

UN SACCO DI SPORT, sperimentare sui materiali di scarto per creare economia sociale circolare: un possibile modello

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

Antonio Castagna | responsabile scientifico del Tavolo del Riuso di Torino

Sara Ceraolo | Politecnico di Torino, Dipartimento di Architettura e Design

Paper presentato in occasione del XII Colloquio Scientifico sull'impresa sociale, 25-25 maggio 2018, Dipartimento di Sociologia e Ricerca Sociale, Università degli Studi di Trento

ISBN 978-88-909832-7-6

Abstract

Il paper discuterà la reciprocità tra economia circolare ed economia sociale e lo farà a partire da un caso concreto di sperimentazione di riuso di materiali di scarto, con un approccio di upcycling; UN SACCO DI SPORT dal 2015 fa collaborare privato sociale, pubblica amministrazione, ricerca scientifica e didattica universitaria sui temi della sostenibilità ambientale, della coesione sociale e dell'empowerment delle organizzazioni.

Nello specifico i materiali promozionali dell'evento TORINO 2015 - CAPITALE EUROPEA DELLO SPORT, sono stati l'oggetto di una sperimentazione di prodotto che promuove nuovi concept d'uso dei materiali dismessi a fine evento e, attraverso la produzione e commercializzazione di essi, nuovi modelli di coesione sociale e inedite opportunità di sperimentazione lavorativa e capacitazione a vantaggio dei cittadini più fragili.

PVC, poliestere, tessuto non tessuto diventano contenitori, borse e accessori personali, portatori di valori ambientali, espressivi e sociali. I concept di progetto sono a cura degli studenti della laurea in Design e Comunicazione Visiva del Politecnico di Torino. Progetti, e studenti, sono poi stati "adottati" dai laboratori di attività della rete InGenio, sulla base di parametri di fattibilità e coerenza con l'identità e la capacità produttiva degli stessi laboratori che impiegano persone disabili in percorsi occupazionali, di sviluppo delle competenze e di avvio al lavoro. I laboratori hanno successivamente avviato la realizzazione di serie limitate dei prodotti selezionati; ciò è avvenuto in sessioni di lavoro partecipate dai loro utenti e dagli studenti, in uno scambio sul piano professionale e su quello relazionale. Le serie prodotte sono state commercializzate presso "InGenio bottega



d'arti e antichi mestieri" e il ricavato ha rifinanziato nuove produzioni di prodotti della collezione ed altre attività dei laboratori.

Nel paper saranno evidenziati quali siano i passaggi critici, i rischi, gli effetti sui protagonisti e quali siano le difficoltà di far crescere il modello d'azione oltre l'esperienza sperimentale. Vedremo inoltre come enti diversi, con utenti e mission differenti, attraverso il progetto si siano interrogati sul loro mandato e sulla relazione tra apprendimento, produzione, mercato e innovazione, trovando punti di equilibrio, tra volontà e velleità, sempre diversi e molto stimolanti.

Infine, si discuteranno le ragioni per cui il modello di sistema, che il progetto ha contribuito a generare, abbia saputo sopravvivere al progetto stesso, aggregando nuovi attori e sviluppando nuove tematiche, abbia risposto alle diverse sollecitazioni del contesto e dell'esperienza e sia stato, a sua volta, in grado di influenzarli.

Keywords: economia circolare, inclusione sociale, social design, design sostenibile, riuso

1 PREMESSA

Con il presente paper intendiamo discutere le relazioni di reciprocità tra modelli (e pratiche) di economia circolare ed economia sociale. Lo faremo a partire da un caso concreto di sperimentazione di riuso di materiali di scarto, con un approccio di upcycling e socialmente inclusivo. UN SACCO DI SPORT dal 2015 fa collaborare privato sociale, pubblica amministrazione, ricerca scientifica e didattica universitaria sui temi della sostenibilità ambientale, della coesione sociale e dell'empowerment delle organizzazioni. Nello specifico, il progetto ha previsto che i materiali promozionali dell'evento TORINO 2015 - CAPITALE EUROPEA DELLO SPORT, fossero l'oggetto di una sperimentazione di prodotto che promuovesse nuovi concept¹ d'uso dei materiali dismessi a fine evento e, attraverso la sperimentazione produttiva e commerciale di essi, affermasse modelli di coesione sociale, opportunità di sperimentazione lavorativa e capacitazione a vantaggio dei cittadini più fragili, nell'ambito di laboratori di attività gestiti da cooperative sociali e associazioni del terzo settore.

