

Politecnico di Torino
Dipartimento di Architettura e Design
Corso di Laurea Magistrale in Design Sistemico
Tesi di Laurea a.a. 2018/19



Inclusione sociale e creatività

Analisi delle analogie e del rapporto in ambito progettuale

Relatore Cristian Campagnaro
Candidate Rosa Caccioppoli Carla Capuano



Politecnico di Torino
Dipartimento di Architettura e Design
Corso di Laurea Magistrale in Design Sistemico
Tesi di Laurea a.a. 2018/19

Inclusione sociale e creatività

Analisi delle analogie e del rapporto in ambito progettuale

Relatore

Cristian Campagnaro

Candidate

Rosa Caccioppoli

Carla Capuano

*Senza libertà di scelta non c'è creatività,
e senza creatività non c'è vita.*

[Spock vulcaniano, Star Trek]

Indice

Abstract	p. 11
1 Inquadramento	p. 13
1.1 Ambito di ricerca: creatività e inclusione sociale	p. 16
Campo di studio: contesto torinese	
1.2 Obiettivi generali	p. 19
2 Metodologia	p. 21
2.1 Fasi metodologiche	p. 26
3 Creatività	p. 29
3.1 Evoluzione e sviluppo del termine creatività	p. 32
3.1.1 Analisi semantica del termine	p. 35
3.1.2 Creatività, immaginazione e fantasia	p. 38
3.1.3 Dall'idea all'innovazione	p. 42
3.2 Teorie alla base della creatività	p. 45
3.2.1 Approcci scientifici	p. 48
3.2.2 Creatività e specializzazione emisferica	p. 52
3.3 Processo creativo	p. 58
3.3.1 Wallas: le fasi del processo creativo	p. 60
3.3.2 Il processo secondo Walt Disney	p. 62
3.3.3 La teoria di Henri Poincaré	p. 64
3.3.4 Le categorie di "nuovo e utile"	p. 68
3.3.5 Il superamento di regole	p. 70
3.4 Individuo	p. 72
3.4.1 Creatività umana vs animale	p. 72
3.4.2 Personalità creativa	p. 75
3.4.3 Il genio creativo e il pregiudizio di follia	p. 77
3.4.4 Il potenziale creativo	p. 80
3.4.5 Teoria della confluenza	p. 81
3.4.6 La libertà attraverso la creatività	p. 83
3.5 Contesto	p. 84
3.5.1 Il contesto stimola la creatività	p. 84
3.5.2 Creatività come leva allo sviluppo urbano	p. 89
3.5.3 Global Creativity Index GCI	p. 91

4 Inclusione sociale	p. 93
4.1 Evoluzione e sviluppo del termine inclusione	p. 96
4.1.1 Analisi semantica del termine	p. 96
4.2 Teorie e approcci alla base dell'inclusione sociale	p. 101
4.2.1 Amartya K. Sen e la teoria del capability approach	p. 104
4.2.2 Il capability approach secondo Martha Nussbaum	p. 108
4.2.3 L'empowerment	p. 110
4.3 Processo inclusivo	p. 113
4.4 Contesto	p. 116
4.4.1 L'importanza dello spazio	p. 117
4.4.2 Gli spazi "inclusivi"	p. 118
4.4.3 Agire sul contesto	p. 120
4.4.4 Culture inclusive	p. 122
4.4.5 Sviluppo di politiche e pratiche inclusive	p. 124
4.5 Individuo	p. 126
4.5.1 L'inclusione come relazione con l'altro	p. 128
 5 Analisi dei casi studio	 p. 131
5.1 Metodologia	p. 134
 6 Formulazione dell'ipotesi teorica	 p. 151
6.1 Creatività e inclusione: rapporto di identificazione	p. 154
6.2 Creatività e inclusione: rapporto di causa-effetto	p. 158
6.3 Verifica dell'ipotesi teorica	p. 160
6.4 Il design nei processi di inclusione sociale	p. 179
6.4.1. Analisi del ruolo e contributo del designer	p. 180
6.4.2 Azioni progettuali	p. 186
 7 Conclusioni	 p. 191
 8 Bibliografia	 p. 195
Sitografia	p. 204

Immagini

(Fig. 1)- Arte-terapia. Immagine tratta da https://lebuonearti.wordpress.com/	p. 17
(Fig. 2)- I benefici dell'Arte. Immagine tratta da https://museum.maidstone.gov.uk/whats-on/events/arts-award-discover-day/	p. 18
(Fig. 3)- Schema metodologia	p. 25
(Fig. 4)- Dedalo e Icaro, Antonio Canova, 1778-79, Venezia, Museo Correr. Immagine tratta da HTTP://WAFERTUBO.TUMBLR.COM/POST/95749594058/ANTONIO-CANOVA-DEDALO-E-ICARO-1778-79-VENEZIA	p. 33
(Fig. 5)- Monnalisa on the moon. Immagine tratta da HTTPS://NUOVOEUTILE.IT/CREATIVITA-COSA-VUOL-DIRE-2/	p. 39
(Fig. 6/7)- Fantasia e immaginazione. LOGAN ZILLMER PHOTOGRAPHY 2013-2019. Immagine tratta da HTTP://LOGANZILLMER-PHOTOGRAPHY.UMBLR.COM/POST/154297042060/NEW-SERIES-OF-IMAGES-THAT-I-WILL-BE-ONGOING-FOR-A	p. 40
(Fig. 8)- Idee. Immagine tratta da HTTPS://NUOVOEUTILE.IT/GLI-ITALIANI-E-LA-CREATIVITA/	p. 42
(Fig. 9)- Schema riassuntivo processi cognitivi. Immagine tratta da Cinque M., AGIRE CREATIVO-TEORIA FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE, Franco Angeli, Milano, 2010	p. 44
(Fig.10)- Le 4P della creatività. Immagine tratta da Cinque M., AGIRE CREATIVO-TEORIA FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE, Franco Angeli, Milano, 2010	p. 46
(Fig. 11)- Gli approcci scientifici	p. 49
(Fig. 12)- Pensiero divergente e pensiero convergente. Immagine tratta da HTTPS://NUOVOEUTILE.IT/BUFALE-SUL-CERVELLO/	p. 54
(Fig. 13)- Pensiero verticale e pensiero laterale. Immagine tratta da HTTP://WWW.LINOBUSATO.IT/SITE/APPROFONDIMENTI.HTM	p. 57
(Fig 14)- Le fasi del processo creativo, (WALLAS, 1926). Immagine tratta da Cavallin F., CREATIVITÀ PENSIERO CREATIVO E METODO, LIBRERIAUNIVERSITARIA, 2015	p. 61
(Fig 15)- Il ciclo di Walt Disney secondo Dilts (DILTS, 2009). Immagine tratta da Cinque M., AGIRE CREATIVO-TEORIA FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE, Franco Angeli, Milano, 2010	p. 63
(Fig. 16)- La capacità dell'individuo	p. 66
(Fig. 17)- Il superamento di regole. Immagine tratta da HTTP://JOELROBISON.COM	p. 71
(Fig. 18)- La Creatività degli animali. Immagine tratta da	p. 73

HTTPS://NUOVOEUTILE.IT/ ANIMALI-INVENTORI-PITTORI-FOTOGRAFI/	
(Fig. 19)- Personalità creativa. Immagine tratta da HTTPS://NUOVOEUTILE.IT/ ANIMALI-INVENTORI-PITTORI-FOTOGRAFI/	p. 74
(Fig. 20)- Van Gogh. Immagine tratta da HTTPS:// WWW.ACEDIA.IT/VAN-GOGH-VITA/	p. 78
(Fig. 21)- Edvard Munch. Immagine tratta da HTTPS://DISCEPILLEGRINA.BLOGSPOT. COM/2014/02/EDVARD-MUNCH.HTML	p. 78
(Fig. 22)- Albert Einstein. Immagine tratta da HTTPS://WWW.TACCUINISTORICI.IT/ITA/NEWS/ MODERNA/PERSONAGGI-CELEBRI/ LEONARDO-DA-VINCI- ALLESTITORE-DI-BANCHETTI-STRAORDINARI.HTML	p. 78
(Fig. 23)- PABLO PICASSO. IMMAGINE TRATTA DA HTTPS:// BIOGRAFIEONLINE. IT/FOTO-PABLO-PICASSO	p. 78
(Fig. 24)- Leonardo Da Vinci. Immagine tratta da HTTPS://WWW.TACCUINISTORICI.IT/ITA/NEWS/ MODERNA/PERSONAGGI-CELEBRI/ LEONARDO-DA-VINCI- ALLESTITORE-DI-BANCHETTI-STRAORDINARI.HTML	p. 79
(Fig. 25)- Salvador Dalì. Immagine tratta da HTTP://WWW.ARTSLIFE.COM/2017/07/21/ RIESUMATA-LA-SALMA-SALVADOR-DALI/	p. 79
(Fig. 26)- Ludwing Van Beethoven. Immagine tratta da HTTPS://WWW.TACCUINISTORICI.IT/ITA/NEWS/ MODERNA/PERSONAGGI-CELEBRI/ LEONARDO-DA-VINCI- ALLESTITORE-DI-BANCHETTI-STRAORDINARI.HTML	p. 79
(Fig. 27)-William shakespeare. Immagine tratta da HTTP://WWW.ARTSLIFE.COM/2016/04/30/ LETERNA- BELLEZZA-DELLA-POESIA-DI-WILLIAM-SHAKESPEARE/ LETERNA-BELLEZZA-DELLA-POESIA-DI-WILLIAM-SHAKESPEARE/	p. 79
(Fig. 28)- Caratteristiche dell'individuo. Immagine tratta da CAVALLIN F., CREATIVITÀ PENSIERO CREATIVO E METODO, LIBRERIAUNIVERSITARIA, 2015	p. 81
(Fig. 29)- LOCUS OF CREATIVITY (CSIKSZENTMIHALYI, 1988). Immagine tratta da CAVALLIN F., CREATIVITÀ PENSIERO CREATIVO E METODO, LIBRERIAUNIVERSITARIA, 2015	p. 82

(Fig. 30)- Il contesto stimola la creatività. Immagine tratta da HTTP://JOELROBISON.COM/	p. 85
(Fig. 31)- Le quattro categorie di fattori contestuali. Immagine tratta da AMABILE ET AL., 2006	p. 87
(Fig. 32)- Creatività come leva allo sviluppo urbano. Immagine tratta da HTTP://SAMMYSLABBINCK.TUMBLR.COM/	p. 90
(Fig. 33)- Le 3T. Immagine tratta da HTTPS://WWW.SLIDESHARE.NET/MPIAN/OVERVIEW-OF-THE-CREATIVE-CLASS-THEORY-AND-THE-3-TS	p. 91
(Fig. 34)- Convenzione Onu. Immagine tratta da http://fossacesia.gov.it/fossacesia-il-comune-aderisce-alla-convenzione-onu-sui-diritti-delle-persone-con-disabilita/	p. 99
(Fig. 35)- Modelli teorici sulla disabilità	p. 102
(Fig. 36) Capability approach. Immagine tratta da Biggeri M., Bellanca N., L'approccio delle capability applicato alla disabilità: dalla teoria dello Sviluppo Umano alla pratica, Università di Firenze, Firenze, 2011	p. 105
(Fig. 37)- Empowerment. Immagine tratta da http://loganzillmer-photography.tumblr.com	p. 111
(Fig. 38)- Strutturare un contesto. Immagine tratta da http://www.adrianabiase.it/2016/06/psicoterapia-solo-osa-impara-volare/	p. 114
(Fig. 39)- Spazi Inclusivi. Immagine tratta da https://www.paginemediche.it/benessere/corpo-e-mente/agorafobia-la-paura-degli-spazi-aperti	p. 117
(Fig. 40)- Agire sul contesto	p. 120
(Fig. 41) Valorizzare attraverso la diversità. Immagine tratta da http://www.cittadellascienza.it/centrostudi/2016/10/comunicare-la-diversita-umana-tra-biologia-e-cultura/	p. 123
(Fig. 42)- Immagine tratta da https://www.larazankoul.com/the-unseen#0	p. 129
(Fig. 43)- Schema parametri di analisi casi studio	p. 134
(Fig. 44)- Immagine tratta da http://www.esserci.net/le-poltrone-dui-toc-al-20-cinemambiente-film-festival/	p. 136
(Fig. 45)- Immagine tratta da https://www.artimondo.it/magazine/il-vasaio-unarte-da-scoprire/	p. 137
(Fig. 46)- Immagine tratta da http://www.coopchronos.it/gallery.html?id=95	p. 138
(Fig. 47)- Immagine tratta da http://www.ilmargine.it/arealab/index.html	p. 139
(Fig. 48)- Immagine tratta da http://www.comune.torino.it/pass/ingenionuovo/	p. 140
(Fig. 49)- Immagine tratta da https://hub09.it/blog/2012/11/26/	p. 141

<u>graphic-design-almeno-unora-al-giorno-bisogna-essere-felici- hub09-incontra-i-ragazzi-del-laboratorio-zanzara/</u>	
(Fig. 50)- Immagine tratta da http://www.comune.torino.it/pass/ingenionuovo/laboratorio-la-forma-dellacqua/	p. 142
(Fig. 51)- Immagine tratta da https://hub09.it/blog/2012/11/26/graphic-design-almeno-unora-al-giorno-bisogna-essere-felici- hub09-incontra-i-ragazzi-del-laboratorio-zanzara/	p. 143
(Fig. 52)- Immagine tratta da https://www.notizie24h.it/differenza-tra-ceramica-e-porcellana/534/	p. 144
(Fig. 53)- Immagine tratta da https://www.volabo.it/events/larte-irregolare-diventa-street-poster-art/	p. 145
(Fig. 54)- Analisi degli attori	p. 148
(Fig. 55)- Schema delle analogie	p. 157
(Fig. 56)- Schema rapporto tra creatività e inclusione	p. 159
(Fig. 57)- Immagine tratta da HTTP://BORGOVECCHIOFACTORY.TUMBLR.COM/	p. 162
(Fig. 58)- Immagine tratta da HTTPS://WWW.CITTASENZABARRIERE.RE.IT/IMG_0745-2/	p. 164
(Fig. 59)- Immagine tratta da HTTPS://WWW.COMPAGNONSBATISSEURS.EU/	p. 166
(Fig. 60)- Immagine tratta da HTTP://LACOLIFATA.COM.AR/HISTORIA-RECONOCIMIENTOS/	p. 168
(Fig. 61)- Immagine tratta da HTTP://WWW.MEDICINAMISURADIDONNA.IT/LA-FONDAZIONE.HTML	p. 170
(Fig. 62)- Immagine tratta da HTTP://WWW.LORLANDOFURIOSO.IT/	p. 172
(Fig. 63)- Immagine tratta da HTTPS://WWW.VALLEDITRIANEWS.IT/2014/06/09/NICHI-VENDOLA-ALLINAUGURAZIONE-DI-XFOOD-PRIMO-RISTORANTE-SOCIALE-DI-PUGLIA/	p. 174
(Fig. 64)- Immagine tratta da HTTP://INCODAAALGRUPPO.GAZZETTA.IT/2018/07/08/VELA-SOLIDALE-DOMENICA-8-LISCA-BIANCA-RIPARTE-CON-PRONTI-ALLA-VIRA/?REFRESH_CE-CP	p. 176
(Fig. 65)- Il designer nei processi di inclusione sociale	p. 181
(Fig. 66)- I dimensione: ideativa	p. 182
(Fig. 67)- II dimensione: pratica	p. 184
(Fig. 68)- II dimensione: pratica	p. 185

ABSTRACT

Il progetto di tesi nasce dall'idea di voler analizzare la relazione che intercorre tra due temi: la creatività e l'inclusione sociale, con l'obiettivo di individuare, al suo interno, il ruolo svolto dalla figura del designer, in quanto professionista della creatività. La motivazione di questa ricerca scaturisce dall'osservazione della realtà, da cui emerge che la creatività rappresenta una delle più alte forme di espressione culturale, del nostro vivere quotidiano. Partendo da questo presupposto, ci si chiede, inoltre, quale sia il contributo della creatività nei processi di inclusione. La metodologia utilizzata prevede un approccio di tipo qualitativo, basato sia su una ricerca desk, sia su esperienze di osservazione sul campo, all'interno di laboratori creativi del contesto torinese. Le informazioni raccolte nella prima fase sono state interpretate e rielaborate, attraverso la costruzione di mappe concettuali, che ne sintetizzano i risultati. Successivamente, i dati ottenuti sono stati confrontati, mettendo in evidenza quelli più utili allo sviluppo di due principali ipotesi che vedono creatività e inclusione sia in rapporto di similarità che di causa ed effetto. La prima ipotesi è generata mediante analogie le quali considerano creatività e inclusione come due "processi", che mirano ad un "cambiamento". Partendo dalla creatività si affronta il concetto del "superamento di regole" all'interno di un contesto, sviluppato dalla capacità di combinare e selezionare gli elementi preesistenti, per creare risultati nuovi ed utili. Pertanto, anche l'inclusione può essere considerata come un processo che mira alla trasformazione dei contesti, con l'obiettivo di modificare le attuali culture, affinché diventino sempre più inclusive. La seconda ipotesi analizza il rapporto tra creatività e inclusione in termini di causa ed effetto. La creatività, infatti, alimenta i processi di inclusione sociale, generando dei benefici che potenziano gli individui. Questo potenziamento è definito come empowerment il quale è anche uno degli strumenti di cui si serve l'inclusione per generare benessere. Partendo dalla definizione di questo rapporto, il designer si colloca in una posizione centrale rispetto ad esso in quanto visionario e tecnico, poiché possiede sia capacità di vedere nuove opportunità nella realtà esistente, sia competenze nel realizzarle, servendosi di un metodo. Inoltre, il contributo apportato dal designer attraverso lo sviluppo di pratiche creative va a potenziare gli individui. Il contributo di questa tesi appare arricchire il significato di entrambi i concetti. Infatti, intendere l'inclusione sociale come un processo creativo significa renderla meno autoreferenziale e portatrice di quel grado di novità, che consente a tale processo di autoalimentarsi nel tempo. Viceversa, la creatività assume una bellezza etica molto profonda, poiché è considerata come uno degli strumenti che alimenta il benessere della comunità e degli individui.

01



Inquadramento

Introduzione

L'ambito di ricerca di quest'elaborato riguarda il tema della creatività e dell'inclusione sociale. La motivazione di fondo di tale ricerca, scaturisce dall'osservazione della realtà, in cui si nota la presenza di laboratori creativi, che svolgono progetti di inclusione sociale, servendosi proprio dello svolgimento di pratiche creative. Partendo da questa consapevolezza, si delineano successivamente gli obiettivi generali, utili a chiarificare lo scopo d'indagine. Il campo di studio scelto è circoscritto al contesto torinese, in cui vi è la presenza di Enti, Associazioni di volontariato, Centri diurni e Cooperative sociali, che promuovono progetti con l'obiettivo di contrastare fenomeni di esclusione sociale.

I 1.1 AMBITO DI RICERCA E CAMPO DI STUDIO

L'**ambito di ricerca** del seguente elaborato riguarda l'analisi della creatività nei processi di inclusione sociale. Si vuole indagare la relazione che intercorre tra questi e l'impatto che ne deriva sugli individui. Attraverso l'osservazione della realtà, tali concetti, si declinano in particolari contesti, identificati come laboratori creativi.

Il campo di studio a cui ci si rivolge, è circoscritto al contesto torinese all'interno del quale vi sono Centri Diurni, Circoscrizioni, Cooperative Sociali, Associazioni di Volontariato e Fondazioni, che promuovono progetti

e attività creative, con l'obiettivo di contrastare fenomeni di esclusione sociale.

Lo scenario di riferimento è costituito da un network di circa cento laboratori, che hanno aderito al progetto di motore InGenio, Bottega d'Arti e Antichi Mestieri, con l'obiettivo di collaborare e di condividere opportunità ed esperienze. Bottega InGenio è uno spazio realizzato per l'esposizione di prodotti creativi, frutto delle attività artistiche e artigianali, svolte da persone con fragilità, con lo scopo di dare luce ai loro talenti¹.

¹ [HTTP://WWW.COMUNE.TORINO.IT/PASS/INGENIONUOVO/](http://www.comune.torino.it/pass/ingenionuovo/)



FIG. 1-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://LEBUONEARTI.WORDPRESS.COM/](https://lebuonearti.wordpress.com/)

I laboratori creativi

I laboratori soprammenzionati sono considerati ambienti creativi, in cui gli individui hanno la possibilità di poter sviluppare le loro capacità. All'interno di questi ultimi i soggetti acquisiscono competenze e conoscenze, svolgendo attività creative di vario genere. Questi rappresentano luoghi in cui si condividono esperienze formative e conoscitive, al di là di qualsiasi differenza o barriera sociale. Da qui, si sviluppano dei nuovi valori, i quali potenziano il benessere degli individui coinvolti.

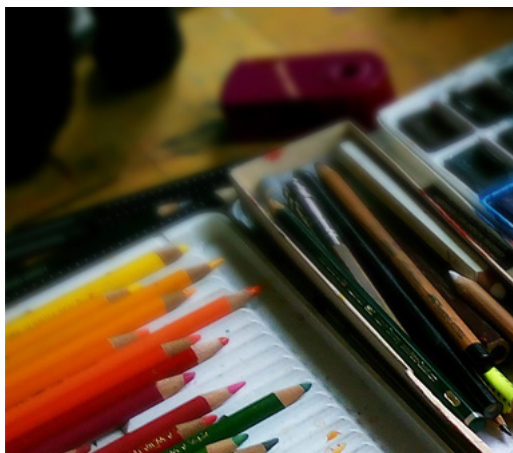


FIG. 2-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://MUSEUM.MAIDSTONE.GOV.UK/WHATS-ON/EVENTS/ARTS-AWARD-DISCOVER-DAY/](https://museum.maidstone.gov.uk/whats-on/events/arts-award-discover-day/)

L'arte come cura

All'interno dei laboratori i soggetti svolgono esperienze utili, non soltanto necessarie a **potenziare le loro capacità fisiche e mentali**, ma sono ritenuti anche importanti nello sviluppo di nuove forme di legami e interazioni tra i soggetti che vi partecipano. Ciò avviene mediante il contatto con la materia e l'utilizzo di strumenti, che stimolano proprio le abilità tecniche e cognitive, nonché rappresentano un veicolo, attraverso il quale gli individui entrano in contatto con altri. Le attività svolte, in tali contesti, sono riferite principalmente all'ambito artistico e dell'artigianato, in quanto queste hanno in sé una forte dimensione terapeutica. Si parla, infatti, del concetto di arte-terapia, una tipologia di "cura" praticata a partire dagli anni '60, rivolta a tutte le persone che sono mosse dalla

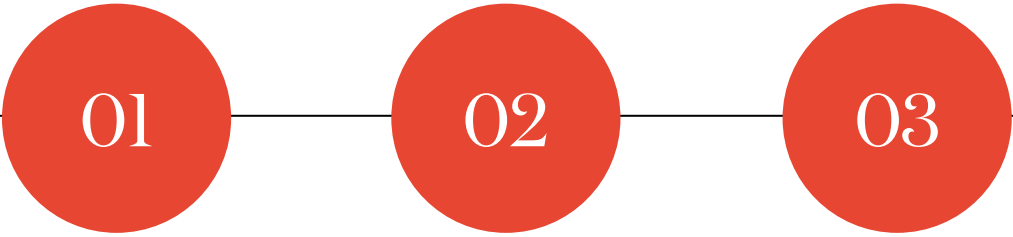
volontà di ritrovare e di esprimere se stesse attraverso la pratica creativa.

Il risultato finale ottenuto da queste attività, consiste nella realizzazione di lavori definiti artistici, sebbene in questo contesto conti maggiormente il processo di realizzazione, piuttosto che il prodotto finito². L'arte rappresenta una dimensione catartica, in grado di coniugare, secondo Matteo De Simone «[...] *necessità e libertà del soggetto, individualità e comunicabilità del sentire* [...]»³. Tuttavia Daniela Rosi afferma che in generale l'arte non ha come fine ultimo la cura della persona, ma sicuramente essa porta numerosi benefici anche dal punto di vista sociale ed etico, contribuendo, in qualche modo, ad incrementare i processi di inclusione degli individui⁴.

² ROSI D., ARTE NON COME MEZZO, MA COME FINE. IN: *ARTI E ARTI TERAPIE, PIÙ DI UN CONFRONTO, PIÙ DI UN DIALOGO*, QUADERNI DI PSICOART, 2, 2012, P. 3-5

³ DE SIMONE M., DAL FRAMMENTO ALLA FORMA. IN *ARTI E ARTI TERAPIE, PIÙ DI UN CONFRONTO, PIÙ DI UN DIALOGO*, QUADERNI DI PSICOART, 2, 2012, P. 2

⁴ ROSI D., *OP. CIT.*, P. 4



01

Relazione

02

Benefici generati

03

Ruolo del designer

I 1.2 OBIETTIVI GENERALI

Partendo dallo scenario descritto precedentemente, l'ambito di ricerca che si vuole indagare è riferito all'analisi di contesti sociali, caratterizzati dalla presenza di realtà molto articolate. Per questo motivo, il primo obiettivo di questa tesi, consiste nel comprendere le modalità con le quali queste realtà si relazionano, a partire dall'analisi del **rapporto tra creatività e inclusione sociale**.

In particolare, si vuole comprendere il contributo apportato dalle pratiche creative all'interno dei laboratori, nei processi di inclusione, facendo luce su quali siano i **benefici generati** dallo svolgimento di tali attività. Inoltre, risulta importante, **comprendere il ruolo e le azioni svolte dalla figura del designer**, in quanto professionista della creatività, già presente, questo motivo, all'interno di tali contesti.

02

Metodologia

Introduzione

L'iter di ricerca si svolge attraverso la realizzazione di tre macro-fasi principali, attraverso le quali si indagano le due tematiche. Le macro-fasi si suddividono essenzialmente in un primo step, relativo alla ricerca e all'analisi, in cui si raccolgono le informazioni e i dati, utili a comprendere le tematiche, attraverso una modalità di tipo desk e field. La seconda macro-fase corrisponde alla Formulazione, in cui vi è lo sviluppo di un modello teorico di ipotesi, attraverso un primo step relativo alla sintesi e, successivamente, un secondo step relativo all'ideazione, in cui si elaborano due ipotesi, da validare in un'ultima fase di verifica.

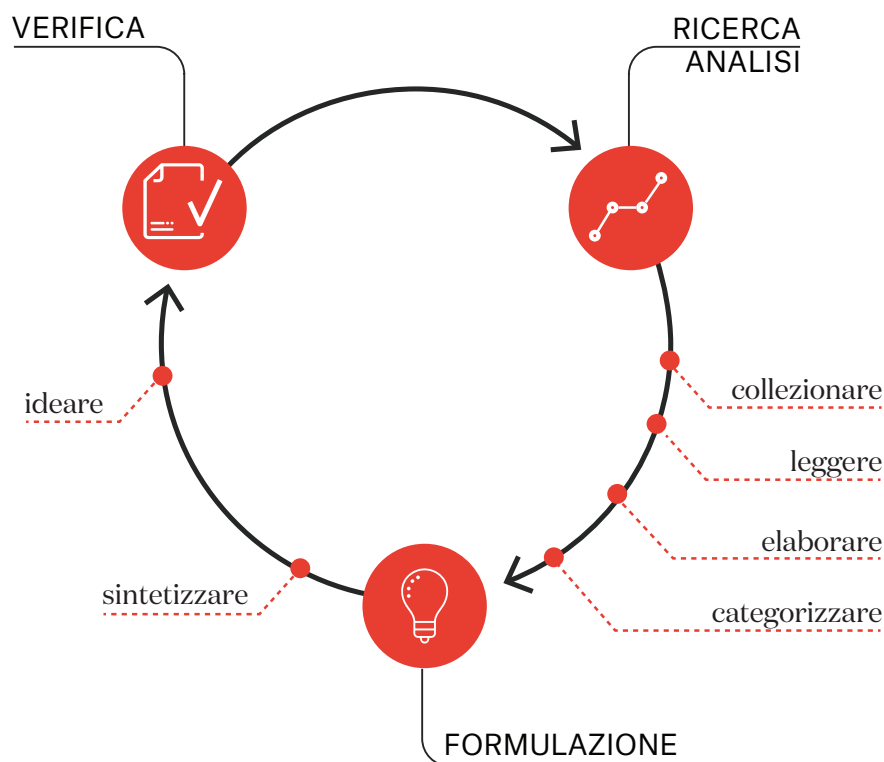


FIG. 3-SCHEMA METODOLOGIA

La modalità con la quale si è scelto di indagare la relazione tra creatività e inclusione sociale è costituita da un'approfondita **ricerca di tipo qualitativo**.

Questa, è stata utile a descrivere lo scenario di riferimento, elaborando in una fase finale, un nuovo modello teorico di significati. Affinché si possa esplorare ad ampio raggio la complessità dei temi d'analisi, è stato necessario costruire una metodologia, formata da una sequenza di passaggi, ciascuno finalizzato al raggiungimento di risultati qualitativi. Nello specifico la metodologia utilizzata si compone di tre fasi principali: ricerca-analisi, formulazione e verifica, le quali a loro volta contengono altre fasi intermedie.

I 2.1 FASI METODOLOGICHE

• Ricerca e analisi qualitativa

La fase di ricerca e analisi è utile a comprendere la natura del fenomeno, oggetto d'indagine, e fonda le basi alla realizzazione degli step successivi.

In questo livello si comprende lo scenario di riferimento: si approfondiscono le tematiche principali, si definiscono gli attori che costituiscono lo scenario e si analizzano modelli di casi studio inerenti alle tematiche. Sia la ricerca che l'analisi, sono svolte parallelamente, attraverso un processo iterativo (un processo ripetitivo, in cui ogni risultato ricercato è il punto di partenza per lo step successivo).

Le fasi intermedie descrivono le operazioni svolte, necessarie a costruire il bagaglio di informazioni:

- collezionare/leggere: lettura e raccolta delle informazioni;
- elaborare: fornire chiavi di lettura e commenti in grado di evidenziare concetti rilevanti;
- categorizzare: organizzare le informazioni ricercate in categorie di concetti.

La fase di ricerca e analisi delle informazioni avviene attraverso un'indagine di tipo desk e una di tipo field.

Per quanto riguarda la fase di ricerca e analisi desk si prendono in considerazione:

-*casi studio*: riguardanti in generale le modalità di inclusione sociale, soffermandosi su attività, progetti, attori coinvolti, identificazione dei beneficiari, valori che sono alla base di tali progetti, valori che vengono comunicati all'esterno e infine sul ruolo che la creatività occupa all'interno di ogni singolo caso individuato;

-*letteratura*: basata sulla raccolta e sulla lettura approfondita di report, articoli scientifici, saggi e riviste divulgative e documenti normativi;

-*letteratura grigia*: comprendente pubblicazioni interne a organizzazioni, pubbliche o private, rapporti tecnici e rapporti di ricerca, progetti di ricerca.

La fase di ricerca field è circoscritta al contesto torinese, localizzata all'interno di laboratori creativi che svolgono progetti di inclusione. Durante questa fase, inoltre, è previsto l'incontro diretto con i partecipanti alle attività laboratoriali.

L'analisi field svolta è di due tipologie:

-*osservazione non partecipante*: riguardante la prima osservazione sul campo basato su un approccio

etologico (di non coinvolgimento da parte dell'osservatore)¹, in cui si cerca di comprendere le dinamiche generali: l'ambiente di riferimento, i beneficiari, relazioni tra gli attori, la tipologia dei laboratori creativi, la modalità con cui vengono svolte le attività creative (attraverso la partecipazione diretta, mediata da un operatore, svolta totalmente dal beneficiario o solo in parte, l'utilizzo totale degli strumenti di lavoro o solo in parte e i benefici generati dallo svolgimento di tali attività;

-osservazione partecipante: riguardante la seconda fase di osservazione sul campo attraverso un approccio etnografico, basato sull'interazione e sulla partecipazione diretta alle attività creative laboratoriali² (Mauceri, 2017). Questo tipo di approccio è utile a costruire un contatto diretto e personale sia con i beneficiari dei progetti e sia con l'ambiente di svolgimento delle attività. Lo scopo consiste nello sviluppo di una visione finalizzata ad una maggiore sensibilizzazione ai temi. Durante questa fase vengono raccolti dati e informazioni, anche attraverso interviste rivolte ai beneficiari e ad attori secondari e terziari.

• Formulazione

Questa rappresenta lo step intermedio, durante il quale si formula l'ipotesi attraverso una fase di sintesi e di ideazione.

-La sintesi è svolta attraverso una selezione dei concetti principali, con l'obiettivo di delineare un quadro logico dei temi ricercati.

Il risultato della sintesi è l'elaborazione di uno schema di analisi, che metta a confronto creatività e inclusione, attraverso delle analogie.

-L'ideazione prevede la costruzione di un modello teorico, utile a descrivere il rapporto tra creatività e inclusione sociale, a partire dai risultati forniti dalla fase di sintesi.

• Verifica

L'ultima fase è caratterizzata dalla verifica del modello teorico elaborato, attraverso l'analisi di casi studio afferenti ai temi, affinché le ipotesi formulate siano confermate.

La verifica finale è accompagnata dall'utilizzo di alcuni strumenti di supporto, ricavati dalla letteratura.

¹ [HTTP://WWW.DSU.UNIVR.IT/DOCUMENTI/AVVISO/ALL/ALL437916.P](http://www.dsu.univr.it/documenti/avviso/all/all437916.p)

² MAUCERI S., *LE STRATEGIE QUALITATIVE DI RICERCA*, CORSO DI METODOLOGIA DELLA RICERCA SOCIALE, 2017, WWW.CORIS.UNIROMA1.IT/.../LEZIONE_3_LE%20STRATEGIE%20QUALITATIVE%20DI%20RICERCA

03



Creatività

Introduzione

In questa sezione si analizza il concetto di creatività a partire dalla sua analisi semantica. Questa risulta fondamentale, in quanto non è possibile attribuire un'unica definizione al termine creatività. Tra le nozioni più comuni, si ritrova quella di idea, scoperta, invenzione, innovazione, ma nessuna che riesca a rappresentarne la sua complessità. Pertanto è possibile parlare della creatività in termini di processo creativo, definito nel corso del tempo da molti studiosi e ricercatori, come l'unica definizione possibile poiché la più oggettiva. Il processo creativo è presente, inoltre, sotto forma di potenziale in ogni individuo.

Ogni soggetto, infatti, è considerato come l'elemento cardine, necessario ad attivare i processi creativi, ma solo se è correttamente stimolato attraverso alcuni fattori, uno dei quali è il contesto. All'interno di quest'ultima definizione si analizzano le caratteristiche principali necessarie alla costruzione di un contesto creativo e i fattori invece, che ne ostacolano la nascita.

I 3.1 EVOLUZIONE E SVILUPPO DEL TERMINE CREATIVITÀ

La storia della creatività affonda le sue radici a partire dall'antichità, con accezioni e significati che sono mutati nel tempo. Partendo dall'epoca dei greci, come afferma Chasseguet Smirgel, la creatività è stata per secoli associata ad un'**azione divina** e l'idea che l'uomo potesse essere creativo non era accettata. Molti studi in letteratura associano infatti la creatività al concetto di **hybris**, intesa come un'azione di presunzione, da parte dell'uomo, nel voler sfidare l'abilità degli dei. Un esempio significativo è dato dalla mitologia greca: Icaro scappando dal labirinto di Minosse viene punito dagli dei, per aver osato volare troppo in

altograzie alla tecnica, ovvero grazie alla sua creatività.

Un ulteriore esempio si riscontra nella storia romana, attraverso gli scritti di Svetonio, in cui si narra il caso di un artigiano che dopo aver inventato un tipo di vetro infrangibile, venne pagato dall'imperatore per non mettere in circolazione il prodotto realizzato¹.

Una seconda corrente di pensiero in particolare, in riferimento ad Aristotele e Platone, considera la creatività come una **capacità di soli artisti e uomini di cultura**. Infatti essi erano soliti associare il termine creatività al concetto del "Daimon" greco, portatore nei poeti e negli artisti di idee e originalità².

¹ BORSATTI P., *CREATIVITÀ VIRALE IL DESIGN A SERVIZIO DELLA COMUNITÀ*, FACOLTÀ DI DESIGN, POLITECNICO DI MILANO, 2010, P. 28-29

² DIONIGI M., TORROMINO G., *SUL CONCETTO DI CREATIVITÀ TRA METODI ED ISPIRAZIONE*, ACADEMIA, P. 8



FIG. 4-ANTONIO CANOVA, DEDALO E ICARO, 1778-79, VENEZIA, MUSEO CORRER. IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://WAFERTUBO.TUMBLR.COM/POST/95749594058/ANTONIO-CANOVA-DEDALO-E-ICARO-1778-79-VENEZIA](http://wafertubo.tumblr.com/post/95749594058/antonio-canova-dedalo-e-icaro-1778-79-venezia)

Anche in epoca medioevale il processo creativo era associato ad una **connotazione più spirituale**, in cui soltanto pochi uomini esteriorizzavano le loro virtù, attraverso lo svolgimento di attività creative³. Questa visione cambiò radicalmente in epoca rinascimentale, in cui si considerava la creatività non più come una qualità divina o soprannaturale, ma come una **comune caratteristica** o abilità. Nell'800 si parla, invece, del concetto di follia associata al genio creativo. Il folle incarna le virtù del creativo per eccellenza, infatti, attraverso il suo estro rivoluzionario, sovverte l'ordine delle cose. Molti sono gli esempi tratti dalla letteratura, che rappresentano la

figura del genio creativo, soprattutto in campo artistico.

Solo nel XX secolo si considererà la creatività come una capacità presente in ogni essere umano e, dunque, questo darà luce al pensiero secondo il quale ogni persona può essere potenzialmente capace di compiere un atto creativo⁴.

Brambilla, infatti, psicologo ricercatore, afferma proprio che la creatività non è più considerata un fenomeno sovrumano o una caratteristica divina, bensì una capacità presente in potenza in ogni essere umano, che può essere arricchita e incentivata, attraverso strategie di vario genere⁵.

³ VIOLA R., *LA CREATIVITÀ NELLA STORIA: COSÌ È NATO IL PENSIERO CONVERGENTE*, REPUBBLICA, 12 SETTEMBRE 2017

⁴ FERILLI A. M., *L'ARTE-ESPRESSIONE DELLA CREATIVITÀ DELL'INDIVIDUO E TERAPIA DEL DISAGIO PSICHICO*, COLLANA ELEMENTI, N.32, 2010, P. 9-13

⁵ [HTTPS://WWW.NUMA.IT/CREATIVITA.PHP](https://www.numa.it/creativita.php)

Analisi semantica del termine

Definire cosa si intende per creatività risulta essere molto complesso, in quanto il termine può assumere innumerevoli sfaccettature e può essere applicato in molteplici campi. In generale si può affermare che il termine creatività si riferisce a diverse capacità, quali: creare, crescere, produrre, fare compiere, fare dal nulla, educare, ammaestrare, allevare e istituire⁶. Partendo da un'analisi semantica del termine, Maria Cinque professoressa e ricercatrice universitaria in scienze umane afferma:

«i verbi latini creare e crescere condividono la radice KAR, che si ritrova nel sanscrito KAR- OTI (creare, fare) e KAR-TR (colui che fa, creatore), nel greco KRAINO (creo, produco, compio), KRANTOR e KREION (dominatore, e propriamente colui che fa, che crea) e KRONOS (il creatore, padre di Giove)»⁷.

[TESTA, 2012]

Da qui, il termine italiano “creatività” fu ufficialmente registrato per la prima volta intorno alla seconda metà del XVIII secolo. Come già affermato, la creatività può assumere diverse significati, tanto che Mattussek, ricercatore letterario tedesco, afferma che durante una conferenza, furono suggerite circa 400 diverse accezioni del concetto, tra le quali quelle che ebbero maggior successo furono: percezione, genialità e invenzione⁸.

Una tra le nozioni più soddisfacenti fu data dall'illustre francese Henri Poincaré, il quale sostiene che l'atto creativo è generato mediante **la combinazione di elementi** preesistenti disorganizzati e che vengono successivamente ricombinati in maniera ordinata, al fine di **generare novità e utilità**⁹.

⁶ VOCABOLARIO TRECCANI ONLINE, [HTTP://WWW.TRECCANI.IT/ENCICLOPEDIA/CREATIVITA/](http://www.treccani.it/enciclopedia/creativita/)

⁷ TESTA A., *CREATIVITÀ: CHE COSA VUOL DIRE*, NUOVO E UTILE, 10 OTTOBRE 2012

⁸ MATUSSEK P., *KREATIVITÄT ALS CHANCE*, PIPER, MÜNCHEN-ZÜRICH, 1974 (TRAD. IT. [A CURA DI GUNHILD DE PAULIS]), *CREATIVITÀ COME CHANCE. L'UOMO CREATIVO DAL PUNTO DI VISTA DELLA PSICODINAMICA*, ROMA, IL PENSIERO SCIENTIFICO, 1977

⁹ FERILLI A. M., *OP. CIT.*, P. 10

In qualsiasi definizione della creatività si pone quasi sempre l'accento sul verbo **creare** con riferimento ovviamente alla fede cristiana. Nel contesto religioso, la creazione avviene sempre *ex nihilo*, dal nulla. Tuttavia, questo termine può avere diverse accezioni, anche per quanto riguarda l'aspetto filosofico-religioso. Facendo riferimento alla visione attiva, questa è caratterizzata dall'atto svolto da Dio; in questo caso i termini che indicano l'opera divina sono "*bara*" in lingua ebraica e "*ktizein o poiein*" in lingua greca. L'altra dimensione del termine creare, si riferisce ad un rapporto costante tra

L'altra dimensione del termine creare, si riferisce ad un rapporto costante tra il creatore e ciò che è creato¹⁰. Quest'ultima chiave di lettura è stata sviluppata da Tommaso D'Aquino: «*La creazione nelle creature non è altro che un'acerta relazione con il suo Creatore, causa del loro Essere*»¹¹ (D'Aquino, s.d.). La prospettiva filosofico religiosa assume ancora più rilevanza se messa a confronto con le teorie cosmologiche, che trattano dell'origine del mondo, più precisamente modelli fisico-matematici che consentono estrapolazioni sullo stato iniziale dell'universo:

¹⁰ CINQUE M., AGIRE CREATIVO. TEORIA, FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE, MILANO, FRANCO ANGELI, 2010, p. 24

¹¹ D'AQUINO T., SUMMA THEOLOGIAE, I, Q. 45, A.3. IN: CINQUE M., AGIRE CREATIVO. TEORIA, FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE, MILANO, FRANCO ANGELI, 2010, p. 24

«Se l'universo ha avuto origine con un Big Bang e ha un'età nota e limitata, ciò significherebbe un'origine dei tempi, un punto zero al di là del quale non vi sarebbe né materia, né spazio-tempo, e ciò ricorderebbe una nozione teologica di creazione dal nulla, all'inizio del tempo. Per la ragione semplicemente opposta, quei modelli cosmologici che riuscivano a negare l'unicità di un Big Bang, o ne prescindevano del tutto (universo ciclico, universo di stato stazionario, universo auto contenuto ecc.), ritenevano di poter rimuovere la necessità di un creatore»¹². [DIZIONARIO DI SCIENZA E FEDE]

⁷ DIZIONARIO DI SCIENZA E FEDE, VOL. 1, P. 300

Creatività: tra immaginazione e fantasia

Spesso i termini immaginazione, **fantasia e creatività** sono utilizzati come sinonimi. In senso generale si può affermare che essi siano collegati concettualmente, in quanto riferiti alla creatività, ma con significati e significanti totalmente differenti. Mentre fantasia vuol dire «[...] *inventare, immaginare cose non vere* [...]»¹³ (Munari, 1997), creare significa «[...] *produrre dal nulla e quindi realizzare cose concrete* [...]»¹⁴ (Munari, 1997). Il concetto di fantasia, a sua volta, è diverso anche da quello di immaginazione, infatti «[...] *La fantasia pensa, l'immaginazione vede* [...]»¹⁵ (Munari, 1997).

Dal punto di vista psicologico, **l'immaginazione** corrisponde ad una facoltà mentale, svincolata da qualsiasi schema logico e prestabilito, presentandosi come una modalità di elaborazione delle immagini mentali del tutto libera e astratta. Nello specifico dal punto di vista della scienza cognitiva, l'immaginazione mostra come la memoria codifichi i dati, frutto della percezione, organizzandoli in categorie.

Nel 1800 l'antropologo britannico Galton aveva formulato singolari teorie riguardanti la capacità di "immaginare", affermando che questa fosse una dote propria di tutti quegli individui che riuscivano a svolgere calcoli mentali, semplicemente associandoli mentalmente a significati e forme.

