POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Design per l’innovazione sociale

Original
Design per l’innovazione sociale / Campagnaro, C. - In: WONDER Sperimentazioni nel design per l'innovazione sociale / Borrione, P.; Puletti, F.. - ELETTRONICO. - Torino : Circolo del Design, 2023. - ISBN 9791221041095. - pp. 18-19

Availability:
This version is available at: 11583/2990139 since: 2024-07-01T18:41:00Z

Publisher:
Circolo del Design

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

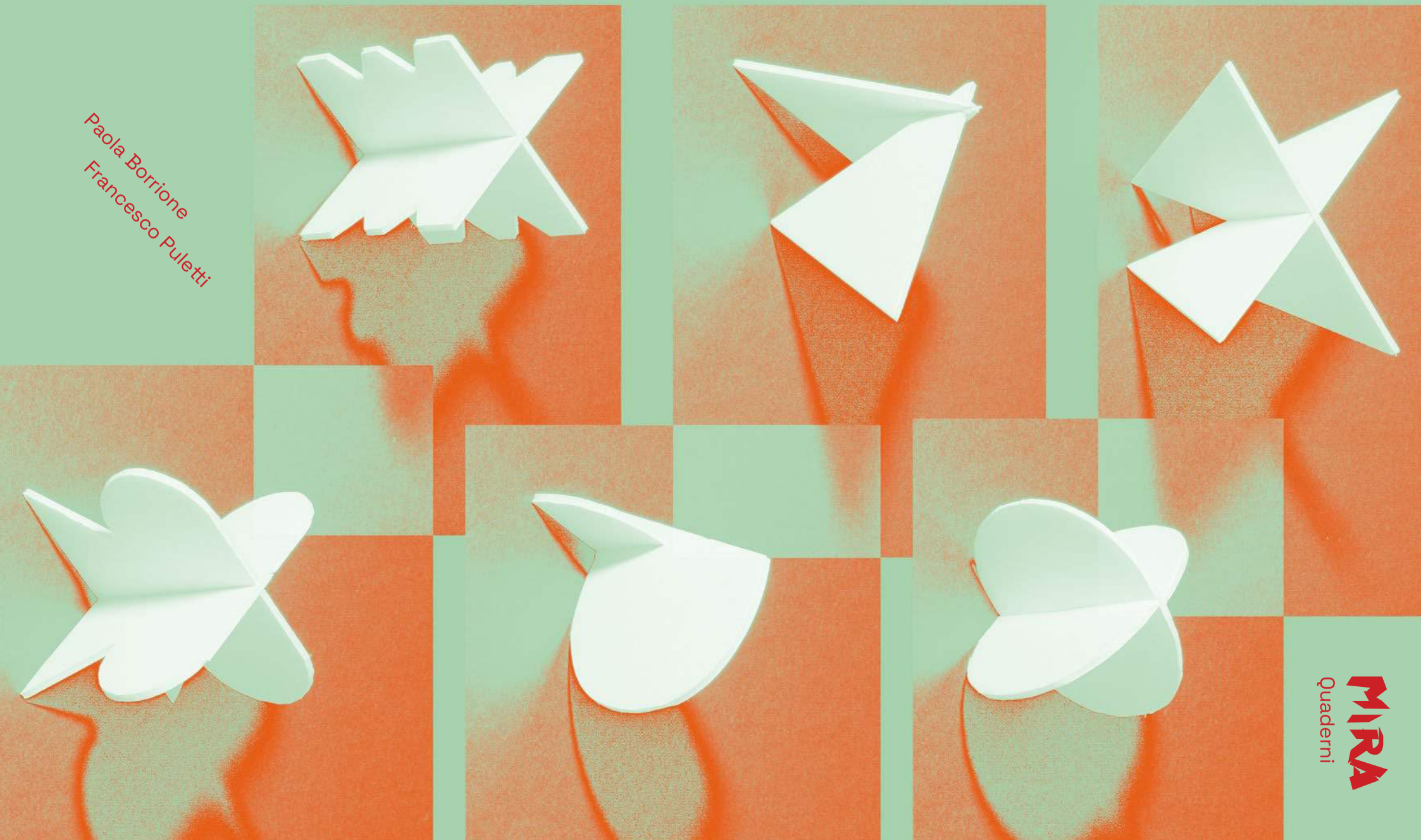
(Article begins on next page)

27 November 2026

WONDER

Sperimentazioni nel design per l'innovazione sociale

Paola Borrione
Francesco Puletti



MIRA
Quaderni

MIRA

MIRA è un progetto di:
Circolo del Design

Direzione:
Sara Fortunati,
Circolo del Design

Partner:
Camera di commercio di Torino,
Città di Torino,
Dipartimento di Economia e Statistica "Cognetti de Martiis" dell'Università degli Studi di Torino,
Dipartimento di Architettura e Design del Politecnico di Torino,
IRES Piemonte,
CNR-IRCrES,
Unioncamere Piemonte

In collaborazione con:
Fondazione Santagata per l'Economia della Cultura

Con il sostegno di:

CAMERA DI COMMERCIO INDUSTRIA ARTIGIANATO E AGRICOLTURA DI TORINO

UNIONCAMERE PIEMONTE

Comitato scientifico:
» Paola Borrione
Fondazione Santagata per l'Economia della Cultura
» Claudio Germak
Politecnico di Torino
» Santino Piazza
IRES Piemonte
» Giovanna Segre
Università degli Studi di Torino
» Giampaolo Vitali
CNR-IRCrES

