DESIGN PER CONNETTERE

Courtesy Copyright © Sandro Scalia

· Ficus di Villa Malfitano, Palermo, 2014

COLOPHON

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

Atti dell'Assemblea Annuale
della Società Italiana di Design
25—26 febbraio 2021
Palermo

Design per connettere
Persone, patrimoni, processi

Coordinamento
e cura del volume
Cinzia Ferrara
Claudio Germak
Lorenzo Imbesi
Viviana Trapani

Progetto grafico
Cinzia Ferrara

Editing
Giuseppe Giarratana

Impaginazione
Mattia Baffari

Coordinamento testi
Francesca Maria Immorlica
Roberta Lo Giudice

Copyrights

È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati, né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it
ISBN 978-88-943380-0-3
Atti dell'Assemblea Annuale
della Società Italiana di Design
25—26 Febbraio 2021
Palermo

Pubblicato nel 2022

DESIGN
PER
CONNETTERE

INDICE

12 **Claudio Germak**
Past Presidente SID, Politecnico di Torino
Design per connettere: un paradigma del design multidimensionale

20 **Viviana Trapani**
Università degli Studi di Palermo
La città delle connessioni e le connessioni del design

28 **Design per connettere. Orto Botanico di Palermo**
Conversazione con Livan Fratini, Valeria Li Vigni, Francesco Lo Piccolo + qrcode

DESIGN PER CONNETTERE
IDEE DI RICERCA | IR

38 **Raimonda Riccini**
Presidente SID, Università IUAV di Venezia
Immaginare la ricerca che non c'è (ancora)

48 **DESIGN PER CONNETTERE**
PERSONE | IR

50 **Gianni Sinni**
Commissione Ricerca SID, Università IUAV di Venezia
Una rete di persone

56 *Avvicinare per contaminare. Formare un designer imprenditore a partire da un approccio transdisciplinare diffuso sul territorio*
Chiara Lorenza Remondino, Eleonora Fiore
Polito

64 *Linguaggi ibridi. I progettisti grafici italiani e il computer come nuovo strumento di progetto tra gli anni Ottanta e Novanta*
Monica Pastore
Iuav

72 *Processi collaborativi nel design: design delle relazioni*
Michela Carlomagno
Unicampania

82 *Knit4Care. Azioni progettuali partecipate al servizio delle comunità vulnerabili*
Martina Motta
Polimi

90 **DESIGN PER CONNETTERE**
PATRIMONI | IR

92 **Giuseppe Lotti**
Commissione Ricerca SID, Università di Firenze
La parola connessioni è parte del multiverso contemporaneo

98 *Contaminazioni. Il biodesign per la valorizzazione del patrimonio culturale immateriale*
Chiara Del Gesso
Uniroma1

106 *Opificio Civico*
Chiara Olivastri, Xavier Ferrari Tumay, Giovanna Tagliasco
Unige

114 *Digitalizzare l'esperienza. Dal rilievo alla elaborazione digitale: un percorso per la valorizzazione della memoria artigiana*
Davide Paciotti, Manuel Scortichini
Unicam

124 *Service design. Turismo e cultura territoriale. Un progetto di valorizzazione per il territorio diffuso delle aree dolomitiche*
Luca Casarotto, Pietro Costa
Iuav

132 **DESIGN PER CONNETTERE**
PROCESSI 1 | IR

134 **Loredana Di Lucchio**
Commissione Ricerca SID, Sapienza Università di Roma
Design dei processi connettivi

140 *Il (sesto) senso del Design: la capacità di mediare e connettere i territori e i sistemi locali, le conoscenze e le nuove forme di innovazione*
Irene Fiesoli
Unifi

150 *Biofabricated. Tre processi di biohacking orientati al design e alla moda sostenibile*
Chiara Scarpitti, Giulia Scalera, Mala Siamptani
Unicampania

160 *Vestiti che connettono, processi che si legano*
Cristina Marino
Polito

168 *Design and Co-Robots*
Fabrizio Formati, Mario Buono, Sonia Capece, Victor Fernando Muñoz Martínez
Unicampania

174 *Abruzzo Slow. Slow mobility per la valorizzazione sostenibile del territorio abruzzese*
Rossana Gaddi, Raffaella Massacesi, Giulia Panadisi, Ivo Spitilli
Unich