Nell'arco del suo svolgersi, il progetto ha declinato le tematiche dell'economia circolare e dell'economia sociale su differenti dimensioni:

- è un sistema che delinea filiere, sostenibili e ordinarie, capaci di dare risposta all'urgenza dell'amministrazione pubblica di promuovere la consapevolezza ambientale e di non conferire in discarica materiali dismessi e giacenti nei propri magazzini; i materiali di scarto non particolarmente abbondanti e disponibili con frequenze non costanti trovano, nelle lavorazioni e nei tempi "pazienti" (e attenti) dei laboratori, la dimensione logistica più adatta per la loro valorizzazione come materia prima.
- ne deriva un sistema produttivo aperto, leggero e con un forte legame con il territorio e il suo capitale sociale, anche quello più fragile. Le attività di trasformazione della materia si inseriscono nel solco di quelle previste dal mandato dei laboratori. Sono esercizi che esulano dalle attività ordinarie e quindi sono attivabili, e disattivabili, ogni qualvolta il materiale si rende disponibile, con tempi e ritmi che altri modelli economici tradizionali non sarebbero in grado di supportare e sopportare. Anzi, la periodicità discontinua con cui il progetto viene attivato nei laboratori genera un momento di creatività portatrice di novità e stimoli nelle organizzazioni.
- è un modello di promozione del protagonismo e di valorizzazione delle competenze delle persone più fragili che trovano occasione di riconoscimento in un progetto che apporta benefici diffusi, di carattere ambientale ed economico, al sistema che lo sostiene e a tutta la collettività. Sono proprio i laboratori di attività a farsi carico delle trasformazioni del materiale nelle forme e nelle configurazioni disegnate dai progetti degli studenti, sottraendoli alla discarica. Il focus dei laboratori è sul benessere dell'individuo; i gesti che danno forma alla materia sono osservati e hanno senso per cosa possono dire della persona. La quantità di prodotti realizzati ha poco valore in sé ma permette di osservare lo stato emotivo e psicofisico degli utenti.
- è un'esperienza condivisa e partecipata che coinvolge studenti, persone disabili, servizi sociali e terzo settore che condividono un processo di avvicinamento e di reciproco riconoscimento che vale poiché sollecita inedite forme di cittadinanza, basate sulla fiducia e sulla creatività collettiva; un problema, un rifiuto, si trasforma in materia prima e in un'opportunità per tutti gli attori della rete del progetto.

¹ Beatrice Lerma descrive il concept come "l'idea alla base del progetto, l'insieme delle linee guida emergenti dall'analisi dello scenario: rappresenta il sistema di valori fondamentali da perseguire nella messa a punto del progetto (veri e propri elementi caratterizzanti l'identità del prodotto). Si può definire come la concretizzazione di un'intuizione che, scaturita dallo studio di un ambito di ricerca, racchiude un elemento di novità nella progettazione". Beatrice Lerma (2008), Concept, in C. Germak (a cura di), *L'uomo al centro del progetto*, Allemandi editore, Torino, pp. 155, 156.

- è un metodo didattico che fa dell'immersione dell'allievo in un contesto produttivo socialmente sensibile l'occasione di un apprendimento di competenze tecniche e relazionali integrative a quelle curriculari (Margolin, Margolin, 2002).

Nei paragrafi successivi, queste dimensioni saranno approfondite per come manifestano punti di forza, passaggi critici, rischi e per le difficoltà che pongono alla crescita del modello d'azione oltre l'esperienza sperimentale. Vedremo inoltre come enti diversi, con utenti e missioni differenti, attraverso il progetto si siano interrogati, o non lo abbiano fatto abbastanza, sul loro mandato e sulla relazione tra apprendimento, produzione, mercato e innovazione, trovando punti di equilibrio, tra volontà e velleità, sempre diversi e ricchi di stimoli.