Da qui molti ricercatori effettuarono studi con l'obiettivo finale di dimostrare quanto il concetto di **visualizzazione mentale** fosse importante nella risoluzione di alcuni problemi, motivo per il quale, essa può considerarsi come la base del processo creativo. Alcuni neuroscienziati hanno studiato le caratteristiche degli emisferi cerebrali, riscontrando nell'emisfero destro la presenza di un pensiero divergente, correlato proprio all'immaginazione. L'unione tra il pensiero divergente e l'immaginazione dà vita alla realizzazione di scoperte: un esempio si riscontra nella teoria di Keplero, che vide nell'ellisse la risposta al problema delle orbite planetarie. Tra i diversi strumenti utilizzati dall'immaginazione il più comune è l'**analogia**.

¹³ MUNARI B., *FANTASIA*, ROMA-BARI, LATERZA, 1997, P. 17

¹⁴ *IBIDEM*

¹⁵ MUNARI B., *OP. CIT.*, P. 19

Essa rappresenta un processo che consente di rilevare delle somiglianze tra oggetti ed esperienze, che normalmente non risultano essere correlate, costruendo di conseguenza nuovi modelli mentali¹⁶. Secondo Gaut esistono due tipi di immaginazione: un'immaginazione che è considerata il principio base delle creatività, e l'altra

vista come mezzo per svolgere un'attività creativa. In particolare, nel primo caso l'immaginazione è proprio la capacità alla base di ogni processo mentale degli individui, nel secondo invece rappresenta uno strumento necessario per esplorare le molteplici soluzioni possibili, senza che vi sia nessun condizionamento¹⁷.



FIG.5-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://NUOVOEUTILE.IT/CREATIVITA-COSA-VUOL-DIRE-2/](https://nuovoeutile.it/creativita-cosa-vuol-dire-2/)

¹⁶ CINQUE M., *OP. CIT.*, P. 30-31

¹⁷ PISERÀ C., *CREATIVITÀ E IMMAGINAZIONE*, TESI DI LAUREA, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA, GENOVA, P. 46-47



FIG. 6/7-(LOGAN ZILLMER PHOTOGRAPHY 2013-2019). IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://LOGANZILLMER-PHOTOGRAPHY.UMBLR.COM/POST/154297042060/NEW-SERIES-OF-IMAGES-THAT-I-WILL-BE-ONGOING-FOR-A](http://loganzillmer-photography.umblr.com/post/154297042060/new-series-of-images-that-i-will-be-ongoing-for-a)



Dall'idea all'innovazione

Il processo creativo porta sempre alla realizzazione di un “qualcosa di concreto” che corrisponde ad invenzioni o innovazioni. Queste ultime, come ben noto, sono condizionate dal fattore tempo e dal luogo: infatti un’invenzione o un’innovazione è tale, solo se si sviluppa in un preciso luogo e in un momento adatto. A questo punto ci si chiede in che modo le idee originali si possono trasformare in invenzioni o innovazioni¹⁸. Partendo dall’etimologia della parola idea, essa è «[...] *un prodotto astratto di persone che interpretano fatti o esprimono emozioni* [...]»¹⁹ (Devoto-Oli, 2004).

Con questa affermazione si vuole mettere in risalto l’importanza del fatto

che un’idea, finché non si sviluppa, resterà sempre un prodotto astratto della mente umana. La formulazione delle idee coincide con uno dei massimi momenti di espressione della creatività dell’uomo. Molti studiosi hanno tentato invano di comprendere proprio da dove nascono le idee, giungendo soltanto a definire in cosa esse si trasformino: si parla per l’appunto di invenzioni o innovazioni. Nello specifico, per quanto riguarda l’invenzione, essa ha come prerogativa l’assoluta novità, mentre l’innovazione si realizza solo se comunicata e diffusa. Il processo creativo, dunque, porta alla realizzazione di invenzioni o innovazioni, tuttavia con alcune



FIG. 8-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://NUOVOEUTILE.IT/GLI-ITALIANI-E-LA-CREATIVITA/](https://nuovoeutile.it/gli-italiani-e-la-creativita/)

¹⁸ CINQUE M., *OP. CIT.*, P. 34

¹⁹ *DIZIONARIO DEVOTO-OLI*, 2004

differenze: mentre l'invenzione è frutto di un pensiero individuale, l'innovazione è relazionata ad un fenomeno collettivo, caratterizzato dall'interazione tra più menti (si parla infatti di un fenomeno di creatività diffusa). Tuttavia Lagrenzi ritiene che il processo creativo non sempre generi un'innovazione o un'invenzione. Pertanto, da un punto di vista psicologico, si può considerare "creativo" anche un individuo che pensa o realizza idee che già esistono nella realtà, purché egli ne sia ignaro²⁰. In questa introduzione iniziale al concetto di creatività si è affrontato il tema relativo alla difficoltà di inquadrare questo termine mediante un'unica accezione e il legame che

esiste con alcuni sinonimi quali: immaginazione e fantasia, innovazione e invenzione. Pertanto si è ritenuto opportuno concludere questa prima fase attraverso uno schema sintetico, in cui si illustra in che modo la creatività si relaziona ai sinonimi soprammenzionati. La sequenza illustrativa può essere così di seguito definita: la creatività utilizza la fantasia e, grazie all'immaginazione, produce rappresentazioni mentali, che sono organizzate, attraverso la percezione della realtà, secondo un'idea. L'idea se concretizzata produce invenzioni o innovazioni, attuando delle trasformazioni nei contesti di riferimento²¹.

²⁰ CINQUE M, *OP. CIT.*, P. 35-36

²¹ *IVI*, P. 37

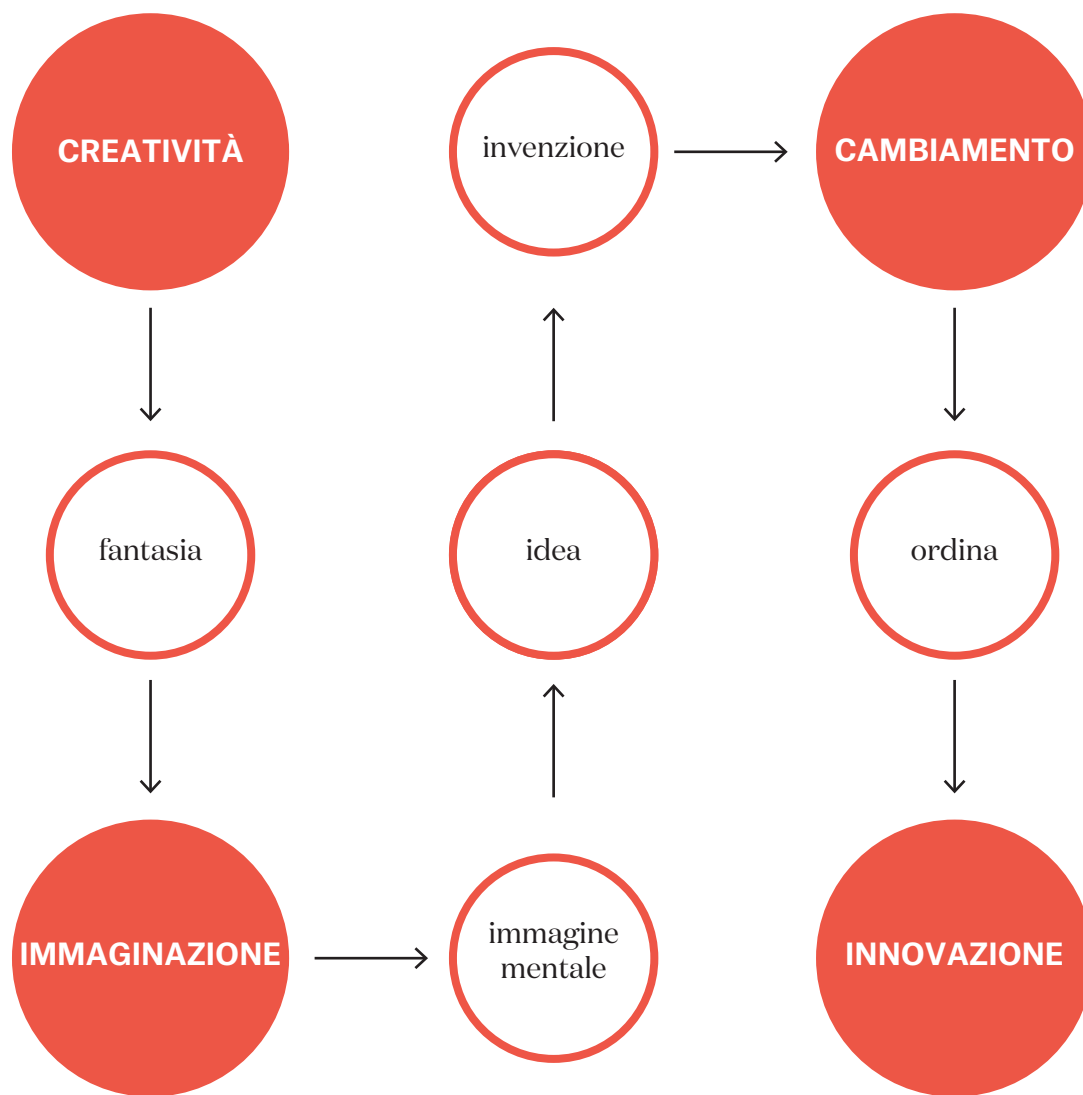


FIG. 9-SCHEMA RIASSUNTIVO INTERPRETAZIONI. IMMAGINE TRATTA DA CINQUE M., *AGIRE CREATIVO-TEORIA FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE*, FRANCO ANGELI, MILANO, 2010, P. 38

I 3.2 LE TEORIE ALLA BASE DELLA CREATIVITÀ

Le ricerche condotte sul tema della creatività possono essere riassunte in diverse correnti di pensiero e teorie sviluppate a partire dalla metà dell'800. In un primo periodo, le ricerche²² si incentrarono piuttosto sul comprendere se alla base del fenomeno creativo vi fosse una **motivazione biologica**²³, mentre agli inizi del '900 molti studiosi iniziarono a valutare la possibilità di

considerare altri campi di indagine. Le ricerche cominciarono a cambiare direzione con lo psicologo statunitense Guilford, il quale nel 1950 lanciò un appello attraverso il quale invitava ad indagare il tema della creatività da altri punti di vista. In seguito, altri studiosi si interessarono a tale tema, suddividendo le informazioni ricercate in categorie, di seguito descritte.

²² SI FA RIFERIMENTO AD ESEMPIO ALLE RICERCHE CONDOTTE DA FRANCIS GALTON, CUGINO DI CHARLES DARWIN, CHE «CERCÒ DI DIMOSTRARE CHE LE VARIAZIONI CHE SI POTEVANO OSSERVARE NELL'INTELLIGENZA UMANA, ERANO IL PRODOTTO DI PROCESSI BIOLOGICI GENETICAMENTE DETERMINATI». IN: *HEREDITARY TALENT AND CHARACTER*, 1865

²³ CINQUE M., LA CREATIVITÀ COME INNOVAZIONE PERSONALE: TEORIE E PROSPETTIVE EDUCATIVE, *GIORNALE ITALIANO DELLA RICERCA EDUCATIVA*, 2 DICEMBRE 2010, VOL. 3, P. 97

Simonton, medico e psicologo, ad esempio, elaborò **quattro categorie** in cui inserì tutte le informazioni analizzate, denominate come le 4P della creatività:

-**processo**: comprende i dati inerenti al percorso mentale, attuato da ogni individuo quando “pensa in modo creativo”. Gli studi effettuati sul processo furono eseguiti principalmente da *Koestler (1964)*, *Ghiselin (1952)* e *Rossman (1931)*;

-**prodotto**: afferisce ai risultati del processo creativo, che possono essere sia tangibili che intangibili come ad esempio l’elaborazione di una teoria.

Allo studio di questa categoria si distinguono autori come *Mackinnon (1962)* e *Barron (1969)*;

-**persona**: include le informazioni riguardanti i tratti riferiti alla personalità creativa. A questo filone appartengono autori quali *Guilford (1950)* e *Cropley (1967)*;

-**persuasione**: riguarda gli studi svolti dallo stesso Simonton, il quale riconosce la creatività come un talento e come un’importante dote posseduta da alcuni individui.

Egli, inoltre, identifica questa categoria come una caratteristica principale per la leadership.

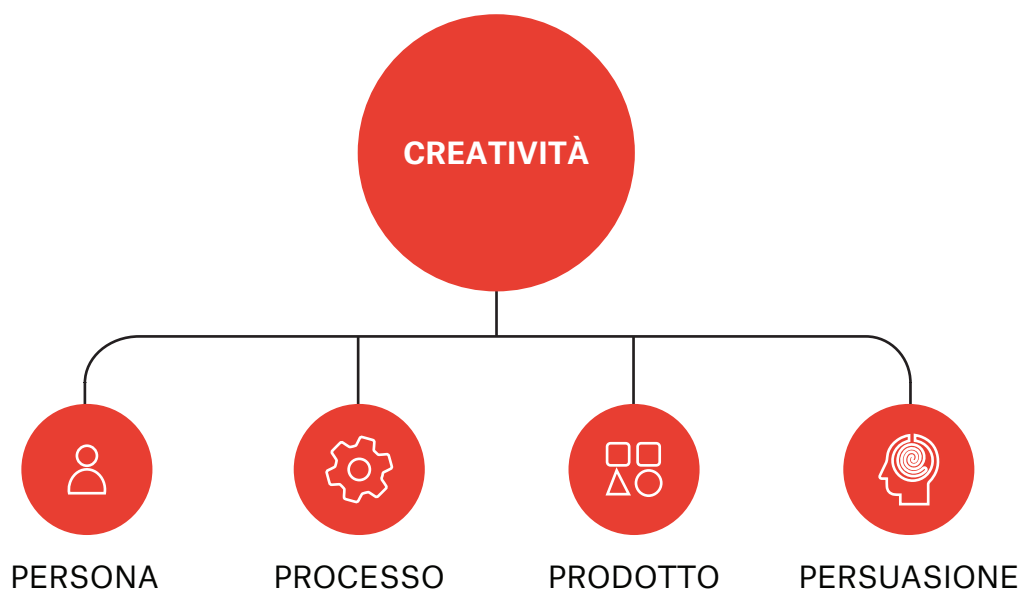


FIG. 10-LE 4P DELLA CREATIVITÀ. IMMAGINE TRATTA DA CINQUE M., *AGIRE CREATIVO-TEORIA FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE*, FRANCO ANGELI, MILANO, 2010, P. 42

Gli autori precedentemente menzionati hanno di seguito approfondito in modo dettagliato **i principali modelli sul tema creatività**, grazie ai quali, attraverso un'attenta fase di ricerca e analisi, sono state poi sviluppate le differenti teorie. I ricercatori più recenti sono d'accordo sul fatto di ritenere che l'intero dibattito scientifico relativo alla creatività, possa essere suddiviso in tre ambiti:

-ambito psicologico e pedagogico: include tutte le teorie elaborate dalla psicoanalisi, dalla corrente del

comportamentismo, cognitivism e costruttivismo;

-analisi psico-sociale: rivolte principalmente al contesto e all'ambiente in cui si verifica il fenomeno creativo.

Inoltre, quest'approccio analizza il concetto di innovazione e l'importanza della sua diffusione nei vari contesti;

-discipline legate all'organizzazione aziendale: riguardanti l'analisi sulla sperimentazione e sullo studio di particolari talenti creativi posti in contesti aziendali²⁴.

²⁴ CINQUE M., LA CREATIVITÀ COME INNOVAZIONE PERSONALE: TEORIE E PROSPETTIVE EDUCATIVE, *GIORNALE ITALIANO DELLA RICERCA EDUCATIVA*, 2 DICEMBRE 2010, VOL. 3, P. 98-100

Approcci scientifici

Gli studi svolti per la creatività mettono in evidenza diverse interpretazioni che si sono susseguite nel corso del tempo.

La **prospettiva psicoanalitica** intende la creatività come una capacità inconscia, associata a sentimenti ed emozioni. Questo approccio è basato sugli studi della teoria Freudiana, che la definisce quale deviazione rispetto al conflitto generato dalle pulsioni interne degli individui.

Sotto altro versante, gli psicologi della Gestalt associano il pensiero creativo ad uno produttivo, basato sull'istantaneità delle risposte. Questo approccio riconosce agli individui la capacità di cogliere degli elementi all'interno di un sistema, elaborandone altri che siano nuovi. Wertheimer, esponente della **psicologia della Gestalt**, afferma proprio che l'attività creativa è una modalità di pensiero, che consente la risoluzione dei problemi attraverso la ricerca di soluzioni innovative.

Attraverso la **psicologia cognitiva**, invece, si sviluppano teorie che considerano l'individuo come esponente attivo, sul quale i fattori dell'ambiente esterno agiscono stimolandolo. La differente percezione che ogni soggetto ha di tali stimoli ne influenza il comportamento individuale. Il motivo si ritrova nel considerare la creatività come l'abilità nell'elaborare

uno stimolo esterno, in modo tale da fornire soluzioni innovative per la risoluzione dei problemi. Tale abilità fa riferimento ad un processo di metacognizione proprio dell'individuo, grazie al quale egli riesce a riconoscere i propri processi cognitivi in modo consapevole, attraverso delle pratiche osservative e auto-osservative.

Altro importante filone è rappresentato dalla **psicologia comportamentista**, la quale fornisce una teoria per spiegare i processi psicologici, che si attivano effettuando associazioni tra stimoli e risposte, condizionati da fenomeni esterni. Il processo creativo, inteso come un processo psicologico, si manifesta essenzialmente negli ambiti in cui vi è proprio la presenza di numerosi stimoli. Le teorie riguardanti la psicologia comportamentista comprendono rispettivamente:

-teorie associazioniste: l'esponente di tale pensiero è Medenick, il quale ritiene che la capacità creativa consista nell'associare le idee, soprattutto quelle molto diverse o lontane concettualmente. Si riscontrano diverse modalità con le quali si possono effettuare associazioni. Attraverso la serendipity, ad esempio, gli individui, essendo condizionati dalla presenza di stimoli negli ambienti, realizzano nuove associazioni in modo casuale. Diverso è il caso della somiglianza, attraverso la quale, gli individui

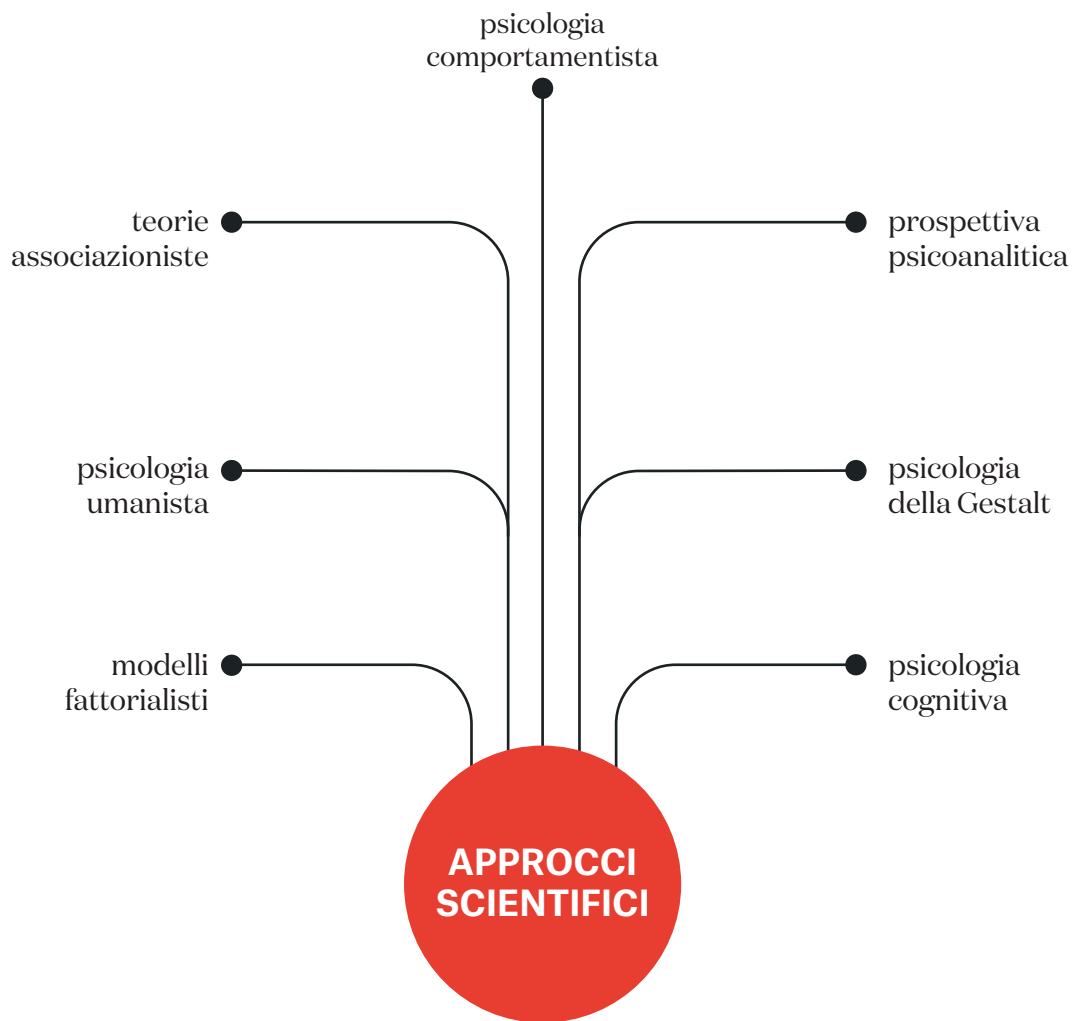


FIG. 11-GLI APPROCCI SCIENTIFICI

associano elementi che sono tra loro simili. Infine la mediazione, una modalità di associazione in cui diversi elementi molto lontani, risultano essere accomunati da elementi intermedi;

-teorie neo-associazioniste: questo approccio prende in considerazione alcuni fattori quali l'esperienza, l'abitudine e la ripetizione delle situazioni. In questo caso, infatti, il processo creativo non è dettato dalla realizzazione di nuove associazioni, ma dal recupero di quelle effettuate in passato, proprio attraverso un'esperienza o attraverso un'abitudine. Questo pensiero è sostenuto da Weisberg, il quale associa il pensiero quotidiano, frutto di una continua ripetizione, proprio a quello creativo. Altro esponente di questa teoria è Gruber, il quale afferma che la creatività non sia frutto di un'illuminazione improvvisa, ma il risultato di un processo basato su esperienze e ripetizioni.

Per quanto riguarda l'**approccio costruttivista** gli individui costruiscono la loro conoscenza, organizzando le informazioni in schemi e categorie. L'apprendimento è determinato dall'esperienza e dall'esplorazione. La creatività, secondo Piaget, è proprio collegata al processo di apprendimento attivo, dettato dalle esperienze che l'individuo intraprende. Altro esponente della corrente costruttivista è Vygotsky, il quale appartiene all'approccio del costruttivismo sociale. Egli afferma

l'importanza della stretta interazione tra un individuo e il suo gruppo di riferimento, la quale influenza e determina lo sviluppo di abilità creative. Secondo tale visione il processo creativo si suddivide in: raccolta delle informazioni, trasformazione, rielaborazione attraverso un processo di associazioni. Queste ultime si riferiscono per l'appunto ad altri elementi presenti nella mente degli individui, già acquisiti in passato. La capacità di rielaborare le informazioni dipende dalla capacità immaginativa dei soggetti, che sarà tanto più alta, se l'ambiente di riferimento risulta essere molto stimolante. In sintesi si può affermare che se l'esperienza del soggetto sarà molto ricca, il risultato del processo creativo sarà più innovativo.

Una visione molto diversa è data dalla **psicologia umanista**.

Secondo tale approccio, la creatività coincide con la libertà dell'uomo, in particolare si riferisce all'autonomia nel raggiungimento della propria realizzazione. La libertà consiste nell'affermare la propria individualità, a prescindere da condizionamenti sociali e culturali. Tra gli esponenti di tali approcci si ricorda Rogers, il quale parla della creatività come l'elemento necessario allo sviluppo delle proprie potenzialità per autorealizzarsi. Per Maslow, invece, la creatività corrisponde ad un soddisfacimento dei bisogni personali. Un altro punto di vista è dato da Mencarelli, il quale considera il processo creativo come una

modalità della persona di realizzare la sua unicità ed originalità nella realtà.

Infine l'ultimo approccio è costituito dai **modelli fattorialisti**, i quali considerano il processo creativo scomponibile in diversi fattori. Ogni fattore rappresenta un'abilità cognitiva. Uno dei maggiori esponenti di tale approccio fu Guilford, il quale elaborò una distinzione tra fattori relativi alla creatività, che riguardavano sia i tratti della personalità creativa e sia i fattori inerenti al processo creativo, identificati come la fluidità di idee, la flessibilità del pensiero, la complessità della struttura e l'originalità. Per quanto riguarda i tratti riferiti alla personalità, Guilford afferma che ogni individuo è influenzato in particolare dall'ambiente e dagli stimoli dettati dal contesto. A tal proposito, Gardner elaborò una pensiero definito come *Teoria delle intelligenze multiple*, secondo la quale

la creatività sarebbe frutto dell'interazione tra ambiente (in cui vi è la presenza di condizioni culturali e sociali) e l'individuo. Quest'ultimo, può ritenersi creativo, solo se riconosciuto proprio dal contesto sociale o culturale. Infine, egli distingue le caratteristiche delle personalità creativa affermando che un creativo è colui che, attraverso la sua competenza, riesce ad elaborare soluzioni sempre innovative.

Un aspetto importante oltre al contesto è sicuramente dettato dall'educazione alla creatività. Infatti, ad esempio, Torrance nel 1977 elaborò dei **principi educativi** che apparivano necessari all'attivazione del processo creativo, tra i quali:

- valorizzare le nuove idee;
- assorbire nuovi stimoli;
- apprendere autonomamente;
- pensare in modo creativo;
- sperimentare²⁵.

²⁵ [HTTP://WWW.METODOCLM.EU/HANDLERS/DOCUMENT.ASHX?ID=02A19F20-4F57-441D-ACA3-BCA43CA81640](http://www.metodoclm.eu/handlers/document.ashx?ID=02A19F20-4F57-441D-ACA3-BCA43CA81640)

Creatività e specializzazione emisferica

Il cervello umano si suddivide in **due emisferi, sinistro e destro**, entrambi con funzioni e caratteristiche del tutto differenti. Quest'affermazione è stata verificata attraverso gli studi compiuti da Sperry, durante le sue ricerche neuro-fisiologiche. Egli infatti parla proprio della diversità di questi due emisferi, i quali hanno funzioni separate a causa della presenza di un corpo colloso²⁶.

Tali studi mettono in evidenza che l'**emisfero sinistro** si riferisce essenzialmente ad alcune abilità come: l'analisi, il ragionamento, la linearità e la progressività.

L'**emisfero destro**, invece, si occupa principalmente delle capacità di sintesi, di ragionamento, dell'immaginazione e dell'istinto. Questi studi sulla suddivisione del cervello hanno posto le basi per la nascita del concetto di **pensiero divergente**, connotato da Guilford come pensiero creativo e situato nell'emisfero destro.

Le sue ricerche furono pubblicate in un articolo nel 1950 dal titolo "*Creativity in American Psychologist*", in cui si parlava delle caratteristiche salienti del pensiero divergente, contrapposto a quello convergente conosciuto a quel tempo.

Infatti i test di intelligenza riuscivano a misurare esclusivamente abilità convergenti, come ad esempio, la logica e la deduzione. Soltanto con gli studi di Guilford, l'intelligenza divenne un concetto esteso anche al pensiero divergente²⁷.

Successivamente altri studiosi si occuparono di approfondire questo nuovo pensiero e tra questi ricordiamo: A. Osborn, G. Wallas, J.W. Gordon ed E. De Bono. Quest'ultimo è considerato un autore egualmente importante al pari di Guilford, in quanto negli anni sessanta coniò una nuova espressione per identificare il pensiero divergente- "**lateral thinking**" (pensiero laterale) - contrapposto al pensiero convergente, da lui definito "pensiero verticale"²⁸.

De Bono ci riporta il seguente aneddoto per poter spiegare la differenza tra le due tipologie di pensiero:

²⁶ DARLEY K., SMITH R. S., GENDER DIFFERENCES IN INFORMATION PROCESSING STRATEGIES: AN EMPIRICAL TEST OF THE SELECTIVITY MODEL IN ADVERTISING RESPONSE, *JOURNAL OF ADVERTISING*, VOL. 24, N. 1, 1995, P. 78

²⁷ [HTTP://WWW.MOKSILLA.COM/CREATIVITA/PENSIERO-DIVERGENTE/](http://WWW.MOKSILLA.COM/CREATIVITA/PENSIERO-DIVERGENTE/)

²⁸ [HTTP://WWW.LINOBUSATO.IT/SITE/APPROFONDIMENTI.HTM](http://WWW.LINOBUSATO.IT/SITE/APPROFONDIMENTI.HTM)

«Molti anni fa, ai tempi in cui un debitore insolvente poteva essere gettato in prigione, un mercante di Londra si trovò, per sua sfortuna, ad avere un grosso debito con un usuraio. L'usuraio, che era vecchio e brutto, si invaghì della bella e giovanissima figlia del mercante, e propose un affare. Disse che avrebbe condonato il debito se avesse avuto in cambio la ragazza. Il mercante e sua figlia rimasero inorriditi della proposta. Perciò l'astuto usuraio propose di lasciar decidere alla Provvidenza. Disse che avrebbe messo in una borsa vuota due sassolini, uno bianco e uno nero, e che poi la fanciulla avrebbe dovuto estrarne uno. Se fosse uscito il sassolino nero, sarebbe diventata sua moglie e il debito di suo padre sarebbe stato condonato. Se la fanciulla invece avesse estratto quello bianco, sarebbe rimasta con suo padre e anche in tal caso il debito sarebbe stato rimesso. Ma se si fosse rifiutata di procedere all'estrazione, suo padre sarebbe stato gettato in prigione e lei sarebbe morta di stenti. Il mercante, benché con riluttanza, finì con l'acconsentire. In quel momento si trovavano in un vialetto di ghiaia del giardino del mercante e l'usuraio si chinò a raccogliere i due sassolini. Mentre egli sceglieva, gli occhi della fanciulla, resi ancora più acuti dal terrore, notarono che egli prendeva e metteva nella borsa due sassolini neri. Poi l'usuraio invitò la fanciulla a estrarre il sassolino che doveva decidere la sua sorte e quella di suo padre»²⁹. [DE BONO, 2000]

²⁹ DE BONO E., *IL PENSIERO LATERALE. COME PRODURRE IDEE SEMPRE NUOVE*, S.L., BUR BIBLIOTECA UNIV. RIZZOLI, 2000, P. 9



FIG. 12-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://NUOVOEUTILE.IT/BUFALE-SUL-CERVELLO/](https://nuovoeutile.it/bufole-sul-cervello/)



A questo punto, stante a quanto afferma sempre De bono, si potrebbe ritenere che se la ragazza avesse utilizzato il pensiero verticale avrebbe avuto una serie di possibilità come:

- non estratte il sassolino;
- mostrare il contenuto della borsa, smascherando l'imbrogliatore;

-estrarre un dei due sassolini neri e sacrificarsi per il padre.

Tuttavia, secondo l'autore, queste non rappresentano delle soluzioni reali al problema. Utilizzando il pensiero laterale, invece, si potrebbe giungere a delle conclusioni più originali, come afferma, ad esempio, Busato:

«La ragazza prende un sassolino nella borsa e se lo lascia sfuggire dicendo che tanto basta guardare dentro la borsa il colore di quello rimasto deducendo così che aveva scelto il sassolino bianco»³⁰. [BUSATO, S.D.]

In sintesi, si può dunque affermare che il concetto di **pensiero verticale** comprende una modalità di ragionamento che, in quanto basata sulla logica, offre risposte molto nette e precise ai problemi.

Al contrario, il **pensiero laterale** rompe gli schemi logici, fornendo molteplici soluzioni originali, che alimentano lo sviluppo di nuovi punti di vista. Per poter comprendere le caratteristiche salienti del pensiero divergente è importante porre l'accento sui principali funzionamenti del cervello.

Lo schema rappresentato è utile a comprendere come si attivano le due tipologie di pensiero: il pensiero laterale non giunge in maniera chiara e precisa all'obiettivo nell'imminente,

ma attraversa una zona definita come "sacco d'ansia", che gli consente il raggiungimento di risultati in maniera molto originale.

Il pensiero verticale, al contrario, arriva all'obiettivo in maniera netta, senza alcuna deviazione³¹.

Sperry e la sua équipe ricevettero molti premi per le ricerche compiute sul cervello umano.

Tuttavia Giovanni Lucarelli, sociologo e scrittore, di recente muove una critica proprio nei confronti delle ricerche di Sperry, affermando che non si può parlare di una netta separazione tra i due emisferi, in quanto gli esperimenti dello scienziato furono eseguiti su pazienti split brain (soggetti con emisferi cerebrali non comunicanti)³².

³⁰ [HTTP://WWW.LINOBUSATO.IT/SITE/APPROFONDIMENTI.HTM](http://www.linobusato.it/site/approfondimenti.htm)

³¹ BUSATO, *OP. CIT.*, P. 9

³² LUCARELLI G., LA VERITÀ, VI PREGO, SU EMISFERO DESTRO, EMISFERO SINISTRO E CREATIVITÀ, *WIRED*, 30 APRILE 2015, SEZIONE SCIENZA

Affermare che non ci sia una netta separazione tra emisfero destro ed emisfero sinistro, significa rendere il processo creativo una caratteristica appartenente ad entrambi gli emisferi. Infatti gli strumenti di ricerca scientifica più recenti ci consentono di visualizzare l'attività cerebrale e

di comprendere quali siano le aree coinvolte, sottoposte ad uno stimolo creativo. Stando ai risultati raggiunti fino ad ora si afferma che i processi mentali che caratterizzano l'atto creativo, coinvolgono entrambi gli emisferi come si nota nell'immagine seguente³³.

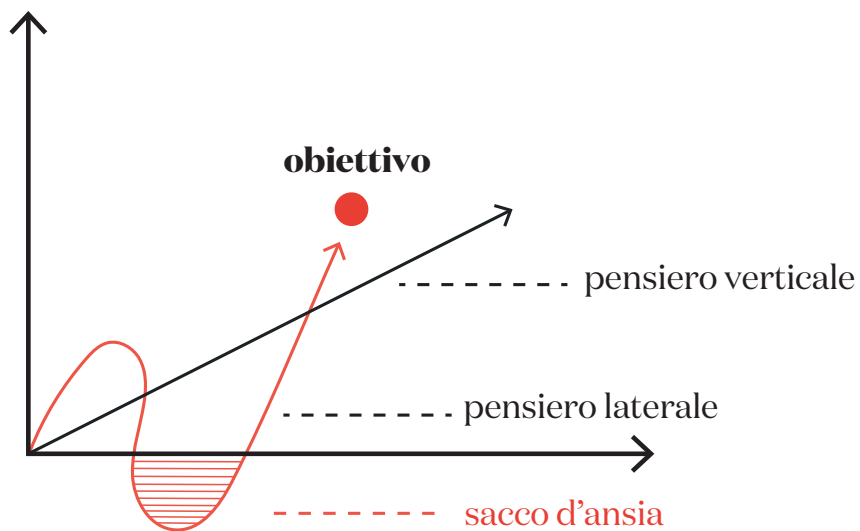


FIG. 13-PENSIERO VERTICALE E PENSIERO LATERALE. IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://WWW.LINOBUSATO.IT/SITE/APPROFONDIMENTI.HTM](http://www.linobusato.it/site/approfondimenti.htm)

³³ *IBIDEM*

I 3.3 IL PROCESSO CREATIVO

Attribuire una nozione al concetto di creatività risulta quasi impossibile, infatti Annamaria Testa, sociologa e ricercatrice accademica, afferma che considerare la creatività come causa ed effetto di un qualcosa, equivale a ridurre il suo valore³⁴. Tuttavia, nonostante la complessità nell'inquadrare tale tema all'interno di categorie e definizioni, è possibile parlare della creatività in termini di

processo, in quanto quest'ultimo più si avvicina alla sua vera essenza, poiché rispecchia la sua naturale propensione al cambiamento.

Nel corso del tempo molti sono gli studiosi, i letterati e gli artisti che si sono chiesti da dove arrivasse la loro creatività e il loro talento. Tra questi ricordiamo Mozart, che in una lettera ad un amico scrive:

³⁴ TESTA A., *LA CREATIVITÀ A PIÙ VOCI*, ROMA-BARI, LATERZA, 2005, P. 12

«Passeggiando in una carrozza o dopo un buon pranzo i pensieri si affollano nella mia mente in modo quasi gioioso. Da dove arrivano? E come? Non lo so. Quando mi piacciono li tengo a mente, li canticchio a bocca chiusa. Quando il mio tema è formato, ecco arrivare un'altra melodia che concatena con la prima. L'opera nasce. È allora che la mente afferma l'intera composizione come fa uno sguardo con una splendida immagina o una bella ragazza»³⁵ [MOZART IN OLIVERIO, 1999]

Attraverso questa testimonianza Mozart mette in risalto, in maniera del tutto inconsapevole, uno dei massimi momenti che caratterizzano il processo creativo ovvero il “fattore istintivo”, che permette di ricomporre degli elementi, affinché si ottenga una visione di insieme molto originale. Successivamente Italo Calvino nel 1988, invece, in maniera più specifica, tenta di comprendere il funzionamento della

mente di un poeta e di uno scienziato in termini di associazioni d'immagini, affermando quanto segue:

«La mente del poeta e, in qualche momento decisivo, la mente dello scienziato, funzionano secondo un procedimento di associazioni d'immagini che è il sistema più volte di collegare e scegliere tra le infinite forme del possibile e dell'impossibile»³⁶ (Calvino, 1988).

³⁰ OLIVERIO A., *ESPLORARE LA MENTE*, MILANO, RAFFAELLO CORTINA EDITORE, 1999, p. 80

³⁶ CALVINO I., *LEZIONI AMERICANE. SEI PROPOSTE PER IL PROSSIMO MILLENNIO*, MILANO, MONDADORI, 1988, p. 88-89

Wallas: le fasi del processo creativo

Uno dei primi studiosi che provò a dare una spiegazione al processo creativo fu Graham Wallas, che nel 1952 elaborò la sua prima teoria, conosciuta come teoria delle fasi, successivamente ripresa anche da altri. Secondo Wallas il processo creativo si compone di quattro momenti principali: preparazione, incubazione, illuminazione o insight e verifica³⁷. Questo processo prevede l'alternanza tra pensiero logico (presente nella prima ed ultima fase) e analogico (presente nella seconda e fase).

1. Fase di preparazione

L'individuo si occupa di raccogliere tutti i dati forniti dall'esterno, i quali rappresentano il background di informazioni necessarie allo sviluppo dell'idea. Attraverso il pensiero logico, si comprende la complessità del fenomeno da analizzare.

2. Fase di incubazione

Il secondo momento del processo creativo rappresenta una fase di transizione tra la preparazione e l'illuminazione. Corrisponde all'interiorizzazione delle informazioni raccolte e può avere un lasso di tempo che varia a seconda dell'individuo. L'incubazione prevede l'utilizzo di un pensiero analogico, in quanto il

cervello elabora i dati anche in maniera inconscia.

3. Fase di illuminazione o insight

Il terzo momento rappresenta la fase più importante, in cui intuizioni ed idee si manifestano e l'individuo svolge una nuova sintesi degli elementi. La natura dell'insight resta ancora di difficile definizione, in quanto gli studiosi analizzano quasi tutti le fasi precedenti e successive a questo momento³⁸.

4. Fase di verifica

L'ultimo step è rappresentato dalla fase di verifica, che chiude il processo creativo. Essa si caratterizza dall'utilizzo di un pensiero logico, utile a formalizzare l'invenzione o la scoperta effettuata³⁹.

³⁷ CINQUE M., *AGIRE CREATIVO. TEORIA FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE*, MILANO, FRANCO ANGELI, 2010, p. 158

³⁸ TESTA A., *LA CREATIVITÀ A PIÙ VOCI*, ROMA-BARI, LATERZA, 2005, p. 13

³⁹ *IBIDEM*

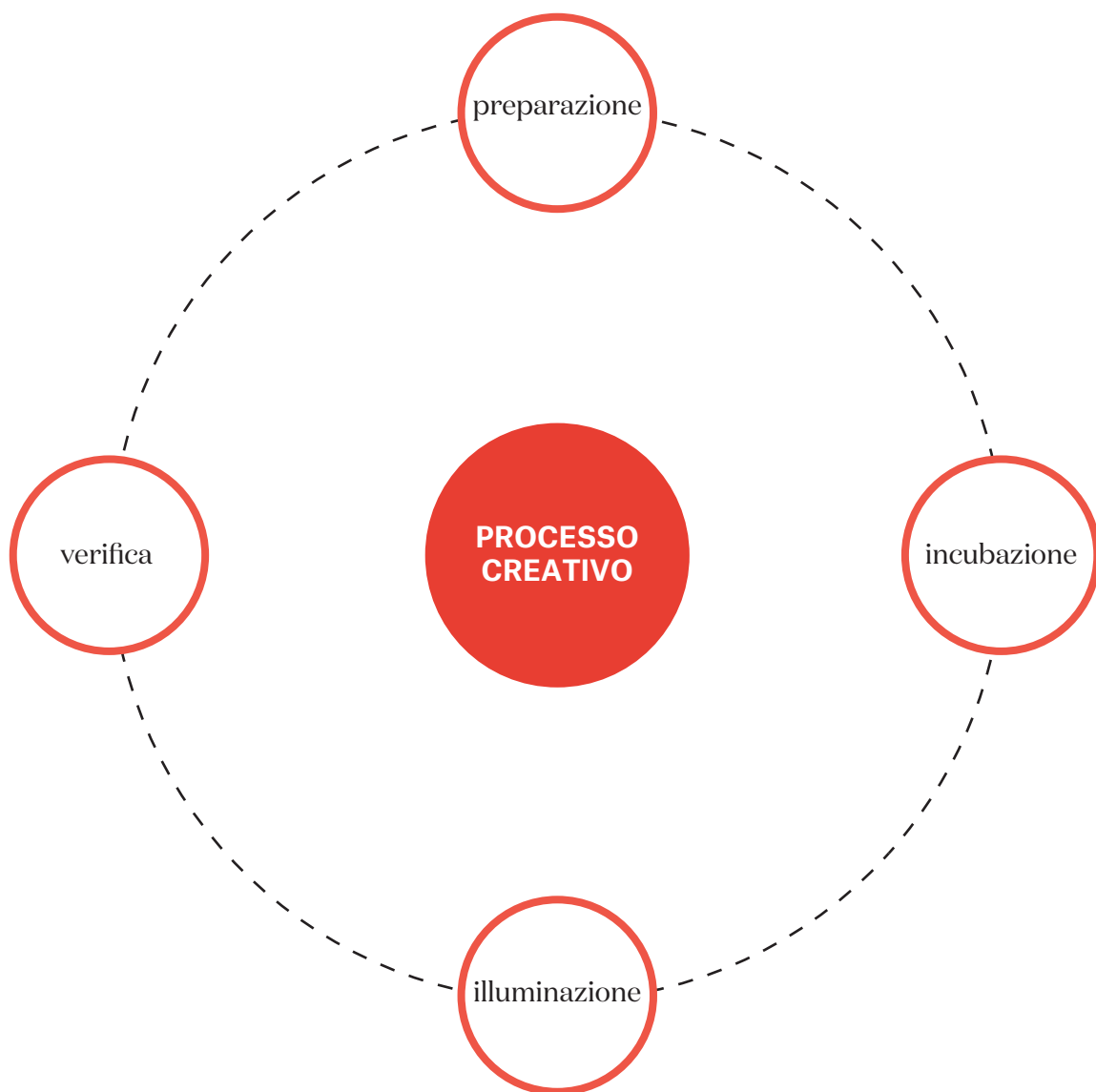


FIG 14-LE FASI DEL PROCESSO CREATIVO, (WALLAS, 1926). IMMAGINE TRATTA DA CAVALLIN F., *CREATIVITÀ PENSIERO CREATIVO E METODO*, LIBRERIAUNIVERSITARIA, 2015, P. 97

Il processo creativo secondo Walt Disney

Gli studi eseguiti sul processo creativo ebbero un punto di svolta negli anni sessanta. Infatti Richard Bandler e John Grinder osservarono le tecniche creative adottate da uomini come W. Disney, tentando di elaborare una teoria generale che riuscisse a spiegare il funzionamento dei processi creativi, affinché tutti gli uomini acquisissero le stesse capacità, per arrivare al successo.