182 **DESIGN PER CONNETTERE**
PROCESSI 2 | IR

184 **Rosanna Veneziano**
Commissione Ricerca SID, Università della Campania Luigi Vanvitelli
Design, connessioni, relazioni

190 *Design & Permacultura, pratiche del commoning e scenari alternativi per aumentare la resilienza delle comunità rurali in Tunisia*
Safouan Azouzi
Unroma1

200 *Spazi Comuni. Scenari universitari per il ritorno alla a-normalità*
Xavier Ferrari Tumay, Francesco Burlando, Lorenza Abbate, Stefano Gabbatore, Claudia Porfirione, Annapaola Vacanti
Unige, Polito

208 *S(co)bYio Design*
Lorena Trebbi
Uniroma1

218 *Campus Sostenibile. Mappare la sostenibilità in connessione con la visione, l'identità e la struttura dei campus universitari*
Amina Pereno, Barbara Stabellini
Polito

228 *Taste no Waste Animated Video Recipes*
Giulia Panadisi, Vincenzo Maselli
Unich

236 **Cinzia Ferrara**
Università degli Studi di Palermo
Pomelie e melanzane

242 **Design per connettere. Viaggio a Palermo**
Un racconto fotografico di Sandro Scalia + qrcode

DESIGN PER CONNETTERE
PROGETTI DI RICERCA | PR

266 **Lorenzo Imbesi**
Consiglio Direttivo SID, Sapienza Università di Roma
La ricerca nel design sfida i campi del sapere

274 **DESIGN PER CONNETTERE**
PERSONE | PR

278 *Alfabetizzazione finanziaria: un progetto per l'inclusione sociale*
Emanuela Bonini Lessing, Stefania Tonin, Nello Alfonso Marotta
Iuav

288 *Design come mediatore sistemico-sentimentale*
Carla Langella, Gabriele Pontillo, Roberta Angari, Valentina Perricone, Luigi Maffei
Unicampania

302 *La terapia è un gioco da ragazzi. La progettazione partecipata di maschere facciali ortopediche*
Patrizia Marti, Annamaria Recupero, Cecilia Goracci, Flavio Lampus, Lorenzo Franchi
Unisi, Unifi

312 *Talking Hands. Design e sviluppo di un dispositivo indossabile che traduce i gesti in parole*
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Alessandro Di Stefano, Francesco Pezzuoli
Unicam

324 *Mnemosphere. Dispositivi per l'allestimento della memoria dei luoghi attraverso le emozioni*
Marta Elisa Cecchi, Clorinda Sissi Galasso, Ingrid Calvo Ivanovic, Ambra Borin, Claudia Mastrantoni, Martina Scagnoli
Polimi

334 *Processi di Co-Design per l'inclusività delle comunità temporanee di Roma*
Gianni Denaro, Safouan Azouzi, Luca D'Elia
Uniroma1

346 *Design e robotica collaborativa, ergonomica e normalizzata*
Elena Laudante, Mario Buono, Francesco Caputo,Victor Fernando Munoz Martìnez
Unicampania, Uma

358 *Progettare connessioni inclusive a contrasto dell'homelessness*
Cristian Campagnaro, Nicolò Di Prima
Polito

370 *La cura del Design: nuove forme di inclusione socio-professionale dei migranti. Processi di codesign per la valorizzazione del dialogo interculturale*
Margherita Vacca, Fabio Ballerini
Unifi

380 **DESIGN PER CONNETTERE**
PATRIMONI | PR

384 *Segnaletica e fruizione collettiva dei patrimoni. Un sistema di orientamento narrativo per il Castello del Valentino*
Monica Oddone, Irene Caputo, Marco Bozzola
Polito

396 *Tutela e valorizzazione del design: analisi per una classificazione più legittima*
Isabella Patti
Unifi

406 *Comunicare e promuovere. Analisi e verifica progettuale per la definizione di linee guida e di strumenti per la valorizzazione dei marchi storici*
Ali Filippini, Chiara Remondino
Polito

418 *Animare un archivio. L'inventario e il regesto digitale dell'attività sulla grafica e il design di Ettore Sottsass jr. della Fondazione Giorgio Cini*
Fiorella Bulegato, Marco Scotti
Iuav

