

POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Per un'economia circolare sociale. Come dagli scarti generare opportunità d'inclusione

Original

Per un'economia circolare sociale. Come dagli scarti generare opportunità d'inclusione / Campagnaro, C., Ceraolo, S., Castagna, A.. - In: ANIMAZIONE SOCIALE. - ISSN 0392-5870. - STAMPA. - 325 - 2(2019), pp. 19-30.

Availability:

This version is available at: 11583/2737438 since: 2019-06-26T15:46:15Z

Publisher:

Gruppo Abele Periodici

Published

DOI:

Terms of use:

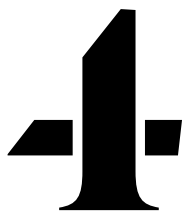
This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

default_article_editorial [DA NON USARE]

-

(Article begins on next page)



riuso & inclusione

Per un'economia circolare sociale

Come dagli scarti
generare opportunità di inclusione

Testo di

**Cristian Campagnaro, Antonio
Castagna, Sara Ceraolo**

L'economia circolare non si caratterizza solo per la capacità di riusare i materiali in successivi cicli produttivi, generando così valore economico dagli scarti. Ma è anche in grado di promuovere valore sociale e territoriale, generando opportunità di lavoro per le persone più fragili. Come l'esperienza qui raccontata dimostra.



Foto di Sergio Souza su Unsplash

In questo articolo intendiamo mettere in luce la reciprocità che è possibile generare tra pratiche di economia circolare ed economia sociale. Lo faremo a partire da una sperimentazione concreta di riuso di materiali di scarto, fatta con un approccio di *upcycling* e socialmente inclusivo.

I materiali di scarto sono quelli promozionali dell'evento «Torino 2015 – Capitale europea dello sport». Dai tessuti dismessi stipati nei magazzini della Città di Torino ha preso origine il progetto «Un sacco di sport», che in queste pagine proveremo a raccontare.

Quando un evento finisce, che fare dei materiali dismessi?

«Torino 2015 – Capitale europea dello sport» è stato un evento che ha raccolto l'eredità lasciata dai Giochi olimpici invernali celebrati nel 2006. In occasione delle Olimpiadi invernali, infatti, la città è andata incontro a una profonda trasformazione sia dal punto di vista urbano che identitario. Ospitare l'evento ha trasformato Torino da città post-industriale a meta turistica. Per questa ragione, quando la città è stata scelta come capitale europea dello sport, l'amministrazione pubblica ha deciso di investire risorse significative per richiamare l'atmosfera di vitalità e partecipazione sperimentata nel 2006.

L'evento ha richiesto la produzione di un'importante quantità di materiali promozionali e di comunicazione – il cosiddetto *look of the city* – realizzata per la maggior parte in tessuto. Migliaia di stendardi sono stati appesi ai lampioni dei viali torinesi, chilometri di banner hanno coperto le facciate dei palazzi, degli impianti sportivi, delle strade, o sono stati utilizzati per rivestire le transenne utilizzate durante le competizioni.

Anche se ogni specifico evento in cartellone nel corso dell'anno era caratterizzato da un proprio logotipo applicato sui banner, tutte le grafiche presentavano un'immagine coordinata di grande impatto. Bianco, arancione e rosso erano i colori ricorrenti, con pattern grafici a linee, ispirati ai campi da pallacanestro, pallavolo e calcio.

Come è frequente in queste operazioni di *city branding*, la maggior parte dei banner è stata realizzata in PVC (polimero di cloruro di vinile), retato o a trama uniforme, mentre i drappi sono stati prodotti utilizzando poliestere di diverse grammature. La ragione dietro alla scelta è che questa tipologia di materiali risulta economica, stampabile, di peso limitato ed è, inoltre, ritardante di fiamma.

Nel dicembre del 2015, dopo la cerimonia di chiusura dell'evento, Torino ha dismesso tutto



Stendardi in PVC di «Torino 2015»

il sistema di identità visiva e i materiali, peraltro in ottime condizioni, sono stati raccolti nei magazzini della città, in attesa di individuare prospettive di utilizzo futuro.

