e
senza chiedere permesso a
nessuno di esprimersi...
Elementi di esclusione
altrove, divengono qui
punti di forza. Il gruppo
pluridisciplinare e multi
etnico è fonte di ricerca di
continue risposte creative
al superamento dei limiti
personali e alla scoperta di
nuove abilità.**

il senso del limite per creare il futuro

elisa galli

Terra di Tutti impresa sociale srl affonda le sue radici nei progetti interculturali organizzati dalla Cooperativa Sociale Odissea¹ all'interno dei progetti SPRAR (oggi SAI²) rivolti ai suoi beneficiari – richiedenti asilo e titolari di protezione – e alla cittadinanza, condotti dall'artista Tonja Pieralini negli anni 2016, 2017 e 2018.

In questi laboratori artistici di scambio culturale ed umano, si è creato l'humus sul quale Terra di tutti ha affondato le proprie radici. A fine 2018, la Cooperativa Sociale Odissea e l'Associazione di Volontariato Itaca³, da anni impegnate nel promuovere la cultura dell'accoglienza e il dialogo interculturale sul territorio di Lucca, hanno dato vita ad una nuova impresa sociale che avesse come suo primo obiettivo la produzione di artigianato attraverso la valorizzazione delle competenze di chi transitava dai suoi laboratori.

Diverse figure professionali hanno dato e continuano a dare il loro contributo alla conduzione e alla crescita dell'impresa: educatori, antropologi, legali, esperti del mondo del lavoro, amministrativi, artisti, artigiani ed operatori sociali, ognuno con i propri saperi e le proprie storie.

Il nome "Terra di Tutti" nasce proprio come terreno comune dell'umanità, luogo per ritrovarsi e scambiarsi idee ed abilità senza scale gerarchiche e senza chiedere permesso a nessuno di esprimersi.

Terra di Tutti è quindi cresciuta nutrendosi delle abilità e delle storie delle persone che la hanno attraversata: Adams intrecciatore di ogni materiale, Issa conoscitore dell'arte africana, Mamadou tra i primi a sperimentare le serigrafia, Musa abile sarto, Kalia estroso stampatore, Hasna e Toiyn pazienti apprendiste, Ebrhima stampatore sereno ed allegro, Kinonso che ci ha regalato l'insegna, Osula nostro primo falegname, Hussem che ci ha condotti alla fiera dell'artigianato di Firenze, Bob Samba il tappezziere, Manuel precisissimo tutto fare, Giulia stiratri-

ce attenta, Robert ambizioso costumista, Anna modellista di esperienza, Simona commerciale giramondo, Nana abile decoratore, Bah falegname, Marta social media manager col pallino del cinema, Cristiane amante dell'arte, Antonio e Chiara dall'alta moda, Beatrice preziosa aiutante, Riccardo amante della fotografia, Francesca cruciale tuttofare, Ekaterina volontaria instancabile, Camilla giovane aiutante, Kyra artista viaggiatrice, i ragazzi del Gruppo Scout Agesci LuPo1 e del Gruppo Scout Agesci Pontremoli, i giovani di casa Nostos: Musa, Suleiman ed Elvis. E poi ancora Margherita, Irene, Federica, Alice, Elisa, Francesco, Pietro, Lisa, Paola, Lisa, Giulia, Eleonora, Vianney, Valerio, Tonja, Tiziano, Fabio, Sara, Cristiana, Cinzia, Valentina, Giulia, Elisa, Elisa, Silvia, Marta, Patricia, Anna... difficile ricordare tutti quelli che sono passati dalla terra di tutti. Ognuno di loro ha aperto una strada e delineato un possibile ambito di sviluppo, andando a rafforzare le competenze multiple e variegate dell'impresa e contribuendo a definire la sua identità.

Nella terra di tutti si cerca di superare i limiti soggettivi delle persone (come la conoscenza parziale della lingua italiana, l'età avanzata, le fragilità psico-sociali, etc.) per lavorare invece alla valorizzazione delle competenze. Elementi di esclusione altrove, divengono qui punti di forza. Il gruppo pluridisciplinare e multi etnico è fonte di ricerca di continue risposte creative al superamento dei limiti personali e alla scoperta di nuove abilità.

I primi mesi di vita di Terra di Tutti sono stati erranti, fino poi ad approdare all'interno di un capannone sfitto situato a Segromigno in Monte, un tempo tempio della produzione artigiana di calzature. Qui i laboratori di produzione che hanno preso piede sono quelli della stamperia su carta e stoffa, la sartoria e la falegnameria, ciascuno dei quali occupa una zona del capannone e ospita diversi artigiani.

Il capannone di Segromigno è stato il luogo di incontro con gli studenti del laboratorio del Design per la Sostenibilità dell'Università di Firenze guidati dal professor Giuseppe Lotti e dai suoi assistenti, con i quali si sono strette collaborazioni durature che hanno portato allo sviluppo di progetti importanti, quali il sito web⁴ dell'impresa, i giochi in legno "Storie in viaggio"⁵ e la realizzazione di molti packaging funzionali ed originali. L'incontro con gli studenti ha portato una grande linfa creatrice a Terra di Tutti, fornendo spunti e materiali creativi considerevoli che spesso riemergono, anche ad anni di distanza, nei progetti produttivi in corso.

La pandemia ha colpito duramente Terra di Tutti, interrompendo molti degli scambi artistici e chiudendo progetti di sviluppo apprezzabili. Nel primo lock-down, però, la volontà di non mollare e quella di diffondere esperienze di solidarietà hanno portato alla progettazione di mascherine di comunità sempre più efficienti ed ecosostenibili. Prima sono state distribuite gratuitamente mascherine realizzate con le stoffe di ombrelli recuperate, al fine di promuovere la “spesa sospesa” a favore delle persone in difficoltà. Poi è nata RINA “la mascherina che non si getta”, realizzata con tessuti di cotone di recupero e decorata a mano, dotata di filtri anti-goccia intercambiabili. Rina ha rappresentato per Terra di Tutti un’importante sfida, quella di produrre l’unico prodotto di senso nel periodo in cui i bisogni sono stati capovolti, e quella di creare un prodotto che rispettasse l’ambiente in confronto con lo scempio del tnt abusato e tirato agli angoli delle strade. In un periodo di tristezza e volti coperti, RINA ha voluto nutrire l’estetica, rilanciando con continuità colorazioni e decori che raccontassero le stagioni e la personalità di chi le indossa, nello sforzo sisifico di diffondere colore e resilienza.

La produzione di migliaia di RINA ha rappresentato uno spartiacque importante nella biografia dell’impresa. Da quel momento in poi, Terra di Tutti ha iniziato a pensarsi come vera produttrice di beni per la domanda del mercato, beni che avessero come punti saldi l’economia circolare e quella che abbiamo definito la “creatività interculturale”. I prototipi prima e i prodotti poi, nascono proprio dallo sforzo creativo degli artigiani presenti, abilmente guidati da Tonja Pierallini, rispetto alle richieste del cliente e alle possibilità fornite dalle materie prime raccolte e presenti in quel momento nel capannone. Nascono così oggetti unici e frutto di un processo partecipativo che ha quale proprio limite una materia prima di recupero e quindi un rispetto esistenziale nei confronti dell’ambiente.

Terra di Tutti svolge una rilevante funzione educatrice verso il proprio pubblico, fatto di consumatori ma anche di discenti dei laboratori promossi nelle scuole ed in altri luoghi, bambini ed adulti. Terra di Tutti dice con forza che le risorse della terra sono limitate e opera conseguentemente, agendo un modo di produzione che parte dal recupero di materia scartata. In una società fondata sull’abbondanza ed il consumismo, Terra di Tutti comunica quello che sta succedendo sulla terra: le risorse si stanno esaurendo. Tutto ha un limite.



Costruzione del pannello del logo di Terra di Tutti



Questo modo di produzione e la sua capacità di raccontare e raccontarsi attraverso i social hanno fatto conoscere Terra di Tutti alla comunità locale (e non solo) identificandola come un soggetto importante all'interno del quadro dell'economia civile e dell'economia circolare.

Enti locali, soggetti del terzo settore e soprattutto imprese private contattano Terra di Tutti per la realizzazione di progetti personalizzati, oggetti unici che vanno dai gadget d'impresa, a prodotti per la vendita, fino ad elementi di arredo, come quelli realizzati per Torre Guinigi, la biblioteca civica Agorà di Lucca e i parchi pubblici di Capannori. Gli apprezzamenti che arrivano dall'esterno sono sempre molto gratificanti ed entusiasti. Persone ed imprese sono "grate" a Terra di Tutti per la bellezza e la novità degli oggetti prodotti e soprattutto per la forte connotazione etica e di rispetto verso l'ambiente.

L'economia circolare ha dei costi elevati che non sempre è facile far comprendere ai consumatori. L'approvvigionamento della materia prima di recupero, che va dagli scarti di produzione delle aziende locali, all'esubero di merce dei magazzini, agli arredi dismessi delle scuole pubbliche, nonché al recupero degli ombrelli rotti grazie al progetto "Paracool"⁶, comporta un buon dispendio di tempo e di mezzi. Recuperare una materia vuol dire lavorare per intercettarla, trasportarla, ripulirla e stoccarla per renderla pronta a divenire qualcos'altro. Un'operazione questa che ha un forte valore sociale per la comunità tutta che vede ridotto il numero di rifiuti indifferenziati presenti sul suo territorio. Uno degli obiettivi cruciali per Terra di Tutti è quindi far comprendere agli enti locali e alle aziende dei rifiuti quanto questo lavoro sinergico possa portare ad un circolo virtuoso di promozione dell'economia circolare.

Terra di Tutti sperimenta e dà vita ogni giorno ad un modello nuovo di impresa che porta con sé i valori sociali dell'inclusione lavorativa e del rispetto della dignità del lavoratore, ma che si muove in un contesto profit. Stare sul mercato "con le proprie gambe", senza finanziamenti pubblici, rimanendo fedele ai propri principi di rispetto della dignità umana e dell'ambiente, nonché un'etica verso la cosa pubblica, rappresenta la sfida più difficile per un'impresa sociale giovane, democratica e sognatrice come Terra di Tutti. È quindi fondamentale migliorare e innalzare il livello della produzione e diventare più competitivi. Riuscire a sostenersi perché si vende al giusto prezzo ciò che si produce. Coniugare i valori sociali con la competitività dei prodotti è un modello di sostenibilità faticoso, ma l'unico obiettivo possibile. Il traguardo

è un oggetto ammirato dal cliente per qualità, bellezza, ingegnosità e durevolezza. Voltando l'etichetta il consumatore si accorgerà che è portatore di significati più profondi: la storia unica di chi lo ha fabbricato.

Note

¹ <http://www.cooperativaodissea.org/>

² <https://www.retesai.it/>

³ <https://www.itacavolontariato.it/>

⁴ <https://www.terraditutti.it/>

⁵ *Storie in viaggio* è una collezione di quattro oggetti in legno che nascono da esperienze e racconti di vita vissuta. Insieme o da soli, ci parlano di viaggi, di speranza e di cosa significa avere il coraggio di cambiare. Concept Design: Federica Pierro e Alice Del Balio. Packaging Design: Elisa Matteucci e Francesco Cantini. Motion Graphic e Video editing: Marika Costa. Storytelling: Margherita Vacca, Fabio Ballerini e Irene Fiesoli. I Falegnami: Tiziano Falchi, Tore Falchi e Manuel Bilia. Un ringraziamento al Prof. Lotti Giuseppe, Laboratorio di Design per la Sostenibilità, Design Campus, Unifi.

⁶ *Paracool* è uno dei primi progetti di Terra di Tutti e nasce dall'idea di dar nuova vita al tessuto ricavato dagli ombrelli rotti. Terra di tutti ha installato sul territorio della provincia di Lucca diversi raccoglitori prodotti dai suoi falegnami all'interno dei quali i cittadini possono depositare i propri ombrelli rotti, mettendo le basi di un innovativo progetto di economia circolare. Il progetto è stato presentato da Giulia Giorgetti alla Smart school di economia civile "Economia di Tutti – economy of Francesco" risultando vincitore del primo premio nell'anno 2021.

**Non bastano retorica e
volontarismo dichiarato: se
si vuole veramente costruire
la compresenza tra diversi
sullo stesso territorio, occorre
sviluppare una complessa
arte della convivenza... Non
servono prediche contro
razzismo, intolleranza e
xenofobia, ma esperienze e
progetti positivi ed una cultura
della convivenza.**

Langer, 1994

terra di tutti impresa sociale

fabio ballerini

Terra di Tutti, impresa sociale srl, nasce a dicembre 2018 grazie al contributo della Cooperativa Sociale Odissea di Capannori (LU), con l'intento di valorizzare le competenze artigianali dei migranti, rifugiati e persone vulnerabili presenti sul territorio lavorando sui temi dell'artigianato interculturale e dell'economia circolare.

L'impresa sociale mira a valorizzare il dialogo tra le varie competenze professionali coinvolte all'interno del progetto, promuovendo l'artigianato come occasione di incontro tra le culture e costruendo una filiera di economia circolare che va dall'approvvigionamento di materiali di scarto fino alla loro lavorazione e trasformazione in prodotti artigianali.

Terra di tutti raccoglie materiali di scarto e prodotti in disuso e li trasforma in manufatti capaci di raccontare una storia, portando alla luce competenze e talenti provenienti da luoghi lontani e supportando lo scambio culturale che caratterizza i processi creativi di ridefinizione e rigenerazione dei futuri prodotti. Gli oggetti così realizzati non hanno più un solo volto ma portano la traccia di tutte le mani che li hanno creati.

Come sosteneva Alex Langer:

non bastano retorica e volontarismo dichiarato: se si vuole veramente costruire la compresenza tra diversi sullo stesso territorio, occorre sviluppare una complessa arte della convivenza...Non servono prediche contro razzismo, intolleranza e xenofobia, ma esperienze e progetti positivi ed una cultura della convivenza (Langer, 1994).

In ciò l'importanza del coinvolgimento in Terra di Tutti di operatori sociali e figure professionali che siano "costruttori di ponti, saltatori di muri, esploratori di frontiera" (Langer, 1994): in grado, da un lato, di facilitare la conoscenza reciproca, il dialogo e la cooperazione; dall'altro, di gestire processi di mediazione e trasformazione creativa dei conflitti che si possono creare sul luogo di lavoro.

La dimensione del fare concreto insieme agli altri, costruisce quello che l'antropologo Ernesto De Martino definiva come il sentimento della presenza, ovvero sentirsi persone dotate di senso in un contesto dotato di senso (Bartoli, De Gaudio, Fiore, 2012).

Il tema dell'artigianato interculturale viene interpretato dall'impresa sociale in una tensione dinamica: se da un lato l'obiettivo è quello di valorizzare e dare giusto spazio alle competenze artigianali espressioni di altre culture, dall'altro il processo – di incontro, scontro, scambio e ricchezza – consiste nel metterle in relazione con i saperi e le tradizioni locali. In questa dinamica di dialogo e nuove sintesi, di convivenza delle differenze, prende forma l'inclusione dell'Altro.

Continueremo ad esistere se armonizzeremo il consueto con l'esotico, se il presente affonderà nel passato per suscitare un futuro aperto ma integrato. Arricchito da chi ci raggiunge da fuori, soprattutto dai suoi figli e nipoti. Obiettivo arduo, che presuppone l'incrocio di due volontà, nostra e altrui. In sé l'immigrato non è né risorsa né minaccia. Diventa l'una o l'altra se funziona o fallisce la chimica dell'integrazione... (Limes, editoriale 2007).

L'impresa sociale pone al centro del proprio operato anche la riscoperta dei saperi artigianali tradizionali locali che si vanno perdendo, spesso a causa di un inadeguato ricambio intergenerazionale. Il prezioso lavoro interculturale permette di formare migranti, richiedenti asilo e rifugiati su tecniche e processi di lavorazione artigianali, che fanno parte del patrimonio culturale del territorio, dando loro la possibilità di accrescere le proprie competenze professionali e, al contempo, contrastando la dispersione e il declino dei saperi e talenti tradizionali locali.

L'esperienza migratoria viene solitamente interpretata e analizzata, da scienza e politica, attraverso gli strumenti propri dell'economia e della demografia. La sua considerazione non può però essere limitata a questi campi, essendo figlia di una complessità che abbraccia sfere differenti, dagli ambiti cognitivi a quelli affettivi.

La migrazione viene rappresentata da Sayad come un "fatto sociale totale" (Sayad, 2002), coinvolgendo interamente il migrante nella ricostruzione e ridefinizione della sua identità "costruita e fratturata dall'esperienza dell'attraversamento dei confini". (Mezzadra, 2006)

Temporaneamente assente dal paese di emigrazione – con il quale continua a mantenere forti legami – e al contempo non completamente presente nel paese di immigrazione – in quanto ostacolato dalle barriere economiche, culturali e sociali che ne limitano l'inclusione nel tessuto sociale e professionale – il migrante soffre una doppia assenza da entrambi i contesti. Dop-

pia assenza alla quale può reagire attraverso un processo di ricostruzione e ridefinizione identitaria.

Mentre il termine ricostruzione denota la volontà di restaurare qualcosa che era presente prima, ma che è andato perso (le sicurezze, le certezze, la visione di sé e del mondo possono essere messe a dura prova dalle esperienze e dai traumi che i migranti vivono durante e dopo il passaggio dal lì, al viaggio, al qui), per ridefinizione si intende il processo di ibridazione culturale e identitaria a cui il migrante va incontro nel quotidiano contatto con il nuovo, con ciò che prima era lontano e sconosciuto. Fa suoi nuovi apporti culturali, si ambienta in un contesto diverso dal precedente, crea una nuova rete di relazioni, sperimenta nuovi mestieri.

La questione identitaria, nella sua duplice ramificazione di ricostruzione e ridefinizione, gioca un ruolo fondamentale nel processo di inclusione del migrante nella nuova società. Ed il tema del lavoro e dell'identità professionale occupa una posizione centrale all'interno dei processi identitari. La valorizzazione delle proprie competenze professionali e lo sviluppo di nuove, permette così al migrante di riacquisire un ruolo di protagonismo, di tessere fili con il passato e di facilitarne l'inserimento nella nuova società.

L'essere umano ha sempre avuto tre diverse reazioni dinanzi all'Altro: poteva scegliere la guerra, isolarsi verso una muraglia, o cominciare un dialogo. Nel corso della storia l'uomo ha esitato tra queste tre vie e, a seconda della sua cultura e dell'epoca in cui viveva, ha scelto una delle tre (Kapuscinski, 2005).