Realizzarono una tecnica creativa, conosciuta come **modelling**, la quale permetteva a qualsiasi soggetto di mappare la realtà e raggiungere gli obiettivi prefissati⁴⁰.

Il termine **modelling** si riferisce all'azione di "ricalco", intesa come una "presa a modello" delle strategie adottate dagli uomini creativi, cercando di farle. Successivamente, Robert B. Dilts si concentrò sullo studio di una tecnica chiamata **imageengineering**, realizzata da W. Disney per creare i suoi personaggi fantastici. Secondo Dilts, Disney adottava **tre momenti principali** durante il suo processo creativo: quello del sognatore, del realista e del critico.

Il sognatore si occupava della parte creativa progettuale, il realista del perseguimento dell'obiettivo ed il critico si occupava della valutazione finale del prodotto⁴¹.

Questa strategia è considerata come la chiave del successo che portò Disney ad essere ritenuto come uno degli uomini più creativi al mondo. Dilts scrive che vi è una relazione tra il processo creativo e le tre figure identificate da Disney, affermando, infatti, che le figure del realista, sognatore e critico possono rappresentare proprio i differenti stadi del processo creativo⁴².

Nei suoi scritti Dilts infine definisce il suo **modello di processo creativo**, formato da una serie di step che costituiscono un interno ciclo.

Di seguito viene riportata la sequenza dei principali momenti salienti:

1. generare e selezionare nuove idee;
2. implementare le idee scelte;
3. feedback;
4. concludere il progetto;
5. prepararsi ad un nuovo progetto⁴³.

⁴⁰ CINQUE M., *OP. CIT.*, P. 154

⁴¹ *IVI*, P. 155

⁴² DILTS R.B., EPSTEIN T., DILTS R.W., *TOOLS FOR DREAMERS. STRATEGIES FOR CREATIVITY AND STRUCTURE OF INNOVATION*. IN: CINQUE M., *AGIRE CREATIVO. TEORIA FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE*, MILANO, FRANCO ANGELI, 2010, P. 88

⁴³ CINQUE M., *OP. CIT.*, P. 157-158

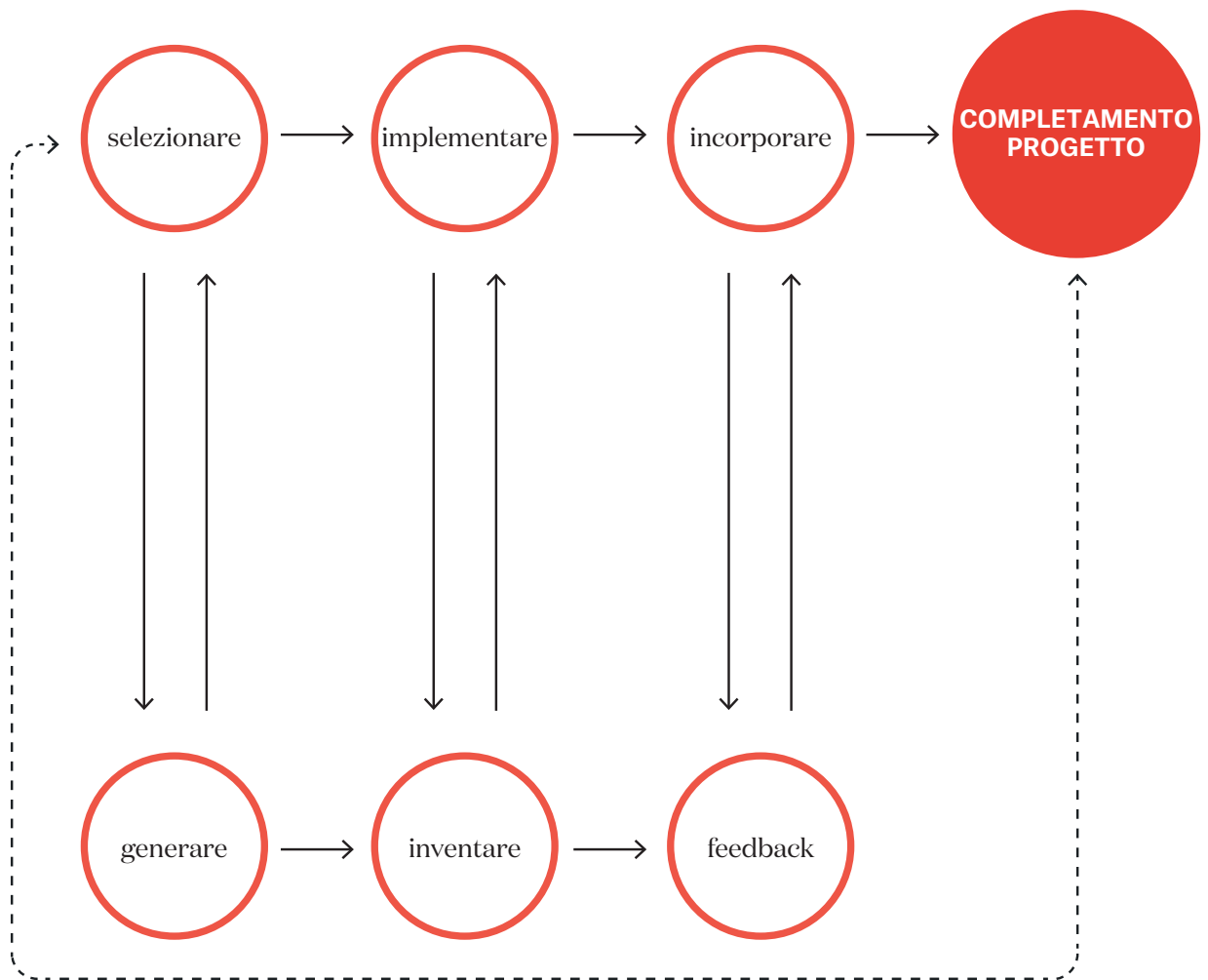


FIG 15-IL CICLO DI WALT DISNEY SECONDO DILTS (DILTS, 2009). IMMAGINE TRATTA DA CINQUE M., AGIRE CREATIVO-TEORIA FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE, FRANCO ANGELI, MILANO, 2010, P. 3

La teoria di Henri Poincaré: la capacità creativa

Il processo creativo, precedentemente analizzato, corrisponde ad una modalità “non comune” di ragionare⁴⁴, rispecchiando un approccio piuttosto illogico. Dunque, a partire da questa affermazione, Annamaria Testa si è interrogata su quale fosse la differenza tra un qualsiasi modo di ragionare non comune e il processo creativo⁴⁵. A partire proprio da questa consapevolezza la sociologa ha analizzato la teoria di Poincaré, filosofo matematico, il quale descrive il processo creativo (distinguendolo da qualsiasi altro processo creativo) nel suo libro “Scienza e Metodo”, nel seguente modo:

«Un risultato nuovo ha valore, se ne ha, nel caso in cui, stabilendo un legame tra elementi noti da tempo, ma fino ad allora sparsi e in apparenza estranei gli uni agli altri, mette ordine, immediatamente, là dove sembrava regnare il disordine [...]. Inventare consiste proprio nel non inventare le combinazioni inutili e nel costruire unicamente quelle utili, che sono un'esigua minoranza. Inventare è discernere, è scegliere [...] fra tutte le combinazioni che si potranno scegliere, le più feconde saranno quelle formate da elementi tratti da settori molto distanti. Non intendo dire che per inventare sia sufficiente mettere insieme oggetti quanto più possibile disparati: la maggior parte delle combinazioni che si formerebbero in tal modo sarebbero del tutto sterili. Ma alcune di queste, assai rare, sono le più feconde di tutte. [...] A proposito delle condizioni in cui avviene il lavoro inconscio, vi è un'altra osservazione da fare: esso è impossibile, e in ogni caso rimane sterile, se non è preceduto e seguito da un periodo di lavoro cosciente. Le ispirazioni improvvise [...] non avvengono mai se non dopo alcuni giorni di sforzi volontari, che sono sembrati completamente infruttuosi [...] Come vanno le cose allora ? Tra le numerosissime combinazioni che l'io subliminale ha formato alla cieca, quasi tutte sono prive di interesse e senza utilità; ma proprio per questo motivo non esercitano alcuna influenza sulla sensibilità estetica: la coscienza non arriverà mai a conoscerle. Soltanto alcune di esse sono armoniose utili e belle insieme»⁴⁶. [POINCARÉ, 1997]

⁴⁴ TESTA A., LA CREATIVITÀ A PIÙ VOCI, ROMA-BARI, LATERZA, 2005, P. 13

⁴⁵ TESTA A., OP. CIT., P. 14

⁴⁶ POINCARÉ H., SCIENZA E METODO, TORINO, EINAUDI, 1997, P. 12

Poincaré in sintesi definisce la creatività come la **capacità di unire elementi preesistenti, in combinazioni nuove e utili**, affermando, infine, che il criterio per valutare l'utilità di un'informazione è la **bellezza**⁴⁷. L'originalità di questo pensiero consiste nella sua universalità, in quanto questa teoria può essere applicata a qualsiasi campo: dal settore tecnologico, ingegneristico e artistico. La teoria sviluppata da Poincaré afferma tra le righe che *“niente si crea dal niente”*, contraddicendo il pensiero comune, che inquadra la creatività come una capacità che crea ex-nihilo. Infatti, Poincaré parte da **elementi preesistenti**, attribuendo all'individuo un'azione specifica: **unire gli elementi**. Quest'ultima capacità, presa singolarmente, non è sufficiente a contraddistinguere un'azione creativa, infatti si parla anche della capacità di

selezionare, a monte, le combinazioni utili ad essere unite.

Tuttavia, affinché un individuo sia abile nel selezionare e nell'unire gli elementi preesistenti, è necessario che egli possieda dei requisiti, definiti come i **presupposti o condizioni** necessarie ad attivare il processo creativo.

Entrando nel merito di queste azioni, la fase di selezione, necessita di tre elementi fondamentali: competenza, intuizioni, ed esperienza. La competenza è necessaria ad individuare gli elementi preesistenti, che andranno uniti successivamente. Il secondo aspetto è l'intuizione, che spesso viene paragonata anche all'istinto, il quale permette di effettuare una valida scelta, tra le tante opportunità. Infine vi è il fattore relativo all'esperienza, necessaria allo stimolo dell'istinto e delle intuizioni⁴⁸.

⁴⁷ TESTA A., *LA CREATIVITÀ A PIÙ VOCI*, ROMA-BARI, LATERZA, 2005, P. 14

⁴⁸ TESTA A., POINCARÉ: UNA DEFINIZIONE DI CREATIVITÀ, *NUOVO E UTILE*, 10 OTTOBRE 2012

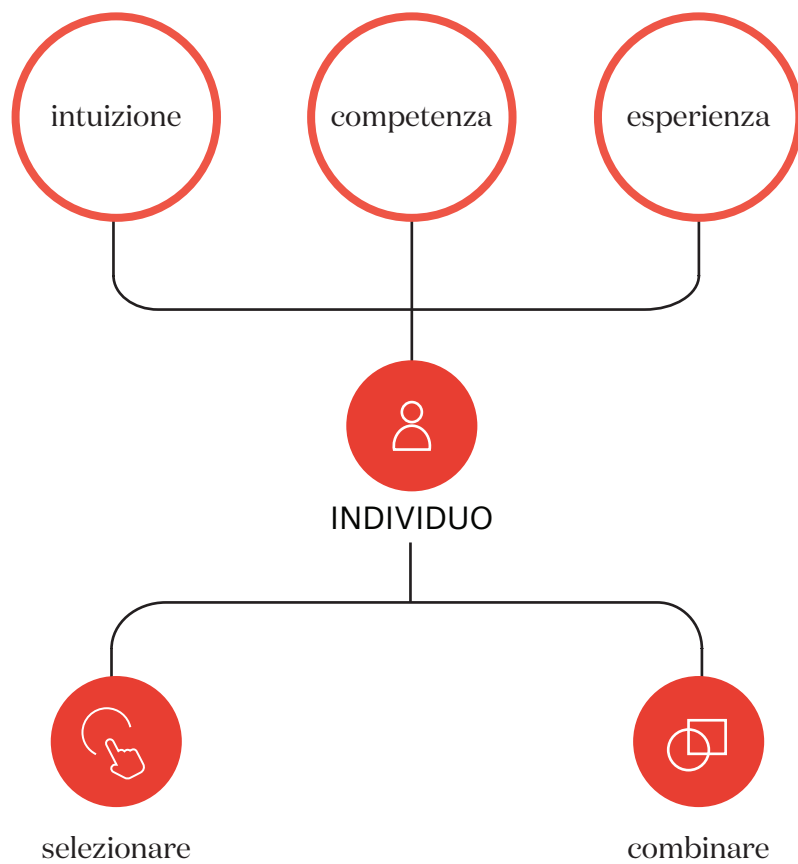


FIG. 16-LA CAPACITÀ DELL'INDIVIDUO

Altri studiosi, oltre Poincaré hanno cercato di analizzare la creatività intesa come capacità propria degli individui, cercando di comprendere la combinazione dei processi cognitivi che la realizzano. Sternberg e Lubart, esponenti del cognitivismo, si occuparono di studiare le modalità cognitive, che intervengono quando si attua un processo creativo, elaborando un **modello tripartito dell'intelligenza** che comprende:

- intelligenza analitica: riferita alla capacità di analisi, confronto e valutazione dei diversi elementi;
- intelligenza creativa: legata all'intuizione e alla capacità di inventare, affrontare situazioni nuove;
- intelligenza pratica: comprende capacità di generare progetti, attuare realizzazioni e utilizzare strumenti⁴⁹. L'intelligenza creativa consiste nella capacità di produrre qualcosa di

originale e utile, produrre qualcosa di originale e utile, considerando lo scopo prefissato. Pertanto affinché si attui una capacità creativa, è necessario che si uniscano sei diversi fattori:

1. capacità intellettive
2. conoscenza
3. stile di pensiero
4. personalità
5. motivazione
6. ambiente
7. capacità di sintesi: esse si dividono in capacità analitica, di sintesi e abilità pratica.

Questi fattori devono necessariamente agire contemporaneamente, infatti, presi singolarmente non producono un processo creativo. Ad esempio la capacità di sintesi singolarmente non produce idee nuove, se non è rapportata ad un controllo o una verifica eseguita dalla capacità analitica⁵⁰.

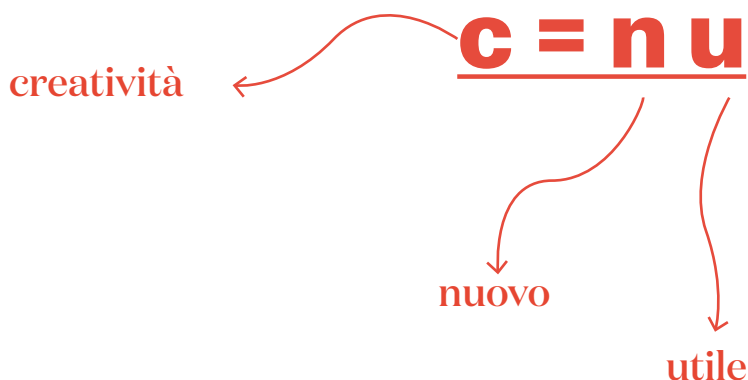
⁴⁹ STERNBERG R. J., *BEYOND IQ: A TRIARCHIC THEORY OF INTELLIGENCE*, CAMBRIDGE: CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS, 1985, p. 45

⁵⁰ [HTTP://WWW.METODOCLM.EU/HANDLERS/DOCUMENT.ASHX?ID=02A19F20-4F57-441D-ACA3-BCA43CA81640](http://www.metodo.clm.eu/handlers/document.ashx?ID=02A19F20-4F57-441D-ACA3-BCA43CA81640)

Le categorie di "nuovo" e "utile"

Il risultato creativo è determinato dalla realizzazione di combinazioni nuove e utili. Il criterio con cui si giudica la novità di una combinazione è la sua stessa utilità. In sintesi, dunque, si afferma che le combinazioni trovate siano nuove e utili, condizione che per Poincaré è necessaria e sufficiente.

Il processo creativo, a sua volta, diventa il prodotto di una quantità di nuovo per una quantità di utile, come di seguito riportato nella formula:



Le quantità di nuovo e utile possono variare da molto a poco, per questo infatti alcune oggetti tangibili o intangibili ci appaiono più creativi di altri. Infine si può affermare che le categorie di nuovo e utile debbano essere entrambe compresenti: in assenza di queste o di una delle due, un'idea non può essere definita creativa⁵¹. Di seguito si analizzano tali concetti nello specifico, a partire dalla

definizione di novità così intesa:

«novità (ant. novitate, novitate) s. f. [dal lat. novitas -atis, der. di novus «nuovo»] – I.a. La condizione o la qualità di essere nuovo, di essere cioè fatto, concepito o conosciuto per la prima volta o da poco, o di presentarsi in modo diverso da quello noto o usuale, e perciò anche, spesso, con aspetto o con carattere originale, insolito, oppure (spec. nella lingua ant.) strano, singolare [...]»⁵² (Treccani, s.d.).

⁵¹ TESTA A., POINCARÉ: UNA DEFINIZIONE DI CREATIVITÀ, *NUOVO E UTILE*, 10 OTTOBRE 2012

⁵² DIZIONARIO TRECCANI ONLINE, [HTTP://WWW.TRECCANI.IT/VOCABOLARIO/NOVITA/](http://www.treccani.it/vocabolario/novita/)

Il concetto di **novità** può essere identificato attraverso tre categorie

- l'applicazione nuova di una regola esistente;
- l'estensione di una regola esistente ad un campo nuovo;
- l'istituzione di una regola del tutto nuova⁵³.

Per quanto riguarda il concetto di utilità, dal punto di vista etimologico:

«[...]si intende quella proprietà di ogni oggetto per mezzo della quale esso tende a produrre beneficio, vantaggio, piacere, bene o felicità (in questo contesto tutte queste cose si equivalgono) oppure ad evitare che si verifichi quel danno, dolore,

male o infelicità (di nuovo tutte cose che si equivalgono) per quella parte il cui interesse si prende in considerazione: se quella parte è la comunità in generale, allora l'interesse della comunità, se è un individuo in particolare, allora l'interesse di quell'individuo»⁵⁴ (Bentham, 1998).

Dunque, l'**utilità** è connessa ad un concetto di conferimento di valore (etico, estetico, economico, ambientale ecc.)⁵⁵, a qualsiasi bene materiale o immateriale, che abbia suscitato un interesse sviluppato da parte della comunità o da parte di un singolo affinché ne ricavano un beneficio, vantaggio, piacere, bene o felicità⁵⁶.

⁵³ FEDERICI M. C., GARZI R., MORONI E., *CREATIVITÀ E CRISI DELLA COMUNITÀ LOCALE. NUOVI PARADIGMI DI SVILUPPO SOCIO CULTURALE NEI TERRITORI MEDIANI*, MILANO, FRANCO ANGELI, 2011, P. 13

⁵⁴ BENTHAM J., IL PRINCIPIO DI UTILITÀ. IN: J. BENTHAM, *INTRODUZIONE AI PRINCIPI DELLA MORALE E DELLA LEGISLAZIONE*, A CURA DI LECALDANO E., TORINO, UTET, 1998, P. 89-92

⁵⁵ TESTA A., *LA CREATIVITÀ A PIÙ VOCI*, ROMA-BARI, LATERZA, 2005, P. XVII

⁵⁶ *IBIDEM*

Il superamento di regole

Il processo creativo attua un “*cambio di paradigma*” che viene definito come **superamento di regole**. Queste ultime si identificano come elementi preesistenti della realtà, che corrispondono in senso lato, ad una situazione iniziale, da cui si parte per innovare. Senza regole, infatti, non è possibile che si parli di creatività, in quanto non ci sarebbe nulla da superare o da cambiare. Tuttavia esse non devono essere intese come degli ostacoli, ma al contrario, come delle opportunità/stimoli al pensiero creativo. Le regole sono definite dall’ambiente e dal contesto sociale; più in generale da **luogo e tempo**. Infatti questi ultimi:

-*istituiscono regole da superare*: quanto più una cultura è rigida e complessa, tante più regole avrà la creatività da superare;

-*definiscono il risultato finale*: stabiliscono che cosa può ritenersi effettivamente creativo, ma anche chi può definirsi tale⁵⁷.

Affinché si possa attuare questo cambio di paradigma è necessario che

un individuo impari a relazionarsi alle regole, attraverso l’apprendimento. Gregory Bateson elabora una teoria dell’apprendimento suddivisa in tre livelli⁵⁸, che verranno descritti da Annamaria Testa come apprendimento 1, apprendimento 2 e apprendimento 3.

• Apprendimento 1

Si impara a dare la risposta più adatta, tra quelle disponibili. Attraverso questa capacità l’individuo fonda le sue performance;

• Apprendimento 2

Si estendono le regole apprese ad un altro contesto, per ottenere una risposta adeguata. Si acquisisce la capacità di estensione relativa alle strategie e alle azioni ad altri campi. Questo tipo di apprendimento si sviluppa a partire dall’infanzia.

• Apprendimento 3

Si impara ad elaborare alternative alle strategie ed azioni che di solito vengono utilizzate. Attraverso quest’apprendimento l’individuo sviluppa la percezione di sé come colui che produce le regole.

⁵⁷ TESTA A., NIENTE REGOLE? NIENTE CREATIVITÀ - METODO 4, *NUOVO E UTILE*, 16 APRILE 2010

⁵⁸ BATESON G., *VERSO UN’ECOLOGIA DELLA MENTE*, S.L., ADELPHI, 1977, P. 348



FIG. 17-IL SUPERAMENTO DI REGOLE. IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://JOELROBISON.COM](http://joelrobison.com)

I 3.4 L'INDIVIDUO

Creatività umana vs animale

Molti studiosi della creatività hanno cercato di comprendere se tale concetto si fosse evoluto e tramandato nel tempo, a partire dalla comparsa dell'uomo e, inoltre, se la capacità creativa fosse presente anche negli animali già da prima. Le risposte date a questo quesito sembrerebbero ancora discordanti, ad esempio Emilio Garroni, filosofo e scrittore italiano, afferma che la creatività è una capacità propria dell'uomo⁵⁹. Infatti mentre il comportamento

animale è basato su un rigido principio di stimolo-riposta, gli individui possiedono una capacità cognitiva-operativa, che gli consente di rispondere allo stimolo in molteplici modalità. Al contrario, gli etologi parlano della capacità creativa presente anche nel mondo animale, in riferimento ad alcune azioni compiute dai membri di un gruppo o branco, che risultano non rispecchiare i normali comportamenti. Pertanto negano capacità creativa a tutte quelle attività animali di

⁵⁹ CINQUE M., *AGIRE CREATIVO. TEORIA FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE*, MILANO, FRANCO ANGELI, 2010, P. 77



FIG. 18-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://NUOVOEUTILE.IT/ANIMALI-INVENTORI-PITTORI-FOTOGRAFI/](https://nuovoeutile.it/animali-inventori-pittori-fotografi/)

notevole complessità quali: costruire un alveare o tessere una ragnatela. Wolfgang Köhler, psicologo tedesco della Prima Guerra mondiale, elaborò una teoria secondo la quale la creatività umana derivasse proprio da quella animale, come prodotto ottenuto dall'evoluzione della scimmia. Egli, infatti, studiò una colonia di scimpanzé focalizzandosi sulla tipologia di soluzioni che essi adottavano nell'affrontare situazioni problematiche alle quali venivano

sottoposti. I risultati raggiunti da questi esperimenti mettevano in luce la capacità creativa di questi animali, che si sarebbe sviluppata, a partire da essi, anche nell'uomo. Il dibattito scientifico su questo tema, tuttavia, presenta tutt'oggi vaste interpretazioni, ma la maggior parte degli scienziati è concorde nell'affermare che la creatività è certamente un capacità distintiva propria dell'uomo e che sia evoluta e perfezionata in concomitanza alla sua evoluzione⁶⁰.

⁶⁰ CINQUE M., *OP. CIT.*, P. 79



FIG. 19-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://NUOVOEUTILE.IT/ANIMALI-INVENTORI-PITTORI-FOTOGRAFI/](https://nuovoeutile.it/animali-inventori-pittori-fotografi/)

Personalità creativa

Il primo studioso che esaminò il **rapporto tra creatività e personalità** umana fu Frank Barron nel 1957, il quale sottopose ad un certo numero di persone, ritenute creative (scrittori, poeti, artisti, ecc.) un test di personalità. Marcello Oliverio in un saggio pubblicato su un editoriale online *Psicologia contemporanea*, afferma che i risultati ottenuti dagli studi di Barron, dimostravano che tutti gli individui, sottoposti al test, possedevano le medesime caratteristiche⁶¹. Inoltre egli precisò che queste ultime potevano anche non essere tutte compresenti nella singola persona. Pertanto una delle peculiarità più comuni a tutti gli individui, consiste in una forte capacità immaginativa che si intravede attraverso la generazione di nuove idee. Per comprendere maggiormente il concetto di personalità creativa, è utile partire dal suo significato. Galimberti afferma che la personalità deriva da un insieme di caratteristiche psichiche dell'individuo, a prescindere dai fattori ambientali che

lo condizionano o con cui interagisce⁶². Da questa definizione deriva una delle caratteristiche principali della personalità creativa ovvero: l'imperturbabilità dinanzi a molteplici situazioni generate dallo stesso ambiente. Bergler, al contrario, mette in risalto che la personalità possa essere influenzata sia dall'ambiente che da fattori psichici interni dell'individuo. Analizza, infatti, alcuni momenti in cui scrittori, poeti e artisti, avvertono un freno alla loro creatività, dettato o dall'ambiente o da fattori interni, conosciuto come "blocco alla creatività". Infatti, a causa della natura mutevole della personalità, egli ritiene opportuno riprendere il concetto di "tratto della personalità", introdotto già da Cattell. Il tratto rappresenta una caratteristica duratura nel tempo e non soggetta a condizionamenti interni o esterni. Cattell afferma, quindi, che si parla appunto del concetto di creatività come tratto della personalità, che ogni individuo può manifestare⁶³.

⁶¹ GAGLIARDI D., M., TORROMINO G., APPUNTI SUL CONCETTO DI CREATIVITÀ-TRA SCIENZA E ISPIRAZIONE, *NODES MAGAZINE*, 2012, ANNO I, N. 0, P. 1-2

⁶² GARDNER H., *CREATING MINDS. AN ANATOMY OF CREATIVITY SEEN THROUGH THE LIVES OF FREUD, EINSTEIN, PICASSO, STRAVINSKY, ELIOT, GRAHAM AND GANDHI*, 1993 (TRAD. IT. [A CURA DI RINI R.]), *INTELLIGENZE CREATIVE. FISILOGIA DELLA CREATIVITÀ ATTRAVERSO LE VITE DI FREUD, EINSTEIN, PICASSO, STRAVINSKY, ELIOT, GANDHI E MARTHA GRAHAM*, MILANO, FELTRINELLI, 1994, P.53

⁶³ DE GIORGI L., *LA CREATIVITÀ: ALCUNE PROSPETTIVE PER UN COSTRUTTO DIFFICILE DA DEFINIRE*, MIZAR. COSTELLAZIONE DI PENSIERI, 2016, N. 2-3, P. 134-136

A tal proposito Maria Cinque ha elaborato una griglia in cui analizza **i tratti creativi più comuni**, presenti nell'individuo, descritti da 18 autori.

Di seguito si riportano i tratti fondamentali indicati da dieci autori:

-disciplina nel lavoro: affinché si possano realizzare risultati creativi, è importante utilizzare un metodo. Erroneamente si ritiene che la creatività sia frutto di momenti irrazionali, invece è necessario seguire delle regole, che prevedono, oltretutto, una precedente fase relativa allo sviluppo di conoscenza e competenze;

-originalità: si tratta dell'indicatore più alto di creatività e consiste nell'attribuire soluzione a problemi che si presentano⁶⁴;

-motivazione intrinseca: costituisce la base per poter svolgere al meglio un'attività o un lavoro. Essa costituisce la spinta ad ottenere ricompense da un punto di vista psicologico⁶⁵.

-persistenza: capacità che mantiene alto l'interesse per un determinato

compito creativo, affinché si raggiunga l'obiettivo desiderato⁶⁶.

-propensione al rischio: non tutti i processi creativi generano prodotti che hanno una buona riuscita, infatti il rischio è quello di non essere apprezzati o compresi all'interno di un contesto⁶⁷.

Maria Cinque, inoltre, approfondisce anche il tema relativo ai **fattori inibitori**, i quali possono essere distinti in tre macro-categorie:

-fissità funzionale: impossibilità di svincolarsi da schemi precostituiti;

-sicurezza dell'ovvio: scaturisce dalla scelta compiuta da un soggetto di modelli già precostituiti;

-ostacoli di vario genere: questa categoria si riferisce soprattutto ad ostacoli di tipo linguistico, in quanto comprendere formule di significati, spesso soggetti al cambiamento;

-blocco emotivo: fattore che dipende da caratteristiche emotive intrinseche nella psiche dell'individuo⁶⁸.

⁶⁴ CINQUE M., *AGIRE CREATIVO. TEORIA FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE*, MILANO, FRANCO ANGELI, 2010, P. 121-122

⁶⁵ KREITNER R., KINICKI A., *COMPORTAMENTO ORGANIZZATIVO. DALLA TEORIA ALL'ESPERIENZA*, MILANO, APOGEO, 2008, P. 150

⁶⁶ CINQUE M., *OP. CIT.*, P. 121-122

⁶⁷ DE GIORGI L., *LA CREATIVITÀ: ALCUNE PROSPETTIVE PER UN COSTRUTTO DIFFICILE DA DEFINIRE*, MIZAR. COSTELLAZIONE DI PENSIERI, 2016, N. 2-3, P. 136

⁶⁸ CINQUE M., *OP. CIT.*, P. 122

Il genio creativo e il pregiudizio della follia

Per molto tempo si è creduto che il talento fosse una caratteristica essenziale all'espressione creativa di particolari individui, identificati come "geni". Secondo la mitologia romana il genio era colui che proteggeva sia la vita dell'uomo (genius) e sia custodiva l'anima di un popolo (concetto di genius loci). In epoca rinascimentale, invece, il concetto di genio venne associato alle capacità dell'uomo di saper inventare, grazie a doti soprannaturali. Infine nel romanticismo e grazie al precedente movimento dello Sturm e Drang, si iniziò ad associare la creatività (intesa come espressione di talento) alla parte irrazionale della psiche dell'individuo. Venne introdotto infatti il termine "estro", per identificare appunto il momento di massima ispirazione, che precedeva un'opera talentuosa, frutto dell'irrazionalità. L'estro, infatti, si caratterizza come l'azione che consente la realizzazione concreta di

un'intuizione, prodotta proprio da un pensiero irrazionale⁶⁹.

Il modo irrazionale con il quale alcuni individui generavano meravigliose opere, fece sviluppare un pensiero molto condiviso dagli scienziati del 1800, secondo i quali esisteva un legame molto forte tra disturbi mentali e genio. La storia ci riporta numerosi esempi di uomini e donne affetti da disturbi mentali (Van Gogh, Munch, Schiele, ecc.) il cui talento e creatività risultavano essere geniali.

Tuttavia con gli studi compiuti a partire dagli anni '50 sul pensiero creativo si iniziò a ritenere che l'idea di associare follia e creatività fosse frutto di un pregiudizio culturale⁷⁰. Infatti questo sarà confermato successivamente, dagli esperimenti compiuti sul cervello, come riportato nella sezione di questa tesi in "creatività e specializzazione emisferica".

⁶⁹ CINQUE M., *AGIRE CREATIVO. TEORIA FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE*, MILANO, FRANCO ANGELI, 2010, p. 40

⁷⁰ GAGLIARDI D. M., TORROMINO G., *OP. CIT.*, p. 2

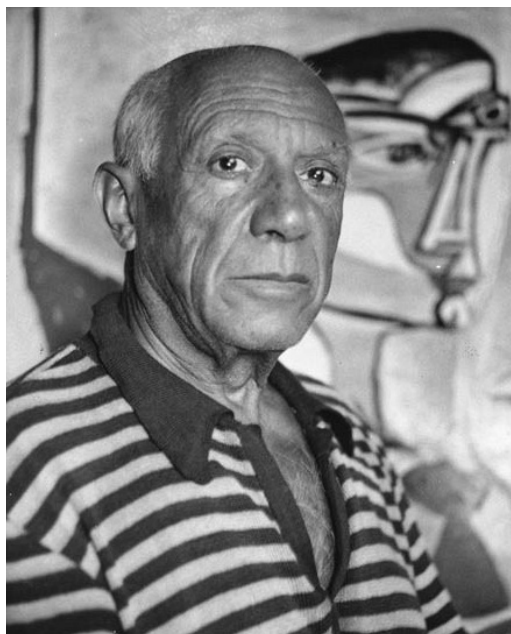
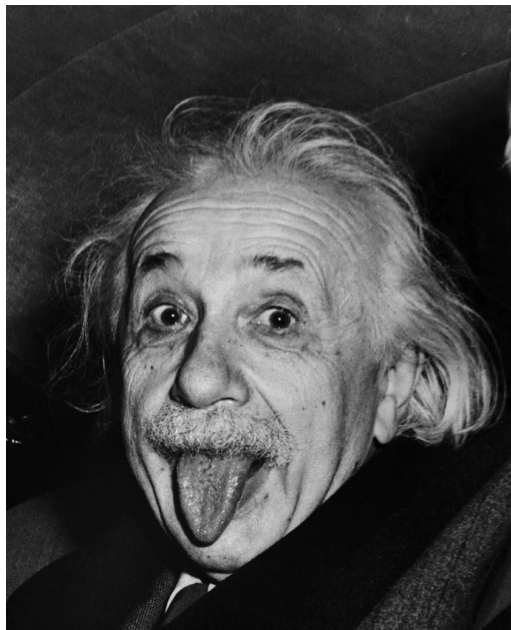
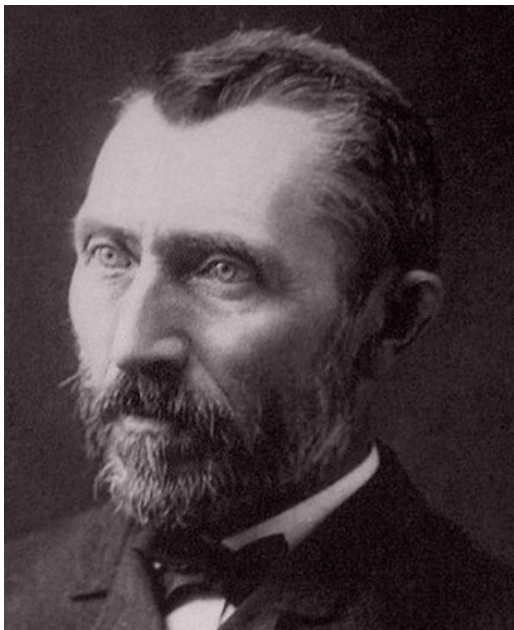


FIG. 20-VAN GOGH. IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://WWW.ACEDIA.IT/VAN-GOGH-VITA/](https://www.acedia.it/van-gogh-vita/)

FIG. 21-EDVARD MUNCH. IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://DISCELLEGRINA.BLOGSPOT.COM/2014/02/EDVARD-MUNCH.HTML](https://discellegrina.blogspot.com/2014/02/edvard-munch.html)

FIG. 22-ALBERT EINSTEIN. IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://WWW.TACCUINISTORICI.IT/ITA/NEWS/MODERNA/PERSONAGGI-CELEBRI/LEONARDO-DA-VINCI-ALLESTITORE-DI-BANCHETTI-STRAORDINARI.HTML](https://www.taccuinistorici.it/ita/news/moderna/personaggi-celebri/leonardo-da-vinci-allestitore-di-banchetti-strordinari.html)

FIG. 23-PABLO PICASSO. IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://BIOGRAFIEONLINE.IT/FOTO-PABLO-PICASSO](https://biografieonline.it/foto-pablo-picasso)

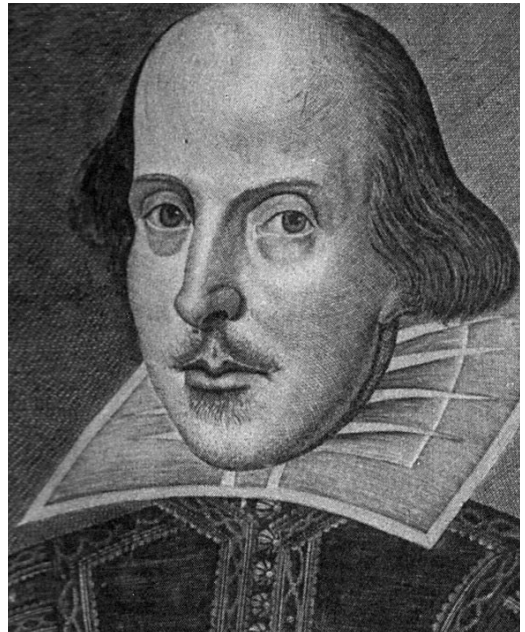
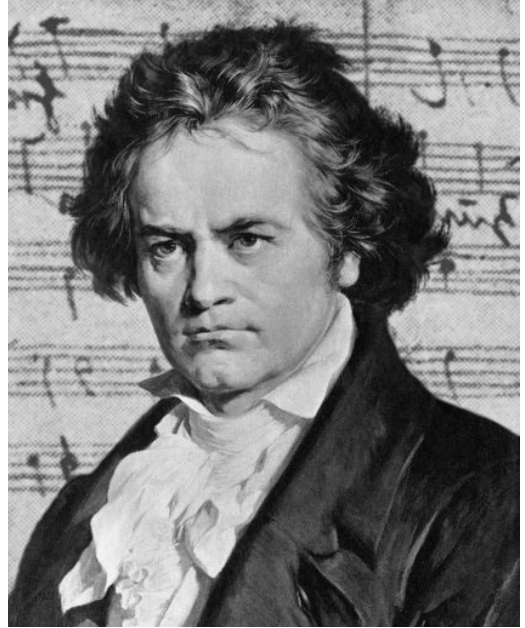
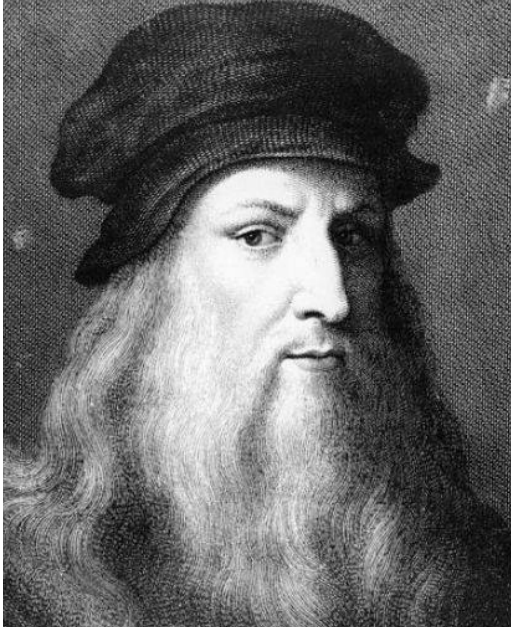


FIG. 24-LEONARDO DA VINCI. IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://WWW.TACCUINISTORICI.IT/ITA/NEWS/MODERNA/PERSONAGGI-CELEBRI/LEONARDO-DA-VINCI-ALLESTITORE-DI-BANCHETTI-STRORDINARI.HTML](https://www.taccuinistorici.it/ita/news/moderna/personaggi-celebri/leonardo-da-vinci-allestitore-di-banchetti-straordinari.html)

FIG. 25-SALVADOR DALÌ. IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://WWW.ARTSLIFE.COM/2017/07/21/RIESUMATA-LA-SALMA-SALVADOR-DALI/](http://www.artslife.com/2017/07/21/riesumata-la-salma-salvador-dali/)

FIG. 26-LUDWING VAN BEETHOVEN. IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://WWW.TACCUINISTORICI.IT/ITA/NEWS/MODERNA/PERSONAGGI-CELEBRI/LEONARDO-DA-VINCI-ALLESTITORE-DI-BANCHETTI-STRORDINARI.HTML](https://www.taccuinistorici.it/ita/news/moderna/personaggi-celebri/leonardo-da-vinci-allestitore-di-banchetti-straordinari.html)

FIG. 27-WILLIAM SHAKESPEARE. IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://WWW.ARTSLIFE.COM/2016/04/30/](http://www.artslife.com/2016/04/30/)

[LETERNA-BELLEZZA-DELLA-POESIA-DI-WILLIAM-SHAKESPEARE/LETERNA-BELLEZZA-DELLA-POESIA-DI-WILLIAM-SHAKESPEARE/](#)

Il potenziale creativo

Luca De Giorgi ricercatore in pedagogia dello sviluppo introduce il concetto di **creatività in “potenza”** presente in ogni individuo, quasi come se fosse un tratto distintivo che egli possiede per sua natura. Questo comporta che tutti possano avere un potenziale creativo innato, contraddicendo le tesi secondo la quale la creatività è una capacità di pochi o di un presunto “genio”. La creatività in potenza può essere espressa attraverso molteplici modalità, da quella artistica e ingegneristica più comunemente conosciute, alla forme che si manifestano nello svolgimento di azioni quotidiane. Affinché questo potenziale creativo emerga è necessario che intervengano diverse variabili: il contesto, la cultura, l'interesse personale, ecc .. Il contesto gioca un ruolo fondamentale, infatti un creativo diviene tale, solo se assecondato dal contesto. Per comprendere maggiormente tale

concetto è utile fornire un esempio formulato dallo stesso Luca de Giorgi, il quale afferma che se Bach non fosse nato ad Eisenach, ma in un villaggio in Australia ugualmente nel 1700 e non avesse vissuto le influenze dell'illuminismo, probabilmente non avrebbe mai composto opere così creative⁷¹.

Infatti riportando il pensiero formulato da A. Sen e M. Nussbaum si può affermare che **la creatività rimane un potenziale inespresso se non stimolata all'interno di un contesto capacitante**⁷².

Pertanto il fattore contesto risulta essere uno dei tanti, che stimola il potenziale creativo. Maslow e Rogers due esponenti della psicologia umanista, sottolineano l'importanza della spinta motivazionale, necessaria a far manifestare il potenziale creativo, cercando di eliminare qualsiasi fattore inibitorie⁷³.

⁷¹ DE GIORGI L., *LA CREATIVITÀ: ALCUNE PROSPETTIVE PER UN COSTRUTTO DIFFICILE DA DEFINIRE*, MIZAR. COSTELLAZIONE DI PENSIERI, 2016, N. 2-3, P. 132-134

⁷² PER CONTESTO CAPACITANTE SI DICE TALE, SOLO SE PROMUOVE LA REALIZZAZIONE DELLA PERSONA, ATTRAVERSO LE OCCASIONI DI APPRENDIMENTO E SOCIALIZZAZIONE, MIGLIORANDO LE INTERAZIONI TRA I SINGOLI E IL SISTEMA. RAPPRESENTA UN LUOGO O NON, CHE HA UNA FORTE INFLUENZA SULLO SVILUPPO DELLA CAPACITÀ DEGLI INDIVIDUI. PATERA S., *CONTESTI CAPACITANTI E RUOLO DELLE COMPETENZE. DALL'ESCLUSIONE ALLA PARTECIPAZIONE*, AMALTEA TRIMESTRALE DI CULTURA, MARZO 2015, ANNO X, N. 1, P.15

⁷³ DE GIORGI L., *OP. CIT.*, P. 134

Teoria della confluenza

La teoria della confluenza tenta di spiegare da cosa nasce la presenza del potenziale creativo innato, presente in ogni individuo.

Questo approccio considera la creatività come frutto dell'interazione tra l'individuo, il contesto e le caratteristiche personali. Secondo Teresa Amabile, professoressa e ricercatrice all'Università di Harvard, la componente creativa è generata dall'interazione di tre fattori⁷⁴:

-motivazione intrinseca: consiste nella volontà di raggiungere un determinato risultato.

Essa nasce dal desiderio proprio di una persona nell'interesse nel perseguire ciò che si desidera;

-possesso di conoscenze e di abilità tecniche in settori specifici: questi due parametri sono legati all'area cognitiva e conoscitiva e consentono all'individuo di eseguire le operazioni di combinazione e di selezione delle informazioni preesistenti⁷⁵;

-l'utilizzo di competenze del pensiero creativo: queste caratteristiche sono necessarie a gestire le problematiche riscontrate in particolari situazioni, per generare risultati nuovi e utili⁷⁶.