Project Manager:
Enza Brunero,
Circolo del Design

Communication Manager:
Marta Della Giustina,
Circolo del Design

Ufficio Stampa:
Spin-to

Art Direction:
Fionda

Fotografie:
Andrea Guermani

mira.circolodeldesign.it

WONDER - SPERIMENTAZIONI NEL DESIGN PER L'INNOVAZIONE SOCIALE

Autori
Paola Borrione
Francesco Puletti

Con la collaborazione di
Cristian Campagnaro

WONDER è un progetto di

Fondazione Compagnia di San Paolo

Indice

1. Introduzione P. 5

2. Cos'è l'innovazione sociale? P. 9

2.1 L'emergere del concetto di innovazione sociale P. 9
2.2 Una definizione di innovazione sociale? P. 11
2.3 Innovazione sociale e sviluppo sostenibile P. 16
2.4 Design per l'innovazione sociale P. 18

3. Contestualizzazione dell'azione P.20

4. Valutazione pre-progetto P.24

4.1 Fase 1 - Manifestazioni d'interesse - Enti del terzo settore P. 25
4.1.1 I profili degli ETS coinvolti P. 25
4.1.2 Interpretazioni e approcci all'innovazione sociale P. 28
4.1.3 Interpretazioni e approcci alla sostenibilità P. 31
4.1.4 Esperienze di Co-progettazione P. 32
4.1.5 Esperienze nell'ambito della sostenibilità P. 34
4.1.6 Motivazioni a collaborare con un designer P. 35
4.1.7 Le sfide e i bisogni individuati P. 37
4.1.8 Impatto e beneficiari individuati P. 40
4.2 Fase 1 - Le manifestazioni di interesse dei designer P. 43
4.2.1 Profili dei designer coinvolti P. 43
4.2.2 Interpretazioni e approccio all'innovazione sociale P. 46
4.2.3 Interpretazioni e approccio alla sostenibilità P. 47
4.2.4 Motivazioni e valore aggiunto di una collaborazione con un ente del terzo settore P. 48
4.3 Fase 2 - Capacity building, matching e progettazione P. 49
4.3.1 Capacity building e matching P. 49
4.3.2 Progetti candidati P. 52
4.3.3 Impressioni preliminari sulla sperimentazione P. 54

5. Progetti finanziati P.56

5.1 Cortili in Azione - La bellezza come bene comune P. 57
5.2 Frassati FoodPrint P. 58
5.3 GYGA - Green Young Gaming Ambassadors P. 59
5.4 Limes - Mini Mega Spazio P. 60
5.5 ICONICA P. 61

6. Valutazione post-progetto P.63

6.1 Gli input P. 64
6.2 Il processo P. 65
6.3 I risultati P. 66
6.4 La legacy P. 67

7. Per una valutazione degli impatti P.70

7.1 Economic Impact Analysis P. 71
7.2 Il framework di analisi utilizzato nell'ambito di Europa Creativa P. 72

8. Riflessioni conclusive P. 77

9. Bibliografia P. 79

10. Postfazione P.82



1. Introduzione

Il bando "WONDER. Sperimentazioni nel design per l'innovazione sociale" nasce grazie all'intersecarsi delle scelte strategiche compiute dalla Fondazione Compagnia di San Paolo in connessione con gli scenari internazionali e con le condizioni abilitanti riscontrate nel contesto della città di Torino.
Nel costruire questo strumento la Fondazione ha coinvolto due attori che operano da anni negli ambiti del bando, ovvero il Circolo del Design, che alimenta e promuove la cultura del progetto realizzando progetti d'impatto sul territorio insieme a un programma di attività culturali e di formazione, e Torino Social Impact, piattaforma collaborativa pubblico-privata, promossa in partnership con la Camera di Commercio di Torino, che sostiene, organizza e promuove l'ecosistema dell'innovazione sociale a Torino.

Lo strumento concepito ha l'**obiettivo di far incontrare il mondo del terzo settore con quello** della progettazione nell'ambito **del design**, perseguendo il duplice **scopo di capacitazione degli enti del terzo settore e apertura di un nuovo mercato per i designer**, da un lato, e generazione di un impatto positivo sui territori e le comunità di riferimento, dall'altro. L'**approccio del bando segue quello proposto dal progetto "New European Bauhaus"**, che vuole creare uno spazio concettuale e progettuale di incontro per immaginare futuri modi di vivere, situati al crocevia tra arte, cultura, inclusione sociale, scienza e tecnologia. A fronte di questo importante riferimento a livello internazionale, la Fondazione Compagnia di San Paolo ha riconosciuto in Torino un contesto particolarmente fecondo per poter tentare una sperimentazione del modello del "Nuovo Bauhaus Europeo" rispetto alla tematica della **transizione verde.**

Il bando si inserisce inoltre nelle linee del "Documento programmatico pluriennale 2021-2024" con cui la Fondazione si allinea alle linee politiche europee e agli obiettivi dell'"Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile" dell'ONU, raccogliendo le sfide legate alla sostenibilità ambientale e al cambiamento climatico. Più nello specifico, l'azione si allinea agli obiettivi della "Missione Creare attrattività" dell'"Obiettivo Cultura", che da anni intercetta i progetti e gli attori più interessanti del panorama culturale che operano nel design e con quelli della "Missione Accelerare l'innovazione" dell'"Obiettivo Pianeta", che promuove soluzioni innovative per la transizione verde. L'ibridazione dei due obiettivi trova coerenza nella selezione dell'innovazione sociale come strumento prediletto. Sulla scorta di quanto espresso da Nesta nel "Libro Bianco sull'Innovazione Sociale, l'**innovazione sociale** è intesa dagli enti promotori come «**una nuova idea (prodotto,**

servizio o modello) che soddisfi dei bisogni sociali (in modo più efficace delle innovazioni esistenti) e che allo stesso tempo crei nuove relazioni e collaborazioni[1]».