Una società o una realtà inclusiva è quella capace di ricercare il dialogo, riconoscendo e ascoltando le diverse identità. Nel caso dell'impresa sociale Terra di Tutti, non il "fare per", ma il "fare con" ha permesso di scardinare il paradigma operatore/utente-beneficiario e di impostare nuove relazioni basate sulla reciprocità.

I migranti e le altre persone in situazione di difficoltà coinvolte all'interno del progetto hanno avuto così modo di riacquistare il proprio protagonismo, vedendo riconosciuti i propri saperi e talenti, da innestare in un circuito di orizzontalità. Per farlo è stato necessario uscire dalle "cornici culturali di riferimento" (Sclavi, 2002), passando dalla logica dell'aiutare a quella dell'aiutarsi, cercando di valorizzare i loro portati, talenti e competenze e connetterle con quelle locali.

Il fare manuale è interpretato dall'impresa sociale come una forma di rappresentazione del



Tirocinanti che realizzano una superficie intrecciata con gli scarti dei cartelloni pubblicitari in pvc



sé, di narrazione del proprio passato e della propria identità. Ciò che si crea racconta qualcosa dell'autore dell'opera: la sua creatività nel dar forma a un progetto astratto, i materiali con cui sceglie di rappresentarlo, le modalità con cui l'elaborato viene presentato al gruppo di lavoro.

Nell'agosto 2019, Terra di Tutti ha inaugurato il proprio laboratorio di produzione a Segromigno in Monte (Capannori – Lucca) suddiviso nelle tre aree che caratterizzano le lavorazioni artigianali dell'impresa sociale: sartoria, stamperia/serigrafia e restauro del legno.

Da settembre 2019 l'impresa collabora attivamente con il laboratorio di Design per la Sostenibilità dell'Università di Firenze. Nel corso del primo semestre accademico 2019/2020, professori e ricercatori, oltre a circa trenta studenti della Laurea Magistrale in Design, sono stati coinvolti nello sviluppo di competenze chiave per l'impresa sociale: dalla costruzione di una rete di approvvigionamento dei materiali, alle strategie di comunicazione e storytelling, allo sviluppo di nuovi prototipi.

Nel corso della collaborazione tra Laboratorio di Design per la Sostenibilità e l'impresa sociale Terra di Tutti, il tema del "fare con", del progettare e realizzare insieme, ha giocato un ruolo centrale. Ciò ha permesso ai migranti, agli operatori sociali, agli studenti universitari, ai ricercatori e professori coinvolti nel progetto di avere un ruolo di co-protagonismo e partecipazione attiva all'interno del percorso.

Il tema dell'incontro con l'altro da sé ha riguardato più piani (mondo accademico – impresa sociale; studente universitario – migrante), generando sintesi innovative e caratterizzando fortemente i risultati dei lavori.

Riferimenti bibliografici

Bartoli R., De Gaudio R., & Fiore E. (a cura di) 2012, *Parole Alate*, collana Percorsi di Asinitas, Roma.

Editoriale in *Il mondo in casa*, «Limes. Rivista italiana di geopolitica», n.4, 2007.

Kapuscinski R. 2005, il presente testo è tratto dal discorso pronunciato dall'autore il 17 giugno 2005 in occasione del conferimento della laurea honoris causa da parte dell'università Ramon Llull di Barcellona.

Langer A. 1994, *Tentativo di decalogo per la convivenza inter-etnica*, disponibile presso <https://www.alexanderlanger.org/it/32/104> (23 novembre 2020).

Mezzadra S. 2006, *Diritto di fuga. Migrazioni, cittadinanza, globalizzazione*, Ombre Corte, Verona.

Sayad A. 2002, *La doppia assenza. Dalle illusioni dell'emigrato alle sofferenze dell'immigrato*, Raffaello Cortina editore, Milano.

Sclavi M. 2002, *L'arte di ascoltare e mondi possibili. Come si esce dalle cornici di cui siamo parte*, Bruno Mondadori, Milano.

Il potenziale di conoscenza e di sviluppo di ogni individuo è sempre legato alle interazioni con gli altri e con il contesto territoriale nel quale queste si costruiscono (saperi situati). La migrazione rompe questo equilibrio sia nelle comunità che vedono partire, sia in quelle che devono accogliere.

metodo (alla ricerca di)

marco fioravanti

Multidisciplinarietà / Interdisciplinarietà / Transdisciplinarietà

Design e sostenibilità: questi due sostantivi identificano due mondi di difficile inquadramento ontologico. Entrambi hanno visto espandersi e moltiplicarsi i loro significati nel corso degli ultimi anni, introducendo modificazioni concettuali profonde che rendono ancora aperta una loro completa definizione. Si tratta tuttavia di due realtà che trovano nella complessità un terreno comune, nell'ambito del quale possono interagire l'uno a beneficio dell'altro. E la crescente complessità interpretativa del reale rappresenta certamente il punto di partenza fondamentale per una discussione sul metodo che deve caratterizzare la ricerca, non solo limitatamente a questi ambiti.

Complessità, come ci ricorda Edgard Morin, significa tra le altre cose, "essere legati con": questa semplice acquisizione, meno banale di quanto possa apparire, sta modificando i paradigmi culturali fondati sulla parcellizzazione del sapere disciplinare. La presa di consapevolezza circa l'esistenza di un sottile, e spesso invisibile, sistema di relazioni fra i diversi sistemi (biologici, sociali, culturali) rende urgente la definizione di metodologie in grado di rilevarne l'esistenza e ricostruirne le interazioni. La meccanica quantistica relazionale sta addirittura postulando la priorità delle relazioni su strutture e oggetti, indicando nelle relazioni l'elemento unificante tra il mondo cognitivo (conoscenza, sensazione, intuizione) e il mondo fisico della materia.

In un sistema relazionale, il ruolo svolto dalle informazioni – di un sistema rispetto all'altro e delle loro relazioni reciproche – è cruciale. Pertanto, affrontare scenari complessi, in cui interagiscono diverse strutture e livelli di realtà, richiede la capacità di costruire un quadro di informazioni relative alle relazioni che abbracciano organismi, strutture sociali ed ecosistemi. Ciò richiede anche un approccio educativo che si basi sulla ricerca di metodologie capaci di stabilire una



Scarti di legno riutilizzati come timbri per manufatti serigrafici

relazione che vada oltre la conoscenza disciplinare, e che ponga le basi per costruire un sistema informativo per la gestione della complessità e il raggiungimento della sostenibilità.

L'analisi, anche di carattere terminologico, su quelli che sono considerati gli approcci metodologici con i quali si tenta di confrontarci con la complessità, può fare riferimento al lavoro di Jean Piaget (*L'épistémologie des relations interdisciplinaires*) che già nel 1970 proponeva tre tipi di relazioni fra le discipline quali la multidisciplinarietà, la interdisciplinarietà e la transdisciplinarietà. La multidisciplinarietà si attua quando "la soluzione di un problema richieda informazioni a due o più scienze o settori di conoscenza senza però che le discipline messe a profitto siano modificate o arricchite da quella che le utilizza" (Piaget, 1971). L'approccio multidisciplinare studia un argomento di ricerca con l'apporto di più discipline contemporaneamente. Con questa prospettiva, qualsiasi argomento viene arricchito incorporando le prospettive di ciascuna disciplina. La multidisciplinarietà porta un plus alla disciplina in questione, ma questo plus è sempre al servizio esclusivo della disciplina di casa, di quella cioè che propone la sintesi. L'approccio multidisciplinare, quindi, supera i confini disciplinari, ma il suo stato rimane saldamente ancorato al quadro della ricerca disciplinare.

L'interdisciplinarietà con la quale "la collaborazione fra discipline diverse o fra settori eterogenei di una medesima scienza conduce ad interazioni vere e proprie, a reciprocità di scambi tale da determinare mutui arricchimenti" (Piaget, 1971), ha un obiettivo diverso dalla multidisciplinarietà, contemplando il trasferimento di metodi da una disciplina all'altra, avendo anche la capacità di generare nuove discipline.

Come la multidisciplinarietà, l'interdisciplinarietà domina le discipline, ma il suo obiettivo rimane ancora nel quadro della ricerca disciplinare.

La transdisciplinarietà riguarda ciò che si pone allo stesso tempo tra le discipline, attraverso le diverse discipline, e al di là di tutte le discipline attuando "collegamenti in un sistema totalmente privo di confini stabili tra le discipline". Secondo la definizione più recente data da UNESCO

La transdisciplinarietà è lo spazio intellettuale in cui la natura dei molteplici legami tra questioni isolate può essere esplorata e svelata, lo spazio in cui le questioni vengono ripensate, le alternative riconsiderate e le interrelazioni rivelate (UNESCO - Division of Philosophy and Ethics, 1998).

Le due definizioni lasciano incerto il confine fra il disciplinare ed il transdisciplinare, è tuttavia importante rimarcare che, in tutte le definizioni, emerge la mancanza di una logica di opposizione tra disciplinarietà (comprese multidisciplinarietà e interdisciplinarietà) e transdisciplinarietà, ma c'è invece una feconda complementarità. In effetti, non c'è transdisciplinarietà senza disciplinarietà (senza disciplinarietà perde di senso l'essere multi, inter o trans). L'obiettivo che caratterizza l'approccio transdisciplinare è la comprensione del mondo presente, attraverso l'unico imperativo che passa attraverso il tentativo di ricostruire l'unità della conoscenza.

Stante questa incertezza è difficile dare una collocazione chiara al progetto di design: questo si colloca stabilmente nell'ambito multidisciplinare, nel quale il designer trova spunti e riferimenti dalla contaminazione con altre discipline, diventa certamente interdisciplinare quando le relazioni con le altre discipline divengono più profonde, richiedendo la modificazione o la integrazione metodologica. La nascita di nuove definizioni e specialità del design (Design of goods, Human Centred Design,...) può essere letta in questa dimensione.

L'aspetto concettuale tuttavia è molto chiaro: fintanto che l'ambito rimane quello multi o interdisciplinare, il dominio di riferimento continua ad essere quello disciplinare – in termini epistemologici e filosofici si potrebbe dire che si rimane legati alla supposta persistenza temporale del rapporto fra oggetto e soggetto – e come tale inadeguato a rappresentare fenomeni complessi, perché incapace di identificare i legami fra le componenti sistemiche che li caratterizzano.

Piaget nel 1970, pur avendone teorizzato la necessità culturale, considerava la transdisciplinarietà un sogno, auspicando tuttavia che in futuro si potesse realizzare a scapito della soppressione delle frontiere tra le scienze disciplinari. Da allora molto è stato fatto nel tentativo di codificare un contesto metodologico chiaro e molti studiosi, fra i quali Morin, identificano nella transdisciplinarietà il modo più adatto alla connessione dei saperi. (Morin, 1977)

Rimane però un dominio che deve trovare una più chiara formulazione epistemologica e metodologica, e certamente è necessario che il progetto nel design si confronti su questi temi, mantenendo nel frattempo la consapevolezza dei limiti che l'approccio disciplinare può avere nei riguardi della ricerca relativa alla complessità ed alla sostenibilità in particolare. Le soluzioni che il progetto nella sua dimensione multi o interdisciplinare, partecipativo o dal basso che sia, può

proporre devono assumere la consapevolezza della provvisorietà e della transitorietà, in attesa che un'auspicabile riflessione metodologica porti il progetto e la ricerca in generale, verso la capacità di ricostruire le strutture cui "siamo legati con".

L'esperienza con Terra di Tutti

Questa lunga premessa metodologica era indispensabile per poter introdurre l'esperienza fatta nella collaborazione con Terra di Tutti, un ambito fatto di relazioni fra persone e mondi che ci rimandano ad una complessità sistemica che richiede al progetto di sapersi dotare di strumenti concettuali adeguati. Fra i molti aspetti che meritano di essere valorizzati nell'esperienza di questa realtà, vi sono, in particolare, quelli legati alla sostenibilità socioculturale, che si esprime attraverso il tentativo di ricostruzione del potenziale di sviluppo umano che il fenomeno delle migrazioni interrompe sia nei luoghi di partenza che in quelli di arrivo, e quello della sostenibilità ambientale, con il tentativo di introdurre elementi di circolarità nella gestione dei materiali. Il potenziale di conoscenza e di sviluppo di ogni individuo è sempre legato alle interazioni con gli altri e con il contesto territoriale nel quale queste si costruiscono (saperi situati). La migrazione rompe questo equilibrio sia nelle comunità che vedono partire, sia in quelle che devono accogliere.

Il saper fare, i sistemi di conoscenza tradizionali

Al fine di identificare uno scenario strategico, si è inizialmente proceduto alla costruzione di una mappa concettuale che si è basata sulla identità percepita da parte di coloro che operano all'interno di Terra di Tutti, sull'esame delle attività identificate con la ricerca sul campo, e di quelle potenziali emerse dalla fase di ricerca bibliografica.

La mappa ha rappresentato un utile strumento concettuale per l'elaborazione delle singole proposte progettuali da parte degli studenti, ed è anche stata l'elemento che ha permesso di mettere a fuoco la strategia portante, condivisa con il gruppo di Terra di Tutti, e proposta come possibile scenario di sviluppo futuro mirato alla ricostruzione dei rapporti di relazione (potenziale umano). Questo elemento strategico si fonda sulla valorizzazione del saper fare e dei sistemi di conoscenza tradizionali, che fanno capo agli attori che partecipano alle attività dell'As-



Oggetti prodotti con ombrelli in disuso,
esposti all'interno di una cornice in legno

sociazione. Ciascuno di essi è legato a una provenienza territoriale diversa, nell'ambito della quale ha sviluppato, seguendo un apprendimento più o meno codificato, competenze e saperi che hanno un rapporto molto stretto con il contesto nel quale si sono generati. Il territorio non è infatti un semplice contenitore nel quale si svolgono determinati eventi, ma è il prodotto della interpretazione e della modificazione dell'ambiente operato da un gruppo umano, per il quale diventa anche la dimensione nell'ambito della quale si sviluppa la costruzione di conoscenza, di formazione e di apprendimento (Galeotti, 2020). Il rapporto che si stabilisce tra il contesto – il territorio – ed i sistemi di conoscenza che su di esso e con esso si costruiscono è molto stretto, e nel tempo determina un complesso culturale fatto di sapere tecnico, di pratiche, di credenze, spiritualità e visione condivisa del mondo, indicato con la definizione di sistema di conoscenze tradizionali. L'importanza assegnata a questi sistemi di conoscenza è in fase di rivalutazione, sia per il loro carattere olistico e transdisciplinare – non esiste un confine tra spiritualità e sapere tecnico – sia perché sono stati capaci di sviluppare sistemi sostenibili nell'uso delle risorse ambientali, che li rende quanto mai attuali.

Si tratta tuttavia di sistemi di conoscenza molto fragili, che mal si prestano ad un insegnamento codificato, e che prevedono la trasmissione attraverso l'apprendimento diretto, come nel caso dell'esperienza delle “botteghe” artigiane. Le competenze che questi sistemi di conoscenza possono generare possono essere suddivisi, nel saper fare – la capacità di eseguire operazioni semplici in modo ripetitivo ed esecutivo, e nel saper agire – la capacità di gestire situazioni complesse ed imprevedute per la risoluzione di un problema (Le Boterf, Galeotti). Fra queste due dimensioni il saper agire è quello che maggiormente risente della dipendenza dal territorio ove questo si è originato, ed è quello che il fenomeno della migrazione, con l'abbandono del territorio e della comunità di origine, tende a distruggere, lasciando il saper fare in una dimensione sospesa e separata dal sistema di significati che ad esso erano associati.

La separazione non è necessariamente solo fisica, ma può essere anche di tipo culturale, ed in questo senso si può leggere l'effetto prodotto dalla globalizzazione sui mestieri e sul sapere artigiano, a cui ha tolto la capacità di agire, facendolo regredire ad una dimensione di saper fare che non trova più un adeguato collocamento nel contesto sociale.

Questo è il contesto socio-culturale nel quale Terra di Tutti si trova ad operare e nel quale convivono due mondi privati della loro dimensione del "saper agire".

La necessità di ricostruzione di uno spazio di sviluppo umano passa attraverso la possibilità di stabilire delle condizioni che favoriscano, a livello personale e collettivo, il riacciarsi di quei legami che riguardano la complessità delle variabili biologiche, psicologiche, socioculturali ed ambientali sulle quali questo si fonda.

Partendo da un saper fare diverso ed eterogeneo, fra quello di coloro che arrivano e quello di coloro che accolgono, la sfida strategica proposta per l'azione futura dell'impresa sociale è quella di costruire un saper agire, nuovo e condiviso, che possa trovare elementi di incontro nella conoscenza, e talvolta passione, dei materiali, nell'uso sostenibile di materia prima (riuso e riciclo), nella percezione della dipendenza della sopravvivenza dalla ricostruzione di un rapporto con la biosfera della quale facciamo parte. Un sapere agire nuovo che sia capace di raccogliere le sfide che la complessità ci pone davanti.

"Quello che abbiamo è un progetto di mondo" ci hanno detto gli amici di Terra di Tutti, condividere e contribuire a questa sfida è stato un privilegio, nella consapevolezza che i metodi e gli strumenti che abbiamo potuto proporre sono ancora penzolanti e non adeguati, ma dalla quale siamo usciti con lo stimolo forte verso l'urgenza sull'adeguamento metodologico che la complessità (sostenibilità) ci sollecita.

Riferimenti bibliografici

Galeotti G. 2020, *Educazione ed innovazione sociale. L'apprendimento trasformativo nella formazione continua*, Firenze University Press, Firenze.

Le Boterf G. 2004, *Construire les compétences collectives: Coopérer efficacement dans les entreprises, les organisations et les réseaux de professionnels*, Eyrolles editions, Paris.

Morin E. 2001, *Il metodo*, Raffaello Cortina editore, Milano.

Piaget J. 1971, *L'épistémologie des relations interdisciplinaires*, Archives de Philosophie Vol. 34, No. 4, Paris.

UNESCO – *Transdisciplinarity, Stimulating Synergies, Integrating Knowledge* (1998).

Questo è dunque il nuovo ruolo dei designer: collaborare alla creazione di ambienti socio materiali più favorevoli. In questo contesto un ruolo particolare è rivestito dall'ambito del Design per l'innovazione sociale, inteso come tutto ciò che il design, in tutte le sue forme, può fare per promuovere e sostenere il cambiamento sociale verso la sostenibilità.