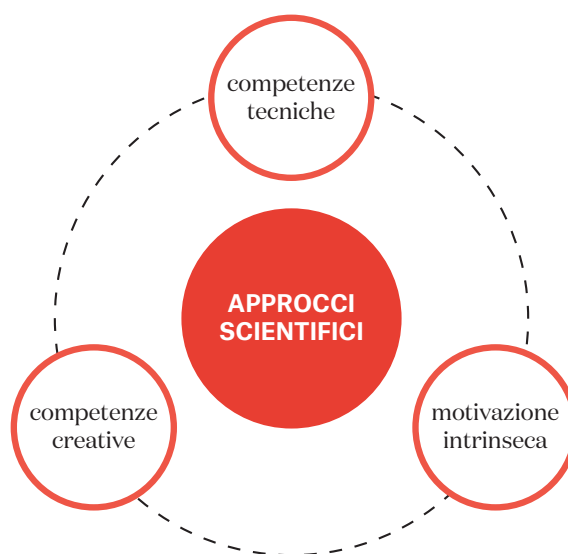


FIG. 28-CARATTERISTICHE DELL'INDIVIDUO. IMMAGINE TRATTA DA CAVALLIN F., *CREATIVITÀ PENSIERO CREATIVO E METODO*, LIBRERIAUNIVERSITARIA, 2015, P. 41

⁷⁴ AMABILE T. M., *COMPONENTIAL THEORY OF CREATIVITY*, *ENCYCLOPEDIA OF MANAGEMENT THEORY*, HARVARD BUSINESS SCHOOL, ERIC H. KESSLER, Ed., 2013, P. 3

⁷⁵ CAVALLIN F., *CREATIVITÀ, PENSIERO CREATIVO E METODO*, PADOVA, LIBRERIAUNIVERSITARIA, 2015, P. 40-42

⁷⁶ FURIA P., *IL PENSIERO CREATIVO: TEORIE, METODI E APPLICAZIONI E FOCUS SUI CONTESTI EDUCATIVI*, TESI DI LAUREA, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA, MILANO, 2015, P. 19

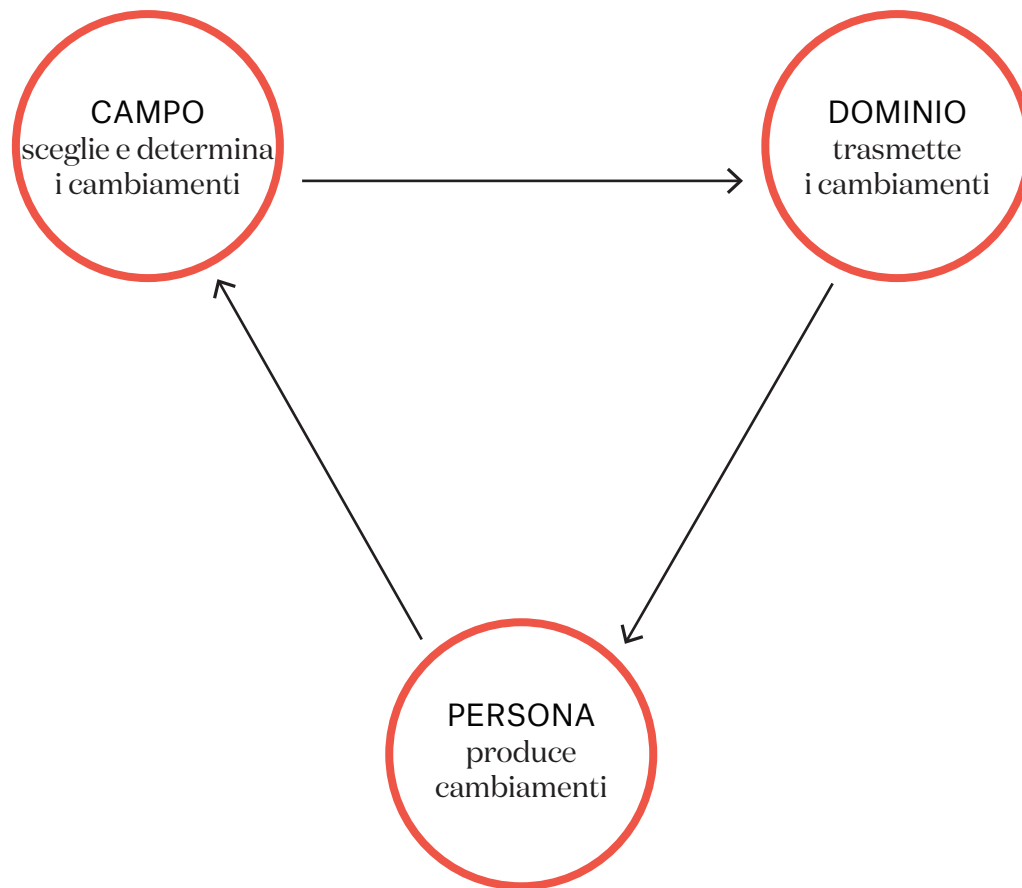


FIG. 29-LOCUS OF CREATIVITY (CSIKSZENTMIHALYI, 1988). IMMAGINE TRATTA DA CAVALLIN F., *CREATIVITÀ PENSIERO CREATIVO E METODO*, LIBRERIAUNIVERSITARIA, 2015, P. 42

Mihály Csíkszentmihályi, psicologo ungherese, elaborò una teoria conosciuta come *Locus of Creativity*, in cui si parla della creatività come la risultante di tre fattori principali: la persona, il campo e il dominio. Secondo tale teoria si può affermare che l'individuo preleva le informazioni dal suo dominio di conoscenza e le trasforma in nuove idee, sia grazie all'attivazione dei suoi processi cognitivi, sia grazie

alle sue caratteristiche personali, una fra queste è la motivazione intrinseca. Il campo determina la novità di un'idea elaborata, mentre il dominio rappresenta il "contenitore della conoscenza". Questo modello appare molto interessante, in quanto definisce ciò che è creativo sulla base di una comunità di esperti, che ne giudica la sua attinenza, attraverso il parametro della novità⁷⁷.

⁷⁷ CAVALLIN F., *CREATIVITÀ, PENSIERO CREATIVO E METODO*, PADOVA, LIBRERIAUNIVERSITARIA, 2015, P. 40-42

La libertà attraverso la creatività

La psicologia umanista pone l'accento sull'importanza della **creatività come uno strumento utile alla realizzazione del sé**, in quanto genera o fortifica lo sviluppo delle capacità personali.

Questa corrente di pensiero si contrappone alla visione comportamentista e deterministica di quel tempo, focalizzandosi sull'importanza che assume la natura umana e, di conseguenza, sul concetto di dignità e di libertà individuale.

La psicologia umanista infatti, considera l'uomo come spinto da una motivazione intrinseca ad autorealizzarsi e la creatività, in tal senso, è uno strumento che consente all'uomo di espandersi, sviluppare e acquisire nuove potenzialità.

Mencarelli negli anni settanta associa infatti, il concetto di **libertà** a quello di **creatività**, come il mezzo per raggiungere tale realizzazione⁷⁸. Abraham Maslow, esponente della psicologia umanista, svolge molti studi riguardo al concetto di autorealizzazione degli individui, analizzando soprattutto quanto i soggetti si potenzino, attraverso lo svolgimento delle attività creative. Infine Maslow mette in luce che i benefici riscontrati dagli individui analizzati, corrispondono ad:

- una maggiore percezione della realtà;
- sviluppo di un'identità personale;
- autonomia;
- capacità di analisi e sintesi;
- capacità nel creare legami;
- maggiore espressività⁷⁹.

⁷⁸ CINQUE M., *AGIRE CREATIVO. TEORIA FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE*, MILANO, FRANCO ANGELI, 2010, p. 106

⁷⁹ FRANCESCO D., PUTTON A., CUDINI S., *UNO STRALCIO PER COMPRENDERE DA "STAR BENE INSIEME A SCUOLA"*, CARROCCI, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI VERONA, 2015

I 3.5 CONTESTO

Il contesto stimola la creatività

Uno dei maggior fattori che influisce sulla capacità creativa degli individui è sicuramente il contesto, come si è accennato nella sezione riguardante il potenziale creativo. **Il contesto** infatti è inteso come l'insieme delle componenti psicologiche, sociali e fisiche, che hanno un forte impatto sulla persona. L'interazione tra individuo e contesto

determina l'attuazione del processo creativo e la successiva realizzazione di prodotti creativi⁸⁰.

L'ambiente e **l'individuo** sono in stretta correlazione e si influenzano a vicenda: si parla infatti di un concetto di co-evoluzione, attraverso il quale gli organismi viventi sono collegati al loro ambiente di riferimento⁸¹.

⁸⁰ CAVALLIN F., *CREATIVITÀ, PENSIERO CREATIVO E METODO*, PADOVA, LIBRERIAUNIVERSITARIA, 2015, p. 41-42

⁸¹ CASIRATI V., *TRAIETTORIE DI EPISTEMOLOGIA DELLA COMPLESSITÀ. SPUNTI PER UNA PEDAGOGIA DELLE CONNESSIONI*, RICERCHE DI PEDAGOGIA E DIDATTICA, 2008, VOL. 3, P. 2

Nel 2001 è stata inaugurata un'importante esposizione svedese, per celebrare il centenario della nascita del premio Nobel. La mostra si intitola "Culture della Creatività" e ha l'obiettivo di indagare proprio il tema riguardante la relazione tra individuo, contesto e creatività⁸². Secondo tale mostra si evidenzia la presenza di numerosi luoghi e ambienti che hanno attuato, negli individui vincitori di premi Nobel, un processo creativo. Ad esempio a Parigi e a Londra si riscontra la presenza di un alto numero di scrittori e artisti, vincitori di premi Nobel; numerosi sono anche i laboratori di

ricerca e le Università, prima fra tutte Cambridge⁸³.

Nel corso del tempo molti studiosi hanno tentato di dare una spiegazione al **ruolo svolto dal contesto nei processi creativi** e numerose sono state le interpretazioni a riguardo. Un primo gruppo di studiosi analizza le caratteristiche principali che ogni contesto dovrebbe possedere, affinché stimoli la creatività nei suoi individui. I risultati di questi studi dimostrano che gli individui sono maggiormente creativi se esposti in **contesti caratterizzati da forti "pressioni"**, in quanto queste **stimolano la motivazione al lavoro**⁸⁴.



FIG. 30-IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://JOELROBISON.COM/](http://joelrobison.com/)

⁸² [HTTPS://CORDIS.EUROPA.EU/NEWS/RCN/16575/IT](https://cordis.europa.eu/news/rcn/16575/it)

⁸³ COLZI C., PREMI NOBEL: UN SECOLO DI CREATIVITÀ, ARTE E ARTI, 17 FEBBRAIO 2007

⁸⁴ MONTANARI F., TERRITORI CREATIVI. L'ORGANIZZAZIONE DELLE POLITICHE A SUPPORTO DELLA CREATIVITÀ, S.L., EGEA, 2011, P. 25

Teresa Amabile individua **quattro principali stimolatori di creatività** presenti negli ambienti lavorativi di seguito riportati.

Orientamento: all'interno di un contesto è necessario considerare l'orientamento di un gruppo. Nello specifico comprendere quanto un determinato ambiente sia predisposto a sostenere l'attuazione di processi creativi. Attività svolte: la suddivisione del lavoro gioca un ruolo fondamentale e, soprattutto, è importante che un individuo svolga liberamente e autonomamente il proprio lavoro, affinché non sia condizionato da norme e codici comportamentali. A tal proposito, gli studi di Ratner e Hamilton hanno dimostrato che le persone sono più predisposte a lavorare da sole quando un compito è molto difficile o quando serve a potenziare le loro conoscenze e la loro formazione⁸⁵.

Pressioni: esistono due tipologie di pressioni sia una relativa alle scadenze e sia quella del carico di lavoro. Teresa Amabile afferma che entrambe hanno un impatto positivo allo stimolo della creatività, in quanto le persone percependo i problemi come urgenti e importanti tendono a trovare molteplici soluzioni, attraverso lo sviluppo di idee e innovazioni;

Risorse: le risorse rappresentano l'aspetto economico necessario a finanziare e sostenere lo sviluppo di prodotti creativi.

Competizione: lo sviluppo di ambienti competitivi stimola la creatività attraverso una costante produzione di idee⁸⁶.

⁸⁵ FERDMAN R. A., DOVREMMO FARE PIÙ COSE DA SOLI, *WASHINGTON POST*, 26 MAGGIO 2015, SEZIONE CULTURA

⁸⁶ [HTTPS://HUBERTJAQUI.WORDPRESS.COM/TAG/TERESA-AMABILE/](https://hubertjaoui.wordpress.com/tag/teresa-amabile/)

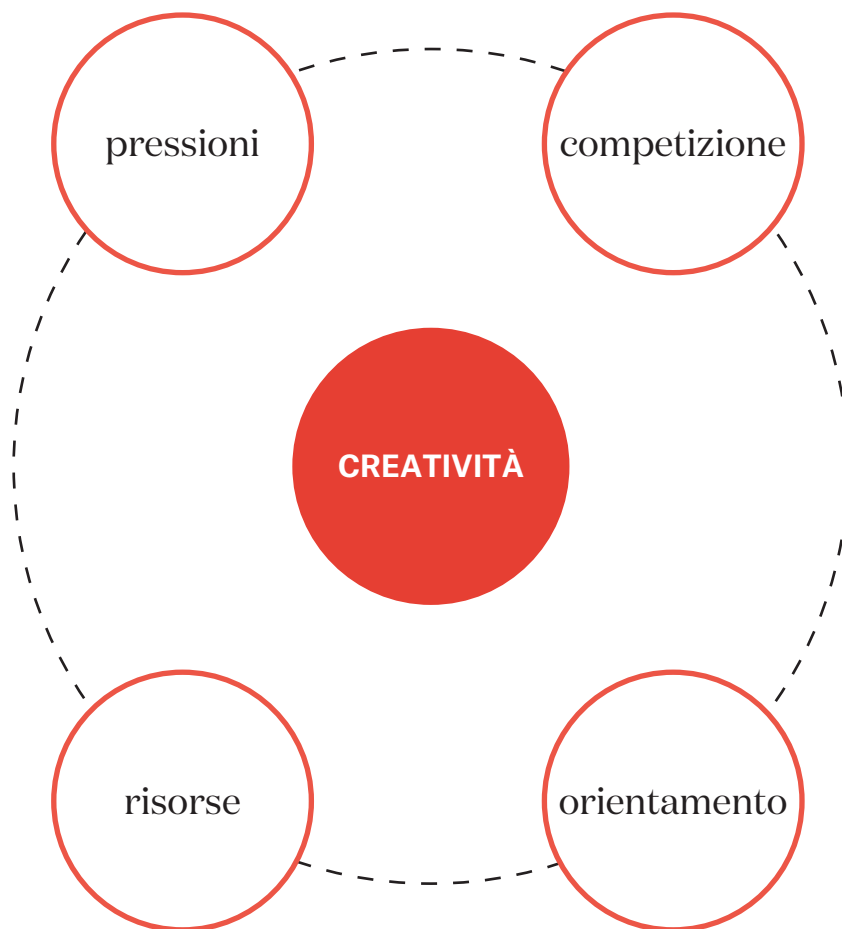


FIG. 31-LE QUATTRO CATEGORIE DI FATTORI CONTESTUALI. IMMAGINE TRATTA DA AMABILE ET AL., 2006

Direcenteancheunaltro studioso Svante Lindquist si è occupato di descrivere le **principali caratteristiche** degli ambienti creativi. Secondo il suo pensiero gli ambienti della creatività sono caratterizzati da un'alta densità di individui, che possiedono competenze e conoscenze in diversi settori. La creatività nasce soprattutto dall'interazione tra individui con diverse tipologie di conoscenze, attraverso lo scambio e la condivisione di informazioni. Infatti, una tra le più importanti caratteristiche degli ambienti creativi è la possibilità di confrontarsi con gli altri. Svante Lindquist individua questi ambienti come luoghi informali di incontro come ad esempio strutture istituzionali, laboratori o caffetterie. Un secondo aspetto che egli ritiene fondamentale consiste nella mobilità degli individui in ambienti diversi. A tal proposito lo studioso narra di alcuni aneddoti come ad esempio l'esperienza di Harold Kroto, il quale dopo essere venuto a conoscenza

di una tecnica sviluppata in un altro laboratorio, decise di partire per poterla apprendere. All'incirca dopo dieci anni riuscì a portare a termine gli esperimenti cominciati dall'inizio della sua carriera. Un'interessante caratteristica comune a tutti gli ambienti creativi, individuata da Lindquist, si riscontra nel caos e nei periodi di notevole instabilità, i quali determinano negli individui forti stimoli alla creatività⁸⁷.

Ulteriori studi, invece, dimostrano che la creatività è frutto di un processo di interazione tra l'individuo e il contesto sociale. Questo modello è stato descritto da Woodman e Shoenfeldt nel 1989, conosciuto come **modello di interazione**. Nello schema seguente si nota che l'input al processo creativo è caratterizzato dal comportamento individuale, il quale interagisce con altre variabili del contesto: il comportamento di altri soggetti, l'organizzazione dell'ambiente, la presenza di gruppi e la loro struttura⁸⁸.

⁸⁷ TESTA A., *LA CREATIVITÀ A PIÙ VOCI*, ROMA-BARI, LATERZA, 2005, P. 63-66

⁸⁸ RICHARD W. WOODMAN, JOHN E. SAWYER AND RICKY W. GRIFFIN, TOWARD A THEORY OF ORGANIZATIONAL CREATIVITY, *THE ACADEMY OF MANAGEMENT REVIEW*, APRILE 1993, VOL. 18, N. 2, P. 294-296

Creatività come leva allo sviluppo urbano

All'interno del Libro Verde emanato dalla Commissione Europea nel 2010 si afferma l'importanza dello sviluppo della creatività, all'interno delle città, come una possibile risorsa⁸⁹. Un primo elemento affrontato all'interno di tale documento si riferisce alla realizzazione di luoghi relativi alla sperimentazione e all'attuazione di creatività. Questi luoghi vengono definiti come **ambienti atti alla socializzazione e allo scambio di idee**. Essi infatti possono agire da stimolo in alcune città, per contrastare il fenomeno dell'esclusione sociale e della marginalizzazione di alcune aree urbane, rispetto ai centri urbani molto sviluppati (considerati come cluster per eccellenza: Madrid, Milano, Parigi, ecc...). La creatività tuttavia, non si sviluppa soltanto all'interno di contesti molto prosperi, ma anche in aree molto svantaggiate o zone periferiche. Il CESE sottolinea ad esempio il caso studio

di Valencia e l'espansione sempre più regionale, i quali grazie all'utilizzo della creatività hanno aumentato i loro indici di ricchezza e sviluppo. La realizzazione di contesti creativi ha un impatto a livello sociale molto forte, in quanto è strettamente collegata allo **sviluppo economico** delle comunità interessate. La letteratura fornisce numerosi esempi di alcune aree o città sviluppatesi grazie all'incentivo creativo come ad esempio: Silicon Valley, Silicon Glen (in Scozia), Bavaria Valley (Baviera), Rotterdam e Amsterdam. In tal senso è importante porre l'attenzione sugli studi di Richard Florida riguardanti le condizioni necessarie a formare lo sviluppo di una classe creativa, che vada ad incentivare sviluppo e innovazione tramite la creatività. **Queste città creative promuovono il cambiamento come obiettivo da raggiungere per ottenere innovazione e benessere**⁹⁰.

⁸⁹ COMMISSIONE EUROPEA, LIBRO VERDE. LE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE, UN POTENZIALE DA SFRUTTARE, COM(2010) 183, 25 APRILE 2010
SULLA PROMOZIONE DI UN QUADRO EUROPEO PER LA RESPONSABILITÀ SOCIALE DELLE IMPRESE

⁹⁰ Ivi, p. 8-9



FIG. 32-IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://SAMMYSLABBINCK.TUMBLR.COM/](http://sammyslabbinck.tumblr.com/)

Uno degli strumenti creativi che incrementa la crescita all'interno dei contesti è rappresentato dalle Industrie Culturali Creative, riconosciute con l'acronimo di ICC. Secondo la strategia Europa 2020 esse rappresentano il motore dello sviluppo in quanto: incrementano l'innovazione, aumentano posti di lavoro e rappresentano dei punti di connessione con altri settori industriali. Inoltre le ICC rivestono un ruolo molto importante all'interno delle società in cui sono presenti poiché: supportano la diversità e la tolleranza, difendono la dignità delle persone e basano le loro visioni in ottica di inclusione e accoglienza. Secondo il Libro Verde COM (2010) si riporta che le ICC forniscono occupazione a 5 milioni di persone⁹¹ e stando ad un Report redatto nel 2008 il settore delle ICC è in continua crescita⁹². Molti studiosi parlano di creatività come leva allo sviluppo sostenibile, in quanto alimenta la nascita di prodotti anche "immateriali", che si riferiscono all'esperienza. L'adozione di Industrie Culturali Europee resta ancora un tema molto dibattuto e le strategie e le politiche adottate a riguardo risultano essere diverse in tutti gli stati che ne beneficiano (Commissione europea Libro Verde, 2010).

⁸⁵ [HTTP://WWW.CONFINDUSTRIASI.IT/FILES/FILE/DOCUMENTI/DOCUMENTILAVORO/PIATTAFORMACULTURA/PARERE_CCMi-CESE_FIN_AS_IT.PDF](http://www.confindustriasi.it/files/File/Documenti/DocumentiLavoro/PiattaformaCultura/Parere_CCMi-CESE_FIN_AS_IT.PDF)

⁸⁶ [HTTPS://UNCTAD.ORG/EN/DOCS/DITC20082CER_EN.PDF](https://unctad.org/en/docs/ditc20082cer_en.pdf)

⁸⁷ COMMISSIONE EUROPEA, LIBRO VERDE. LE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE, UN POTENZIALE DA SFRUTTARE, COM(2010) 183, 25 APRILE 2010 SULLA PROMOZIONE DI UN QUADRO EUROPEO PER LA RESPONSABILITÀ SOCIALE DELLE IMPRESE

Global Creativity Index

Il **Global Creativity Index** rappresenta un indice che serve a misurare lo sviluppo economico di un paese, ottenuto grazie alla creatività, prendendo in considerazione tre fattori: tolleranza, talento e tecnologia⁹³. Quest'indice è stato ripensato a partire dall'Index of Creativity redatto da Richard Florida precedentemente.

Il GCI, inoltre, prende in considerazione ulteriori parametri aggiuntivi come: il benessere, il capitale umano, felicità e misure di uguaglianza. L'istituto Martin Prosperity analizza i fattori sopramenzionati in maniera molto accurata. Partendo dalla prima dimensione riferita alla tecnologia, si afferma che essa rappresenta un fattore essenziale per il progresso ed è considerato come una componente fondamentale alla crescita economica.

Il talento, invece, è il secondo fattore chiave riferito alla dimensione dell'invenzione e dell'innovazione.

È una caratteristica principalmente riferita alle persone e alle conoscenze che acquisiscono durante la loro formazione, in quanto persone competenti rappresentano una fonte di risorsa.

La tolleranza, infine, rappresenta l'ultima dimensione del progresso, in cui si analizza il concetto di apertura alla diversità e all'accettazione di nuove idee, aumentando lo sviluppo di nuove idee. Queste tre dimensioni verranno analizzate, attraverso uno studio effettuato sul GCI Report del Martin Prosperity Institut del 2015, riportando dati e grafici, per comprendere maggiormente la portata d'estensione di questi fattori⁹⁴.

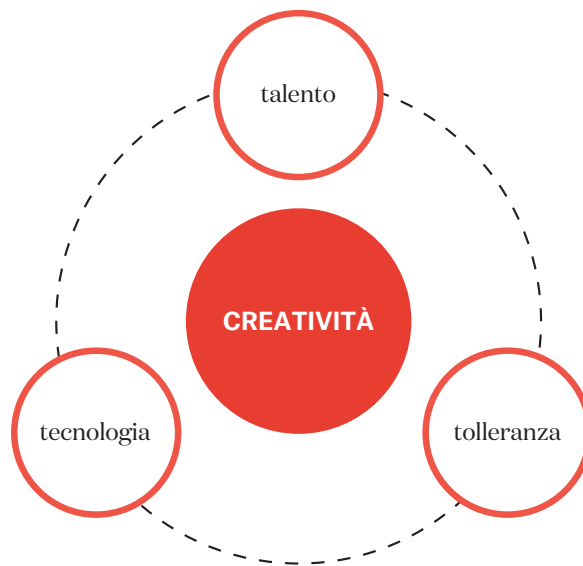


FIG. 33-LE 3T. IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://WWW.SLIDESHARE.NET/MPian/OVERVIEW-OF-THE-CREATIVE-CLASS-THEORY-AND-THE-3-TS](https://www.slideshare.net/MPian/overview-of-the-creative-class-theory-and-the-3-ts)

⁹³ [HTTP://MARTINPROSPERITY.ORG/CONTENT/THE-GLOBAL-CREATIVITY-INDEX-2015/](http://martinprosperity.org/content/the-global-creativity-index-2015/)

⁹⁴ FLORIDA R., *CREATIVITY AND PROSPERITY: THE GLOBAL CREATIVITY INDEX*, MARTIN PROSPERITY INSTITUTE, GENNAIO 2011, P. 1-3

04



Inclusione sociale

Introduzione

In generale si può affermare che il termine inclusione possa essere applicato in diversi ambiti, assumendo quasi sempre la stessa connotazione. Pertanto, attraverso questa ricerca, si analizza tale fenomeno, scomponendolo nelle sue componenti principali. L'inclusione sociale rappresenta un tema che abbraccia la complessità delle realtà attuali e che si presenta come un fenomeno che caratterizza in particolare le società odierne, le persone e gli ambienti. L'obiettivo di un processo inclusivo è la trasformazione dei contesti, affinché vi siano società più cose e compatte, che godano di un alto benessere sociale. Ciò è possibile soltanto se si adotta una nuova ottica, grazie alla quale ogni individuo goda dei propri diritti e abbia la possibilità di accedere alle risorse presenti sul territorio, in maniera equa.

I 4.1 EVOLUZIONE E SVILUPPO DEL TERMINE

Analisi semantica del termine

«Inclusione-L'atto, il fatto di includere, cioè di inserire, di comprendere in una serie, in un tutto (spesso contrapp. a esclusione)»¹.

[DIZIONARIO TRECCANI ONLINE]

Partendo da un'analisi semantica del termine inclusione, si evince che molto spesso tale concetto è associato a quello di integrazione. Tuttavia, dagli studi effettuati in letteratura, questi due termini hanno connotazioni differenti, seppur l'inclusione è un processo che deriva dall'evoluzione dello stesso

concetto di integrazione². Quest'ultima, infatti, pone l'**accento sul singolo individuo** e, in particolare, sul suo **deficit**, lasciando in secondo piano il contesto e l'ambiente che lo circondano³. L'attuazione di processi integrativi, garantisce pieni diritti alle persone con disabilità

¹ VOCABOLARIO TRECCANI ONLINE, [HTTP://WWW.TRECCANI.IT/VOCABOLARIO/INCLUSIONE/](http://www.treccani.it/vocabolario/inclusione/)

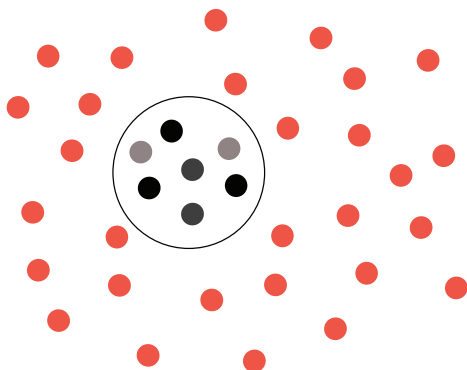
² [HTTP://WWW.PARLARECIVILE.IT/ARGOMENTI/IMMIGRAZIONE/INTEGRAZIONE.ASPX#_FTNREF1](http://www.parlarecivile.it/argomenti/immigrazione/integrazione.aspx#_ftnref1)

³ ASC INSIEME, LINEE PER I PROGETTI DI INCLUSIONE, CASALECCHIO DI RENO, P. 2, [WWW.ASCINSIEME.IT/INDEX.PHP/FILEMAN/GETFILE/AE0A63D0BE](http://www.ascinsieme.it/index.php/fileman/getfile/AE0A63D0BE)

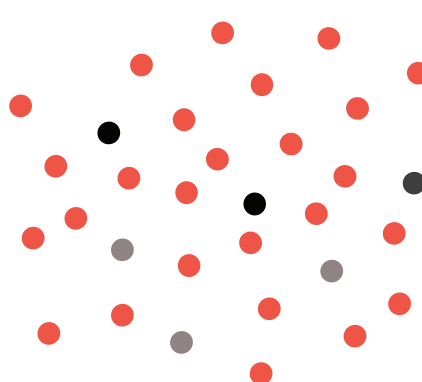
all'interno di luoghi ordinari, tuttavia non modifica il funzionamento delle regole e dei principi esistenti all'interno di questi stessi luoghi. Infatti secondo questo approccio gli individui “**diversi**” sono considerati “**speciali**” e, in quanto tali, necessitano di sostentamenti per lo più attuati mediante interventi tecnici, soggetti alla disponibilità di risorse economiche e politiche⁴. D'altro canto, nella **prospettiva**

inclusiva, si pone particolare attenzione al ruolo svolto dai **contesti**. Spesso essi, infatti, presentano ostacoli e barriere di discriminazione, che necessitano di essere rimosse o trasformate, affinché ogni persona possa pienamente godere dei propri diritti e partecipare alle scelte della società. Dunque, alla base di questo approccio, vi è il rispetto e il riconoscimento della diversità come principio chiave su cui fonda l'**equilibrio sociale**⁵.

integrazione



inclusione



⁴ GRIFFO G., PREMESSA ALLE PROPOSTE PRATICHE DELLA “GUIDA DOCENTI”: FOCUS SULLA TERMINOLOGIA. UNA RIFLESSIONE SULLA TERMINOLOGIA RIGUARDANTE LA DISABILITÀ. IN: SABATINI A, *IL SESSISMO NELLA LINGUA ITALIANA*, PRESIDENZA DEL CONSIGLIO DEI MINISTRI E COMMISSIONE NAZIONALE PER LA PARITÀ E LE PARI OPPORTUNITÀ TRA UOMO E DONNA, 1987, P. 6, WWW.AIFO.IT/UPL/CMS/ATTACH/20151026/164545671_2100.PDF

⁵ /VI/, P. 7

Il termine inclusione sociale, anche se compare di fatto nel XX secolo, si caratterizza attraverso un lungo **percorso storico**. Infatti, esso trae le sue origini sia dagli insegnamenti ebraici e cristiani, sia attraverso il pensiero storico-filosofico di diversi autori, appartenenti alla corrente post-moderna.

A partire dal 1500 a.C. infatti, si intravedono tracce del pensiero inclusivo nel **Decalogo ebraico**, in quanto uno dei comandamenti afferma proprio di rispettare l'altro, attraverso la dicitura “*Non uccidere*”, soprattutto in caso di contatto con individui appartenenti agli stati confinanti, considerati per antonomasia come “diversi”⁶. Per quanto riguarda la **dottrina cristiana**, si fa riferimento al secondo comandamento del Vangelo secondo Matteo: «*[...] amerai il prossimo tuo come te stesso [...]*»⁷ (Matteo 22,37-40), in cui si parla dell'amore universale per

i nemici e per il diverso, superando qualsiasi confine culturale, razziale e nazionale. Da un **punto di vista storico-filosofico**, prima che i regimi totalitari annullassero qualsiasi prospettiva inclusiva, si parlava del concetto di dignità umana riconosciuta come un valore universale al di là di qualsiasi differenza individuale⁸. In particolare ci si riferisce all'Umanesimo e all'epoca Rinascimentale, in cui si attribuiva molta importanza all'uomo e ai suoi diritti universali. In ambito filosofico questi concetti saranno successivamente ripresi dai filosofi post-moderni, in cui nei loro scritti parlano di **valori** come: tolleranza per le differenze, diversità, flessibilità e variabilità delle norme sociali. Essi furono, per altro, definiti come **filosofi della differenza**, poiché attribuirono molta importanza al concetto di identità, intesa come unicità della persona, svincolando la concezione

⁶ BULLOCK S., BRESTOVANSKÝ M., LENČO P, *INCLUSIONE, DIVERSITÀ E UGUAGLIANZA NELL'ANIMAZIONE GIOVANILE-PRINCIPI E APPROCCI*, UNIVERSITY OF GLOUCESTERSHIRE, 2015, P. 3, CESIE.ORG/MEDIA/RIDE-THE-PRINCIPLES-APPROACHES-IT.PDF

⁷ MATTEO 22, 37-40, [HTTP://WWW.LAPAROLA.NET/TESTO.PHP?RIFERIMENTO=MATTEO+22%2C37-40&VERSIONI\[\]=C.E.I.](http://WWW.LAPAROLA.NET/TESTO.PHP?RIFERIMENTO=MATTEO+22%2C37-40&VERSIONI[]=C.E.I.)

⁸ BULLOCK S., BRESTOVANSKÝ M., LENČO P, *OP. CIT.*, P. 4

dell'individuo da qualsiasi forma di adattamento alla società e alla cultura⁹. La definizione del termine inclusione sociale nasce solo a partire dagli anni novanta e si riferisce principalmente al concetto di disabilità, caratterizzando persone con disagi da un punto di vista fisico, mentale o che vivono in condizione di marginalità¹⁰.

Grazie ad una **Convenzione sulle Nazioni Unite**, l'inclusione divenne un principio ufficiale, da adottare all'interno dei modelli politici¹¹.

Tale Convenzione fu approvata nel 2007 a New York e vi aderirono 192 paesi. Da quel momento divenne uno dei documenti più importanti del XX secolo, in quanto, per la prima volta, si affronta il tema della diversità, considerandolo come un requisito, su cui ogni società dovrebbe essere fondata¹².



FIG. 34-CONVENZIONE ONU. IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://FOSSACESIA.GOV.IT/FOSSACESIA-IL-COMUNE-ADERISCE-ALLA-CONVENZIONE-ONU-SUI-DIRITTI-DELLE-PERSONE-CON-DISABILITA/](http://fossacesia.gov.it/fossacesia-il-comune-aderisce-alla-convenzione-onu-sui-diritti-delle-persone-con-disabilita/)

⁹ /VI/, p. 5

¹⁰ COMITATO ITALIANO PER L'UNICEF-ONLUS, *CONVENZIONE SUI DIRITTI DELLE PERSONE CON DISABILITÀ*, TRADUZIONE: CND, COD. NC 070012, ROMA, 28 MAGGIO 2007, p. 6

¹¹ [HTTP://WWW.PSYCHIATRYONLINE.IT/NODE/6550](http://www.psychiatryonline.it/node/6550)

¹² *CONVENZIONE DELLE NAZIONI UNITE SUI DIRITTI DELLE PERSONE CON DISABILITÀ*, TRADUZIONE: SERLING SOC. COOP., UDINE, 2010, p.3, [HTTPS://WWW.UNICEF.IT/ALLEGATI/CONVENZIONE_DIRITTI_PERSONE_DISABILI.PDF](https://www.unicef.it/allegati/convenzione_diritti_person_e_disabili.pdf)

«[...]Articolo 3. Principi generali

I principi della presente Convenzione sono:

- a) Il rispetto per la dignità intrinseca, l'autonomia individuale – compresa la libertà di compiere le proprie scelte – e l'indipendenza delle persone;**
- b) La non-discriminazione;**
- c) La piena ed effettiva partecipazione e inclusione all'interno della società;**
- d) Il rispetto per la differenza e l'accettazione delle persone con disabilità come parte della diversità umana e dell'umanità stessa;**
- e) La parità di opportunità;**
- f) L'accessibilità;**
- g) La parità tra uomini e donne;**
- h) Il rispetto per lo sviluppo delle capacità dei bambini con disabilità e il rispetto per il diritto dei bambini con disabilità a preservare la propria identità [...]»¹³.**

[CONVENZIONE DELLE NAZIONI UNITE SUI DIRITTI DELLE PERSONE CON DISABILITÀ]

¹³ CONVENZIONE DELLE NAZIONI UNITE SUI DIRITTI DELLE PERSONE CON DISABILITÀ, OP. CIT., P. 8,
[HTTPS://WWW.UNICEF.IT/ALLEGATI/CONVENZIONE_DIRITTI_PERSONE_DISABILI.PDF](https://www.unicef.it/allegati/convenzione_diritti_person_e_disabili.pdf)

I 4.2 TEORIE E APPROCCI ALLA BASE DELL'INCLUSIONE SOCIALE

Il concetto di diversità, fondamento essenziale su cui si basa l'inclusione sociale, è stato analizzato attraverso differenti teorie¹⁴ (Dipartimento Federale dell'interno, s.d.). Esse hanno tutte contribuito a porre le fondamenta all'attuale concetto di inclusione sociale. Questi approcci prendono in considerazione due aspetti fondamentali quali: la centralità dell'individuo e il ruolo svolto dai contesti. Attraverso la letteratura sono stati individuati principalmente quattro modelli teorici, descritti nella pagina seguente.

¹⁴ DIPARTIMENTO FEDERALE DELL'INTERNO, MODELLI DI CONCEZIONE DELLA DISABILITÀ, [HTTPS://WWW.EDI.ADMIN.CH/EDI/IT/HOME/FACHSTELLEN/UFPD/PARI-OPPORTUNITA/KONZEPTE-UND-MODELLE-BEHINDERUNG.HTML](https://www.edi.admin.ch/edi/it/home/fachstellen/ufpd/pari-opportunita/konzepte-und-modelle-behinderung.html)

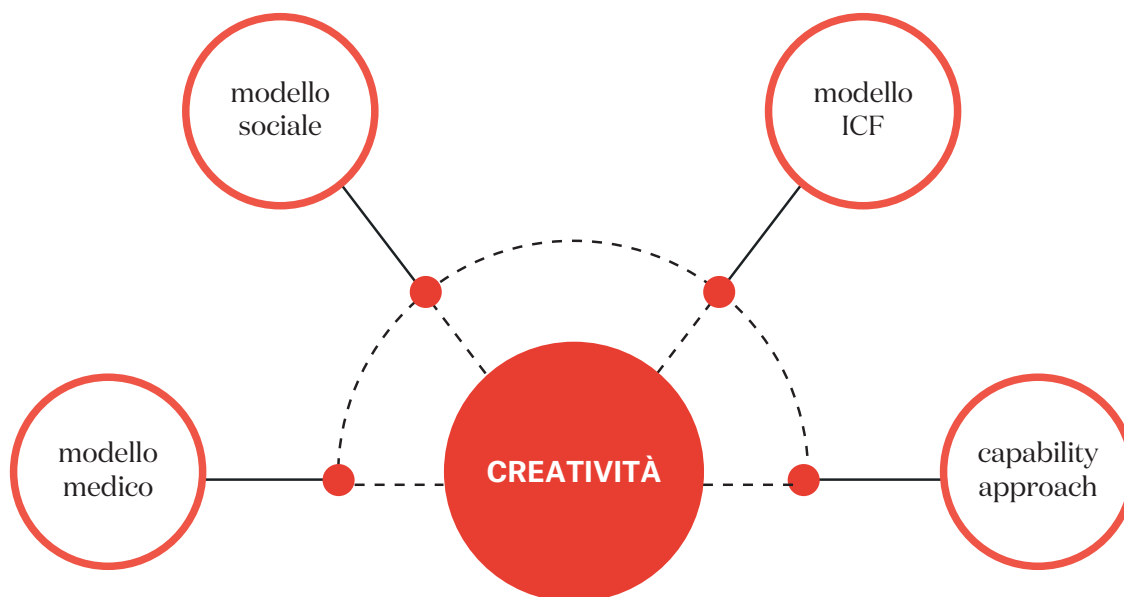


FIG. 35-MODELLI TEORICI SULLA DISABILITÀ

• **Modello individuale o medico**

Nel modello medico si considera la disabilità, in primis come una caratteristica intrinseca dell'individuo e, in secondo luogo, come una divergenza rispetto al concetto di normalità fisica e mentale. Inoltre la disabilità è considerata alla stregua di una malattia, trattata come tale proprio da un punto di vista medico. L'individuo, infatti, è considerato come un "paziente" limitato nel partecipare a qualsiasi attività della società¹⁵. È un modello che non tiene conto delle abilità umane, del comportamento, dell'ambiente sociale e relazionale proprio della persona.

Gli interventi che scaturiscono da quest'approccio, non riflettono sulla presenza di barriere, che impediscono la piena partecipazione alla vita sociale¹⁶, ma si soffermano esclusivamente sulla cura del deficit.

• **Modello sociale**

Il modello sociale nasce alla fine del 1970, in contrapposizione al modello medico. Infatti questa visione si concentra maggiormente sul concetto di barriere che esistono nei contesti sociali. È importante porre l'accento sul ruolo della società, affinché essa prenda in considerazione i bisogni di persone con disabilità.

¹⁵ VISCIDO G. D., LA STAGIONE DELL'INCLUSIONE. IN: PROFESSIONISTI SCUOLA, *INCLUSIONE SCOLASTICA DEGLI ALUNNI CON DISABILITÀ*, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO, SALERNO, 2013, P. 14

¹⁶ BIGGERI M., BELLANCA N., *L'APPROCCIO DELLE CAPABILITY APPLICATO ALLA DISABILITÀ: DALLA TEORIA DELLO SVILUPPO UMANO ALLA PRATICA*, UNIVERSITÀ DI FIRENZE, FIRENZE, 2011, P. 23-24

Questo modello adotta un approccio olistico, in quanto analizza la totalità dei fattori ambientali e culturali, che rappresentano un limite per i soggetti disabili. Si parla, ad esempio, di: sussidi economici inadeguati, scarsi servizi sanitari e ambienti e contesti caratterizzati da forti barriere socio-culturali¹⁷.

Infine, secondo questo approccio, il ruolo che le politiche dovrebbero adottare, consiste nel promuovere e implementare leggi a favore della partecipazione sociale, assicurando gli stessi diritti ad ogni individuo¹⁸.

• **Modello ICF**

Il modello ICF considera la disabilità come uno stato che tutti gli individui possono sperimentare, in un particolare momento della loro vita. Questo approccio rappresenta un punto di intersezione tra il modello sociale e quello medico, in quanto esso definisce la disabilità come il risultato ottenuto mediante la relazione tra fattori personali e ambientali¹⁹.

Secondo Mitra in “The capability approach and disability”, l’ICF rappresenta un modello di analisi della diversità, molto vicino a quello del capability approach²⁰.

Tuttavia, gli autori Biggeri e Bellanca riconoscono alcune divergenze tra i due modelli, in quanto l’ICF non si focalizza abbastanza sui processi che determinano la disabilità e non considera abbastanza rilevanti le differenze culturali in relazione al concetto di diversità²¹.

• **Approccio delle capabilities**

La teoria del capability non esamina tanto il concetto di disabilità, quanto piuttosto indaga sul principio di uguaglianza, in termini di possibilità e di scelte. Come afferma A. Sen, inoltre, tale teoria meglio si presta a considerare la diversità come un valore aggiunto, al contrario di molte altri approcci come ad esempio la teoria utilitaristica o la teoria del benessere, che valutano l’individuo sulla base dei beni che possiede o delle sue ricchezze²².

L’aspetto principale di questo approccio consiste nel guardare alla disabilità tenendo conto sia delle caratteristiche individuali, sia delle relazioni sociali, in quanto, come afferma la psicologa Bakhshi non basta soltanto considerare le risorse economiche e quantitative di una persona, poiché ciò equivale ad ignorare il suo legame che intercorre tra questa e la comunità²³.

¹⁷ VISCIDO G., *OP. CIT.*, P. 16

¹⁸ BIGGERI M., BELLANCA N., *L’APPROCCIO DELLE CAPABILITY APPLICATO ALLA DISABILITÀ: DALLA TEORIA DELLO SVILUPPO UMANO ALLA PRATICA*, UNIVERSITÀ DI FIRENZE, FIRENZE, 2011, P. 24

¹⁹ *IBIDEM*

²⁰ MITRA, S., THE CAPABILITY APPROACH AND DISABILITY. IN: TISCI R., *RIPENSARE LA DIVERSA ABILITÀ ALLA LUCE DEL CAPABILITY APPROACH*, FOCUS NOTE SEMI-ONLUS, APRILE 2015, 4, P. 1

²¹ BIGGERI M., BELLANCA N., *OP. CIT.*, P. 24-25

²² SEN, A. K., CAPABILITY: REACH AND LIMITS. IN: E. CHIAPPERO-MARTINETTI, *DEBATING GLOBAL SOCIETY: REACH AND LIMITS OF THE CAPABILITY APPROACH*, FONDAZIONE GIACOMO FELTRINELLI, MILANO, 2009, P. 23-24

²³ BAKHSHI P., TRANI J.-F., ROLLAND, C., *CONDUCTING SURVEYS ON DISABILITY: A COMPREHENSIVE TOOLKIT*, HANDICAP-INTERNATIONAL, LIONE, 2006, WWW.UCL.AC.UK/LC-CCR/LCCSTAFF/JEAN...TRANI/HDCACONF0905.PDF

Amartya K. Sen e la teoria del capability approach

Tra i modelli precedentemente analizzati, l'approccio alle capabilities, nato negli anni '80 con Amartya Sen, racchiude molti dei concetti fondamentali alla base dell'inclusione sociale. A tal proposito, Rossella Tisci in un articolo pubblicato su Focus Note, afferma che i modelli di inclusione sociale più conosciuti, non possiedono gli strumenti adeguati per indagare la complessità del concetto "diversità". Di conseguenza, l'autrice fa riferimento al modello del **capability** proprio come ad uno degli approcci più validi come modello inclusivo per eccellenza, che le politiche esistenti dovrebbero adottare²⁴. Per questo motivo si ritiene opportuno approfondirne l'analisi in maniera più dettagliata.