430 *Il Sistema Moda in Campania: un progetto innovativo per la valorizzazione dell'identità e del patrimonio culturale della Moda regionale*
Patrizia Ranzo, Giulia Scalera, Chiara Scarpitti
Unicampania

444 *Istituzioni culturali come luogo di innovazione sociale: il caso del Palazzo di Brera*
Marina Parente
Polimi

458 *Identità, patrimoni, contaminazioni del multicultural design: metodi di analisi e connessione*
Vincenzo Maselli, Carlo Martino, Ivo Caruso, Silvia Cosentino
Uniroma1

470 *Una mappa per connettere il territorio*
Francesca Filippi, Elisabetta Benelli, Jurji Filieri
Unifi

482 *Nature-centered design. Strategie design-driven per l'analisi e la valorizzazione del capitale naturale*
Carlo Martino, Ivo Caruso, Carlotta Belluzzi Mus
Uniroma1

496 *Game design per la ridefinizione dell'esperienza di fruizione partecipata della memoria urbana*
Mauro Filippi, Stefano Malorni
Unipa, Abadir

508 *CamBioVIA. Storie di territori parchi*
Ivan Mario Zignego, Maria Carola Morozzo della Rocca di Bianzè, Xavier Ferrari Tumay, Chiara Olivastri, Alessia Ronco Milanaccio, Giulia Zappia, Raffaella Fagnoni
Unige, Iuav

522 *INvisibleKNOW. Modelli polisensoriali per l'interazione e l'esplorazione del patrimonio invisibile*
Camelia Chivăran, Sonia Capece, Carmine Lubritto, Mario Buono
Unicampania

536 *Nobili(s)-tare patrimoni: dalla Pinna Nobilis al Mitilus Edulis, verso una convergenza tra design, scienza e humanities*
Rossana Carullo, Sabrina Lucibello, Carlo Santulli, Carla Langella, Antonio Labalestra, Rosa Pagliarulo
Poliba, Uniroma1, Unicam, Unicampania

548 *Pratiche di conoscenza e fruizione collettiva per un'accessibilità fisica e culturale del patrimonio monumentale*
Cinzia Ferrara, Zaira Barone, Marcello Costa, Monica Ferrara
Unipa

562 *Situare il ruolo della comunicazione visiva nei processi di interazione fra imprese e design: una possibile strategia*
Giulia Ciliberto
Iuav

572 *Il filo, la rete, la moda. Gli intrecci virtuosi del Centro Design Montefibre di Milano*
Elena Fava
Iuav

584 **DESIGN PER CONNETTERE**
PROCESSI | PR

588 *Connessioni globali per una ripresa sostenibile del Sistema Moda*
Elisabetta Benelli, Jurji Filieri, Francesca Filippi
Unifi

598 *Fake News. Soluzioni design driven per il citizen journalism*
Viviana Trapani, Serena Del Puglia, Francesco Monterosso
Unipa

608 *Micorrize tra le bioplastiche. Modelli simbiotici alla base del progetto di relazione tra Industria e Design, per la valorizzazione dei biopolimeri*
Jurji Filieri, Elisabetta Benelli, Francesca Filippi
Unifi

618 *Il Digital Design come medium per progettare la Super Smart Society del futuro*
Irene Fiesoli
Unifi

630 *Design sinaptico. Agire nella complessità delle reti produttive per l'economia circolare*
Marco Marseglia, Elisa Matteucci, Alessio Tanzini, Francesco Cantini
Unifi

642 *Design for visualization of SARS-CoV-2*
Carla Langella, Roberta Angari, Gabriele Pontillo, Valentina Perricone
Unicampania

656 *Elaborare reti d'innovazione per accelerare le PMI europee verso un'economia circolare. Il design nella gestione delle complessità ambientali*
Silvia Barbero
Polito

668 *The Smart Life book: uno strumento per incentivare uno stile di vita sostenibile e salutare*
Massimiliano Viglioglia, Pier Paolo Peruccio, Alessandra Savina
Polito

680 *Un approccio design-driven alla validazione delle pratiche collaborative per l'economia circolare urbana*
Veronica De Salvo, Martina Carraro
Polimi

692 *Post Digital Design. Scenari e processi postdigitali per la moda e il design contemporaneo*
Patrizia Ranzo, Chiara Scarpitti
Unicampania