Non si tratta quindi solamente di un nuovo strumento fra quelli presenti 'nella cassetta degli attrezzi' della Fondazione, ma anche di una **sperimentazione su quattro livelli:**

- il primo è quello di far discendere in maniera diretta da una ricerca, in cui la Compagnia di San Paolo ha avuto un ruolo attivo di promotore e interlocutore, uno strumento che colga le dimensioni di opportunità individuate dalla stessa;

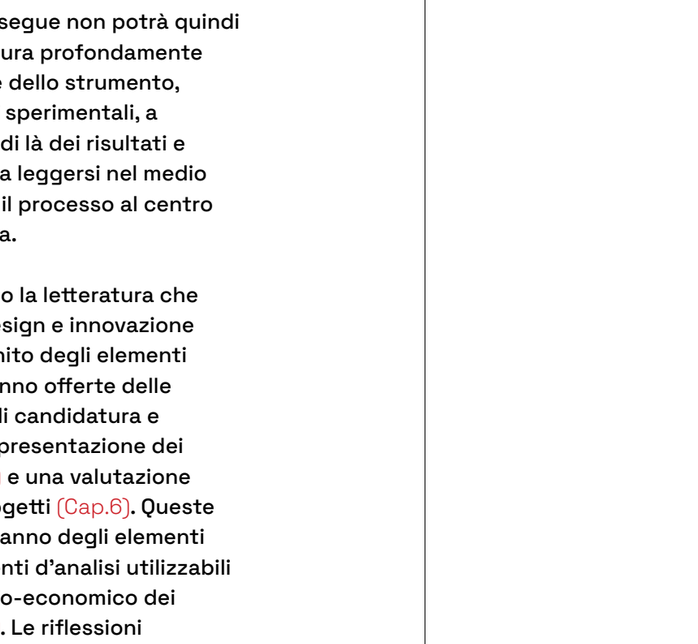
- il secondo è quello relativo al processo di costruzione del bando, maturato non totalmente all'interno della Fondazione, ma grazie all'affiancamento di due organizzazioni intermedie rispetto ai soggetti interessati dal bando. Organizzazioni competenti dal punto di vista della conoscenza degli attori e delle dinamiche che li interessano e anche dal punto di vista degli strumenti con cui lavorare nei settori interessati dal bando;

- il terzo è la sperimentazione della multidisciplinarità, tramite un processo che intende ibridare le competenze dei creativi (in questo caso i designer) con quelle degli operatori del terzo settore.

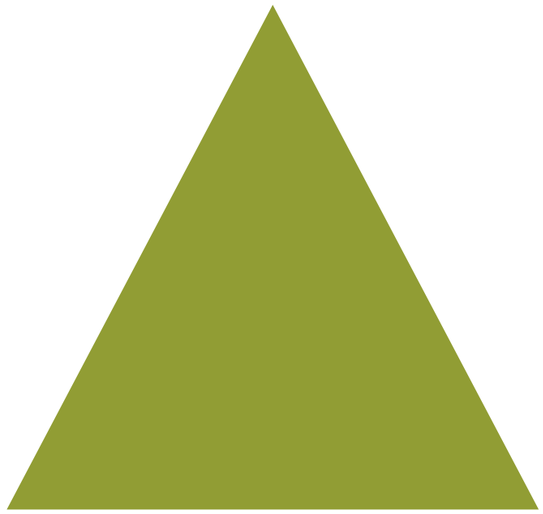
- il quarto è il fatto di aver concepito uno strumento che lavora a cavallo di due aree di competenza della Fondazione stessa, "Obiettivo Cultura" e "Obiettivo Pianeta", con il fine di immaginare soluzioni articolate e condivise fra 'mondi' disciplinarmente diversi a problemi complessi, che necessitano di approcci multidisciplinari.

La valutazione che segue non potrà quindi non tener conto della natura profondamente innovativa e sperimentale dello strumento, sia per cogliere gli intenti sperimentali, a tutti i livelli, sia poiché, al di là dei risultati e degli impatti del bando, da leggersi nel medio periodo, sarà soprattutto il processo al centro dello sguardo della ricerca.

Dopo aver ripercorso la letteratura che analizza il rapporto fra design e innovazione sociale (Cap.2) e aver fornito degli elementi di contesto (Cap.3), verranno offerte delle valutazioni sul percorso di candidatura e progettazione (Cap.4), la presentazione dei progetti finanziati (Cap.5) e una valutazione sulla realizzazione dei progetti (Cap.6). Queste ultime tematiche ci forniranno degli elementi per riflettere sugli strumenti d'analisi utilizzabili per stimare l'impatto socio-economico dei progetti finanziati (Cap.7). Le riflessioni conclusive (Cap.8) riassumeranno quanto descritto oltre a fornire delle indicazioni in termini di policy implications di questa prima sperimentazione.