Una città ha in sé inimmaginabili risorse ideative

Tali prospettive si sono ben presto concretizzate. Si è infatti deciso di sperimentare nuovi concept d'uso dei materiali dimessi. PVC, poliestere, tessuto non tessuto sono così diventati borse e accessori personali.

Ma l'elemento di generatività di quest'esperienza non sta tanto nell'approccio di *upcycling* (in questo caso attraverso un riuso creativo di materiali di scarto) quanto nel processo attivato che ha coinvolto più attori della città e ha prodotto inedite opportunità di sperimentazione lavorativa e capacitazione a vantaggio dei cittadini più fragili.

I concept di progetto sono stati infatti curati dagli studenti del corso di laurea in Design e comunicazione visiva del Politecnico di Torino. I progetti – e gli studenti stessi – sono stati poi «adottati» dai laboratori di attività della Città di Torino, gestiti da cooperative sociali e associazioni che impiegano persone disabili in percorsi occupazionali, di sviluppo delle competenze e di avvio al lavoro.

Successivamente i laboratori hanno sperimentato la realizzazione di serie limitate dei prodotti selezionati. Ciò è avvenuto in sessioni di lavoro partecipato dai loro utenti e dagli studenti, in uno scambio ricco sia sul piano professionale che relazionale. Le serie prodotte sono state commercializzate presso «InGenio bottega d'arti e antichi mestieri» (il punto vendita comunale dei prodotti dei laboratori) e il ricavato ha rifinanziato nuove produzioni della collezione e altre attività dei laboratori.

Insomma, dal 2015 il progetto «Un sacco di

sport» ha fatto collaborare privato sociale, pubblica amministrazione, ricerca scientifica e didattica universitaria sui temi della sostenibilità ambientale e dell'inclusione sociale.

Un mix di attori coinvolti

Passiamo ora in rassegna gli attori coinvolti in questa sperimentazione sui materiali di scarto, capace di tracciare sentieri interessanti di economia sociale circolare.

La Città di Torino

La Città di Torino è uno degli attori chiave del processo. Questo aspetto è particolarmente significativo per tre ordini di ragioni:

- il fatto che l'invito a «fare qualcosa» con il materiale di scarto (prodotto da attività istituzionali di promozione) arrivi da un'amministrazione pubblica denota l'esistenza di una sensibilità alle questioni ambientali e una predisposizione a ragionare su scarti e risorse in modo sistemico;

- il progetto ha visto la collaborazione di settori diversi dell'amministrazione pubblica (Sport e Servizi sociali) che si sono trovati nelle condizioni di lavorare in maniera integrata, mettendo a disposizione le risorse e le competenze per la riuscita di un progetto comune;

- come si dirà in seguito, la presenza della Città di Torino nelle aule universitarie del Politecnico, e in altri momenti significativi del percorso, ha offerto un'occasione di avvicinamento e collaborazione concreta tra pubblica amministrazione e mondo della ricerca e ha definito la più corretta cornice istituzionale nella prospettiva di un'evoluzione del sistema.

InGenio - Bottega di arti e antichi mestieri

InGenio - Bottega di arti e antichi mestieri è un servizio municipale finalizzato al coordinamento dei laboratori che gestiscono attività manuali dedicate ai cittadini vulnerabili.

Il servizio fa riferimento direttamente alla divisione comunale dei Servizi sociali Area politiche sociali - Servizio disabilità ed è gestito da una équipe di educatori con un'esperienza storica nel campo delle attività creative finalizzate all'inclusione e all'empowerment. InGenio, inoltre, gestisce due spazi collocati nel centro città, a ridosso della Mole Antonelliana: una boutique e una piccola galleria nella quale vengono organizzate mostre temporanee di Arte Irregolare.