Manzini, 2017

design e innovazione sociale

maddalena rossi

Il design nell'era dell'Antropocene

L'era geologica nella quale stiamo vivendo, altrove definita Antropocene, è caratterizzata da un impatto così forte delle azioni umane sul sistema terrestre, tanto da causarne cambiamenti irreversibili sul clima e sul territorio. Nella riflessione del filosofo francese Bruno Latour (Latour, 2017; 2019), la crisi ecologica dell'Antropocene – che vede la terra sottrarsi a noi umani come terreno di vita, reagendo alle nostre azioni con sconvolgimenti climatici globali – compare come una crisi fondamentale della modernità. Per superare tale crisi occorre agire per modificare lo status quo, trovando un altro modo di vivere su questa terra, che Latour posiziona nell'orizzonte geo-politico del Terrestre, inteso come una nuova forma di relazionamento interattivo tra componenti umane e non umani, capace di ristabilire nuovi equilibri durevoli tra uomo e natura. Tale orizzonte pone un'importante sfida alla cultura del progetto in generale e al dominio del design in particolare, vista l'evidente influenza che le forme del loro agire hanno avuto nella parabola evolutiva del rapporto tra uomo e artificio e l'indubbio ruolo che possono avere nella prospettiva di un suo riequilibrio. Nella prospettiva del riposizionamento della terra sul cammino della sostenibilità la disciplina del design ha, nell'ultimo decennio, compiuto innumerevoli sforzi, sia in termini di una evoluzione in chiave ecologica della propria riflessione e azione sui prodotti e sui loro cicli di produzione, sia interrogandosi oltre gli 'oggetti', per ri-comprendere all'interno del proprio ambito di studio e di progetto i sistemi etici, economici e politici nei quali tali manufatti vengono generati. Questa evoluzione sostanziale della disciplina, rispetto ai presupposti teorici e operativi che l'avevano caratterizzata nel corso del XX secolo, ha complicato il suo raggio e le sue possibilità di intervento progettuale. Si sono così andati a delineare nuovi campi di azione del design, identificati con una pluralità di nomi e formule (design dei servizi, design dell'interazione, design strategico, ecc.), che, pur nella loro eterogeneità, sono acco-

munati dal produrre risultati finali non tanto e non solo tangibili, ma prevalentemente finalizzati ad immaginare ecosistemi relazionali abilitanti, su cui reimpostare il rapporto uomo-natura e i suoi sottesi ambienti socio-materiali in chiave sostenibile. Dichiara a tal proposito il designer Ezio Manzini, in una intervista sul Sardarch Magazine del 21 marzo 2017:

ciò che si progetta non è un 'risultato finale' (come quando si progetta una sedia o una lavatrice), ma sono le condizioni affinché un evento desiderato abbia maggiori possibilità di avvenire. Più precisamente, poiché il 'risultato finale' non è più una cosa, ma un sistema di relazioni, e poiché le relazioni, in quanto tali, per fortuna, non si possono progettare, quello che si può fare è di intervenire sul loro ambiente: progettare dei sistemi di prodotti, servizi e comunicazione che rendono una data maniera di essere e di fare più facile, più interessante e quindi più probabile. Questo è dunque il nuovo ruolo dei designer: collaborare alla creazione di ambienti socio materiali più favorevoli (Manzini, 2017).

In questo contesto un ruolo particolare è rivestito dall'ambito del Design per l'innovazione sociale, inteso come tutto ciò che il design, in tutte le sue forme, può fare per promuovere e sostenere il cambiamento sociale verso la sostenibilità (Manzini, 2017). Esso, nella misura in cui si occupa di creare le condizioni abilitanti per la formazione di nuovi ecosistemi territoriali e produttivi sostenibili, persegue, almeno in via teorica, un progetto di ecologia delle relazioni sociali, cognitive, affettive, economiche ed ambientali in grado di ritessere le relazioni virtuose tra uomo e 'terra' richiamate da Latour, con ciò riabilitando anche il significato 'politico' della disciplina. In tale contesto si va delineando un nuovo emergente ruolo del designer, per certi aspetti molto distante da quello con cui eravamo abituati a pensarlo nel XX secolo ovvero un progettista principalmente legato alla produzione di serie di prodotti industriali. Il profilo emergente del nuovo designer lo descrive come soggetto creativo capace di immaginarsi e favorire la costruzione di nuove e virtuose relazioni co-evolutive tra umani e non umani che, nella gestione di una crescente complessità del processo progettuale, applica la propria conoscenza non solo ai prodotti, ma anche ai servizi, alle organizzazioni e ad un numero crescente di attività quotidiane. Questa nuova figura di designer, il cui operato si pone inevitabilmente all'incrocio di una pluralità di discipline (scienze sociali, politiche, della comunicazione, studi urbani, ingegneria gestionale e ovviamente design di prodotto), trova nel campo dell'innovazione sociale un fertile terreno di azione, sperimentazione che lo sfida a: far sì che le cose accadano, divenendo acceleratore e vettore performativo di processi innovativi latenti, in quanto l'accadimento è la dimen-

sione fondamentale del design (che non è ciò che si dice, ma ciò che si fa); mettere al centro la persona, rispetto ai valori di giustizia sociale ed economica, incontro interculturale e salvaguardia ambientale, valorizzando l'autodeterminazione degli individui; lavorare sulle relazioni tra individui, forgiando nuove sensibilità collettive e dando forme a nuove e responsabili alleanze uomo-natura; sviluppare una coscienza critica e al contempo una capacità anticipatoria di ciò che tali alleanze potrebbero e dovrebbero essere nel cammino verso la sostenibilità. È su nuovo profilo ibrido e interdisciplinare del designer che il testo prova a fornire un contributo riflettendo, seppur brevemente, sul complesso e fecondo rapporto tra design e innovazione sociale.

Le pratiche d'innovazione sociale e le nuove sfide per il dominio del design

Il tema dell'innovazione sociale ha assunto negli ultimi anni una sempre maggiore centralità, sia in ambito accademico che politico (Cajaiba-Santana, 2014; European Commission, 2013a; 2013b; Lawrence, 2014; Maiolini, 2015). Tuttavia, la locuzione "innovazione sociale", indica un sistema molto ampio ed eterogeneo di iniziative, attività, soggetti e contesti (Montanari et al. 2017). Le molte definizioni di innovazione sociale presenti in letteratura, dimostrano quanto sia complesso tracciare dei confini analitici ad un fenomeno i cui caratteri essenziali si manifestano nelle pratiche (Avanzi, 2013). Seguendo l'enunciazione di innovazione sociale contenuta nel Libro bianco sull'innovazione sociale, scritto da Robin Murray, Julie Caulier Grice e Geoff Mulgan nel 2012, possiamo definirla come l'applicazione efficace e sostenibile di una nuova idea di prodotto, servizio o modello, che può essere agita da una pluralità di soggetti in risposta a pressioni sociali esercitate dall'esistenza di bisogni insoddisfatti (es. servizi sanitari di prossimità), di risorse sprecate (es. il consumo di suolo), di emergenze ambientali (es. qualità dell'aria nei centri abitati) o sociali (es. crescenti aree di disagio e marginalità) e che allo stesso tempo crea nuove relazioni e nuove collaborazioni; "in altre parole, innovazioni che sono buone per la società e che accrescono le possibilità di azione per la società stessa" (Murray et Al, p.11). Da un lato, quindi, l'innovazione sociale è sicuramente altro dall'innovazione tout court che nasce dalla competizione di mercato e dalla ricerca di un maggiore profitto e, dall'altro, essa non è nemmeno solo un'idea più o meno radicale, ma una pratica effettiva e innovativa. L'innovazione sociale è quindi innanzitutto una forma di azione, applicazione, pratica, che si sviluppa in conseguenza di un



Timbri in legno all'interno del Laboratorio di stampa

vuoto politico o di un fallimento del mercato, a cui, in alcuni casi forze istituzionali, ma più spesso energie appartenenti al mondo del privato sociale, dell'imprenditorialità dal basso o delle 'comunità volontarie e leggere' (Manzini, 2018) di cittadini, rispondono in maniera autonoma - nella maggioranza dei casi aggregandosi secondo geografie inedite - per realizzare soluzioni a bisogni diffusi che si rivelano tendenzialmente più soddisfacenti in termini di sostenibilità sociale e ambientale.

Negli ultimi dieci-quindici anni tali pratiche hanno iniziato ad 'animare' in maniera consistente i territori e le città, divenendone un rumore costante, che assume forme diverse e diversificate in relazione al bisogno che le anima e alla risposta che le sostanzia. Esse possono quindi assumere l'aspetto di nuove economie solidali, di innovativi sistemi di welfare generativo, di un abitare collaborativo e solidale, di nuove reti alimentari, di sistemi di produzione aperti e distribuiti, di sistemi energetici autonomi (Manzini 2018). L'innovazione sociale che essi rappresentano è, come sostiene Ezio Manzini nel suo testo Politiche del quotidiano (Manzini, 2018), il prodotto di capacità progettuali diffuse, di natura istituzionale e non. Di conseguenza, tutti coloro che, in modi molto diversi e diversamente apprezzabili, sono promotori di innovazione sociale, sono anche attori, più o meno consapevoli, di processi di co-progettazione. In questa accezione dell'innovazione sociale come pratica diffusa di sostenibilità, esito di un "design diffuso", risiede la prima sfida che la stessa lancia al rinnovamento del dominio del design. Il contributo del "designer esperto" a tali pratiche è infatti quello di "far sì che le cose accadano", nella misura in cui esso è chiamato a divenire facilitatore, acceleratore e vettore performativo di questi processi innovativi latenti, avendo gli strumenti culturali e pratici che possono stimolare, integrare, promuovere la capacità progettuale degli altri e supportare ampi e articolati processi di co-progettazione.

In secondo luogo, è necessario sottolineare la propensione alla sostenibilità che tali pratiche esprimono e che diviene discriminante selettivo nell'individuazione di una data pratica come pratica di innovazione sociale. Esse, in tal senso, sono fermenti disseminati, pulviscolari, polinucleari che tendenzialmente orientano la loro azione all'interno di un quadro complesso di forme e formule di riscrittura del rapporto 'uomo-terra', in cui tutti (viventi e non) tornano ad essere attori concorrenti (Latour, 2017) di trasformazioni territoriali autosostenibili (Magnaghi,

2000). Esse si configurano cioè come fermenti schierati, mai neutri, dal 'carattere trasformativo' (Manzini, 2018), nella misura in cui, assumendo come valori strategici del loro agire la giustizia sociale ed economica, l'incontro interculturale e la salvaguardia ambientale, mirano a produrre cambiamenti sistemici e non incrementali del sistema dato, mantenendo una tensione creativa verso tutto ciò che contestualmente consente di intervenire nelle questioni di redistribuzione del potere e di incremento della sostenibilità territoriale. In esse il prefisso 'auto' si fa manifesto dell'importanza assunta in tali esperienze dalla capacità di autodeterminazione dei soggetti agenti la pratica, che consente loro di liberarsi dal dominio di 'consumatori-clienti', spesso imposto loro dalla modernità, per riscoprirsi 'produttori' del proprio futuro. Lavorare con tali esperienze allude così, per il designer, alla necessità di sviluppare una serie di competenze capaci di imporre una svolta sostanziale nel dominio della loro disciplina, finalizzato a mettere al centro la persona mediante l'assunzione di un approccio interattivo, capace di arricchire la conversazione sociale e basato sulla combinazione di analisi esperta e di conoscenze ed energie contestuali, e sulla messa in campo di strategie 'terapeutiche', dialogiche, interattive e collaborative (Paba, 2010), ibridandosi con metodi, tecniche e strumenti mutuati dal dominio delle scienze della comunicazione, delle scienze politiche e degli studi urbani.

Le pratiche di innovazione sociale, nell'accezione qui proposta, inoltre, non solo rispondono a nuovi bisogni, ma propongono anche nuove modalità di decisione e azione (Avanzi, 2013). Esse si configurano infatti come processi multiattoriali complessi, la cui efficacia è esponenziale alla loro capacità di inclusione di soggetti altamente eterogenei. Non ci sono attori e settori più idonei di altri nello sviluppare pratiche di innovazione sociale. Anzi possiamo dire che le esperienze più interessanti e radicali sono il frutto della collaborazione tra diversi attori appartenenti a mondi diversi (Avanzi, 2013). Ne consegue che esse sfidano costantemente i tradizionali meccanismi relazionali tra individui, imperniati sul controllo verticale e la competizione. Al contrario, basandosi appunto sulla mobilitazione dell'intelligenza collettiva di una 'comunità di scopo' (Manzini, 2018), che si mobilita cioè attorno ad un obiettivo comune, sollecitano la promozione e la facilitazione di meccanismi reticolari di natura collaborativa e cooperativa, finalizzati a creare nuovi e innovativi ruoli e relazioni tra gli attori coinvolti. Di fatto l'innovazione sociale ha una spiccata dimensione collettiva, non appartiene solo all'immaginazione e alla creatività di un at-



Prove di stampa serigrafica

tore singolo, quanto alla capacità collettiva di partire da un'intuizione e di svilupparla sino a trasformarla in pratica diffusa, producendo, al contempo, aumento delle capacità di azione della società stessa (empowerment), grazie ad un processo collettivo di apprendimento, mutuo insegnamento e attivazione (Avanzi, 2013). Saper lavorare sulle relazioni tra individui, per stimolare il rafforzamento di nuove sensibilità collettive e la nascita di nuove alleanze tra le stesse e gli ambienti socio-territoriali in cui si sviluppano, diventa un savoir faire indispensabile al designer coinvolto in processi di innovazione sociale. In tale prospettiva una delle skills che il designer contemporaneo deve necessariamente acquisire è quella di farsi facilitatore di spazi di dialogo. Che significa: ascoltare, contribuire alla discussione con delle idee, ascoltare ancora e andare avanti in questa conversazione con i diretti interessati e tutti gli stakeholder coinvolti (Manzini, 2018). Ciò comporta da parte sua l'acquisizione di una raffinata capacità di coinvolgimento dei diversi attori e stakeholder indispensabili all'attivazione e alla realizzazione di un processo, una certa confidenza con le tecniche dell'ascolto attivo e una propensione alla regia e al coordinamento di processi complessi, attingendo competenze dal mondo delle scienze sociali e dell'ingegneria gestionale.

Risulta chiaro come tutto ciò lanci un'ultima grande sfida con cui deve confrontarsi il designer che si trova a lavorare nel dominio delle pratiche di innovazione sociale, che è quella di sviluppare una coscienza critica e al contempo una capacità anticipatoria rispetto a ciò che tali pratiche potrebbero e dovrebbero essere nel cammino verso la sostenibilità. Adottare uno sguardo critico, pungente, mai sopito rispetto agli ostacoli che la contemporaneità contrappone alla strada della sostenibilità; dotarsi di una capacità anticipatoria in grado di riconoscere le dinamiche sociali più promettenti e operare con esse in una maniera proiettiva, capace di immaginare un altro possibile divenire del 'mondo', nell'orizzonte geo-politico del Terrestre, di cui tali fermenti di innovazione sociale rappresentano segnali di un futuro possibile.

Alcune riflessioni conclusive

Attraverso la riflessione intorno alle sfide che le pratiche di innovazione sociale lanciano al dominio del design si è delineata una figura di un nuovo ed emergente designer che si propone come soggetto in grado di gestire e mettere in azione processi complessi attraverso un insieme

eterogeneo di competenze, sensibilità e strumenti culturali applicabili ad ogni tipo di problema: dalla più tradizionale concezione di un prodotto, alla co-creazione di un servizio sociale, alla proposta di nuove forme di rappresentazione democratica (Manzini, 2018).

Ciò induce la disciplina del design da un lato a riscoprire e consolidare alcuni dei fondamentali strutturali che storicamente hanno caratterizzato il suo agire e, dall'altra, di uscire dalla propria zona di confort per abbracciare un nuovo e complesso dominio di progetto.

Il design per l'innovazione sociale chiama in causa infatti alcune caratteristiche costitutive del design, relative alla sua naturale propensione ad agire in contesti ad alto contenuto di creatività e di innovazione, da un lato e a misurarsi, tramite l'azione progettuale, con i bisogni e i desideri dell'uomo in una dimensione di quotidianità, dall'altro. Tali caratteristiche conferiscono al designer il ruolo di esperto, in grado di mettere in campo conoscenze e strumenti adeguati a supportare l'innovazione sociale, per renderne i risultati più accessibili e diffusi e per arricchirne e approfondirne il significato.

Tuttavia, le considerazioni riportate in questo breve testo relative alla particolare accezione con la quale pensiamo sia utile approcciarci dal punto di vista della cultura del progetto alle pratiche di innovazione sociale, aprono al dominio del design contemporaneo anche una ulteriore sfida che è quella non solo di accompagnare e arricchire questi segnali di futuri possibili, ma bensì di renderli probabili, possibili, attuabili e replicabili. È un nodo che riguarda la questione ben più ampia sul futuro della cultura progettuale dell'habitat umano e che chiama in causa le possibili modalità attraverso le quali il suo contributo possa arricchire questa 'conversazione sociale', rendere questo rumore di fondo dei territori della contemporaneità proiezione concreta, componente strutturale di un nuovo modo collaborativo e auspicabilmente consueto di trasformare e forgiare le città e i territori della contemporaneità, in modo che diventino ecosistemi abilitanti in grado di rifecondare il legame tra individui, società e ambiente e renderlo pronto ad affrontare le nuove possibilità del Terrestre, come unico 'momento' possibile verso il superamento delle esigenze, aspettative ed emergenze imposte dall'Antropocene.

Riferimenti bibliografici

Avanzi 2013, *3 concetti e definizioni sull'innovazione sociale*, <https://bando.che-fare.com/vademecum/3-concetti-e-definizioni-sullinnovazione-sociale/>.

Latour B. 2017, *Où atterrir?: Comment s'orienter en politique*, Le Découverte, Paris.

Latour B. 2019, *Essere di questa terra. Guerra e pace al tempo dei conflitti ecologici*, Rosenberg & Sellier, Torino.

Cajaiba-Santana G. 2014, *Social innovation: Moving the field forward. A conceptual framework*, Technological Forecasting & Social Change, 82, pp. 42-51.

European Commission 2013a, *Guide to Social Innovation*, DG Regional and Urban Policy – DG Employment, Social Affairs and Inclusion, Bruxelles.

European Commission 2013b, *Social innovation research in the European Union. Approaches, findings and future directions, policy review*, DG Research and Innovation, Bruxelles.

European Commission 2017, *Social Innovation as a Trigger for Transformations. The Role of Research*, DG Research and Innovation, Bruxelles.

Lawrence T.B., Dover G., Gallagher B. 2014, *Managing social innovation*, in Dodgson M., Gann D.M., Phillips N. (eds.), *The Oxford Handbook of Innovation Management*, Oxford University Press, Oxford, pp. 316-334.

Magnaghi A. 2000, *Il progetto locale*, Bollati-Boringhieri, Torino.