1 Mulgan et.al 2010

2.4 Design per l'innovazione sociale

di Cristian Campagnaro, Dipartimento di Architettura e Design Politecnico di Torino

La letteratura su Design e Innovazione sociale si presenta densa, consistente e coerente; i circa 15.000 testi, scritti tra il 2003 e il 2023[23], si contraddicono raramente e il costrutto "Design per l'innovazione sociale" è quello che con più frequenza descrive l'ethos trasformativo che lega i due concetti. I lavori di Ezio Manzini (2014, 2015) e di Tim Brown e Jocelyn Wyatt (2010) spiccano per numero di citazioni e influenza. Per questi autori, il design è qualcosa che trascende le categorie del disegno industriale; è pensiero progettuale, è pratica relazionale, è sostegno alle persone nell'esplorazione di nuovi modi per un vivere più sostenibile. Ezio Manzini, già professore di Design al Politecnico di Milano e fondatore del Network DESIS (Cipolla, 2018), da solo e in collaborazione con molti colleghi - Anna Meroni (2007), Francois Jegou (Jegou e Manzini, 2008), Carla Cipolla (Cipolla, Melo e Manzini, 2015) per citarne alcuni - è colui che più di altri ha sistematizzato informazioni identitarie, descritto proprietà emergenti, corretto interpretazioni imprecise. Al contrario, il contributo di Tim Brown e Jocelyn Wyatt, co-chair e CEO della design company IDEO, sembra guidato da una tensione più introspettiva, descrivendo principi e fasi operative di un approccio progettuale 'proprietario'.

Nel complesso delle pubblicazioni prese in esame, prevalgono casi coerenti con la definizione di cui siamo debitori proprio a Ezio Manzini: «everything that expert design can do to activate, sustain, and orient processes of social change toward sustainability» (2015, p.62); il design presta esperienze, capacità e strumenti, affiancando e supportando cittadini, comunità e organizzazioni che intendono sperimentare innovazioni con un orientamento alla sostenibilità e alla giustizia sociale (Amatullo et al, 2021). Meno frequenti, ma significativi per esiti e impatti descritti, sono i casi in cui il design è primo agente, anticipatore e attivatore di processi di innovazione sociale; in questi casi esso aggrega, ex novo, portatori di interesse attorno ad una visione di cambiamento, e ne abilita l'agire in una prospettiva di responsabilità e partecipazione (Meroni, Fassi e Simeone, 2013; Fassi et al., 2020).

Abbiamo riconosciuto come ricorrenti i seguenti temi progettuali: accesso al cibo; cittadinanza; *commoning*; welfare; abitare collettivo; vita indipendente; lotta alla povertà; produzioni culturali; invecchiamento; presidio del territorio; mobilità alternativa; economia circolare. Queste tematiche interessano molte delle competenze del design e delle sue sotto-discipline e trovano applicazione alle scale del prodotto e della comunicazione, dei servizi, dei processi, dei cambiamenti organizzati e dei sistemi (Jones, 2014). Tuttavia, design della comunicazione, design dei servizi, design strategico sono descritti come nodali, per come producono visioni comuni, promuovono relazioni tra stakeholder e cittadini, facilitano l'esercizio dell'innovazione e garantiscono la tenuta delle comunità (Vezzoli et al., 2014). Non si parla dunque di un design 'nuovo' ma di un set articolato di competenze di design, agite in un contesto certamente diverso da quelli tradizionali. Esse, inoltre, sono intensamente sollecitate da alcune sfide dell'innovazione sociale: la comunità, la partecipazione, la scalabilità, la fiducia, la giustizia sociale e l'impatto. Le discuteremo, di seguito, assumendo una prospettiva «for design» (Frankel e Racine, 2010).

La sfida della **comunità** (Meroni, 2007; Yang e Wang, 2017) riguarda la forma diffusa che hanno le innovazioni sociali e la conseguente numerosità ed eterogeneità dell'audience del progetto; riguarda il riconoscimento delle competenze progettuali, sviluppate per esperienza e non pienamente formalizzate, delle comunità con cui il design interagisce; riguarda infine il sentimento di proprietà condivisa che è necessario promuovere, in un'ottica di open design, open innovation e accesso libero.

La sfida della **partecipazione** (Hillgren et al., 2011, Maase e Dorst, 2006) riguarda la postura partecipante e situata che assume il design, raramente terzo ai processi e raramente neutro; riguarda il carattere situazionale dell'innovazione sociale e , in virtù delle proprietà emergenti di ogni contesto, la necessità di adattare ad ogni progetto strumenti, metodi e linguaggi; riguarda la dimensione processuale del progetto partecipato come pratica che deve far collaborare professionisti e beneficiari, dal framing del problema fino alle diverse forme di co-creazione; riguarda la necessità di percorsi atti a valorizzare il sapere e il saper fare delle comunità, mettendole in condizione di contribuire e partecipare alle trasformazioni; riguarda la necessità di un'analisi della domanda non superficiale, possibilmente multidimensionale e che dia voce anche alle parti che non hanno adeguata rappresentanza nei processi.

La sfida della **scala** (Moore, Riddell e Vocisano, 2015; Cipolla, 2018) riguarda la necessità di dare continuità al progetto e facilitarne la 'risonanza'. In questo senso, è quasi unanime la tendenza di chi scrive di design per l'innovazione sociale a disconoscere azioni che abbiano a che fare solo con crescite dimensionali. Prevalgono le sollecitazioni a: estendere la platea dei possibili beneficiari; migliorare l'accessibilità delle soluzioni; indurre nuovi approcci normativi e di politica; influenzare comportamenti, opinioni e culture in una prospettiva di cambiamento positivo e sostenibile diffuso.