La boutique offre a tutti i laboratori della rete la possibilità di vendere al pubblico i propri

Per l'evento «Torino 2015 - Capitale europea dello sport» migliaia di standardi sono stati appesi ai lampioni dei viali, chilometri di banner hanno coperto le facciate dei palazzi. Ma finito l'evento che fare dei materiali dismessi?

manufatti. Attraverso la commercializzazione dei prodotti, InGenio promuove le progettualità delle cooperative sociali e delle associazioni nel settore dell'artigianato sociale, offrendo loro visibilità e sostenendo iniziative di sensibilizzazione.

InGenio è a tutti gli effetti una realtà singolare, riteniamo anche nel panorama nazionale, che ha contribuito al processo con un ruolo specifico:

- esso agisce da coordinamento tra i singoli laboratori di attività, mettendo in relazione gli operatori del settore. In altre parole, InGenio è depositario di una visione complessiva delle iniziative che coinvolgono i soggetti fragili nella città di Torino. Tale quadro è prodotto, da un lato, dal contatto diretto con chi operativamente è impegnato in esse e, dall'altro, in quanto soggetto «pubblico», dal collegamento con i Servizi sociali;
- la dimensione commerciale di InGenio permette ai laboratori di vendere i propri prodotti e di disporre del ricavato per acquistare quanto necessario a ulteriori attività. Un oggetto acquistato nella boutique di InGenio produce quindi risorse che vengono direttamente investite per la capacitazione degli artigiani, realizzando una delle possibili forme di riconoscimento sociale degli attori di questo sistema.

I laboratori di attività

Come detto, gli oggetti venduti nel negozio di InGenio sono realizzati da un circuito di laboratori gestiti da cooperative sociali e associazioni del territorio torinese. Questi laboratori hanno l'obiettivo di promuovere contesti relazionali positivi, orientati all'autoefficacia e all'inclusione sociale a beneficio di cittadini vulnerabili di diverse età e provenienti da svariati background.

Adulti e giovani con disabilità, persone affette da disturbi psichiatrici, disoccupati, donne vittime di abusi, migranti, mamme sole, anziani, persone senza dimora: secondo la vision di InGenio e dei laboratori che vi aderiscono, i partecipanti sono sempre, e prima di tutto, portatori di abilità uniche e degne di un riconoscimento. Essi, con l'aiuto di educatori professionali e tecnici, possono valorizzare le proprie capacità personali e i propri talenti attraverso attività manuali e creative.

I laboratori del circuito di InGenio si caratterizzano per:

- tecniche artigianali specifiche; lavorazione del cuoio, delle ceramiche, serigrafia, ecc. Questo rende ciascuna realtà un interlocutore esperto nel proprio settore, un depositario di conoscenze con cui confrontarsi su aspetti

tecnici legati alla produzione degli artefatti;

- associazioni e cooperative approcciano le attività artigianali secondo due modelli alternativi: un modello a vocazione prevalentemente commerciale, che, pur mettendo al centro la valorizzazione delle persone, persegue uno standard qualitativo alto nella produzione dei manufatti, al fine di ottenere un buon riscontro nelle vendite; un secondo modello, a vocazione principalmente educativa, laddove la perfezione del manufatto (e quindi il suo *appeal* commerciale) cede importanza e il presidio della qualità si allenta a vantaggio della componente relazionale e dell'auto-determinazione che il «fare pratico» genera nelle persone fragili coinvolte.

Il Politecnico e gli studenti di design

Ogni anno, il corso di Design di scenario sollecita i suoi studenti allo sviluppo di prodotti innovativi a partire da materiali assegnati. Sebbene il materiale cambi ogni anno, il corso promuove un approccio orientato al design sostenibile basato sulla valorizzazione di materiali di scarto e pratiche di riuso, perseguendo così due obiettivi statutari del corso di laurea in Design e comunicazione visiva: una didattica basata sulla pratica e un percorso che tocchi i temi della responsabilità sociale dei designer (del futuro).