702 *Urban Manufacturing Policy Toolkit: strategie per la progettazione e produzione partecipata tra maker, designer, imprese e istituzioni*
Viktor Malakuczi, Luca D'Elia, Lina Monaco
Uniroma1, Unizar

714 *Surpluse. Centri del riuso e del riparo*
Raffaella Fagnoni, Xavier Ferrari Tumay, Chiara Olivastri
Iuav, Unige

728 *Una città DIY: un'indagine su come i produttori romani, tra fabbricatori digitali, startup e Makers stanno definendo il proprio ruolo nel contesto urbano*
Luca D'Elia
Uniroma1

738 *AURA sistema di arredi urbani integrati a biodepurazione dell'aria e reti monitoraggio ambientale*
Alfonso Morone, Susanna Parlato, Iole Sarno, Guilherme Nicolau Adad
Unina, Uniroma1

748 *Multinteract. Interazioni multimodali uomo-robot negli ambienti chirurgici*
Giovanna Giugliano, Mario Buono, Sonia Capece, Victor Fernando Munoz Martìnez, Francesco Caputo
Unicampania, Uma

760 *Sistema di food farm nelle cavità urbane*
Alfonso Morone, Susanna Parlato, Guilherme Nicolau Adad, Iole Sarno
Unina, Uniroma1

770 *ReMade in Rione Sanità, laboratorio di riciclo e manifattura digitale per l'innovazione del sistema artigianale*
Alfonso Morone, Susanna Parlato, Iole Sarno, Guilherme Nicolau Adad
Unina, Uniroma1

782 *La cooperazione sociale come modello per la transizione verso un'economia circolare e civile*
Cristian Campagnaro, Marco D'Urzo, Antonio Castagna
Polito

792 **SID RESEARCH AWARD 2020**
premi e motivazioni

800 **Anna C. Catania**
Università degli Studi di Palermo
Nuovi bisogni e visioni per dialogare con i luoghi

806 **Design per connettere.**
Lectio magistralis di Luigi Bistagnino
"visioni ≠ differenti / different ≠ visions" + qrcode

814 **Dario Russo**
Università degli Studi di Palermo
Il design è una rete

822 **Biografie autori**

La cura del design: nuove forme di inclusione socio-professionale dei migranti.
Processi di codesign per la valorizzazione del dialogo interculturale

Margherita Vacca
Università di Firenze
Fabio Ballerini
Università di Firenze

INCLUSIONE
CODESIGN
ARTIGIANATO INTERCULTURALE
DESIGN PER LA SOSTENIBILITÀ
ECONOMIA CIRCOLARE

Abstract
Sempre più il Design è assunto come strumento fondamentale per indagare la complessità della società contemporanea, relativamente soprattutto a tematiche quali l'inclusione sociale. Con il costante arrivo di migranti in Europa, l'attenzione si è ora spostata verso la loro effettiva inclusione socio-professionale. I migranti portano un importante contributo di innovazione e creatività nei nuovi territori, contribuendo a colmare carenze specifiche del mercato del lavoro locale e creare nuove forme di comunità. Il progetto mira alla promozione del dialogo interculturale attraverso lo scambio di conoscenze e pratiche tradizionali del prodotto artigianale, nell'ottica di valorizzare il potenziale portato dai migranti e di connetterlo con il saper fare artigianale locale. Utilizzando il Design, è stato attivato un percorso di ricerca e didattica per sensibilizzare verso l'inserimento lavorativo dei migranti nel mondo dell'artigianato locale, creando un network di relazioni comunitarie.

