



Co-crafting

un dispositivo sociale

Corso di Laurea Magistrale in Design Sistemico "Aurelio Peccei"
anno accademico 2022/2023

Tesi di Laurea Magistrale

Co-crafting
Un dispositivo sociale

Candidato **Francesco Boccato Rorato**

Relatore **Cristian Campagnaro**

Indice

○	Introduzione	6	
◐	Co-crafting: oltre co-creation e co-design	10	
◑	Proprietà del Co-crafting	16	
◒	Utenze	18	
◓	Casi studio	20	
	Talking Hands	Nodo a Phnom Penh	Oltremare Design
	Cucula	Women's Hands	Casa de Carlota
	Senza Peli Sulla Lingua	Forma e Materia	Reverse Design
	Costruire Bellezza	Laboratorio Zanzara	K.B.B.
◔	Un motivo per progettare	68	
◕	Per / Con chi? Alcune definizioni di Social Design	71	
◖	Arigianato e Co-crafting	77	
◗	Costruire il dissenso	81	
◘	Valorizzare il Co-crafting	86	
◙	Sintesi e Conclusioni	91	
◚	Bibliografia e Sitografia	100	

Introduzione

L'interesse verso il co-crafting e più in generale per l'ambito che sommariamente si può definire del design sociale, è aumentato con costanza durante il mio percorso di studio al Politecnico di Torino e grazie a due diverse esperienze di lavoro. Al Circolo del Design, dove sono stato responsabile della logistica e ho potuto collaborare alla produzione di mostre, ho contribuito a raccontare aspetti di cultura progettuale connotati da elementi di ricerca e con un atteggiamento riflessivo, così come durante la mia permanenza al Laboratorio zanzara, cooperativa sociale della città, dove ho affiancato ragazzi neurodivergenti nella produzione di manufatti artigianali in cartapesta e serigrafia e nelle attività di teatro. Queste due esperienze di lavoro ed il compendio teorico e pratico, restituito in particolare nella cornice sistemica del corso magistrale, sono soltanto in parte sovrapponibili nei contenuti, perchè connotati da diverse mansioni, obiettivi e relazioni. Esse sono però accomunate da un'attenzione critica e consapevole al progetto di design ed hanno in numerose occasioni esplorato il tema della sostenibilità e sollecitato l'attenzione verso la ricaduta sociale dei progetti.

Il co-crafting è risultato quindi un terreno di indagine aperto e stimolante per questa tesi, perchè riassume in sé alcuni valori etici e strumenti metodologici che pongono al centro delle considerazioni sul design il rapporto tra le persone, la facilitazione che questa materia può generare nell'ottica di una stabilizzazione sociale più inclusiva e che discutono di diversità e uguaglianza, ma in senso pratico e pro-

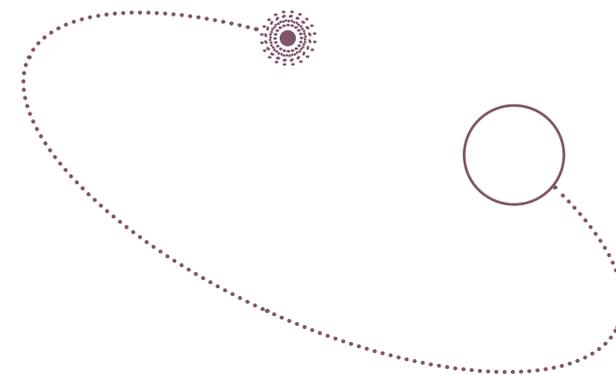
positivo. Questo interesse convive con l'insofferenza personale verso alcune contraddizioni che le produzioni di design possono rappresentare, rispetto al drammatico rapporto contemporaneo con gli oggetti, fatto di ansia consumistica, e nella deformazione, che alcuni linguaggi del marketing hanno imposto, all'impalcatura valoriale che sostiene le pratiche del progetto, sempre più lontano dai bisogni reali della gente. L'ambiguità parassitaria dell'economia e la banalizzazione dei linguaggi nei progetti hanno ricadute economiche e socio-politiche che le filiere produttive condizionano con il loro interesse, incuranti verso gli impatti al sistema ecologico di cui facciamo parte e tra gli esiti inevitabili, vi è anche lo sgretolamento della maglia sociale a cui tutti apparteniamo, tra ingiustizie di stampo economico, disagio culturale e intellettuale diffusi. Si acquisiscono le tensioni verso la diversità, i diritti, anche quelli già apparentemente conquistati, vengono ora ridiscussi in deliri ideologici che esaltano la stabilità in modo desueto e coercitivo, dimenticando che è invece nella mutazione e nell'adattamento che si concretizzano l'evoluzione e l'innovazione. Tra le poche certezze vi è che per tradizione, siano sempre gli ultimi a dover essere sacrificati.

In risposta alla sempre maggiore frantumazione del tessuto sociale, il co-crafting ha allentato la fatica nel momento della ricerca per un argomento di tesi, poichè identifica servizi, prodotti, linguaggi, che rispondano a reali istanze sociali: bisogni concreti, urgenti, sui quali ragionare per generare un qualche impatto positivo, potenzialmente monitorabile e sul quale fare ricerca. La tesi vuole quindi indagare soluzioni che siano facilitazioni, occasioni di scambio in senso democratico e con un alto grado di attenzione a coloro che non beneficiano già di privilegi escludenti, espresse in azioni reali, di stampo pratico e laboratoriale. Inoltre, il co-crafting risulta da subito un terreno di indagine ampiamente esplorabile, poichè nella letteratura contemporanea è trattato sommariamente e sembra ancora di difficile definizione. Per questo motivo, concentrarsi su un elemento del progetto che è in continua evoluzione e che assume forme diverse a seconda della sua

ricaduta, risulta un'opportunità stimolante di indagine, con spazio per elementi di concretezza insieme a riflessioni più aperte, di tipo culturale. Le persone, l'utenza e i bisogni diventano centrali per questo approfondimento, inserendosi nei percorsi tipici del Design Sistemico che abbraccia la complessità. La capacità rigenerativa e creativa del progettare sono temi centrali, concedendosi nel frattempo di immaginare futuri alternativi, dove si superino le barriere escludenti, razziste, abiliste, che le supremazie hanno imposto alla storia della gente. Aprirsi a progetti di questa natura è abbracciare l'idea che ciò che ci circonda non sia ovvio ed inevitabile.

E' in senso filosofico una "dialettica della possibilità" che definisce il reale irrazionale (Marx, Engels) verso utopie antimaterialiste (Ernst Bloch) che trovano nell'affetto tra le persone la speranza, le aspettative di un mondo libero e la visione di una realtà che è in potenza emancipabile. L'ontologia del mutamento, muove l'essere del futuro verso obiettivi già reali come possibilità. Immaginare il futuro, il "non essere ancora" è il fine di tutta l'umanità (escatologia storica) ed in assoluto la missione di un qualsiasi progetto. E' un pensiero per nulla ingenuo e profondamente ateo: non è un processo di fede, dove si delega, non è un depotenziamento al cambiamento nell'aldilà, che costringa ad accettare le ingiustizie, nell'attesa di una speranza che non si concretizzerà prima della morte. E' l'utopia pratica che cambia la realtà, alternativa alla disillusione e all'amarezza dell'oggi che chi ci domina cerca di camuffare. La speranza è motore dell'innovazione reale, che sa rispondere ai bisogni reali in senso ampio, emotivo ed equilibrato in senso ecologico. L'Utopia, e tutti gli esercizi di libertà che immaginano di sovvertire le imposizioni tiranniche che confinano il gruppo umano, sono strumenti del pensiero. Non si tratta di una ricerca impossibile, ma di una migliore ambizione, un orizzonte più ampio, nella costante tensione all'adattamento e alla resilienza, per modellare la realtà e trasformare la potenza in atto. Questa tesi sostiene che nel progettare

sia necessario pensare al cambiamento, al miglioramento di cui tutti devono beneficiare in modo equo e che questo sia un gesto pratico, tangibile, di cui possiamo studiare alcune manifestazioni.



Co-crafting: oltre co-creation e co-design

Co-crafting è un termine ambiguo di cui si trovano scarsi riferimenti in bibliografia. Letteralmente significa: “fare cose insieme e con le mani”, radunando numerose diverse pratiche di stampo laboratoriale, svolte collettivamente e dalle quali si originano dei manufatti, che potremmo definire sommariamente “artigianali”. Si può però trovare questo termine in sostituzione ad altri dal significato più ampio, come co-creation o co-design, quando si allude ad elementi progettuali partecipativi. Nonostante riferimenti a co-creation si trovano nei più disparati ambiti, spesso l'utilizzo è assai generico, verso un più ampio concetto di lavoro di gruppo, anche senza la prerogativa di un output fisico tipico del crafting (attività/mestiere manuale) e ancora più specifico nell'handcraft (artigianato).

Per fare qualche esempio: a Torino il termine è stato utilizzato dal gruppo **Glocal Factory** (1), organizzazione non-profit europea di esperti di sviluppo sostenibile, che promuove diversissimi progetti, di respiro internazionale e con vari dislocamenti sul territorio. Nel contesto del quartiere di **Barriera di Milano**, Glocal factory Torino (che si definisce anche come spazio di co-working) ha raccolto una rete di produzioni artigianali in un progetto di impresa sociale, cofinanziato dal Fondo Sociale Europeo all'interno del piano per le città metropolitane 2014-2020. Le utenze sono spesso caratterizzate dalla presenza di lavoratori per così dire “fragili” nell'inserimento sociale o lavorativo, come adulti con povertà educativa o persone con diversi livelli di abilità. Contemporaneamente però si rivolge a nuove piccole imprese nascenti, e l'utenza ampissima arriva, ad esempio, alle neo-mamme che necessitano di una rete di ausilio e la trovano nei laboratori di cucito come **Krearte** (2), uno degli hub partecipanti. Co-crafting viene

(1) www.glocalfactory.it

(2) www.krearte.org

quindi scelto in questo contesto, come termine per descrivere sia le pratiche, sia la rete di supporto ai diversi laboratori artigianali, caratterizzati dal lavoro corale di tipo manuale e dalla produzione di manufatti tangibili, spesso inseriti in nicchie di mercato, che alimentano il welfare locale e che ambiscono allo stesso tempo al rispetto di migliori parametri di sostenibilità (in senso ampio, primariamente sociale, ma anche ambientale). Sono tipici in questo contesto laboratori tessili, di falegnameria, di oreficeria, ceramica, ma anche grafica, packaging, fino a contesti dove la creatività dei gruppi è intesa come strumento strategico spendibile nelle collaborazioni con il mondo aziendale più tradizionale.

Il termine Co-crafting è stato allo stesso tempo assimilato in diversi ambiti del progetto, a testimonianza di come con questa parola non si possa identificare un'unica definizione, ma essa si compenetri di diversi significati a seconda dell'applicazione che se ne fa, come ad esempio avviene nel titolo “Co-Crafting the Just City: Tales from the Field by a Planning Scholar Turned Mayor”(3) libro di **James A. Throgmorton** del 2021, dove si ragiona sul tema della progettazione partecipata nell'ambito della pianificazione urbanistica: la componente immateriale del co-crafting, domina in questo caso su quella materiale e tende ad astrarre il suo significato a sinonimo di co-progettazione.

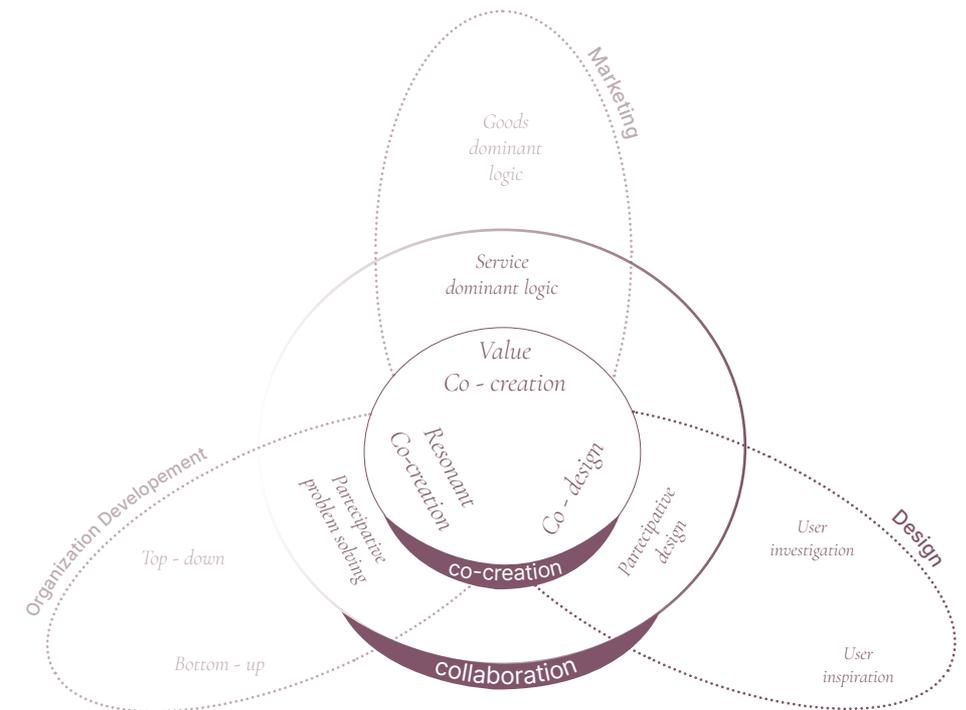
Co-crafting è anche strettamente legato, potremmo dire come un sottoinsieme più specifico, alla parola co-creazione. Su questo termine è altrettanto trasversale, ma al contrario di co-crafting è estremamente diffuso: “La co-creazione è ovunque”, afferma **Francis Guillard** nel suo blog (e libro) del 2010 intitolato “the Co-Creation Effect”(4) (l'effetto della co-creazione). Fornendo esempi dalla Sony alle città di Londra e Copenaghen, Guillard ha descritto la tendenza alla co-creazione, in contesti anche macroeconomici. Qui il termine è legato alla generazione di beni dall'alto grado di complessità e che

(3) J. A. Throgmorton (2021) “Co-crafting the Just City: Tales from the Field by Planning Scholar Turned Mayor”, Routledge, Londra

(4) V. Ramaswamy, F. Guillard (2010) “The Power of Co-Creation: Build It with Them to Boost Growth, Productivity and Profit”, Simon & Shuster, New York

inevitabilmente, soprattutto quando provengono dalle dinamiche proprie del mondo delle multinazionali, riflette su aspetti della creazione collettiva (che parte in senso progettuale, o che è solo restituita alla collettività) dalle tinte più ambigue. La co-creazione è strumentale o rischia di essere retorica, quantomeno se scegliamo di chiederci quanto ci sia di filantropico e quanto invece di pubblicitario, quando si utilizzano termini di questo tipo, nelle sedi del grande interesse privato che difficilmente immaginiamo sovrapponibile a quello collettivo in senso ampio.

Similmente **Bryan R. Rill** e **Matti Mikael Ha malaienen** della Aalto University, raccontano nel lavoro "A Guidebook for practitioners"⁽⁵⁾, del 2018, l'esplosione di popolarità che il concetto della co-creazione ha avuto negli ultimi 15 anni circa. I due ricercatori spiegano che: "In effetti, in occasione della Business of Design Week 2014 di Hong Kong, la co-creazione è stata stampata su oltre la metà di tutti gli opuscoli. Da otto anni il termine è diventato ancora più diffuso e più difficile da definire." **Si delineano professioni dedicate alla co-creazione, come quella di Francis Guillard, esperto del settore a cui si fa riferimento nello studio. Il professionista della co-creazione dice di sé nel suo profilo linkedin:** "Consulto, insegno e scrivo sulla co-creazione di ecosistemi, il processo attraverso il quale due o più organizzazioni innovano insieme, utilizzando una combinazione di coinvolgimento della comunità e piattaforme tecnologiche, per ottenere una trasformazione del rispettivo modello di business, che a volte risulta in una trasformazione di interi settori." **E' interessante notare come il processo co-creativo sia in questo senso un fenomeno analizzato prettamente in ambito aziendale, dove la gerarchia tra le tre grandi P del business (People, Product, Profit) sembra voler privilegiare l'attenzione alle persone, ma questo termine rimane di difficile descrizione, più i contesti che lo scelgono sono articolati e mossi da logiche dominate dal profitto.**



(5)Da Bryan R. Rill e M. M. Hamalainen della Aalto University, (2008) "A Guidebook for practitioners" Helsinki, spiegano con questo schema: "Il cerchio più interno (Co-creazione) comprende approcci considerati co-creativi. Si tratta della co-creazione di valore, co-creazione di risonanza e co-progettazione. Gli approcci all'interno del livello Collaborazione, includono molte caratteristiche associate alla co-creazione e sono comprensibilmente spesso mescolati con i processi co-creativi. Allontanandosi dal centro, gli approcci diventano meno responsabilizzanti e più passivi. Gli utenti e le altre parti interessate possono essere invitati a partecipare al processo per fornire input, ma non collaborano attivamente in senso creativo.

Possono essere strategie sistemiche applicate ai modelli di business o piuttosto fenomeni di marketing che interpretano la co-creazione come un paradigma innovativo e di cambiamento. L'innovazione è in relazione a reali bisogni collettivi ed essi trovano quindi adeguata risposta in progetti che abbracciano questo termine per descriversi? La risposta non sembra univoca, poiché il termine è appunto di ampio utilizzo e onnicomprensivo negli ambiti progettuali. “Tutti sono saliti sul carro, bollando come “co-creativa” quasi ogni attività collaborativa. Un esame della letteratura rivela che la co-creazione ha diverse applicazioni. La co-creazione è comprensiva di molteplici forme di collaborazione e del pensiero progettuale, ma non ne è esclusa. E' un termine generale utilizzato in diverse discipline, principalmente design, ciò è dovuto in parte alle storie di successo di aziende come Nike + e Starbucks, sottolineate da Ramaswamy e Gouillart nel loro libro *The Power of Co-Creation*.” (6)

Senza entrare in merito a quali siano le formule co-creative adottate dai colossi multinazionali sovracitati, è interessante per determinare l'ampiezza di utilizzo del termine. I ricercatori arrivano a suggerire che la parola abbia 3 principali ambiti di applicazione: il design, lo sviluppo organizzativo e il marketing. Questa suddivisione risulta quindi tripartita negli ambiti in cui la co-creazione è maggiormente coinvolta, ci si può soffermare sui diversi campi in cui la co-creazione sembra agire e nella ricerca sul co-crafting l'area più inerente è quella del design: “Nel design, la co-creazione è una nuova espressione delle pratiche consolidate di progettazione centrata sull'uomo. Il termine co-creazione si riferisce al processo partecipativo tra utenti e progettisti o tra diverse parti interessate. È stata fatta una distinzione tra questi due aspetti, etichettando il primo come co-progettazione e il secondo come co-creazione. In *Change by Design*, **Brown** (7) descrive la relazione di co-progettazione, scrivendo: per il momento, la più grande opportunità si trova nello spazio intermedio tra l'idea del XX secolo e

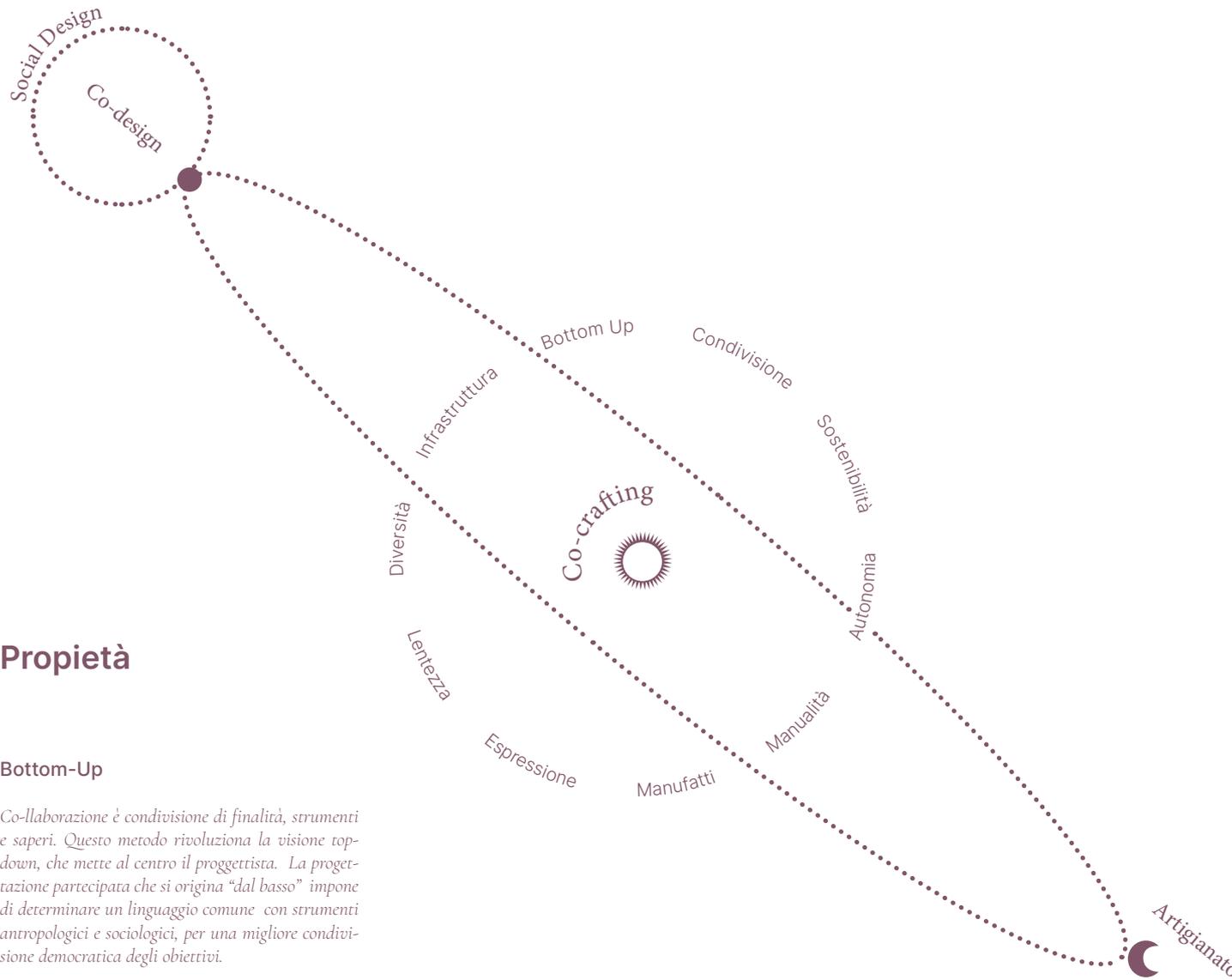
(6) Bryan R. Rill e M. M. Hamalainen della Aalto University, (2008) “A Guidebook for practitioners” Helsinki