La sfida della **giustizia sociale** (Moulaert et al, 2005; Eseonu, 2021) ha a che fare il rischio che l'innovazione sia considerata un «bene normativo» (Osborne e Brown, 2011) e che, seppur fedeli ad un approccio trasformativo partecipato e di comunità, i progettisti non riescano ad intervenire sulle asimmetrie di potere, sul mancato riconoscimento reciproco tra cittadini e istituzioni, consolidando lo status quo, rinnovando gli stereotipi dominati e la marginalità di certi cittadini.

La sfida della **fiducia** (Warwick e Young, 2016; Warwick, 2017) riguarda progettisti e stakeholder. Al designer sono richieste sociabilità (Tjahja e Yee, 2022) e postura dialogica; è richiesta una capacità di rinunciare a linguaggi e approcci inutilmente paternalistici; è richiesto l'esercizio del riconoscimento che si deve a chiunque partecipi al processo, nel ruolo che ha e per la persona che è. C'è poi la fiducia che reciprocamente si devono stakeholder e attori del progetto; essa dipende dalle relazioni di potere in essere, dal riconoscimento che si concedono l'un l'altro, dai pregressi vissuti, dai luoghi comuni di cui ci si fa interpreti e a cui si è soggetti, dalla capacità di onorare gli impegni assunti; tutto questo influenza la progettualità dei sistemi e di essa ne è proprietà emergente.

Infine la sfida **dell'impatto** (Chick, 2012; Britton, 2017, pp. 89-105; Amatullo et al. 2021) riguarda la necessità che le innovazioni sociali raggiungano i beneficiari d'elezione, che producano cambiamenti concreti e che lo facciano con processi che preservano principi di accessibilità e di qualità relazionale (Jegou e Manzini, 2008, pp.111-123). Questa dimensione di impatto è multipla e comporta che il design assuma mindset critico-analitici non auto-accondiscendenti né normativi e si doti di dispositivi tali da poter misurare, capire, descrivere, anche qualitativamente, le innovazioni sociali promosse.

Chiudiamo questo paragrafo con una riflessione sui **luoghi**. Ricorrente ma non retorica è l'idea di un design che esce dai laboratori, dalle aule, dagli studi di design e che entra nei cortili, nei giardini, negli edifici comunali, nei centri aggregativi, nelle aree marginali della città. Questi sono i luoghi dell'innovazione sociale, quelli della vita e del lavoro delle persone; è lì che quest'ultime sono avvicinabili, più a loro agio, e più predisposte ad esporre problemi e idee, a contribuire, ad organizzarsi in comunità, ad accogliere l'altro da sé che è il progetto. In quei luoghi, il design non interrompe il fluire naturale delle cose e degli eventi, al contrario ne beneficia in termini di accesso alle risorse, di prossimità ai problemi e da lì, dall'interno, tra le cose che accadono e le persone che vivono, attiva, incoraggia, sostiene la partecipazione e la co-creazione di nuovi futuri desiderabili.

23 Fonte Semantic Scholar,

» l'intervento sugli spazi urbani, per riconfigurare lo spazio pubblico verso una maggiore integrazione e coesione sociale e verso la riduzione o eliminazione dei fattori ambientali negativi presenti specie nelle aree periferiche.

La conoscenza di queste direttrici di lavoro è preziosa, sia per capire come orientare il sostegno agli enti anche attraverso altri strumenti sia per mappare aree di mancato intervento o comunque non emerse nelle proposte (a mero titolo di esempio riforestazione, mobilità sostenibile, decarbonizzazione delle organizzazioni, ...).

Infine, al di là del trasferimento di know how dai designer agli enti del terzo settore (ma anche viceversa), un ultimo risultato da tenere in considerazione è la **propensione a investire** nuovamente in competenze nell'ambito del design e a esternalizzare alcune mansioni sulle professionalità ad esso afferenti.

9. Bibliografia

Amatullo, Mariana V., Bryan Boyer, Jennifer May, e Andrew Shea. 2021. Design for Social Innovation. Routledge.

Barbera Filippo. 2020. "L'innovazione sociale: aspetti concettuali, problematiche metodologiche e implicazioni per l'agenda della ricerca". Polis (1): 131–48.

Barbera Filippo, Tania Parisi. 2019. "Innovatori sociali. La sindrome di Prometeo nell'Italia che cambia". Il Mulino.

Bertacchini Enrico, Paola Borrione. 2018. "Visitatori e impatto economico del Museo Egizio sul territorio. Analisi e scenari futuri".

Bifulco L. 2017. "Innovazione sociale e conoscenza: il ruolo dello Stato". La rivista delle politiche sociali (3): 261–78.

Bragaglia Francesca. 2021. "Social Innovation as a 'Magic Concept' for Policy-Makers and Its Implications for Urban Governance". Planning Theory 20(2): 102–20.

Britton Garth. 2017. "Co-design and Social Innovation: Connections, Tensions and Opportunities".

Brown Tim, Jocelyn Wyatt. 2009. "Design Thinking for Social Innovation". Stanford Social Innovation Review 8(1): 31–35.

Bureau of European Policy Advisers (BEPA). 2010. "Empowering people, driving change: Social innovation in the European Union".

Castells Manuel. 1983. "The City and the Grassroots: A Cross-Cultural Theory of Urban Social Movements". University of California Press.

Chick Anne. 2012. "Design for Social Innovation: Emerging Principles and Approaches". Iridescent 2(1):178-90.

Cipolla Carla, Patricia Melo e Ezio Manzini. 2015. "Collaborative services in informal settlements: social innovation in a Pacified Favela in Rio de Janeiro". In Nicholls Alex, Julie Simon e Madeleine Gabriel (a cura di). New Frontiers in Social Innovation Research. Palgrave Macmillan: pp. 58-64.