La teoria del capability approach si basa sul concetto di **libertà della persona**, intesa come la possibilità di poter

scegliere tra le varie opportunità quella a cui attribuire un maggior valore. Tuttavia, non tutti gli individui hanno la stessa possibilità di scelta, infatti, secondo Amartya Sen, gli individui non sono uguali, poiché non a tutti sono date le stesse capacità (intese come opportunità effettive) di realizzare ciò a cui loro attribuiscono maggior valore²⁵. Partendo da questo presupposto, è utile affermare che è compito della società promuovere lo **sviluppo delle capacità**, inteso come l'ampliamento delle opportunità, soprattutto per quegli individui che partono da una condizione di svantaggio, affinché tutti raggiungano lo stesso numero di opportunità²⁶.

Di seguito è riportato uno schema, il quale mostra i punti cardine di cui tratta la teoria precedentemente menzionata, approfondendo i suoi elementi chiave: i beni, il set di capacità e i funzionamenti.

²⁴ TISCI R., *RIPENSARE LA DIVERSA ABILITÀ ALLA LUCE DEL CAPABILITY APPROACH*, FOCUS NOTE SEMI-ONLUS, APRILE 2015, 4, P. 1

²⁵ SEN A., *L'IDEA DI GIUSTIZIA*, MONDADORI, MILANO, 2010, P. 241

²⁶ PAOLA DI NICOLA, *APPROCCIO DELLE CAPACITÀ-LA PROSPETTIVA DI MARTHA C. NUSSBAUM*, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI VERONA



FIG. 36-CAPABILITY APPROACH. IMMAGINE TRATTA DA BIGGERI M., BELLANCA N., *L'APPROCCIO DELLE CAPABILITY APPLICATO ALLA DISABILITÀ: DALLA TEORIA DELLO SVILUPPO UMANO ALLA PRATICA*, UNIVERSITÀ DI FIRENZE, FIRENZE, 2011, P. 23-24

• Beni

Seguendo lo schema di riferimento dall'alto verso il basso, si nota per prima la presenza della categoria riferita ai beni e alle risorse, che comunemente rappresentano soldi o altri beni materiali, che ogni individuo può utilizzare e, in base ai quali, viene giudicato dalla società. La teoria del capability approach attua un superamento della concetto di bene, rispetto alla precedente definizione, proponendo di soffermarsi maggiormente sul beneficio che da questi si può trarre²⁷. Questo porta a riflettere su altri aspetti della vita che, secondo Sen, non corrispondono necessariamente a risorse materiali o economiche, quanto piuttosto all'educazione, alla sanità e in particolare alla libertà culturale e politica²⁸.

• Fattori di conversione

La conversione dei beni in un beneficio è effettuata dall'individuo. Pertanto essa è condizionata da una molteplicità di fattori legati alla sfera personale (per esempio l'età, il sesso, le condizioni fisiche e psichiche, le abilità e i talenti), sociale e ambientale, in cui egli si trova ad agire. Infatti, secondo Sen è alquanto improbabile che gli individui effettuino

una scelta, senza essere influenzati dal contesto in cui vivono²⁹.

Per comprendere meglio i fattori che influenzano la conversione, è utile riportare un esempio elaborato dallo stesso Sen: la bicicletta, un bene, si rende utile solo se vi è una strada da percorrere. Quindi, è proprio la strada, il fattore di conversione, che determina se un bene come la bicicletta possa essere quindi trasformato in un qualcosa di utile³⁰.

• Set di capability

Per quanto riguarda invece il set capability di una persona, esso rappresenta «[...] l'insieme delle combinazioni alternative di funzionamenti che essa è in grado di realizzare. È dunque una sorta di libertà: libertà sostanziale di realizzare più combinazioni alternative di funzionamenti (o, detto in modo meno formale, di mettere in atto stili di vita alternativi)»³¹ (Sen, 2000).

Le capacità denotano ciò che l'individuo realmente "può fare e può essere", quindi coincidono con le opportunità di vita tra le quali ogni soggetto ha la possibilità di scegliere³².

²⁷ BALDASCINO M., MOSCA M., *LE CAPABILITIES COME MISURA DELLA QUALITÀ URBANA E CONTRASTO ALLA SEGREGAZIONE SOCIALE*, XXXVI CONFERENZA ITALIANA DI SCIENZE REGIONALI, 2015, P. 5, [HTTPS://EC.EUROPA.EU/.../F6C45AF2-6C4F-4CA0-B547-D25E6EF9C359](https://ec.europa.eu/.../F6C45AF2-6C4F-4CA0-B547-D25E6EF9C359)

²⁸ BIGGERI M., BELLANCA N., *L'APPROCCIO DELLE CAPABILITY APPLICATO ALLA DISABILITÀ: DALLA TEORIA DELLO SVILUPPO UMANO ALLA PRATICA*, UNIVERSITÀ DI FIRENZE, FIRENZE, 2011, P. 14

²⁹ SEN A., *L'IDEA DI GIUSTIZIA*, MONDADORI, MILANO, 2010, P. 254

³⁰ BALDASCINO M., MOSCA M., *OP. CIT.*, P. 5

³¹ SEN A., *LO SVILUPPO È LIBERTÀ. PERCHÉ NON C'È CRESCITA SENZA DEMOCRAZIA*, MONDADORI, MILANO, 2000, P. 78

³² BALDASCINO M., MOSCA M., *OP. CIT.*, P. 4

• Agency

L'agency corrisponde alla libertà di ognuno nell'intraprendere tutte quelle azioni utili a poter raggiungere i propri scopi, indipendentemente dal perseguimento del proprio benessere³³. La libertà dell'agency corrisponde dunque ad una dimensione strumentale, riferita proprio alla scelta di tutto ciò che si desidera acquisire e attuare³⁴.

• Funzionamenti

Tra le tante possibilità di “essere” e “fare” che un individuo ha a propria disposizione, vi sono i funzionamenti, ovvero ciò che l'individuo alla fine decide di essere e fare concretamente. Secondo Sen ogni funzionamento può essere diverso sulla base della scelta compiuta dal soggetto. Infatti vi sono funzionamenti che nello specifico riguardano il nutrirsi, l'essere in salute o altri, più complessi, che corrispondono al proprio benessere o alla partecipazione della vita sociale³⁵. A tal proposito, Sen propone un'importante distinzione tra un “funzionamento raffinato” e un “funzionamento non raffinato”: il primo prevede che il soggetto sia pienamente

capace di intendere e di volere quale azione compiere, nel secondo caso invece, il soggetto è accompagnato nella scelta. Tale distinzione serve a far comprendere che un funzionamento può comunque essere considerato valido, anche se il soggetto non l'ha selezionato in maniera autonoma³⁶.

³³ BALDASCINO M., MOSCA M., *LE CAPABILITIES COME MISURA DELLA QUALITÀ URBANA E CONTRASTO ALLA SEGREGAZIONE SOCIALE*, XXXVI CONFERENZA ITALIANA DI SCIENZE REGIONALI, 2015, P. 6, [HTTPS://EC.EUROPA.EU/.../F6C45AF2-6C4F-4CA0-B547-D25E6EF9C359](https://ec.europa.eu/.../F6C45AF2-6C4F-4CA0-B547-D25E6EF9C359)

³⁴ CORRADO F., *CAPACITÀ E FUNZIONAMENTI: DEFINIZIONI, PROSPETTIVE, STRUMENTI E MISURAZIONI*, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI BERGAMO, BERGAMO, P. 5-6

³⁵ SEN A., *LA DISEGUAGLIANZA*, IL MULINO, BOLOGNA, 2010, P. 63

³⁶ GIULIANI G., *L'APPROCCIO DELLE CAPACITÀ. UNA CONTRO-TEORIA NECESSARIA ALLE PREDOMINANTI TEORIE DELLO SVILUPPO*, TESI DI LAUREA, UNIVERSITÀ DI BOLOGNA, BOLOGNA, P. 8

Il capability approach secondo Martha Nussbaum

Amartya Sen ha fondato le basi per lo sviluppo del capability approach. Tuttavia secondo alcuni studiosi, tale teoria risulta essere alquanto generale, poiché non chiarifica la modalità di acquisizione dei funzionamenti e delle capacità da adottare³⁷. Questa genericità secondo lo stesso Sen, rappresenta un valore, in quanto ritiene che il suo pensiero possa essere applicato a tutte le diversità umane a prescindere dalle differenze fisiche, mentali, culturali e ambientali³⁸. Il pensiero di Sen è stato ripreso da Martha Nussbaum,

filosofa e accademica statunitense, che ne arricchisce il significato. Alcune tra le maggiori differenze sono da rintracciare nei principi base delle due teorie. Da un lato Sen sviluppa un approccio di tipo consequenzialista, in cui la capacità dell'individuo di convertire beni in funzionamenti, è dettata dall'aspettativa di ottenere il miglior risultato possibile. Nussbaum, al contrario, introduce la nozione di capacità come un principio normativo, che si sviluppa a prescindere dalle conseguenze³⁹. In altri termini:

«[...] Sen identifica nella capacità il criterio più adeguato di confronto ai fini della valutazione della qualità della vita o, come talvolta dice, al “tenore di vita”, laddove invece la filosofa americana si prefigge come scopo quello di “superare l’uso meramente comparativo per elaborare un esame di come le capacità, insieme con l’idea del livello di soglia delle capacità, possano fornire una base [...]»⁴⁰ [GIULIANI, S.D.]

³⁷ QUIZILBASH M., *THE CONCEPT OF WELL-BEING*, ECONOMICS AND PHILOSOPHY, 1998, 14, p. 53-73

³⁸ DELL'AVANZATO S., *VERSO UNA COMUNE CULTURA POLITICA. COMPETENZE E PROCESSI PER LA CITTADINANZA ATTIVA*, COLLANA FILOSOFIA, STORIA E SCIENZE SOCIALI, FRANCO ANGELI, 2010, p. 102

³⁹ GIULIANI G., *L'APPROCCIO DELLE CAPACITÀ. UNA CONTRO-TEORIA NECESSARIA ALLE PREDOMINANTI TEORIE DELLO SVILUPPO*, TESI DI LAUREA, UNIVERSITÀ DI BOLOGNA, BOLOGNA, p. 13-14

⁴⁰ *IBIDEM*

Nussbaum presenta inoltre una lista di dieci capacità fondamentali, alle quali attribuisce un compito giuridico-politico, utile a fornire le basi per i principi costituzionali⁴¹. Di seguito si riportano i 10 principi base descritti da Nussbaum:

-vita: ampliare la possibilità di un individuo di poter vivere la propria vita, in maniera degna, fino alla fine;

-salute fisica: ampliare l'opportunità di poter godere di una buona salute e, dunque, avere la possibilità di essere nutriti;

-integrità fisica: garantire all'individuo la possibilità di potersi "muovere" negli spazi liberamente e sentirsi al sicuro da qualsiasi forma di violenza, o aggressioni;

-sensi, immaginazione e pensiero: fare in modo che gli individui utilizzino liberamente la propria immaginazione, la propria capacità creativa;

-sentimenti: assicurare ad ognuno l'opportunità di costruire dei legami ovvero di poter "amare" liberamente qualcuno, di poter esprimere le proprie emozioni, che siano esse positive di amore e amicizia o di rabbia e odio. Incrementare queste caratteristiche, significa evitare l'insorgenza di forme di pregiudizio;

-ragion pratica: incentivare lo sviluppo di una coscienza critica e razionale,

programmare le attività da svolgere, adempiere al proprio progetto di vita. Questo comporta la libertà di poter praticare la propria coscienza in modo autonomo;

-appartenenza: offrire la possibilità di poter vivere con gli altri e di potersi immedesimare nell'altro. Creare relazioni significative, che durino nel tempo, attraverso lo sviluppo un senso di protezione della propria e della figura altrui. Promuovere principi basati sul reciproco rispetto della diversità e tutelare la libertà di parola o di pensiero. Abbattere ogni forma di pregiudizio o di barriera sociale, in virtù dell'importante principio riferito alla tutela della dignità umana;

-altre specie: vivere in maniera equilibrata insieme ad altre specie di animali e piante presenti nel mondo;

-gioco: assicurarsi che ogni individuo goda di attività creative;

-controllo del proprio ambiente: garantire la piena partecipazione politica e alle scelte della propria comunità ad ogni individuo, assicurando pari opportunità e libertà. Fare in modo che tutti possano avere beni quali risorse materiali o immateriali. Garantire un'occupazione e un sussidio economico e permettere la realizzazione di legami e rapporti significativi⁴².

⁴¹ GIULIANI G., *L'APPROCCIO DELLE CAPACITÀ. UNA CONTRO-TEORIA NECESSARIA ALLE PREDOMINANTI TEORIE DELLO SVILUPPO*, TESI DI LAUREA, UNIVERSITÀ DI BOLOGNA, BOLOGNA, P. 13-14

⁴² *IBIDEM*

L'empowerment

Nelle due teorie precedentemente esposte, il concetto di **empowerment** è sempre sotteso. Tuttavia esso rappresenta un'essenziale componente nell'approccio alle capabilities, in quanto **consente agli individui di potenziarsi** e, di conseguenza, di **adempiere al proprio progetto di vita**. Per questo motivo, risulta fondamentale ampliare tale concetto, partendo dalla sua definizione più generale. L'empowerment risulta essere una tra le nozioni più controverse, in quanto è stata interpretata e rielaborata attraverso diversi filoni di pensiero. Barbara De Canale, ricercatrice universitaria, riassume in uno studio alcune tra le definizioni più comuni riferite a tale concetto, a partire dalla sua analisi generale.

L'empowerment è inteso come un processo di potenziamento individuale o collettivo. Esso si associa, in particolare, all'**idea di cambiamento**, il quale si verifica attraverso il coinvolgimento di risorse cognitive e psicologiche dei soggetti coinvolti. L'individuo assume un ruolo attivo, in cui diventa "**consapevole**" delle proprie capacità e, di conseguenza, **capace di compiere scelte e di partecipare ai processi decisionali**⁴³.

Ritornando alla teoria del capability, il concetto di empowerment, inteso appunto come potenziamento, rappresenta un mezzo attraverso il quale gli individui possono compiere delle libere scelte, per raggiungere un determinato scopo che, può o meno corrispondere al concetto di benessere.

⁴³ DE CANALE B., EMPOWERMENT IN: [HTTPS://NUOVADIDATTICA.WORDPRESS.COM/AGIRE-VALUTATIVO/10-LA-VALUTAZIONE-DELLE-RICADUTE-DELLA-FORMAZIONE-E-DEGLI-APPRENDIMENTI-NEI-CONTESTI-NON-FORMALI-E-INFORMALI/EMPOWERMENT/](https://nuovadidattica.wordpress.com/agire-valutativo/10-la-valutazione-delle-ricadute-della-formazione-e-degli-apprendimenti-nei-contesti-non-formali-e-informali/empowerment/)



FIG. 37-IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://LOGANZILLMER-PHOTOGRAPHY.TUMBLR.COM](http://loganzillmer-photography.tumblr.com)

Tuttavia non è importate il raggiungimento finale di un obiettivo preposto, quanto piuttosto il processo metodologico applicato per il suo perseguimento. Secondo Levine e Perkins la metodologia adottata dagli individui si basa sull'informazione, intesa come **conoscenza**: una strategia per conoscere l'ambiente e per partecipare attivamente alla presa di decisioni e alla risoluzione di problemi⁴⁴. In questo modo gli individui diventano consapevoli delle loro potenzialità, riuscendo di conseguenza ad esercitare un maggior controllo sulla propria vita e sul contesto sociale di riferimento⁴⁵.

Secondo Kieffer, l'empowerment è costituito da un processo tridimensionale:

- sviluppo di un potente senso di sé;
- elaborazione di strategie e soluzioni per il raggiungimento dei propri obiettivi⁴⁶. Considerata la forte valenza del concetto, esso è ritenuto uno degli strumenti adottati dai modelli di inclusione sociale. Nel 2006 si è tenuto il IV Convegno Nazionale di Psicologia per la comunità, in cui si afferma che nel Piano di Azione Nazionale inclusione 2001-2003 l'empowerment rappresenta proprio uno degli interventi a favore del welfare degli individui. Le azioni individuate da questo Piano, per accrescere il potenziamento dei singoli, riguardano sia la sfera personale degli individui, sia quella interazionale che comportamentale⁴⁷.

⁴⁴ LEVINE M., PERKINS D. V., *PRINCIPLES OF COMMUNITY PSYCHOLOGY*, NEW YORK, OXFORD UNIVERSITY PRESS, 1987, p. 352-353

⁴⁵ RAPPAPORT J., IN PRAISE OF PARADOX. A SOCIAL POLICY OF EMPOWERMENT OVER PREVENTION, *AMERICAN JOURNAL OF COMMUNITY PSYCHOLOGY*, 9, 1981, p. 1-26

⁴⁶ KIEFFER C. H., *THE EMERGENCE OF EMPOWERMENT. THE DEVELOPMENT OF PARTICIPATORY COMPETENCE AMONG INDIVIDUALS IN CITIZEN ORGANIZATION*, IN "DIVISION OF COMMUNITY PSYCHOLOGY NEWSLETTER", 2, 1982, p. 13-14

⁴⁷ *L'EMPOWERMENT NEI PROGETTI DI INCLUSIONE SOCIALE*, PSICOLOGIA PER LA POLITICA E L'EMPOWERMENT INDIVIDUALE E SOCIALE. DALLA TEORIA ALLA PRATICA, A CURA DI P. ANDREANI, M. ELLA MEBANE, M. ANDÒ, IV CONVEGNO NAZIONALE DI PSICOLOGIA DI COMUNITÀ, LECCE, 8 SETTEMBRE 2006

I 4.3 PROCESSO INCLUSIVO

Roberto Medeghini, pedagogista e ricercatore dell'Università di Bergamo, affronta il tema dell'inclusione sociale, definendolo come un processo che attua una trasformazione all'interno dei contesti:

«[...] l'inclusione problematizza gli aspetti della vita sociale, delle istituzioni e delle politiche: per questa sua complessità, si presenta come un processo dinamico, instabile, in continua costruzione, in quanto l'essere inclusi non è vincolato a un ruolo prescrittivo, a una norma o a una costrizione, ma implica una continua strutturazione e destrutturazione delle organizzazioni e dei contesti istituzionali e sociali e un'attenzione che dà voce a chi li abita e li vive [...]»⁴⁸. [MEDEGHINI ET AL., 2013]

⁴⁸ MEDEGHINI R., VALTELLINA E., D'ALESSIO S., VADALÀ G., MARRA A., *DISABILITY STUDIES. EMANCIPAZIONE, INCLUSIONE SCOLASTICA E SOCIALE, CITTADINANZA*, ERICKSON, 2013, p. 197



FIG. 38-STRUTTURARE UN CONTESTO IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://WWW.ADRIANABIASE.IT/2016/06/PSICOTERAPIA-SOLEO-OSA-IMPARA-VOLARE/](http://www.adrianabiasse.it/2016/06/psicoterapia-soleo-osa-impara-volare/)

L'obiettivo dell'inclusione consiste, dunque, proprio nel **cambiamento dei contesti di partenza**: realizzare società non discriminatorie, in cui ognuno impari a vivere con l'altro, istaurando relazioni significative. L'idea di trasformazione si traduce, dunque, nell'attuare un nuovo modello di comportamento e di pensiero, che consenta di sviluppare nuovi valori, nuove priorità e nuove relazioni. Affinché possa attuarsi questo cambiamento, Medeghini afferma che esiste *“una continua strutturazione e destrutturazione”* dei contesti e delle organizzazioni. **Strutturare un contesto** significa, dunque, pensare ad un nuovo sistema basato sulle interazioni e

le relazioni tra culture differenti, a partire da un coinvolgimento sia della dimensione macro (politiche, sistema e organizzazioni) e sia di una dimensione micro (servizi, funzioni). Per quanto riguarda, invece, il concetto di destrutturazione dei contesti, si prendono in considerazione strategie ed azioni, che intervengono affinché si rendano tali luoghi meno autoreferenziali e più aperti alla complessità delle dinamiche sociali⁴⁹. Secondo un'indagine svolta a livello europeo a cura di Bodo e altri sociologi gli attuali contesti, infatti, presentano politiche che tendono a limitare i processi di inclusione ad una dimensione di tipo assistenziale ed occupazionale.

⁴⁹ MEDEGHINI R., I DIRITTI NELLA PROSPETTIVA DELL'INCLUSIONE E DELLO SPAZIO COMUNE, *ITALIAN JOURNAL OF DISABILITY STUDIES RIVISTA ITALIANA DI STUDI SULLA DISABILITÀ*, SETTEMBRE 2013, VOL. 1, N. 1, P. 98-99

Infatti, in questi casi, non avviene una reale trasformazione, necessaria invece per la realizzazione di contesti inclusivi. Inoltre, un altro aspetto che emerge da tale analisi è il tema relativo ad alcune criticità riscontrate nei progetti di inclusione, soprattutto dovute a: una scarsa o mancata realizzazione di tali progetti; un non adeguato monitoraggio degli stessi; progetti pensati per un breve periodo⁵⁰.

Destruire un contesto, dunque, significa attuare un cambiamento affinché si abbattano gli ostacoli e le barriere alla realizzazione di società maggiormente coese, attraverso strategie ed azioni. A tal proposito

Richard Sandell, professore di arti museali, individua tre principali fattori, che inibiscono i processi di inclusione:

- barriere all'accessibilità: la presenza di barriere impedisce ad alcune categorie di individui l'accesso alle risorse e quindi di giungere ad una condizione di benessere, rappresentando il primo ostacolo ai processi inclusivi;
- barriere alla partecipazione: è necessario che gli individui prendano parte ai processi decisionali, attraverso l'attuazione di una progettazione partecipata;
- barriere alla rappresentanza: caratterizzata dalla mancata o errata rappresentazione di alcuni gruppi sociali⁵¹.

⁵⁰ BODO S., DA MILANO C., MASCHERONI S., *QUADERNI DELL'OSSERVATORIO, PERIFERIE, CULTURA E INCLUSIONE SOCIALE*, FONDAZIONE CARIPLO, 1, 2009, P. 16-17

⁵¹ BODO S., DA MILANO C., MASCHERONI S., *OP. CIT.*, P. 13-14

I 4.4 CONTESTO

Precedentemente si è analizzato il concetto di trasformazione delle organizzazioni e dei contesti istituzionali come motore essenziale da cui partire per sviluppare processi di inclusione. Per questo motivo si analizza il contesto, partendo da un punto di vista generale, intendendolo come uno **spazio** che influenza le dinamiche sociali e, di conseguenza, anche i processi di inclusione e di esclusione degli individui. Successivamente si descrivono le **azioni** e gli **strumenti** adottati dalle politiche e dalle istituzioni per generare processi di inclusione, soffermandosi in particolare modo sul ruolo della cultura, come uno degli strumenti utili a generare cambiamenti nei contesti.

L'importanza dello spazio

Intendere l'inclusione sociale come un processo che modifica i contesti, porta a riflettere sul concetto di spazio, inteso non in senso fisico del termine, ma in riferimento alla sua connotazione sociale⁵². Lo spazio rappresenta sia il risultato delle dinamiche sociali, che lo determinano, e sia ciò che a sua volta determina le società. Il primo a parlare di uno "spazio sociale" fu Henri Lefebvre, che nel suo libro *"La produzione dello spazio"* del 1979, afferma che esso non è soltanto un contenitore passivo, bensì un luogo all'interno del quale si instaurano relazioni tra gli individui. Inoltre, egli considera lo spazio come l'elemento essenziale, che condiziona gli stessi rapporti sociali.

Successivamente, tale teoria fu ampliata con l'idea che ogni contesto assuma un potere molto forte sulla società, poiché esso può avere sia la capacità di escludere, che di includere gli individui al suo interno⁵³. Molti sono i casi di "esclusione spaziale" che hanno determinato una conseguente esclusione sociale.

Dunque si può affermare che così come la società caratterizza lo spazio, allo stesso modo esso determina la stessa società.

Secondo lo studioso Brausch lo spazio è inteso come un "marcatore sociale", il quale assumere il pieno potere sugli individui⁵⁴.



FIG. 39-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://WWW.PAGINEMEDICHE.IT/BENESSERE/CORPO-E-MENTE/AGORAFOBIA-LA-PAURA-DEGLI-SPAZI-APERTI](https://www.paginemediche.it/benessere/corpo-e-mente/agorafobia-la-paura-degli-spazi-aperti)

⁵² PACELLI D., M.C., *TEMPO SPAZIO E SOCIETÀ. LA RIDEFINIZIONE DELL'ESPERIENZA COLLETTIVA*. MILANO: FRANCOANGELI, 2007, p. 93-94

⁵³ MORGAN, J., THE PRODUCTION OF URBAN EDUCATIONAL SPACE, *INTERNATIONAL JOURNAL OF INCLUSIVE EDUCATION*, VOL. 16, N. 5-6, 2012, p. 567-579

⁵⁴ BRAUSCH, G., LOGICHE DI POTERE E LOGICHE SPAZIALI. IN: FOUCAULT M., *MATERIALI FOUCAULTIANI*, A I, N. I, 2012

Gli spazi inclusivi

Partendo dall'assunto generale che per creare contesti inclusivi sia necessario valorizzare la diversità come una fonte di ricchezza, da un punto di vista generale, le città multietniche risultano essere gli spazi più idonei, da cui partire per attivare processi di inclusione, in quanto inglobano già in sé il concetto di diversità⁵⁵. A tal proposito Georgieva Bokova, direttore generale dell'Unesco dal 2009, afferma che così come la diversità rappresenta un valore per gli ecosistemi naturali, allo stesso modo, quando essa diventa parte integrante delle società, arricchisce di nuovi valori la vita degli individui, generando una crescita collettiva.

Un chiaro esempio di tale sviluppo è descritto da Gianluca Bocchi, attraverso l'analisi delle zone di confine. Queste, infatti, rappresentano i luoghi per eccellenza, nei quali si genera un maggior sviluppo economico, culturale e sociale, grazie ad una convivenza delle diversità⁵⁶. Il confine, infatti, rappresenta un luogo dal duplice potere: da un lato divide gli spazi, dall'altro li coniuga, diventando promotore di una trasformazione sociale. Questo accade poiché il confine rappresenta una zona di scambio tra periferia e centro, in cui vi è una massima contaminazione di identità diverse. Lo psichiatra Bin Kimura afferma che il confine è:

⁵⁵ ZECCA N., IL MODELLO DELL'INCLUSIONE E LA REALTÀ DELLA CITTÀ MULTIETNICA, *TRECCANI MAGAZINE: IL CHIASMO*, 7 DICEMBRE 2018, IN [HTTP://WWW.TRECCANI.IT/MAGAZINE/CHIASMO/DIRITTO_E_SOCIET%C3%A0/FRONTIERE_E_CONFINI/1_FRONTIERE_E_CONFINI_ISUFI_INCLUSIONE.HTML](http://www.treccani.it/magazine/chiasmo/diritto_e_societ%C3%A0/frontiere_e_confini/1_frontiere_e_confini_isufi_inclusione.html)

⁵⁶ DOLCIOTTI V., GIORNATA MONDIALE DELLA DIVERSITÀ CULTURALE, *TRECCANI MAGAZINE: ATLANTE*, 21 MAGGIO 2018, IN [HTTP://WWW.TRECCANI.IT/MAGAZINE/ATLANTE/CULTURA/21_MAGGIO_GIORNATA DELLA DIVERSITA CULTURALE.HTML](http://www.treccani.it/magazine/atlanter/cultura/21_maggio_giornata_della_diversita_culturale.html)

«[...] il luogo in cui l'io e i tu si incontrano, uno spazio veramente libero perché alla pari! Quello che accade negli interstizi, sulla soglia, sul limen, sul confine (fra culture, fra noi e loro, fra io e tu ecc.) diventa la particolarità del nostro lavoro di esploratori di conoscenza, duro e passionale, sperimentale e rischioso. La sfida consiste nel riuscire ad attraversare barriere mentali e territori contaminanti nei quali i confini dell'io si espandono e si dilatano fino a sprigionare le potenzialità e le sfaccettature [...]»⁵⁷. [ANCORA, 2017]

⁵⁷ KIMURA B., TRA. PER UNA FENOMENOLOGIA DELL'INCONTRO. IN: ANCORA A., *VERSO UNA CULTURA DELL'INCONTRO. STUDI PER UNA TERAPIA TRANSCULTURALE*, FRANCO ANGELI/SCIENZE E SALUTE, 2017, P. 48-49

Agire sul contesto

Agire su un contesto significa “destrutturarlo” e “ristrutturarlo”, come precedentemente analizzato nella sezione relativa al processo. Secondo l'INDEX⁵⁸ affinché un contesto diventi maggiormente inclusivo, è necessario lavorare su **tre dimensioni** fondamentali:

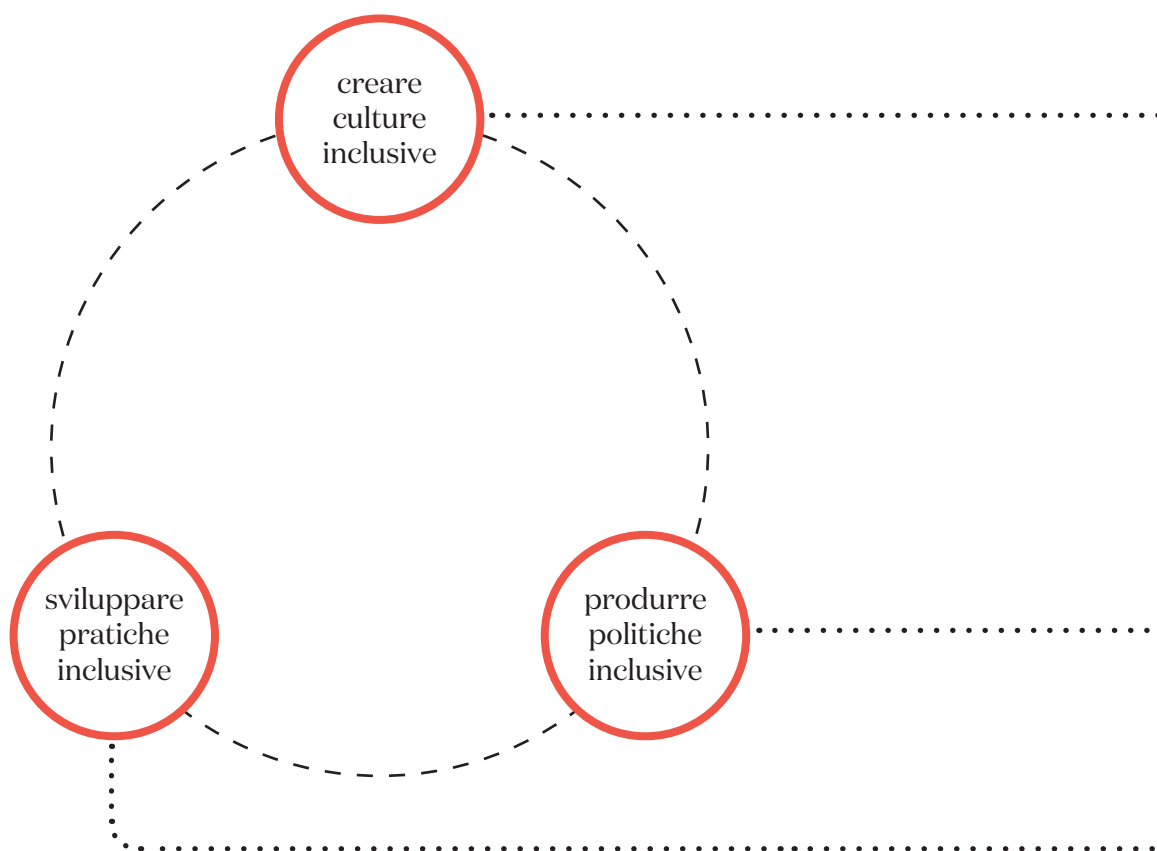


FIG. 40-SCHEMA SUL CONTESTO

⁵⁸ L'INDEX RAPPRESENTA UNO STRUMENTO NATO PER LA PROMOZIONE DELL'INCLUSIONE SOCIALE PRINCIPALMENTE NEL SISTEMA SCOLASTICO E APPLICATO AD ALTRI AMBITI SOLO SUCCESSIVAMENTE, [HTTP://ICSUISIO.NET/FILES/BGIC88000N/CTI/AUTOVALUTAZIONE%20SCUOLA/APPUNTI_INDEX.PDF](http://icsuisio.net/files/BGIC88000N/CTI/AUTOVALUTAZIONE%20SCUOLA/APPUNTI_INDEX.PDF)

01

• **Creare culture inclusive**

I sezione: costruire comunità;

Il sezione: affermare valori inclusivi.

Questa dimensione è necessaria alla costruzione di comunità accoglienti, all'interno delle quali è importante la valorizzazione del singolo e delle altre identità. I valori di riferimento adottati riguardano la condivisione e il rispetto delle diversità.

02

• **Produrre politiche inclusive**

I sezione: sviluppare strategie e azioni;

Il sezione: promuovere l'accessibilità universale delle risorse.

Le politiche inclusive dovrebbero garantire la piena partecipazione di ogni individuo alla vita sociale e politica della comunità e adottare strategie per il raggiungimento di un cambiamento, in grado di accrescere il benessere di ogni individuo.

03

• **Sviluppare pratiche inclusive**

I sezione: attuare progetti di inclusione;

Il sezione: mobilitare risorse.

L'ultima dimensione si riferisce alla promozione di progetti riguardanti l'inclusione, attraverso varie strategie. Le attività svolte devono valorizzare la diversità come una fonte di arricchimento, potenziando le capacità di tutti i partecipanti. È necessario che vi sia sinergia tra i diversi attori che contribuiscono ad alimentare i processi di inclusione, attraverso singoli contributi⁵⁹.

⁵⁹ TONY BOOTH, MEL AINSWORTH, *NUOVO INDEX PER L'INCLUSIONE - PERCORSI DI APPRENDIMENTO E PARTECIPAZIONE A SCUOLA* (EDIZIONE ITALIANA A CURA DI FABIO DOVIGO), CAROCCI FABER, 2014, P. 116-118

Culture inclusive

La cultura, la società e i contesti sono strettamente legati, come si afferma in una definizione dell'Unesco la cultura rappresenta «una serie di caratteristiche specifiche di una società o di un gruppo sociale in termini spirituali, materiali, intellettuali o emozionali»⁶⁰ (Zecca, 2018). Negli ultimi anni si è avvalorato il pensiero secondo il quale la cultura possa essere vista come uno strumento di inclusione sociale⁶¹.

Attraverso la realizzazione di un Mandato, infatti, i Ministri della Cultura dell'UE hanno creato un gruppo di lavoro per analizzare il mondo in cui quest'ultima contrasta i fenomeni di esclusione⁶².

Il documento citato si concentra principalmente sul **ruolo svolto dagli artisti nei processi di inclusione**, soprattutto nei percorsi volti alla formazione, al supporto o all'inserimento professionale degli individui, attraverso il potenziamento delle loro abilità.

All'interno di questo Mandato, inoltre, sono state evidenziate tre macro-aree, le quali rappresentano i temi chiave analizzati.

- La prima macro-area si riferisce al **potenziamento delle capacità** personali degli individui. Questo infatti è possibile proprio attraverso l'azione svolta dall'arte e dalla cultura, come fondamentali strumenti di empowerment. Un esempio emblematico di tale approccio è rappresentato dal progetto “*Integration and Migration Foundation Our People (MISA)*”⁶³ in Estonia, il quale obiettivo consiste nel rendere i contenuti dei musei e dei teatri accessibili a tutti, anche a coloro che non parlano la lingua locale. L'opportunità di apprendere nuove competenze, va a potenziare gli individui, che in questo modo partecipano meglio a processi di vita sociale.

- La seconda macro-area si riferisce in particolare ai settori dell'**arte** e della **cultura**, affinché essi adottino un approccio intersettoriale, confrontandosi con altre sfere ad esempio riferite alla sanità, all'educazione, all'occupazione o alla giustizia. Un esempio è dato dalla progetto KunstZ⁶⁴, il quale coniugando la dimensione culturale a quella occupazionale, fornisce aiuto ai richiedenti asilo nella ricerca di lavoro attraverso il settore dello spettacolo.

⁶⁰ ZECCA N., IL MODELLO DELL'INCLUSIONE E LA REALTÀ DELLA CITTÀ MULTIETNICA, *TRECCANI MAGAZINE: IL CHIASMO*, 7 DICEMBRE 2018, IN [HTTP://WWW.TRECCANI.IT/MAGAZINE/CHIASMO/DIRITTO_E_SOCIETA/FRONTIERE_E_CONFINI/1_FRONTIERE_E_CONFINI_ISUFI_INCLUSIONE.HTML](http://www.treccani.it/magazine/chiasmo/diritto_e_societa/frontiere_e_confini/1_frontiere_e_confini_isufi_inclusione.html)

⁶¹ BODO S., DA MILANO C., MASCHERONI S., *QUADERNI DELL'OSSERVATORIO, PERIFERIE, CULTURA E INCLUSIONE SOCIALE*, FONDAZIONE CARIPLO, 1, 2009, P. 10

⁶² AGENDA EUROPEA PER LA CULTURA-PIANO DI LAVORO PER LA CULTURA 2015-2018, SINTESI COME LA CULTURA E LE ARTI POSSONO PROMUOVERE IL DIALOGO INTERCULTURALE, NEL CONTESTO DELLA CRISI MIGRATORIA E DEI RIFUGIATI SINTESI DEL REPORT DEL GRUPPO DI LAVORO DEGLI ESPERTI DEGLI STATI MEMBRI UE SUL DIALOGO INTERCULTURALE, 2017

⁶³ [HTTPS://EC.EUROPA.EU/MIGRANT-INTEGRATION/NEWS/ESTONIAN-INTEGRATION-AND-MIGRATION-FOUNDATION-OUR-PEOPLE-MISA-WEBSITE-IS-REDESIGNED](https://ec.europa.eu/migrant-integration/news/estonian-integration-and-migration-foundation-our-people-misa-website-is-re-designed)

⁶⁴ [HTTP://WWW.KUNSTZ.BE/](http://www.kunstz.be/)

- La terza macro-area si riferisce alla **valutazione dei risultati ottenuti** attraverso pratiche culturali e artistiche, affinché si possano comprendere gli sviluppi futuri da intraprendere. Per quanto riguarda la terza dimensione risultano essere ancora poco chiare le dinamiche di monitoraggio, in quanto non si possiedono ancora gli strumenti e le risorse necessarie⁶⁵.

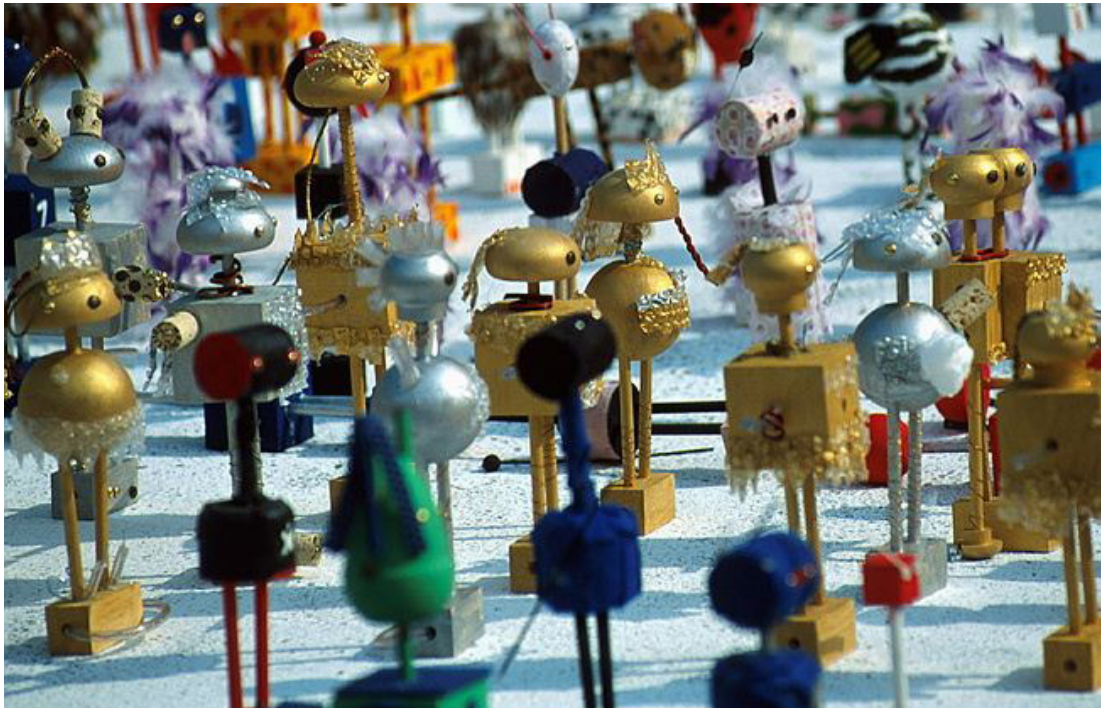


FIG. 41-ABI-TANTI-LA MOLTITUDINE MIGRANTE.

IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://WWW.CASTELLDIRIVOLI.ORG/EDUCAZIONE/PROGETTI-SPECIALI/ABI-TANTI-LA-MOLTITUDINE-MIGRANTE/](https://www.castellodirivoli.org/educazione/progetti-speciali/abi-tanti-la-moltitudine-migrante/)

⁶⁵ MONTALTO V., QUANDO (?) ARTE E CULTURA DIVENTANO STRUMENTO DI INTEGRAZIONE, *IL GIORNALE DELLE FONDAZIONI*, 7 GIUGNO 2017

Sviluppo di politiche e pratiche inclusive

Negli ultimi anni grazie all'importanza attribuita alla cultura nei processi di inclusione, si sono sviluppati tre modelli di policy, individuati e analizzati da François Matarasso, studioso del tema relativo alla partecipazione sociale. Tuttavia questi tre modelli non sono stati ancora adottati da tutti gli stati europei, ma rappresentano comunque una base di partenza per lo sviluppo di politiche inclusive. Di seguito verranno analizzati e confrontati, per comprenderne le caratteristiche salienti.

• Modello di sviluppo all'accesso

Questo modello è stato per la prima volta adottato negli anni '50 in Francia con l'obiettivo di rendere la cultura accessibile ad un numero maggiore di individui. I principi base su cui si fonda tale modello si riferiscono alla "democratizzazione della cultura", in quanto si affrontano temi relativi alle pari opportunità, attraverso la rimozione delle barriere fisiche, mentali, culturali ed economiche. Per citare alcuni esempi, si prende in esame il caso del Belgio, il quale attraverso un Piano di Azione Nazionale per l'inclusione sociale, permette a individui svantaggiati di accedere gratuitamente alle iniziative culturali.

• Modello di sviluppo socio-economico

Il secondo modello di policy è basato sull'utilizzo delle attività culturali per scopi socio-economici. Questo concetto si attua attraverso due step: in primis si individuano principalmente aree disagiate in cui agire per il ripristino e,

successivamente, si sviluppano specifici progetti.

Il modello socio-economico di basa sull'associazione tra cultura, arte e processi di riqualificazione urbana, attraverso tre tipologie di approcci.