(7) T. Brown, (2015) *Change by Design: How Design Thinking Can Transform Organizations and Inspire Innovation*, HarperCollins Publishers, New York

l'idea novecentesca che le aziende creassero nuovi prodotti e i clienti li consumassero passivamente e la visione futuristica in cui i consumatori progetteranno tutto ciò di cui hanno bisogno. Ciò che si trova nel mezzo è un livello più elevato di collaborazione tra creatori e consumatori, un'attenuazione dei confini sia a livello di aziende che di individui. Gli individui, invece di lasciarsi stereotipare come “consumatori”, “clienti” o “utenti”, possono ora pensare a se stessi come le organizzazioni, allo stesso modo, devono sentirsi più a loro agio con l'erosione del confine tra proprietà e pubblico, tra loro e le persone la cui felicità, il cui comfort, il cui benessere, il cui lavoro, comodità e benessere permettono di raggiungere il successo.” **Sottoinsieme della co-creazione e del co-design, il co-crafting è in questo senso parzialmente collocabile dal punto di vista semantico, ma rimane difficile descrivere le sue caratteristiche. In sintesi potremmo affermare che il tipo di collaborazione che si cerca di ottenere in un contesto di co-crafting sia di tipo dialogico. Con “collaborazione dialogica” Richard Sennett, descrive “lo scambio dove i partecipanti traggono vantaggio reciproco dall'essere insieme”.**(8) **Neo-liberismo e cultura individualista sono tra i principali ostacoli che il sociologo americano identifica alla naturale capacità aggregativa del gruppo sociale umano. Il co-crafting risulta quindi una metodologia progettuale mutevole, che prova ad adattarsi ad urgenze e bisogni di gruppi umani tendenzialmente esclusi e penalizzati dal paradigma dominante. La multidisciplinarietà, la complessità sistemica ed in fine l'esigenza di coinvolgere utenze diverse, rendono questa parola intrisa di cambiamento. Il cambiamento (espresso con capacità creativa e quindi generativa) è l'obiettivo e la bussola per descrivere i progetti di co-crafting.**

Descritto quindi uno scenario bibliografico atto a determinare il significato di questa parola, si procede con la descrizione empirica e qualitativa di alcune delle caratteristiche, che sembrano maggiormente presenti e comuni, nelle manifestazioni progettuali del co-crafting.

(8) R. Sennett (2014), *Insieme, Rituali, piaceri, politiche della collaborazione*, Feltrinelli, Milano



Proprietà

Bottom-Up

Co-llaborazione è condivisione di finalità, strumenti e saperi. Questo metodo rivoluziona la visione top-down, che mette al centro il progettista. La progettazione partecipata che si origina “dal basso” impone di determinare un linguaggio comune con strumenti antropologici e sociologici, per una migliore condivisione democratica degli obiettivi.

Infrastruttura

Aspetto in comune a molte pratiche di Social Design, il co-crafting necessita di infrastrutture di incontro. Esse sono tendenzialmente fisiche e spesso hanno una corrispondenza digitale. Il luogo può essere l'occasione stessa di riflessione progettuale oltre che la sede per gli incontri di un gruppo. Viste le finalità di co-produzione, esso è spesso un laboratorio fornito di strumenti. Lo spazio è parte dell'identità del progetto.

Condivisione

Tra le modalità a fondamento di un progetto di co-crafting c'è la restituzione reciproca, da parte di tutti gli attori coinvolti, del proprio personale know-how verso il gruppo. L'orizzontalità di una visione condivisa è il parametro per intensificare la rete di relazioni interne. Una più ampia condivisione, riguarda poi la necessità di comunicare il progetto al mondo esterno, sensibilizzando il pubblico sui temi più urgenti.

Diversità

Un valore etico e non un limite; per questo al centro del discorso. L'azione di fare manualmente insieme mira infatti al superamento delle barriere. Creando un luogo di incontro, ne si determinano i parametri funzionali, ma una volta sanciti gli obiettivi su cui convergere, chi vi partecipa non può essere scelto attraverso discriminazioni. Il Co-crafting è anche un compendio etico che ambisce alla migliore inclusione.

Lentezza

Fare lentamente permette di pensare al contempo. E' anche lo strumento per discutere dei dettagli, combattere l'ansia di produrre e permettersi invece di ragionare sul presente; E' la possibilità democratica di avvicinare utenze non specializzate o con diverse abilità ed è infine il modo con cui ci si emancipa dalla corsa consumistica contemporanea. La lentezza evita di correre, ma anche di inciampare.

Manualità

Fare insieme con le mani è occasione di inclusione verso abilità diverse e stimola i processi creativi nello scambio. La manualità non è il terreno di sfida a chi è più capace in termini abilitati, ma è piuttosto il luogo di scambio di competenze per migliorarsi. La capacità generativa di manipolare una materia plasmando la sua forma, è l'occasione per scoprire potere di saper cambiare le cose.

Sostenibilità

Nonostante possa non sembrare una condizione necessaria alla riuscita di un progetto di co-crafting, la sostenibilità è tuttavia oggi la priorità per un qualsiasi progetto e quindi anche per uno di questi. L'impatto sociale è di certo l'aspetto centrale, con obiettivi di coesione, spesso a contrastare l'esclusione dal mondo del lavoro. E' però fondamentale che il progetto si sostenga con impatto positivo in senso olistico.

Autonomia

E' l'obiettivo di emancipazione per l'utenza coinvolta. Radunarsi in gruppo ha spesso l'importante compito di rendere “la somma della parti maggiore del tutto”. L'accoglienza di persone diverse, con percorsi di vita unici, impone di tenere a mente la singolarità di ciascuno e di notarla, anche in dinamiche paritarie funzionali alla buona organizzazione condivisa. Tutti hanno un personale obiettivo ed esso va rispettato.

Espressione

I linguaggi scelti insieme, codificano gli output generati in senso espressivo. C'è chi si occupa di disegno, chi di falegnameria, ceramica, danza/teatro, riqualificazioni urbane, ma rimane sempre la necessità, il bisogno reale, cioè quello di creare uno spazio sicuro in cui potersi esprimere. L'espressione è talvolta di natura artistica, ma è più in generale di libertà di esprimere il proprio personale pensiero.

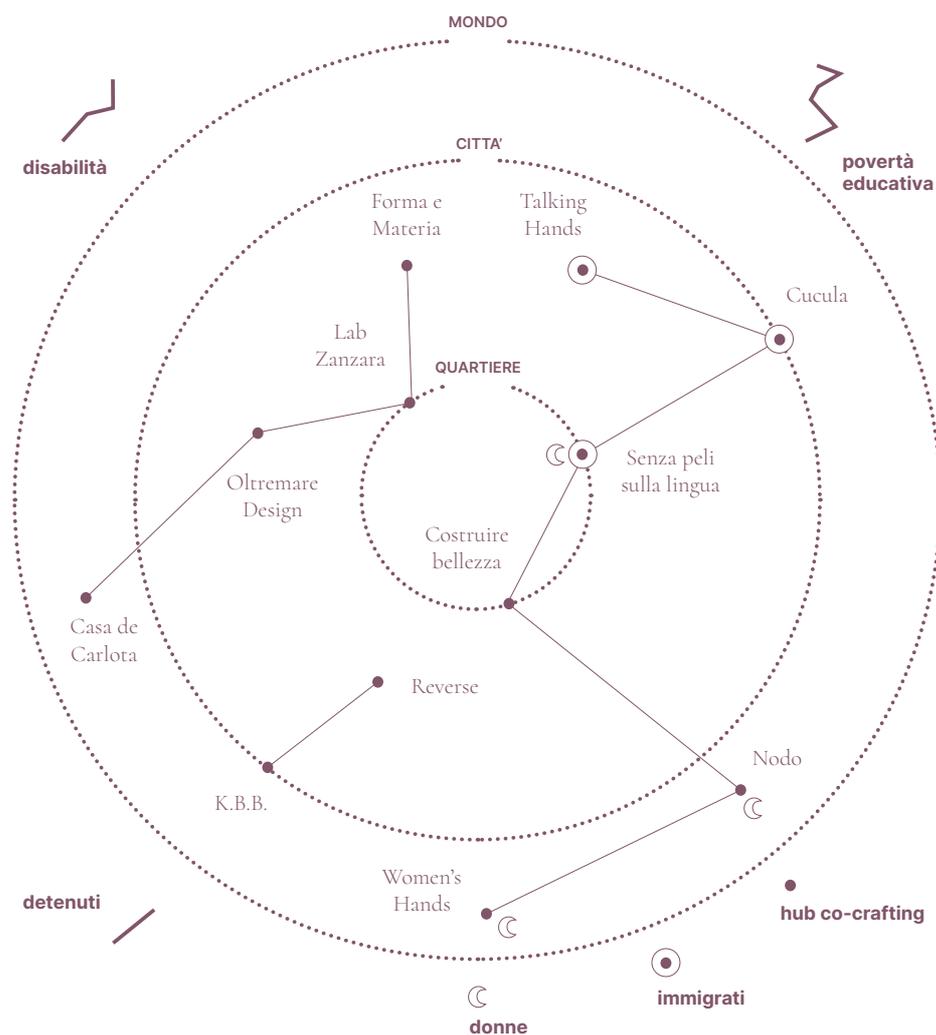
Manifatti

Nascono da progetti di co-crafting generano dei manufatti. Essi possono essere dei più svariati materiali ,talvolta persino immateriali, ma sono accomunati dalla processi artigianali, semi artigianale, più in generale output “non esperti”. Possono essere considerati dei mediatori, in grado di dar voce ad utenze che spesso non hanno lo spazio adeguato di dialogo e rappresentarle, generando spunti di riflessione.

UtENZE

La fase di ricerca dei casi studio è finalizzata a rappresentare una porzione diversificata di esempi progettuali in cui il co-crafting sia una pratica centrale. L'obiettivo è determinare con quali caratteristiche si presenti questa attività, tra similitudini e differenze tra i singoli casi e poter così descrivere un ventaglio soddisfacente di applicazioni, in gran parte già consolidate e avviate e per questo almeno in buona parte da considerare efficaci nel generare un impatto positivo. I tre temi identificati come maggiormente interessanti e dove il co-crafting sembra essere frequente come strumento di design sono diversificati in base all'utenza a cui si rivolgono: persone con diversa abilità, la povertà educativa adulta, che spesso riguarda giovani immigrati ma altre volte realtà geografiche caratterizzate da minore sviluppo ed infine i detenuti; si trovano poi tra i casi studio, alcuni progetti rivolti in particolare alle donne. Tra le maggiori complessità nel descrivere queste realtà aggregative, che lavorano manualmente insieme, c'è la questione della fragilità, comunemente intesa come difficoltà nell'inserimento nel mondo del lavoro o nella relazione sociale, ma a seconda dell'utenza i bisogni a cui rispondere risultano completamente diversi tra loro. Il co-crafting è da intendere infatti in questo senso uno strumento di progettazione: obiettivi specifici, tipo di impatto (più finalizzato a creare opportunità economiche, altre volte invece più utile a creare infrastrutture di incontro e dialogo) possono cambiare, ma il metodo che si predilige è il fare cose insieme in contesti laboratoriali.

Nello schema della pagina affianco, si radunano i dodici casi studio, inseriti in cerchi concentrici atti a collocare idealmente i progetti rispetto alla dimensione delle relazioni che coinvolgono su un territorio. Empiricamente, si cerca di mostrare come i diversi progetti abbiano diversi livelli di risonanza e localizzazione, questa rappresentazione non descrive in alcun modo la dimensione dell'impatto che essi generano verso la loro utenza-obiettivo.



Talking Hands

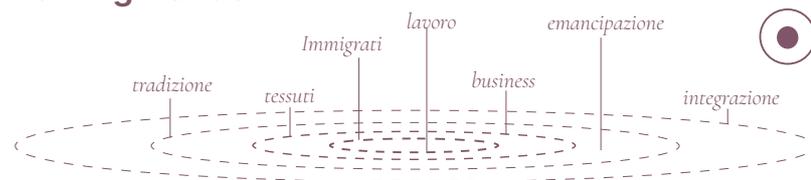


Foto sopra e a pag 21: www.talking-hands.it

Localizzazione: Treviso, Italia

Periodo di attività: 2016-oggi

Classificazione: Ass. di promozione sociale

Manufatti: fashion e forniture design

N° di persone coinvolte: circa 30

Obiettivi: Laboratorio tessile impegnato nella produzione di abiti ispirati ai colori e fantasie tradizionali africane, con sperimentazioni di falegnameria e lavorazione dei metalli per l'innesto dei tessuti in oggetti d'arredo. Gestito in collaborazione da migranti e designer, il progetto apre a diverse collaborazioni anche con progettisti esterni per progetti specifici.

Elementi di Design: Fondato da un Designer, vanta numerose collaborazioni con professionisti del settore.

Atelier Sociale

Talking Hands è un progetto voluto da **Fabrizio Urettini**, attivista, curatore e promotore di eventi culturali con obiettivi sociali, come lo spazio XYZ, (2008-2012) nato per la valorizzazione dell'arte applicata. In questo senso, Talking Hands è connotato da un'alta partecipazione di designer nella fase ideativa iniziale del laboratorio e poi nelle contaminazioni per progetti specifici lungo tutto il suo percorso. Dalla sua intervista nel libro *Socio-social design* di **Matteo Moretti**, Urettini spiega Talking Hands così: "la realizzazione di artefatti come le casette gioco per bambini, oppure i cappotti o le nuove poltrone esposte durante il Salone del Mobile di Milano 2019 diventano quindi pretesti attraverso i quali esprimersi creativamente ma non solo. Sono dei veri e propri dispositivi in grado di attivare trasformazioni sociali e favorire autonomia e autostima dei partecipanti."⁽¹⁾ **L'approccio ai progetti quindi è finalizzato alla creazione di network relazionali, per favorire la comunità nascente in sinergia con le realtà d'impresa locali.**

"Queste esperienze sono in grado di ridare dignità a un certo mondo del design che stava diventando eccessivamente autoriale, patinato, (...) Dalla nascita della figura designer, inteso anche come mediatore in un'epoca di profonde trasformazioni, in primis demografiche, come

(1) e nella pagina seguente: M. Moretti (2019), *Socio-Social Design*, Corraini, Mantova

quelle della Rivoluzione Industriale- , al progettista viene chiesto di dare delle risposte e saper cogliere opportunità nelle trasformazioni epocali che stavano avvenendo tra 800 e 900. Credo che in questo frammento storico la situazione sia, se non la stessa, molto simile". **Il ruolo del design è centrale, per la strutturazione dell'infrastruttura e per la definizione di obiettivi condivisi, tuttavia l'ambizione è quella di raggiungere l'emancipazione dell'utenza e la sua autonomia nei progetti, richiamando i designer solo per consulenze esperte, come nel caso di "Rifugiati"** "Una collezione di micro - spazi, destinati al gioco dei bambini, dalla forte connotazione grafica realizzata da Talking Hands in collaborazione con il designer **Matteo Zorzenoni**. Materiali di riciclo vengono valorizzati da texture dei paesi d'origine reinterpretate in chiave contemporanea dando vita così a delle micro architetture domestiche". **o come il progetto portato avanti con il duo Zanellato Bortotto (2), chiamato Woven Stories, una serie di sedute in tessuto con struttura in metallo, realizzate a contatto con gli artigiani e che nuovamente citano le tradizioni di origine dell'utenza.**

Lo studio è quindi a tutti gli effetti un'atelier che crea oggetti raffinati nel pensiero e nelle realizzazioni manuali. Posiziona i propri prodotti in un mercato che tende al versante del lusso. Come questi contesti possano mantenere fede agli obiettivi di inclusione e permeabilità, sia per chi ci lavora, ma anche nei messaggi che gli output fisici promuovono verso il pubblico, fuori dalla retorica personale dei progettisti, solo il tempo (e studi dedicati) potrà testimoniarlo.

(2) <https://www.zanellatobortotto.com/>



Cucula

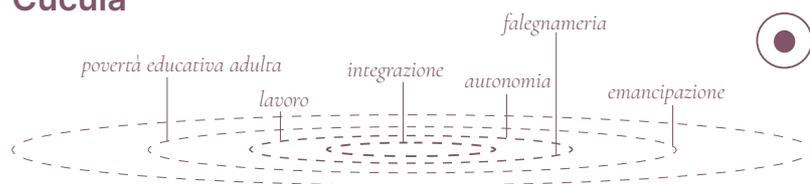


Foto sopra e a pag 22: www.cucula.org

Localizzazione: Berlino, Germania

Periodo di attività: 2013-oggi

Classificazione: Onlus No Profit

Manufatti: forniture design

N° di persone coinvolte: circa 10

Obiettivi: Laboratorio di falegnameria con ragazzi immigrati dall'Africa e designer esperti. Integrazione sociale e lavoro si fondono in pratiche artigianali laboratoriali miste a corsi di lingua e di cultura civica. Il laboratorio ha risonanza internazionale, ha partecipato al Salone del Mobile di Milano ed è aprifila di progetti simili ad esso ispirati.

Elementi di Design: Fondato da Designer e ispirato dal design Illustrate per molti progetti (es. Enzo Mari).

Migranti e Design illustre

Un prima versione di Cucula, "The Refugees Company for Crafts and Design", nasce ad Oranienplatz, a Berlino, dove, nel 2013, un gruppo di rifugiati dell' Africa occidentale si ritrovano in un sit-in per difendere i propri diritti, primariamente di lavoratori e contro la ghettizzazione nel quartiere. Il progettista **Sebastian Daschle** organizza in risposta un workshop a loro destinato, in un centro culturale Ernst Bloch: "disegnare la nostra utopia". Nasce il progetto sviluppato da **Jessy Medernach**, **Sebastian Daschle** e **Corinna Sy**, in collaborazione con alcuni tirocinanti arrivati in Germania dal Mali e Niger per questioni economiche e a causa delle guerre in questi paesi.

Cucula deriva dalla lingua hausa, dell'Africa centroccidentale e significa 'fare qualcosa insieme', così iniziano i lavori di falegnameria, inseriti in un processo progettuale gestito con molti strumenti tipici del design. Nel sito dell'iniziativa Cucula viene descritta come il luogo in cui: "si intreccia l'insegnamento di un mestiere, l'educazione civica, l'istruzione di base, le capacità linguistiche e molte altre competenze grazie al processo di design."⁽¹⁾ si organizzano infatti anche corsi di apprendimento come Cucula Year, percorso creativo che forma in competenze di falegnameria ma che fornisce anche basi scolari per

(1) e pagina successiva, www.cucula.org

meglio confrontarsi con la complessità occidentale. Corinna Sy, fondatrice, spiega: “Le biografie di formazione dei tirocinanti sono molto variegata e non rientrano nei canoni formali né rispondono alla burocrazia amministrativa a cui siamo abituati. Puntiamo a sostenere i nuovi arrivati economicamente, socialmente e con la competenza di persone che sanno agire dentro i confini di un modello di integrazione economica e impresa sociale. Siamo una organizzazione no-profit: i soldi che guadagniamo con la vendita dei manufatti, con le donazioni o i fondi vengono poi riutilizzati per sviluppare percorsi educativi. La produzione congiunta offre una prospettiva concreta: la possibilità per i rifugiati di avere una residenza e finanziare la loro istruzione.” **Cucula riscontra da subito un grande successo e nel 2017 si presenta al salone del mobile di Milano, con una rilettura contemporanea di Autoprogettazione (1974) di Enzo Mari, che dà la sua approvazione al progetto. In questa occasione il design illustre diventa realmente partecipato, (come aveva l'ambizione di essere anche per il suo autore) e si generano dei “Socio-object” : la sedia di enzo mari non è più esattamente come la conosciamo, con una gamba proveniente da un'imbarcazione di lampedusa, che ha accompagnato dei migranti in Europa, e che rappresenta in modo poetico e drammatico la commistione di linguaggi che è fondativa del progetto. Cucula si considera uno spazio di progettazione sperimentale artigianale dove le sfide sociali sono affrontate con un'azione pragmatica orientata alla soluzione.** “Dal 2014, Cucula realizza progetti che cambiano costantemente e si adattano alle nuove condizioni ed esigenze dei soggetti coinvolti. A volte come fabbrica produttiva e programma educativo, a volte come format di workshop, performance, studio o campagna, Cucula cerca di trovare soluzioni per le sfide contemporanee e le questioni sociali. Il progetto modello cerca di indagare lo spazio potenziale per l'uguaglianza sociale in contesti reali, aprendo così interessanti possibilità di progettazione.”