Maiolini R. 2015, *Lo stato dell'arte della letteratura sull'innovazione sociale*, in Caroli M.G. (a cura di), *Modelli ed esperienze di innovazione sociale in Italia, Secondo Rapporto sull'innovazione sociale*, pp. 23-40, Franco Angeli, Milano.

Manzini E. 2018, *Politiche del quotidiano*, edizioni di comunità, Milano.

Montanari F., Rodighiero S., Sgaragli F., Teloni D. 2017, *Le dimensioni dell'innovazione sociale per il design e l'implementazione di politiche pubbliche efficaci*, *Impresa sociale 10-2007*, <https://www.rivistaimpresasociale.it/rivista/articolo/le-dimensioni-dell-innovazione-sociale>.

Paba G. 2010, *Corpi urbani. Differenze, interazioni, politiche*, Franco Angeli, Milano.

Sardarch Editore 2017, *Design per l'innovazione sociale. Intervista a Ezio Manzini*, *Sardarch Magazine*, 21 marzo 2017, in <http://mag.sardarch.it/2017/design-per-linnovazione-sociale-intervista-a-ezio-manzini/>.



Oggetti prodotti all'interno del Laboratorio di stampa

**Il Design strategico
arriva nel progetto con
Terra di Tutti fin dal
principio: dalla nascita
della collaborazione con
l'università. Cercando di
mediare ed armonizzare il
mondo della formazione e
il mondo del no-profit, per
promuovere l'innovazione
sostenibile e l'inclusione
in una società attuale dove
la mancanza di relazioni
e l'intolleranza stanno
diventando purtroppo i
reali protagonisti.**

design-based learning for social innovation

irene fiesoli

Lo scenario di riferimento

L'articolo analizza il contesto delle migrazioni che hanno caratterizzato lo scenario sociale e politico del Mediterraneo e dell'Europa negli ultimi anni, cercando di trovare una chiave di interpretazione che possa portare a degli sviluppi innovativi; muovendo dall'ambito formativo universitario, fino ad arrivare al mondo delle imprese sociali, che con i migranti sono quotidianamente a diretto contatto.

È importante che tematiche così di attualità entrino a far parte delle challenges dei percorsi formativi, soprattutto di quelli universitari che coinvolgono studenti che hanno già una struttura caratteriale e cognitiva evoluta e sono quindi già in grado di apportare un cambiamento significativo. Questa modalità di coinvolgimento permettere inoltre ai giovani di approfondire quello che gli succede intorno ed acquisire, tramite la conoscenza, gli strumenti utili ad analizzare e comprendere più a fondo; cercando, per quelli che sono i loro interessi e le loro competenze, di stimolarli ad intervenire e dare il loro contributo fondamentale. Si sviluppa, in questo senso, un'interessante relazione tra formazione e cooperazione sociale. Come spiega Maria Antonietta Sbordone:

L'affermarsi della società della conoscenza, che peraltro contempla al proprio interno ampi settori di produzione tradizionale, poco investiti dalle innovazioni, trasmette a tutti i livelli della rete i valori della nuova Networked Information Economy. La peculiarità del sistema culturale della cooperazione sociale – local development oriented – fa sì che esso diventi un campo di studio privilegiato per la produzione e propagazione di gradi di innovazione eterogenei (Sbordone, 2016).

Infatti il processo di innovazione avviene proprio all'interno di una rete di enti, strutture e organizzazioni che sono coinvolte nel filtraggio di idee e nella creazione di nuovi processi, prima culturali e sociali, poi produttivi.

In questo processo di filtraggio creativo si inserisce il ruolo del Design, che grazie ad approcci Design Driven (Verganti, 2009), riesce a introdurre innovazione a qualsiasi livello, superando ad ogni passaggio valutazioni e confronti con ciò che è stato pensato, prodotto e gestito in precedenza. È proprio il design che tenta di colmare la necessità di una forte innovazione creativa da parte delle cooperative sociali, alla quale però si contrappone la necessità di sviluppare processi capaci di generare sistemi di produzione e di distribuzione strategici, controllati e legittimati da un sistema di attori, le cui competenze specifiche seppur interdisciplinari siano sempre predisposte alla collaborazione e alla cooperazione.

Queste due necessità: da un lato la voglia di strutturarsi e cercare di generare profitti, e dall'altra quella di non andare contro ai principi cardine della cooperazione e del mondo no-profit, portano a una forte dicotomia e a dei contrasti interni inevitabili, che in alcune realtà appaiono più spiccati mentre in altre più sfumati.

La soluzione per provare ad armonizzare all'interno di un piano strategico queste due necessità potrebbe essere accomunabile al processo di creazione e gestione della conoscenza, che all'interno delle cooperative sociali viene distribuita mediante una struttura orizzontale nella quale si stabilisce coloro che la creano, le figure che affiancano e che la traducono e altri ancora che la applicano, inventando procedure e strumenti molte volte innovativi.

Formazione Sociale

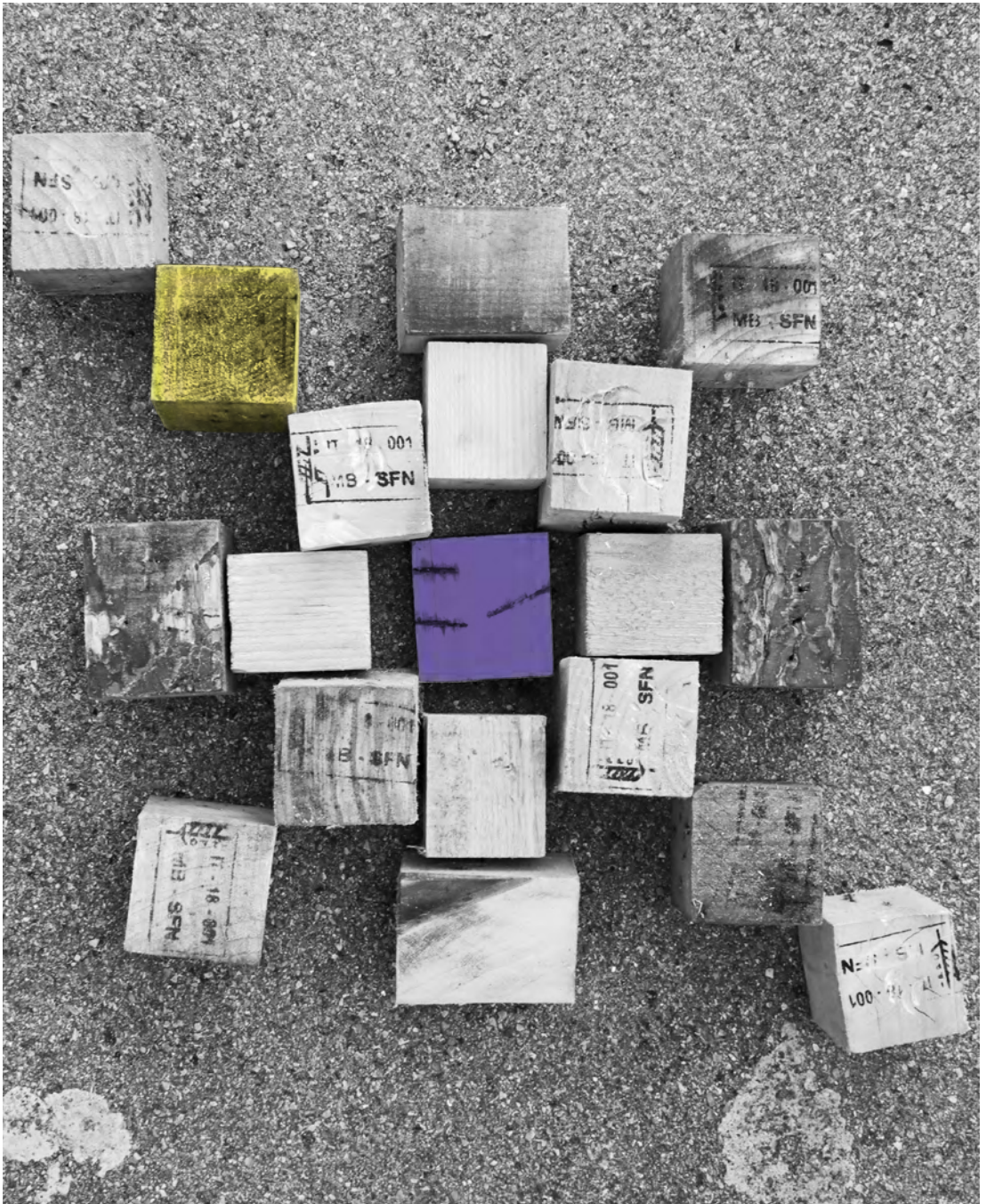
Si sviluppa così anche in ambito formativo il cosiddetto "capitalismo delle reti" (Sbordone, 2016), che grazie alla diffusione della conoscenza da un nodo all'altro della rete in un moto orizzontale di trasmissione continua, riesce a rivitalizzare tutto il sistema in modo omogeneo, sovvertendo le regole tipiche del capitalismo ortodosso che usa principalmente la propagazione di tipo verticale. Questa rete dovrà poi riuscire a cogliere le sfide globali estendendosi in modo trans-territoriale, cioè oltre il contesto locale che da solo non basta. Si creeranno nuovi interlocutori e nuovi mediatori di conoscenze – progettuali, sociali, strategiche, digitali e non solo – che andranno ad aumentare lo spazio delle inter-relazioni e delle interazioni, in uno spazio fluido, in parte intangibile (o virtuale), capace di agevolare il dialogo tra imprese, sviluppatori di conoscenza (enti formatori), utenti finali, finanziatori e territorio.

Riconoscere la complessità dello spazio sociale e tentare di collocarlo all'interno di percorsi formativi avanzati non significa abbandonare ogni rigore per far spazio al disordine. L'attualità del panorama dei processi formativi è in continua trasformazione, sia per i suoi metodi e strumenti, sia per gli ambiti e gli approcci (bottom-up o top-down) che si preferisce attuare. In questo articolo si analizza principalmente i caratteri distintivi di metodi formativi che applicano approcci partecipativi dal basso, quindi bottom-up. Questa tipologia di metodi è il risultato di un processo di trasformazione che condensa una fenomenologia in continua evoluzione e riflette le dinamiche culturali, sociali ed economiche che si producono a partire dall'analisi del contesto locale da parte dei suoi utenti. Oggi, dunque, la sfida per progettisti-designer, operatori sociali e formatori sta nell'ibridazione con processi collaborativi innovativi che hanno l'obiettivo di rivitalizzare il sistema di valori, e di saperi contestuali. Il territorio si prefigura in questo scenario come ambito di integrazione culturale e di collaborazione (anche economica); un paesaggio delle relazioni, caratterizzato da attività produttive e formative, da scambi di produzioni e di idee. Il territorio diviene emblema dell'affermarsi di pratiche innovative nei processi di trasformazione dell'esistente che si fondano su un tipo di offerta multisetoriale integrata. Il Design in questo contesto sociale rientra in quello che viene definito Design per l'innovazione sociale (Manzini, 2015), dove l'innovazione sociale è il risultato di attività progettuali più o meno diffuse ed esplicite.

Case study: Terra di tutti

L'esperienza realizzata con l'impresa sociale Terra di Tutti, all'interno del seminario tematico condotto nell'ambito del Corso di Design per la Sostenibilità (Laurea Magistrale in Design, Università degli Studi di Firenze), ha come obiettivo quello di provare a reinventare il supporto che il design può fornire al settore sociale, partendo proprio da un impegno concreto di docenti, ricercatori e operatori sociali che, insieme con gli studenti del corso e i richiedenti asilo della cooperativa, hanno lavorato per dare vita ai progetti realizzati come output del seminario.

Nel corso del 2019-20 gli studenti facenti parte del seminario, coordinati da docenti e ricercatori, sono entrati in contatto con il mondo sociale attraverso un percorso virtuoso – ampiamente descritto ed analizzato nei precedenti articoli – che ha lavorato sul rapporto tra design,



Scarti in legno utilizzati per la realizzazione di workshop e di nuovi prodotti

sostenibilità, innovazione sociale e storia del territorio attraverso la progettazione di prodotti ispirati ai laboratori tecnici dalla cooperativa (sartoria, serigrafia e falegnameria). Il risultato è una reinterpretazione dei prodotti attraverso un punto di vista più contemporaneo e nello stesso tempo è un progetto di inclusione formativa e sociale sia a livello locale che globale. Proprio all'insegna di un modello di crescita sostenibile, il progetto con Terra di tutti è un'iniziativa che fa del suo approccio interdisciplinare e interculturale un elemento di innovazione e forza.

Il Design strategico arriva nel progetto con Terra di Tutti fin dal principio: dalla nascita della collaborazione con l'università. Cercando di mediare ed armonizzare mondo della formazione e mondo del no-profit, per promuovere l'innovazione sostenibile e l'inclusione in una società attuale dove la mancanza di relazioni e l'intolleranza stanno diventando purtroppo i reali protagonisti. Quando, come nel caso descritto, le collaborazioni tra università e partner no-profit sono ben organizzate si possono ottenere benefici sia sul piano delle relazioni che in termini di efficacia operativa; provando anche a rispondere più efficacemente ai bisogni delle comunità. Per le organizzazioni del Terzo settore la partnership con l'università spesso porta, oltre che nuove competenze anche una maggiore visibilità presso i loro stakeholder e una maggiore consapevolezza della necessità di essere trasparenti, aperti e disponibili a valutare i risultati e le possibilità di sviluppo future. Un nuovo approccio che aiuta a migliorare le performance delle organizzazioni stesse.

Guardare il design attraverso progetti strategici di rilievo socio-culturale che includono anche chi viene da lontano è importante perché i territori ospitano da sempre persone migranti, in continuo spostamento. Il flusso delle migrazioni mondiali che attraversa l'Europa portandosi dietro tradizioni, opportunità, speranze e contrasti deve avere nuovi codici che vanno indagati, capiti e condivisi anche attraverso programmi di formazione e ricerca universitaria. Questo progetto tra l'Università degli Studi di Firenze e Terra di tutti mostra come guardare al design da un'angolazione diversa, tramite un approccio interculturale, che genera un dinamismo territoriale che prova concretamente ad aprire il territorio e le sue strutture verso l'esterno, rinnovandosi attraverso iniziative che sappiano sviluppare progetti in cui persone culturalmente diverse possano riconoscersi.

Il senso di comunità attiva, la creazione di connessioni tra le persone, la rete di relazioni fiduciarie che comportano il coinvolgimento e la partecipazione attiva per lo sviluppo della comunità; il senso del noi, la responsabilità sociale, il possesso di capacità/competenze e la percezione/consapevolezza del proprio potere, sono le caratteristiche qualificanti che dovrebbe possedere la società del futuro. Senza di queste, non vi è sviluppo di comunità.

Infatti come spiegano McMillan e Chavis (McMillan, Chavis, 1986), il senso di comunità è costituito principalmente da quattro dimensioni: il senso di appartenenza (*belonging*) che corrisponde al sentimento di fare parte di una comunità; l'influenza (*influence*), identificata con la possibilità del singolo di partecipare e dare il proprio contributo alla vita della comunità in un rapporto di reciprocità; la soddisfazione dei bisogni (*fulfillment of needs*) che esprime il concetto secondo cui la relazione tra individuo e comunità deve essere positiva per l'individuo che può soddisfare alcuni bisogni in relazione all'appartenenza al gruppo/comunità e alla connessione emotiva condivisa (*shared emotional connection*), definita dalla qualità dei legami e dalla condivisione di una storia comune.

Trasportando questo concetto di senso di comunità all'interno delle relazioni che si sono sviluppate tra gli enti che hanno collaborato nella rete progettuale solidale e formativa analizzata, il ruolo del progettista (o designer) è emerso chiaramente come collante del processo creativo e produttivo, ma anche come catalizzatore del legame tra i vari attori presenti: operatori della cooperativa sociale, richiedenti asilo, volontari, studenti e gruppo docenti. La disciplina del design per l'innovazione sociale mostra in questo case study tutte le sue potenzialità di networking e di gestione strategica, in un approccio formativo che riesce a mantenere una visione d'insieme, per una progettazione etica e di qualità, che non trascurava le correnti di innovazione tecnologica oltre che di mercato, ma che è in grado di sviluppare un prodotto di design assecondando le modalità con le quali viene concepito e riconoscendo soprattutto l'importanza del valore aggiunto etico e sociale applicato a prodotti e processi design-based.



Gli studenti del Corso di Laurea Magistrale in Design analizzano la tipologia degli scarti in legno raccolti.



Assemblaggio e raccolta scarti in legno

Riferimenti bibliografici

- Feyerabend P. 1979, *Contro il metodo: Abbozzo di una teoria anarchica della conoscenza*, Feltrinelli, Milano.
- McMillan D. W., Chavis D. M. 1986, *Sense of community: A definition and theory*, Journal of community psychology, 14(1), pp. 6-23.
- Maffei S., Simonelli G. 2002, *I territori del design. Made in Italy e sistemi produttivi locali*, Il sole 24 ore, Milano.
- Simonelli G., Vignati A. 2004, "La ricerca Medesign e le esperienze di ricerca sul territorio nazionale", in Fagnoni R., Gambaro P., Vannicola C, Medesign_forme del Mediterraneo, Alinea Editrice, Firenze.
- Germak C. 2008, *Uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo*, Umberto Allemandi, Torino.
- Badalucco L., Chiapponi M. 2009, *Energia e design. Innovazioni di prodotto per la sostenibilità energetica*, Carrocci Editore, Roma.
- Brown T. 2009, *Change by design*, HarperCollins Publisher, New York.
- Verganti R. 2009, *Design-Driven innovation. Cambiare le regole della competizione innovando radicalmente il significato dei prodotti e dei servizi*, Rizzoli Etas, Milano.
- Legnante V. A., Lotti G., Bedeschi I. 2012, *Dinamici equilibri. Design e imprese*, Franco Angeli, Milano.
- Zurlo F. 2012, *Le strategie del design. Disegnare il valore oltre il prodotto*, Libraccio Editore, collana Miliarium, Milano.
- Villari B. 2012, *Design per il territorio. Un approccio community centered*, Franco Angeli, Milano.
- Capra F., Henderson H. 2013, *Crescita Qualitativa*, Aboca, Arezzo.
- Lotti G. 2014, *In-Between Design. Ricerche e progetti per il sistema interni*, DIDAPRESS, collana Ricerche, Firenze.
- Vezzoli C., Srinivasan A., Kohtala C. 2014, *Product-Service System Design for Sustainability*, Greenleaf Publishing, Sheffield (UK).
- Manzini E. 2015, *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*, The MIT press, Cambridge (Massachusetts).
- Rullani E., Sebastiani R., Corsaro D., Mele C. 2015, *Intelligenza relazionale. Nuove idee per l'economia dei servizi*, T-Lab Laboratorio del Terziario che Innova, Franco Angeli, Milano.
- Alessi C. 2016, *Design senza designer*, Editori Laterza, Bari.
- Sbordone M. A. 2016, *Design Networking. Sistemi locali di economie collaborative*, Impresa Sociale, n.8, Iris Network, Trento.
- Ceruti M. 2018, *Il tempo della complessità*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Manzini E. 2018, *Politiche del quotidiano. Progetti di vita che cambiano il mondo*, Edizioni di Comunità, Roma.
- Lazzarin D., *Progettazione e sviluppo dei prodotti: le contraddizioni del manufacturing italiano*, www.digital4.biz/executive/progettazione-e-sviluppo-dei-prodotti-le-contraddizioni-del-manufacturing-italiano/, 17 Aprile 2013 (ultima consultazione: 26 Marzo 2019).