Inquadramento dell'oggetto e contesto di ricerca

Oggetto del progetto di ricerca è Terra di Tutti (TDT), impresa sociale SRL nata a dicembre 2018 grazie al contributo della Cooperativa Sociale Odissea di Capannori (LU) con l'intento di valorizzare le competenze artigianali dei richiedenti asilo, rifugiati e persone vulnerabili presenti sul territorio, operando sui temi dell'artigianato interculturale e dell'economia circolare.
L'impresa sociale mira al 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 vede l'utilizzo di materiali di scarto per la loro lavorazione e trasformazione in prodotti artigianali. Come sosteneva Alex Langer (1994), [...] 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. 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 *et al.*, 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 e scambio – 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. L'impresa sociale pone al centro del proprio operato anche la riscoperta dei saperi artigianali 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 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 (2002) come un «fatto sociale totale», coinvolgendo interamente il migrante nella ricostruzione e ridefinizione della sua identità «costruita e fratturata dall'esperienza dell'attraversamento dei confini» (Mezzadra, 2006). La questione identitaria gioca un ruolo fondamentale nel processo di inclusione che il migrante affronta nella nuova società: fa suoi nuovi apporti culturali, si ambienta in un contesto diverso dal precedente, crea una nuova rete di relazioni, sperimenta nuovi mestieri. La valorizzazione delle proprie competenze professionali e lo sviluppo di nuove, permette così al migrante di riacquisire un ruolo di protagonista, di tessere fili con il passato e di coniugarlo con il presente. 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. Le persone coinvolte 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 portati, i talenti e le competenze dei migranti e connetterli con quelli locali. Il fare manuale è interpretato dall'impresa sociale come una forma di rappresentazione del 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 ad 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 suo laboratorio di produzione suddiviso nelle tre aree che caratterizzano le lavorazioni artigianali dell'impresa sociale: sartoria, stamperia/serigrafia e restauro del legno.

Il processo e i risultati del progetto di ricerca

Per ricostruire la storia del Centro Design Montefibre è stato indispensabile attingere alle testimonianze di alcuni ex collaboratori che hanno conservato documenti preziosi e ne hanno consentito la consultazione[3]. La concentrazione e la natura delle carte rintracciate negli archivi privati, individuati a Milano e a Firenze, hanno messo in luce la posizione ricoperta dai singoli consulenti all'interno del centro e soprattutto l'eredità raccolta da ciascuno dopo la chiusura, offrendo così un ulteriore livello di interpretazione delle fonti.Sono stati individuati e consultati 7 nuclei documentari privati e descritti 322 oggetti (documentazione libraria, cartacea, grafica, fotografica, filmica, campioni tessili) riferiti al periodo 1973-1998, in cui è chiaramente riconoscibile l'attività del centro. Questa documentazione è stata maneggiata negli anni, forse integrata a posteriori, e non rispetta la naturale sedimentazione archivistica che si genera durante l'attività di un soggetto produttore,[4] ma rappresenta l'unica fonte disponibile per ricostruire la storia del Centro Design Montefibre. Inoltre, i manuali tematici prodotti dal settore design-arredamento sono conservati presso biblioteche pubbliche e private, in Italia e in Francia, a conferma di una più capillare attività di comunicazione attivata per il design. Allo stesso modo, la presenza della cartella "Tendenza maglieria primavera-estate 1982" nel fondo Guia Bruscoli Ciampini, stilista di intimo per la ditta Liabel, conservato presso il Centro di documentazione dell'industria tessile di Pray Biellese[5], qualifica la natura pratica e normativa degli strumenti messi a punto dallo staff del settore moda-abbigliamento e distribuiti gratuitamente ai clienti della società. La cospicua quantità dei documenti individuati negli archivi e lo spazio esiguo di questa trattazione hanno imposto delle scelte. In coerenza con il tema della call, si è deciso di selezionare tre oggetti ritenuti paradigmatici per abbozzare la storia del Centro Design Montefibre – una cartella colori, un quaderno tematico, un video – e utili per mettere in luce le

connessioni attivate nelle fasi di ideazione, trasformazione e comunicazione delle fibre chimiche, dal filo alla rete, alla moda. Va precisato che l'analisi dei singoli documenti proposta di seguito, oltreché una scelta di metodo, è il risultato di un processo di sintesi, possibile soltanto tenendo conto delle relazioni esistenti tra tutti i documenti conservati nei diversi fondi archivistici.