Infine, discuteremo le ragioni per cui il modello di sistema, che il progetto ha contribuito a generare, sopravvive al progetto stesso, e le sfide che deve affrontare nell'aggregare nuovi attori e sviluppare nuove tematiche di progetto.

2 UN SACCO DI SPORT

2.1 L'ORIGINE DEL PROGETTO

L'origine di UN SACCO DI SPORT può essere idealmente rintracciata nei tessuti dismessi stipati nei magazzini della Città di Torino dopo ogni grande evento ospitato dal territorio. Questo è stato anche il caso di TORINO 2015 - CAPITALE EUROPEA DELLO SPORT che rappresenta l'evento scatenante il progetto.

L'iniziativa ha accolto l'eredità lasciata dai giochi olimpici invernali celebrati a Torino nel 2006. In occasione delle Olimpiadi Invernali, infatti, la città è andata incontro ad una profonda trasformazione sia dal punto di vista urbano che nella sua identità. Ospitare l'evento ha trasformato Torino: da città post-industriale, a meta ospitale e allettante per i turisti. Per questa ragione, quando la città fu scelta come Capitale Europea dello Sport l'amministrazione pubblica decise di investire risorse significative per celebrare l'evento e richiamare l'atmosfera di vitalità e partecipazione sperimentata nel 2006.

2.2 I MATERIALI DISMESSI

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

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

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

Nel dicembre del 2015, dopo la cerimonia di chiusura dell'evento, Torino ha dismesso tutto il sistema di identità visiva e i materiali, peraltro in ottime condizioni, sono stati raccolti nei magazzini della città, in attesa di individuare prospettive di utilizzo futuro.

2.3 GLI ATTORI

2.3.1 LA CITTÀ DI TORINO

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

- il fatto che l'invito a "fare qualcosa" con il materiale di scarto arrivi da un'amministrazione pubblica denota l'esistenza di una sensibilità alle questioni ambientali e una predisposizione a ragionare su scarti e risorse in modo sistemico;
- il progetto ha visto la collaborazione di settori diversi dell'amministrazione pubblica (sport e servizi sociali) che non si erano mai trovati nelle condizioni di lavorare in maniera integrata, mettendo a disposizione le risorse e le competenze per la riuscita di un progetto comune;
- come verrà descritto in seguito, la presenza della Città di Torino nelle aule universitarie del Politecnico, e in altri momenti significativi del percorso, ha offerto un'occasione di avvicinamento e collaborazione concreta tra pubblica amministrazione e mondo della ricerca e ha definito la più corretta cornice istituzionale nella prospettiva di un'evoluzione del sistema.

2.3.2 INGENIO

InGenio - Bottega di arti e antichi mestieri è un servizio municipale finalizzato al coordinamento dei laboratori che gestiscono attività manuali dedicate ai cittadini vulnerabili. Il servizio fa riferimento direttamente alla divisione comunale dei Servizi sociali ed è gestito da un gruppo di educatori municipali con un'esperienza storica nel campo delle attività creative finalizzate all'inclusione e all'empowerment. InGenio, inoltre, gestisce due spazi collocati nel centro turistico della città, a ridosso della Mole Antonelliana: una boutique e una galleria d'arte.

La boutique offre a tutti i laboratori della rete la possibilità di vendere al pubblico i propri manufatti. Attraverso la boutique e la commercializzazione dei prodotti, InGenio promuove la collaborazione tra le cooperative sociali e le associazioni attive nel settore dell'artigianato sociale, offrendo loro visibilità e sostenendo iniziative di sensibilizzazione.

InGenio inoltre gestisce una piccola galleria nella quale vengono organizzate mostre temporanee di Arte Irregolare.

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

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

2.3.3 I LABORATORI

Come menzionato in precedenza, gli oggetti venduti nel negozio di InGenio sono realizzati da un circuito di laboratori gestiti da cooperative sociali e associazioni del territorio torinese. Questi laboratori hanno l'obiettivo di promuovere contesti relazionali positivi, orientati all'autoefficacia e all'inclusione sociale a beneficio di cittadini vulnerabili di diverse età e provenienti da svariati background. Con l'aiuto di educatori professionali e tecnici, essi possono valorizzare le proprie capacità personali e i talenti creativi attraverso attività manuali. Giovani con disabilità, persone affette da disturbi psichiatrici, disoccupati, donne vittime di abusi, migranti, mamme sole, anziani, persone senza dimora: secondo la vision di InGenio e dei laboratori che vi aderiscono, i partecipanti sono sempre, e prima di tutto, portatori di abilità uniche e degne di un riconoscimento.