Cipolla Carla. 2018. "Desis Network: Strategies to advancing systemic social innovation through service design". ServDes2018. Politecnico di Milano.

Eseonu Temidayo. 2022. "Co-creation as social innovation: including 'hard to-reach' groups in public service delivery". Public Money & Management. 42(5): 306-313.

Fassi Davide, Pablo Landoni, Francesca Piredda e Pierluigi Salvadeo (a cura di). 2020. "Universities as Drivers of Social Innovation". Springer International Publishing.

Foster William, Gail Perreault, Alison Powell e Chris Addy. 2016. "Making big bets for social change". Stanford Social Innovation Review 14(1): 26–35.

Fougère Martin, Beata Segercrantz e Hannele Seeck. 2017. "A Critical Reading of the European Union's Social Innovation Policy Discourse: (Re)Legitimizing Neoliberalism" Organization 24(6): 819–43.

Frankel Lois e Martin Racine. 2010. "The complex field of research: For design, through design, and about design". Design and complexity - DRS International Conference. Design Research Society, Londra.

Gershuny J. I. 1982. "Social Innovation: Change in the Mode of Provision of

Services". Futures 14(6): 496–516.

Godin Benoît. 2012. "Social Innovation: Utopias of Innovation from c.1830 to the Present".

Goldsmith Stephen. 2010. "The power of social innovation: How civic entrepreneurs ignite community networks for good". John Wiley & Sons.

Graddy-Reed A., e M. P. Feldman. 2015. "Stepping up: An Empirical Analysis of the Role of Social Innovation in Response to an Economic Recession". Cambridge Journal of Regions, Economy and Society 8(2): 293–312.

Guerzoni G., "L'impatto economico dei festival: un'annosa prospettiva di ricerca" in Economia della Cultura, Società editrice il Mulino, 4: 473-486.

Hillgren Per-Anders, Anna Seravalli e Anders Emilson. 2011. "Prototyping and infrastructuring in design for social innovation". CoDesign 7: 169-183.

Jegou Francois e Ezio Manzini. 2008. "Collaborative services. Social innovation and design for sustainability". Edizioni POLI.design.

Jessop Bob, Frank Moulaert, Lars Hulgård e Abdelillah Hamdouch. 2013. "Social innovation research: a new stage in innovation analysis". The international handbook on social innovation: *Collective* action, social learning and transdisciplinary research: 110–30.

Jones Peter H.. 2014. "Systemic Design Principles for Complex Social Systems". In G. Metcalf (a cura di). Social Systems and Design. Translational Systems Sciences, vol 1. Springer: 91-128

Lascoume Pierre e Patrick Le Galès. 2009." Gli strumenti per governare". Bruno Mondadori.

Maase S. J. F. M Simone e C. Kees Dorst. 2006. "Co-creation : a way to reach sustainable innovation?". Proceedings of the Score! workshop on sustainable consumption patterns, 20-21 April 2006, Copenhagen.

Manzini Ezio. 2014. "Making Things Happen: Social Innovation and Design". Design Issues 30: 57-66.

Manzini Ezio. 2015. "Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation". MIT Press.

Manzo Cecilia e Francesco Ramella. 2015. "Fab labs in Italy: collective goods in the sharing economy". Stato e mercato 35(3): 379–418.

Marques, Pedro, Kevin Morgan, e Ranald Richardson. 2018. «Social Innovation in Question: The Theoretical and Practical Implications of a Contested Concept». Environment and Planning C: Politics and Space 36(3): 496–512.

Membretti Andrea. 2007. "Centro sociale Leoncavallo: Building citizenship as an innovative service". European Urban and Regional Studies 14(3): 252–63.

Meroni Anna, Fassi Davide e Giulia Simeone. 2013. "Design for Social Innovation as a form of Design Activism: An action format". Social Frontiers: The next edge of social innovation research conference. Londra.

Moore Michele-Lee, Darcy Riddell e Dana Vocisano. 2015. "Scaling Out, Scaling Up, Scaling Deep: Strategies of Non-Profits in Advancing Systemic Social Innovation". The Journal of Corporate Citizenship 58: 67–84.

Moulaert Frank, Bob Jessop, Lars Hulgård e Abdelillah Hamdouch. 2013. "Social innovation research: A new stage in innovation analysis?"

Moulaert Frank e Diana MacCallum. 2019. A"dvanced introduction to social innovation". Edward Elgar Publishing.

Moulaert Frank, Flavia Martinelli, Erik Swyngedouw e Sara Gonzalez. 2005. "Towards alternative model (s) of local innovation". Urban studies 42(11): 1969-1990.

Moulaert Frank e Jacques Nussbaumer. 2005. "The Social Region: Beyond the Territorial Dynamics of the Learning Economy". *E*uropean Urban and Regional Studies 12(1): 45–64.

Nicholls Alex, Julie Simon e Madeleine Gabriel, a c. di. 2015. "New Frontiers in Social Innovation Research. London: Palgrave Macmillan UK".

Nordensvard Johan, Frauke Urban e Grace Mang. 2015. "Social Innovation and Chinese Overseas Hydropower Dams: The Nexus of National Social Policy and Corporate Social Responsibility". Sustainable Development 23(4): 245–56.

Osborne Stephen P. e Louise Brown. 2011. "Innovation, public policy, and public services delivery in the UK. The word that would be king?". Public Administration 89(4): 1335–1350.