Senza peli sulla lingua



Foto sopra e foto a pag 27: B.Pintus, (2017) "Ho altro da fare: donne migranti inaugurano un'etichetta di moda, Senza peli sulla lingua, www.pasionaria.it

Localizzazione: Milano, Italia

Periodo di attività: settimana della moda 2017

Classificazione: workshop di associazioni no profit

Manufatti: fashion design

N° di persone coinvolte: 25 donne migranti

Obiettivi: Laboratorio tessile temporaneo e diffusione di una etichetta di moda irriverente nata dalle riflessioni e dal lavoro di donne migranti di un quartiere di Milano. Vengono divulgati messaggi di emancipazione e di rispetto del difficile ruolo sociale delle autrici

Elementi di Design: Il lavoro è stato voluto e coordinato da team di progettisti

Le donne del quartiere

In un quartiere di periferia, Quadrilatero di San Siro, sorto durante il fascismo e mai stato oggetto di riqualificazioni urbane, diverse famiglie di immigrati occupano case popolari abbandonate e vivono in condizioni di emarginazione sociale⁽¹⁾. In questo luogo si è inserito il progetto **Radical Soundscape**, voluto dal centro **Mare Culturale Urbano**, impegnato nella promozione della produzione artistica, che in questo caso ha avuto due diversi esiti: un radiodramma **Turbo Radio Fiction** scritto in partecipazione con le donne del quartiere e curato da **Anna Raimondo** intorno ai temi dell'alloggio, della burocrazia escludente nei percorsi di cittadinanza, affrontandoli nel racconto con superpoteri; dall'altra parte un workshop, insieme al collettivo di attivazione urbana **Landscape Choreography**.

I laboratori sono stati collocati nella settimana della moda milanese⁽²⁾ e hanno prodotto un'etichetta di moda ironica e ribelle: Senza peli sulla lingua. Tra stencil, stampa serigrafica e ricamo vengono realizzate t-shirt con scritte come "Amare non è un lavoro" "Comprati un paio di mani", "Ho altro da fare", in arabo e in italiano, a testimonianza del lavoro di brain storming condiviso, che ha permesso alle donne di esprimersi in una cornice protetta, con ironia e leggerezza come strumenti di contrasto all'isolamento e al peso di una vita di esclusioni, in cui raramente poter pensare a sé stesse. La volontà è stata

⁽¹⁾ M.Moretti, (2019) Socio-Social Design, Corraini, Mantova

⁽²⁾ www.maremilano.org

quella di creare un'infrastruttura di dialogo che facilitasse la libertà espressiva di queste donne, senza assistenzialismo e pietismo, bensì puntando ad incentivare la libertà di parola e di parola, ma anche per ragionare sul tema del lavoro come cura, come alternativa dove ripensare "produzioni e riproduzioni sociali". Prendersi cura del prossimo diventa un'azione incisiva per ristabilire le regole sociali, sempre più razziste ed individualiste. "Il participatory action research è un approccio sperimentale e innovativo di trasformazione economica, sociale e politica che impegna attivamente le persone nel generare conoscenze sulle proprie condizioni di vita al fine di produrre una riorganizzazione alla base di sistemi socio-economici e delle relazioni di potere. (...) L'importanza di una conoscenza orientata verso la trasformazione di situazioni di ineguaglianza che legittima le persone a essere protagoniste nel processo di ricerca e azione." Così nel libro **Socio-Social Design** di **Matteo Moretti**, risponde all'intervista la fondatrice del progetto **Madalena Fragnito**.

Tra le figure di spicco coinvolte nell'organizzazione, emerge la figura di **Lea Melandri**, storica, femminista e testimone dell'esperienza milanese del gruppo **150 Ore** di Milano, dove insegnò. Nel 1976 trenta donne del quartiere Affori di Milano, quasi tutte casalinghe, rivendicarono il diritto di poter accedere ai corsi di formazione per la licenza media delle "150 ore", grande e faticosa conquista ottenuta dalla lotta operaia di quegli anni. Le immigrate del tempo erano mogli, madri, quasi tutte arrivate dal Sud Italia. Il loro lavoro a tempo pieno per la famiglia era dato per scontato, e quando trovarono in via Gabbro uno spazio per riunirsi, studiare e raccontarsi scoprirono la forza del femminismo e non tornarono più indietro. Il documentario **Scuola senza fine** di **Adriana Monti** testimonia il lavoro compiuto in quegli anni.



Costruire Bellezza

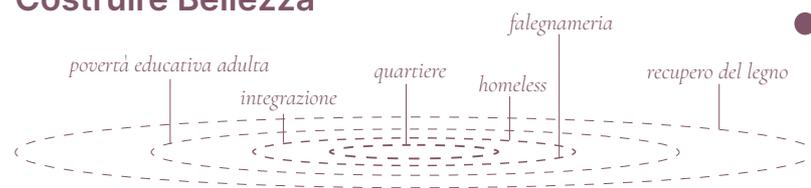


Foto sopra: scattata dall'autore in occasione del Workshop di Social Design con Costruire Bellezza, organizzato dal Politecnico di Torino nel 2022. Titolo: Scaluna, scalinata lunare.

Localizzazione: Torino, Italia

Periodo di attività: 2014-oggi

Classificazione: università e coop. sociale (Valdocco)

Manufatti: falegnameria, tessile

N° di persone coinvolte: circa 20

Obiettivi: laboratorio di falegnameria (infrastruttura di incontro) con obiettivi socializzanti per abitanti del quartiere Barriera di Milano e la realizzazione di manufatti destinati a fasce della popolazione meno abbienti.

Elementi di Design: hub sociale multidisciplinare, lavora con contributi di diverse università attraverso percorsi di dottorato, workshop destinati agli studenti e progetti dove gli strumenti del design sono centrali per la realizzazione corale dei manufatti.

Bellezza come antidoto

Si tratta di un laboratorio multidisciplinare permanente, per il coinvolgimento partecipativo e creativo di persone che abitano il quartiere Barriera di Milano, periferia nord di Torino. Lo spazio è messo a disposizione per gli adulti in difficoltà dal comune e ospita tirocini socializzanti per persone senza fissa dimora o connotate da povertà educativa e conseguente difficoltà di inserimento in ambito professionale. Le due giornate a settimana dedicate al progetto sono coordinate da ricercatori e studenti di design del politecnico, ma anche studenti di antropologia, sociologia ed operatori sociali o educatori, impegnati nel tentativo di portare uno sguardo multidisciplinare ai progetti. Il progetto interdisciplinare originario si chiama **"Abitare il dormitorio"**, nato nel 2009 dai dipartimenti di Filosofia dell'Università di Torino e Architettura al Politecnico e si è costruito tra ricerca-azione partecipativa, etnografia critica, antropologia implicata e design sociale e sistemico, con la collaborazione del PSD – Federazione Italiana delle Organizzazioni per Persone Senza Dimora, organizzazione impegnata in modo capillare sul territorio nazionale al contrasto dell'homelessness. (1)

"Tra gli obiettivi del progetto: A) poter creare contesti di benessere e di

V. Porcellana, (2019) "Costruire Bellezza, Antropologia di un progetto partecipativo" Meltemi, Sesto San Giovanni

co-costruzione in cui fare incontrare, dialogare e coinvolgere attraverso il “fare insieme” persone con esperienze di vita, età, provenienza e competenze molto diverse tra loro; B) contrapporre il piacere della partecipazione e della collaborazione all’obbligo dell’attivazione e all’individualizzazione di stampo neoliberale che caratterizzano i sistemi di welfare, che spostano sempre di più la responsabilità sui singoli individui, senza tenere conto delle reali possibilità e capacità delle persone di agire in determinati contesti e condizioni; C) mettere alla prova e sviluppare in particolare quella competenza che Sennett (2012) chiama ‘collaborazione dialogica’, una competenza che deve trovare spazio tra competizione e collaborazione; D) riconnettere la Casa di accoglienza notturna di via Ghedini 6 (e tutti i suoi frequentatori) con il quartiere e più in generale con la città.”(2)

Il laboratorio ha conseguito una menzione speciale al premio SIAA 2018 e oggi continua con la sua azione di progetto con diversi strumenti. Il forte rapporto con le università permette di proporre interessanti workshop accademici per gli studenti, che così si avvicinano al tema del social design in un contesto dove i suoi valori vengono concretamente applicati: nella pagina precedente la foto rappresenta l’output progettuale realizzato nel Workshop coordinato dal Professor **Christian Campagnaro** (relatore di questa tesi) da me e da altri due studenti del corso magistrale in Systemic Design, **Agata Bertolini** e **Lorenzo Branzanti**. Scaluna, scalata lunare è un gioco da giardino per la riqualificazione di un cortile attiguo ai laboratori di Costruire bellezza, dove si radunano bambini figli di famiglie con disagio economico temporaneamente ospitate in uno stabile limitrofo la piccolo parco. Il contesto spoglio e disadorno non si prestava ad accogliere il gioco di numerosi bambini, dopo tre giorni di progetto e realizzazione nel laboratorio di falegnameria, si sono ottenute diverse soluzioni ludiche e creative per abbellire e rendere più funzionale lo spazio.

(2) www.antropologiaapplicata.com

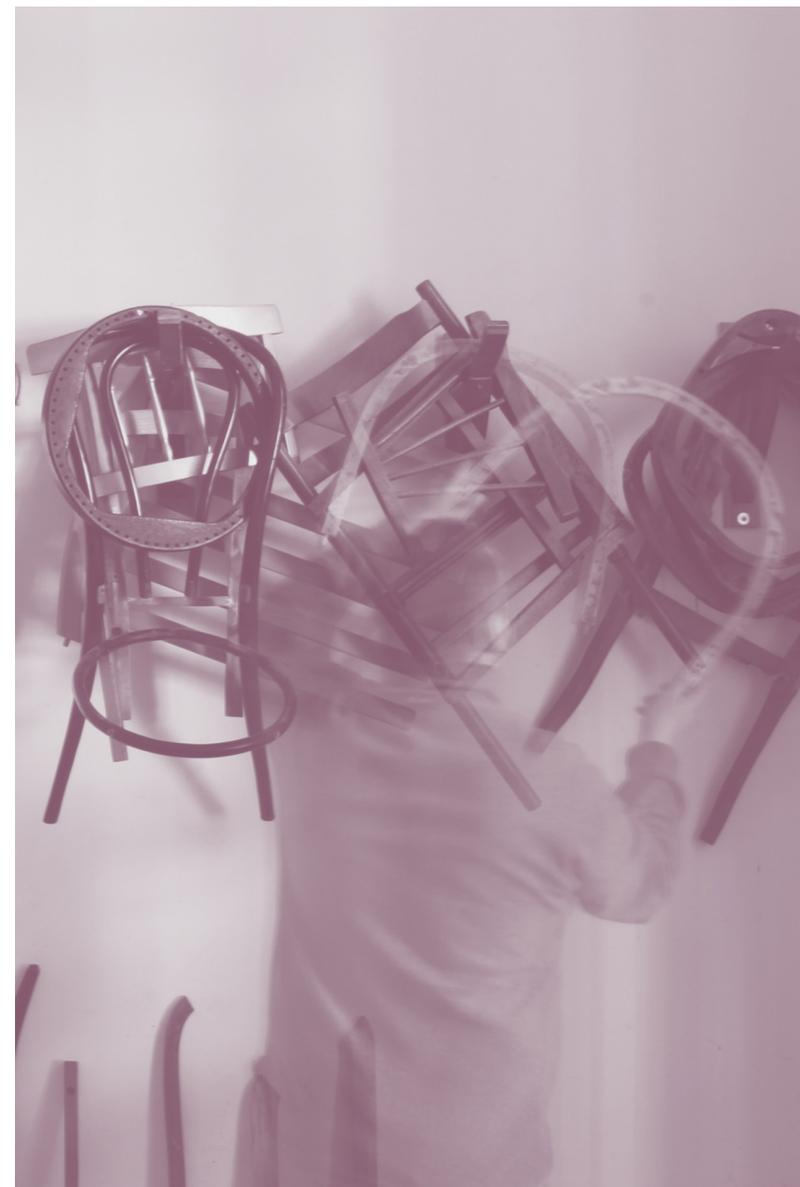


Foto: www.antropologiaapplicata.com

Nodo a Phnom Penh

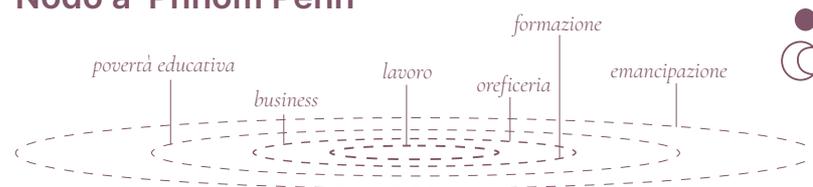


Foto: Cover della mostra "Gioie d'autore, a Sketch for Hope" portata a Matera nel 2022 e pubblicata sul www.ilmartinoquotidiano.it

Localizzazione: Phnom Penh, Cambogia

Periodo di attività: 2015-oggi

Classificazione: cooperazione sociale onlus

Manufatti: orficeria, gioielli in argento

N° di persone coinvolte: circa 200

Obiettivi: formazione a distanza e autonomia economica di giovani in Cambogia attraverso la produzione di gioielli artigianali

Elementi di Design: i giovani artigiani sono stati seguiti da esperti o da un designer per progetti speciali di un anno. In questo caso 82 disegni europei di progettisti e studenti diventano lo strumento di partenza per le lavorazioni in Cambogia.

A Sketch for Hope

Una bottega dell'arte in Cambogia, coordinata dal lavoro esperto argentiere Alberto Cannetta, trova nuova linfa creativa in 82 disegni, preparati ad hoc per i laboratori, da designer e studenti europei, sudamericani e giapponesi. Iniziato come workshop per studenti, i cui esiti sono stati raccolti nella mostra Hands of Design nell'aprile 2015 a Milano, il progetto è avanzato per volontà di Riccardo Nardi, radunando un nutrito gruppo di designer, che ha permesso di espandere la ricerca e di proporre alla bottega un nutrito numero di bozzetti, per continuare la sperimentazione e la produzione locale.

Le motivazioni sono riassunte da **Patrizia Scarzella** in **Gioie d'autore, a Sketch for hope**, volume che riassume con disegni originali e foto dei manufatti ottenuti, il lavoro realizzato "non si è trattato di un'operazione di beneficenza, credo sia stato chiaro per tutti dall'inizio, ma di condividere la propria esperienza e il proprio know-how professionale per aiutare a crescere chi non ha avuto il privilegio di accedere agli studi, per esercitare liberamente la propria creatività. Come abbiamo avuto noi." (1) Negli anni il Nodo ha aiutato più di duemila giovani, attraverso lo strumento del design, per valorizzare la manualità e ridare dignità sociale ed economica all'artigiano, il quanto più possibilmente nel

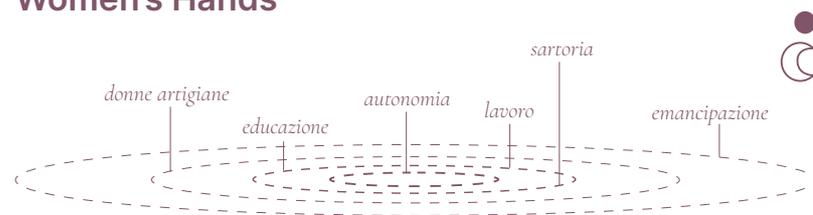
rispetto delle tradizioni locali. Gli stage di artisti e designer italiani sono una costante opportunità per la scuola di formazione di ricevere stimoli contemporanei e migliorarsi nella ricerca formale e tecnica.

Lucia Damiani, coordinatrice del progetto spiega: Molti si iscrivono solo per lo stipendio (...) Dopo il biennio non sono più le stesse persone: sono orgogliosi degli oggetti che escono dalle loro mani, hanno guadagnato autostima e sicurezza. Grazie al loro impegno sono diventati individui capaci di provvedere a se stessi e alle loro famiglie, di progettare il loro futuro.” **Dario Moretti, autore e professore dell’Università di Milano, riassume così il pensiero fondativo del progetto:** “La beneficenza produce debiti morali, la buona politica produce libertà. Il Nodo, con la Bottega dell’Arte e con gli altri progetti che conduce in Cambogia, si comporta così. Non ha paura, si adopera a conoscere i suoi interlocutori, li rispetta e fornisce loro strumenti per crescere.” **In questo senso Nodo ambisce a superare l’approccio assistenziale tipico di progetti sociali di questo tipo, mirando a raggiungere reali obiettivi di autonomia per le persone coinvolte nel processo. Le pratiche del co-crafting diventano in questo frangente specifici strumenti applicativi: la bottega e i suoi studenti sono infrastruttura e attori di un processo, che fa della creatività open-source una base di partenza per generare un modello di business sostenibile.**

I manufatti ottenuti da questo scambio risultano il punto di incontro per la mediazione culturale tra i progettisti e gli artigiani che li hanno realizzati e sono connotati da un’alto livello espressivo. Nella pagina di presentazione del caso studio la modella e artigiana della bottega indossa **Cerchi nei cerchi**, di **Monica Castiglioni**, designer attiva tra New York e Milano; nella pagina accanto accanto, invece, la collana ciondolo **Mekong, from Koh Liang to Kratiè**, dei designer romani **Marta Laudani e Marco Romanelli**, segno grafico poetico che richiama le anse del fiume cambogiano, nel rispetto delle tradizioni locali.



Women's Hands



www.dcomedesign.com

Localizzazione: Thailandia, Kenya, Filippine

Periodo di attività: 2011-2013

Classificazione: coop. internazionale onlus

Manufatti: Textile design

N° di persone coinvolte: dato non reperibile

Obiettivi: formazione e sostegno a donne artigiane in paesi economicamente svantaggiati.

Elementi di Design: progettisti e designer sono stati coinvolti in tutte le fasi del progetto, dalla sua ideazione. Le donne sono state accompagnate in un percorso di formazione e hanno partecipato alla creazione dei manufatti nel rispetto delle tecniche tradizionali e delle materie prime reperibili e di recupero direttamente sul luogo.

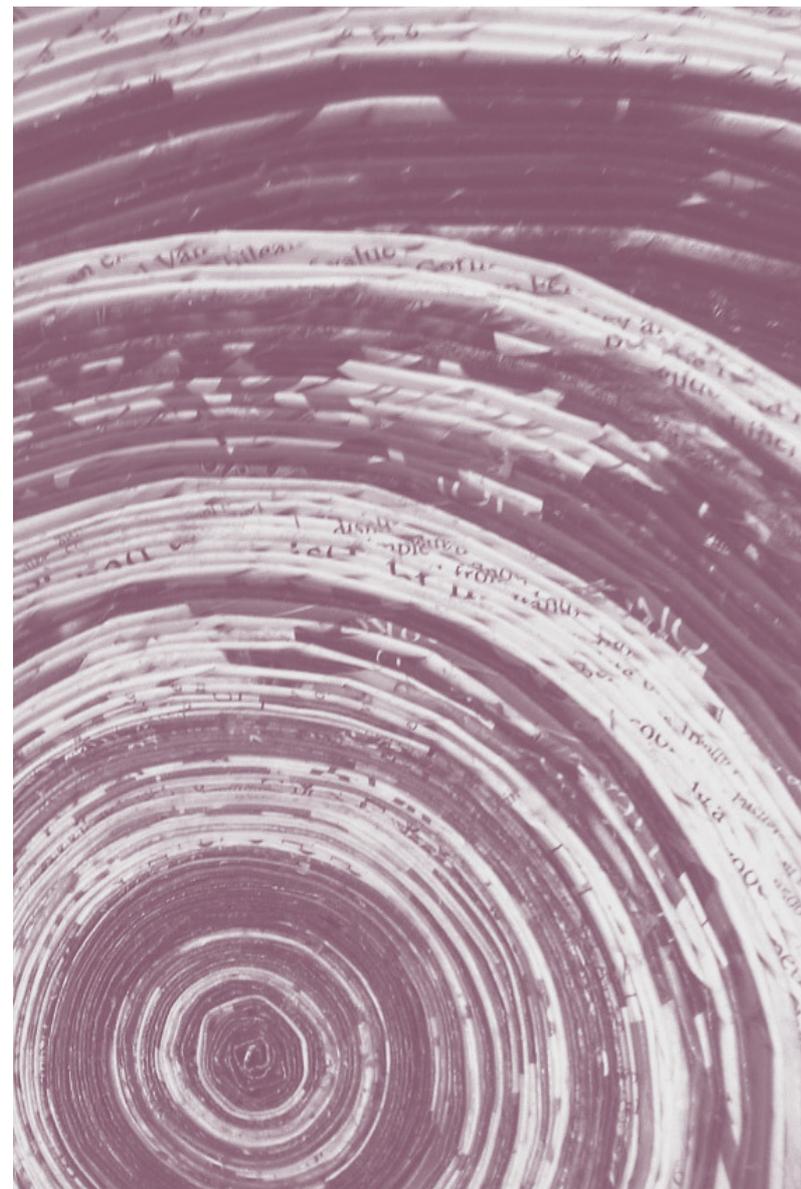
Donne artigiane

L'associazione **DcomeDesign** è stata fondata nel maggio 2010 da **Anty Pansera, Luisa Bocchietto, Loredana Sarti e Patrizia Scarzella**. Lo scopo principale è la promozione e diffusione della creatività femminile: mostre, eventi, ricerche sui linguaggi contemporanei dell'artigianato, coinvolgono donne creative che operano in campo nazionale e internazionale, anche con progetti rivolti ai paesi emergenti e a donne in situazione di svantaggio. Ad interventi di social design si affiancano progetti di valorizzazione per raccontare figure di donne che hanno innovato nell'ambito del progetto. "La cultura del progetto -al femminile- si accompagna a quella delle -artiere-, maestre nell'uso dei più diversi materiali." **dal sito dell'associazione.**

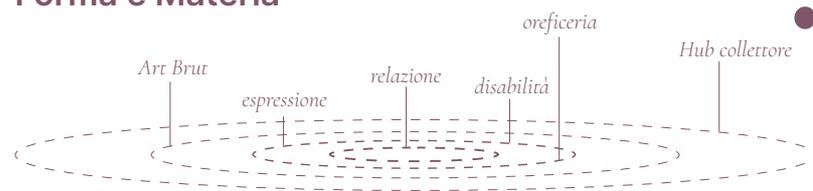
L'idea dell'Associazione nasce dalla mostra DcomeDesign, progettata nel 2008 nell'ambito degli eventi di Torino World Design Capital. La mostra ha illustrato i contributi delle donne progettiste dal 1908 al 2008, attraverso un percorso storico e con la partecipazione di oltre 100 designer italiane. Dopo l'edizione di Torino, DcomeDesign è stata allestita al Forum di Omegna e ad Alessandria d'Egitto nel 2009. Con le artigiane provenienti da situazioni di disagio sociale in Thailandia, Kenya e Filippine, sono stati condotti dall'agosto 2011 al

www.dcomedesign.com

giugno 2013 da Patrizia Scarzella, vice presidente della Associazione DComeDesign, per la International Good Shepherd Foundation Onlus nell'ambito del progetto Networking Our Way Out of Poverty, dei laboratori di co-crafting centrati sulle sperimentazioni con il tessile. **Racconta Patrizia Scarzella:** "Negli otto workshop che ho realizzato in Thailandia, in Kenya e infine nelle Filippine, dove ha condiviso con me il lavoro Valentina Downey, ho fotografato molte mani di donne, più che i loro volti, che talvolta non volevano o potevano mostrare, simbolo della dignità del loro lavoro, della cura, dell'impegno, della dedizione e della volontà di avere una vita migliore. E' stata un'esperienza umana, oltre che professionale, straordinaria"



Forma e Materia



Localizzazione: Torino, Italia

Periodo di attività: 1995-oggi

Classificazione: Cooperativa Sociale

Manufatti: Oreficeria, metalli, accessori

N° di persone coinvolte: circa 30

Obiettivi: Laboratorio di oreficeria per persone con disabilità intellettiva lieve. L'espressività è l'obiettivo centrale, intesa come arte informale. Forma e Materia fa parte del circuito di Bottega InGenio, che aggrega i prodotti di molti diversi laboratori torinesi dove si fa co-crafting.