Nell'ambito di «Un sacco di sport» gli studenti:

- rappresentano il «motore creativo» del processo. Attraverso i progetti sviluppati, offrono ai laboratori la possibilità di cimentarsi nella realizzazione di borse innovative. Queste sono descritte attraverso tavole tecniche e rappresentazioni accurate che qualificano la collaborazione con i laboratori in un'ottica professionale.
- offrono ai laboratori la possibilità di sperimentare una diversa gestione delle attività pratiche che

beneficia del coinvolgimento di persone «esterne», molto giovani, a cui i laboratori e le persone che li vivono si sono aperti in diversi momenti.

Sul piano della ricerca emerge con evidenza il ruolo strategico e di regia operato dal corpo docente e ricercatore del Dipartimento di Architettura e Design del Politecnico di Torino. L'ente da anni si occupa di innovazione nel campo dell'accoglienza e dell'inclusione sociale e lo fa innescando processi capaci di aggregare con facilità attori molto diversi attorno a domande di progetto collaborativo. L'intervento è di tipo trasformativo e l'approccio è proprio della ricerca-azione, attraverso cicli di apprendimento collettivo progressivi e correzioni successive.

Un processo di creatività inclusiva

Nell'ottobre del 2015, i docenti del corso hanno presentato «Un sacco di sport» agli studenti come tema progettuale dell'anno.

Prima tappa | «Con materiali di scarto progettare una borsa per lo sport».

La richiesta era quella di progettare una borsa per lo sport, a partire dai materiali dismessi dall'evento Torino 2015 – Capitale europea dello sport. I progetti avrebbero dovuto essere prodotti da parte degli artigiani sociali del circuito di InGenio, con la collaborazione dei *designers*, e successivamente le borse avrebbero dovuto essere vendute nella boutique della rete.

In accordo con la metodologia di lavoro prevista

||

1/ Claudia De Giorgi e Claudio Germak descrivono lo scenario come «una massa critica di dati e riferimenti intorno all'argomento da affrontare: un'analisi del panorama del consumo condotta al fine di definire le caratteristiche delle tipologie di utenza finale a cui si rivolge il progetto». Si veda De Giorgi C., Germak C., *Design dell'esplorazione*, in Germak C. (a cura di), *L'uomo al centro del progetto*, Allemandi editore, Torino 2008, p. 63.

L'elemento di generatività non sta tanto nell'approccio di upcycling quanto nel processo attivato, che ha coinvolto più attori e ha prodotto inedite opportunità a vantaggio dei cittadini più fragili.

dal progetto didattico del corso di Design di scenario, le attività degli studenti sono state scandite in quattro fasi: sperimentazione sul materiale, definizione dello scenario ⁽¹⁾ e del concept, sviluppo dei progetti, realizzazione del modello di studio.

A giugno 2016 gli studenti hanno consegnato i progetti e i modelli finali delle borse ed è stata allestita una mostra presso gli spazi della sede didattica del Politecnico di Torino.

Seconda tappa | «Ogni laboratorio adotti il suo progetto di borsa, lo verifichi e lo realizzi».

All'evento hanno partecipato anche i funzionari e i responsabili dei settori Sport e Tempo libero e Servizi sociali della Città di Torino. L'evento ha agito come snodo fondamentale per l'avvio della fase successiva di co-creazione prevista dal progetto. Infatti, durante la mostra, ogni laboratorio coinvolto ha avuto l'opportunità di incontrare personalmente gli studenti, appro-

fondire le progettualità e scegliere quale borsa realizzare.

La scelta è stata guidata dalla disponibilità di risorse (strumenti e abilità) dei contesti artigianali di ciascuna cooperativa o associazione. I progetti degli studenti, infatti, offrivano una grande varietà di concept con diversi livelli di complessità: ciò ha permesso a ciascun laboratorio di individuare il design più adatto alla propria realtà produttiva.

I mesi invernali hanno visto l'avvio di un'intensa fase di collaborazione tra gli studenti e gli enti del circuito di InGenio: ciascun gruppo di progettisti si è recato presso la sede del laboratorio che aveva adottato il suo progetto e, collaborando con gli artigiani e gli operatori, ha perfezionato i cartamodelli, adattandoli alle abilità e alle disponibilità produttive.