**Esser-uomo significa
esser-connesso con
altri... La conoscenza
in senso enfatico è
trasformativa, essa
fa nascere un nuovo
stato di coscienza...**

**L'ospitalità è la più
alta espressione della
ragione universale
pervenuta a se stessa.**

**La ragione non
esercita alcun potere
omogeneizzante. Con
la sua gentilezza, è in
grado di riconoscere
l'Altro nella sua alterità e
di dargli il benvenuto.**

Han, 2017

taking care. pratiche di design empatico

margherita vacca

Inquadramento del contesto

In un'epoca in cui lo sviluppo sociale, economico e tecnologico dei territori non può più non tener conto della tutela e della salvaguardia della qualità della vita, la sfida per il design è quella dell'adozione all'interno del design process dei concetti chiave della sostenibilità nelle sue molteplici accezioni: ambientale, sociale, culturale, economica. La crisi di identità, e quindi di senso, che attraversa oggi la società e l'economia ha infatti evidenziato l'incapacità – da parte di attori quali lo Stato e il Mercato – di generare valore. La creazione di un valore sociale, che sia condiviso e identitario, richiede un coinvolgimento e un impegno sistematico da parte dei diversi interlocutori della società civile, che è ossatura fondamentale del Terzo Settore, di cui sono costola le imprese sociali, interessanti fenomeni ibridi di organizzazione partecipativa (Venturi, Zandonai, 2016).

In questo scenario, assume un'importanza chiara il senso di comunità in quanto best practice e visione necessaria sia per il fare impresa sia per essere prossimi al territorio, vera e propria costruzione sociale. Secondo Bonomi è dalla dimensione del territorio che bisogna ripartire. Il territorio, infatti, nel suo carattere in continua trasformazione è da sempre scenario del conflitto flussi-luoghi, uno scontro dialogico fortemente connotato dalla complessità del contesto contemporaneo. I flussi sono importanti in quanto sconvolgono e ridisegnano gli equilibri locali, impattano nei luoghi e cambiano il carattere del territorio. Le migrazioni sono un flusso. L'economia circolare è un flusso, o meglio un sistema di flussi. La digitalizzazione e la crescente attenzione a costituire "comunità leggere", forme sociali in un mondo fluido (Manzini, 2018) sono anche questi dei flussi che connotano i territori. Il fare impresa sociale – in quanto meccanismo di generazione di valore condiviso – si costituisce quindi come un esempio di modello organiz-

zativo rizomatico (diffuso) capace di mettersi in mezzo tra flussi e luoghi, gestendoli, e sviluppando una coscienza critica comunitaria. Un chiaro esempio di ciò sono le interessanti formulazioni concettuali proposte da Bonomi: comunità di cura, comunità operosa (Bonomi, Pugliese, 2018).

Parallelamente, con il costante arrivo di migranti in Europa, l'attenzione si è spostata verso la loro effettiva inclusione socio-professionale nelle società ospitanti. Questo passaggio cruciale deve necessariamente tenere conto dell'importante contributo di conoscenze e competenze da loro portato nei nuovi territori, contribuendo a colmare carenze specifiche del mercato del lavoro locale e creare nuove forme di comunità.

Muovendo da tali premesse, il design appare sempre più come uno strumento strategico per indagare la complessità della società contemporanea, relativamente soprattutto a tematiche quali l'inclusione e l'innovazione sociale. Prediligendo una dimensione del design (e del designer) che si prende la responsabilità di guidare con cura i processi che seguono ai mutamenti sociali in atto (Maldonado, 1971), la prospettiva per la disciplina appare sempre più indirizzata verso l'intersezione con il mondo della cooperazione, intendendo la cooperazione come ecosistema complesso che per autoregolarsi necessita di una combinazione di diversità, organizzazione e connettività. Entrando in contatto con le molteplici realtà sociali, il design – nella sua tripla capacità connettiva, maieutica e agentiva – viene assunto dunque come strategic trigger per il progetto per e con le realtà della cooperazione e dell'impresa sociale, proponendo approcci progettuali ibridi e attivando pratiche di scambio e acquisizione di nuove competenze per gli attori delle realtà sociali, così come per il designer stesso. Pratiche appunto di Design empatico.

Il processo: metodi e strumenti adottati

Il Laboratorio di Design per la Sostenibilità (LDS) è un laboratorio di ricerca – afferente al Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze (DIDA UNIFI) – che da tempo lavora nel campo del Design per l'innovazione socio-etica sostenibile, sia su progetti di ricerca a livello locale che internazionale.

L'esperienza di ricerca e didattica con l'impresa sociale Terra di Tutti (TdT) si è sviluppata in due fasi principali. Una prima fase conoscitiva delle parti interessate, con una definizione prelimi-



nare delle linee guida di una collaborazione strategica e partecipativa che vedeva l'impresa sociale non solo come "oggetto" della ricerca di design ma anche, e soprattutto, come co-progettista del processo completo. Una seconda fase più analitica e operativa che ha visto l'attivazione di un percorso didattico in collaborazione con l'impresa sociale – dal titolo "Design per l'innovazione sociale con Terra di Tutti" – organizzato all'interno del laboratorio semestrale Design for Sustainability del Corso di Laurea Magistrale in Design (DIDA UNIFI). Nello specifico il percorso didattico è stato contestuale al progetto di ricerca in collaborazione con Terra di Tutti in quanto è stato un processo necessario per fortificare la collaborazione in relazione agli obiettivi, ai metodi e strumenti e ai risultati attesi in termini di best practices, outcome e output progettuali.

Obiettivo generale dell'intero processo progettuale era l'utilizzo del Design come strumento strategico e sistemico in grado di accrescere la competitività della neonata impresa sociale attraverso la costruzione di una strategia di prodotto, servizio e comunicazione, basata sulla mappatura delle competenze presenti all'interno della stessa impresa sociale, e connettendole con il saper fare artigianale locale. Nell'ottica quindi di valorizzare il potenziale, creativo e tecnico, portato dai migranti che lavorano all'interno di Terra di Tutti, e in stretto contatto con gli operatori sociali della stessa, il progetto/percorso didattico si propone di creare una rete sostenibile e collaborativa di competenze, sensibilizzando la comunità verso l'inserimento lavorativo dei migranti nel mondo dell'artigianato locale, creando un network di relazioni comunitarie. In questo ruolo del design come "mediatore e integratore di saperi" (Germak, 2008), l'azione progettuale si prospetta come un connettore di senso tra gli elementi costitutivi del contesto di progetto (il territorio) e il sistema delle interazioni tra agenti significativi del contesto stesso (la comunità, le tradizioni locali, i migranti) (Lotti, 2016; Maffei, Simonelli, 2002).

Il processo di ricerca e didattica è stato interpretato dal gruppo di lavoro del laboratorio universitario e dell'impresa sociale, come finalizzato a generare pratiche di mutualismo, coinvolgimento e condivisione tra studenti e artigiani migranti. Secondo un approccio alla progettazione centrata sull'utente, si è optato per raggiungere un livello di partecipazione totale dell'utente/co-progettista, in maniera che l'impresa sociale potesse partecipare pervasivamente al processo progettuale. Per LDS si è trattata di una sfida e il suo contributo in questo contesto appa-

re centrale, poiché il ruolo dei suoi ricercatori è stato soprattutto quello “di facilitare lo sviluppo e l’orientamento di capacità progettuali diffuse e di contesti che ne favoriscono l’applicazione” (Manzini & Jégou, 2003).

Il processo di ricerca/didattica si è sviluppato seguendo le linee guida metodologiche del code-sign secondo tre livelli d’azione principali, che si sono talvolta sovrapposti per tempistiche, metodi e strumenti utilizzati.

Il primo livello riguardava la fase di contatto e coinvolgimento tra gli studenti partecipanti al seminario semestrale e gli artigiani migranti impiegati presso Terra di Tutti. Una fase molto importante di analisi reciproca, osservazione partecipata, e mappatura – soprattutto da parte degli studenti – della realtà sociale come loro oggetto di studio. Nello specifico questa fase analitica si è svolta in due momenti. Il primo momento ha visto un’analisi desk partecipata, condotta in condivisione dai 30 studenti divisi in 12 gruppi, che avevano il compito, aiutati dai ricercatori/tutor del percorso didattico, di predisporre un indice di ricerca redatto in maniera tale da approfondire tematiche quali l’intercultura, l’inclusione e innovazione sociale, ricercando anche case study e best practice di progetti di design interessanti per il contesto di progetto. Un secondo momento di analisi field in cui tutti gli studenti, accompagnati dai ricercatori/progettisti del laboratorio universitario, hanno visitato lo spazio di lavoro dell’impresa sociale, venendo a più stretto contatto con tutte le persone al suo interno, dagli artigiani migranti agli operatori sociali. Analizzando da vicino il contesto con approccio empatico e con strumenti quali interviste, osservazione partecipata, brevi sessioni di gioco e lavoro manuale, è stato possibile iniziare a redigere una prima mappatura del contesto che ha riguardato in generale i bisogni e i desideri di crescita dell’impresa sociale, l’identificazione dei suoi stakeholder e dei rapporti che intercorrono tra questi, e più nello specifico è stato possibile delineare le competenze degli artigiani migranti, i loro sogni, le loro storie.

Il secondo livello d’azione, fondamentale per lo sviluppo del processo progettuale, ha riguardato la progettazione delle strategie di prodotto, servizio e comunicazione, arrivando alla fase di prototipazione e, per alcuni progetti, anche a quella di attivazione e lancio sul mercato. Utilizzando uno strumento come l’Emotional Map è stato creato uno schema di sintesi della ricerca desk e dell’analisi sul campo con riferimenti concettuali (parole chiave) e iconografici (immagi-

ni significative). Sulla base della mappa emozionale (e concettuale) è stato poi il momento del Brainstorming necessario per estrapolare i concetti chiave del progetto e delineare le strategie progettuali di prodotto, servizio e comunicazione, individuando di conseguenza anche i gruppi di lavoro degli studenti. Per i ricercatori e per gli studenti si è aperta quindi una nuova fase di Data Collecting con ulteriori interviste e testimonianze dagli operatori sociali e dai migranti, che hanno portato alla definizione di Moodboard dei concept progettuali.

Il terzo livello d'azione ha visto i trenta studenti partecipanti co-progettare a stretto contatto con gli artigiani migranti di Terra di Tutti e con le botteghe artigiane del contesto di studio, sempre con la mediazione e la facilitazione del processo da parte dei ricercatori universitari e degli operatori sociali. Obiettivo specifico di questa fase era quello di offrire un'occasione di lavoro inter e meta-culturale, nel quale i partecipanti dovevano imparare a collaborare con persone provenienti da altri contesti geografici e culturali, con i quali non condividevano lingua, usanze, gestualità, tempi di lavoro, obiettivi e interessi. La comunicazione ha avuto un ruolo chiave in questo terzo livello di progetto, in quanto era stato predisposto un calendario di revisioni in cui i gruppi di studenti dovevano esporre l'avanzamento dei lavori alla presenza dei ricercatori e degli operatori sociali, e parallelamente ogni settimana gli stessi gruppi progettuali si recavano nel laboratorio artigianale di Terra di Tutti per sviluppare in maniera partecipata i rispettivi progetti con gli artigiani migranti. Questo tipo di comunicazione sincrona ha permesso lo sviluppo nel tempo di un ambiente di codesign empatico, cooperativo e partecipato, nel quale i risultati delle analisi e del percorso collaborativo sono stati costantemente condivisi con l'impresa sociale facendo uso di strumenti offline (partecipazione diretta a momenti di revisione collettiva dell'avanzamento dei lavori) e online (aggiornamenti via email, social network), e utilizzati come presupposto del processo di coinvolgimento e delle attività di analisi successive. Questo terzo livello di azione progettuale è strettamente interconnesso con i precedenti e ha l'obiettivo di raccogliere i dati necessari alla disseminazione del progetto/percorso didattico stesso in termini di lesson learned e best practice. Le metodologie utilizzate in questa fase hanno riguardato da un punto di vista della ricerca interviste, focus group, osservazione partecipata, mentre dal punto della didattica sono stati utilizzati metodi e strumenti dai vari gruppi progettuali di studenti a seconda della rispettiva strategia progettuale: story-

board di prodotto/servizio/comunicazione, stakeholder map, flowchart di servizi, kit di prodotto e servizio, ecc.

I risultati raggiunti e lesson learned per esperienze future

I metodi, gli strumenti e le azioni sin qui esposti propongono una cornice metodologica co-progettuale che ha permesso di proporre un modello formativo ibrido con componenti teoriche e pratiche. L'ambiente di progetto delineatosi ha permesso di individuare alcune pratiche di successo, insieme alla constatazione che i tempi di lavoro della cooperazione sociale sono tempi lunghi, che il design deve tenere a mente in progetti di collaborazione come quello presentato. In riferimento agli output progettuali dei gruppi di lavoro del percorso didattico, questi sono stati molteplici e si sono manifestati come chiaro risultato di una cornice di senso e di una strategia progettuale corale definita fin dalle fasi preliminari. Gli artefatti, reali e digitali, presentati allo stadio di prototipo hanno ricevuto un feedback positivo da parte dell'impresa sociale, considerando che quattro dei dodici progetti finali proposti sono stati subito attivati da Terra di Tutti, e altri due sono in fase di preparazione per la produzione.

Il percorso formativo e l'esperienza di didattica empatica presentata si è conclusa a fine 2020, poco prima dell'avvento della pandemia da Covid-19, anche se la collaborazione prosegue. Le metodologie utilizzate nel processo di ricerca-azione hanno permesso di utilizzare il Design come strumento strategico, di interscambio (Papanek, 1971) e di connessione di persone, competenze e processi. Con approccio transcalare, il Design ha avuto il ruolo duale di regista dell'intero processo e artefice di azioni mirate, proponendo competenze e strumenti utili nel confronto con tematiche complesse e dinamiche come quelle legate al dialogo interculturale e all'inclusione sociale. Lesson learned principale, assunta a best practice su altri progetti simili, è stata la dimensione da co-progettista dell'impresa sociale TDT. Un cambio di paradigma questo che ha dato valore all'intero progetto e ha incrementato il coinvolgimento attivo da parte di tutti gli attori coinvolti, soprattutto gli artigiani migranti.

Emerge infine la necessità per il design(er) di essere utilizzato con più frequenza come "strumento strategico empatico" per il progetto per e con l'impresa sociale, ma non solo. Ciò ricordando la sua capacità interpretativa e proattiva di "Vedere", "Prevedere" e "Far Vedere", ma so-



Prove di stampa serigrafica all'interno del Laboratorio di stampa, durante la visita di analisi sul campo

prattutto grazie alla sua capacità abduittiva: “progettare è interpretare, è comprendere sia la natura di un problema, sia i modi e le forme per superarlo” (Zingale, 2012; Zurlo, 2004).

Insieme anche alla peculiarità del design di dare alle cose un senso in grado di interpretare ed anticipare potenziali domande della società (Verganti, 2009).

Durante il progetto/percorso didattico, le relazioni con il design context, data la loro complessità, non potevano essere comprese senza mettere in atto qualche forma di coinvolgimento attivo dell'utente stesso, attraverso lo sviluppo di pratiche di Design empatico che portassero tutti i partecipanti coinvolti (artigiani migranti, operatori sociali, docenti e ricercatori e soprattutto gli studenti) a comprendere il contesto stesso di progetto, prima dell'approccio alla progettazione. Uno step conoscitivo fondamentale per il progettista, che è una persona, per prepararsi, con la dovuta cura, a progettare per/con l'Altro.

Riprendendo quanto riportato da Han ne *L'espulsione dell'Altro*:

...Esser-uomo significa esser-connesso con altri...La conoscenza in senso enfatico è trasformativa, essa fa nascere un nuovo stato di coscienza...L'ospitalità è la più alta espressione della ragione universale pervenuta a se stessa. La ragione non esercita alcun potere omogeneizzante. Con la sua gentilezza, è in grado di riconoscere l'Altro nella sua alterità e di dargli il benvenuto.

L'esperienza con Terra di Tutti si presenta come un sistema di pratiche di Design empatico, la cui anima conoscitiva e trasformativa tende verso il progetto per/con l'Altro.

Riferimenti bibliografici

- Agier M. 2018, *Lo straniero che viene*, Raffaello Cortina editore, Milano.
- Aime M. 2004, *Eccessi di culture*, Einaudi, Torino
- Aime M. 2019, *Comunità*, Il Mulino, Bologna.
- Aime M., Favole A., Remotti F. 2020, *Il mondo che avrete. Virus, Antropocene, Rivoluzione*, Utet, Milano.
- Ambrosini M. (a cura di) 2009, *Costruire cittadinanza*, Il Saggiatore, Milano.
- Bonomi A., Della Puppa F., Masiero R. 2016, *La società circolare*, Derive Approdi, Roma.
- Bonomi A., Masiero R. 2014, *Dalla smart city alla smart land*, Marsilio editori, Venezia.
- Braidotti R. 2017, *Per una politica affermativa. Itinerari etici*, Mimesis edizioni, Milano.
- Germak, C. 2008, *Uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo*, Torino, Umberto Allemandi editore.
- Han B.-C. 2017, *L'espulsione dell'Altro*, Nottetempo, Milano.
- Lotti, G. (a cura di) 2016, *Interdisciplinary Design*, DIDA press, Firenze.
- Maffei, S., Simonelli, G. 2002, *I territori del design*, Milano, Il Sole 24 ore edizioni
- Maldonado, T. 1971, *La speranza progettuale* (2° ed.), Einaudi, Torino.
- Manzini, E., Jégou F. 2003, *Sustainable everyday. Scenarios of urban life*, Edizioni Ambiente, Milano. Disponibile presso <https://www.strategicdesign-scenarios.net>.
- Manzini, E. 2015, *Design, When Everybody Designs. An introduction to Design for Social Innovation*, Cambridge, The MIT Press.
- Manzini E. 2018, *Politiche del quotidiano*, Roma, Edizioni di Comunità.
- Papanek V. 1971, *Design for the Real World* (3° ed.), Londra, Thames & Hudson.
- Rizzo F. 2009, *Strategie di co-design. Teorie, metodi e strumenti per progettare con gli utenti*, Milano, Franco Angeli.
- Venturi P., Zandonai, F. 2016, *Imprese ibride. Modelli di innovazione sociale per egenerare valore*, Milano, EGEA.
- Zamagni S. 2008, *La cooperazione*, Il Mulino, Bologna.
- Zamagni S. 2020, *Disuguali*, Aboca, Sansepolcro.
- Zingale S. 2012, *Interpretazione e progetto. Semiotica dell'inventiva*, Franco Angeli, Milano.
- Zurlo, F. 2012, *Le strategie del design. Disegnare il valore oltre il prodotto*, Libraccio, Milano.