Phills James A., Kriss Deiglemeier e Dale T. Miller. 2008. "Rediscovering Social Innovation". Stanford Social Innovation Review 4: 34–43.

Sabato Sebastiano, Bart Vanhercke e Gert Verschraegen. 2017. "Connecting entrepreneurship with policy experimentation? The EU framework for social innovation". Innovation: The European Journal of Social Science Research 30(2): 147–67.

Tjahja Cyril, e Joyce Yee. 2022. "Being a sociable designer: reimagining the role of designers in social innovation". CoDesign 18: 135-150.

Tricarico Luca. 2014. "Imprese Di Comunità Nelle Politiche Di Rigenerazione Urbana: Definire Ed Inquadrare Il Contesto Italiano (The Role of Community Enterprises in Urban Regeneration Policy: An Overview of the Italian Context)".

Vezzoli Carlo, Cindy Kohtala, Amrit Srinivasan, Jan Carel Diehl, Sompit Moi Fusakul, Liu Xin e Deepta Sateesh. 2014. "Product-Service System Design for Sustainability. Routledge".

Warwick, Laura. 2017. "Designing Trust: the importance of relationships in social contexts" The Design Journal 20: S3096-S3105.

Warwick Laura e Robert Young. 2016. "The role of Design as a critical friend to the Voluntary Community Sector". In ServDes.2016 Conference, 24-26 May 2016, Copenhagen, Denmark: 339-351.ù

Yang Ji, Tie, Qiuyue e Wei Wang W. 2017. "Design and Social Innovation: Design practice and methods based on networks and communities". In C. Vezzoli et al. (a cura di). Product-service system design for sustainability. Routledge: 345-361.

Zamagni Stefano, Paolo Venturi e Sara Rago, 2015. "Valutare l'impatto sociale. La questione della misurazione nelle imprese sociali" Impresa sociale 6(12): 78-97.

Ziegler Rafael. 2017. "Social innovation as a collaborative concept". Innovation: The European Journal of Social Science Research 30(4): 388–405.

10. Postfazione

di Marianna d'Ovidio, Dipartimento di Sociologia
e Ricerca Sociale dell'Università di Milano-Bicocca

Scrivo con molto piacere queste pagine di commento del lavoro di Paola Borrione e Francesco Puletti che ringrazio di cuore per avermi proposto di farlo. Ho cominciato la lettura aspettandomi un report di valutazione di un bando, ma vi ho trovato molto di più. Il processo di valutazione che gli autori portano avanti non solo è articolato e rigoroso, ma è accompagnato da una corposa discussione teorica e metodologica che arricchisce il lavoro e lo rende non solo estremamente chiaro e interessante, ma anche importante (e viene da auspicare che il report abbia una buona diffusione fuori dai circuiti per cui è stato scritto).

In questo report è centrale il tema dell'innovazione sociale, che è un concetto scivoloso e a volte sfuggente, dai confini sfumati e difficile da declinare. Borrione e Puletti non si lasciano intimorire dalla complessità del tema e anzi riescono a mettere ordine in questo sistema articolato, tracciando un percorso chiaro attraverso un labirinto semantico, così da avere delle buone coordinate teoriche per affrontare il percorso di valutazione del progetto "WONDER". La loro ricostruzione del dibattitto mette bene in evidenza le due facce principali dell'innovazione sociale, quella critico-movimentista e quella rivolta più all'imprenditoria sociale. Nel testo di Borrione e Puletti trova conferma, sebbene gli autori non lo dicano in maniera esplicita, l'interpretazione di innovazione sociale di stampo polanyiana, utile a estrarre il senso sociale di queste pratiche, cioè la scintilla che fa scattare il meccanismo (Vicari Haddock, Mingione 2017). Come è ben noto, il contributo teorico di Polanyi mirava a spiegare la nascita del welfare State e ruota sulla considerazione che i processi di mercificazione (cioè il motore dello sviluppo delle moderne società industriali) determinano un «doppio movimento»: da un lato, si producono nuove opportunità di lavoro e di consumo che liberano l'individuo da legami tradizionali spesso oppressivi; dall'altro, la distruzione della comunità e la sua subordinazione al mercato innescano un contro-movimento di ricerca di protezione sociale, di ricostruzione di legami sociali compatibili con le condizioni di mercato. (ibid. p.16). Tuttavia oggi, in un periodo storico in cui la società esprime istanze complesse, diversificate e frammentate, il welfare si dimostra sempre più inadeguato a fornire le risposte adatte, anche perché si trova spesso con risorse limitate e ridotte. Possiamo però intendere l'innovazione sociale come l'esito (contemporaneo) della seconda parte del doppio movimento polanyiano che spinge la società (o le comunità) a ricercare protezione sociale, a ricostruire legami e a stare insieme attraverso pratiche dal basso, di risposta collettiva alle sfide della società. Le proposte analizzate nel report si muovono esattamente in questa dimensione, espressa nelle diverse fasi di valutazione del processo, degli attori e delle proposte.

Inoltre, questo rapporto mette in luce il forte legame tra innovazione sociale, spinta al cambiamento e territorio, perché queste dinamiche si osservano con maggiore forza all'interno dei contesti urbani. L'innovazione sociale è infatti un fenomeno che si costituisce a livello locale, principalmente nel quartiere e nella città. A livello locale è più facile avere esperienza diretta dei problemi; si riesce inoltre a portare avanti un percorso di costruzione delle alternative, attraverso la definizione dei processi di esclusione in atto, sia del contesto di risorse locali, materiali e culturali (mobilitate o di ostacolo). Di conseguenza, nelle riflessioni e nelle ricerche sull'innovazione sociale lo spazio urbano è stato considerato uno dei fattori chiave di queste pratiche, in grado di tenere insieme la trasformazione e la varietà delle relazioni sociali, la riproduzione di identità e culture legate al territorio e le strutture di governance situate e a scala locale (Moulaert 2009). Nel rapporto viene chiarito molto bene il ruolo di attori chiave del territorio e di come la struttura locale funga da fattore abilitante e caratterizzante di molte delle proposte oggetto della valutazione.