Da questo momento collaborativo sono così emersi progetti verificati e condivisi, che hanno permesso la produzione di una collezione di borse innovativa nel design e nel processo produttivo, che è stata poi presentata con un evento pubblico presso la boutique di InGenio il 20 giugno 2017.

Tutti guadagnano qualcosa

«Un sacco di sport» genera un circuito virtuoso nel quale tutti

hanno qualcosa da guadagnare:

- gli studenti fanno un'esperienza sul campo confrontandosi con committenti concreti, artigiani esperti e con un materiale di scarto, manipolabile e sfidante;
- InGenio e il circuito dei laboratori cittadini possono attivare una rete estesa di collaborazione, che non sia solo strumentale e finalizzata alla vendita ma che nutra il mandato di cittadinanza implicito nella loro costituzione;
- i laboratori possono trovare materiale gratuito su cui lavorare e mettersi alla prova in progetti che sollecitano i limiti tecnici attraverso i quali guardare al mercato che dovrà assorbire i manufatti una volta prodotti;
- il Comune trova una risposta generativa all'urgenza di smaltire del materiale che, ancora dotato di valore, si è dimostrato difficile da collocare in un circuito di recupero, perché non abbastanza abbondante né caratterizzato da un flusso regolare.

Intuizioni, intenzioni e disponibilità diverse, dunque, hanno consentito la nascita del progetto, che si inserisce nell'alveo dell'economia circolare (Lacy, Rutqvist, Lamonica, 2016; Bompan, Brambilla, 2016) da un punto di vista laterale rispetto alle rappresentazioni più consuete che se ne danno.

Tre modelli di economia circolare

Quando parliamo di economia circolare, possiamo distinguere tre modelli concettuali di riferimento che andiamo brevemente a descrivere.

Modello tecnocratico

Il primo, che potremmo chiamare tecnocratico, è basato sull'efficienza nell'utilizzo delle materie

«Un sacco di sport» è stato un percorso capace di generare un circuito virtuoso nel quale tutti hanno guadagnato qualcosa: gli studenti, le botteghe solidali, il Comune, le persone più in difficoltà, l'ambiente.

prime e sulla massimizzazione delle stesse; proprio grazie a questa caratteristica, esso è, in potenza, capace di generare profitti. Pensiamo ai casi di grandi industrie come Aquafil⁽¹⁾, che ricicla il materiale plastico delle reti da pesca, o Caterpillar⁽³⁾, che rigenera i propri mezzi di movimento terra; a servizi come quelli sviluppati da Philips⁽⁴⁾ con gli impianti di illuminazione o da Oikos⁽⁵⁾ che distribuisce, raccoglie, igienizza e redistribuisce le cassette della frutta nei mercati di Torino, o ancora alle piattaforme di condivisione come il car sharing.

All'interno di questo modello possiamo anche annoverare tutte quelle imprese, di varia dimensione, che operano nel campo dell'upcycling e che ricavano valore dal fatto di lavorare flussi regolari e spesso consistenti di materia dismessa, che può essere trasformata in oggetti ad alto valore aggiunto: è il caso della svizzera Freitag⁽⁶⁾. In questo modello, dominante dal punto di vista sia quantitativo che

della capacità di produrre ricchezza, le filiere sono formate dunque da soggetti industriali, artigianali, da gestori di servizi, con uno spiccato orientamento al profitto, ancorché etico e sostenibile.

L'orientamento circolare degli attori è guidato dalla possibilità di mantenere intatto, o di accrescere, come nel caso dell'upcycling, il valore della materia prima utilizzata, recuperandola per nuovi cicli produttivi, cambiandone o mantenendone la funzione.

Modello socio/ambientale

Il secondo modello è quello basato sul valore socio/ambientale della materia (Castagna, 2013); prioritario è qui l'approccio finalizzato al prolungamento del ciclo di vita di beni che, dopo l'uso, conservano ancora un valore residuale. Si tratta di un modello che vive degli scarti prodotti da un sistema lineare che fatica strutturalmente a ridurre sprechi ed externalità negative.