-Rigenerazione incentrata sulla cultura: quest'ultima è considerata come un veicolo per il processo di rigenerazione urbana⁶⁶. Un chiaro esempio è rappresentato dall'ECOC (European City/Capital of Culture)⁶⁷ una tipologia di intervento basato sull'attribuzione del titolo di Capitale Europea della Cultura a grandi e piccole città. Lo scopo è sia la promozione delle risorse proprie del luogo, sia la rigenerazione di aree marginali, attraverso la cultura. Hanno aderito a questo programma alcune città come: Atene nel 1985, Amsterdam 1987, Parigi 1989 e di recente anche Copenhagen, Stoccolma e Genova. Tuttavia Beatriz García, direttrice del programma impatto08⁶⁸ afferma che nel progetto ECOC non si sia riscontrata la presenza di strumenti di monitoraggio,

⁶⁶ BODO S., DA MILANO C., MASCHERONI S., *QUADERNI DELL'OSSERVATORIO, PERIFERIE, CULTURA E INCLUSIONE SOCIALE*, FONDAZIONE CARIPLO, 1, 2009, P. 21-22

⁶⁷ [HTTPS://EC.EUROPA.EU/PROGRAMMES/CREATIVE-EUROPE/ACTIONS/CAPITALS-CULTURE_EN](https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/actions/capitals-culture_en)

⁶⁸ [HTTP://WWW.BEATRIZGARCIA.NET/PROJECTS-NEWER/IMPACTS18-ECOC-LEGACIES-10-YEARS-ON/](http://www.beatrizgarcia.net/projects-newer/impacts18-ecoc-legacies-10-years-on/)

utili a valutare l'effettivo impatto generato sulle città⁶⁹;

-rigenerazione delle culture locali: l'attività culturale, concentrata principalmente nelle aree marginali, è combinata insieme ad altri settori quali: ambiente, società ed economia. Un esempio è il progetto "Die Soziale Stadt"⁷⁰ ("La Città socialmente integrativa") in cui lo sviluppo urbano si attua mediante politiche di riqualificazione, che prevedono la sinergia tra attori di diversi settori. Nello specifico il progetto prevede la piena partecipazione dei cittadini attraverso pratiche culturali e creative, con il fine di realizzare un'identità collettiva⁷¹.

• Modello di inclusione o democrazia culturale

Il concetto di democrazia culturale è emerso ad Helsinki nel 1972 durante la Conferenza intergovernativa, promossa dall'Unesco. Si introduce il concetto di "democratizzazione dal basso verso l'alto", nel quale si prevede un coinvolgimento attivo di tutti gli individui, attraverso la piena partecipazione alle attività culturali⁷². Lo scopo è rendere gli stessi cittadini agenti e promotori di cultura, la quale diventa così uno strumento per favorire il potenziamento dei singoli.

In quest'ottica le politiche hanno il compito di garantire pari opportunità e dignità a tutti, non solo garantendo il libero accesso alla cultura (come i modelli precedentemente analizzati), ma anche facendo in modo che gli individui ne diventino i produttori e distributori⁷³. Un chiaro esempio di questo modello è rappresentato dal "teatro sociale", il quale rappresenta una pratica di inclusione attraverso la quale i soggetti hanno l'opportunità di partecipare a dei percorsi formativi potenziando le loro abilità, anche in vista di una prospettiva professionale.

Tuttavia affinché si possa parlare di "inclusione culturale" è necessario che ci siano degli interventi anche da parte delle politiche, attraverso la promozione di ricerca e sviluppo, finanziamenti e sperimentazioni.

Questo tipo di cambiamento istituzionale è stato riscontrato solo in alcuni Stati europei come Gran Bretagna, Svezia, Belgio e Olanda; affinché si possano comprendere le politiche culturali inclusive si rimanda all'analisi di un caso studio, di seguito riportato.

Il governo svedese nel 2006 ha promosso dei finanziamenti alle attività artistiche, svolte per valorizzare la crescente diversità culturale, in quanto essa è considerata una fonte di ricchezza e di sviluppo per la Nazione⁷⁴.

⁶⁹ GARCÍA B., CITTÀ, CULTURA E RIGENERAZIONE. IN: ECCOM (A CURA DI), *MUSE URBANE. PATRIMONIO E ATTIVITÀ CULTURALI NEI PROCESSI DI RIGENERAZIONE URBANA*, P. 12-25

⁷⁰ [HTTPS://WWW.STAEDTEBAUFOERDERUNG.INFO/STBAUF/DE/PROGRAMM/SOZIALESTADT/SOZIALE_STADT_NODE.HTML](https://www.staedtebaufoerderung.info/stbauf/de/programm/sozialestadt/soziale_stadt_node.html)

⁷¹ BODO S., DA MILANO C., MASCHERONI S., *QUADERNI DELL'OSSERVATORIO, PERIFERIE, CULTURA E INCLUSIONE SOCIALE*, FONDAZIONE CARIPLO, 1, 2009, P. 21

⁷² UNESCO, INTERGOVERNMENTAL CONFERENCE ON CULTURAL POLICIES IN EUROPE, FINAL REPORT, 1972. IN: BODO S., DA MILANO C., MASCHERONI S., *OP. CIT.*, P.23

⁷³ *IBIDEM*

⁷⁴ BODO S., DA MILANO C., MASCHERONI S., *OP. CIT.*, P. 25-26

I 4.5 INDIVIDUO

**«Anche nell'Altro e nel Diverso noi possiamo in qualche modo incontrare noi stessi. Ma più pressante che mai è oggi il dovere di riconoscere nell'Altro e nel Diverso quel che vi è di comune»⁷⁵.
[GADAMER, 1991]**

La nostra epoca è caratterizzata da un continua mobilità, che ci impone dunque una perenne relazione con l'altro, con una pluralità di diversità e situazioni umane, per cui ogni individuo adotta approcci differenti a seconda delle circostanze. Lo scenario attuale, è caratterizzato dalla presenza simultanea di numerosi preconcetti: uguali e diversi, inclusi ed esclusi, normali e portatori di deficit, ricchi e poveri, in cui si fa fatica a trovare il giusto equilibrio. Il concetto di diversità, come già affrontato nelle precedenti sezioni, rappresenta uno dei maggiori ostacoli all'attivazione dei processi di inclusione, in quanto il serrato pregiudizio che si attua costantemente nei confronti del "diverso" rende impossibile l'attuazione di principi di solidarietà fra gli individui. Quindi secondo Antonio De Simone è necessaria l'educazione ad un nuovo universalismo, in cui la tolleranza, il rispetto per le libertà collettive diventino i nuovi principi fondamentali⁷⁶. Jüger Habermas afferma che:

⁷⁵ GADAMER H., G., *L'EREDITÀ DELL'EUROPA*, EINAUDI, 1991, p. 99

⁷⁶ DE SIMONE A., *IDENTITÀ, ALTERITÀ E RICONOSCIMENTO. TRAGITTI FILOSOFICI, SCENARI DELLA COMPLESSITÀ SOCIALE E DIRAMAZIONI DELLA VITA*

«Inclusione qui non significa accaparramento assimilatorio, né chiusura contro il diverso. Inclusione dell'altro significa piuttosto che i confini della comunità sono aperti a tutti: anche e soprattutto a coloro che sono reciprocamente estranei e che estranei vogliono rimanere»⁷⁷.

[HABERMAS, 1998]

Aprirsi, dunque, nei confronti dell'altro significa “riconoscere” e “riconoscersi”: queste due dimensioni rappresentano la condizione essenziale sia per la propria esistenza e sia per una “coesistenza”. Il mancato riconoscimento genererebbe un sentimento di solitudine, definito da Bauman come la condizione che vive l'estraneo, il diverso o lo straniero, nel momento in cui sono categorizzati dalla società come “rifiuti” dei processi di globalizzazione⁷⁸.

GALE, P. 173-180

⁷⁷ HABERMAS J., *L'INCLUSIONE DELL'ALTRO. STUDI DI TEORIA POLITICA*, MILANO, FELTRINELLI, 1998, P. 10

⁷⁸ BAUMAN Z., VITE DI SCARTO. IN: DE SIMONE A., *IDENTITÀ, ALTERITÀ E RICONOSCIMENTO. TRAGITTI FILOSOFICI, SCENARI DELLA COMPLESSITÀ SOCIALE E DIRAMAZIONI DELLA VITA GLOBALE*, 2005, P. 181

L'inclusione come relazione con l'altro

Quando gli individui si rapportano all' "altro" si innescano una serie di meccanismi molto peculiari, soprattutto se l'altro è avvertito come "non uguale". Migranti, richiedenti asilo, individui di diversa cultura o etnia, persone con deficit mentali o fisici, assumono una categorizzazione netta, mediante l'appellativo "diverso". Tuttavia queste categorie, che rappresentano preconcetti o pregiudizi, nella realtà non esistono, ma ciò che realmente esiste è la persona nella sua interezza⁷⁹. Secondo Alfredo Ancora, psichiatra e psicoterapeuta, la relazione che si instaura tra due individui dovrebbe essere a-categoriale, priva di pregiudizi e capace di smantellare l'idealizzazione che si costruisce nella propria mente. Questo consente agli individui di interagire spontaneamente non soltanto avendo la percezione del proprio "io", ma anche percependo l'altro come parte integrante del proprio "io".

Tale connubio porta all'elaborazione di un costrutto definito come "noi-loro", descritto da Loup Amselle antropologo francese: «[...] *Il noi-loro diventa un modo di interagire e non di contrapporsi, perché "ogni noi si forma a partire da un tessuto interculturale" [...]*»⁸⁰ (Amselle, 1998). La "noità" genera lo sviluppo di un senso di appartenenza, il passaggio da una dimensione singolare ad una collettiva, il primo passo verso la costruzione di una comune realtà, in cui gli individui passano dall'essere inclusi, al "sentirsi inclusi". Michail Bachtin afferma che ogni individuo ha la necessità di relazionarsi all'altro, per definire la propria essenza. Tuttavia questo non significa "dialogare" e accettare l'altro, ma solo affermare sé stessi e definire la propria identità. Affinché gli individui imparino a dialogare è necessario che essi abbandonino il proprio centro autarchico.

⁷⁹ KILANI M., L'INVENZIONE DELL'ALTRO. IN: ANCORA A., *VERSO UNA CULTURA DELL'INCONTRO. STUDI PER UNA TERAPIA TRANSCULTURALE*, FRANCO ANGELI/SCIENZE E SALUTE, 2017, P. 54

⁸⁰ AMSELLE, J.L., LOGICHE METICCE. IN: ANCORA A., *VERSO UNA CULTURA DELL'INCONTRO. STUDI PER UNA TERAPIA TRANSCULTURALE*, FRANCO ANGELI/SCIENZE E SALUTE, 2017, P. 55

“Essere” nel modo significa non affermare sé stessi attraverso l’altro, ma condividere la propria esistenza con la moltitudine di individui e sentirsi parte di una totalità più grande. A tal proposito, John Tomlinson scrive un libro intitolato “Sentirsi a casa nel mondo” in cui afferma che «[...] la tensione tra la dimensione globale delle nostre relazioni con il mondo e l’attaccamento allo spazio di appartenenza dispone di una percezione più allargata dei legami reciproci, a una più ricca condivisione di saperi e al riconoscimento del nostro destino comune. Oggi lo scambio di beni, di capitali, di uomini, di saperi, di immagini, di mode e di credenze è molto più facile e veloce che in ogni altra epoca della storia e coinvolge molte più persone. Ci comporta una diversa percezione dello spazio e del tempo e un modo differente di pensare al rapporto fisico con il mondo»⁸¹ (Tomlinson, 1999).



FIG. 42-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://WWW.LARAZANKOUL.COM/THE-UNSEEN#0](https://www.larazankoul.com/the-unseen#0)

⁸¹ TOMLINSON J., SENTIRSI A CASA NEL MONDO. IN: ANCORA A., *VERSO UNA CULTURA DELL'INCONTRO. STUDI PER UNA TERAPIA TRANSCULTURALE*, FRANCO ANGELI/SCIENZE E SALUTE, 2017, P. 56

05

Analisi dei casi
studio

Introduzione

Nella seguente sezione si analizzano i casi studio utili a comprendere una prima relazione tra creatività e inclusione sociale. Tale analisi è stata svolta sia a livello internazionale che nazionale, suddividendo i casi ricercati in: casi studio afferenti e collaterali, rispetto al tema trattato. I risultati prodotti sono rappresentati attraverso delle schede di caso che servono a costruire lo scenario di partenza su cui si andrà ad operare, nelle successive fasi. Per svolgere tale analisi sono stati identificati dei parametri, che saranno utili alla ricerca delle principali informazioni. Nella sezione conclusiva si riportano le conclusioni tratte attraverso questa ricerca dei casi.

I 5.1 Metodologia

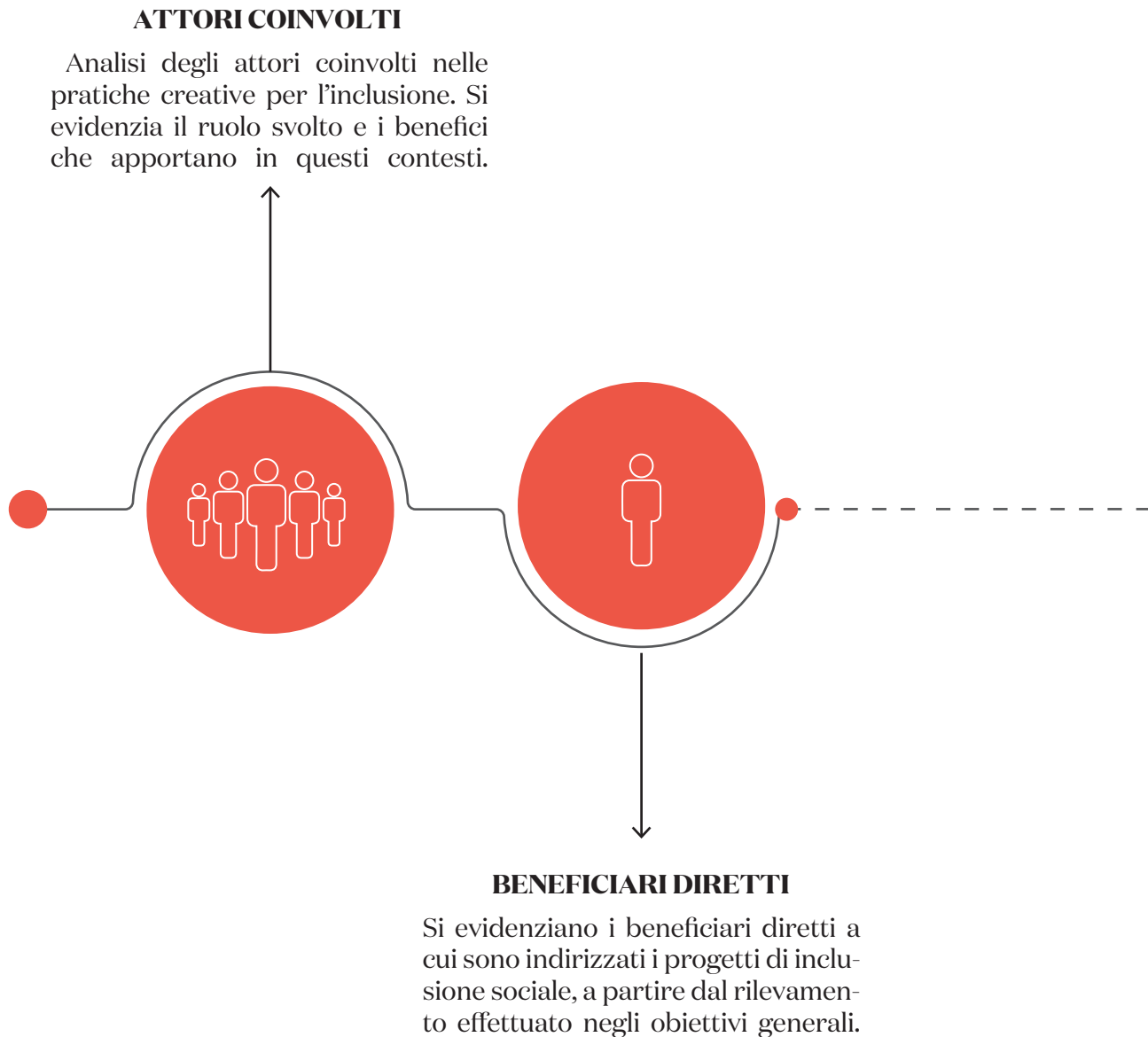
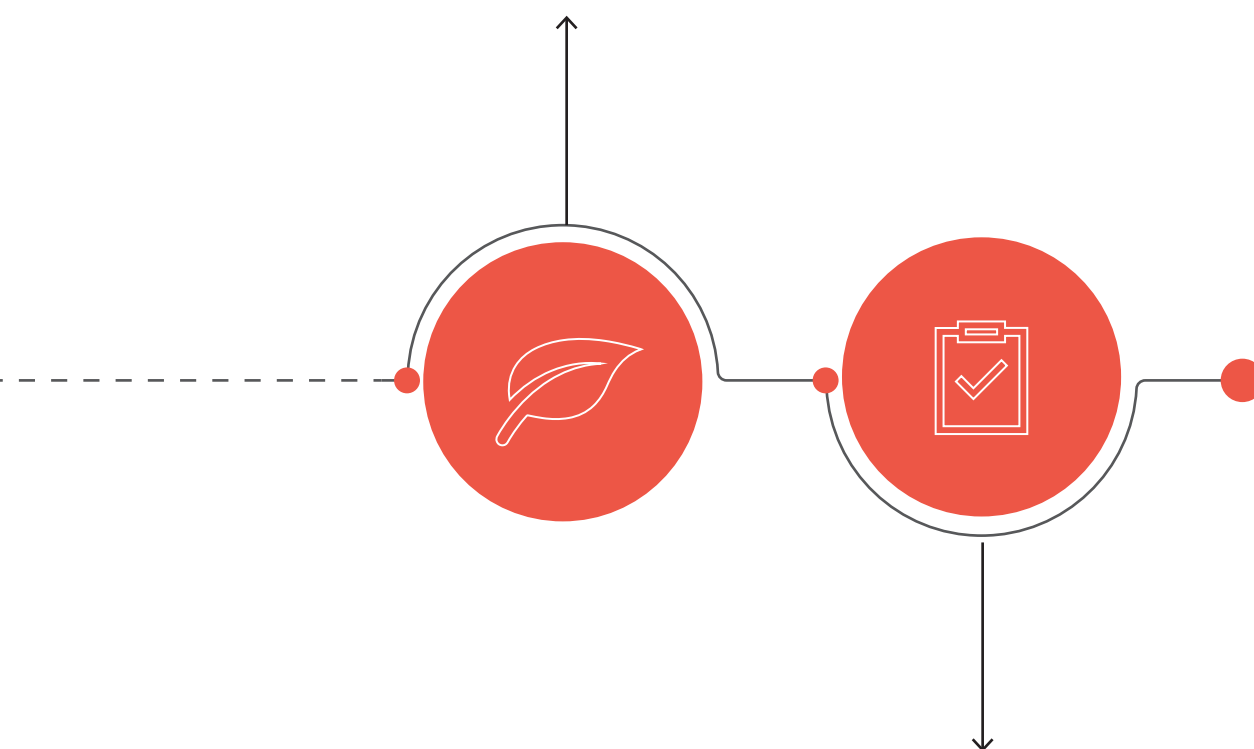


FIG. 43-SCHEMA PARAMETRI DI ANALISI CASI STUDIO

BENEFICI OSSERVATI

Osservazione dei benefici riscontrati sui beneficiari diretti, attraverso lo svolgimento delle pratiche creative.



ATTIVITÀ SVOLTE

Descrizione della tipologia di attività svolte dai progetti analizzati, all'interno dei progetti di inclusione sociale.



FIG. 44-IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://WWW.ESSERCI.NET/LE-POLTRONE-DUI-TOC-AL-20-CINEMAMBIENTE-FILM-FESTIVAL/](http://www.esserci.net/le-poltrone-dui-toc-al-20-cinemambiente-film-festival/)

LABORATORIO DUI TOC

Cooperativa Esserci, Torino

È un laboratorio di inclusione sociale volto alla realizzazione di oggetti artistici disegnati dagli studenti di Design e Comunicazione Visiva del Politecnico di Torino con materiali sostenibili. Questi prodotti sono venduti da Ingenio Bottega d'arti e antichi mestieri, la quale offre una vetrina per prodotti artistici realizzati nei laboratori creativi.

● **ATTORI COINVOLTI**

- Responsabile di area-servizi sociali territoriali
- Famiglie
- Operatore socio sanitario
- Tecnici

● **BENEFICI OSSERVATI**

- Centralità della persona, accoglienza, solidarietà, pari opportunità

● **ATTIVITÀ SVOLTE**

- Laboratorio musicale
- Laboratorio di falegnameria
- Laboratorio di decoupage
- Laboratorio di decorazioni

● **BENEFICIARI DIRETTI**

I beneficiari sono disabili psichico-fisici



FIG. 45-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://WWW.ARTIMONDO.IT/MAGAZINE/IL-VASAI0-UNARTE-DA-SCOPRIRE/](https://www.artimondo.it/magazine/il-vasaio-unarte-da-scoprire/)

LABORATORIO ARTEMISTA

CAD (Centro di attività Diurna), Torino

È un laboratorio in cui si svolgono principalmente lavorazioni inerenti all'artigianato, in particolare attività di ceramica e scultura. Questo progetto si rivolge principalmente a ragazzi e ad adulti compresi tra 11-30 anni, che vivono in condizioni di disabilità fisica ed intellettuale. Lo scopo è potenziare le loro capacità.

● **ATTORI COINVOLTI**

- Coordinatore responsabile
- Educatori professionali
- Consulenti per le attività
- Collaborazioni con studenti di design del Politecnico di Torino

● **BENEFICI OSSERVATI**

- Miglioramento delle abilità fisiche e mentali
- Aumento delle relazioni sociali
- Sviluppo di una maggior autonomia

● **ATTIVITÀ SVOLTE**

- Laboratori artigianali
- Laboratori educativi
- Spazi ricreativi e di socializzazione

● **BENEFICIARI DIRETTI**

I beneficiari sono disabili psichico-fisici



FIG. 46-IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://WWW.COOPCHRONOS.IT/GALLERY.HTML?ID=95](http://www.coopchronos.it/gallery.html?id=95)

CHRONOS

Cooperativa sociale, Torino

Cooperativa Chronos è un centro di attività diurne, il cui obiettivo è quello di creare dei legami all'interno della comunità. Il centro è frequentato sia da adulti che ragazzi, che vivono in condizioni di disabilità fisica e mentale. Attraverso lo svolgimento di attività artistiche, si promuove la riabilitazione dei beneficiari, con lo scopo di potenziare le loro capacità e di reinserirli nel contesto.

● ATTORI COINVOLTI

- Coordinatore responsabile
- Educatori professionali
- Operatori socio sanitari
- Animatori
- Cittadini e comunità

● BENEFICI OSSERVATI

- Legame all'interno di una comunità
- Inserimento lavorativo
- Acquisizione di potenzialità

● ATTIVITÀ SVOLTE

- Laboratori artistici
- Comunità alloggio (comunità girasole)
- Laboratori di attività fisica e motoria
- Atelier Onda (collabora con Ingenio)

● BENEFICIARI DIRETTI

Soggetti con disabilità medio grave con discrete capacità manuali e relazionali.



FIG. 47-IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://WWW.ILMARGINE.IT/AREALAB/INDEX.HTML](http://www.ilmargine.it/arealab/index.html)

LABORATORIO AREALAB

Cooperativa il Margine, Torino

Il caso studio in esame comprende un laboratorio di informatica e uno di serigrafia, i quali appartengono alla cooperativa sociale il Margine. Questi laboratori hanno l'obiettivo di educare i ragazzi a nuove conoscenze e ad essere intraprendenti, fornendo loro gli strumenti e un continuo supporto alle attività.

● **ATTORI COINVOLTI**

- Educatori professionali
- Assistenti tutelari
- Operatori socio sanitari
- Istruttori tecnici specializzati
- Famiglie

● **BENEFICI OSSERVATI**

- Miglioramento delle abilità fisiche e mentali
- Aumento delle relazioni sociali
- Sviluppo di una maggior autonomia

● **ATTIVITÀ SVOLTE**

- Laboratori artigianali
- Laboratori educativi
- Spazi ricreativi e di socializzazione

● **BENEFICIARI DIRETTI**

I beneficiari sono disabili psichico e fisici



FIG. 48-IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://WWW.COMUNE.TORINO.IT/PASS/INGENIONUOVO/](http://www.comune.torino.it/pass/ingenionuovo/)

LABORATORIO FORMA E MATERIA

Torino

Questo progetto prevede la realizzazione di oggetti d'artigianato prevalentemente in ceramica, realizzati da soggetti con disabilità fisica e mentale. Lo svolgimento di tali attività è accompagnato dalla presenza di esperti, che monitorano le fasi di realizzazione degli oggetti e insegnano le varie tecniche di lavorazione. Gli oggetti terminati sono esposti nella vetrina Bottega Ingenio a Torino.

● **ATTORI COINVOLTI**

- Educatori professionali
- Assistenti tutelari
- Operatori socio sanitari
- Istruttori tecnici specializzati

● **ATTIVITÀ SVOLTE**

- Laboratori di orificeria
- Laboratori di scultura
- Laboratori di ceramica

● **BENEFICI OSSERVATI**

- Potenziamento di abilità manuali
- Sviluppo di autonomia

● **BENEFICIARI DIRETTI**

Persone con disabilità di grado lieve



FIG. 49-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://HUB09.IT/BLOG/2012/11/26/GRAPHIC-DESIGN-ALMENO-UNORA-AL-GIORNO-BISOGNA-ESSERE-FELICI-HUB09-INCONTRA-I-RAGAZZI-DEL-LABORATORIO-ZANZARA/](https://hub09.it/blog/2012/11/26/graphic-design-almeno-unora-al-giorno-bisogna-essere-felici-hub09-incontra-i-ragazzi-del-laboratorio-zanzara/)

LABORATORIO LA ZANZARA

Torino

Si tratta di un laboratorio che promuove la sensibilità nei confronti di valori, come l'amicizia, l'amore e la solidarietà. Nasce con l'obiettivo di riabilitare persone con disabilità mentale attraverso la manipolazione della materia, in particolare con l'utilizzo di carta pesta. Gli oggetti sono esposti, anche in questo caso, nella vetrina di Ingenio.

● **ATTORI COINVOLTI**

- Educatori professionali
- Professionisti
- Scultori
- Esperti in ceramica

● **ATTIVITÀ SVOLTE**

- Laboratorio di cartapesta
- Laboratorio di grafica
- Laboratorio di ceramica

● **BENEFICI OSSERVATI**

- Valorizzazione delle potenzialità
- Sviluppo di reti di relazioni
- Sviluppo di autostima

● **BENEFICIARI DIRETTI**

Persone con disabilità intellettiva e con disturbi della relazione e del comportamento



FIG. 50-IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://WWW.COMUNE.TORINO.IT/PASS/INGENIONUOVO/LABORATORIO-LA-FORMA-DELLACQUA/](http://www.comune.torino.it/pass/ingenionuovo/laboratorio-la-forma-dellacqua/)

LABORATORIO LA FORMA DELL'ACQUA

Cooperativa Sociale ONLUS, Torino

La Forma dell'Acqua è un laboratorio sociale per persone con disabilità intellettiva. Le attività svolte sono inerenti alla sartoria e alla lavorazione dei materiali per il cucito, ma anche laboratori di arti decorative e ceramica. L'obiettivo è quello di realizzare oggetti che possano essere venduti durante fiere e mercatini, con lo scopo di distribuire il ricavato ai beneficiari che vi partecipano.

● ATTORI COINVOLTI

- Educatori/istruttori referenti e persone/utenti
- Tecnici esterni di laboratorio
- Sostenitori

● ATTIVITÀ SVOLTE

- Laboratorio della stoffa
- Laboratorio del corredo
- Laboratorio della bomboniera
- Laboratorio di decorazione

● BENEFICI OSSERVATI

- Autopromozione e emancipazione personale e sociale
- Sviluppo e potenziamento delle capacità

● BENEFICIARI DIRETTI

Persone con disabilità intellettiva, pluri-disabilità e con disturbo della relazione e del comportamento



FIG. 51-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://HUB09.IT/BLOG/2012/11/26/GRAPHIC-DESIGN-ALMENO-UNORA-AL-GIORNO-BISOGNA-ESSERE-FELICI-HUB09-INCONTRA-I-RAGAZZI-DEL-LABORATORIO-ZANZARA/](https://hub09.it/blog/2012/11/26/graphic-design-almeno-unora-al-giorno-bisogna-essere-felici-hub09-incontra-i-ragazzi-del-laboratorio-zanzara/)

LABORATORIO NORMALI MERAVIGLIE

Associazione di Volontariato "Sacra Famiglia", Italia

Normali meraviglie è un laboratorio che si occupa di pittura, scultura e realizzazione di oggetti di ceramica. Esso è finanziato dall'associazione di volontariato Sacra Famiglia e accompagna i soggetti a svolgere pratiche creative, con lo scopo di riabilitare le loro capacità psico-motorie. I laboratori si svolgono con la collaborazione di artisti.

● **ATTORI COINVOLTI**

- Maestri
- Progettisti
- Enti e organizzazioni
- Collaboratori

● **ATTIVITÀ SVOLTE**

- Laboratori di manipolazione della materia
- Laboratori di arti visive
- Laboratori di ceramica

● **BENEFICI OSSERVATI**

- Riabilitazione psico-fisica e motoria
- Potenziamento delle capacità

● **BENEFICIARI DIRETTI**

Il progetto si rivolge a portatori di disabilità psichica e mentale



FIG. 52-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://WWW.NOTIZIE24H.IT/DIFFERENZA-TRA-CERAMICA-E-PORCELLANA/534/](https://www.notizie24h.it/differenza-tra-ceramica-e-porcellana/534/)

LABORATORIO FERMATA D'AUTOBUS

Cooperativa Sociale ONLUS, Torino

Fermata d'Autobus è un progetto che nasce con l'idea di accogliere persone in condizioni di marginalità sociale. Le attività svolte riguardano principalmente il settore artistico: dall'artigianato, al laboratorio di fotografia e terracotta. I soggetti sono seguiti da artisti ed esperti, che si occupano di fornire conoscenze e competenze a coloro che partecipano alle attività.

● **ATTORI COINVOLTI**

- Tecnici e istruttori
- Progettisti/creativi
- Enti e organizzazioni
- Collaboratori-educatori
- Famiglie

● **BENEFICI OSSERVATI**

- Sviluppo di consapevolezza
- Inserimento lavorativo
- Sviluppo di nuove capacità

● **ATTIVITÀ SVOLTE**

- Laboratori di fotografia
- Laboratori di danza
- Laboratori di musica
- Laboratori di orto-terapia
- Laboratori di pittura

● **BENEFICIARI DIRETTI**

Il progetto si rivolge a soggetti fragili con disturbi psico-fisici



FIG. 53-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://WWW.VOLABO.IT/EVENTS/LARTE-IRREGOLARE-DIVENTA-STREET-POSTER-ART/](https://www.volabo.it/events/larte-irregolare-diventa-street-poster-art/)

STEP4INCLUSION

Associazione di volontariato, Bologna

Step4inclusion è un progetto nato per promuovere l'inclusione sociale di soggetti in forte stato di marginalità, attraverso la realizzazione di opere di arte irregolare e di fotografia. Step4Inclusion incoraggia al rispetto per l'ambiente e a stili di vita sostenibili, promuovendo la mobilità e il volontariato.

● ATTORI COINVOLTI

- Teenici e istruttori specializzati e creativi
- Enti e organizzazioni
- Cittadini

● BENEFICI OSSERVATI

- Sviluppo Autonomia
- Inclusione dei soggetti in condizione di marginalità

● ATTIVITÀ SVOLTE

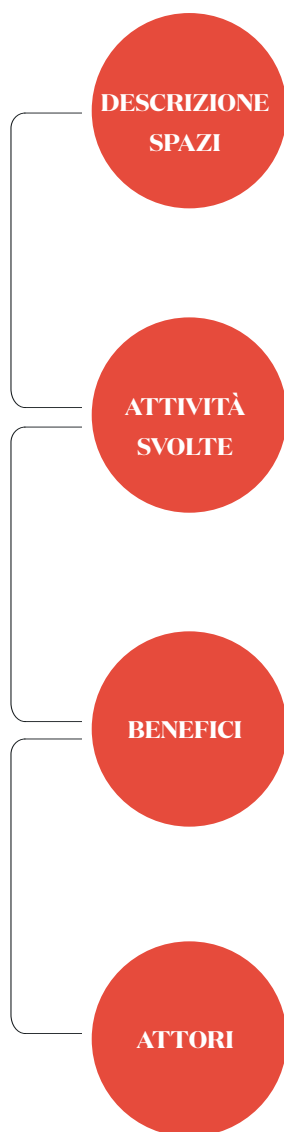
- Attività educative
- Laboratori di riciclo creativo
- Eventi interculturali culturali e artistici

● BENEFICIARI DIRETTI

Persone svantaggiate, soggetti fragili e giovani con difficoltà ad inserirsi in contesti sociali e lavorativi

Considerazioni

Attraverso l'analisi dei casi studio emergono una serie di considerazioni , necessarie a costruire lo scenario di partenza. I risultati di seguito riportati riassumono, in generale, i dati riscontrati dall'analisi dei casi. Ogni parametro utilizzato nella fase di ricerca precedente, è analizzato, descritto e sintetizzato, attraverso delle descrizioni.



• Descrizione degli spazi

Quasi in tutti i casi analizzati, le attività creative sono svolte all'interno di laboratori o atelier adibiti allo svolgimento di tali pratiche. Sono degli spazi che si trovano all'interno delle strutture sociali di riferimento, facilmente raggiungibili da chi li frequenta. È molto importante che i laboratori possiedano attrezzature e materiali adatti agli scopi del progetto ed è fondamentale che questi siano percepiti dagli utenti come dei luoghi sicuri e accoglienti.

• **Attività svolte**

Attraverso l'analisi dei casi studio emerge che la maggior parte delle attività svolte all'interno dei laboratori creativi sono inerenti al settore artistico e dell'artigianato. Queste possono essere suddivise in 2 categorie.

-la prima categoria si riferisce ad attività grafico-pittoriche. La pittura e il disegno, infatti, permettono ai soggetti di rappresentare la propria interiorità, dando libero sfogo alle loro emozioni. Queste pratiche consentono agli individui di esprimere la loro soggettività, affinché essi possano riaffermare la propria identità;

-la seconda categoria si riferisce alle attività dell'artigianato, ad esempio: scultura, falegnameria, lavorazione di metalli, ceramica, restauro ed altri. Queste attività più di altre prevedono un diretto contatto con la materia, andando a potenziare alcune aree sensoriali dei soggetti coinvolti.

• **Benefici**

I progetti di inclusione svolti all'interno dei laboratori portano numerosi benefici ai soggetti che li praticano. Infatti, tra gli obiettivi preposti dalle organizzazioni o dalle associazioni, quasi tutte puntano al raggiungimento del benessere degli individui, non soltanto da un punto di vista fisico, ma anche sociale e mentale. I benefici salienti riscontrati in questa prima fase, riguardano principalmente l'autonomia e il potenziamento delle capacità, necessarie a raggiungere un certo grado di libertà, che consenta agli stessi individui di poter adempiere al proprio progetto di vita e di vivere in maniera serena all'interno di un contesto. Inoltre, molti dei progetti, prevedono, per alcuni soggetti, anche un reinserimento di tipo occupazionale, grazie all'acquisizione di conoscenze e competenze apprese nei laboratori creativi.

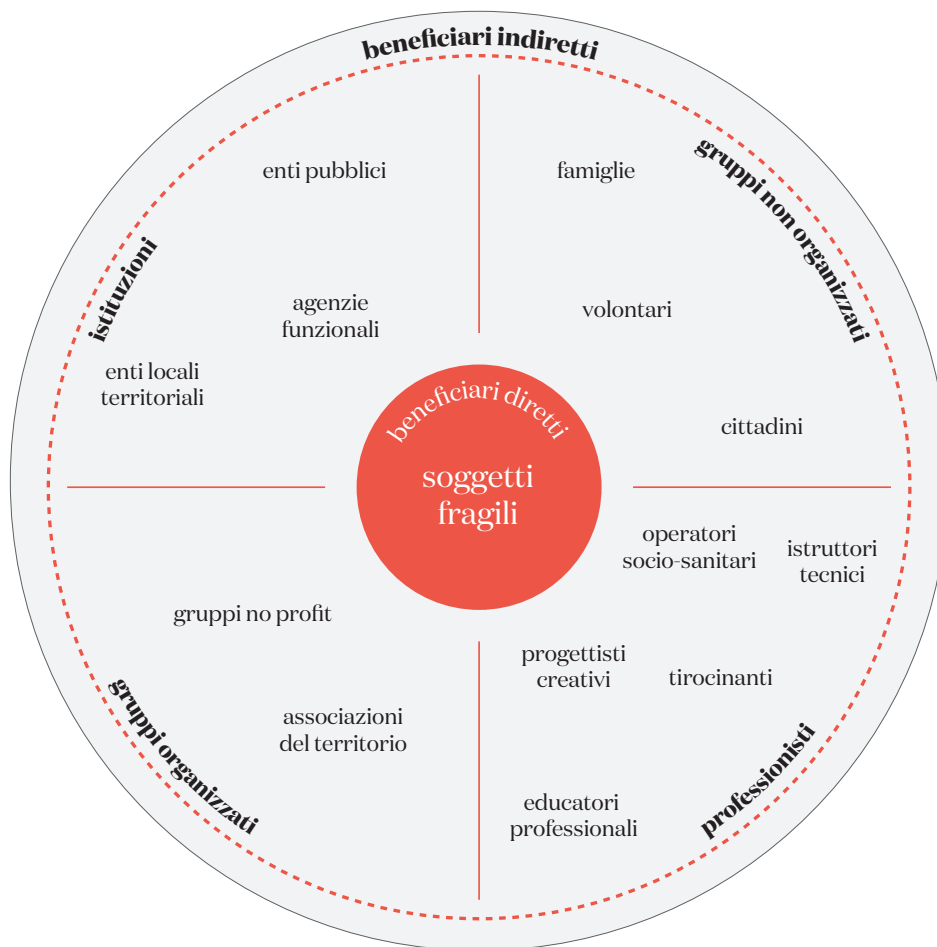


FIG. 54-ANALISI DEGLI ATTORI

• Attori

Attraverso l'analisi dei casi studio emerge che gli attori coinvolti nei progetti di inclusione sociale, possano essere distinti in due macro-categorie:

- beneficiari diretti: soggetti per i quali è stata realizzata l'attività progettuale e che quindi usufruiscono di tutte le iniziative svolte, da cui traggono beneficio;
- beneficiari indiretti: soggetti che sono coinvolti nelle attività del progetto e da cui ne traggono benefici.

Conclusioni

Questi progetti di inclusione trasmettono nuovi valori alle comunità e rappresentano una modalità, attraverso la quale si tenta di adoperare un cambiamento nei contesti, proprio in virtù di quelli che sono i principi dell'inclusione sociale.

Si parla di valori come: la condivisione delle esperienze, la valorizzazione della diversità come fonte di arricchimento, il rispetto reciproco e la costruzione di legami tra persone. Questi rappresentano solo alcuni tra i valori più citati all'interno di questi casi studio analizzati, ma sicuramente ciò che accomuna tutti questi progetti è la volontà di abbattere ogni forma di pregiudizio, attuando cambiamenti che mirino al raggiungimento di un benessere collettivo.

06

Formulazione
di un'ipotesi
teorica

Introduzione

La fase di formulazione prevede l'elaborazione di un modello teorico di riferimento, in cui è lo sviluppo di due principali ipotesi, che descrivano la relazione tra creatività e inclusione. In primo luogo ci si serve di uno schema realizzato mediante analogie e, successivamente, attraverso l'elaborazione di un modello di significati, che sarà successivamente verificato attraverso l'analisi di casi studio. Successivamente sulla base del modello teorico elaborato, si delinea la figura e il ruolo svolto dal designer all'interno dei processi di inclusione sociale, concludendo con la realizzazione di alcune azioni proprie del designer.

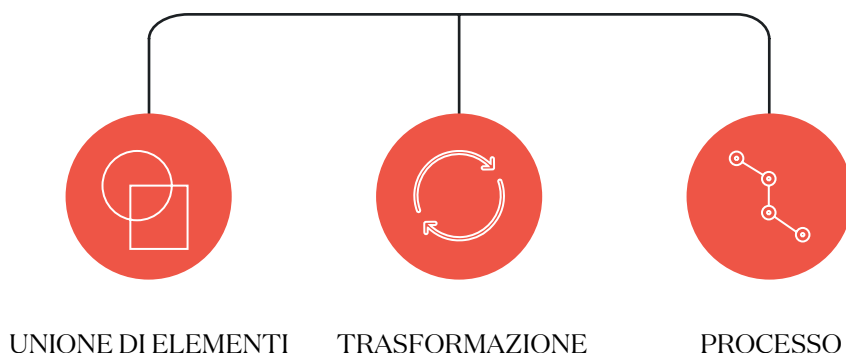
I 6.1 Creatività e inclusione: rapporto di identificazione

La fase di ricerca è stata utile a comprendere i punti cardine dei due temi analizzati. Partendo da una visione generale, sono state evidenziate le informazioni necessarie a costruire un'ipotesi, che andasse a definire il rapporto tra creatività e inclusione sociale. Il modello teorico elaborato, si compone di due fasi: la prima si riferisce all'**identificazione** dei due temi, ottenuta mediante analogie; la seconda fase definisce creatività e inclusione in un rapporto di **causa ed effetto**.

Dunque, nel primo caso, attraverso l'analisi in letteratura di tali concetti, si è compreso che questi ultimi presentano diversi punti in comune, soprattutto in riferimento alle dimensioni processuali, trasformative e combinatorie, di seguito descritte. Il rapporto di identificazione, dunque, relaziona la creatività e l'inclusione sociale in qualità di due processi molto simili, uno strumentale alla realizzazione dell'altro.

Di seguito si analizzano le analogie riscontrate nella fase di identificazione del rapporto.

Definire **il termine creatività** risulta essere molto complesso. Tuttavia secondo Annamaria Testa, essa **può essere considerata sicuramente come un processo**¹. Questo infatti rappresenta l'unica definizione che rispecchia la natura ontologia della creatività, ponendo in secondo piano quella fenomenologica delle sue innumerevoli manifestazioni concrete. Allo stesso modo, anche **l'inclusione sociale è considerata come un processo**, in quanto si riferisce alla sua essenza dinamica, che pervade i contesti sociali in cui agisce. Per meglio specificare, si riprende il pensiero espresso da Medeghini, il quale afferma che l'inclusione: «*[...] si presenta come un processo dinamico, instabile, in continua costruzione[...]*»² (Medeghini et al., 2013).



¹ TESTA A., OP. CIT., PAG. XII

² MEDEGHINI R., VALTELLINA E., D'ALESSIO S., VADALÀ G., MARRA A., OP. CIT., P. 197

L'obiettivo a cui tendono entrambi i processi è **la trasformazione**. Nel caso della creatività, tale concetto rappresenta un capovolgimento della realtà, rispetto ad una situazione precedente. Nello specifico si introduce il concetto di **superamento di regole**, laddove per regole si intendono gli elementi costitutivi di un contesto, da cui si parte per attuare il cambiamento.

Per quanto concerne l'inclusione sociale, la trasformazione è identificata mediante un'azione di **modifica**, attraverso una continua "strutturazione" e destrutturazione delle organizzazioni e dei contesti istituzionali e sociali³.

La modalità con la quale tali processi attuano un cambiamento si riscontra, in entrambi i casi, in un'unione di elementi. Secondo Poincaré la creatività genera novità e utilità, attraverso una capacità propria di ogni individuo di selezionare

e combinare gli elementi preesistenti⁴. Questi ultimi sono stati identificati, attraverso la letteratura, nei quattro domini espressi da Joanes van Patter nel 2011 e si riferiscono rispettivamente:

- comunicazioni e artefatti;
- prodotti e servizi;
- organizzazioni;
- sistemi⁵.

Pertanto anche l'inclusione unisce degli elementi che, in questo caso, corrispondono ad individui, contesti e comunità, affinché tra questi si creino dei legami utili ad alimentare il benessere sociale. All'interno di un articolo pubblicato dall'associazione Arci (Associazione di promozione sociale che gode di riconoscimento a livello nazionale ed internazionale per la sua capacità di iniziativa e di proposta sui temi della cultura, della società e della politica) si fa riferimento proprio all'inclusione come:

³ MEDEGHINI R., VALTELLINA E., D'ALESSIO S., VADALÀ G., MARRA A., OP. CIT., P. 197

⁴ POINCARÉ H., OP. CIT., P. 12

⁵ JONES P. H., KENNETH BOULDING SYSTEMIC DESIGN PRINCIPLES FOR COMPLEX SOCIAL SYSTEMS. IN: KENNETH BOULDING, TRANSLATIONAL SYSTEMS SCIENCES SERIES, TORONTO, SPRINGER VERLAG, 1956, VOL. 1, CAP. 4, P. 8

«[...] una modalità per costruire relazioni e legami, unire le persone al di là delle differenze, di rafforzare la partecipazione alla vita pubblica anche attraverso i rapporti con le istituzioni, con le organizzazioni sociali e politiche locali, di mettere in rete attraverso presidi di iniziativa sociale, culturale, e politica, energie disponibili che aspettano solo di essere coinvolte, stimolate e incoraggiate [...]»⁶.