**Il tema del confronto
con l'altro conduce
necessariamente ad
un paragone con le
esperienze vissute,
ad un coinvolgimento
empatico, ad
un'investigazione delle
emozioni che affonda le
sue radici in profondità
nell'animo umano.**

design e narrazione

marika costa, elisa matteucci*

Storie in viaggio

Storie in viaggio è una collezione di oggetti simbolici che nasce dall'idea progettuale delle studentesse Alice del Balio e Federica Pierro nell'ambito del Laboratorio di Design for Sustainability del CdLM in Design.

Nello specifico, l'obiettivo del progetto è quello di interpretare e raccontare, attraverso gli oggetti, le peculiarità dell'impresa sociale Terra di Tutti, che da anni si occupa dell'inserimento sociale e lavorativo di migranti e richiedenti asilo.

Grazie ad un'attenta analisi delle dinamiche di questa realtà è stato possibile instaurare un rapporto di reciproca conoscenza (e fiducia) tra i ragazzi migranti e gli studenti, che ha innescato dinamiche relazionali interessanti tra culture diverse.

Il tema del confronto con l'altro, conduce necessariamente ad un paragone con le esperienze vissute, ad un coinvolgimento empatico, ad un'investigazione delle emozioni che affonda le sue radici in profondità nell'animo umano.

Come afferma la filosofa e accademica italiana Laura Boella:

Il tema dell'empatia chiama a un confronto con l'esperienza vissuta. Chiamata soprattutto a un passaggio dalla filosofia a una delle realtà più importanti per la vita di ognuno: la scoperta dell'esistenza dell'altro. Restituire all'empatia la sua specificità di atto che sta alla base delle svariate forme dell'entrare in relazione è un modo per rendere più concreto il vivere insieme agli altri e per rispondere a un bisogno confuso, ma non per questo meno urgente, di quest'epoca (Boella, 2005).

È così che è iniziato un processo virtuoso di design partecipativo, in cui lo scambio di conoscenze e di esperienze di vita vissuta ha portato all'elaborazione di questi oggetti che raccontano, di viaggi, di speranza e di cosa significa avere il coraggio di cambiare.

* Pur condividendo i contenuti del testo, il paragrafo *Storie in viaggio* è stato scritto da Elisa Matteucci: il paragrafo *Realtà aumentata e video editing* è stato scritto da Marika Costa.

Raffigurazione del progetto del packaging per la collezione *Storie in viaggio*. Nel lato A sono riportate le informazioni riguardo l'impresa sociale e il funzionamento dello scenario con l'utilizzo del QR code. Nel lato B lo scenario illustrato che fa da cornice narrativa all'oggetto, la barca Adama in questo caso.

Adama

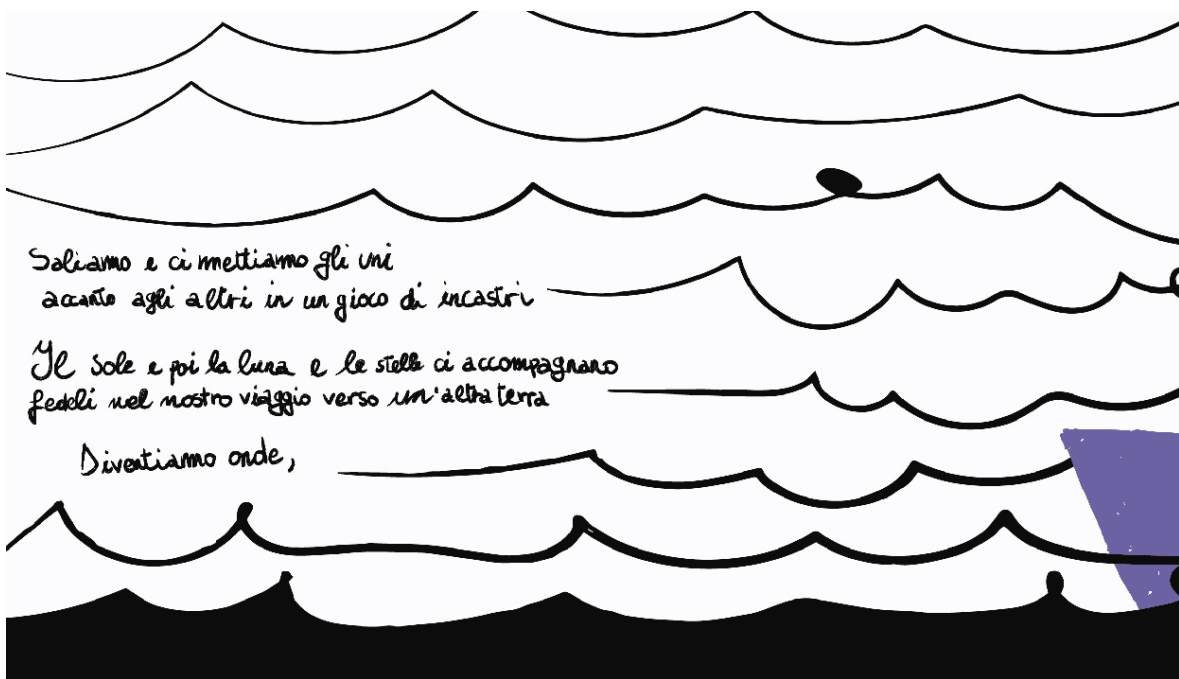
Storie in viaggio è una collezione di quattro oggetti che nascono da esperienze e racconti di vita vissuta. Insieme o da soli ci parlano di viaggi, di speranza e di cosa significa avere il coraggio di cambiare.

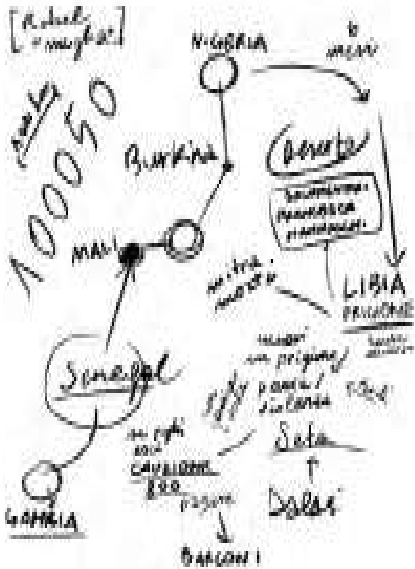


*Saliamo e ci mettiamo gli uni
accanto agli altri in un gioco di incastri*

*Il Sole e poi la luna e le stelle ci accompagnano
fedeli nel nostro viaggio verso un'altra terra*

Diventiamo onde,

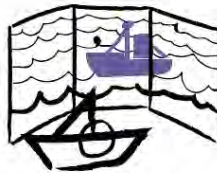




1. Plega lo scenario in tre parti e posizionalo in verticale alle spalle dell'oggetto.

2. scansiona con la fotocamera del tuo smartphone il QR code e attendi il caricamento dei contenuti multimediali.

3. osserva con attenzione lo schermo e scopri cosa accade.



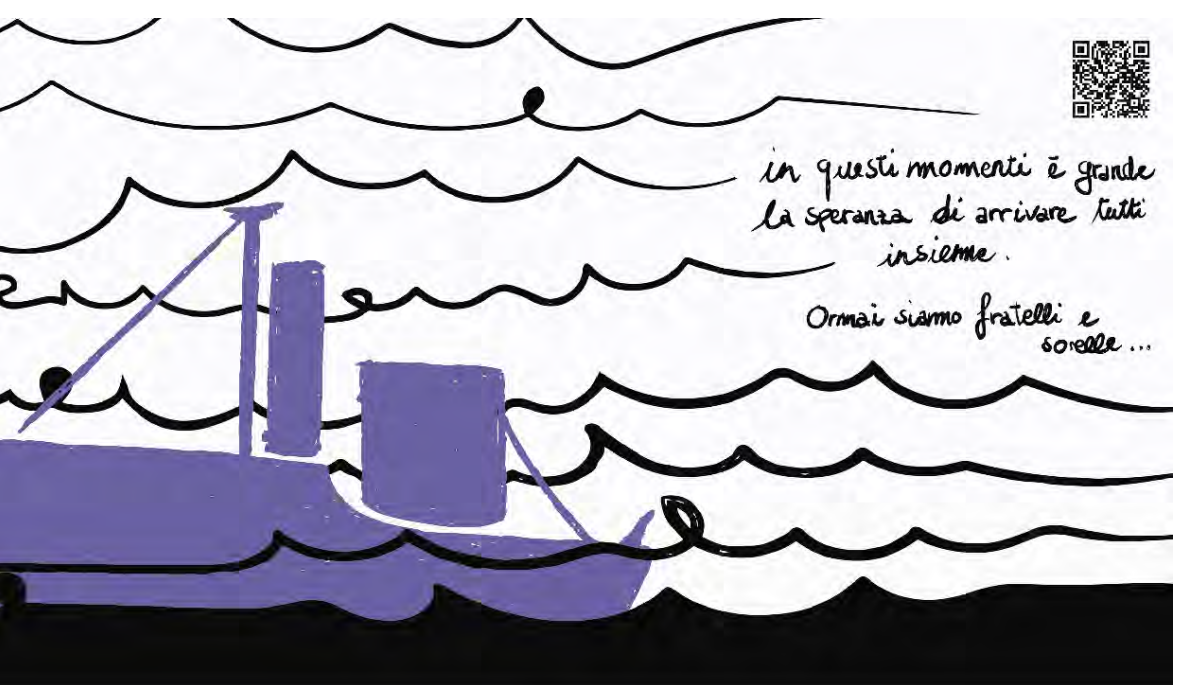
Concept design
Alice Del Ballo e Federica Pierro

Packaging Design
Elisa Matteucci e Francesco Cantini

Motion Graphic e video editing
Marika Costa

Storytelling
Margherita Vacca, Fabio Ballerini e Irene Fiesoli

visita il sito
www.terradiutti.it



*in questi momenti è grande
la speranza di arrivare tutti
insieme.*

*Ormai siamo fratelli e
sorelle ...*

Il progetto inizia così a delinearsi a partire da una “mappa emozionale” disegnata da uno dei ragazzi, che partito dal Senegal è approdato in Italia e in particolare a Terra di Tutti. Questa mappa è un insieme di segni e parole, è l’elaborazione intuitiva e immediata di un flusso di pensieri che ripercorre per tappe un viaggio difficile, troppo spesso fatto di violenza e paura, ma allo stesso tempo anche di speranza.

A partire da questa testimonianza, sono stati progettati quattro oggetti in legno, ad identificare simbolicamente alcune tappe del viaggio: L’uomo a piedi (il distacco dalla famiglia e dalla comunità), il camioncino (traversata del deserto), la barca (traversata in mare), la bicicletta (l’approdo in Italia, la speranza). A tre di questi oggetti è stato associato un numero: 100.050 GMD (la barca) sono i soldi spesi per il viaggio, 14.732 (uomo a piedi) sono i chilometri totali percorsi, 17.496 (camioncino) quello delle ore impiegate per raggiungere l’Italia. La bicicletta, unico oggetto senza un numero, è dipinta di rosso, simboleggia la speranza, la rinascita e infine l’incontro con Terra di Tutti.

Il laboratorio di Design per la Sostenibilità si è occupato di finalizzare il progetto e renderlo idoneo per la comunicazione e distribuzione commerciale da parte di Terra di Tutti. Il team ha arricchito il prodotto elaborando un packaging aderente ai temi affrontati nel progetto e strutturando un linguaggio visivo specifico in grado di comunicare le tematiche trattate. Per ogni oggetto è stato prodotto uno scenario illustrato di riferimento (il villaggio, il deserto, il mare e la campagna toscana) che servisse per implementare ulteriormente il valore simbolico, emozionale e comunicativo dell’oggetto stesso.

Realtà aumentata e video editing

Raccontare storie necessita non solo di parole, ma soprattutto di immagini che riescano a colpire l’utente finale. È infatti proprio questo lo scopo dello storytelling: creare una connessione emotiva con le persone. Essere protagonista attivo anziché uno spettatore passivo diventa essenziale affinché l’utente si senta coinvolto a 360°.

La realtà aumentata è una tecnologia con cui familiarizziamo ogni giorno sempre di più e si sta sviluppando in moltissimi settori, ma un contesto in cui più di altri l’AR stravolge le regole tradizionali è quello dello storytelling.



La collezione di oggetti *Storie in viaggio*, realizzata con legno di recupero, pronta alla vendita nello spazio e-commerce di Terra di Tutti



La bicicletta Yaya e il suo scenario narrativo di riferimento: il paesaggio toscano

Fin ad oggi la fruizione di qualsiasi contenuto avveniva in 2D, con una certa difficoltà nel catturare l'attenzione delle persone.

Per questo motivo lo storytelling si è avvicinato sempre di più a una tipologia di contenuti differenti come la realtà aumentata, che permette di creare una customer experience completamente differente e modalità di fruizione di contenuti sempre più coinvolgenti che permettono l'utente di concentrarsi sul concetto di "esperienza".

Le motivazioni che hanno spinto il team ad utilizzare la realtà aumentata sono state appunto le potenzialità offerte da questa tecnologia di esplorare in maniera immersiva ed emozionale i diversi oggetti.

Infatti, l'obiettivo principale, è stato non tanto quello di amplificare la realtà se non quanto la realizzazione di una sceneggiatura che sinteticamente potesse restituire il racconto di ogni singolo oggetto tramite contenuti e valori aggiunti, creando così connessioni maggiori con le tematiche affrontate.

Aumentare la realtà non vuol dire soltanto immergersi nei diversi scenari, l'AR può essere anche un'occasione, come in questo caso, per sensibilizzare e rendere quasi tangibile una realtà culturale e sociale diversa da quella che si conosce, abbattendo così le barriere spaziali attorno a noi.

Il racconto del viaggio è stato così suddiviso in quattro capitoli tematici differenti legati ai diversi mezzi di trasporto. Ogni singolo scenario è stato progettato e reso disponibile con un'esperienza AR semplicemente scansionando un QR code apposto su di esso.

La volontà è stata quella di creare un percorso nel percorso, ossia la creazione di una narrazione animata interna proponendo uno storytelling diversificato e alternativo.

Si è cercato di attivare un tipo di interazione aumentata basata sulla sovrapposizione di diversi layer narrativi. L'oggetto diventa il narratore silenzioso dell'intera esperienza e crea un collegamento emotivo tra l'oggetto inanimato e l'utente. Nello stesso tempo l'oggetto/narratore scandisce l'esperienza tra momenti di racconto e contributi multimediali, video, suoni evocativi e informazioni testuali.

Questo progetto ha visto un'implementazione perfetta della realtà aumentata che grazie alla sua natura, ha consentito all'utente di portare queste storie nel proprio contesto, utilizzando

do l'oggetto come arredo scenico e diventando esso stesso lo sfondo su cui ognuno di questi racconti viene messo in scena. Raccontare queste storie è stato dunque un modo per lasciare un'impronta nella memoria di chi ascolta.

Riferimenti bibliografici

Perissinotto A. 2020, *Raccontare. Strategie e tecniche di storytelling*, Laterza, Roma-Bari.

Pizzo A., Lombardo V., Damiano R. 2021, *Interactive storytelling. Teorie e pratiche del racconto dagli ipertesti all'Intelligenza Artificiale*, Dino Audino, Roma.

Boella L., 2005, *Sentire l'altro. Conoscere e praticare l'empatia*, Raffaello Cortina, Milano.

Dal Lago A. 1999, *Non-persone. L'esclusione dei migranti in una società globale*, Feltrinelli, Milano.

D. de la Pena et al., 2017, *Design as Democracy: Techniques for Collective Creativity*, Island Press, Washington.

J. Trischler, Simon J. Pervan e Stephen J. Kelly, *The Value of Codesign*, in *Journal of Service Research*, vol. 21, n. 1, 10 luglio 2017.

Virzi M.C. 28 giugno 2018, *Gli strumenti dello storytelling. Come scrivere narrative, cinema, teatro, graphic novel, favole utilizzando strutture e modelli della sceneggiatura*, Dino Audino, Roma.

Manzini E., 2018, *Politiche del quotidiano*, Edizioni di comunità, Città di Castello (Pg).



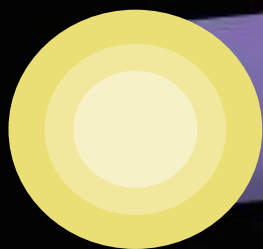
metodo e processo

irene fiesoli, margherita vacca



DESIGN METHODOLOGY

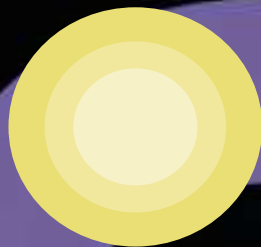
La metodologia sviluppata durante il seminario con l'impresa sociale Terra di Tutti ha visto la suddivisione in sette step del design process, partendo da una fase di ricerca e stato dell'arte preliminare (*desk research, field analysis, emotional map*), attraverso una fase intermedia di individuazione dei possibili scenari progettuali (*brainstorming, design strategies*), per arrivare poi alla fase conclusiva di sviluppo e realizzazione dei prototipi degli output progettuali e loro presentazione finale alla design community (*concept growth, final exhibition*).