Le attività che ritroviamo all'interno di questo modello sono quelle connesse al riutilizzo e alla commercializzazione di beni usati o, come nel caso del cibo o delle organizzazioni caritatevoli, di beni che sono usciti dalla filiera commerciale standard per essere dirottati in un circuito basato sul dono e finalizzato al sostegno di fasce di popolazione marginalizzata.

In questo modello prevale un

||

2 / <http://www.aquafil.com>

3 / <https://www.cat.com/>

4 / <http://www.lighting.philips.com/main/services/circular-lighting>

5 / <http://www.oikos-servizi.com>

6 / <https://www.freitag.ch/it>

Il focus del progetto è sull'inclusione sociale degli attori coinvolti nel processo di trasformazione della materia e su come questa trasformazione favorisca processi di capacitazione e attivazione delle abilità dei cittadini fragili.

intento di tipo riparativo, nei confronti dell'ambiente, nei confronti di lavoratori e di fasce di popolazione in situazione di povertà. Basti pensare ai centri di riuso, al commercio di attrezzature medicali usate, a cooperative che rigenerano e commercializzano elettrodomestici di seconda mano e, più in piccolo, agli eventi dedicati al baratto.

In questo ambito si muovono anche imprese profit, come i negozi e le catene in franchising che commercializzano beni usati, gli ambulanti che trattano abiti dismessi, e tutti quei soggetti, come gli autodemolitori, che recuperano componenti altrimenti destinati a smaltimento, per favorire riparazioni a basso prezzo.

Possiamo ascrivere a questo modello anche gli operatori informali dell'usato, loro stessi appartenenti a fasce di popolazione altrimenti a rischio povertà. Questo modello si regge sul valore residuo contenuto nei beni, che può essere remunerato,

scambiato o semplicemente entrare in un circuito solidaristico.

Modello inclusivo/relazionale

Esiste, infine, un terzo modello, a cui appartiene anche il progetto «Un sacco di sport»; qui è centrale il valore relazionale e coesivo che la materia è in grado di esprimere se opportunamente sollecitata.

Il focus è sull'inclusione sociale degli attori coinvolti nel processo di trasformazione della materia e su come questa trasformazione favorisca processi di capacitazione e attivazione delle abilità dei cittadini fragili coinvolti. In questa prospettiva il mercato, che pure è una componente del progetto, è solo uno strumento di riconoscimento e verifica, di apertura al mondo, di incontro e collaborazione.

Il valore di scambio dei prodotti assume una dimensione simbolica; nel caso in questione, esso appare come la sintesi attraverso la quale esprimere il senso di un incontro in cui hanno piena cittadinanza sia le esigenze di benessere dei soggetti fragili, sia le esigenze di apprendimento degli studenti. Gli uni e gli altri riescono, nella situazione protetta e al contempo sfidante che il modello offre loro, a mettere alla prova le loro abilità e le capacità di adattarsi ai contesti e ai vincoli del processo.

Qual è il valore di sperimentazioni simili?

A settembre del 2017 il Politecnico di Torino e InGenio hanno coinvolto i referenti dei laboratori in un focus group, con l'obiettivo di sviluppare una riflessione collettiva circa l'esperienza di «Un sacco di sport» e i suoi possibili sviluppi futuri.

Una simile rilettura del valore è stata portata avanti anche con il gruppo di giovani designer. I dati emersi hanno alimentato quanto andremo a presentare nei paragrafi successivi, in termini di valori del progetto.

Il valore narrativo dei prodotti

I materiali trattati e i prodotti realizzati attraverso questo processo collaborativo portano con sé molte dimensioni narrative.

Colori e grafiche dei tessuti evocano un evento importante per la storia della città, un evento che, sulla scia delle Olimpiadi invernali del 2006, ha attratto molte persone e le ha fatte incontrare attorno a un tema di comune interesse. In questo senso, i prodotti che riutilizzano i materiali con quelle grafiche riverberano le emozioni dell'evento e, facendosene portatori, se ne pregiano.