Il filo, la rete, la moda

La crisi di identità, e di senso, che vede l'incapacità da parte di attori quali lo Stato e il Mercato di generare valore sociale e condiviso richiede un coinvolgimento e un impegno sistematico da parte dei diversi interlocutori della società civile, di cui sono costola le imprese sociali, interessanti fenomeni ibridi di organizzazione partecipativa (Venturi & Zandonai, 2016).
In un'epoca in cui lo sviluppo sociale, economico e tecnologico dei territori non può più non tener conto della tutela della qualità della vita, la sfida per il Design è quella dell'adozione dei concetti chiave della sostenibilità nelle sue molteplici accezioni – ambientale, sociale, culturale ed economica –, connettendole nel processo progettuale. Il territorio nel suo carattere in continua trasformazione è da sempre scenario del conflitto flussi-luoghi, uno scontro dialogico fortemente connotato dalla complessità del contesto contemporaneo (Bonomi & Masiero, 2014). 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, così come l'economia circolare. Le «comunità leggere», forme sociali interconnesse in un mondo fluido (Manzini, 2018) sono anche queste dei flussi. Con il costante arrivo di migranti in Europa, l'attenzione si è spostata verso la loro inclusione socio-professionale. Questa fase deve necessariamente tenere conto dell'importante contributo di conoscenze e competenze da loro portato nei nuovi territori, contribuendo a 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. In quest'ottica, è compito dei progettisti guidare i processi che seguono ai mutamenti sociali in atto (Maldonado, 1971). Il Laboratorio di Design per la Sostenibilità (LDS) è un laboratorio di ricerca del Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze che da tempo lavora in questa direzione, maturando esperienza nel campo in relazione a queste tematiche. Il progetto di ricerca con l'impresa sociale TDT – oggetto di questo articolo – si è sviluppato in due fasi principali:
- una prima fase conoscitiva delle parti interessate, con una definizione preliminare delle linee guida di una collaborazione strategica e partecipativa che vedeva l'impresa sociale non solo come "oggetto" della ricerca di design ma anche come co-progettista;
- una seconda fase più analitica e operativa che ha visto l'attivazione di un percorso didattico 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 con Terra di Tutti in quanto è stato uno step necessario per fortificare la collaborazione in relazione agli obiettivi, ai metodi e strumenti e agli output attesi. Obiettivo generale dell'intero processo progettuale era l'utilizzo del Design come strumento strategico per la valorizzazione dell'impresa sociale TDT attraverso la costruzione di un sistema organizzato in termini di prodotto, servizio e comunicazione, basato sulle 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, (Manzini, 2015) portato dai migranti che lavorano nell'impresa sociale, e in stretto contatto con gli operatori sociali della stessa, il progetto si proponeva 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 ed 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 mutualismo, coinvolgimento e condivisione. 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 appare 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 progetto di ricerca-azione si è sviluppato con un chiaro approccio progettuale di codesign secondo tre livelli d'azione principali, che si sono talvolta interconnessi per tempistiche e metodi utilizzati.
1. Il primo livello riguardava la fase di contatto e coinvolgimento tra gli studenti partecipanti al seminario semestrale e gli artigiani migranti impiegati presso TDT. 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 ha visto un'analisi desk condotta in condivisione dai trenta studenti divisi in dodici gruppi, che avevano il compito, aiutati dai ricercatori/tutor del percorso didattico, di predisporre un indice di ricerca che raccogliesse una *literature review* e uno stato dell'arte di esperienze simili in cui il design era assunto come strumento strategico per la valorizzazione della cooperazione sociale. L'indice di ricerca è stato redatto in maniera da approfondire esperienze e tematiche sull'intercultura, l'inclusione e innovazione sociale, ricercando anche casi studio utili per il contesto di progetto;
- un secondo momento di analisi *field*, in cui tutti gli studenti, accompagnati dai ricercatori, 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 e le loro storie (fig.1).
2. Il secondo livello d'azione ha riguardato l'attivazione delle strategie progettuali di prodotto, servizio e comunicazione riferite all'oggetto della