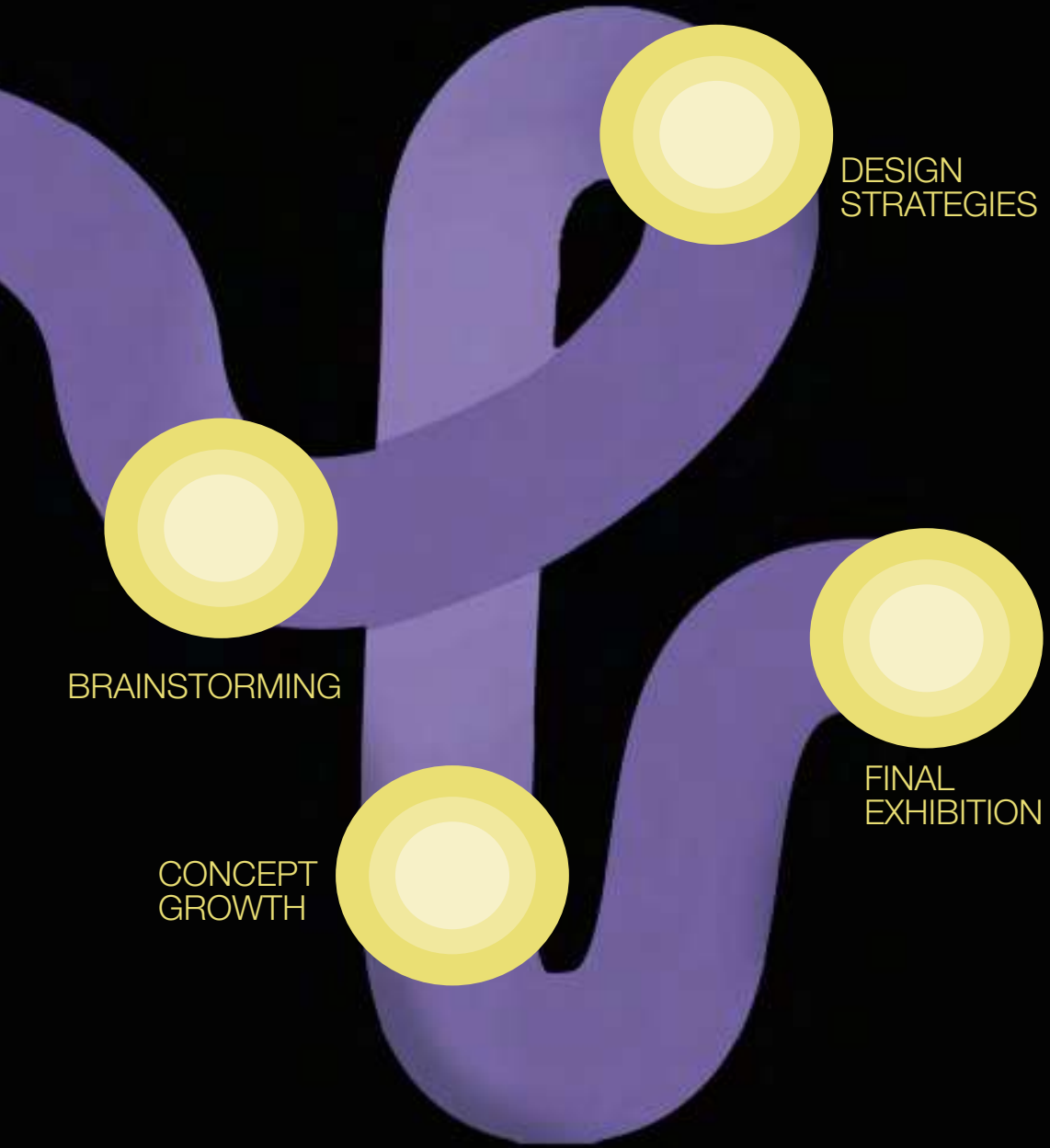
DESK
RESEARCH



FIELD
ANALYSIS



EMOTIONAL
MAP



BRAINSTORMING

CONCEPT
GROWTH

DESIGN
STRATEGIES

FINAL
EXHIBITION

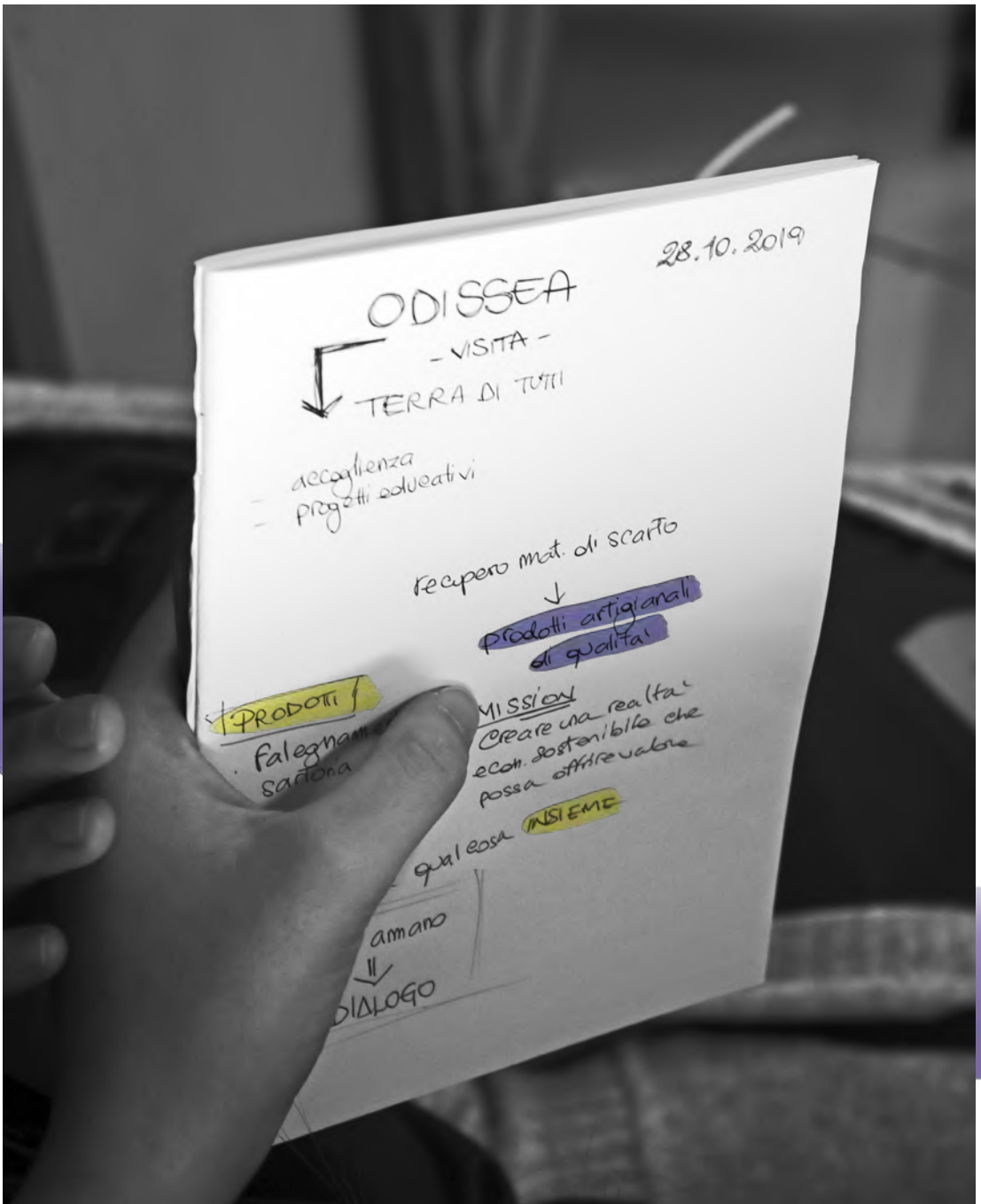


DESK RESEARCH

La prima fase, relativa all'analisi desk, ha permesso agli studenti di sviluppare una ricerca (in remoto) dell'esistente, di catalogare, valutare e rielaborare le informazioni per ottenere dei primi dati, anche qualitativi, delineando una fotografia del contesto nel quale si intendeva progettare. L'analisi desk è stata particolarmente utile nella fase preliminare, permettendo di inquadrare bene opportunità e rischi delle iniziative; ricercando esempi significativi sia in positivo che in negativo da usare come primi fattori di bilancio delle possibilità del contesto.

FIELD ANALYSIS

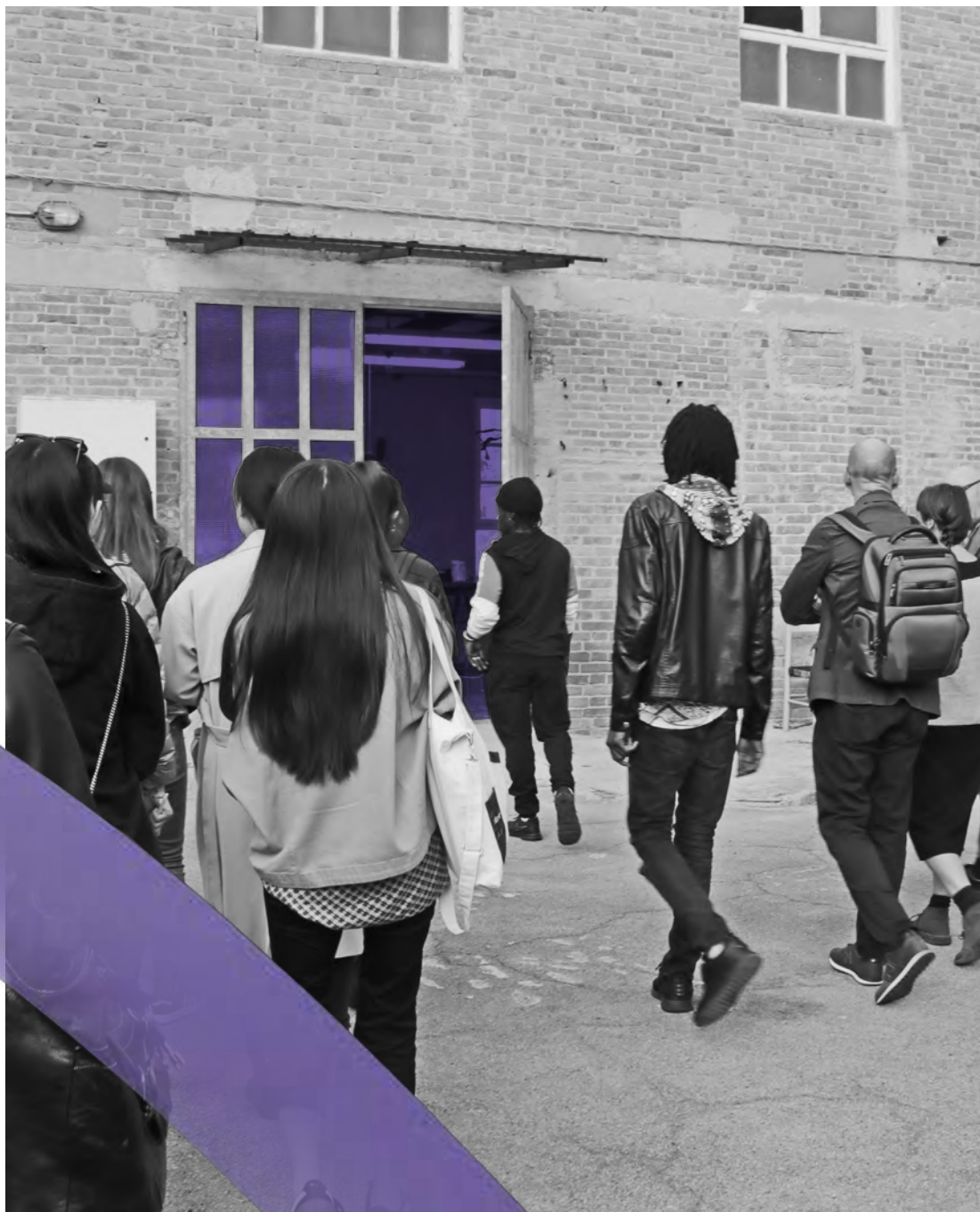
Fase di ricerca e analisi sul campo, visitando il Laboratorio e lo showroom espositivo di Terra di tutti, conoscendo mediante un contatto diretto operatori sociali e ragazzi migranti richiedenti asilo attualmente attivi nella struttura ed osservandoli al lavoro. Questa fase di analisi è stata importante in quanto, essendo il contesto delle imprese sociali non molto mappato ed analizzato, poteva risultare difficile trovare informazioni già diffuse in rete. Questo passaggio è stato quindi un modo per raccogliere dei dati reali (sul campo) basilari nello sviluppo di progetti innovativi



Appunti sul quaderno di uno studente, raccolti durante la visita di analisi sul campo presso gli spazi dell'impresa sociale



Primi attimi di conoscenza tra il gruppo di lavoro, formato da studenti, ricercatori e docenti di Design, e gli operatori sociali e tirocinanti di Terra di Tutti





Studenti, ricercatori e docenti vengono accolti da operatori sociali e ragazzi migranti all'interno degli spazi di lavoro di Terra di Tutti.







EMOTIONAL MAP

Si tratta dello strumento che gli studenti hanno utilizzato come bussola per tracciare la mappa del contesto per come l'avevano interpretato, utilizzando tre parole chiave e tre immagini/foto per ognuno; con l'obiettivo di andare ad approfondire e riequilibrare i loro desideri con le aspettative psicologiche più razionali. Questa mappa è stata uno strumento fondamentale per far convergere le informazioni raccolte e comprendere con immediatezza visiva le azioni da intraprendere a livello globale, delineando già delle macro-tematiche da seguire.



Dopo la visita di analisi sul campo, gli studenti iniziano il lavoro di costruzione della mappa emozionale





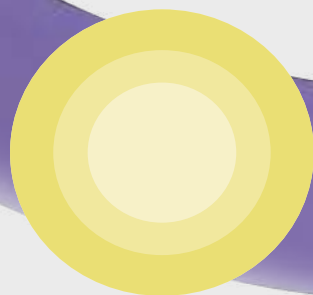
Lavori in corso per la redazione della mappa emozionale tra studenti, tutor e docenti

BRAINSTORMING

Sessione che rappresenta il primo processo creativo, e collaborativo, attuato con gli studenti; attraverso il quale ognuno ha messo in condivisione idee e pensieri per produrre un risultato creativo, generando delle idee embrionali basate sulla creatività spontanea e senza filtri, siano esse una campagna creativa o un nuovo prodotto o servizio. Il concetto di base è stato quello di allenare le menti degli studenti a far scaturire “una tempesta di idee” e di riportarle poi senza censure su carta.

DESIGN STRATEGIES

Fase di definizione degli scenari progettuali, nel quale gli studenti mediante dei post-it hanno posizionato tutte le loro idee all'interno dei macro-scenari emersi durante la creazione dell'emotional map e poi ampliati grazie al brainstorming. È questa la fase nella quale si sono formati i gruppi di progetto che hanno poi iniziato a collaborare per la creazione dei concept progettuali, ognuno dei quali basato sull'idea emersa come la più vincente tra quelle proposte.



CONCEPT GROWTH

Fase effettiva di progettazione dove i concept si sono delineati e hanno iniziato a prendere forma. Per l'avanzamento dei progetti, ogni gruppo ha svolto un processo di revisioni con tutor e docenti del corso, durante le quali ogni progetto è stato analizzato e approfondito in ogni suo aspetto, giungendo ad un livello complessivo molto vicino a quello di un progetto esecutivo.

design per
l'innovazione
e inclusione
sociale

prodotto

servizio

● **TRIBAL CHESS**

Liu Yayi, Liu Yi

● **UBUNTU**

Zola Barbieri

● **IL MONDO IN UNA MASCHERA**

Hamidreza Pourgolafshani

● **STORIE CAPOVOLTE**

Simone Ventura

● **GLI AVANZI DEGLI AVANZI**

Shaoyang Pei, Moran Qi

● **STORIE IN VIAGGIO**

Federica Pierro, Alice Del Balio

● **NOMAD**

Alibek Atahanov,
Camila Saulino

● **COMMUNITY M|APP**

Letizia Concetti,
Mikela Dhima

● **RECUPERO DIFFUSO**

Lisa Forte, Eleonora Gennai,
Giulia Giovannini

● **INTRECCI DI SAPERI**

Antonino Piscicella,
Lisa Labricciosa

● **STORIA DI TAFARI**

Benedetta Marinari,
Maria Ferrara

● **INTRECCIAMOCI
CONTEST**

Alessandro Fossi

● **CATALOGO**

Mara Dottali, Claudia Galfano

● **SPOT PROMOZIONALE**

Leila Farahbakhsh, Yujie Chi

comunicazione



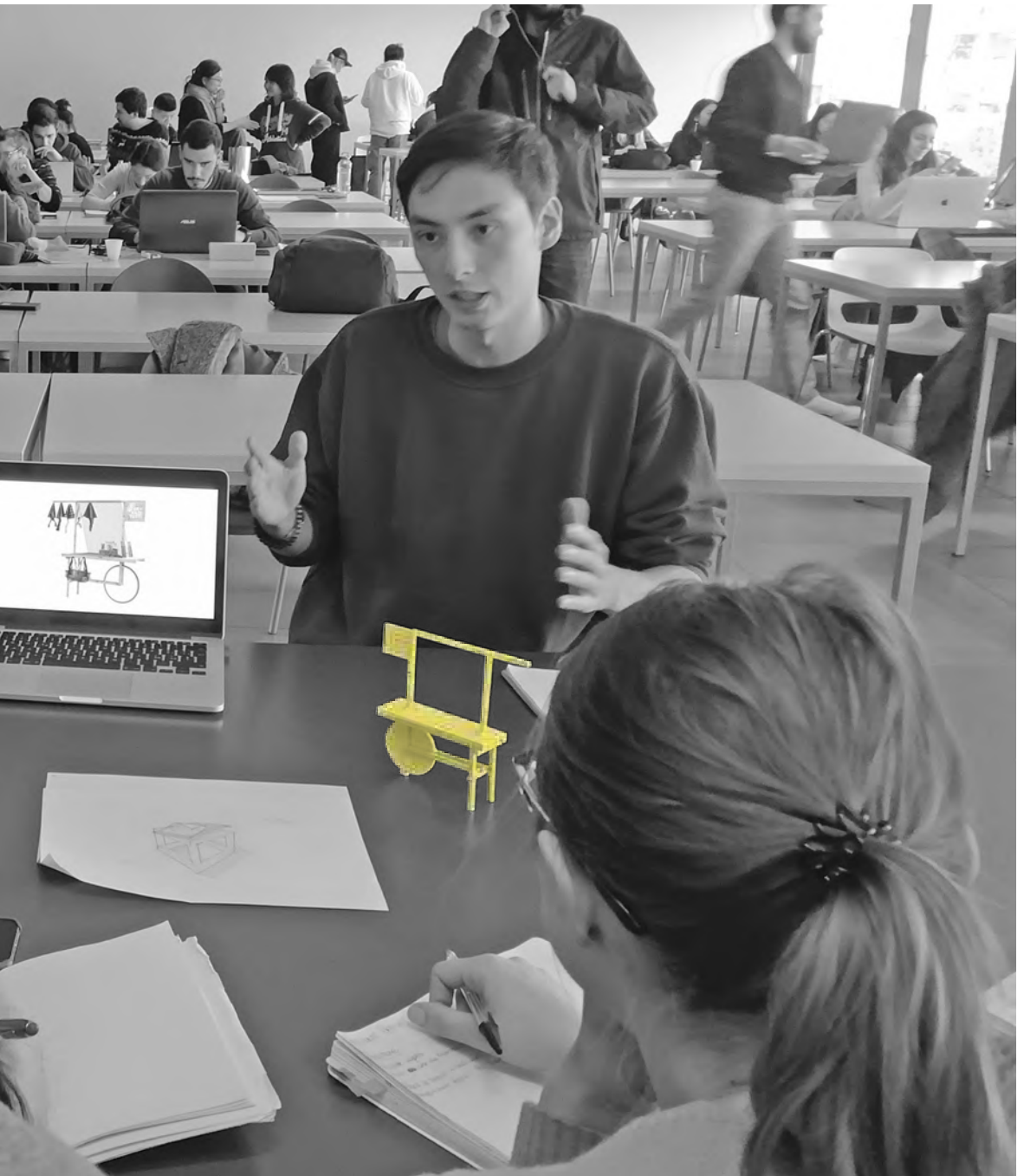


FINAL EXHIBITION

Mostra finale di tutti i progetti realizzati durante il corso, con relativa esposizione da parte dei gruppi di studenti a docenti, tutor e rappresentanti dell'impresa sociale Terra di tutti.