Ciò che emerge dal confronto tra questi due temi è sicuramente l'idea che creatività e inclusione sociale siano due concetti molto simili. Questo è stato il punto di partenza da cui sono sorte delle osservazioni interessanti per la definizione di un rapporto relativo alla dimensione di causa ed effetto, nella fase successiva. Dal precedente confronto tra i due temi, è emerso il concetto relativo all'unione di elementi, fondamentale in questa prima fase di identificazione. Esso risale ad una riflessione del matematico Henri

Poincaré, il quale parla della creatività come la capacità di unire degli elementi preesistenti in combinazioni nuove ed utili⁷. Successivamente si è giunti alla conclusione di applicare tale definizione anche all'ambito dell'inclusione sociale, intendendola proprio come un processo creativo capace di effettuare ricombinazioni, generando ugualmente novità e utilità. Da qui si introduce il nuovo concetto di **inclusione creativa**, intesa come la capacità di vedere a monte quelle connessioni che prima non c'erano.

⁶ <https://www.palagianetto.net/al-di-la-delle-polemiche%E2%80%A6/>

⁷ L'AZIONE DEL COMBINARE È RIFERITA AL RICONOSCERE TRA LE TANTE INFORMAZIONI QUELLE CHE, ATTRAVERSO LA LORO UNIONE, GENERANO NOVITÀ. QUESTA FASE È PRECEDUTA DA UN'AZIONE DI SELEZIONE IN CUI SI COGLIE NELLE NOVITÀ DELLE INFORMAZIONI, LA LORO UTILITÀ. TESTA A., *OP. CIT.*, XV

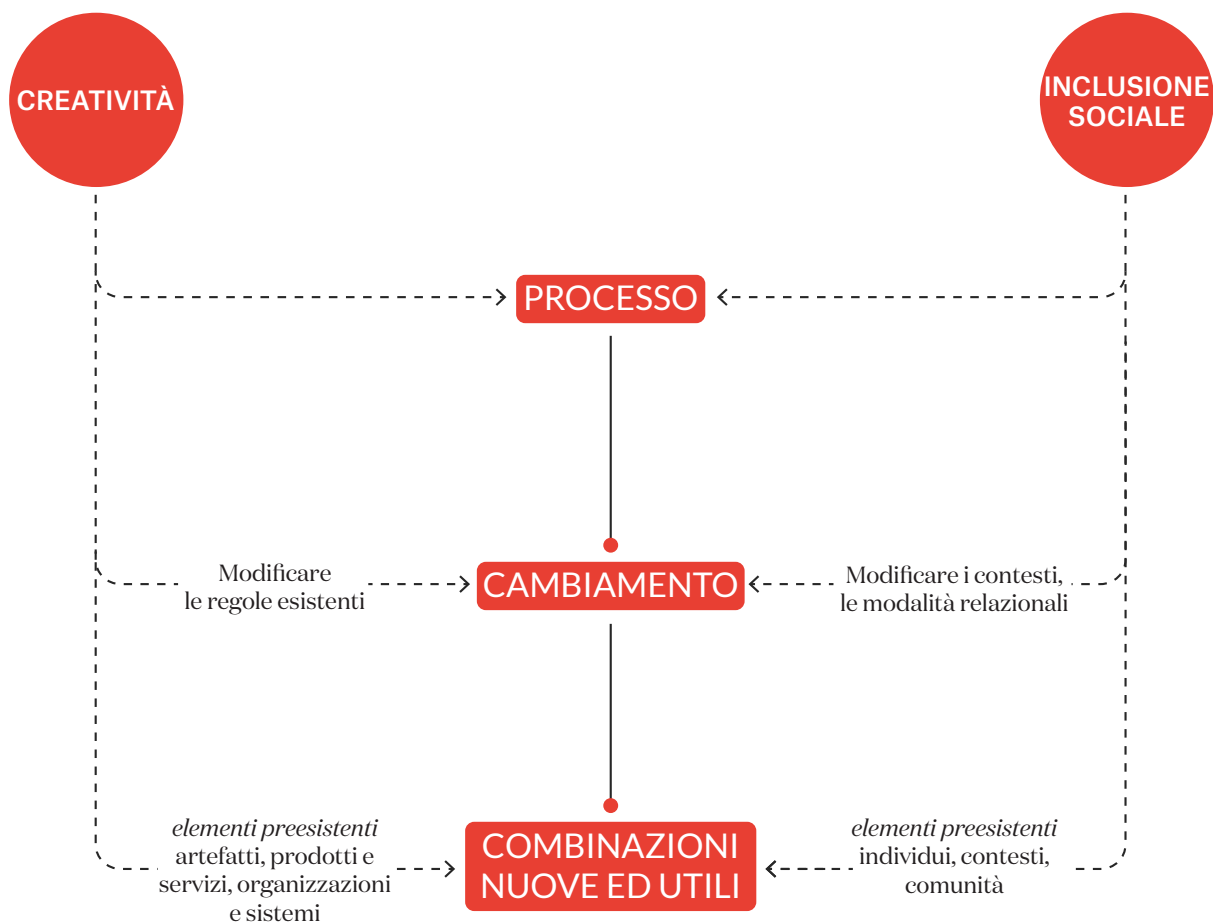


FIG. 55-NELLO SCHEMA RAPPRESENTANTO SI RIPORTANO LE PRINCIPALI ANALOGIE RISCONTRATE TRA CREATIVITÀ E INCLUSIONE SOCIALE, A PARTIRE DALL'ANALISI SVOLTA IN LETTERATURA. LE ZONE EVIDENZIATE IN ROSSO, MOSTRANO I PRINCIPALI FATTORI COMUNI PRESENTI IN ENTRAMBI I PROCESSI. ATTRAVERSO QUESTE ANALOGIE I DUE PROCESSI SONO RITENUTI SIMILI

I 6.2 Creatività e inclusione: rapporto di causa-effetto

Nella seconda dimensione si analizza il concetto di pratica creativa, che alimenta i processi di inclusione sociale. Da un punto di vista generale, si può affermare che, tra le tante attività quella creativa risulta essere la più stimolante per gli individui⁸. Essi, attraverso la partecipazione attiva, creano legami con altri soggetti, alimentando i processi inclusivi

e facendo in modo che questi perdurino nel tempo. Questo avviene poiché lo svolgimento della pratica creativa apporta benefici ai soggetti coinvolti, quali:

- sviluppo di capacità motorie cognitive ed espressive;
- sviluppo di capacità relazionali;
- sviluppo di maggior autostima;
- sviluppo di un'identità personale⁹.

Questi benefici corrispondono, dunque, ad un potenziamento degli individui che si identifica nel concetto di empowerment, il quale rende questi soggetti consapevoli delle proprie capacità e autonomi nel partecipare ai processi della vita sociale.

D'altronde l'empowerment, in relazione all'inclusione sociale, rappresenta uno degli strumenti, grazie al quale si aumenta il benessere degli individui, così come si afferma nell'Iniziativa Comunitaria Equal 2000-2006¹⁰.

Quindi in sintesi si può affermare, che se da un lato la creatività è intesa come una dimensione pratica che produce empowerment, dall'altro l'empowerment è uno degli elementi centrali per l'inclusione.

⁸ COSÌ COME VEDIAMO DALL'OSSERVAZIONE NEI LABORATORI E DAGLI STUDI EFFETTUATI IN QUADERNI DI PSICO-ART DI STEFANO FERRARI. ROSI D., ARTI NON COME MEZZO MA COME FINE. IN: *ARTE E ARTI TERAPIE, PIÙ DI UN CONFRONTO, PIÙ DI UN DIALOGO*, QUADERNI DI PSICO-ART N°2, COLLANA DI STEFANO FERRARI, ATTI DEL CONVEGNO, BOLOGNA 25-26 MAGGIO 2012

⁹ QUESTI BENEFICI SONO STATI RICAVATI DALLO STUDIO IN LETTERATURA E DALL'OSSERVAZIONE SUL CAMPO. ESSI VANNO A SODDISFARE QUEI BISOGNI DEGLI INDIVIDUI, ESPRESSI DALLA PIRAMIDE DI MASLOW; PARTENDO DAI BISOGNI FISICI PRIMARI, FINO AL SUO COMPLETO SVILUPPO DI IDENTITÀ. [HTTPS://WWW.PSICOLINEA.IT/ABRAHAM-MASLOW-UN-APPROFONDIMENTO](https://www.psicolinea.it/ABRAHAM-MASLOW-UN-APPROFONDIMENTO)

¹⁰ ANDREANI P., MEBANE ELLA M., ANDÒ M., L'EMPOWERMENT NEI PROGETTI DI INCLUSIONE SOCIALE. INTERVENTO A "IV CONVEGNO NAZIONALE DI PSICOLOGIA DI COMUNITÀ : PSICOLOGIA PER LA POLITICA E L'EMPOWERMENT INDIVIDUALE E SOCIALE. DALLA TEORIA ALLA PRATICA", LECCE, 8 SETTEMBRE 2006

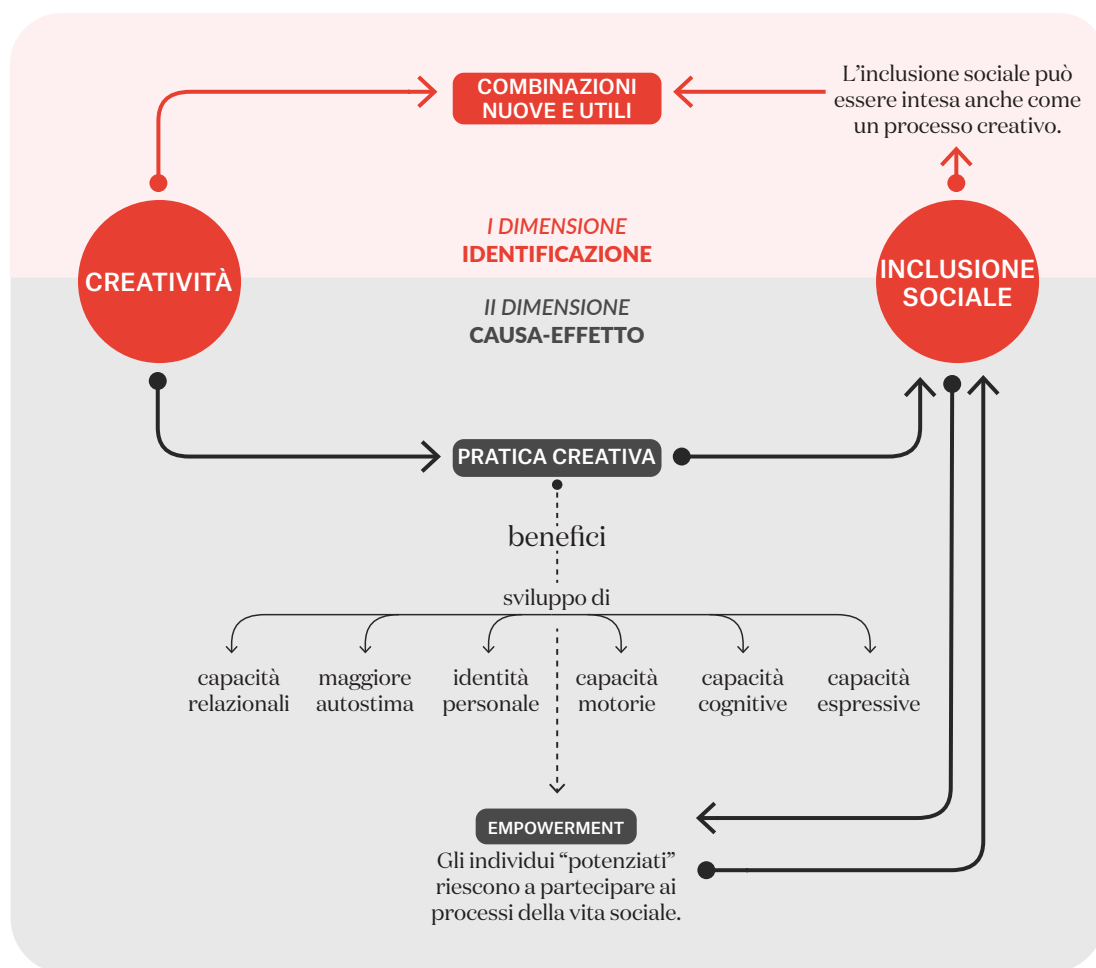


FIG. 56-SCHEMA RAPPORTO TRA CREATIVITÀ E INCLUSIONE

• Osservazioni

Nella dimensione identificativa si agisce principalmente sui sistemi e sulle connessioni tra gli elementi, mentre nella seconda dimensione, relativa all'empowerment si agisce, attraverso la pratica creativa, su quegli stessi elementi precedentemente uniti (persone, comunità e contesti). In conclusione è possibile ipotizzare non solo che l'inclusione sociale sia un processo altamente creativo, ma anche che la pratica creativa sia una componente fondamentale nei processi inclusivi.

I 6.3 Verifica dell'ipotesi teorica

I seguenti casi studio servono a verificare le ipotesi teoriche precedentemente elaborate, ovvero: che l'inclusione sociale è un processo creativo e che la pratica creativa alimenta i processi di inclusione, generando benefici per gli individui.

La metodologia utilizzata rileva il grado di novità e utilità presente all'interno degli elementi preesistenti, dei progetti in esame. I parametri utilizzati sono stati ricercati in letteratura o dedotti tramite un'approfondita ricerca etimologica e applicati nella seguente metodologia di verifica. Ogni caso studio è corredato da un **tag**, utile a comprendere maggiormente la dimensione dell'ipotesi a cui si fa riferimento.



È possibile definire il concetto di “nuovo” secondo Annamaria testa soltanto se questo è rapportato alla sua utilità. Si può affermare, infatti, che una novità è tale solo se la si considera utile. Quindi novità e utilità devono essere compresenti in quanto in totale assenza di novità o di utilità, non possiamo definire “creativa” un’idea¹¹.

Di seguito è riportato il criterio in base al quale si è classificata la novità all'interno dei casi studio:

- Applicazione nuova di una regola esistente in un campo noto;
- Estensione di una regola esistente ad un campo differente rispetto al campo solito in cui è applicata;
- Istituzione di una regola del tutto nuova, che prima non esisteva¹².

¹¹ TESTA A., POINCARÉ: UNA DEFINIZIONE DI CREATIVITÀ, NUOVO E UTILE, 10 OTTOBRE 2012

¹² FEDERICI M. C., GARZI R., MORONI E., *CREATIVITÀ E CRISI DELLA COMUNITÀ LOCALE. NUOVI PARADIGMI DI SVILUPPO SOCIO CULTURALE NEI TERRITORI MEDIANI*, MILANO, FRANCO ANGELI, 2011, P. 13

L'Inclusione Sociale come processo creativo

La pratica creativa alimenta i processi di inclusione

Utile

Il concetto di utilità, analizzato precedentemente nella sezione relativa al “superamento di regole”, è inteso in questa fase di verifica, come il conferimento di un valore etico, estetico ed economico¹³ agli elementi preesistenti, riscontrati nell’analisi dei casi. L’utilità, già come precedentemente analizzato, rappresenta un’importante valore, attraverso il quale determinare la novità degli elementi preesistenti. L’utilità ovviamente, ha in sé un principio di vantaggio¹⁴, che può essere ritenuto tale o dal singolo individuo o da un gruppo.

Elementi preesistenti

Gli elementi preesistenti corrispondono alle componenti esistenti nella realtà, da cui si parte per innovare. Facendo riferimento alla creatività, come affermato nella sezione relativa alla formulazione, gli elementi preesistenti corrispondono ai quattro domini di Van Patter ovvero: comunicazioni e artefatti, prodotti e servizi, organizzazioni, sistemi¹⁵. Nel caso dell’inclusione sociale, invece, gli elementi preesistenti sono stati dedotti dalla letteratura e rintracciati nella definizione di individui, contesti e comunità.

¹³ TESTA A., OP. CIT., P. XVII

¹⁴ DIZIONARIO TRECCANI, ONLINE, [HTTP://WWW.TRECCANI.IT/VOCABOLARIO/UTILITA/](http://www.treccani.it/vocabolario/UTILITA/)

¹⁵ JONES P. H., KENNETH BOULDING SYSTEMIC DESIGN PRINCIPLES FOR COMPLEX SOCIAL SYSTEMS. IN: KENNETH BOULDING, TRANSLATIONAL SYSTEMS SCIENCES SERIES, TORONTO, SPRINGER VERLAG, 1956, VOL.1, CAP. 4, P. 8



FIG. 57-IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://BORGOVECCHIOFACTORY.TUMBLR.COM/](http://borgovecchiofactory.tumblr.com/)

Borgo Vecchio

Palermo

Borgo Vecchio Factory è un progetto di promozione sociale di un'area marginale della città di Palermo. Questo progetto prevede la realizzazione di laboratori artistici, in cui si sperimenta la street art, svolti dai bambini di Borgo Vecchio o dagli abitanti del quartiere. L'obiettivo è la riqualificazione dell'area, da un punto di vista etico e ambientale, attraverso opere artistiche, sviluppate su edifici residenziali in condizioni di degrado. Quest'attività è svolta attraverso l'accompagnamento di un artista, Ema Jones, il quale partecipa attivamente alla realizzazione dei disegni in laboratorio e in seguito dei murales.

L'Inclusione sociale come processo creativo

Questo progetto rientra nella categoria del prima dimensione ovvero l'inclusione sociale come processo creativo, in quanto si produce inclusione connettendo nuovi elementi, che corrispondono al concetto di riqualificazione di un'area (normalmente svolta da enti o istituzioni) praticata dagli stessi abitanti di Borgo Vecchio, con l'obiettivo di affermare l'importanza della propria identità di comunità. Questo progetto dunque, può ritenersi inclusivo, in quanto unisce delle persone attraverso un'azione di riqualifica, facendo in modo che queste creino dei legami molto forti e sviluppino nuovi valori che gli consentano di raggiungere un certo grado di benessere.

● Utile etico

- Sviluppo di un'identità collettiva;
- sviluppo di un benessere condiviso;
- diffusione di nuovi valori;
- incremento delle relazioni tra individui.

● Utile estetico

Riqualificazione degli edifici di Borgo Vecchio attraverso la realizzazione di Murales.

● Applicazione nuova

(Riqualificazione attraverso la pratica della street art), rispetto ad un elemento preesistente (ad esempio la riqualificazione attraverso piani o azioni territoriali).

● Applicazione nuova

(Coinvolgimento della comunità per la riqualificazione dell'area marginale) rispetto ad un "elemento preesistente (riqualificazione mediante enti o associazioni territoriali).



FIG. 58-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://WWW.CITTASENZABARRIERE.RE.IT/IMG_0745-2/](https://www.cittasenzabARRIERE.re.it/IMG_0745-2/)

K-LAB STORIE DI INCONTRI

Italia, Bologna

K-LAB STORIE DI INCONTRI è un laboratorio che si occupa di produrre oggetti di design e comunicazione, attraverso l'incontro con persone in grave condizione di marginalità. Attraverso la creazione di oggetti, si raccontano delle storie e si rappresentano le emozioni. Vi è la presenza di numerosi attori che collaborano a questo progetto, che provengono soprattutto dal mondo creativo: designers, architetti, scenografi e imprenditori, accomunati dall'unico obiettivo di sensibilizzare la comunità al mondo della fragilità e di avvicinare le persone, creando dei legami a partire dai racconti presenti sugli oggetti realizzati. Questi ultimi infatti, assumono un maggior significato, poiché trasmettono valori.

L'Inclusione sociale come processo creativo

Questo caso studio rappresenta un esempio di inclusione creativa, il cui grado di novità è dettato proprio dall'unione del concetto di sensibilizzazione ad un tema, associato al racconto di soggetti fragili. L'unione di questi due elementi, genera per l'appunto, inclusione sociale, in quanto proprio grazie alle parole e ai messaggi veicolati sugli oggetti, si innesca un sentimento di empatia nei confronti di chi acquista o legge tali prodotti. Questo genera l'instaurarsi di relazioni tra gli individui della comunità, che diventa essa stessa portatrice di nuovi valori. La bellezza etica di questo progetto consiste nel ritenere che a volte, si può includere, anche soltanto attraverso le parole, che in questo caso sono piene significato e valore.

● **Utile estetico**

L'utilità estetica si riferisce al risultato finale dei prodotti realizzati.

● **Utile etico**

- Creazione di legami;
- benessere individuale e collettivo
- sviluppo di interazioni.

● **Utile economico**

Vendita degli oggetti di design realizzati in laboratorio.

● **Applicazione nuova**

(Coinvolgimento dei soggetti marginali per la diffusione di oggetti di design che raccontano storie) rispetto ad un "elemento preesistente" (realizzazione di oggetti di design).



FIG. 59-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://WWW.COMPAGNONSBATISSEURS.EU/](https://www.compagnonsbatisseurs.eu/)

Compagnons batisseurs

Francia

Il progetto si occupa di sviluppo territoriale, accompagnando gli individui nella ristrutturazione delle loro abitazioni. In tal modo si contribuisce al miglioramento delle condizioni abitative generali delle comunità, alimentando la solidarietà del vicinato¹⁶. Ogni persona della comunità può frequentare corsi di falegnameria e artigiano, per poter apprendere le tecniche principali di ristrutturazione e applicarle nella ristrutturazione della propria casa. Designers, architetti e animatori sociali, gestiscono le fasi progettuali del percorso e svolgono azioni di monitoraggio.

¹⁶ [HTTPS://WWW.COMPAGNONSBATISSEURS.EU/ACTUALITES/OUTILTHEQUEBELLEDEMAI](https://www.compagnonsbatisseurs.eu/actualites/outilthequebelledemai)

L'Inclusione sociale come processo creativo

Questo progetto rappresenta chiaramente un esempio di inclusione intesa come processo creativo. In questo caso, infatti, la componente più innovativa consiste nell'aver pensato ad una nuova modalità per includere, ovvero attraverso una ristrutturazione della casa di soggetti in difficoltà, accompagnata da professionisti e da altri abitanti del quartiere. Presa singolarmente, la pratica creativa di ristrutturazione non risulta essere un'attività molto innovativa, motivo per il quale, in questo caso studio, non è una componente preponderante. Tuttavia gli abitanti del quartiere, attraverso la cooperazione nello svolgimento di attività, dedicate alla ristrutturazione, rafforzano i loro legami, raggiungendo un maggior benessere. Concludendo, dunque, il concetto di connessione di elementi ha a che fare con la ristrutturazione accompagnata, mentre la pratica creativa si riferisce alla cooperazione tra gli abitanti della comunità.

● **Utile etico**

- Sviluppo del benessere degli inquilini della casa e degli abitanti del quartiere;
- aumento delle relazioni sociali tra abitanti del quartiere;
- sviluppo di un valore di un'identità.

● **Utile economico**

- Risparmio economico nella ristrutturazione per l'inquilino della casa.

● **Utile estetico**

- Ristrutturazione della casa.

● **Applicazione nuova**

- (Ristrutturazione accompagnata) rispetto ad un elemento preesistente (ristrutturazione).

● **Applicazione nuova**

- (Coinvolgimento degli abitanti del quartiere per la ristrutturazione degli spazi della casa) rispetto ad un "elemento preesistente" (ristrutturazione degli spazi della casa svolta principalmente da professionisti o dal solo inquilino).



FIG. 60-IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://LACOLIFATA.COM.AR/HISTORIA-RECONOCIMIENTOS/](http://LACOLIFATA.COM.AR/HISTORIA-RECONOCIMIENTOS/)

Radio Colifata

Argentina

Radio Colifata è un'organizzazione che si occupa di trasmettere storie e racconti di persone in condizioni di marginalità. È considerata la prima radio al mondo condotta da persone con problemi psichici che discutono su vari argomenti, con la collaborazione di medici, cittadini e volontari che si occupano della gestione della trasmissione. L'obiettivo è quello di ridurre lo stigma e di aumentare l'inclusione di questi soggetti, "entrando" nella vita di chi ascolta queste storie alla radio, creando un sentimento di forte empatia. Si esercita, dunque, la libertà di espressione e il libero pensiero, principi e valori che restituiscono ai soggetti la possibilità di sentirsi parte della loro comunità.

L'Inclusione sociale come processo creativo

Questo progetto rappresenta un chiaro esempio di inclusione creativa, in quanto si combinano due elementi apparentemente molto distanti: la trasmissione radiofonica, condotta attraverso il coinvolgimento di soggetti fragili. Il progetto, infatti, nasce con l'obiettivo di dare voce e spazio a chi voce e spazio non ne possiede, per questo motivo il messaggio inclusivo è molto forte e il risultato finale si carica di significato. Questo progetto mira a suscitare nella comunità un sentimento di empatia, in cui chi ascolta si immedesima nelle storie e nei racconti dei soggetti che parlano in trasmissione. Si sviluppa, infatti, una nuova tipologia di radio, normalmente portata avanti attraverso le parole dei conduttori ma, in questo caso, la voce è propria di tutte quelle persone che normalmente vivono in silenzio.

● Utile etico

- Sviluppo del benessere individuale;
- aumento delle relazioni sociali;
- sviluppo di un valore di un'identità;
- sviluppo di appartenenza;
- favorire la libertà di pensiero;
- favorire la libertà di parola.

● Estensione di un elemento preesistente

- (Trasmissione radiofonica condotta da soggetti fragili) rispetto ad un elemento preesistente (trasmissione radiofonica);



FIG. 61-IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://WWW.MEDICINAMISURADIDONNA.IT/LA-FONDAZIONE.HTML](http://www.medicinamisuradidonna.it/la-fondazione.html)

Medicina a Misura di Donna

Italia, Torino

Medicina Misura di Donna è una Fondazione nata a Torino nel 2009, che si occupa della riqualificazione degli ambienti di cura, affinché ogni paziente possa sentirsi “a casa propria”. I primi interventi sono stati realizzati presso l'ospedale Sant'Anna al reparto di ginecologia¹⁷. L'obiettivo di questo progetto prevede la collaborazione diretta con la comunità di riferimento, in particolare con le Università locali e gli studenti tirocinanti, che intendono intraprendere un percorso di volontariato.

¹⁷ [HTTP://WWW.MEDICINAMISURADIDONNA.IT/LA-FONDAZIONE.HTML](http://www.medicinamisuradidonna.it/la-fondazione.html)

L'Inclusione sociale come processo creativo

In questo secondo caso l'inclusione è considerata un processo creativo, in cui la componente innovativa è data dalla riqualificazione dei luoghi di cura attraverso il coinvolgimento della comunità.

La partecipazione attiva degli individui nello svolgimento della pratica creativa, genera benefici, non solo per i pazienti all'interno dell'ospedale, ma anche per l'intera comunità di riferimento. Questo determina lo sviluppo di nuovi legami, in quanto le persone sono accomunate dal perseguimento di azioni solidali comuni, attraverso la realizzazione di nuovi ambienti. Il risultato di questo progetto, non si riscontra tanto nella realizzazione finale dei luoghi di cura, (che rappresentano comunque l'obiettivo per il quale si attua tale progetto), quanto in ciò che sviluppano attuando tale progetto: la coesione sociale e i legami generati da tali attività, sono dei portatori di benessere, non soltanto per i pazienti degenti, ma anche per l'intera struttura ospedaliera e la comunità.

● Utile etico

- Sviluppo di un'identità collettiva generata dal coinvolgimento diretto di tutta la comunità alle attività di cura del proprio territorio;
- sviluppo di un maggior senso di appartenenza e di identificazione.

● Utile estetico

- Riqualificazione estetica degli spazi di cura.

● Applicazione nuova

- (Coinvolgimento della comunità per la riqualificazione degli spazi dello ospedale) rispetto ad un "elemento preesistente (riqualificazione degli spazi dell'ospedale svolta principalmente da appositi professionisti);

● Applicazione nuova

- (Riqualificazione attraverso la pratica di azioni solidali), rispetto ad un elemento preesistente (ad esempio la riqualificazione dell'ospedale tramite interventi di costruzione edile).



FIG. 62-IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://WWW.LORLANDOFURIOSO.IT/](http://www.lorlandofurioso.it/)

L'Orlando Furioso

Italia, Torino

L'Orlando Furioso è un progetto della Cooperativa Sociale Alta Mente, il cui fine è dare un'opportunità di lavoro, alle donne che incontrano difficoltà psichiche ed emotive, attraverso la creazione di abiti di sartoria. Si tratta di capi di abbigliamento di alta qualità. Attraverso questo progetto, le donne esprimono la loro storia e se stesse e instaurano nuovi legami all'interno di questo nuovo contesto. Affinchè i prodotti generati da quest'attività siano riconosciuti, il progetto prevede la realizzazione di eventi quali sfilate di abiti e manifestazioni, in cui le donne hanno la possibilità di essere riconosciute e apprezzate per la loro bravura e il loro talento¹⁸.

¹⁸ [HTTP://WWW.LORLANDOFURIOSO.IT/](http://www.lorlandofurioso.it/)

La pratica creativa alimenta i processi di inclusione

Questo progetto verifica la dimensione relativa al concetto di pratica creativa che alimenta i processi di inclusione sociale. Infatti, la creazione di capi d'abbigliamento rappresenta per le donne un'importante mezzo di introspezione, attraverso il quale esse riscoprono se stesse. Questa pratica genera benefici, rendendo le donne maggiormente consapevoli della propria identità. Concludendo, la pratica creativa alimenta i processi di inclusione in quanto sviluppa in loro una maggiore autostima ed un ampliamento delle capacità relazionali. Quindi si può concludere che la bellezza di tale progetto, non si riscontra tanto nella realizzazione di un prodotto finale tangibile, quanto nel percorso volto per la sua realizzazione; percorso che per le donne rappresenta un processo mentale, un momento per poter entrare in contatto con la propria interiorità.

● **Utile estetico**

L'utilità estetica si riferisce al risultato finale del lavoro creativo delle donne: capi di abbigliamento portatori di un valore estetico.

● **Utile etico**

-Aumento del benessere psicofisico della persona.

● **Utile economico**

Vendita dei capi d'abbigliamento.

● **Estensione di un elemento preesistente**

(Creazione di capi di abbigliamento) ad un campo differente (rivolto all'esperienza introspettiva).



FIG. 63-IMMAGINE TRATTA DA [HTTPS://WWW.VALLEEDITRIANEWS.IT/2014/06/09/NICHI-VENDOLA-ALLINAUGURAZIONE-DI-XFOOD-PRIMO-RISTORANTE-SOCIALE-DI-PUGLIA/](https://www.valleditrianews.it/2014/06/09/nichi-vendola-allinaugurazione-di-xfood-primo-ristorante-sociale-di-puglia/)

XFOOD Qualcosa di diverso

San Vito dei Normanni, Puglia

X-FOOD è un ristorante situato a San Vito dei Normanni in Puglia. Esso è gestito completamente da soggetti disabili o persone che vivono in condizioni di forte marginalità, con l'aiuto e la collaborazione di cittadini. Questo progetto nasce con l'idea di valorizzare la diversità, infatti il setting interno di tale ristorante è costituito interamente da elementi diversi gli uni dagli altri. Un elemento fondamentale, inoltre, è costituito dalla filiera locale dei prodotti. Essi, infatti, sono prelevati direttamente sul territorio, in modo da assicurare una massima resa e un'alta qualità. Alcuni cuochi professionisti si assicurano di monitorare il corretto svolgimento delle ricette e la realizzazione dei piatti tipici¹⁹

¹⁹ [HTTP://WWW.RISTORANTEXFOOD.COM/](http://www.ristorantexfood.com/)

La pratica creativa alimenta i processi di inclusione

X-FOOD è un progetto la cui bellezza etica è generata proprio dalla svolgimento di una pratica creativa. La novità consiste nel fatto che le persone che vi partecipano, hanno l'occasione di poter sviluppare competenze e abilità, poiché imparano a rapportarsi ad una situazione per loro nuova: quella di un'esperienza lavorativa. Attraverso lo svolgimento di questa pratica imparano, inoltre, a relazionarsi alle persone, a portare a termine un obiettivo e a gestire situazioni che richiedono capacità risolutive. Il lavoro, dunque, rappresenta una modalità attraverso la quale questi soggetti si responsabilizzano, sviluppando una maggior autonomia e intraprendenza. È importante sottolineare che, in questo caso studio, si parla di pratica creativa ovviamente in senso lato. I soggetti, infatti, non praticano attività artistiche o relative all'artigianato, ma sono attività che sviluppano o potenziano comunque nuove capacità.

● Utile estetico

L'utilità estetica si riferisce al setting del ristorante, il quale è caratterizzato dalla presenza di elementi diversi, in quanto si vuole rimandare alla valorizzazione delle differenze;

● Utile etico

-Arricchimento personale;
-sviluppo di autonomia;
-sviluppo di responsabilizzazione.

● Utile economico

Guadagno per i soggetti che svolgono l'attività.

● Estensione di un elemento preesistente

(Gestione di un'attività lavorativa) ad un campo differente (rivolto all'esperienza formativa).



FIG. 64-IMMAGINE TRATTA DA [HTTP://INCODAAALGRUPPO.GAZZETTA.IT/2018/07/08/VELA-SOLIDALE-DOMENICA-8-LISCA-BIANCA-RIPARTE-CON-PRONTI-ALLA-VIRA/?REFRESH_CE-CP](http://incodaaalgruppo.gazzetta.it/2018/07/08/VELA-SOLIDALE-DOMENICA-8-LISCA-BIANCA-RIPARTE-CON-PRONTI-ALLA-VIRA/?REFRESH_CE-CP)

Lisca Bianca

Palermo, Sicilia

Lisca Bianca è progetto di inclusione sociale, che nasce dall'idea di voler fornire uno sbocco occupazionale a soggetti svantaggiati. Le attività prevedono la ristrutturazione di una barca, simbolo della cultura mediterranea. L'ambiente è molto peculiare, in quanto si tratta di un contesto in cui vi è la presenza del mare, il quale incide positivamente sui soggetti che partecipano al progetto. Questo progetto, inoltre, prevede la realizzazione di corsi quali: velaterapia, artigianato e tecniche navali e crociere didattiche, in cui gli stessi partecipanti del progetto, diventano "insegnati" di ciò che hanno appreso durante il loro percorso²⁰.

²⁰ [HTTP://WWW.LISCABIANCA.COM/ABOUT-LISCABIANCA/PROGETTI/](http://www.liscabianca.com/about-liscabianca/progetti/)

La pratica creativa alimenta i processi di inclusione

Lisca Bianca è un progetto che principalmente mira al potenziamento dei soggetti coinvolti, attraverso la ristrutturazione di una barca. Questa iniziativa nasce con l'obiettivo di "far fare esperienza" ai ragazzi che vi partecipano, preparandoli ad affrontare sfide e problemi da risolvere, soprattutto in virtù di ciò che sarà il loro futuro. L'apprendimento e la formazione, in questo contesto, è di fondamentale importanza, in quanto fornisce loro un metodo per poter svolgere determinate attività. La novità di questo progetto, quindi, va ben oltre la semplice azione di ristrutturazione. Infatti la vita in barca, rappresenta una modalità per poter sperimentare la vita reale e, in tal senso, è importante la condivisione di questo momento con altre persone, affinché si possano instaurare dei legami che perdurino nel tempo.

● Utile estetico

L'utilità estetica si riferisce al risultato finale del lavoro svolto dai ragazzi: ristrutturazione della barca. Inoltre l'utile estetico è costituito dalla bellezza del paesaggio di riferimento, che assume sui soggetti coinvolti un forte potere "equilibrante".

● Utile etico

- Arricchimento personale;
- sviluppo di nuovi valori;
- sviluppo di competenze e abilità.

● Utile economico

Futuro inserimento professionale dei soggetti coinvolti.

● Estensione di un

elemento preesistente

(Ristrutturazione di una barca) ad un campo differente (rivolto ad un'esperienza formativa).

I 6.4 IL DESIGN NEI PROCESSI DI INCLUSIONE SOCIALE

Analizzando i casi studio e, osservando i laboratori di inclusione sociale sul campo, si nota la presenza di diverse figure, che potrebbero essere tutte potenzialmente creative. Tra i tanti professionisti, è nostro interesse concentrarsi sul ruolo svolto dal designer, in quanto egli, più degli altri può essere considerato un professionista della creatività; così come afferma anche Marco Belpoti riprendendo il pensiero di Bruno Munari «[...] *l'artista lavora con la fantasia, il designer con la creatività*»²¹ (Belpoti, 2016).

Tuttavia con quest'affermazione non si vuole attribuire al designer una dote soprannaturale o innata, ma significa riconoscere che egli, attraverso l'esperienza e la sua formazione, riesce ad esprimere totalmente il suo potenziale creativo. Dunque, in questa seconda fase progettuale, l'obiettivo specifico prefissato consiste nel comprendere quali possano essere i possibili ruoli e le relative azioni progettuali del designer nel rapporto tra creatività e inclusione sociale.

²¹ BELPOTI M., BRUNO MUNARI. CREATIVITÀ, *DOPPIOZERO*, 24 APRILE 2016, [HTTPS://WWW.DOPPIOZERO.COM/MATERIALI/BRUNO-MUNARI-CREATIVITA](https://www.doppiozero.com/materiali/bruno-munari-creativita)

Analisi del ruolo e del contributo del designer

L'analisi è stata svolta in primis attraverso l'**individuazione del ruolo del designer nei processi di inclusione sociale** e, secondariamente, attraverso la definizione di due principali dimensioni, all'interno delle quali si colloca tale figura. La prima dimensione è definita come **ideativa**, in riferimento al coordinamento delle idee e alla progettazione²², la seconda dimensione, invece, come **pratica**, in riferimento alle operazioni e alle attività necessarie a raggiungere un determinato scopo²³. Infine per ogni dimensione sono state delineate le rispettive **azioni progettuali**, che il designer svolge nei contesti inclusivi.

²² DIZIONARIO TRECCANI ONLINE, [HTTP://WWW.TRECCANI.IT/VOCABOLARIO/IDEATIVO/](http://www.treccani.it/vocabolario/ideativo/)

²³ DIZIONARIO REPUBBLICA ONLINE, [HTTPS://DIZIONARI.REPUBBLICA.IT/ITALIANO/P/PRATICA.HTML](https://dizionari.repubblica.it/italiano/P/pratica.html)

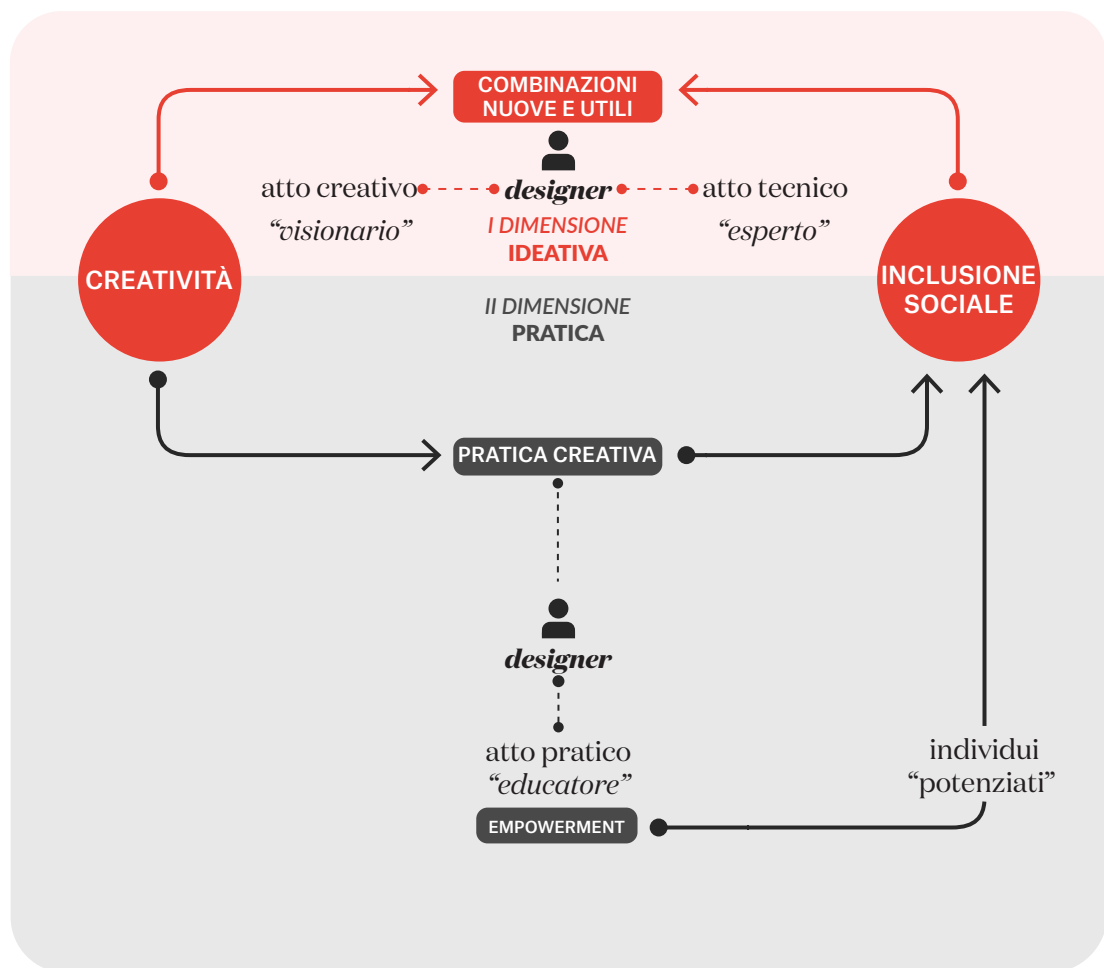


FIG. 65-IL DESIGNER NEI PROCESSI DI INCLUSIONE SOCIALE



FIG. 66-I DIMENSIONE: IDEATIVA

La prima dimensione è definita come ideativa, poiché inquadra il designer nei processi di inclusione, come un “visionario” ed un “esperto”.

Questa definizione è stata ricavata a partire dagli studi effettuati in letteratura, in cui si riscontra un’ analogia tra il sistema di significati precedentemente realizzato in fase progettuale e il pensiero di Alessandro Deserti in “Mappe dell’ advance design”. Per comprendere tale ruolo è utile porre nuovamente l’ attenzione sullo schema riportato nella pagina seguente.

Ciò che si evince è che le **combinazioni nuove e utili** rappresentano un punto di intersezione tra la creatività e l’ inclusione sociale, in quanto la

creatività è una capacità necessaria a realizzare quelle combinazioni fondamentali per i processi di inclusione.

Il pensiero di Alessandro Deserti è utile a comprendere che il designer si colloca proprio nel punto di intersezione tra la creatività e l’ inclusione sociale, in quanto egli ci parla del processo progettuale del design attraverso due atti: **atto creativo** ed **atto tecnico**. Prima di delineare il ruolo del designer nei processi di inclusione sociale, è utile approfondire il pensiero di Deserti, affinché si comprendano maggiormente le basi teoriche da cui si è partiti.

• **Atto creativo:** *«Il design può anche essere inteso come attività visionaria, laddove si ponga particolare enfasi sulla sua capacità di esplorare il mondo del “possibile”»*²⁴ (Deserti, 2010).

Questa capacità è propria dell’advance design e consiste nel concepire, prevedere e visualizzare delle soluzioni che possano anticipare scenari futuri, modificando il presente²⁵.

Il design inteso come atto creativo, dunque, si focalizza sulla realizzazione di risultati intangibili come: nuove forme, nuovi valori e nuovi significati²⁶.

• **Atto tecnico:** il Design come atto tecnico può essere descritto come: *«[...] una sequenza razionale di passaggi che conducono dalla definizione formale di un insieme di requisiti, allo sviluppo di una soluzione, che è tanto più valida quanto più è in grado di soddisfare prestazionalmente i requisiti predefiniti [...]»*²⁷ (Deserti, 2010).

Questa visione si riferisce alla capacità del designer di **adottare una precisa metodologia**, con l’obiettivo di aumentare le sue prestazioni.

Daniel Fallman afferma che questa visione corrisponde ad una dimensione pragmatica e dunque reale e concreta, influenzata dal contesto di riferimento. Attraverso questo metodo il design realizza risultati tangibili²⁸.

Un percorso progettuale è sempre basato sulla presenza di questi due atti, singolarmente o simultaneamente, sia cogliendo nuove opportunità dalla visione del futuro, sia realizzandole attraverso una metodologia.