Parallelamente, recuperando a nuova vita i materiali, essi difendono quelle emozioni dall'oblio collettivo che anche la dismissione del materiale avrebbe portato con sé. Allo stesso tempo i prodotti sono chiamati a raccontare i beni relazionali (Bruni, 2008) che le persone e gli enti che hanno sostenuto il progetto hanno collettivamente prodotto.

Didattica sul campo, ago e filo in mano

Il progetto ha messo gli studenti di fronte a diversi momenti di didattica sul campo, non scontati in un percorso triennale di laurea.

Essi hanno progettato a partire da un sistema di domande, di prodotto e di processo, che l'amministrazione comunale, in qualità di committente, ha chiesto venissero soddisfatte, con

un'attenzione a criteri di inclusività e accessibilità delle lavorazioni. Le lavorazioni possibili dovevano essere molto semplici, realizzate per mezzo di attrezzature basiche e da persone che non disponevano di grande manualità.

Si chiedeva loro di produrre un modello al vero e funzionante della loro proposta, ponendoli di fronte alla responsabilità che ogni problema riscontrato e non risolto nella modellazione si sarebbe rinnovato nel momento di implementazione a carico dei laboratori. Questo aspetto rappresenta un'esperienza didatticamente significativa: la negoziazione con il produttore artigiano, circa le finiture, le forme, i componenti da utilizzare, è parte delle fasi di sviluppo del progetto, ma raramente uno studente al secondo anno ha la possibilità di sperimentarlo.

Focalizzandosi sulla dimensione sociale dell'esperienza di design, è stato possibile per gli studenti confrontarsi con un «social impact design» (Campagnaro, 2014) che progetta: in modo partecipato e partecipante; beni e processi a beneficio di categorie di utenza fragile; in un contesto di tecnologia appropriata alle dotazioni (personali e tecniche) del contesto.

Vi è infine una ulteriore dimensione didattica che questo progetto offre ed è più propriamente extra-disciplinare. Progettando il riuso del materiale a beneficio dei laboratori di attività della rete di InGenio, gli studenti hanno appreso dell'esistenza di un mondo fatto di fragilità e altrettanto ricco di opportunità e abilità.

Co-creazione, fiducia e gratuità

Nel progetto qui raccontato risulta difficile dire chi sia l'autore di cosa, perché «Un sacco di sport» nasce e vive grazie a un approccio collaborativo che è fine e strumento del processo stesso.

Ci sono diverse reti di collaborazione: tra gli

assessorati alle Politiche sociali e allo Sport e tempo libero; tra InGenio e il corso di laurea in Design e comunicazione visiva; tra i laboratori di attività e InGenio stessa. Ognuna di queste connessioni era già istruita e funzionante; attraverso il progetto, però, queste reti «binarie» sono state connesse e messe in condizioni di collaborare tra loro e di generare un progetto complesso.

Un progetto multi-attore e multi-utente, co-prodotto e partecipato, dove ogni attore offre il meglio di sé: creatività, capacità di visione, abilità artigianali, approccio relazionale, strategia didattica. Ogni attore della rete sembra portato a dare perché sa di ricevere altrettanto; la fiducia nella reciprocità, nel fatto che ognuno darà il suo meglio, è l'elemento di maggior tenuta del progetto.

Il tutto è facilitato dalla gratuità del materiale, che attiva le manufatti dei laboratori, dalla gratuità delle progettualità degli studenti che all'atto pratico stanno «porgendo» le loro competenze per riceverne altre dagli altri attori del processo.

Più in generale è possibile affermare che l'intero sistema si basa sul principio della gratuità e dello scambio di saperi, sulla base del quale chi «fa il prezzo»

Ogni attore della rete sembra portato a dare perché sa di ricevere altrettanto. La fiducia nella reciprocità, nel fatto che ognuno darà il suo meglio, è l'elemento di maggior tenuta del progetto.

non è chi dona ma chi riceve ed è chiamato a restituire altrettanto.