Un ultimo punto che mi preme sottolineare e che nel rapporto di valutazione di "WONDER" viene espresso in maniera molto evidente è l'importanza delle reti tra soggetti diversi e la capacità generativa di idee e nuovi progetti che scaturiscono da queste occasioni. Riprendiamo qui i lavori, molto noti tra chi si dedica allo studio e alla pratica dell'innovazione sociale, di Ezio Manzini che declina il tema proprio in termini di *progettualità* sociali. Con questo termine, tipico delle scienze della pianificazione e del design, Manzini intende anche sottolineare la vicinanza (e l'urgenza di questa relazione) tra pratiche innovative sociali e pratiche di progettazione. L'innovazione, secondo l'autore, è infatti descrivibile come una pratica di co-progettazione, ambito tipico del design (Manzini 2015). Ma, in maniera ancora più incisiva, Manzini sottolinea come sia utile l'apporto del design nelle pratiche di innovazione sociale, in quanto portatore di un sapere esperto. In una intervista di qualche anno fa, Manzini sostiene che "proprio perché tutti progettano, diventa utile e necessario che ci sia qualcuno che li aiuti a farlo. Che disponga cioè di strumenti culturali e pratici che possano integrare e promuovere le capacità progettuali degli altri, cioè dei non-esperti. Il che significa: qualcuno che sia esperto in come stimolare e in vario modo supportare più ampi e articolati processi di co-progettazione[27]."

Nel rapporto di valutazione di "WONDER" non solo, naturalmente, emerge il ruolo del design nelle pratiche di innovazione sociale, ma Borrione e Puletti sviluppano un'analisi di valutazione proprio sul valore dell'interdisciplinarietà di queste pratiche.

Chiudo queste considerazioni con un breve cenno sull'importanza di riflettere sulla metodologia (di ricerca, di valutazione, di progetto) che intendo come "ponte" tra la concettualizzazione e la ricerca empirica, tra l'idea progettuale e la pratica, ma anche, in questo caso, tra la teoria e la valutazione. Questo rapporto è molto apprezzabile proprio per la chiarezza e la trasparenza metodologica espressa nel modo in cui l'analisi teorica guida la valutazione del progetto. Così come la ricerca, mi piace guardare a questo percorso di valutazione come pratica artigianale, nel senso più profondo e nobile di questo termine, una pratica nella quale si mettono insieme mani e testa, teoria e applicazione, in un processo di continui rimandi che riesce a arricchire sia la trattazione concettuale che la comprensione delle pratiche oggetto di valutazione.

27 Ezio Manzini: design per l'innovazione sociale, 25 maggio 2015 - Manzini intervistato da Selloni per cheFare https://www.che-fare.com/almanacco/cultura/design/ezio-manzini-design-diffuso-per-linnovazione-sociale/

Manzini Ezio. (2015). "Design, When Everybody Designs An Introduction to Design for Social Innovation". Boston, MIT Press.

Moulaert F. (2009). "Social Innovation: institutionally embedded, territorially reproduced". In D. MacCallum, F. Moulaert, J. Hillier, & S. Vicari Haddock (Eds.), Social Innovation and Territorial Development. London, Ashgate Pub.

Vicari Haddock S., & Mingione E. (2017). "Innovazione sociale e città". Sociologia Urbana e Rurale, 113, 13–29.

[i] Fonte Semantic Scholar

[ii] Per gli aspetti metodologici si veda l'Appendice metodologica finale

[iii] Tutti i progetti selezionati prevedono sei momenti principali (i.e; (i) indagine; (ii) progettazione; (iii) implementazione; (iv) restituzione (v) valutazione; (vi) follow-up) seguiti in maniera diversa a seconda del modello di riferimento (i.e; (i) co-design → co-production; (ii) co-design → production; (iii) design →production)

[iv] Ezio Manzini: design per l'innovazione sociale, 25 maggio 2015 - Manzini intervistato da Selloni per cheFare

Il Bando “Wonder. Sperimentazioni nel design per l’innovazione sociale” nasce grazie all’intersecarsi delle scelte strategiche compiute da Fondazione Compagnia di San Paolo in connessione con gli scenari internazionali e con le condizioni abilitanti riscontrate nel contesto della città di Torino. Lo strumento concepito ha l’obiettivo di far incontrare il mondo del terzo settore con quello della progettazione nell’ambito del design, perseguendo il duplice scopo di capacitazione degli enti del terzo settore e apertura di un nuovo mercato per i designer, da un lato, e generazione di un impatto positivo sui territori e le comunità di riferimento, dall’altro.

La ricerca presenta i risultati della sperimentazione e gli impatti che il percorso ha avuto sulle organizzazioni partecipanti, sui designer coinvolti, oltre a contestualizzare l’azione rispetto alla letteratura sull’innovazione sociale.

mira.circolodeldesign.it

La presente pubblicazione
è realizzata con il sostegno di

Fondazione Compagnia di San Paolo

€7,00
ISBN 979-12-210-4109-5

C D D
CIRCOLO DEL DESIGN