Elementi di Design: Il lavoro non contempla l'ausilio di designer esperti, gli educatori presenti hanno imparato insieme le tecniche dell'oreficeria.

Arte informale e Bottega

Prima di descrivere Forma e Materia, questo Lab. di oreficeria è l'occasione per raccontare un'aspetto interessante di come la collaborazione possa essere stratificata in modo sistemico in questi progetti. In questo caso infatti il gruppo delega la vendita dei suoi manufatti ad una piccola filiera distributiva, dove un hub collettore, **la Bottega InGenio**, svolge il ruolo di apertura verso il mondo esterno, anche per diversi laboratori simili. Forma e Materia è solo uno dei più di novanta progetti, quasi sempre dedicati ad utenze con diversa abilità, che trovano in InGenio una vetrina e un'opportunità di business sussistenziale. Sono tutti laboratori gestiti da cooperative dell'area torinese, come è la falegnameria Officina 413, tra i progetti più interessanti insieme a Forma e Materia. La Bottega InGenio ha collaborato in diverse occasioni con il Politecnico di Torino, nei corsi di Social Design ed è quindi da considerare come un'infrastruttura disponibile alla ricerca e un'opportunità per le realtà di co-crafting locali di saldare ulteriormente le relazioni. Chiusura ed autoreferenzialità sono infatti ostacoli che comprensibilmente possono affliggere in altri casi un gruppo che ha tra le sue istanze quella di tutele specifiche. Le occasioni di scambio sono quindi non sempre frequenti, se non incentivate da organismi terzi, che generino occasioni aggreganti.

www.formaemateria.com

Nato nel 1995 a Torino, Forma e Materia è un laboratorio di oreficeria dove vengono prodotti monili in metallo di alta qualità. Il laboratorio si racconta nel dettaglio on-line e si dimostra così l'attenzione ai processi che, dalle sperimentazioni creative in fase di concept, portano fino agli oggetti finali. Le tecniche sono semplificate, ma le realizzazioni avvengono con l'utilizzo di strumenti che necessitano di esperienza, talvolta pericolosi. Chi dirige e chi coordina i lavori proviene tendenzialmente dal mondo dell'educazione, ma coltiva interesse e propensione per il lavoro artigianale. La componente umana non altamente specializzata, ma appassionata e disponibile a imparare e mettere in circolo le idee, promuove esercizi tecnici, pensati per suddividere i ruoli standardizzando le lavorazioni e rendendolo più comprensibili e aperte al coinvolgimento di tutta l'utenza. Sono numerose le collaborazioni con enti importanti della cultura torinese, tra i principali vi sono Paratissima, Fondazione Merz.

La chiave espressiva è quella dominante in Forma e Materia. Il modello di business, come già chiarito, propone gioielli fatti a mano con cura, ma economici e "semplici", proprio per valorizzare in modo sincero il contenuto artistico che possiedono gli utenti e che esprimono in questi oggetti. Esprimersi, fuori da rigide committenze di mercato, nel confine tra artigianato artistico e piccola serie, ammiccando ai contenuti dell'Art Brut, concetto caro al laboratorio. Forma e Materia è infatti inserito in uno spazio chiamato Centro Arte Singolare e Plurale, che ragiona sui temi dell'arte informale, sotto categoria dell'Art Brut. Questo tipo di espressività non è conforme, spesso riguarda persone caratterizzate da diversi tipi di neuro-divergenza, ma anche da povertà educativa o diverse condizioni di isolamento. Questo filone di autodidatti genera processi creativi autonomi, separati dal mercato artistico tradizionale e focalizzati su delle urgenze comunicative personali, dal forte impatto emozionale.



Foto sopra: <http://www.comune.torino.it/pass/ingenionuovo/laboratorio-forma-e-materia/>

Laboratorio Zanzara

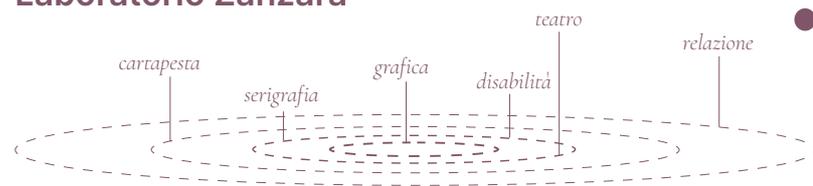


Foto sopra: www.laboratoriozanzara.it

Localizzazione: Torino, Italia

Periodo di attività: 1998-oggi

Classificazione: onlus, cooperativa sociale

Manufatti: grafica, cartapesta, serigrafia

N° di persone coinvolte: circa 30

Obiettivi: insieme di laboratori artigianali che utilizzano il segno grafico per prodotti illustrati con immagini e scritte elaborate dagli utenti. La relazione è centrale, con obiettivi di socialità: si cerca di creare un'infrastruttura di incontro dove esprimersi insieme.

Elementi di Design: gli utenti sono seguiti da un team di designer professionisti che perfezionano i manufatti e coordinano i laboratori

Segno come medium

Laboratorio Zanzara, progetto sociale con la direzione creativa di **Gianluca Cannizzo**, creativo e affermato illustratore e grafico torinese, si impegna a valorizzare il segno dei suoi utenti con diversa abilità mentale, in progetti destinati a numerose attività di stampo artigianale. Il disegno e la grafica sono il nodo centrale della produzione, per la realizzazione di poster, oggetti di cancelleria con immagini e scritte poetiche ed ormai iconiche come "le cose folli a volte incantano" o più irriverenti, come "mi fa schifo salutare". Dai soggetti disegnati si diramano inoltre le attività della stampa serigrafica su tessuto, e la cartapesta giapponese per la creazione di complementi d'arredo decorativi. Lo stile è coloratissimo e naive: al grigiore asettico di alcuni interni contemporanei il Laboratorio risponde con vitalità e con l'espressività immaginifica dei suoi ragazzi, impegnati a reinterpretare i più disparati temi. Il minimalismo asciutto e razionale di molte produzioni di oggettistica, cede il passo alla personalizzazione eccentrica e barocca che deriva dal rapporto intimo e artigianale con questi manufatti.

Si ottengono quindi oggetti dal valore artistico e fuori da modelli di business consumistici: appendere in casa le scritte di Lab. Zanzara significa accettare la poesia delle cose semplici e si genera un'affezione verso oggetti con un legame, da cui non ci si separa facilmente

www.laboratoriozanzara.it

(destinati quindi a durare, anche in ottica di sostenibilità). Il pensiero progettuale è altamente centrato sui temi del design e questo aspetto si attualizza nella progettazione, grazie ad un team multidisciplinare che coordina, caratterizzato da un grado elevato di preparazione in ambiti diversi: collaborano graphic designer, un architetto ed educatori. E' l'occasione di emancipazione, per i suoi utenti, prettamente nell'ambito della relazione, come avviene in molte cooperative sociali di questo tipo, ma il Lab. Zanzara si distacca in parte da realtà simili, perché accetta di compiere un passo ulteriore dall'ottica assistenziale tradizionale di queste realtà, spingendo verso la qualità, valorizzando le capacità manuali ed espressive dei ragazzi attraverso momenti di co-progettazione. Il laboratorio è quindi agenzia di comunicazione, che non nulla ha da invidiare a contesti che non coinvolgono utenze fragili e vanta numerose commissioni importanti a Torino. Un laboratorio unico è quello del Teatro, diretto da **Marzia Scarteddu**, dove si sperimenta con i linguaggi del palcoscenico, insieme a ragazzi con diverse abilità (alcuni dei quali con lei in un'esperienza quasi ventennale). Il progetto culmina tradizionalmente in uno spettacolo finale, l'ultimo dei quali accolto nel 2021 dal teatro romano dei Giardini Reali di Torino. Un nuovo progetto, "teatro di impresa" sta iniziando: gli attori entrano in contesti di lavoro dove creatività ed interiorità spesso sono soffocate e dove la narrazione abilista produttiva scricchiola, dinanzi all'impatto emotivo della recitazione di persone ritenute "fragili", che si mostrano fortissime.

Teatro Zanzara ed in particolare il progetto "**Teatro di impresa**", che fa incursione creativa nel mondo aziendale, mostrano al mondo soffocato dal mobbing e spersonalizzazione tipica di contesti alienanti, che l'individuo può essere messo al centro dell'attenzione e che il vissuto sentimentale merita di essere tenuto in considerazione, in questo caso attraverso gli strumenti della messa in scena. La persona, anche la più fragile e insicura, è posta al centro del discorso, sempre, e lo si mostra qui con la diversità, protetta con coraggio, raccontata quotidianamente. E' inoltre molto importante lo stimolo che si ricerca nella direzione del team building, poiché il gruppo che performa, mostra come le sinergie e conquiste di sicurezza personale si ottengano grazie al lavorare in gruppo e questo, è notoriamente molto significativo per il mondo delle aziende. Lo scambio da beneficio reciproco a tutte le parti coinvolte: gli attori da una parte, mostrano la grazia con cui affrontano lo sguardo degli altri, insegnano ad usare il corpo,

le parole, per comunicare in modo sicuro ed hanno così conferma del valore emozionale, che la fatica durante le prove teatrali ha dato i suoi frutti; gli spettatori, accompagnati ad esperirsi in modo attivo nello spazio di recitazione, scoprono le maschere che li appesantiscono, si cimentano con il brivido di essere esposti, denudati dalle armature, e iniziano così le conversazioni. Si parla, alcuni piangono e ci si guarda intensamente, oltre gli occhi, abbattendo temporaneamente le distanze. E' così originale e creativo per i dipendenti, che negli uffici si chiede a gran voce di ripetere l'esperienza.



Foto sopra: www.laboratoriozanzara.it

Oltremare Design

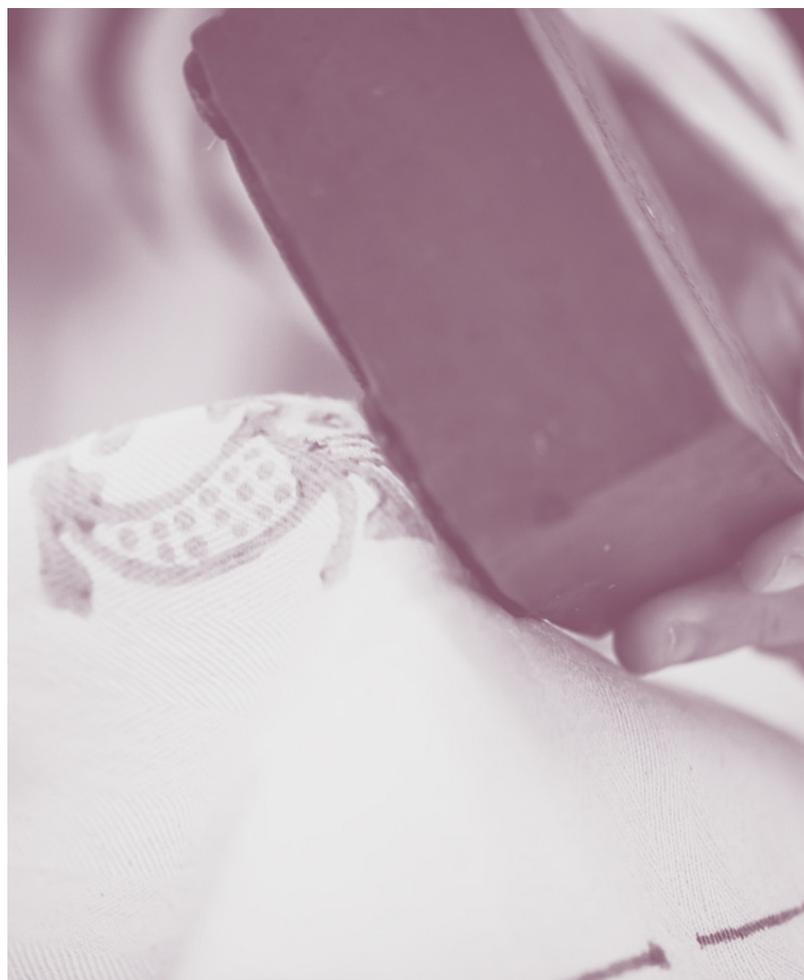
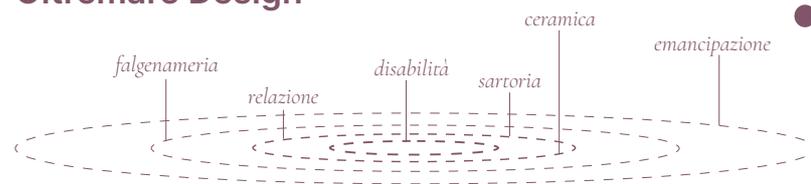


Foto sopra: www.oltremaredesign.com

Localizzazione: Ancona, Italia

Periodo di attività: 2020- oggi

Classificazione: impresa sociale

Manufatti: grafica, falegnameria, ceramica

N° di persone coinvolte: non disponibile

Obiettivi: insieme di laboratori di produzione, selezione e vendita di oggetti di arredo pensati dai migliori designer italiani e realizzati da esperti artigiani; dai tessili, alla ceramica, dai cuscini ai soprammobili, dagli oggetti in vetro alle lampade. Spazio commerciale e creativo.

Elementi di Design: gli utenti disabili lavorano a progetti di designer, e da loro sono affiancati nel realizzarle, con tecniche artigianali

Fabbrica sociale

Oltremare Design si definisce fabbrica sociale e della fabbrica sembra assimilare alcuni aspetti organizzativi, in particolare nella suddivisione dei ruoli nel lavoro (catena di montaggio). Molte cooperative sociali hanno progetti di avvicinamento al lavoro o di veri e propri corsi professionalizzanti, con i quali si propone ai portatori di disabilità (spesso intellettuale) azioni semplici, quali l'assemblaggio di componentistica industriale o il confezionamento di packaging per aziende terze. E' una pratica frequente, ma non trova uno specifico racconto all'interno della tesi, poiché non si può intendere propriamente come crafting: è pressoché inesistente la componente creativa e per quanto facilitate le interazioni coi manufatti sono molto più meccaniche e individuali (meno collaborative), come avviene in molte fabbriche. Questa apparente divagazione serve ad introdurre un concetto che sembra appartenere anche a questa cooperativa sociale: gli oggetti in questo caso sono assolutamente artigianali, piccole serie di ceramica, legno, tessuti decorati, per fare qualche esempio, ma all'utente diversamente abile compete solo la realizzazione manuale di questi. I disegni e le scelte realizzative (e di mercato) sono deputate esclusivamente ai designer di prodotto e ai grafici. In questo senso Oltremare Design sembra organizzato in modo più verticale, rispetto ad altri casi studio presentati in questa ricerca. Non sembra essere presente in questo caso, un processo di valorizzazione di quello

che a livello creativo queste utenze fragili sono in grado di restituire. Questa non vuole essere una critica fine a sè stessa, bensì un'analisi che mostra alcune differenze che progetti come questo possono mostrare. Anche in questo caso si tratta di co-crafting, poichè è nell'ausilio reciproco e nello stare insieme, che un'utenza caratterizzata da un determinato tipo di "fragilità" trova risposte progettuali misurate ai propri bisogni. C'è però un'evidente ambizione commerciale che spinge questo laboratorio creativo e che ne determina alcuni aspetti organizzativi. Il lavoro in questi contesti può essere difficile, ogni giorno si presentano nuove sfide ed alcune sono più intime e potenzialmente di maggiore complessità, rispetto ad un tradizionale contesto professionale, ma va considerato che questo tipo di manodopera porta anche molti vantaggi ad un datore di lavoro/organizzatore. E' diversamente retribuita, tutelata ed interpretata socialmente, ma proprio per questo necessita di continua attenzione e studio per non diventare il contrario di ciò che vorrebbe essere: non inclusiva, alienante o speculativa.

L'utenza di Oltremare Design è tuttavia particolarmente adatta ad essere spinta verso logiche anche più tradizionalmente produttive (sempre in contesto di lab. artigianale) poichè è più autonoma e indipendente. I ragazzi in questione infatti provengono da un'altro progetto: "Fondazione Carovana di Ancona che da diversi anni supporta giovani con disabilità ad autodeterminarsi e a realizzarsi nella loro vita adulta. Abbiamo affiancato ai progetti di cohousing, portati avanti da la Carovana, un progetto di formazione, produzione e inclusione lavorativa. Siamo convinti, infatti, che l'autonomia abitativa unita a quella lavorativa ed economica siano indispensabili per una piena realizzazione di sé. Ci siamo concentrati su questa possibilità mettendo a disposizione il nostro FabLab e i nostri artigiani e avviando laboratori mirati a favorire la formazione e l'occupazione dei giovani con fragilità, per supportarli nella loro crescita e emancipazione." **Per concludere quindi: la qualità dei manufatti ottenuti risponde a criteri estetici e funzionali particolarmente alti ed il negozio è di fatto una boutique di design. Anche i prezzi sembrano mimare il mondo dell'artigianato artistico maggiormente elitario. Come consuetudine, quando il livello di questi oggetti è decisamente alto, sfuma da parte degli enti la narrazione dei processi, per i quali questa ricerca invece prova a spendersi, rendendo la descrizione di questi progetti più nebulosa e complessa da determinare negli impatti.**

www.oltremaredesign.com

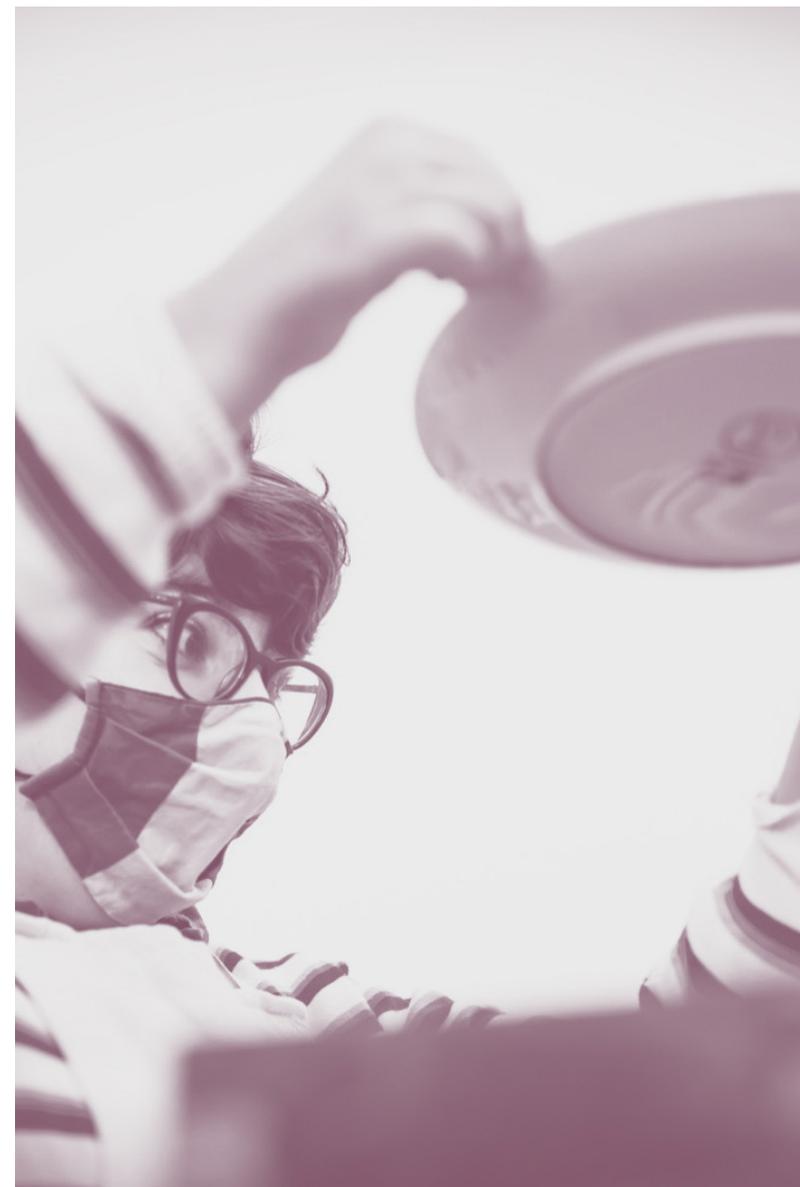


Foto sopra: www.oltremaredesign.com

Casa de Carlota

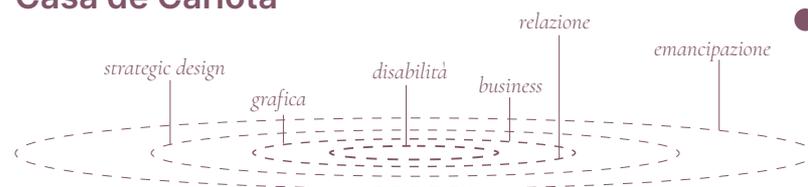


Foto sopra: www.casadecarlota.org

Localizzazione: Barcellona, Medellin, San Paulo, Lima (Spagna, Colombia, Brasile, Perù)

Periodo di attività: 2013- oggi

Classificazione: Onlus B-corp

Manufatti: grafica, design strategy, product design

N° di persone coinvolte: non disponibile

Obiettivi: Un team di progettisti è affiancato da ragazzi con sindrome di Down e autismo per la progettazione di grafiche, prodotti e soluzioni strategiche. Il modello di business è leggermente diversificato fra le numerosi sedi dell'iniziativa

Elementi di Design: il ruolo dei designer è centrale, infatti il progetto è strettamente legato allo studio di comunicazione RomanRM che propone le collaborazioni esterne con designer in tutte le sedi.