ricerca. Attraverso un'*emotional map* è stato creato uno schema di sintesi dell'analisi *desk* e *field* con riferimenti concettuali (parole chiave) e iconografici (immagini significative) (fig.2). In seguito, la fase di *brainstorming* necessaria 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, che hanno portato alla definizione di *moodboard* di progetto.
3. Il terzo livello d'azione ha visto i trenta studenti partecipanti co-progettare con gli artigiani migranti di TDT, sempre con la mediazione del processo da parte dei ricercatori 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 contesti geografici e culturali altri rispetto ai propri. 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 progetto degli studenti dovevano esporre l'avanzamento dei lavori alla presenza dei ricercatori e degli operatori sociali, e parallelamente ogni settimana gli stessi gruppi di studenti si recavano nel laboratorio artigianale di TDT per sviluppare i rispettivi progetti con gli artigiani migranti. Questo tipo di comunicazione sincrona ha permesso lo sviluppo nel tempo di un ambiente di codesign nel quale i risultati del percorso partecipato sono stati costantemente condivisi con l'impresa sociale. Questo terzo livello di ricerca-azione progettuale è strettamente interconnesso con i precedenti e ha l'obiettivo di raccogliere i dati necessari alla disseminazione del progetto 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: *storyboard* di prodotto/servizio/comunicazione, *stakeholder map*, *flowchart* di servizi, kit di prodotto e servizio, etc. Il progetto di ricerca-azione esposto si è sviluppato all'interno di una cornice metodologica co-progettuale che ha permesso di proporre un modello formativo ibrido che ha unito componente teorica e pratica. 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 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 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 4 dei 12 progetti proposti sono stati subito attivati da TDT, e altri 2 sono in fase di preparazione per la produzione (fig.3). Il progetto presentato si è concluso a fine 2020, 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 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 incrementato la partecipazione attiva da parte di tutti gli attori coinvolti, soprattutto gli artigiani migranti. Emerge infine la necessità per il Design di essere utilizzato con più frequenza come strumento strategico per il progetto per e con l'impresa sociale, questo in riferimento alla sua capacità interpretativa e proattiva di "vedere", "prevedere" e "far vedere", ma soprattutto grazie alla sua capacità abduttiva: «progettare è interpretare, è comprendere sia la natura di un problema, sia i modi e le forme per superarlo» (Zingale, 2012; Zurlo, 2012). È peculiarità del Design il saper dare alle cose un senso in grado di interpretare ed anticipare potenziali domande della società (Verganti, 2009)

Bibliografia

Bartoli, R., De Gaudio, R., & Fiore, E. (a cura di) (2012). *Parole alate*. Roma: Asinitas.

Bonomi, A., & Masiero, R. (2014). *Dalla smart city alla smart land*. Venezia: Marsilio.

Germak, C. (a cura di) (2008). *Uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo*. Torino: Umberto Allemandi & C.

Kapuscinski, R. (2005). Brano tratto dal discorso pronunciato dall'autore il 17 giugno 2005 in occasione del conferimento della laurea honoris causa da parte dell'Universidad Ramon Llull di Barcelona.

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

Lotti, G. (a cura di) (2016). *Interdisciplinary Design*. Firenze: DIDA press.

Maffei, S., & Simonelli, G. (2002). *I territori del design. Made in Italy e sistemi produttivi locali*. Milano: Il Sole 24 Ore edizioni.

Maldonado, T. (1971). La speranza progettuale (2ª ed.). Torino: Einaudi.

Manzini, E., & Jégou, F. (2003). *Sustainable Everyday. Scenarios of Urban Life*. Milano: Edizioni Ambiente. Disponibile presso https://www.strategicdesignscenarios.net/sustainable-everyday-book/

Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs. An introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge (MA): The MIT Press.

Manzini, E. (2018). *Politiche del quotidiano. Progetti di vita che cambiano il mondo*. Roma: edizioni di comunità.

Mezzadra, S. (2006). *Diritto di fuga. Migrazioni, cittadinanza, globalizzazione*. Verona: ombre corte.

Papanek, V. (1971). *Design for the Real World* (3ª ed.). London: Thames & Hudson.

Rizzo, F. (2009). *Strategie di co-design. Teorie, metodi e strumenti per progettare con gli utenti*. Milano: Franco Angeli.

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

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

Venturi, P., & Zandonai, F. (2016). *Imprese ibride. Modelli di innovazione sociale per generare valore*. Milano: EGEA.

Verganti, R. (2009). *Design driven innovation*, Milano: Etas.

Zingale, S. (2012). *Interpretazione e progetto*. Semiotica dell'inventiva. Milano: Franco Angeli.

Zurlo, F. (2012). *Le strategie del design. Disegnare il valore oltre il prodotto*. Milano: Libraccio Editore.

fig.1 Design per l'innovazione sociale con Terra di Tutti, 2019. Fase di codesign tra studenti e artigiani migranti. Crediti e copyright: Terra di Tutti.
fig.2 Design per l'innovazione sociale con Terra di Tutti, 2019. Composizione dell'Emotional Map. Crediti e copyright: Margherita Vacca.
fig.3 Design per l'innovazione sociale con Terra di Tutti, 2019. Gli oggetti di Storie in Viaggio tra gli output finali. Crediti e copyright: Terra di Tutti.