I laboratori del circuito di InGenio si caratterizzano per:

- tecniche artigianali specifiche; lavorazione del cuoio, delle ceramiche, serigrafia, ecc... Questo rende ciascuna realtà un interlocutore esperto nel proprio settore, un depositario di conoscenze con cui confrontarsi su aspetti tecnici legati alla produzione degli artefatti.
- associazioni e cooperative approcciano le attività artigianali secondo due modelli alternativi: un modello a vocazione prevalentemente commerciale, che, pur mettendo al centro la valorizzazione delle persona, persegue uno standard qualitativo alto nella produzione dei manufatti, al fine di ottenere un buon riscontro nelle vendite; un secondo modello, a vocazione principalmente educativa, laddove la perfezione del manufatto (e quindi il suo appeal commerciale) cede importanza e il presidio della qualità si allenta a vantaggio della componente relazionale e dell'auto-determinazione che il "fare pratico" genera nelle persone fragili coinvolte.

Riconoscendo la lunga esperienza del circuito di InGenio nel campo delle attività occupazionali e intuendo la possibilità di valorizzare i materiali di scarto attraverso l'artigianato sociale, l'Assessorato allo Sport e Tempo Libero della Città di Torino ha messo gratuitamente a disposizione i materiali di scarto dell'evento cittadino appena concluso. Ha chiesto ai coordinatori delle Bottega di farsi portatori presso i laboratori di una domanda di nuovi prodotti realizzati con quei materiali, ancora buoni e inutilizzati; prodotti che poi sarebbero stati destinati alla vendita e ad attività di promozione. Per questo è stato attivato anche un capitolo di spesa a sostegno di alcuni costi.

La disponibilità di tessuti, le caratteristiche specifiche dei materiali polimerici, la forte identità visiva che li caratterizza, unita alla volontà di creare una nuova collezione di borse, innovative nel design e prodotte con i laboratori, rappresentavano l'opportunità perfetta per sperimentare una nuova fase di collaborazione tra InGenio e il Politecnico di Torino, che da anni, prima informalmente e poi in virtù di un Protocollo di intesa, interagivano sui temi delle creatività inclusive: invece di realizzare modelli già disponibili, i laboratori avrebbero potuto produrre borse progettate espressamente dagli studenti del Corso di laurea in Design e Comunicazione Visiva.

2.3.4 IL POLITECNICO DI TORINO E GLI STUDENTI DI DESIGN

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

Nell'ambito di UN SACCO DI SPORT, gli studenti:

- rappresentano il "motore creativo" del processo. Attraverso i progetti sviluppati, offrono ai laboratori la possibilità di cimentarsi nella realizzazione di borse innovative. Queste sono descritte attraverso tavole tecniche e rappresentazioni accurate che qualificano la collaborazione con i laboratori in un'ottica professionale.
- offrono ai laboratori la possibilità di sperimentare una diversa gestione delle attività pratiche che beneficia del coinvolgimento di persone "esterne", molto giovani, a cui i laboratori e le persone che li vivono si sono aperti in diversi momenti.

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

2.4 LE FASI DEL PROGETTO

Nell'ottobre del 2015, i docenti del corso hanno presentato UN SACCO DI SPORT agli studenti come tema progettuale dell'anno: la richiesta era quella di progettare una borsa per lo sport, a partire dai materiali dismessi dall'evento TORINO 2015 - CAPITALE EUROPEA DELLO SPORT; i progetti avrebbero dovuto essere prodotti da parte degli artigiani sociali del circuito di InGenio, con la collaborazione dei designers, e successivamente dovevano essere venduti nella boutique della rete.

In accordo con la metodologia di lavoro prevista dal progetto didattico del corso di Design di Scenario, le attività degli studenti sono state scandite in quattro fasi: sperimentazione sul materiale, definizione dello scenario² e del concept, sviluppo dei progetti, realizzazione del modello di studio.