Pensiero non lineare

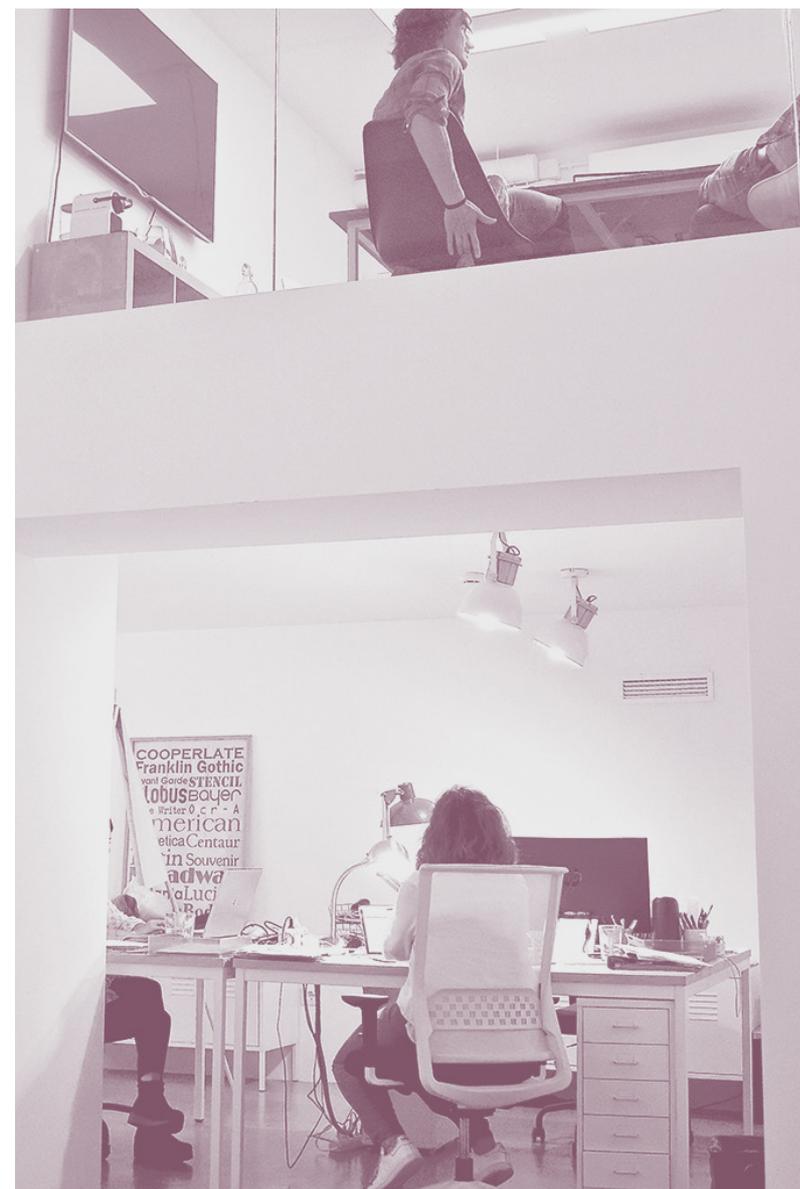
Casa de Carlota si descrive come il primo Design Studio che accoglie nel suo team persone affette da disabilità intellettiva, in particolare autismo e sindrome di Down. Non sappiamo con certezza se si tratti di un primato, ma di certo la comunicazione del gruppo è protesa ad enfatizzare il concetto di collaborazione come vero motore del progetto. Diffusa su più laboratori, il primo a Barcellona e poi altri quattro in Sud America, si propone come modello di business alternativo. La convivenza di talenti diversi è la possibilità di estendere creativamente la ricerca in soluzioni di design.

Tra i casi studio presentati nella ricerca, Casa de Carlota è tra i più ambiziosi, articolando le attività intorno al brain storming e citando aspetti della progettazione tipici dello strategic design, lo studio sembra voler trasmettere l'idea che ci sia una reale orizzontalità e mescolanza di competenze all'interno dei suoi team. Nel loro sito si può leggere: "Cosa succede se un creativo esperto lavora con uno studente di belle arti o con una persona nata con la sindrome di Down? E come può il cervello caotico e inaspettato di una persona con autismo influenzare e mettere in discussione i pensieri lineari? Abbiamo scoperto che una combinazione insolita e straordinaria di talenti diversi e complementari ci permette di offrire ai nostri clienti soluzioni di design innovative, fresche e molto diverse per i loro prodotti e servizi, contribuendo allo stesso tempo a generare un esempio prezioso

e trascendente di impatto sociale.” Chi lavora nell’ambito del sociale, in particolare con persone neurodivergenti, può percepire altisonante una descrizione così energica e sicura. E’ comprensibile pensare che la macchina comunicativa di uno studio coordinato da designer esperti, sappia appianare le criticità dei processi al fine di ben giustificare la ricetta di co-crafting che Casa de Carlota propone. Detto questo, si può rintracciare frequentemente anche un’altra narrazione per realtà di questo genere, più pietista e sommessa, che vorrebbe descrivere il lavoro con i disabili in un’accezione più assistenzialista, meno sperimentale e coraggiosa, rischiando di privilegiare nel racconto i limiti invece che le opportunità. Per questo lo studio spagnolo è un esempio di come poter narrare esperienze di tipo collaborativo (che di certo necessiteranno di continue rimodulazioni e adattamenti alle utenze specifiche coinvolte) in modo coerente ai valori, ma anche commerciale, cercando di finalizzare i linguaggi del marketing alla diffusione di buone pratiche progettuali in senso più ampio: “Non si tratta più solo di vendere, ma di utilizzare il potere persuasivo dei marchi per affrontare questioni sociali e ambientali. Dal cambiamento climatico alla salute delle persone o alle ingiustizie sociali, stabilendo un impegno più rilevante, credibile e attivista nei confronti dei consumatori.”

Il segno grafico sembra essere anche per questo insieme di laboratori la base di partenza per l’elaborazione di contenuti. Prima dal disegno, insieme agli scritti ed intanto attraverso la relazione ed il dialogo, emergono output diversi come packaging, posters, pagine web, abbigliamento e ancora molto altro. Non è chiaro come queste soluzioni maturino e vengano poi consolidate nell’intero processo, per essere proposte agli interlocutori del mondo aziendale e poi vendute, ma l’attenzione di Casa de Carlota ai bisogni delle persone e quindi la loro struttura inclusiva di studio avviato, sembra accreditata come cifra realmente identitaria del progetto dai numerosi premi, che sono stati conseguiti dal gruppo negli anni. Il punto di forza, su cui lo studio lavora, è l’immaginazione del pensiero divergente, non lineare, abbia molto in comune con il più familiare ai designer “pensiero laterale”(Edward De Bono)(1), per l’originalità e la capacità di uscire dalle convenzioni durante i processi ideativi.

(1) E. De Bono (1967), *Il pensiero laterale*, Rizzoli, Segrate



Reverse Design

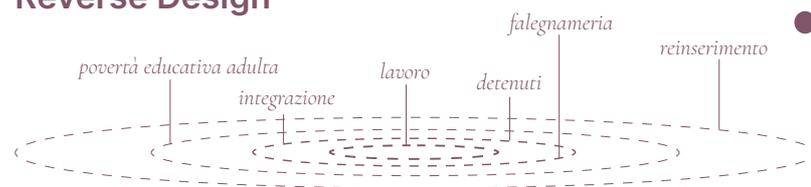


Foto sopra: www.reversedesign.com

Localizzazione: Verona (Italia)

Periodo di attività: lab. dal 2016-oggi

Classificazione: coop. sociale, impresa sociale

Manufatti: complementi d'arredo e forniture design

N° di persone coinvolte: non disponibile

Obiettivi: detenuti vengono coinvolti nella progettazione, disegno e produzione di oggetti in legno. Si trasmettono saperi artigianali e si rieduca attraverso il lavoro collettivo in laboratorio, con obiettivi di emancipazione economica durante e dopo la detenzione.

Elementi di Design: le attività sono coordinate da designer e parte delle lavorazioni sono realizzate su commissione da artigiani locali

Economia carceraria

L'obiettivo di Reverse Design, studio di prodotto/interior design di Verona che si concentra sulla falegnameria, è di influenzare le persone attraverso gli oggetti, portatori di un messaggio di responsabilità sia per il modo in cui vengono realizzati, sia per il loro utilizzo: manufatti semplici e belli per il benessere quotidiano. In generale lo studio si dichiara attento alla questione della sostenibilità in senso ampio. Sono innanzi tutto i materiali a comunicare questa volontà, scelti dal recupero del legno e abbinati per garantire durevolezza e funzionalità. Anche la responsabilità sociale è però un elemento cardine del progetto e secondo lo studio è espressa nel tentativo di sensibilizzare le aziende stakeholders committenti da un lato e nel coinvolgimento di attori sociali per una manodopera il più responsabile possibile dall'altro.

Emerge tra i progetti che Reverse Design porta avanti, la collaborazione con un carcere veronese, dove si cercano elementi di coprogettazione con finalità socializzanti "Collaboriamo con artigiani come noi, a km 0, ai quali affidiamo alcune lavorazioni. Gestiamo due laboratori nei quali la maggior parte delle operazioni avviene con molto lavoro manuale e poche macchine, uno di questi è all'interno della Casa Circondariale di Montorio, a Verona, dal 2016. Questo laboratorio è un luogo di formazione e lavoro, dove le persone coinvolte acquisiscono maggior consapevolezza, indipendenza, professionalità, forza in sé

stessi e dignità. Il lavoro in carcere non è solo lavoro, è la possibilità di darsi una nuova opportunità una volta fuori, come dimostrano i dati più che dimezzati sui fenomeni di recidiva per le persone detenute occupate.”

Il progetto continua a funzionare da anni anche grazie alle importanti sovvenzioni che provengono dal mondo delle fondazioni private. Ne vengono citate numerose, veronesi e per lo più di stampo cattolico, sul sito dello studio. E' un dato interessante che permette di riflettere su come l'istituzione carceraria non sia tra le realtà più semplici da coinvolgere in un progetto di co-crafting ed è intuibile che per una caduta a terra efficaci di questo tipo di progetti, siano necessari forti sostegni economici e politici dalle istituzioni. Il tema delle carceri in Italia è una costante urgenza, per la sovrappopolazione, per la qualità del trattamento dei detenuti, in termini di dignità della persona e per le reali possibilità rieducative e di preparazione al reinserimento nei circuiti sociali e di lavoro, che le prigioni possono offrire ai carcerati.

Sul sito del Ministero della Giustizia si legge in merito al lavoro carcerario che coinvolge datori esterni, tendenzialmente cooperative sociali: “La legger Smuraglia ha consentito innovazioni di grande rilievo estendendo la definizione di persone svantaggiate, contenuta nella disciplina sulle cooperative sociali, alle categorie già contemplate dall’art. 4 l. 381/1991 alle “persone detenute o internate negli istituti pena”. **E l'articolo distingue diversi tipi di lavoro, specifiche retribuzioni ma soprattutto gli importanti sgravi fiscali (anche fino al 95%) che riguardano il versamento dei contributi, quasi interamente a carico dello stato per questa manodopera. Come un lavoro, ed in particolare quelli che offrono anche aspetti di creatività e di collaborazione, possano essere stimolo per migliorare la propria condizione di emarginazione è tema di questa ricerca e di altre molto più illustri e specifiche nell'indagare la realtà carceraria. La premessa che però è più importante fare è che questa è un'utenza che vive due momenti: il primo, su cui interviene con diversissimi livelli di efficacia e di serietà la struttura accogliente rispetto al proporre impieghi e azioni interne al carcere; il secondo momento, quello del ritorno alla libertà, dove una grande occasione di reinserimento è data dalle competenze, dall'esperienza e quindi dalla formazione che il co-crafting può aver aumentato durante la detenzione e con cui si cerca di combattere la povertà educativa adulta e la conseguente piaga della disoccupazione.**

(2) www.ministerodegliinterni.com



Knitting Behind Bars



Localizzazione: Maryland (USA)

Periodo di attività: lab. dal 2016-oggi

Classificazione: social workshop con i carcerati

Manufatti: accessori all'uncinetto

N° di persone coinvolte: oltre 100 carcerati

Obiettivi: detenuti vengono coinvolti nella progettazione, disegno e produzione di oggetti all'uncinetto. Si trasmettono saperi artigianali e si rieduca attraverso il lavoro collettivo in laboratorio, riconsiderando pratiche stereotipamente femminili, adatte alla condivisione di valori di uguaglianza ed occasioni d'incontro.

Elementi di Design: le attività sono state coordinate da due artigiane non esperte, autodidatte e il Design tradizionalmente detto non sembra centrale nel progetto.

Uncinetto dietro le sbarre

Lynn Zwerling e Sheila Rovelstad sono due pensionate che nel 2009, per 5 anni, sono entrate ogni giovedì sera nella Jessup Pre-Release Unit (JPRU) in Jessup, Maryland, portando l'uncinetto tra i detenuti maschi della struttura. Il caso studio è particolarmente interessante perché il Design, sia nei suoi aspetti sociali, che più spiccatamente di prodotto, non è qui caratterizzato da livelli esperti di competenza. Nasce da un'intuizione delle due amiche che, annoiate dalla pensione avevano già istituito un circolo in cui lavorare a maglia, tra le donne della città: "Un giorno mi sono guardata intorno e ho visto una qualità zen", racconta Zwerling. "C'erano persone che non si conoscevano, che non avevano nulla in comune, sedute insieme pacificamente come agnellini che lavorano a maglia. Ho pensato: "Fa stare bene me e queste persone. Cosa succederebbe se portassi il lavoro a maglia a una popolazione che non ha mai sperimentato questo?" Inizialmente i detenuti consideravano questa pratica troppo femminile, per altri sembra semplicemente inutile, ma gradualmente, questa occasione di praticare insieme con lentezza gesti semplici e ripetitivi, è diventata un'apprezzatissima occasione di pace fra le mura della prigione. Una pratica femminile appunto, nata storicamente come sussistenza domestica nella produzione di piccoli oggetti da cucina, come poggiapentole o bamboline per bambini e come hobby distensivo, trova un'inaspettata funzione socializzante tra uomini, considerati poten-

zialmente pericolosi, irrequieti, incapaci di dedicarsi ad una pratica che necessita di pazienza, tempo e che sembra apparentemente monotona e ripetitiva.

Tra gli obiettivi del progetto si è deciso di finalizzare la produzione di cappellini in lana da donare ai bambini bisognosi di Baltimora. Questa possibilità, oltre a nobilitare la gestualità dell'uncinetto nella percezione di questi uomini (che hanno potuto regalare numerosi cappelli e sciarpe anche ai loro figli a casa) ha permesso di sensibilizzare sul tema del fare per donare agli altri, la gratuità come restituzione sociale e apertura al confronto. Il progetto è stato interamente finanziato dalle donne che lo hanno ideato; piccoli contributi sono arrivati poi dal carcere, a testimonianza di come in questo caso la dinamica bottom-up sia realmente avvenuta per un progetto di co-crafting. Con alcuni dei detenuti, le organizzatrici e maestre artigiane hanno mantenuto contatti anche dopo il ritorno in libertà dei primi: solo in pochi si sono davvero appassionati a questa pratica, ma nessuno l'avrebbe nemmeno scoperta se non ci fosse stata un'intuizione, perfettamente progettuale, da parte delle due pensionate. In un'intervista, la fondatrice dichiara: "Un'atmosfera di concentrazione e normalità ha interrotto senza sforzo la monotonia della vita quotidiana in carcere. Arrivano, sono un po' agitati, si siedono e si calmano (...) C'è stato un ulteriore beneficio: l'opportunità di mettere in pratica abilità sociali spesso messe da parte dietro le sbarre". **Lynn ritiene che lavorare a maglia sia** "una opportunità per esercitarsi, per affinare le loro abilità sociali... in carcere non si socializza"



(Pag precedente) J. Anthony (2011), How Knitting Behind Bars Transformed Maryland Convicts, pubblicato su GOOD b-corp (nonprofit thought leader and social action think tank, empowering socially responsible organizations and individuals) <https://goodinc.com/>

<https://theknittingspace.com/hardenend-criminals-knit-behind-bars/>

Un motivo per progettare

Poniamo il caso, che ci si presenti l'occasione di mobilitarsi per un progetto, dopo anni di bozze ed esercizi stilistici in campo accademico. Viene richiesto per la prima volta di dedicarci davvero a mettere a frutto le conoscenze pregresse e a lavorare per qualcuno, auspicabilmente in modo gratificante e utile per tutte le parti coinvolte. Un'urgenza si frappone subito al nostro fantasticare: prima di progettare è l'ora in cui decidere Perché progettare e capire se ne valga la pena, per non fare danni o almeno per non sprecare energie. Come evitare che la toppa sia peggiore dello squarcio, ovvero che, in questo caso, si finisca a trovare espedienti progettuali affettati, cosmetici, ma poco efficaci. Il rischio è di imbastire un camuffamento, atto ad illudere che sia davvero avvenuto un processo creativo, risolutivo di un qualche problema consegnatoci in un brief, ma senza un fine reale, senza la giusta strumentazione e senza cercare soluzioni di sorta? Davanti ai tanti errori delle produzioni di design, concausa alla disgraziata sorte ambientale che stiamo affrontando, ma anche di numerose ingiustizie sociali, come evitiamo di accodarci alle fila dei tanti 'progettisti negromanti', che creano progetti zombie per consolare il nostro (e il loro) feticismo di possedere l'inutile, di identificarci nella 'Roba'? (Mastro-don Gesualdo, **Giovanni Verga**, 1889).

Tra le prime pratiche che la metodologia progettuale propone, nel mio caso teoria brandizzata Politecnico di Torino, per affacciarsi ad una nuova ricerca e valutarne la fattibilità e l'orientamento, si comincia con l'analisi di scenario. Quindi, per rimanere ancora molto generalisti, qual è lo scenario del design attuale, con il quale dialogare per un progetto? Un punto di vista utile ad introdurre alcune iniziali considerazioni, veniva proposto una decina di anni fa da **Giulio Ceppi**, professore del politecnico di Milano e autore di *Awareness Design*

"l'ubiquità del clientelismo tipico della cultura imprenditoriale italiana si manifesta fortemente e inevitabilmente anche nella nostrana cultura del design, e l'asse imprese-riviste ne rappresenta la non dichiarata – ma credo evidente – lobby, anche se formalmente misconosciuta: per un professionista, come per un giovane laureato, lavorare per aziende non appartenenti a questo asse significa essere invisibile, non avere corpo mediatico, non entrare nel circuito spettacolare del design." **si ragiona sulla dicotomia tra mondo del design illustre da una parte e il mondo reale di progetti, spesso con una ricaduta sociale più calata e palpabile e portatori di innovazione in ottica sistemica. Si può dire che ancor oggi questa scena sdoppiata sia una rappresentazione quantomeno verosimile? Come emanciparsi da tutto questo e non farsi ingurgitare e poi digerire, da una macchina che si affanna in modo anacronistico a perpetuare la narrazione del designer pioniere, alla maniera italiana degli anni '70? Come la politica entra nella vita di un designer e migliora (o peggiora) le intenzioni?**

Per il Professor Ceppi una risposta si trova nella mitezza, un approccio morale alla materia che risulta una pratica diversa dalla "sottomissione o rinuncia" al paradigma dominante, ma piuttosto "fermezza e lotta sottile, un modo per restare concentrati sul proprio operare e sui propri valori, sulle qualità del 'fare bene', oltre che, soprattutto, sulla volontà democratica di condividere valori ed esperirli realmente con altri e farne percepire, prima o poi, la consistenza."