Collaborazione

La collaborazione (Sennett, 2014) è una capacità che va esercitata e l'unico esercizio possibile è la collaborazione stessa. Gli attori della rete del progetto, lavorando insieme, pur nel rispetto del loro mandato, hanno costruito uno spazio nuovo, sperimentale, in cui quella stessa collaborazione è sembrata essere semplificata, facilitata e protetta dalle «invasioni» del mondo reale. Una collaborazione che produce risultati imperfetti ma concreti, migliorabili ma già osservabili, che danno visibilità ai vantaggi di cui ogni ente potrebbe beneficiare nel caso dell'ulteriore sviluppo del sistema.

Quale prospettiva di continuità?

«Un sacco di sport» è nato da un'azione top-down. È stato il Comune di Torino ad attivare InGenio per realizzare borse che utilizzassero i materiali polimerici dismessi dell'evento «Torino 2015». Da qui è scaturita la proposta da parte del Politecnico di Torino, con cui InGenio collabora-

va da tempo, di un progetto più complesso e articolato, che attivesse gli attori in un sistema organizzato in filiera. A quel punto InGenio ha attivato una *call* rivolta a tutte le cooperative sociali afferenti al suo circuito.

Per come è stato ideato e istruito, a oggi il processo appare funzionante. Esso produce i manufatti e non è avaro di effetti e ricadute positive, tutte intenzionali e previste:

- gli studenti possono confrontarsi con un'idea di cittadinanza più complessa;
- i laboratori diventano luoghi di didattica universitaria;
- i dipartimenti comunali diventano motori di innovazione e di apertura;
- piccole attività artigiane, il cui ciclo produttivo produce scarti ancora dotati di valore, diventano attori di un processo simbiotico capace di coniugare riutilizzo della materia e inclusione sociale.

Sebbene oggi la rete appaia viva e funzionante e sostenuta da principi di fiducia, reciprocità e mutuo riconoscimento, il processo risulta ancora dipendente dall'iniziativa dei singoli individui che operano all'interno delle istituzioni. Coraggio, intraprendenza e visione sono i caratteri di questi soggetti che però, oggi, «trascinano» gli enti, che mantengono un ruolo di retroguardia. In questo senso la sfida maggiore sarà quella di irrobustire e consolidare le relazioni strutturali tra enti, facilitando la maturazione a

policy della sperimentazione.

Questo si realizzerà anche sganciando il progetto dalle persone che lo hanno generato, forse impoverendo la sua portata emotiva, ma, di contro, radicandolo maggiormente nelle burocrazie delle organizzazioni che lo sostengono.

BIBLIOGRAFIA

- Bompan E., Brambilla I. N., *Che cosa è l'economia circolare*, Edizioni Ambiente, Milano 2016.
- Bruni L., *Back to Aristotele? Happiness, Eudaimonia and Relational goods*, in Bruni L., Comim F., Pugno M. (Eds.), *Capabilities and happiness*, Oxford University Press, New Delhi 2008.
- Campagnaro C., *Design Sociale. Un dialogo interdisciplinare per progettare lo sviluppo della società*, in Ceppa C., Lerma B. (a cura di), *Verso una progettazione consapevole. Ricerca, sostenibilità ambientale, sviluppo locale*, Allemandi, Torino 2014, pp. 166-177.
- Castagna A., *Tutto è monnezza, la mia dipendenza dai rifiuti*, Liberaria, Bari 2013.
- Germak C. (a cura di), *L'uomo al centro del progetto*, Allemandi, Torino 2008.
- Lacy P., Rutqvist J., Lamonica B., *Circular economy. Dalla spreco al valore*, Egea, Milano 2016.
- Sennett R., *Insieme. Rituali, piaceri, politiche della collaborazione*, Feltrinelli, Milano 2014.

i)

Cristian Campagnaro è professore associato presso il Dipartimento di Architettura e Design del Politecnico di Torino: cristian.campagnaro@polito.it

Antonio Castagna è formatore manageriale, consulente, responsabile scientifico del Tavolo del Riuso di Torino: castagnaformazione@gmail.com

Sara Ceraolo è borsista di ricerca presso il Dipartimento di Architettura e Design del Politecnico di Torino: sara.ceraolo@polito.it