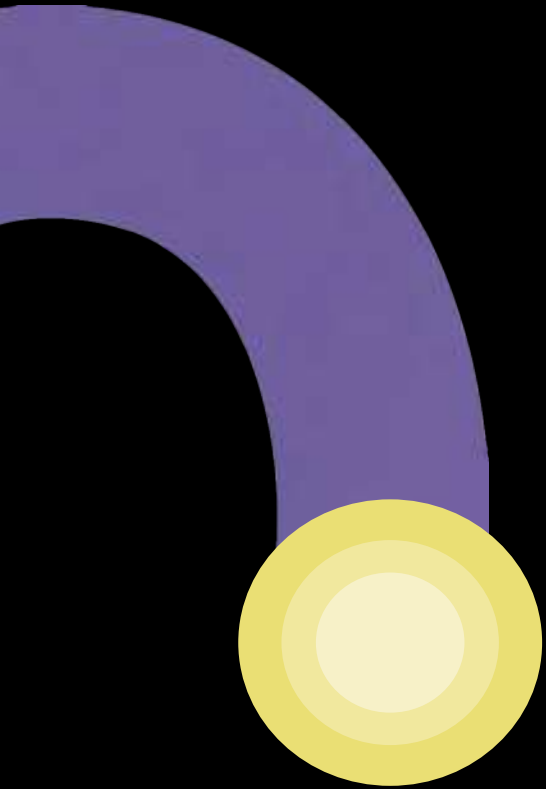


Momento di revisione dello sviluppo dei concept progettuali, in cui gli studenti spiegano l'evoluzione delle proprie idee sul progetto





atlante illustrato dei progetti



All'interno dell'*Atlante illustrato* è presentata una selezione dei progetti elaborati dagli studenti del Laboratorio di Design for Sustainability

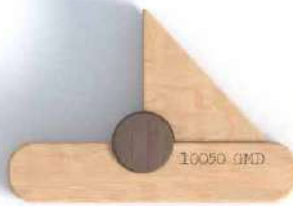
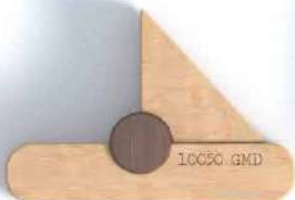
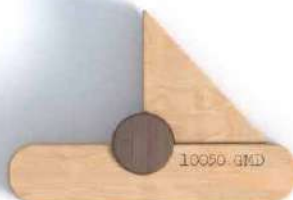
STORIE IN VIAGGIO

alice del balio, federica pierro

Storie in viaggio è una collezione di oggetti che raccontano il viaggio degli artigiani migranti che lavorano nell'impresa sociale Terra di Tutti. Attraverso geometrie semplici, la collezione di quattro oggetti si propone di narrare il ricordo del viaggio affrontato per arrivare in Italia. Il numero riportato in ognuno dei quattro oggetti grida in silenzio ciò che è passato.

Oggetti che raccontano esperienze, anche tragiche, di vita vissuta, senza però perdere mai la speranza di un futuro migliore e di un approdo sicuro.







NOMAD

alibek atahanov, camila saulino

Nomad nasce a partire dalla necessità di rafforzare l'immagine di Terra di Tutti durante le esposizioni in fiere ed eventi attraverso una strategia forte dal punto di vista comunicativo ed efficace dal punto di vista pratico.

Tema principale è il transitare, un concetto che ha permesso, grazie alla sua versatilità, di collegare diversi temi collaterali: dal viaggio della speranza che i richiedenti asilo percorrono in cerca di un luogo sicuro al

continuo ricambio di persone, abilità, progetti e materiali all'interno di Terra di Tutti. *Nomad* è dunque un'installazione nomade, itinerante, progettata per l'esposizione dei prodotti dell'impresa sociale in fiere ed eventi. L'allestimento è composto da una serie di moduli nomadi, realizzati riutilizzando legni dismessi e pensati per essere leggeri, flessibili e facilmente trasportabili.







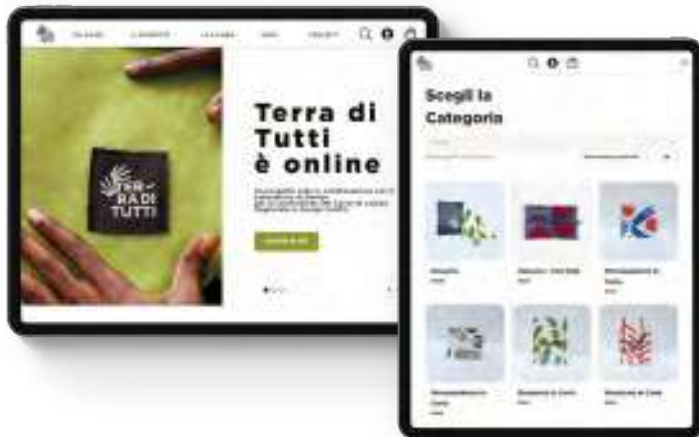



RECUPERO DIFFUSO

lisa forte, eleonora gennai, giulia giovannini

Recupero diffuso è il progetto di una piattaforma di economia circolare per l'impresa sociale Terra di Tutti. Insieme alla piattaforma web digitale, il progetto delinea e crea un network territoriale tra imprese, designer, cittadini e organizzazioni. Fulcro del sistema creato è Terra di Tutti, in quanto le strategie di filiera proposte e il sistema di approvvigionamento ideato sono costruiti a sua misura. Punto terminale del progetto sistemico per la filiera sostenibile di approvvigionamento dei materiali è il raccogliitore, progettato rispettando sempre l'identità di Terra di Tutti.







CHI SIAMO
IL PROGETTO
LA FILIERA
I PRODOTTI
CONTATTI

Seleziona la tua area!

**Terra di Tutti
PER LE AZIENDE**

Se sei un'azienda o un'attività donaci i tuoi scarti. Oltre che compiere un gesto importante ci occuperemo del servizio di rifugi. Ti restitueremo il favore!

[Scopri di più](#)

**Terra di Tutti
PER I CITTADINI**

Facialti coinvolgere e si parte del nostro progetto! Donaci le cose che non usi più, gli daremo loro nuovamente vitali. Ti restitueremo il favore!

[Scopri di più](#)

**Terra di Tutti
PER LE COOPERATIVE**

Terra di Tutti è aperta alle collaborazioni. Le influenze e le contaminazioni fanno per noi un valore aggiunto. Sei sei una cooperativa e vuoi condividere con noi la tua idea, contattaci!

[Scopri di più](#)

**Terra di Tutti
PER I DESIGNERS**

Sei un designer e ami metterli in gioco? Cosa aspetti. Terra di Tutti ha una proposta di collaborazione proprio con te. Contattaci per avere maggiori informazioni!

[Scopri di più](#)

**Terra di Tutti
PER GLI ARTIGIANI**

Siamo sempre alla ricerca di persone che come te che possono tramettere il mestiere e il valore del saper fare! Contattaci!

[Scopri di più](#)



Lascia qui il tuo ombrello
rotto, può diventare un
#PARACOO!

Che cos'è un paracool?
è un copricapo
è un grembiule
è una borsetta.
Il paracool
è tascabile
è un paraschizzi
un coprisellino
un porta oggetti

www.terraditutti.it

INTRECCI DI SAPERI

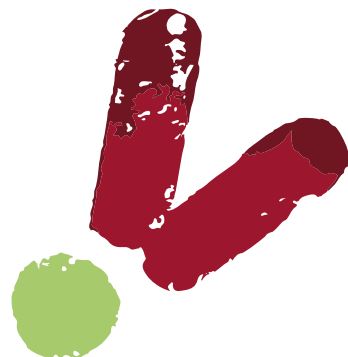
lisa labricciosa, antonio pisciella

Intrecci di Saperi è un progetto che si propone di risolvere il problema dell'instabilità delle competenze nel contesto di Terra di Tutti.

Il progetto ha l'obiettivo di delineare dei laboratori workshop permanenti, creando e attivando una rete di connessioni e collaborazioni tra gli artigiani migranti e gli ex-artigiani locali o piccoli bottegai del territorio lucchese che vogliono trasmettere il loro sapere, così da poter intrecciare diverse storie e culture per creare cooperazione.

Il sistema progettato prevede l'attivazione di un evento pilota che funge da "miccia" perché queste dinamiche si costituiscano nel territorio in cui opera Terra di Tutti. È stato inoltre creato un kit grafico di corredo per la comunicazione dell'evento di terra di tutti e infine di un sito dove poter promuovere l'evento e la sponsorizzazione dei workshop: legno, carta e tessuto.

Attraverso questi laboratori sarà possibile attivare pratiche collaborative di coprogettazione tra i migranti e la cittadinanza locale, con l'obiettivo di collaborare per creare collezioni di oggetti carichi di valore sociale, storie e significato che potranno poi essere venduti da Terra di Tutti.





SCAMBIO IDENTIFICAZIONE SEGNO



WORKSHOP
carta



WORKSHOP
tessuto



WORKSHOP
legno





12
06

— GIUGNO
2020

EVENTO PIENO DI STORIE E
TRADIZIONI DA SCOPRIRE

ORE 10:00

PIAZZA SAN ROMANO 1
LUCCA LU

PERSONE DA INCONTRARE

www.cooperativaodissea.org



— DONACI
IL TUO SAPERE

12
06



SANT'ORSOLA

TER-
RADI
TUTTI




DA TA

— MESE
ANNO



ORE 00:00
LUOGO EVENTO

DESCRIZIONE
EVENTO

OBBIETTIVO
EVENTO
www.cooperativadadissea.org




SLOGAN




SANTORINI














DA TA

— MESE
ANNO

DESCRIZIONE
EVENTO

OBBIETTIVO EVENTO



SLOGAN















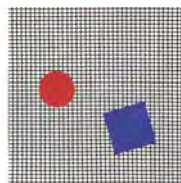

LUOGO EVENTO

STORIE CAPOVOLTE

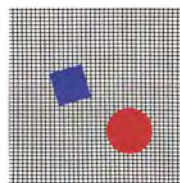
simone ventura

Storie Capovolte non è un semplice libro. È una scatola di immagini, forme, colori, emozioni e sentimenti. Ed è molto altro ancora: racconta difficoltà, sofferenze, dolori ma anche tanti desideri, speranze e sogni di giovani ragazzi, costretti ad abbandonare la propria terra.

È un intreccio di storie, la creazione di un progetto a quattro mani, una stretta collaborazione e coprogettazione con uno dei ragazzi artigiani migranti di Terra di Tutti.



STOBIE
CAPOVOLTE



STOBIE
CAPOVOLTE







illustrazioni
pvc/tessuti+velcro

cornice anteriore
cartoncino 1.5mm

velcro
1

supporto
centrale

velcro
2

cornice posteriore
cartoncino 1.5mm


storia uno




storia due



Cinque stati da attraversare, un'alternanza di lavori per mesi e mesi e quel poco che riusciva a guadagnare, così come in un gioco di società, serviva per raggiungere la tappa successiva: più lavoravo, più riuscivo a guadagnare e più andavo avanti.

Ogni giorno che passavo, il viaggio sembrava non avere una fine, da un posto all'altro, **Kito camminava** per ore, cambiando spesso mezzi di trasporto, automobili, autobus e pick-up.

Di notte, si rifugiava in zone che solitamente nessuno controllava, in fattorie o al ridosso della strada, ma prima che il sole sorgesse, nonostante fosse ancora buio, doveva andare via.

Tra un confine e l'altro spesso trovava i cosiddetti "checkpoints", dei posti di blocco della polizia, che solo dietro pagamento, gli permettevano di proseguire. Proprio qui, durante uno di questi controlli, prima della **traversata nel deserto**, Kito per mancanza di denaro venne fermato: così ancora una volta fu costretto a lavorare per qualche giorno prima della partenza.

Ormai viaggiava da molti giorni colto il sole cocente e insieme a lui moltissimi ragazzi, stipati al di sopra di un pick-up. Attraversarono lunghe distese di sabbia scottante, con delle scorte di acqua che diventavano sempre più esigue: i passeggeri erano allo **stremo delle forze**.

Kito nonostante la fatica, era arrivato all'ingresso dell'ultimo paese da attraversare, forse il più **rischioso** e certamente il più **diamante**. Un paese che non conosceva regole, non conosceva legge ma conosceva solo violenza.

creastore03

componi i vari elementi
ad inserirli nel "box illustrazioni"

creaemozioni

Qual è
il tuo
umore?

Trova il tuo
card 03

14
15



scatola delle emozioni - timbri



Finito di stampare da
Officine Grafiche Francesco Giannini & Figli s.p.a. | Napoli
per conto di **didapress**
Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
2022

Fabio Ballerini, Operatore sociale e Assegnista di ricerca presso DIDA – UNIFI. Svolge attività di ricerca all'interno del Laboratorio di Design per la Sostenibilità*, lavorando sui temi del Design per l'inclusione e l'innovazione sociale, intercultura e migrazioni.

Irene Fiesoli è Ricercatrice di disegno industriale al Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze. Si interessa di Digital Design, Design Strategico per i sistemi territoriali, Design per l'innovazione sociale ed in generale di Design per la sostenibilità. Dal 2014 collabora con il Laboratorio di Design per la Sostenibilità*.

Margherita Vacca è Architetto e Dottoranda di ricerca presso DIDA – UNIFI (curriculum Design). Dal 2016 collabora all'interno del Laboratorio di Design per la Sostenibilità*, lavorando sui temi del Design per l'inclusione e l'innovazione sociale e ecologica e del Design strategico e sistemico per le filiere e flussi.

* Laboratorio di Design per la Sostenibilità
(Dipartimento di Architettura, Università di Firenze,
responsabile scientifico Prof. Giuseppe Lotti)



TOGETHERNESS. Design con le imprese sociali riflette sul contributo del design per l'inclusione sociale con una particolare attenzione all'inserimento lavorativo di migranti, come presupposto per la realizzazione di una società interculturale. Nel testo viene presentato il percorso didattico e di ricerca svoltosi all'interno del Laboratorio Design for Sustainability del Corso di Laurea Magistrale in Design (Dipartimento di Architettura DIDA – Università di Firenze) in collaborazione con l'impresa sociale Terra di Tutti. Le strategie progettuali hanno portato alla realizzazione di un sistema di prodotti, comunicazione e servizi implementati dall'impresa sociale: un piccolo contributo per una delle grandi sfide della contemporaneità.



9 788833 381626

DICHIARAZIONE SOSTITUTIVA DELL'ATTO DI NOTORIETA'
(Art. 47 del D.P.R. 28 Dicembre 2000, n. 445)

La sottoscritta Irene Fiesoli nata a Firenze (FI) il 26/10/1991, residente a Prato (PO) in via Etrusca n. 31, in qualità di co-autore della pubblicazione Fiesoli I., Vacca M., Ballerini F., Toghetherness. Design con le imprese sociali, FUP – Florence University Press, Firenze, 2021, ISBN 9788833381626, pp. 177, consapevole delle sanzioni penali richiamate dall'art. 76 del D.P.R. 28/12/00 n. 445 in caso di dichiarazioni mendaci e della decadenza dei benefici eventualmente conseguenti al provvedimento emanato sulla base di dichiarazioni non veritiere, di cui all'art. 75 del D.P.R. del 28/12/00 n. 445; sotto la propria responsabilità

DICHIARA

- progettazione della ricerca;
- raccolta e analisi dei dati;
- inquadramento della tematica all'interno del contesto disciplinare di riferimento;
- revisione dello stato dell'arte e della letteratura scientifica;
- descrizione dei possibili sviluppi futuri della ricerca e delle conclusioni;

Firma



La sottoscritta dichiara inoltre, ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs.n.196 del 30 giugno 2003, di essere stata informata che i dati personali contenuti nella presente dichiarazione saranno trattati, anche con strumenti informatici, esclusivamente nell'ambito del procedimento per il quale la presente dichiarazione viene resa.

La presente dichiarazione sostituisce a tutti gli effetti le normali certificazioni richieste o destinate ad una pubblica amministrazione nonché ai gestori di pubblici servizi e ai privati che vi consentono. La firma non va autenticata, né deve necessariamente avvenire alla presenza dell'impiegato dell'Ente che ha richiesto il certificato. In luogo dell'autenticazione della firma si allega copia fotostatica del documento di identità. La presente dichiarazione ha validità per 6 mesi (art. 41 D.P.R. 445/2000); se i documenti che sostituisce hanno validità maggiore ha la stessa validità di essi. Tale dichiarazione può essere trasmessa via fax o con strumenti telematici (art. 38 D.P.R. 445/2000). La mancata accettazione della presente dichiarazione costituisce violazione dei doveri d'ufficio (art. 74 comma 1 D.P.R. 445/2000). Esente da imposta di bollo ai sensi dell'art. 37 D.P.R. 445/2000.