Gli oggetti che derivano da esperienze sensibili e che dissentono dalla tirannia del mercato, sembrano rappresentare ontologicamente nella propria natura una coerenza di significato, un 'dover esistere', come una necessità: non superflui, perchè pregni di senso. Strumenti, forme, servizi, prodotti, maggiormente risolutivi di un conflitto eti

G. Ceppi, (2012), *Awareness Design, il design della consapevolezza: un percorso sperimentale*, Dodici Edizioni, Milano
G. Verga (1889), *Mastro-don Gesualdo a cura e con postfazione di Vincenzo Consolo, Frassinelli, (1997) Milano*

co, perché risposta a reali bisogni e pensati per poter migliorare il contesto in cui si diffondono. Per tornare alla mitezza, il filosofo **Giacomo Mojoli** nello stesso libro parla di “paradigmi imperfetti” e citando a sua volta l'artista **Leonard Koren** racconta che “la bellezza delle cose imperfette, temporanee e incompiute. E' la bellezza delle cose umili e modeste. E' la bellezza delle cose insolite”. In questo modo il ragionamento si spinge ad includere (anzi privilegiare) nel contesto del design, oggetti che provengono da conoscenze che non rintracciano nella standardizzazione dei processi produttivi di stampo industriale l'autentico germe dell'innovazione, ma che piuttosto si aprono ad analizzare i processi, prima che gli oggetti o strumenti di comunicazione o servizi, affinché siano intrisi di significati. Soprattutto, che questi valori siano condivisi dai gruppi sociali che ne andranno a beneficiare. Retoricamente, per giustificare l'obiettivo sembra di doversi assicurare che il viaggio per raggiungerlo sia ancora più importante dell'approdo finale, come si impara sovente sui libri.

Per/ Con chi? Alcune definizioni di Social Design

Il designer errante si deve placare per un istante: la componente centrale per tentare un approccio etico e olistico alla materia sembra rintracciabile nella componente sociale, nella rete di relazioni di scambio. Le conseguenze che avvengono nel porre “l'uomo al centro del progetto” (**Claudio Germak**, 2008) cominciano ad intuirsi all'orizzonte e le scelte da intraprendere, sembrano necessitare di un compendio di stampo etico, di un approfondimento sui contenuti e sulle motivazioni. Se ancor più che per l'individuo umano (concedendo di fraintendere la sineddoche di Germak, che dell'Uomo fa certamente invece un rappresentante dell'intero gruppo umano) ci concentriamo su alcuni insiemi di persone specifici, pretendiamo di risultare per loro degli intercessori per la realizzazione di un progetto, Con loro e Per loro, ecco che finiamo di nuovo a dover prima guardare dentro di noi. L'ego non è il nemico, ma piuttosto un medium, l'importante è che non diventi il più grande seduttore, l'unico a cui rivolgersi per prendere decisioni.

Davanti alla fragilità del divenire, ricco di ambiguità e di esasperazioni, sembrano esserci soltanto tre grandi vie da percorrere davanti ad una scelta difficile come progettare: la resa, la fuga e la resistenza. Potrebbe trattarsi di una semplificazione. In che termini è giusto semplificare il modo di stare che un designer deve trovarsi a percorrere? In un libro del Professor **Leonardo Caffo**, mio docente di filosofia in un corso denominato 'Ontologia del Progetto', si parla di ricerca della semplicità, “Quattro capanne o della semplicità”, come strumento di resistenza. Tra gli esempi che porta sono raccontati diversi tentativi di ribellarsi allo status quò, per demistificare i linguaggi contemporanei dalla complicazione ed allo stesso tempo dalla banalità che controintuitivamente essa genera: credere in nuove modalità

C. Germak (2008), *Uomo al centro del progetto, design per un nuovo umanesimo*, Umberto Allemandi & Co, Torino
L. Caffo (2020), *Quattro capanne o della semplicità*, Nottetempo, Milano

esistenziali. Semplificare “non è una strada facile, anzi spesso implica una violenza verso se stessi che coincide con una liberazione dall’infinità di obblighi e relazioni che abbiamo ritenuto necessari e importanti per le nostre vite”. **Quindi si può finire per arrendersi, come molti progettisti contemporanei fanno, a modelli di business non sostenibili, alla seduzione stilistica delle scocche fiammanti di motori che “sentiamo truccati”. E’ meglio scappare e rifugiarsi in qualche professione apparentemente di minore responsabilità? Forse resistere è decidere di progettare sfruttando la semplicità, per non incorrere nelle sofisticazioni e farlo soltanto per cambiare in meglio come individuo, con i propri progetti.**

Sempre per citare concetti cari a Caffo, si può progettare verso un ‘post-umanesimo’ (contrario di trans-umanesimo) ovvero tenendo a mente che la diversità non è una devianza, bensì l’essenza stessa dell’essere. Questa consapevolezza ambisce ad innescare un cambiamento profondo dall’ottica antropocentrica, verso una visione aperta ed ibrida, che mette le relazioni al centro e che non rinuncia ad intercettare la vastità del sistema in cui viviamo. Per una migliore tutela dell’habitat e una più serena convivenza di chi lo abita, bisogna perpetuare obiettivi di convivenza e resilienza a lungo termine, imparando ad adeguarsi ad una certa quota di imprevedibilità e con attenzione al dettaglio. Come esplicita il titolo di un famoso libro scritto dal genetista francese **Francois Jacob** nel 1982, “Evoluzione e Bricolage” hanno molto più di quanto si creda in comune. Non vi è sempre uno scopo a priori, piuttosto una lenta ricerca di adattamento e di continua correzione nella natura, dove un piccolo gesto può modificare una prassi apparentemente consolidata e dove l’infrastruttura influenza, profondamente, la funzione.

F.Jacob (1982), Evoluzione Bricolage: gli espedienti della selezione naturale, Giulio Einaudi Editore, Torino

“L’attenzione passa da una visione della disciplina come risoltrice di problemi e creatrice di soluzioni materiali ad una comprensione che valorizza la creazione, la trasformazione e la stabilizzazione delle strutture sociali come intrinsecamente innovative in termini di sostenibilità sociale.” **Così Alastir Fuad-Luke sintetizza nel 2009 cosa si intendeva con social design, in un’epoca recente di ricerche inserite nel contesto iper-comunicativo e iper-frammentato, tipico della globalizzazione altamente compiuta dei primi anni del millennio. Continua** “C’è un flusso di coscienza e di attività intorno a quello che potrebbe essere definito come “design socialmente attivo”, in cui il fulcro della progettazione è la società e la sua transizione e/o trasformazione verso un modo più sostenibile di vivere, lavorare e produrre.” **facendo emergere il ruolo del lavoro, come luogo cardine per l’urgente transizione sostenibile. Un’altra fondamentale definizione che descrive intrinsecamente il design sociale è la destinazione a diventare ‘infrastruttura’ ovvero luogo che accoglie persone e processi.** “come suggerisce il nome, un elemento centrale che guida queste prospettive è la nozione stessa di infrastrutture (...) In contrapposizione all’inquadramento del design come risolutore di problemi, la metafora dell’infrastruttura designa la creazione di possibilità, in cui e attraverso cui gli stakeholder possono creare le proprie soluzioni.” (2010).

L’ autonomia degli attori coinvolti, espressa nella necessità di progettazioni sempre più calate in un contesto inquadrabile nel locale e attente ai bisogni reali (non falsi bisogni, prerogativa di indagine di un certo marketing) è infine meglio esplicitata qui: “Sebbene tutta la progettazione possa essere intesa come sociale, il termine ‘progettazione sociale’ mette in evidenza i concetti e le attività messe in atto nell’ambito degli approcci partecipativi alla ricerca, generare e realizzare nuovi modi per realizzare il cambiamento verso fini collettivi e so

ciali, piuttosto che obiettivi prevalentemente commerciali. **(Armstrong L. 2014).** A queste considerazioni abbastanza generali, ma altamente suggestive dal punto di vista dell'impegno morale richiesto ai progettisti, si aggiungono linee guida contemporanee che provano a sviscerare una diversa sfumatura di significato tra socio e social design. Nel suo libro, per l'appunto 'Socio-social Design', **Matteo Moretti** indaga le prime definizioni di design sociale: "Burxkhardt (storico svizzero tra i più importanti del XIX secolo) delinea un nuovo paradigma in cui il progettista Interviene sulle relazioni sociali attraverso gli oggetti e al quale dà il nome di socio design, per fare chiarezza, non è social design, in cui ad esempio oggetti di uso comune vengono prodotti decorati da categorie di persone vulnerabili; anche quelli sono progetti importanti e rilevanti, sia chiaro. Lo stesso Ezio Manzini, nel suo libro Design when everybody designs precisa come il social design sia piuttosto distante da quello che lui definisce design for social innovation (2015)". **Con queste citazioni Moretti sembra inizialmente assecondare la distinzione accettata tra i teorici della materia, tra quello che appare come un design con una ricaduta sociale piccola, ovvero gli oggetti comuni fatti da persone fragili (social design) e l'impatto strategico, strutturale e dimensionalmente di più ampio raggio e di maggiore lungimiranza temporale del socio design o 'design per l'innovazione sociale'.**

Nel libro si continua spiegando che: "Parliamo di due forme di progettazione distinte, che differiscono principalmente nelle intenzioni: l'attitudine del social design è radicata nel cosiddetto social work, ovvero i lavori sociali in cui l'obiettivo principale è l'inclusione di soggetti tipicamente fuori dal mondo del lavoro e del mercato. Di diversa natura invece l'attitudine che tende alla trasformazione, attraverso progetti con una spiccata intenzione socio-politica direzionata a stimolare una riflessione, una discussione su temi specifici, a creare o modificare le rela-

zioni, ad attivare cambiamenti all'interno della comunità." **E' comprensibile che sia stata necessaria una distinzione per meglio identificare i campi di azione dei due diversi approcci.** Tuttavia è possibile notare che le ambizioni sono condivise, anche se vengono esplicitate con strumentazioni diverse. Gli obiettivi non sono esattamente gli stessi, ma nutriti da un sentire comune e l'elemento trasformativo è presente anche nei social hub dove si lavorano manualmente gli oggetti comuni: sono scelte che spostano lateralmente i preconcetti che abbiamo sul tema del lavoro e sui ruoli sociali delle persone.

Infatti per Moretti questo confine è più labile di quanto hanno sancito i suoi predecessori: "Nonostante le definizioni i progetti si muovono in maniera trasversale (...) se da un lato promuovono nuove forme di istruzione e formazione attraverso pratiche di design, dall'altro ambiscono a impattare sulla società, offrendo spunti di riflessione, aperture di dibattiti, oppure occasioni di incontro, sempre attraverso un intervento di design." **Infatti in questo volume, vengono raccontati cinque progetti che sono facilmente intercambiabili nella definizione tra socio e social design ed il filtro sembra essere molto più inerente ad una motivazione, ad un percepito ideologico e pratico, che accomuna esperienze di coesione e di co-progettazione.**

In sintesi il designer recupera alcune definizioni più ampi, ma più puntuali di cosa si intenda con design sociale in tempi odierni ed allo stesso tempo racconta di un'esperienza di narrazione della realtà, all'interno di una famosa mostra di design che ha privilegiato la multidisciplinarietà e la commistione di linguaggi: "Quello del socio design è una dimensione che risuona anche oggi, a distanza di più di trent'anni soprattutto nella cornice che il sociologo Bruno Latour delinea alla fine degli anni '80 con gli articoli Mixing Humans and Nonhumans

Toghether: The Society of a Door-Closer (1988), Dove sono le masse manca nti? (1993) On Interobjectivity (1996), The Berlin key or how to do words with things (2000) e che porteranno all'epilogo nel 2005, con la mostra "making things public. Atmospheres od democracy" (2005). Sviluppata assieme all'artista Peter Weibel e allestita presso lo ZKM di Karlsruhe, presenta al pubblico una selezione di progetti di artisti, designer, ma anche sociologi, scienziati, che entrano nel merito del dibattito socio-politico andando a rispondere alla domanda: "Come sarebbe una democrazia fatta attraverso gli oggetti?" Oggetti che in quanto mediatori, ma anche portatori e attivatori di valori, diventano la base sulla quale articolare le questioni politiche e sociali, assimilabili al concetto di res in res publica, "cose" attraverso e sulle quali discutere, confrontarsi e contribuire al dibattito politico. (...) non più output di un processo progettuale, quanto invece veri e propri dispositivi sociali (...). **Matters of concern (diverso da Matters of fact) (Latour)** sono frutto di continue mediazioni e rielaborazioni, controversie culturali solo apparentemente cristallizzabili." Il libro da cui sono tratte queste analisi è infatti esplicitamente concentrato su un particolare 'Matter of concern': progetti inclusivi con gli immigrati. Progettare per utenze fragili, cercando una migliore coesione sociale come obiettivo a lungo termine, è un modo di restituire una propria capacità di fare design, ma in una cornice etica stimolante e di impatto potenzialmente positivo.

Tratte alcune linee guida su ciò che comunemente si intende con social design, diventa necessario approfondire alcuni output, esemplificativi di questo filtro per interfacciarsi ad un progetto di co-crafting.

Artigianato e Co-crafting

Costruire un'infrastruttura sociale, identificandola come il luogo destinato per delle attività aggreganti, dove i protagonisti siano gruppi definiti di persone, è un modo di fare design orientandolo alle esigenze umane di socialità. Ma questa attività manuale come si concretizza? Fare di questa attività un facilitatore, sia per uno scambio sociale equo, sia come strumento di emancipazione culturale, educativa, economica per le utenze coinvolte è un grande e complesso obiettivo. La naturale caduta a terra di questi presupposti avviene attraverso la ricerca sulle produzioni artigianali, per lavori aggreganti, laboriosi, intorno ai quali esperire dei valori di una comunità. Il co-crafting riguarda l'artigianato, ma in quale misura l'artigianato è un discorso del Design, e come si lega all'applicazione sociale?

Soprattutto dopo il consolidarsi della cultura progettuale evoluta durante le due rivoluzioni industriali, l'artigianato propriamente detto ha vissuto periodi di profondo declino, ampiamente descritto dalla critica intellettuale dei designe; mentre in parte sopravviveva nelle mani della gente. La critica alla società dei consumi ha tuttavia, dopo sporadici, snob e desueti tentativi di nobilitare l'artigianato a pratica del design (come con **William Morris**, 1834-1896) portato nel contemporaneo una rinnovata attenzione, seppur ancora di nicchia, all'essenza degli oggetti d'artigianato. Si delineano da ormai una trentina d'anni ruoli professionali ibridi come i makers, impegnati in luoghi deposti all'autoprogettazione e autoproduzione, come i Fablab: un lavoro a metà tra designer/operaio e artigiano innovatore di linguaggi e di ausili tecnologici. Un'interessante punto di vista sul rapporto tra design e artigianato è offerto nel libro del 2000 "Wild Things" (1) di **Judy Attfield**, storica del design, attenta femminista ed esperta di cultura materiale. Nei primi due capitoli del libro si vuole restituire, dal siste-

(1) J.Attfield, (2000), *Wild Things: the material culture of everyday life*, Bloomsbury Publishing, New York

ma macroscopico all'oggetto materiale, un intero compendio a quelli per così dire 'banali', di ogni giorno. Il design dei pionieri, viene tacciato come autoreferenziale nell'approccio storico alla materia, che ne esalta ideologicamente il progetto, ancora legato al funzionalismo moderno di inizio secolo, ma che non tiene conto di quella cultura materiale e quindi all'influenza più complessa degli oggetti all'interno della società. La contrapposizione desueta è quella con l'artigiano contemporaneo, sì consapevole critico del fordismo alienante, ma talvolta elitaria risposta apparentemente incapace di dialogare con la dimensione globalizzata tipica della società dei consumi. Entrambi, patirebbero di una cultura visiva esasperata che per categorizzare in modo iconico, ciò che è design e ciò che non lo è, dimentica l'elemento relazionale, di scambio, proprietà insita nelle cose. La nuova concezione proposta ragiona quindi su quelle "cose selvagge" (dal titolo *Wild Things*) che difficilmente si possono incasellare, come è definito l'undesign: il manufatto casalingo, tramandato oralmente nel suo know-how e quindi anonimo per eccellenza.

L'artigiano è ormai da decenni accostato alla figura del maker, che dall'origine operaia storica al fai da tè "banale" sa interfacciarsi con le diverse innovazioni tecnologiche del suo tempo, usa le macchine, ma rimane aderente ad una misura quotidiana di piccolo realizzatore poiché intercetta utenza di prossimità, può renderla partecipe nelle fasi di progettazione e quindi non la manipola in un mero meccanismo di mercato, è il contrario di una multinazionale. Il libro attribuisce a questa nuova figura una migliore consapevolezza ambientale e sistemica, che si esplicita nella costante riflessione sulla sostenibilità nei progetti. Accettare che l'utenza sia un consumatore, fa parte di una analisi del contemporaneo più libera da sovrastrutture ideologiche, ma questo fatto può convivere con modelli di business votati

al rispetto dell'equilibrio fra le variabili coinvolte. Accettato il ruolo di consumatori, dobbiamo spingerci a rintracciare dei parametri etici per la valutazione degli impatti che generiamo consumando. In questo senso Atfield, sembra ribadire che la cultura materiale e più in generale un atteggiamento multidisciplinare, siano gli strumenti di mediazione in ausilio al designer nella comprensione di reali bisogni dell'utenza, per un attuabile "cambiamento come beneficio". Per **David Gauntlett**, autore del libro "Making is connecting, The social power of creativity, from craft and knitting to digital everything" si è consolidato nel tempo il fraintendimento che esista una propria separazione tra art e craft, ma soprattutto tra le cose le relazioni che generano.

Si è iniziato a determinare che l'arte si occupasse di idee concettuali e che l'artigianato significasse soltanto realizzare manualmente e ma tenere divisi questi mondi ha una connotazione politica che si sceglie di adottare: una frammentazione che cerca di ottimizzare le competenze, dimenticando la complessa relazione di interdipendenza che unisce pensare alle cose e saperle realizzare. Questa dicotomia è estremamente attuale nel mondo dell'arte: l'artista è spesso un teorico che passa di consegna la realizzazione delle sue opere ad un artigiano. Questa separazione delle competenze sembra posizionare qualitativamente l'arte ad un livello più alto, ma non considera il rapporto simbiotico che esiste tra queste due pratiche. Il libro affronta con un excursus storico sul mondo degli oggetti il tema delle autoproduzioni e dell'artigianato come strumento politico di emancipazione, fino alla contemporaneità ed alla produzione di contenuti digitali, all'open source e allo sharing tipico della viralità on-line e di nuovi concetti di creatività. Il passaggio che auspicabilmente si può cercare di fare è, secondo l'autore, da una "Sit-back-and-be-told-culture" ad una "making-and-doing-culture". In questo modo ragiona sul

D. Gauntlett (2018). Making is Connecting, The social power of creativity, from craft and knitting to digital everything, Polity, Oxford, U.K.

ruolo passivo che il consumatore è tendenzialmente spinto ad assumere, viene quindi introdotto il concetto di fetish, che dalla freudiana concezione di ossessione sessuale, diventa in **Marx** il modo per denunciare la brama di possedere oggetti prodotti dal consumismo.

Superando la frammentazione concettuale del design (tra ciò che è design e ciò che è artigianato), gli “oggetti selvaggi” e più in senso esteso i manufatti Bottom-up artigianali sono una dimensione fisica della critica alla società dei consumi. Si scopre intanto come diversi artigianato stimoli connessioni prima materiali e poi tra persone ed idee e si intuisce l’ispirazione, che proviene dalle tradizioni tecniche e permette di approfondire un linguaggio, rivisitandone all’occorrenza i paradigmi. Attraverso l’artigianato si imparano inoltre dei mestieri intrisi di cultura materiale, spesso antichissima. Sono quindi molte le occasioni che queste pratiche possono offrire e notando al contempo il dramma delle sovrapproduzioni che affliggono ecologicamente il nostro habitat e intuendo come la creazione di falso bisogno dei progettisti abbia condizionato le sorti di molte produzioni di design, si evidenzia l’anacronismo contemporaneo di continuare ad intendere come “ben progettati” oggetti profondamente non etici in contrapposizione ad oggetti “Brut”, “Naive”, “Emotivi”, (che talvolta assolvono anche a delle funzioni pratiche), ma che sempre sono portatori di conoscenza e difficilmente generano un impatto ambientale considerevole.