In relazione all’atto creativo il designer all’interno dei processi di inclusione sociale assume il ruolo di un “**visionario**”, capace di intuire e visualizzare le opportunità a partire dagli elementi preesistenti, forniti dai due settori di conoscenze: creatività e inclusione.

Nel secondo caso il designer è un “**tecnico**” in quanto adotta una precisa metodologia per perseguire un utile, il che vuol dire realizzare concretamente quelle combinazioni che aveva precedentemente individuato.

²⁴ DESERTI A., MAPPE DELL’ADVANCE DESIGN. IN: CELI M., ADVANCE DESIGN. VISIONI, PERCORSI E STRUMENTI PER PREDISPORSI ALL’INNOVAZIONE CONTINUA, MILANO, MC GRAW-HILL, 2010, P. 51

²⁵ MANGIAROTTI R., ADVANCE DESIGN: UNA LETTURA NEL SETTORE DEL PRODUCT DESIGN. IN: CELI M., ADVANCE DESIGN. VISIONI, PERCORSI E STRUMENTI PER PREDISPORSI ALL’INNOVAZIONE CONTINUA, MILANO, MC GRAW-HILL, 2010, P.106

²⁶ DESERTI A., OP. CIT, P. 56

²⁷ IVI, P. 51

²⁸ FALLMAN D., DESIGN-ORIENTED HUMAN-COMPUTER INTERACTION, PROCEEDINGS OF CHI2003 (CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, FORT LAUDERDALE, FLORIDA, APRIL 5-10). IN: CHI LETTERS, V. 5, N. 1, 2003, P. 225-232

• Il design come atto pratico

La seconda dimensione, definita come pratica, consente di comprendere concretamente il contributo apportato dal designer che, attraverso lo sviluppo di **pratiche creative**, va a potenziare gli individui. In questa fase il designer “accompagna” questi ultimi durante la realizzazione di artefatti, prodotti e servizi. L’azione definita come “accompagnare” non è fine a se stessa, in quanto la sua importanza consiste nel fornire un’esperienza, attraverso la quale si può aumentare la conoscenza e la formazione delle persone. Inoltre, il valore aggiunto di questa fase, non si riscontra tanto nella realizzazione finale di un oggetto tangibile, quanto piuttosto nel percorso impiegato per la sua realizzazione²⁹.

Il concetto di esperienza è connesso al principio base del **Learning by doing**, descritto da John Dewey nel 1900 e secondo il quale l’esercizio pratico costituisce la base per ogni conoscenza. Edgar Dale nel 1960 riprende questo pensiero, elaborando uno studio definito come “Cono dell’apprendimento”, in cui dimostra quanto efficiente sia l’apprendimento, se l’individuo è coinvolto attivamente nel “fare”. Dunque affinché l’esperienza sia costruttiva è necessario che sia accompagnata anche da un pensiero consapevole (thinking by doing), utile a comprendere il valore del proprio agire³⁰.

Relativamente alla dimensione progettuale, fare design significa applicare una metodologia basata su:



FIG. 67-II DIMENSIONE: PRATICA

²⁹ SEIA C. IN: *INCONTRO, CREATIVITÀ INCLUSIVE: LUOGHI PROCESSI E LINGUAGGI*, TORINO, [HTTP://WWW.COMUNE.TORINO.IT/CULTURA-ACCESSIBILE/SESSIONS/CREATIVITA-INCLUSIVE-LUOGHI-PROCESSI-E-LINGUAGGI/15/10/2018](http://www.comune.torino.it/cultura-accessibile/sessions/creativita-inclusive-luoghi-processi-e-linguaggi/15/10/2018)

³⁰ SALTINI E., *LEARNING BY DOING*. IN: [HTTP://WWW.ITALYMANAGER.COM/WORDPRESS/LEARNING-BY-DOING/?FBCLID=IWARQoSYPEYP3-861SHM4GinNAJCAMIT4MUPUS3StOxxESSiYMN7Ij8FNQGW4](http://www.italymanager.com/wordpress/learning-by-doing/?fbclid=IwARQoSYPEYP3-861SHM4GinNAJCAMIT4MUPUS3StOxxESSiYMN7Ij8FNQGW4), 2018

individuazione di uno scenario in cui intervenire (problem setting); analisi di eventuali problemi (problem analysis); generazione di nuove soluzioni rispetto alle criticità riscontrate (problem solving); applicazione concreta di soluzioni ricercate e selezionate (decision taking e decision making)³¹.

Per gli individui partecipare ai progetti di inclusione significa sperimentare la metodologia soprascritta, propria del design. Quindi Il contributo che il designer apporta all'interno di queste esperienze laboratoriali è proprio quello di fornire loro gli strumenti, attraverso i quali, essi possano diventare autonomi nell'affrontare i problemi e le situazioni della loro quotidianità.

Il beneficio che gli individui ottengo da quest'esperienza è in linea con i principi espressi dalla teoria di A. Sen del **capability approach**, in cui si analizza il concetto di libertà della persona, intesa come la possibilità di poter scegliere, tra le varie opportunità, quella a cui attribuire un maggior valore. Concretamente questa dimensione si traduce con la possibilità di poter prendere coscienza delle proprie capabilities, diventando responsabili nella presa di decisioni riguardanti la propria esistenza. I soggetti, in questo modo, passano da una condizione passiva ad una dimensione attiva, in cui diventano essi stessi gli artefici del proprio progetto di vita³².

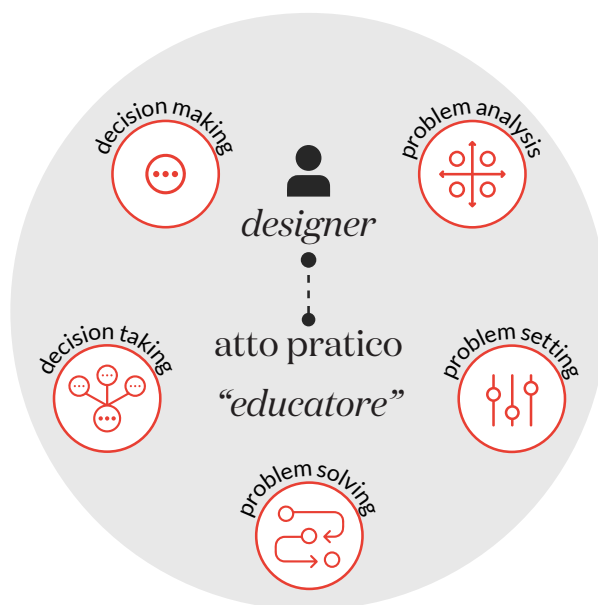


FIG. 68-II DIMENSIONE: PRATICA

³¹ LA GUIDA COMPLETA DEL DESIGN THINKING. IN: [HTTPS://DOORTOINNOVATION.COM/LA-GUIDA-COMPLETA-AL-DESIGN-THINKING](https://doortoinnovation.com/la-guida-completa-al-design-thinking)

³² PER PROGETTO DI VITA SI INTENDE LA COSTRUZIONE DI UNA PROPRIA IDENTITÀ COMPETENTE ED AUTONOMO CHE CORRISPONDE AD UN SÉ REALE CHE RIESCE AUTONOMAMENTE A DECIDERE E AD AGIRE. CFR DAL PROGETTO DI VITA: LA PROSPETTIVA DELLA CURA, P.7.

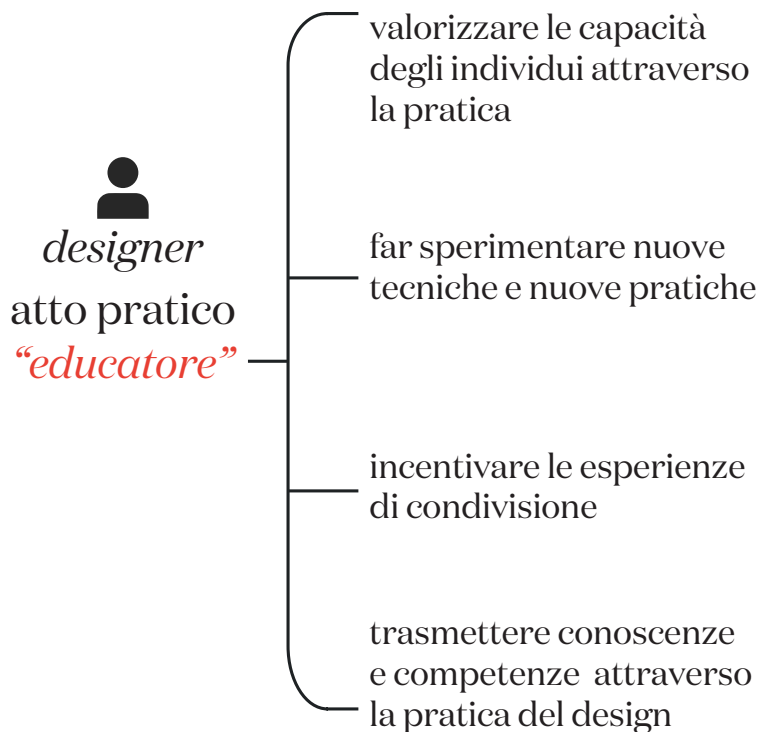
IN: [HTTPS://DIGILANDER.LIBERO.IT/HANDICAPSCUOLA/PAG.9-12.PDF](https://digilander.libero.it/handicapscuola/pag.9-12.pdf)

Azioni progettuali del designer

Di seguito si analizzano le azioni progettuali ricavate attraverso l'analisi dei casi studio e la letteratura. Esse corrispondono alle azioni che il design svolge all'interno della prima e della seconda dimensione, precedentemente descritte (ideativa e pratica).

Ad ognuna di esse si associano i quattro rispettivi domini descritti da Van Patter.

- **Azioni svolte nella dimensione "creativa":** le azioni progettuali svolte dal designer nella dimensione "creativa" agiscono all'interno di sistemi complessi e organizzazioni sociali, rispettivamente dominio 3 e dominio 4 dello schema riportato in precedenza di Van Patter.



- **Azioni svolte nella dimensione “tecnica”:** le azioni progettuali svolte nella dimensione relativa alla tecnica vengono identificate sei domini 3-4 espressi da Van Pattern.



- **Azioni svolte nella dimensione**

“pratica”: in questa seconda dimensione il designer agisce accompagnando la progettazione di artefatti, prodotti o servizi, che corrispondono rispettivamente al dominio 1 e 2 di Van Patter.



07

Conclusioni

Conclusioni

Parlare di inclusione sociale, oggi, significa prendere in esame la realtà attuale. Partendo dal presupposto che le società odierne siano già formate da un insieme di diversità, la sfida è quella di valorizzare tale concetto, affinché tutti possano raggiungere uno stato di benessere. Per fare in modo che questo si verifichi, è necessario intendere l'inclusione proprio come una modalità d'intervento, necessaria alla trasformazione dei contesti e quindi abbattere qualsiasi stereotipo. In tal senso è importante introdurre il concetto di immaginazione, poiché essa è intesa come una capacità dell'intelletto, che riesce a vedere oltre ogni apparenza e convenzione. Inoltre, l'immaginazione relazionata alla creatività, trasforma le idee "pensate" in realizzazioni concrete, utili ad attuare un cambiamento nei contesti. Quindi comprendere la relazione tra creatività e inclusione significa analizzare una modalità con la quale poter guardare la realtà da un'altra prospettiva. Infatti, intendere l'inclusione sociale come un processo creativo, significa conferirle un carattere innovativo, che la sleggi da qualsiasi vincolo autoreferenziale. D'altro canto, la potenza della creatività si riscontra nel suo fine, che diventa nobile nel momento in cui contribuisce ad alimentare il benessere degli individui. Chi si occupa di inclusione sociale, oggi, necessita di relazionarsi alla creatività, poiché essa rappresenta una modalità attraverso la quale è possibile "aprirsi" metaforicamente, a nuove visioni. In tal senso la figura del designer, all'interno di questa prospettiva, risulta essere calzante. Molto spesso ci si potrebbe domandare che tipo di relazione possa esserci tra la figura di un progettista e un contesto che pratica inclusione sociale. La conclusione a cui si giunge, sulla base delle considerazioni precedentemente esposte, è quella di ritenere il designer una figura trasversale, che può operare all'interno di ambiti diversi dai propri, poiché agisce su tre livelli: effettuando combinazioni di elementi, per generare novità e utilità, applicando una metodologia e, infine, attuando pratiche. Queste capacità spogliano il designer da qualsiasi denominazione e specificità, considerandolo esclusivamente come una figura dinamica, capace di operare in qualsiasi contesto. A partire da queste consapevolezza gli sviluppi futuri di questa ricerca potrebbero riguardare la comprensione relativa alla portata del cambiamento attuata dai progetti di inclusione (che adottano il modello teorico precedentemente elaborato), nei contesti e comprendere quanto questi ultimi possano diventare maggiormente inclusivi, attraverso la pratica creativa e quali siano le criticità che si riscontrano nell'attuare progetti di inclusione basati proprio sull'attuazione di pratiche creative. Questo potrebbe partire principalmente da due azioni principali:

- monitorare i progetti di inclusione che utilizzano pratiche creative;
- evidenziare le criticità riscontrate e definire i maggiori punti di forza;
- valutare la misura dell'impatto e del cambiamento apportato nei contesti.

08

Bibliografia Sitografia

Bibliografia

ROSI D., ARTE NON COME MEZZO, MA COME FINE. *IN: ARTI E ARTI TERAPIE, PIÙ DI UN CONFRONTO, PIÙ DI UN DIALOGO*, QUADERNI DI PSICOART, 2, 2012

DE SIMONE M., DAL FRAMMENTO ALLA FORMA. *IN ARTI E ARTI TERAPIE, PIÙ DI UN CONFRONTO, PIÙ DI UN DIALOGO*, QUADERNI DI PSICOART, 2, 2012

MAUCERI S., *LE STRATEGIE QUALITATIVE DI RICERCA*, CORSO DI METODOLOGIA DELLA RICERCA SOCIALE, 2017

BORSATTI P., *CREATIVITÀ VIRALE IL DESIGN A SERVIZIO DELLA COMUNITÀ*, FACOLTÀ DI DESIGN, POLITECNICO DI MILANO, 2010

DIONIGI M., TORROMINO G., *SUL CONCETTO DI CREATIVITÀ TRA METODI ED ISPIRAZIONE*, ACADEMIA

VIOLA R., *LA CREATIVITÀ NELLA STORIA: COSÌ È NATO IL PENSIERO CONVERGENTE*, REPUBBLICA, 12 SETTEMBRE 2017

FERILLI A. M., L'ARTE-ESPRESSIONE DELLA CREATIVITÀ DELL'INDIVIDUO E TERAPIA DEL DISAGIO PSICHICO, *COLLANA ELEMENTI*, N.32, 2010

MATUSSEK P., KREATIVITÄT ALS CHANCE, PIPER, MÜNCHEN-ZÜRICH, 1974 (TRAD. IT. [A CURA DI GUNHILD DE PAULIS]), *CREATIVITA COME CHANCE. L'UOMO CREATIVO DAL PUNTO DI VISTA DELLA PSICODINAMICA*, ROMA, IL PENSIERO SCIENTIFICO, 1977

TESTA A., *CREATIVITÀ: CHE COSA VUOL DIRE*, NUOVO E UTILE, 10 OTTOBRE 2012

VOCABOLARIO TRECCANI ONLINE

CINQUE M., *AGIRE CREATIVO. TEORIA, FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE*, MILANO, FRANCO ANGELI, 2010

D'AQUINO T., SUMMA THEOLOGIAE, I, Q. 45, A.3. *IN: CINQUE M., AGIRE CREATIVO. TEORIA, FORMAZIONE E PRASSI DELL'INNOVAZIONE PERSONALE*, MILANO, FRANCO ANGELI, 2010

DIZIONARIO DI SCIENZA E FEDE, VOL. 1

MUNARI B., *FANTASIA*, ROMA-BARI, LATERZA, 1997

PISERÀ C., *CREATIVITÀ E IMMAGINAZIONE*, TESI DI LAUREA, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA, GENOVA

DIZIONARIO DEVOTO-OLI, 2004

HEREDITARY TALENT AND CHARACTER, 1865

CINQUE M., LA CREATIVITÀ COME INNOVAZIONE PERSONALE: TEORIE E PROSPETTIVE EDUCATIVE, *GIORNALE ITALIANO DELLA RICERCA EDUCATIVA*, 2 DICEMBRE 2010, VOL. 3

DARLEY K., SMITH R. S., GENDER DIFFERENCES IN INFORMATION PROCESSING STRATEGIES: AN EMPIRICAL TEST OF THE SELECTIVITY MODEL IN ADVERTISING RESPONSE, *JOURNAL OF ADVERTISING*, VOL. 24, N. 1, 1995

DE BONO E., *IL PENSIERO LATERALE. COME PRODURRE IDEE SEMPRE NUOVE*, S.L., BUR BIBLIOTECA UNIV. RIZZOLI, 2000

LUCARELLI G., LA VERITÀ, VI PREGO, SU EMISFERO DESTRO, EMISFERO SINISTRO E CREATIVITÀ, *WIRED*, 30 APRILE 2015, SEZIONE SCIENZA

TESTA A., *LA CREATIVITÀ A PIÙ VOCI*, ROMA-BARI, LATERZA, 2005

OLIVERIO A., *ESPLORARE LA MENTE*, MILANO, RAFFAELLO CORTINA EDITORE, 1999

CALVINO I., *LEZIONI AMERICANE. SEI PROPOSTE PER IL PROSSIMO MILLENNIO*, MILANO, MONDADORI, 1988

CAVALLIN F., *CREATIVITÀ PENSIERO CREATIVO E METODO*, LIBRERIAUNIVERSITARIA, 2015

DILTS R.B., EPSTEIN T., DILTS R.W., *TOOLS FOR DREAMERS. STRATEGIES FOR CREATIVITY AND STRUCTURE OF INNOVATION*

TESTA A., POINCARÉ: UNA DEFINIZIONE DI CREATIVITÀ, *NUOVO E UTILE*, 10 OTTOBRE 2012

STERNBERG R. J., *BEYOND IQ: A TRIARCHIC THEORY OF INTELLIGENCE*, CAMBRIDGE: CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS, 1985

TESTA A., POINCARÉ: UNA DEFINIZIONE DI CREATIVITÀ, *NUOVO E UTILE*, 10 OTTOBRE 2012

FEDERICI M. C., GARZI R., MORONI E., *CREATIVITÀ E CRISI DELLA COMUNITÀ LOCALE. NUOVI PARADIGMI DI SVILUPPO SOCIO CULTURALE NEI TERRITORI MEDIANI*, MILANO, FRANCO ANGELI, 2011

BENTHAM J., IL PRINCIPIO DI UTILITÀ. IN: J. BENTHAM, *INTRODUZIONE AI PRINCIPI DELLA MORALE E DELLA LEGISLAZIONE*, A CURA DI LECALDANO E., TORINO, UTET, 1998

TESTA A., NIENTE REGOLE? NIENTE CREATIVITÀ - METODO 4, *NUOVO E UTILE*, 16 APRILE 2010

BATESON G., *VERSO UN'ECOLOGIA DELLA MENTE*, S.L., ADELPHI, 1977

GAGLIARDI D., M., TORROMINO G., APPUNTI SUL CONCETTO DI CREATIVITÀ-TRA SCIENZA E ISPIRAZIONE, *NODES MAGAZINE*, 2012, ANNO I, N. 0

GARDNER H., *CREATING MINDS. AN ANATOMY OF CREATIVITY SEEN THROUGH THE LIVES OF FREUD, EINSTEIN, PICASSO, STRAVINSKY, ELIOT, GRAHAM AND GANDHI*, 1993 (TRAD. IT. [A CURA DI. RINI R.]), *INTELLIGENZE CREATIVE. FISILOGIA DELLA CREATIVITÀ ATTRAVERSO LE VITE DI FREUD, EINSTEIN, PICASSO, STRAVINSKY, ELIOT, GANDHI E MARTHA GRAHAM*, MILANO, FELTRINELLI, 1994

DE GIORGI L., *LA CREATIVITÀ: ALCUNE PROSPETTIVE PER UN COSTRUTTO DIFFICILE DA DEFINIRE*, MIZAR. COSTELLAZIONE DI PENSIERI, 2016

KREITNER R., KINICKI A., *COMPORTAMENTO ORGANIZZATIVO. DALLA TEORIA ALL'ESPERIENZA*, MILANO, APOGEO, 2008

PATERA S., *CONTESTI CAPACITANTI E RUOLO DELLE COMPETENZE. DALL'ESCLUSIONE ALLA PARTECIPAZIONE*, AMALTEA TRIMESTRALE DI CULTURA, MARZO 2015, ANNO X, N. 1

AMABILE T. M., *COMPONENTIAL THEORY OF CREATIVITY*, *ENCYCLOPEDIA OF MANAGEMENT THEORY*, HARVARD BUSINESS SCHOOL, ERIC H. KESSLER, ED., 2013

FURIA P., *IL PENSIERO CREATIVO: TEORIE, METODI E APPLICAZIONI E FOCUS SUI CONTESTI EDUCATIVI*, TESI DI LAUREA, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA, MILANO, 2015

FRANCESCATO D., PUTTON A., CUDINI S., *UNO STRALCIO PER COMPRENDERE DA "STAR BENE INSIEME A SCUOLA"*, CARROCCI, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI VERONA, 2015

CASIRATI V., *TRAIETTORIE DI EPISTEMOLOGIA DELLA COMPLESSITÀ. SPUNTI PER UNA PEDAGOGIA DELLE CONNESSIONI*, RICERCHE DI PEDAGOGIA E DIDATTICA, 2008

COLZI C., *PREMI NOBEL: UN SECOLO DI CREATIVITÀ*, ARTE E ARTI, 17 FEBBRAIO 2007

MONTANARI F., *TERRITORI CREATIVI. L'ORGANIZZAZIONE DELLE POLITICHE A SUPPORTO DELLA CREATIVITÀ*

FERDMAN R. A., *DOVREMMO FARE PIÙ COSE DA SOLI*, *WASHINGTON POST*, 26 MAGGIO 2015, SEZIONE CULTURA

RICHARD W. WOODMAN, JOHN E. SAWYER AND RICKY W. GRIFFIN, *TOWARD A THEORY OF ORGANIZATIONAL CREATIVITY*, *THE ACADEMY OF MANAGEMENT REVIEW*, APRILE 1993, VOL. 18, N. 2

COMMISSIONE EUROPEA, *LIBRO VERDE. LE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE, UN POTENZIALE DA SFRUTTARE*, COM(2010) 183, 25 APRILE 2010 *SULLA PROMOZIONE DI UN QUADRO EUROPEO PER LA RESPONSABILITÀ SOCIALE DELLE IMPRESE*

FLORIDA R., *CREATIVITY AND PROSPERITY: THE GLOBAL CREATIVITY INDEX*, MARTIN PROSPERITY INSTITUTE, GENNAIO 2011

ASC INSIEME, *LINEE PER I PROGETTI DI INCLUSIONE*, CASALECCHIO DI RENO

SABATINI A., *IL SESSISMO NELLA LINGUA ITALIANA*, PRESIDENZA DEL CONSIGLIO DEI MINISTRI E COMMISSIONE NAZIONALE PER LA PARITÀ E LE PARI OPPORTUNITÀ TRA UOMO E DONNA, 1987

BULLOCK S., BRESTOVANSKÝ M., LENČO P., *INCLUSIONE, DIVERSITÀ E UGUAGLIANZA NELL'ANIMAZIONE GIOVANILE-PRINCIPI E APPROCCI*, UNIVERSITY OF GLOUCESTERSHIRE, 2015

COMITATO ITALIANO PER L'UNICEF-ONLUS, *CONVENZIONE SUI DIRITTI DELLE PERSONE CON DISABILITÀ*, TRADUZIONE: CND, COD. NC 070012, ROMA, 28 MAGGIO 2007

CONVENZIONE DELLE NAZIONI UNITE SUI DIRITTI DELLE PERSONE CON DISABILITÀ, TRADUZIONE: SERLING SOC. COOP., UDINE, 2010

BIGGERI M., BELLANCA N., *L'APPROCCIO DELLE CAPABILITY APPLICATO ALLA DISABILITÀ: DALLA TEORIA DELLO SVILUPPO UMANO ALLA PRATICA*, UNIVERSITÀ DI FIRENZE, FIRENZE, 2011

TISCI R., *RIPENSARE LA DIVERSA ABILITÀ ALLA LUCE DEL CAPABILITY APPROACH*, FOCUS NOTE SEMI-ONLUS, APRILE 2015

CHIAPPERO-MARTINETTI, *DEBATING GLOBAL SOCIETY: REACH AND LIMITS OF THE CAPABILITY APPROACH*, FONDAZIONE GIACOMO FELTRINELLI, MILANO, 2009

BAKHSHI P., TRANI J.-F., ROLLAND, C., *CONDUCTING SURVEYS ON DISABILITY: A COMPREHENSIVE TOOLKIT*, HANDICAP-INTERNATIONAL, LIONE, 2006

SEN A., *L'IDEA DI GIUSTIZIA*, MONDADORI, MILANO, 2010

PAOLA DI NICOLA, *APPROCCIO DELLE CAPACITÀ-LA PROSPETTIVA DI MARTHA C. NUSSBAUM*, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI VERONA, VERONA

BALDASCINO M., MOSCA M., *LE CAPABILITIES COME MISURA DELLA QUALITÀ URBANA E CONTRASTO ALLA SEGREGAZIONE SOCIALE*, XXXVI CONFERENZA ITALIANA DI SCIENZE REGIONALI, 2015

SEN A., *L'IDEA DI GIUSTIZIA*, MONDADORI, MILANO

SEN A., *LO SVILUPPO È LIBERTÀ. PERCHÉ NON C'È CRESCITA SENZA DEMOCRAZIA*, MONDADORI, MILANO, 2000

CORRADO F., *CAPACITÀ E FUNZIONAMENTI: DEFINIZIONI, PROSPETTIVE, STRUMENTI E MISURAZIONI*, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI BERGAMO, BERGAMO

SEN A., *LA DISEGUAGLIANZA*, IL MULINO, BOLOGNA, 2010

GIULIANI G., *L'APPROCCIO DELLE CAPACITÀ. UNA CONTRO-TEORIA NECESSARIA ALLE PREDOMINANTI TEORIE DELLO SVILUPPO*, TESI DI LAUREA, UNIVERSITÀ DI BOLOGNA, BOLOGNA

QUIZILBASH M., *THE CONCEPT OF WELL-BEING*, ECONOMICS AND PHILOSOPHY, 1998

DELL'AVANZATO S., *VERSO UNA COMUNE CULTURA POLITICA. COMPETENZE E PROCESSI PER LA CITTADINANZA ATTIVA*, COLLANA FILOSOFIA, STORIA E SCIENZE SOCIALI, FRANCO ANGELI, 2010

LEVINE M., PERKINS D. V., *PRINCIPLES OF COMMUNITY PSYCHOLOGY*, NEW YORK, OXFORD UNIVERSITY PRESS, 1987

RAPPAPORT J., IN PRAISE OF PARADOXE. A SOCIAL POLICY OF EMPOWERMENT OVER PREVENTION, *AMERICAN JOURNAL OF COMMUNITY PSYCHOLOGY*, 9, 1981

KIEFFER C. H., *THE EMERGENCE OF EMPOWERMENT. THE DEVELOPMENT OF PARTICIPATORY COMPETENCE AMONG INDIVIDUALS IN CITIZEN ORGANIZATION*. IN: *DIVISION OF COMMUNITY PSYCHOLOGY NEWSLETTER*, 2, 1982

L'EMPOWERMENT NEI PROGETTI DI INCLUSIONE SOCIALE, PSICOLOGIA PER LA POLITICA E L'EMPOWERMENT INDIVIDUALE E SOCIALE. DALLA TEORIA ALLA PRATICA, A CURA DI P. ANDREANI, M. ELLA MEBANE, M. ANDÒ, IV CONVEGNO NAZIONALE DI PSICOLOGIA DI COMUNITÀ, LECCE, 8 SETTEMBRE 2006

MEDEGHINI R., VALTELLINA E., D'ALESSIO S., VADALÀ G., MARRA A., *DISABILITY STUDIES. EMANCIPAZIONE, INCLUSIONE SCOLASTICA E SOCIALE, CITTADINANZA*, ERICKSON, 2013

MEDEGHINI R., I DIRITTI NELLA PROSPETTIVA DELL'INCLUSIONE E DELLO SPAZIO COMUNE, *ITALIAN JOURNAL OF DISABILITY STUDIES RIVISTA ITALIANA DI STUDI SULLA DISABILITÀ*, SETTEMBRE 2013, VOL. 1, N. 1

BODO S., DA MILANO C., MASCHERONI S., *QUADERNI DELL'OSSERVATORIO, PERIFERIE, CULTURA E INCLUSIONE SOCIALE*, FONDAZIONE CARIPLO, 1, 2009

PACELLI D., M.C., *TEMPO SPAZIO E SOCIETÀ. LA RIDEFINIZIONE DELL'ESPERIENZA COLLETTIVA*. MILANO: FRANCOANGELI, 2007

MORGAN, J., THE PRODUCTION OF URBAN EDUCATIONAL SPACE, *INTERNATIONAL JOURNAL OF INCLUSIVE EDUCATION*, VOL. 16, N. 5-6, 2012

BRAUSCH, G., LOGICHE DI POTERE E LOGICHE SPAZIALI. IN: FOUCAULT M., *MATERIALI FOUCAULTIANI*, A I, N. I, 2012

ZECCA N., IL MODELLO DELL'INCLUSIONE E LA REALTÀ DELLA CITTÀ MULTIETNICA, *TRECCANI MAGAZINE: IL CHIASMO*, 7 DICEMBRE 2018

DOLCIOTTI V., GIORNATA MONDIALE DELLA DIVERSITÀ CULTURALE, *TRECCANI MAGAZINE: ATLANTE*, 21 MAGGIO 2018

KIMURA B., TRA. PER UNA FENOMENOLOGIA DELL'INCONTRO. *IN: ANCORA A., VERSO UNA CULTURA DELL'INCONTRO. STUDI PER UNA TERAPIA TRANSCULTURALE*, FRANCO ANGELI/SCIENZE E SALUTE, 2017

TONY BOOTH, MEL AINSCOW, *NUOVO INDEX PER L'INCLUSIONE - PERCORSI DI APPRENDIMENTO E PARTECIPAZIONE A SCUOLA* (EDIZIONE ITALIANA A CURA DI FABIO DOVIGO), CAROCCI FABER, 2014

ZECCA N., IL MODELLO DELL'INCLUSIONE E LA REALTÀ DELLA CITTÀ MULTIETNICA, *TRECCANI MAGAZINE: IL CHIASMO*, 7 DICEMBRE 2018

AGENDA EUROPEA PER LA CULTURA-PIANO DI LAVORO PER LA CULTURA 2015-2018, SINTESI COME LA CULTURA E LE ARTI POSSONO PROMUOVERE IL DIALOGO INTERCULTURALE, NEL CONTESTO DELLA CRISI MIGRATORIA E DEI RIFUGIATI
SINTESI DEL REPORT DEL GRUPPO DI LAVORO DEGLI ESPERTI DEGLI STATI MEMBRI UE SUL DIALOGO INTERCULTURALE, 2017

MONTALTO V., QUANDO (?) ARTE E CULTURA DIVENTANO STRUMENTO DI INTEGRAZIONE, *IL GIORNALE DELLE FONDAZIONI*, 7 GIUGNO 2017

GARCÍA B., CITTÀ, CULTURA E RIGENERAZIONE. *IN: ECCOM (A CURA DI), MUSE URBANE. PATRIMONIO E ATTIVITÀ CULTURALI NEI PROCESSI DI RIGENERAZIONE URBANA*

DE SIMONE A., *IDENTITÀ, ALTERITÀ E RICONOSCIMENTO. TRAGITTI FILOSOFICI, SCENARI DELLA COMPLESSITÀ SOCIALE E DIRAMAZIONI DELLA VITA GLOBALE*

HABERMAS J., *L'INCLUSIONE DELL'ALTRO. STUDI DI TEORIA POLITICA*, MILANO, FELTRINELLI, 1998

BAUMAN Z., VITE DI SCARTO. *IN: DE SIMONE A., IDENTITÀ, ALTERITÀ E RICONOSCIMENTO. TRAGITTI FILOSOFICI, SCENARI DELLA COMPLESSITÀ SOCIALE E DIRAMAZIONI DELLA VITA GLOBALE*, 2005

KILANI M., L'INVENZIONE DELL'ALTRO. *IN: ANCORA A., VERSO UNA CULTURA DELL'INCONTRO. STUDI PER UNA TERAPIA TRANSCULTURALE*, FRANCO ANGELI/SCIENZE E SALUTE, 2017

AMSELLE., J.L., LOGICHE METICCE. *IN: ANCORA A., VERSO UNA CULTURA DELL'INCONTRO. STUDI PER UNA TERAPIA TRANSCULTURALE*, FRANCO ANGELI/SCIENZE E SALUTE, 2017

TOMLINSON J., SENTIRSI A CASA NEL MONDO. IN: ANCORA A., *VERSO UNA CULTURA DELL'INCONTRO. STUDI PER UNA TERAPIA TRANSCULTURALE*, FRANCO ANGELI/SCIENZE E SALUTE, 2017

JONES P. H., KENNETH BOULDING SYSTEMIC DESIGN PRINCIPLES FOR COMPLEX SOCIAL SYSTEMS. IN: KENNETH BOULDING, *TRANSLATIONAL SYSTEMS SCIENCES SERIES*, TORONTO, SPRINGER VERLAG, 1956, VOL. 1, CAP. 4

ANDREANI P., MEBANE ELLA M., ANDÒ M., L'EMPOWERMENT NEI PROGETTI DI INCLUSIONE SOCIALE. INTERVENTO A "IV CONVEGNO NAZIONALE DI PSICOLOGIA DI COMUNITÀ : PSICOLOGIA PER LA POLITICA E L'EMPOWERMENT INDIVIDUALE E SOCIALE. DALLA TEORIA ALLA PRATICA" , LECCE, 8 SETTEMBRE 2006

FEDERICI M. C., GARZI R., MORONI E., *CREATIVITÀ E CRISI DELLA COMUNITÀ LOCALE. NUOVI PARADIGMI DI SVILUPPO SOCIO CULTURALE NEI TERRITORI MEDIANI*, MILANO, FRANCO ANGELI, 2011

TESTA A., POINCARÉ: UNA DEFINIZIONE DI CREATIVITÀ, NUOVO E UTILE, 10 OTTOBRE 2012

JONES P. H., KENNETH BOULDING SYSTEMIC DESIGN PRINCIPLES FOR COMPLEX SOCIAL SYSTEMS. IN: KENNETH BOULDING, *TRANSLATIONAL SYSTEMS SCIENCES SERIES*, TORONTO, SPRINGER VERLAG, 1956

BELPOTI M., BRUNO MUNARI. CREATIVITÀ, DOPPIOZERO, 24 APRILE 2016

DESERTI A., MAPPE DELL'ADVANCE DESIGN. IN: CELI M., *ADVANCE DESIGN. VISIONI, PERCORSI E STRUMENTI PER PREDI-SPORSI ALL'INNOVAZIONE CONTINUA*, MILANO, MC GRAW-HILL, 2010

MANGIAROTTI R., ADVANCE DESIGN: UNA LETTURA NEL SETTORE DEL PRODUCT DESIGN. IN: CELI M., *ADVANCE DESIGN. VISIONI, PERCORSI E STRUMENTI PER PREDISPORSI ALL'INNOVAZIONE CONTINUA*, MILANO, MC GRAW-HILL, 2010

FALLMAN D., DESIGN-ORIENTED HUMAN-COMPUTER INTERACTION, PROCEEDINGS OF CHI2003 (CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, FORT LAUDERDALE, FLORIDA, APRIL 5-10). IN: *CHI LETTERS*, V. 5, N. 1, 2003

Sitografia

www.comune.torino.it

<http://www.dsu.univr.it/documenti/Avviso/all/all437916>

WWW.NUME.IT

[HTTP://WWW.METODOCLM.EU/HANDLERS/DOCUMENT.ASHX?I-D=02A19F20-4F57-441D-ACA3-BCA43CA81640](http://WWW.METODOCLM.EU/HANDLERS/DOCUMENT.ASHX?I-D=02A19F20-4F57-441D-ACA3-BCA43CA81640)

WWW.MOKSILLA.COM

[HTTP://WWW.LINOBUSATO.IT/SITE/APPROFONDIMENTI.HTM](http://WWW.LINOBUSATO.IT/SITE/APPROFONDIMENTI.HTM)

[HTTP://WWW.METODOCLM.EU/HANDLERS/DOCUMENT.ASHX?I-D=02A19F20-4F57-441D-ACA3-BCA43CA81640](http://WWW.METODOCLM.EU/HANDLERS/DOCUMENT.ASHX?I-D=02A19F20-4F57-441D-ACA3-BCA43CA81640)

[HTTPS://CORDIS.EUROPA.EU/NEWS/RCN/16575/IT](https://CORDIS.EUROPA.EU/NEWS/RCN/16575/IT)

[HTTPS://HUBERTJAOUI.WORDPRESS.COM/TAG/TERESA-AMABILE/](https://HUBERTJAOUI.WORDPRESS.COM/TAG/TERESA-AMABILE/)

WWW.CONFINDUSTRIASI.IT/

[HTTPS://UNCTAD.ORG/EN/DOCS/DITC20082CER_EN.PDF](https://UNCTAD.ORG/EN/DOCS/DITC20082CER_EN.PDF)

www.martinprosperity.com

[HTTP://WWW.PARLARECIVILE.IT/ARGOMENTI/IMMIGRAZIONE/INTEGRAZIONE.ASPX#_FTNREF1](http://WWW.PARLARECIVILE.IT/ARGOMENTI/IMMIGRAZIONE/INTEGRAZIONE.ASPX#_FTNREF1)

WWW.AIFO.IT/UPL/CMS/ATTACH/20151026/164545671_2100.PDF

[HTTP://WWW.LAPAROLA.NET/TESTO.PHP?RIFERIMENTO=MATTE-O+22%2C37-40&VERSIONI\[\]=C.E.I.](http://WWW.LAPAROLA.NET/TESTO.PHP?RIFERIMENTO=MATTE-O+22%2C37-40&VERSIONI[]=C.E.I.)

[HTTP://WWW.PSYCHIATRYONLINE.IT/NODE/6550](http://WWW.PSYCHIATRYONLINE.IT/NODE/6550)

[HTTPS://WWW.EDI.ADMIN.CH/EDI/IT/HOME/FACHSTELLEN/UFPD/PARI-OP-PORTUNITA/KONZEPTE-UND-MODELLE-BEHINDERUNG.HTML](https://WWW.EDI.ADMIN.CH/EDI/IT/HOME/FACHSTELLEN/UFPD/PARI-OP-PORTUNITA/KONZEPTE-UND-MODELLE-BEHINDERUNG.HTML)

WWW.UCL.AC.UK/LC-CCR/LCCSTAFF/JEAN...TRANI/HDCACONF0905.PDF

WWW.UCL.AC.UK/LC-CCR/LCCSTAFF/JEAN...TRANI/HDCACONF0905.PDF

[HTTPS://EC.EUROPA.EU/.../F6C45AF2-6C4F-4CA0-B547-D25E6EF9C359](https://ec.europa.eu/.../F6C45AF2-6C4F-4CA0-B547-D25E6EF9C359)

[HTTPS://NUOVADIDATTICA.WORDPRESS.COM/AGIRE-VALUTATIVO/10-LA-VALUTAZIONE-DELLE-RICADUTE-DELLA-FORMAZIONE-E-DEGLI-APPRENDIMENTI-NEI-CONTESTI-NON-FORMALI-E-INFORMALI/EMPOWERMENT/](https://nuovadidattica.wordpress.com/agire-valutativo/10-la-valutazione-delle-ricadute-della-formazione-e-degli-apprendimenti-nei-contesti-non-formali-e-informali/empowerment/)

[HTTP://WWW.TRECCANI.IT/MAGAZINE/CHIASMO/DIRITTO_E_SOCIETA/FRONTIERE_E_CONFINI/1_FRONTIERE_E_CONFINI_ISUFI_INCLUSIONE.HTML](http://www.treccani.it/magazine/chiasmo/diritto_e_societa/frontiere_e_confini/1_frontiere_e_confini_isufi_inclusione.html)

[HTTP://WWW.TRECCANI.IT/MAGAZINE/ATLANTE/CULTURA/21_MAGGIO_GIORNATA DELLA DIVERSITA CULTURALE.HTML](http://www.treccani.it/magazine/atlanter/cultura/21_maggio_giornata_della_diversita_culturale.html)

[HTTP://ICSUISIO.NET/FILES/BGIC88000N/CTI/ AUTOVALUTAZIONE%20SCUOLA/APPUNTI_INDEX.PDF](http://icsuisio.net/files/bgic88000n/cti/autovalutazione%20scuola/appunti_index.pdf)

[HTTPS://EC.EUROPA.EU/MIGRANT-INTEGRATION/NEWS/ESTONIAN-INTEGRATION-AND-MIGRATION-FOUNDATION-OUR-PEOPLE-MISA- WEBSITE-IS-REDESIGNED](https://ec.europa.eu/migrant-integration/news/estonian-integration-and-migration-foundation-our-people-misa-website-is-re-designed)

[HTTP://WWW.KUNSTZ.BE/](http://www.kunstz.be/)

[HTTPS://EC.EUROPA.EU/PROGRAMMES/CREATIVE-EUROPE/ACTIONS/CAPITALS-CULTURE_EN](https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/actions/capitals-culture_en)

[HTTP://WWW.BEATRIZGARCIA.NET/PROJECTS-NEWER/IMPACTS18-ECOC-LEGACIES-10-YEARS-ON/](http://www.beatrizgarcia.net/projects-newer/impacts18-ecoc-legacies-10-years-on/)

[HTTPS://WWW.STAEDTEBAUFOERDERUNG.INFO/STBAUF/DE/PROGRAMM/SOZIALESTADT/SOZIALE_STADT_NODE.HTML](https://www.staedtebaufoerderung.info/stbauf/de/programm/sozialestadt/soziale_stadt_node.html)

[HTTPS://WWW.PALAGIANO.NET/AL-DI-LA-DELLE-POLEMICHE%E2%80%A6/](https://www.palagiano.net/al-di-la-delle-polemiche%E2%80%A6/)

[HTTPS://WWW.PSICOLINEA.IT/ABRAHAM-MASLOW-UN-APPROFONDIMENTO](https://www.psicolinea.it/abraham-maslow-un-approfondimento)

[WWW.DOPPIOZERO.COM/MATERIALI/BRUNO-MUNARI-CREATIVITA](http://www.doppiozero.com/materiali/bruno-munari-creativita)

[HTTP://WWW.ITALYMANAGER.COM/WORDPRESS/LEARNING-BY- DOING/?FBCLID=IWAR00SYPEYP3-861SHM4GINNAJCAMIT4MUPUS3STOXXESS1YMN7IJ8FNQGW4, 2018](http://www.italymanager.com/wordpress/learning-by-doing/?fbclid=IwAR00SYPEYP3-861SHM4GINNAJCAMIT4MUPUS3STOXXESS1YMN7IJ8FNQGW4,2018)

[HTTPS://DOORTOINNOVATION.COM/LA-GUIDA-COMPLETA-AL-DESIGN-THIN-KING](https://doortoinnovation.com/la-guida-completa-al-design-thin-king)

[HTTPS://DIGILANDER.LIBERO.IT/HANDICAPSCUOLA/PAG.9-12.PDF](https://digilander.libero.it/handicapscuola/pag.9-12.pdf)

www.esserci.net

www.stranaidea.it

www.coopchronos.it

www.ilmargine.it

www.comune.torino.it

www.laboratoriozanzara.bigcartel.com

www.normalimeraviglie.it

www.fermatadautobus.net

ww.step4inclusion.org

<https://www.castellodirivoli.org/educazione/progetti-speciali/abi-tanti-la-moltitudine-migrante/>

Ringraziamenti

Vorremmo ringraziare il professor Cristian Campagnaro per il supporto e la massima disponibilità, dataci durante questo percorso di tesi.

Ringraziamo il laboratorio “Costruire Bellezza”, all’interno del quale siamo state accolte e che ha rappresentato per noi un’esperienza autentica, facendoci comprendere che l’essenziale, a volte, può essere racchiuso anche nel sorriso di chi sembra diverso da noi.

Ringraziamo le nostre famiglie che, seppur lontane, ci hanno trasmesso tutto il loro amore a chilometri di distanza e ci hanno aiutato a “sentirci a casa”, anche in un luogo diverso dalla nostra città.

Infine, vorremmo ringraziare, tutti i nostri amici che ci hanno supportato, credendo sempre in noi e spronandoci ad affrontare i momenti più difficili.