Costruire il dissenso

Fare co-crafting si concretizza sovente nell’applicare un’insieme di usi e di conoscenze utili a realizzare manufatti, solitamente riproducibili in piccola serie, sfruttando la manualità e l’ingegno e dedicando a queste pratiche un certo tempo ed una notevole dose di creatività. Ha un simile atteggiamento la figura del maker, spesso più individualista o inserito in dinamiche da bottega contemporanea; Sono così impegnate ovviamente le realtà di aggregazione sociale a sostegno di utenze fragili, dove il lavoro manuale è l’occasione di incontro, educazione e di inserimento lavorativo, guidato da obiettivi di migliore coesione sociale; ed infine un relativamente nuovo (ma con antiche radici) tipo di attivismo, basato sulle pratiche artigianali come forma di ribellione, pacata, al sistema.

Viene definito “Attivismo generativo”, artigianato che diventa medium per veicolare messaggi politici il **craftivismo** è per la scrittrice **Betty Greer** che l’ha coniato nel 2003 “(...) un modo di guardare alla vita in cui dare voce alle opinioni attraverso la creatività rende la tua voce più forte, la tua compassione più profonda e la tua ricerca di giustizia più infinita”. **E continua:** “il craftivismo è un artigianato che sfida, provoca e trasforma il mondo in cui viviamo. Un artigianato che è politico. Un artigianato che si confronta direttamente con il mondo violento e distruttivo in cui viviamo e ne crea attivamente uno nuovo basato sull’amore e la cura per la terra. Il craftivismo è anche la sovversione consapevole dei metodi di produzione che sono stati inesorabilmente (e spesso insensatamente) legati al genere, per smascherare presupposti di genere più profondi e dannosi”. **Questo palinsesto concettuale è stato in seguito esplorato ed attualizzato in associazionismo dall’attivista inglese**

B. Greer, (2003), *Craftivism: the art of craft and activism*, Arsenal Pulp Pr Ltd, U.K.

S. Corbett, (2018) *How to Be a Craftivist: the art of gentle protest*, Unbound, U.K.

S. Corbett, (2018) TED talk <https://www.youtube.com/watch?v=coHWLtlm-U>

S. Corbett, (2013) TED talk <https://www.youtube.com/watch?v=Zf9ahnpDGqo>

Sara Corbett. In un TED talk del 2013 la donna, nata in una famiglia di attivisti inglesi schierati a difesa dei diritti dei quartieri popolari, fa attivismo tradizionale per anni. Capisce poi, stanca dei ritmi concitati ed esplosivi dell'attivismo tradizionale, che nel craft c'è la possibilità, per la natura meditativa delle azioni artigianali, di ragionare su temi per trovare soluzioni in modo non violento, lento, ma lungimirante. Racconta che in qualche anno, dopo aver instaurato le relazioni per fondare i primi gruppi raccolti intorno al tema del D.I.Y. (Do-It-Yourself)La collaborazione in gruppi ristretti ha agevolato persone introversive nell'avvicinarsi all'attivismo, partecipare a campagne di sensibilizzazione minute, fuori dallo stereotipo tipico del marketing per cui le cose vanno urlate, ma anzi in questo caso suggerite, con delicatezza e con cura del dettaglio. Vengono quindi estrapolati slogan, messaggi intimi, spesso ricamati in questo caso, su i più urgenti argomenti politici contemporanei.

Nel libro "The craftivism manifesto" tesi di dottorato dell'artista **Tal Fitzpatrick**, **Il craftivismo è** "(...)sia una strategia per l'attivismo non violento sia una modalità di cittadinanza fai-da-te che cerca di influenzare l'attivismo non violento. Questa pratica unica del XXI secolo prevede la combinazione di tecniche artigianali con elementi di impegno sociale e/o digitale, come parte di uno sforzo proattivo per attirare l'attenzione o affrontare pragmaticamente questioni di giustizia sociale, politica e ambientale. Il craftivismo può assumere la forma di atti di donazione, abbellimento, notifica o essere impiegato per i suoi benefici individuali e per i benefici terapeutici, o per la sua capacità di rafforzare le connessioni sociali e migliorare la resilienza della comunità. L'uso dell'artigianato a scopo di attivismo è praticato nella modernità da attivisti, femministe e anarchici di tutto il mondo." **Il craftivismo trova soluzioni**

T. Fitzpatrick, (2018) practice-led PhD research into craftivism as a mode of DIY citizenship, Craftivism a Manifesto/Methodology, Melbourne

pratiche, anche minute, a problemi del presente, indipendentemente dalla situazione politica.

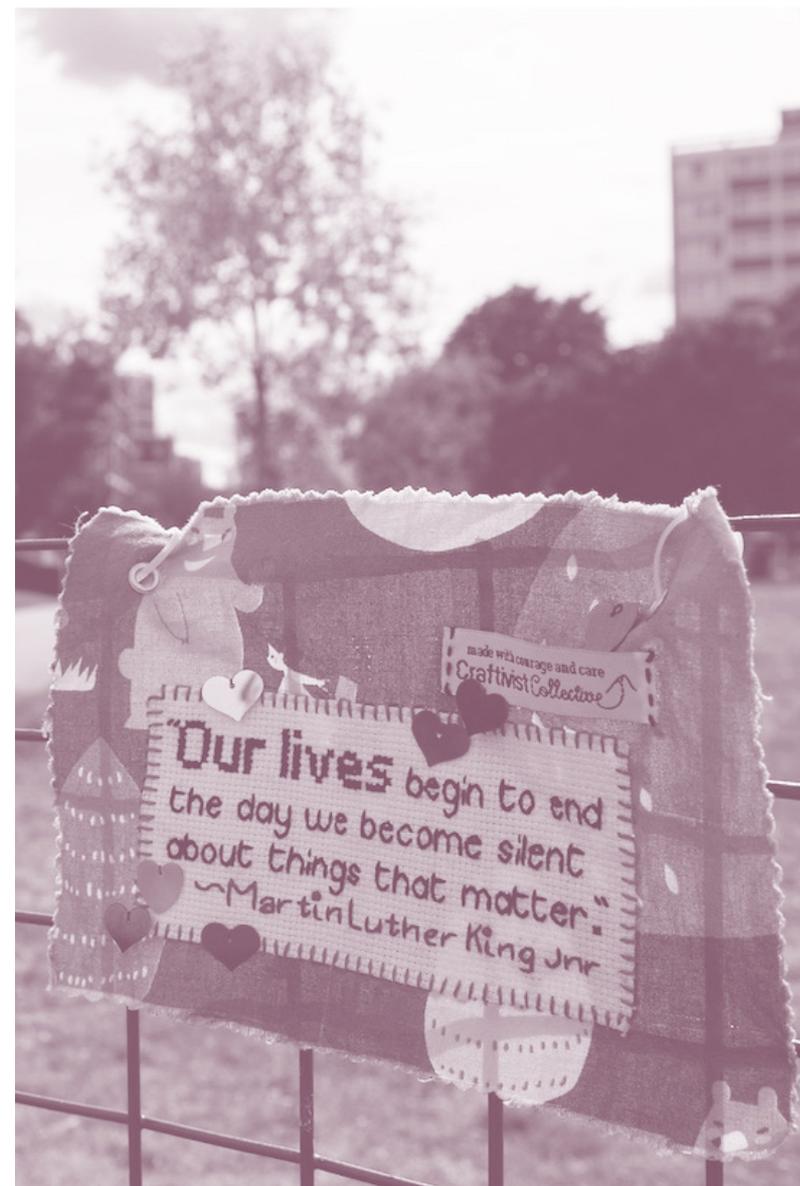
In questo senso il 'craftivismo' è esercizio di democrazia: affonda i principi in pratiche consolidate nella società civile in tutto il mondo. Basti pensare al movimento femminista impegnato per il suffragio. Sin dalla nascita del femminismo, donne, uomini gay e mondo intersezionale e si sono serviti dell'artigianato, sfidando lo stereotipo della "domesticità", per educare, rendere consapevoli e come strumento di emancipazione individuale, portando attenzione al lavoro manuale, sfidando gerarchie e costituendo nuove comunità. **Sempre dal manifesto del craftivismo si raccontano** "Esempi storici notevoli di utilizzo dell'artigianato come strategia di attivismo (...) La strategia del Mahatma Gandhi di filare a mano i suoi abiti tradizionali come modo per dimostrare la sua avversione per la cultura occidentale. Negli anni '30, la Freedom Quilting Bee di Rehoboth, Alabama, che è stata fondamentale per permettere alle donne afroamericane coinvolte di diventare finanziariamente indipendenti e di unirsi alla lotta per i diritti civili a metà degli anni '60, i tessuti politici e commemorativi dell'Africa Occidentale attraverso i quali i cittadini commentano, condividono e registrano la storia nel suo svolgersi, e le coperte per il Names AIDS memorial Quilt che a tutt'oggi rimane il più grande progetto comunitario al mondo (1987 - ancora in corso)".

In altre parole l'artigianato, spinge l'individuo a rendersi consapevole del proprio ruolo. In questo senso ha avuto una valenza storica fondamentale per dare voce a chi socialmente si trova in posizioni di emarginazione. Uno dei casi più drammatici ma rappresentativi è quello delle donne Arpillera. Come racconta la designer ricercatrice Heather Strycharz nel suo articolo "Sewing Voices: The Arpillera-

H. Strycharz, (Sewing Voices: The Arpillera and the Women of the Adithi Collective, Essay from B.Greer Craftivism, the art of art and activism

sand the Women of the Adithi Collective”: “Arpillera è la parola spagnola per “iuta” e il nome dei colorati arazzi ricamati che sono una forma d’arte tradizionale del Sud America. Prima del governo Pinochet, le arpillere vendute ai turisti comprendevano immagini di piacevoli scene pastorali che ritraevano la vita rurale cilena. Dopo l’ascesa al potere del dittatore, le arpilleras sono diventate documenti delle violazioni dei diritti umani e delle difficoltà durante il suo regime. A prima vista, queste arpilleras sembrano colorata arte popolare. Un’ulteriore ispezione rivela la presenza di tombe, catene, bende e spargimenti di sangue. Non è necessario essere ferrati in spagnolo per distinguere le parole tortura, scomparso ed esilio cucite sui quadrati di tessuto”.

Immedesimarsi nel creare qualcosa e poi condividerlo in una comunità di pari, sembra essere un’esperienza generativa, che ausilia il dialogo interiore come quello con gli altri. Anche mostrare i progetti e comunicarli crea connessioni materiali, digitali ed emotive. Creare connessione è il principale cambiamento che si dirama, l’obiettivo è anche generare una eco e spesso diffonderla in ottica open source, quindi in modo democartico e fuori dall’autorialità che spesso limita il design. Il craftivismo ragiona infine sul tema del tempo. Scegliere il tempo, per ragionare insieme su una questione, per usare il segno e provare a generare da esso un dibattito, per poi ripetere questa azione con metodo, fino a meglio inquadrarne i confini e potenziarne i contenuti. Guadagnare tempo, usando la manualità è un approccio che si sostituisce all’ansia di produrre, alla veloce fruibilità di ciò che siamo abituati a vedere prodotto, sfruttando la tradizione manuale e i suoi riti lenti, che riparano dalla concitazione e dall’ansia sociale di oggi. Viene generata l’infrastruttura dove poter immaginare utopicamente, dove sentirsi più liberi, dove decidere quali regole accettare e quali invece rivoluzionare insieme.



Valorizzare il co-crafting

Chiarite le caratteristiche utili a descrivere questo approccio alla progettazione, è interessante evidenziare che esiste un gap culturale nella percezione comune su cosa effettivamente sia il co-crafting, ancora poco noto, che può penalizzare un contenuto di questo tipo, qualora esso venga presentato ad un pubblico. E' infatti poco esplorato il suo potenziale positivo, fuori da una lettura più dotta, tipica di chi studia o pratica il design e che già conosce molte delle caratteristiche precedentemente descritte nella ricerca bibliografica e nei casi studio. Comunemente però, il co-crafting rimane un termine scarsamente usato e aperto a fraintendimenti. L'artigianato dei manufatti, porta con sé l'etichetta di "arte minore" destando un relativo interesse rispetto all'arte, dalla quale si discosta provenendo "dal basso" e inevitabilmente garantendosi minore appeal per gli eventuali fruitori (ad esempio in una mostra) abituati ai linguaggi autoriali dell'Arte e del Design (più novecentesco). Gli aspetti sociali nel progetto di design sono ancora secondari in termini di popolarità, se si pensa a quanto il furniture, il disegno industriale, la moda e molta produzione grafica, costituiscano gli elementi maggiormente descrittivi della materia dal punto di vista della percezione comune, prevalentemente a causa del paradigma consumistico a cui siamo assoggettati, che mostra come buoni e virtuosi gli oggetti di cui circondiamo, senza approfondirne però l'impatto in termini di cultura materiale o di etica sostenibile.

Se quindi il co-crafting è poco conosciuto, rimanendo appannaggio degli "addetti ai lavori", come può essere valorizzato al meglio? I suoi benefici, come possono essere raccontati al mondo fuori, per promuoverli in una direzione di behavioural design (se vogliamo considerare queste buone pratiche come un vero motore di innovazione sociale e di stimolo alla riflessione) o soltanto come condivisione di

una realtà tangibile nel progetto? Si può provare ad indentificare alcuni problemi, o ancora meglio alcune esigenze necessarie, che si evidenziano dal quadro di ricerca, alle quali rispondere con prestazioni specifiche di carattere meta-progettuale per una valorizzazione: in definitiva aspetti che esplorino ulteriormente lo scenario, senza determinare soluzioni progettuali nette e definitive, ma piuttosto considerazioni utili a potenziali narrazioni del co-crafting.

La vastità dei progetti e le differenze, molto peculiari che ci sono fra i diversi progetti, mostrano come criticità nella elaborazione di uno storytelling, riassumibili prevalentemente in quattro punti:

A) utenze non conformi, con background, bisogni, linguaggi e stili comunicativi molto diversificati: risulta complesso comprimere i contenuti perchè si corre il rischio di banalizzare la complessità che li caratterizza, così come può risultare difficile l'accorpamento di casi studio diversi in termini di omogeneità delle informazioni che si vogliono trasmettere.

B) rispetto al punto precedente, è sfavorito il dialogo tra le diverse realtà di co-crafting, raramente esse fanno rete tra loro: può allora risultare difficile orientarsi e selezionare quali voci far parlare e in che modo. In questo senso, possono evidenziarsi divergenze di opinione tra gli stakeholders coinvolti in un progetto. I messaggi promossi da questi gruppi, tende a auto-proteggersi a causa dell'urgenza e dell'intimità che li caratterizza e questa condizione talvolta può manifestarsi in atteggiamenti selettivi ed ostili ad ulteriori livelli di collaborazione. E' un meccanismo paradossale, ma facilmente intuibile e volgarmente parafrasabile come "ghettizzazione".

C) Lo scarso appeal per le istituzioni della cultura, anche se crescente è l'interesse verso queste pratiche. Non tutti sono disposti a guar-

dare alla diversità come ad un'occasione culturale proficua. La critica insita in queste pratiche, può minare la coerenza delle istituzioni coinvolte e costringe ad una selezione degli stakeholder, in particolare di coloro che intendano finanziare un progetto di valorizzazione.

D) Eterogeneità degli output materiali. La creazione dei manufatti avviene con strumenti, obiettivi e conoscenze diverse. Questa condizione comporta che il co-crafting non sia facilmente descrivibile attraverso i suoi oggetti finali, che nonostante nella ricerca siano stati definiti "mediatori", non sempre sono sufficienti a comprendere il percorso che li ha generati. E' quindi importante mantenere l'attenzione narrativa sui processi. Come e perchè vengano realizzati gli oggetti, sono le domande sfidanti in un racconto di valorizzazione.

In sintesi possiamo notare che non è così frequente sentir parlare di co-crafting (anche chiamandolo nei modi più diversi) come se queste realtà fossero bolle nel tessuto sociale di cui è difficile raccontare il percorso. I progettisti, possono orientarsi allora per una mostra, ad esempio, che voglia approfondire questi temi, ispirandosi a produzioni più note ed illustri, al fine di meglio organizzare un discorso su questa materia. Sono interessanti in questo senso produzioni ibride, che sanno valorizzare anche i processi, a volte più stimolanti e loquaci degli output finali, in ambiti che non necessariamente hanno il co-crafting come motore. Dove la capacità narrativa è supportata da una grande esperienza ed una sapiente capacità di esporre, i processi sono quasi sempre raccontati insieme agli oggetti finali.

Recentemente alcune mostre a Torino hanno evidenziato, con stili comunicativi diversi, modi in cui esibire oggetti e processi creativi. Se ne elencano di seguito due, non specificatamente legate al co-crafting, ma in modo più generico alle produzioni di oggetti. La prima

una mostra di arte, la seconda di design del prodotto / artigianato.

Attualmente (febbraio 2023) alla Gam è presentata "Hic Sunt Dracones" (1) di **Chiara Camoni**, scultrice che ragiona tra le altre sue esperienze espressive anche sul ruolo dell'artigianato, in collaborazione con **Atelier dell'Errore**: "un collettivo artistico che si dedica alle arti visive alla performance nato da un progetto dedicato ai ragazzini della neuropsichiatria infantile dell'Azienda Ospedaliera di Reggio Emilia e di Bergamo." L'exhibit design per questa mostra, di fatto di arte contemporanea, ha mostrato come "nobilitare" alcuni disegni giganti, realizzati a più mani dai ragazzini di Atelier dell'errore, appesi nel contesto della galleria come arazzi mitologici, nei quali immergersi con letture simboliche e magiche. Ingigantire, in questo caso, è stata la soluzione per aumentare il pathos degli stilemi infantili nel disegno, dal tratto ingenuo e non tecnicamente ambizioso, ma in questo modo di grande impatto emotivo. Le pareti illustrate come un affresco fantasioso, hanno così permesso il dialogo con le sculture della Camoni poste davanti, dal carattere più etnografico e primitivista.

Un'altra mostra torinese, alle **Grandi Officine Riparazioni**, nel Maggio 2022, ha visto l'azienda **Hermes** protagonista di una narrazione molto efficace in termini di storytelling ed exhibit design: "Hermes in the making".(2) L'azienda e OGR hanno voluto mostrare: "Oggetti concepiti per durare, essere riparati e trasmessi. Undici artigiani appartenenti a dieci métier della maison sono arrivati con le loro borse degli attrezzi per mostrarvi i loro savoir-faire: osserva i materiali più pregiati e le tecniche di lavorazione". La mostra ha riscontrato un notevole successo, indubbiamente legato alla fama del brand, ma anche ad una felice combinazione di gestualità (qui performative) legate alla tradizione artigianale della pelletteria, oreficeria, illustrazione e molte altre pratiche tecniche che, oltre il lusso degli accessori finiti, sono state raccontate in modo immersivo nei processi, resi spetta-

(1) <https://www.gamtorino.it/it/hic-sunt-dracones-chiara-camoni-atelier-dellerrore/>

(2) <https://ogrtorino.it/events/hermes-in-the-making-ogr-torino>

colari dalle raffinate ma audaci cornici allestitivie. Hermes ha scelto di mostrare i suoi processi, che contribuiscono ad elevare gli oggetti della produzione a preziosi cimeli dell'artigianato, molto più interessanti che in una boutique. I manufatti meritano attenzione perchè esplorati sotto il profilo della relazione umana che intercorre per la loro realizzazione e quindi esibiti nella cornice di cultura materiale che meglio li descrive.



Foto sopra: <https://www.gamtorino.it/it/hic-sunt-dracones-chiara-camoni-atelier-delleroe/>

Conclusioni

Per sintetizzare ciò che la ricerca ha evidenziato si procede con un'ultimo elenco più schematico, al fine di meglio organizzare i contenuti elaborati fin qui, prima suddividendo la ricerca nelle sue tre fasi.

Il co-crafting è stato studiato nell'ordine:

A) in una ricerca bibliografica, dove descrivere il termine dal punto di vista del significato e circoscrivere l'indagine nei contenuti.

B) nell'analisi di casi studio, per descrivere realtà progettuali dove esso viene praticato nello scenario reale.

C) all'interno di capitoli esplorativi, di carattere più generale, per indagare come il co-crafting si manifesti e alcune considerazioni legate ad esso, più di carattere generale.

Le tre le fasi della ricerca sono state consequenziali perchè strettamente legate l'una all'altra. Nel complesso il lavoro di questa tesi aveva come obiettivo quello di accrescere la consapevolezza sul tema del co-crafting con uno sguardo di carattere meta-progettuale. Non vi sono soluzioni definitive, bensì considerazioni e ragionamenti, talvolta più scientifiche, attraverso l'espedito citazionale, in altri casi, soprattutto negli ultimi capitoli esplorativi, di carattere personale.

A) La ricerca bibliografica

Si è da subito determinato che il termine co-crafting non è utilizzato molto frequentemente, non compare immediatamente nelle ricerche e non sembra esservi una descrizione univoca e semplice del suo significato. Letteralmente abbina il senso del gruppo, del fare insieme ad altri, in modo artigianale/manuale. Per approfondire, questa pratica è stata quindi definita partendo da due termini più generici e diffusi in letteratura, che risultano comprendere il co-crafting all'interno del loro "insieme semantico". Co-creazione (termine progettuale dal significato estremamente ampio) e Co-design (un modo di fare social-design) descrivono quindi l'ambito all'interno del quale il co-crafting agisce: la collaborazione tra gli individui dentro a cornici progettuali caratterizzate da alcune similitudini e differenze. Fra tutte le definizioni, sebbene ancora molto generale, la più calzante rispetto a ciò che si tende a generare in un progetto di co-crafting è quella di R. Sennet, legata al "fare insieme": nella "collaborazione dialogica" si ha uno scambio del quale devono beneficiare tutte le parti coinvolte, con evidenti rimandi all'atteggiamento tipico del design, dove il progetto si origina dai bisogni reali delle utenze e risponde ad essi con pratiche il più possibile partecipative, democratiche e finalizzate all'inclusione.

Determinato l'ambito in cui il co-crafting agisce si è cercato di descriverne le caratteristiche in modo qualitativo, per delineare dei tratti comuni e che quasi sempre convivono in progetti di questo tipo. Sono stati definiti quindi degli attributi, (pag.) che dalla ricerca bibliografica sembrano appartenere al co-crafting. Questa descrizione ha a che fare con le prestazioni, procedendo nella ricerca più di carattere metodologico, con le quali questi progetti cercano di rispondere a bisogni di specifiche utenze. I progetti di co-crafting si modellano attorno alle utenze, poiché rispondono a due principali urgenze sociali,

accomunate da obiettivi di inclusione: fragilità e marginalità. La difficoltà nell'inserimento sociale sia in ambito relazionale, altre volte più spiccatamente nei circuiti del lavoro, sembrano essere i bisogni che accomunano utenze molto diverse. Per questo motivo è stato necessario suddividerle in tre principali sotto-categorie: povertà educativa, diversa abilità / neurodivergenza e la realtà dei carcerati. Questi gruppi sociali sono stati descritti molto brevemente poiché non era tra gli obiettivi della ricerca quello di etichettare ulteriormente questi gruppi umani al fine di descriverli, ma piuttosto è stata notata la loro convergenza in progetti di co-crafting, che ambiscono a facilitare il loro inserimento in laboratori socializzanti, per la loro tutela, promozione e il trasferimento di conoscenza: tutte prerogative tipiche di questo approccio ai progetti. E' stato possibile quindi determinare che il co-crafting sia per le utenze alle quali si rivolge:

Un dispositivo sociale finalizzato all'inclusione, che trova nella collaborazione uno strumento socializzante per utenze "fragili".

Un' infrastruttura (social design) di incontro, relazione e luogo di lavoro manuale partecipato, dove avviene scambio di know-how e ricerca di linguaggi espressivi, tecnici/realizzativi e metodologici.

Una risposta reale e progettuale, tendenzialmente bottom-up, ad istanze sociali urgenti in termini di inclusione sociale verso la diversità.

Un insieme di persone che sono accomunate da alcune difficoltà nell'inserimento sociale, talvolta più in senso relazionale, altre volte con un focus più diretto sul mondo del lavoro. Esse sono caratterizzate da diversità e sono difficilmente inseribili in contesti tradizionali di lavoro o di apprendimento poiché pagano per primi le contraddizioni del paradigma sociale in cui siamo inseriti, cinicamente abilista, razzista, iper-produttivo e incapace di valorizzare la diversità.

B) I casi studio

L'analisi dei casi studio è stata portata avanti per esplorare una porzione di scenario in cui le pratiche del co-crafting vengono applicate in modo consolidato, con diversi gradi di esperienza. In questo senso è stato utile determinare il ruolo che ha il design: diseguali livelli di consapevolezza delle pratiche progettuali mostrano esiti e soluzioni diverse. Alcuni progetti sono connotati da maggiore assistenzialismo, altri promuovono invece le autonomie degli individui e sono più focalizzati su emancipazioni di carattere economico. Alcuni progetti puntano sulla rete di ascolto e di aiuto che un gruppo può offrire, altri hanno una impostazione più gerarchica e trovano nelle mansioni quotidiane lente e riflessive l'espressione dello stare insieme. Sono accomunati dall'esperienza manuale di pratiche artigianali e tutti sembrano lavorare privilegiando le persone, rispetto ai prodotti ed al profitto.

I casi studio hanno permesso di evidenziare similitudini e differenze tra i progetti, ma è stata soprattutto l'occasione di delucidare l'aspetto pratico del co-crafting. E' infatti importante notare che oltre la va-

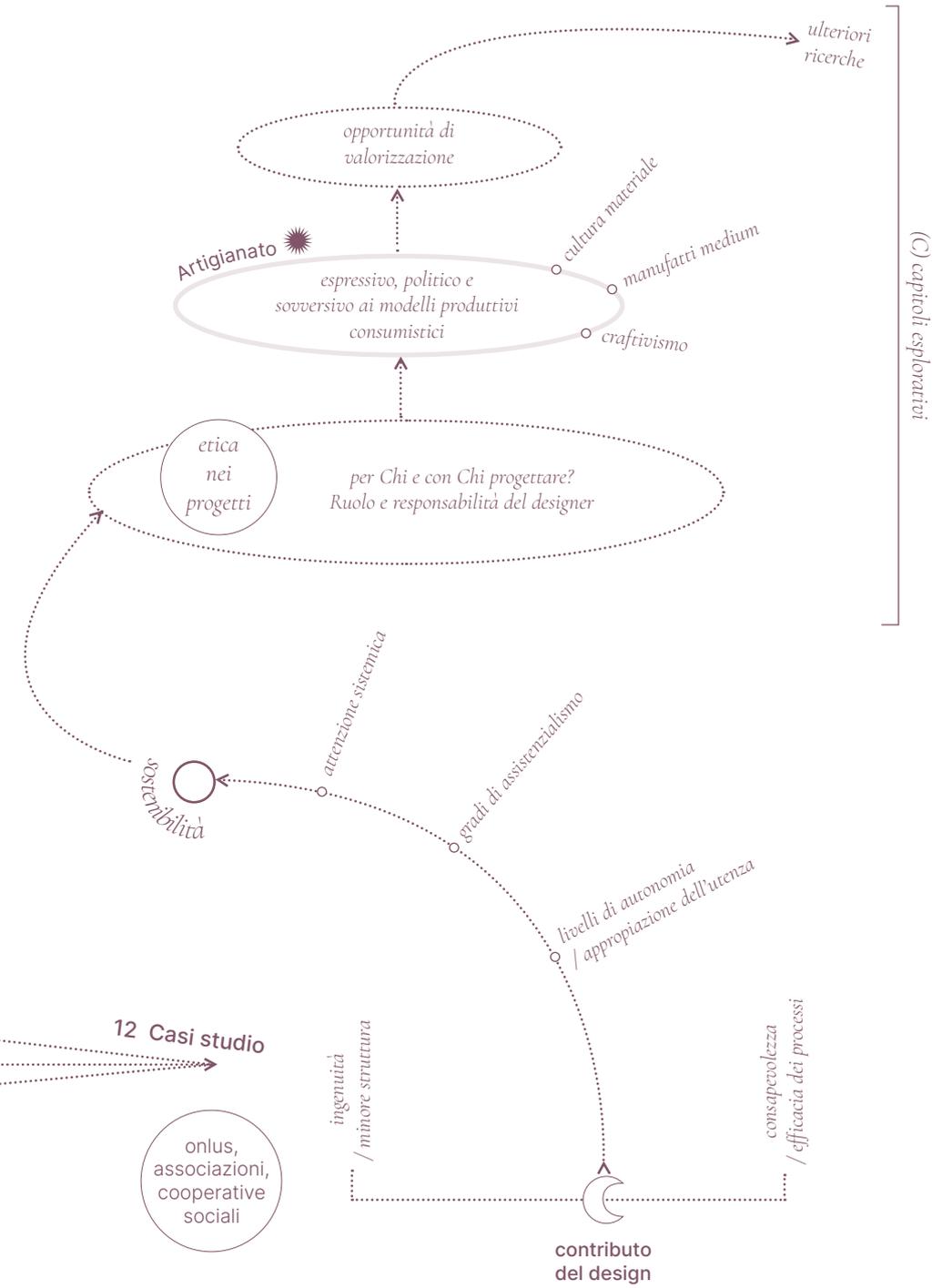
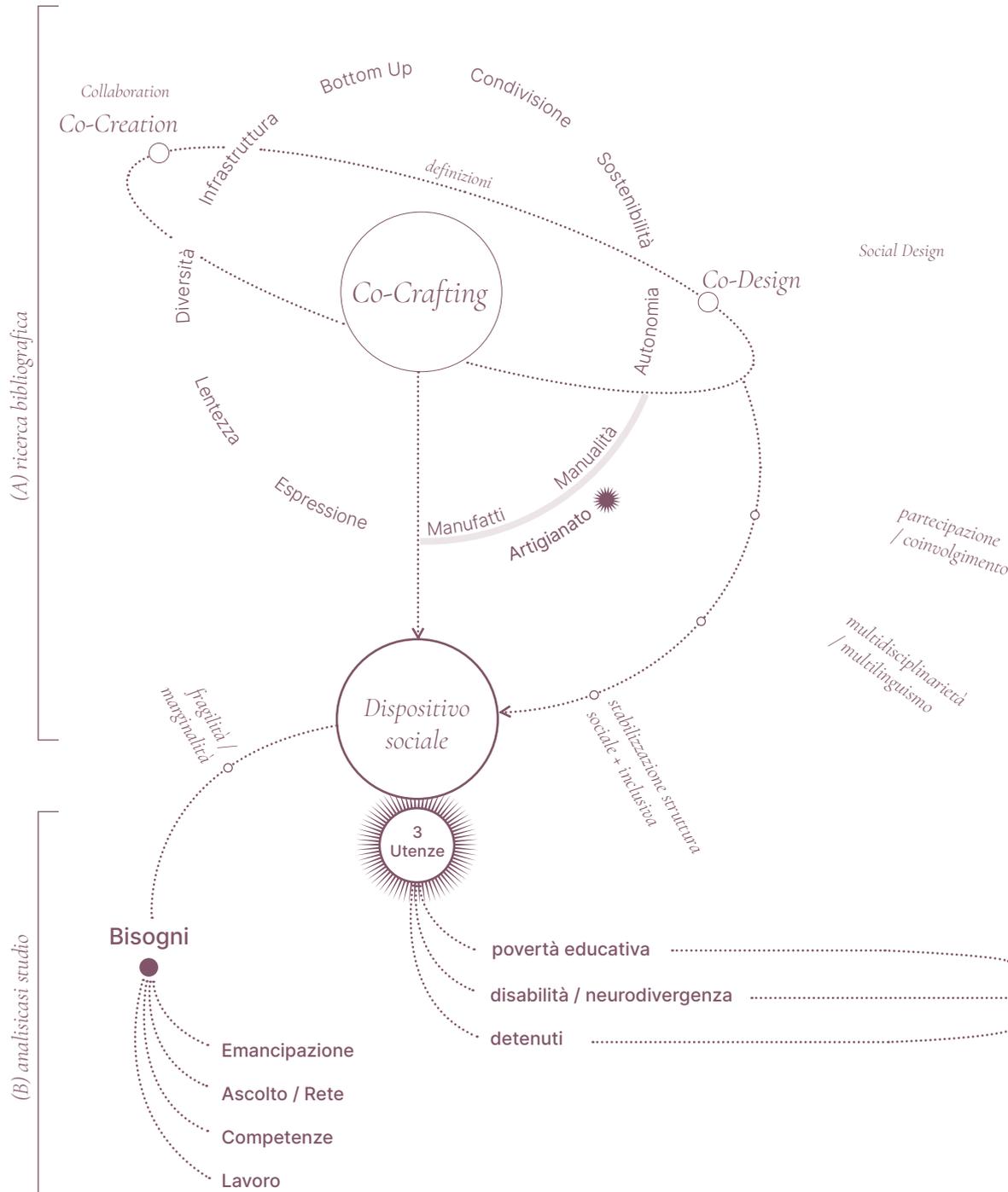
ghezza nella letteratura a riguardo, esiste una comprensibile difficoltà nell'accomunare e raccontare pratiche di questo tipo che deriva dalla vastità di utenze che possono essere coinvolte. Il co-crafting tuttavia esiste oltre la concettualizzazione, viene praticato ed ha un impatto positivo nella vita di diverse persone. E' il caso di donne migranti, che lottano contro la ghettizzazione del loro quartiere d'accoglienza con il ricamo, carcerati esclusi dal mondo del lavoro, che diventano falegnami specializzati, diversissimi da giovani con autismo, che imparano a lavorare la ceramica insieme. Questo ventaglio di persone e possibilità ha una dimensione fisica, di pratiche spesso già storicizzate, consolidate nel quotidiano e che nei casi studio viene descritta in modo qualitativo e critico. Dallo scenario pratico è stato possibile infine astrarre ulteriormente alcuni rimandi, utili nel capitolo finale ad esplorare ulteriormente quest'ambito progettuale.

C) Capitoli esplorativi

Gli ultimi capitoli sono stati definiti esplorativi poichè hanno come obiettivo quello di espandere il terreno dell'indagine riguardo al co-crafting. Dal punto di vista della loro struttura, ricalcano la ricerca bibliografica, ma aumentando il raggio di interesse dalla concretezza di questo approccio ai progetti, verso questioni di più ampio respiro. Non sono divergenti, bensì il tentativo di suggerire eventuali spazi di ricerca ulteriore; un insieme di considerazioni più generali in una prima parte, dove collocare il co-crafting sotto una lente critica in termini di etica progettuale (Per chi, con chi? pag..) e poi in una seconda metà, entrando più nel dettaglio di alcune pratiche alternative in cui il co-crafting viene attualizzato, come è nel craftivismo.

Sono infine proposte alcune considerazioni di carattere metaprogettuale, che stimolano riflessioni verso la valorizzazione di questo tipo di progetti, assumendo per vera una condizione di scarsa divulgazione e quindi conoscenza di queste pratiche per i "non addetti ai lavori". In questo senso non c'è l'intenzione di proporsi come risolutori di un problema, bensì si vuole porre l'attenzione su un tema che risulta potenzialmente accessibile e interessante in senso ampio, ma che forse risuona ancora secondario tra le pratiche canonicamente definite Design, o quantomeno è difficilmente ascrivibile alla materia da chi non ne conosce la complessità sistemica e l'attenzione alla creazione di soluzioni progettuali attente e sofisticate verso obiettivi di sostenibilità (anche quando gli output possono sembrare semplici, naive o infantili) proprie di questa materia già da alcuni decenni. Gli ultimi capitoli ambiscono a comunicare l'incisività del messaggio insito nelle pratiche del co-crafting, ovvero la volontà di concedersi, tra le mille distrazioni annichilenti dell'oggi, di ragionare sui gruppi e sul beneficio che la collaborazione e la partecipazione nei progetti può generare in termini di stabilizzazione sociale, verso una speranza di umanità più inclusiva e accogliente nei confronti della diversità.





Bibliografia

- E. Bloch, (1918) "Spirito dell'Utopia", Rizzoli, Segrate, Italia
- J. A. Throgmorton (2021) "Co-crafting the Just City: Tales from the Field by Planning Scholar Turned Mayor", Routledge, Londra
- V. Ramaswamy, F. Gouillart (2010) "The Power of Co-Creation: Build It with Them to Boost Growth, Productivity and Profit", Simon & Shuster, New York
- Bryan R. Rill e M. M. Hamalainen della Aalto University, (2008) "A Guidebook for practitioners" Helsinki
- D. Gauntlett (2018). *Making is Connecting. The social power of creativity, from craft and knitting to digital everything*, Polity, Oxford, U.K.
- T. Brown, (2015) *Change by Design: How Design Thinking Can Transform Organizations and Inspire Innovation*, HarperCollins Publishers, New York
- R. Sennett (2014), *Insieme, Rituali, piaceri, politiche della collaborazione*, Feltrinelli, Milano
- J. Attfeld, (2000), *Wild Things: the material culture of everyday life*, Bloomsbury Publishing, New York
- M. Moretti (2019), *Socio-Social Design*, Corraini, Mantova
- V. Porcellana, (2019) "Costruire Bellezza, Antropologia di un progetto partecipativo" Meltemi, Sesto San Giovanni
- B. Pintus, (2017) "Ho altro da fare: donne migranti inaugurano un'etichetta di moda, Senza peli sulla lingua, (www.pasionaria.it)
- B. Greer, (2003), *Craftivism: the art of craft and activism*, Arsenal Pulp Pr Ltd, U.K
- S. Corbett, (2018) *How to Be a Craftivist: the art of gentle protest*, Unbound, U.K.
- H. Strycharz, (2010) *Sewing Voices: The Arpilleras and the Women of the Adithi Collective*, Essay from B. Greer *Craftivism, the art of art and activism*, Arsenal Pulp Pr Ltd, U.K
- T. Fitzpatrick, (2018) *practice-led PhD research into craftivism as a mode of DIY citizenship*, *Craftivism a Manifesto/Methodology*, Melbourne
- G. Joost and A. Unteidiig, (2015) *Design And Social Change: The hanging environment of a discipline in flux*, Birkhäuser, Basil, Svizzera
- Fuad-Luke, A. (2009). *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*. Earthscan, New York
- Björgvinsson, E., Ehn, P., and Hillgren, P.A. (2010). 'Participatory Design and Democratizing Innovation', U.K.
- Armstrong, L., Bailey, J., Julier, G., and Kimbell, L. (2014). *Social Design Futures: HEI Research and the AHRC*. University of Brighton. U.K.
- F. Jacob (1982), *Evoluzione Bricolage: gli espedienti della selezione naturale*, Giulio Einaudi Editore, Torino
- C. Germak (2008), *Uomo al centro del progetto, design per un nuovo umanesimo*, Umberto Allemandi & Co, Torino
- L. Caffo (2020), *Quattro capanne o della semplicità*, Nottetempo, Milano
- G. Ceppi, (2012), *Awareness Design, il design della consapevolezza: un percorso sperimentale*, Dodici Edizioni, Milano
- G. Verga (1889), *Mastro-don Gesualdo a cura e con postfazione di Vincenzo Consolo*, Frassinelli, (1997) Milano
- J. Anthony (2011), *How Knitting Behind Bars Transformed Maryland Convicts*, pubblicato su GOOD b-corp (nonprofit thought leader and social action think tank, empowering socially responsible organizations and individuals)
- E. De Bono (1967), *Il pensiero laterale*, Rizzoli, Segrate, Italia
- E. Manzini, (2015) *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*, Feltrinelli, Milano
- L. Burckhardt, (1980) *Design in invisible, Planning, Education, and Society*, Birkhäuser, Basil, Svizzera
- J. Jones (1988) *Mixing Humans and Nonhumans Together: The Sociology of a Door-Closer*, Oxford University, U.K.
- J. Baudrillard, (1968) *Il sistema degli oggetti*, Bompiani, Milano
- F. Capra, P. L. Luisi, (2020) *Vita e Natura, una visione sistemica*, Aboca edizioni, Sansepolcro, Italia
- A.M. Pecci, (2012) *L'arte di fare la differenza*, Artec, Torino

Sitografia

<https://www.youtube.com/watch?v=Sk9QJQVTpos>
<https://www.gamtorino.it/it/hic-sunt-dracones-chiara-camoni-atelier-dellerro-re/>
<https://ogrtorino.it/events/hermes-in-the-making-ogr-torino>
<https://www.milanodesignfilmfestival.com/patrizia-scarzella-design-sociale/>
<http://ossomagazine.com/about#.Yz7jf1Bypp>
http://www.benetural.com/it_IT/scuola-dei-saperi-di-comunita/
<https://talking-hands.it/>
<https://designcollisions.com/>
<http://www.landcho.eu/project/senza-peli-sulla-lingua/>
<https://pasionaria.it/ho-altro-da-fare-donne-migranti-inaugurano-unetichetta-di-moda-senza-peli-sulla-lingua/>
<https://www.cucula.org/en/>
<https://laboratoriozanzara.it/>
<https://oltremaredesign.com>
<https://www.dcomedesign.org/social-design>
<https://www.reverse.design/come-lavoriamo/>
<https://theknittingspace.com/hardenend-criminals-knit-behind-bars/>
<https://www.yarnspirations.com/row-en/rh-20140726-knitting-behind-bars>
<https://www.good.is/articles/prisoners-transform-through-knitting-behind-bars>
<https://www.glocalfactory.it>
<https://www.krearte.org>
<https://www.pasionaria.it>
<https://www.maremilano.org>
<https://www.antropologiaapplicata.com>
<https://www.confinionline.it/detail.aspx?prog=61150>
<https://www.ilmattinoquotidiano.it/lnodoasketchforhope/>
<http://www.comune.torino.it/pass/ingenionuovo/laboratorio-forma-e-materia/>
<https://goodinc.com/>
<https://www.casadecarlota.org>
https://www.domusweb.it/it/notizie/2014/04/05/women_s_hands.html
<https://www.ambienteeuropa.info/articolo.php?id=4698>
<https://medium.com/orlo-bookzine>

TED talk <https://www.youtube.com/watch?v=coHWLitlm-U>
TED talk <https://www.youtube.com/watch?v=Zf9ahnPDGqo>
TED talk <https://www.youtube.com/watch?v=aVk29QZRLPE>
<https://craftivism.com/wp-content/uploads/2017/04/craftivism-manifesto-2.0.pdf>
www.ministerodegliinterni.it
<http://www.parrocchiasantamariaincoronata.it/la-biblioteca-umanistica/>
<http://designformigration.com/portfolio/lampedusa-cruises/>
https://www.lucius-burckhardt.org/English/Text/Lucius_Burckhardt.html
<https://museum-gestaltung.ch/en/ausstellung/social-design/>
<https://www.youtube.com/watch?v=r1yO-JBGc8g>
<http://www.comune.torino.it/pass/singolareplurale/chi-siamo/>
<https://www.associazionearteco.it/larte-di-fare-la-differenza/>
https://www.francoangeli.it/Ricerca/Scheda_libro.aspx?ID=21218
https://en.wikipedia.org/wiki/Matrix_Feminist_Design_Co-operative
<https://www.dezeen.com/2021/06/16/barbican-matrix-feminist-design-group-how-we-live-now-exhibition/>
<https://www.circolodeldesign.it/>
https://www.handsondesign.it/portfolio_page/laudani-romanelli/