A giugno 2016 gli studenti hanno consegnato i progetti e i modelli finali delle borse ed è stata allestita una mostra presso gli spazi della sede didattica del Politecnico di Torino. All'evento hanno partecipato anche i funzionari e i responsabili dei settori Sport e Tempo Libero e Servizi Sociali della Città di Torino. L'evento ha agito come snodo fondamentale per l'avvio della fase successiva di co-creazione prevista dal progetto. Infatti, durante la mostra, ogni laboratorio coinvolto ha avuto l'opportunità di incontrare personalmente gli studenti, approfondire le progettualità e scegliere quale borsa realizzare. La scelta è stata guidata dalla disponibilità di risorse (strumenti e abilità) dei contesti artigianali di ciascuna cooperativa o associazione. I progetti degli studenti, infatti, offrivano una grande varietà di concept con diversi livelli di complessità: ciò ha permesso a ciascun laboratorio di individuare il design più adatto alla propria realtà produttiva³.

I mesi invernali hanno visto l'avvio di un'intensa fase di collaborazione tra gli studenti e gli enti del circuito di InGenio: ciascun gruppo di progettisti si è recato presso la sede del laboratorio che aveva adottato il suo progetto e, collaborando con gli artigiani e gli operatori, ha perfezionato i cartamodelli, adattandoli alle abilità e alle disponibilità produttive. Ne sono così emersi progetti verificati e condivisi, ricchi, anche di storia, integrati e completi: lo studio che ha condotto gli studenti a definire i prodotti è stato, in questo momento collaborativo, arricchito dall'esperienza dei laboratori e, in sei mesi di lavoro, ha permesso la produzione di una collezione di borse innovativa nel design e nel processo produttivo, che è stata poi presentata con un evento pubblico presso la boutique di InGenio il 20 di giugno 2017.

Sono emersi tre diversi modelli di implementazione dei progetti e di produzione di manufatti: quello fortemente centrato sulla sperimentazione lavorativa, molto attento ai dettagli, ai tempi e ai risultati entro un orizzonte di tempo definito; quello occupazionale-educativo finalizzato al rafforzamento delle abilità e delle competenze, attento ai gesti e all'evoluzione della persona in quel percorso; e quello prevalentemente relazionale, che attorno alla richiesta di produrre materiali ha organizzato, ex novo, una comunità di pratica⁴ che ha proceduto a gestire la produzione nel numero di pezzi definito. Ne sono emersi prodotti, diversi per fattura e dettagli (qualità), numeri e tempi di immissione sul mercato (quantità).

² Claudia De Giorgi e Claudio Germak (2008) descrivono lo scenario come "una massa critica di dati e riferimenti intorno all'argomento da affrontare: un'analisi del panorama del consumo condotta al fine di definire le caratteristiche delle tipologie di utenza finale a cui si rivolge il progetto". Claudia De Giorgi, Claudio Germak (2008), Design dell'esplorazione, in C. Germak (a cura di), L'uomo al centro del progetto, Allemandi editore, Torino, p. 63.

³ Sono 14 i progetti selezionate da 11 dei laboratori di attività aderenti al circuito InGenio.

⁴ Per Wenger, "la pratica risiede in una comunità di persone e nelle relazioni di impegno reciproco attraverso le quali esse fanno tutto ciò che fanno". Wenger E. (2006), Comunità di pratica. Apprendimento, significato, identità, Milano Raffaello, Cortina, pp 87-88.

3. MODELLI DI ECONOMIA CIRCOLARE

UN SACCO DI SPORT genera un circuito virtuoso nel quale tutti hanno qualcosa da guadagnare: gli studenti fanno un'esperienza sul campo confrontandosi con committenti concreti e presenti e con un materiale di scarto, manipolabile, tangibile e sfidante; InGenio e la rete dei laboratori cittadini possono attivare una rete estesa di collaborazione, che non sia solo strumentale e finalizzata alla vendita ma che nutra il mandato di cittadinanza implicito nella loro costituzione; i laboratori possono trovare materiale gratuito su cui lavorare e mettersi alla prova in progetti, che sollecitano i limiti tecnici attraverso i quali guardare al mercato che dovrà assorbire i manufatti una volta prodotti; il Comune trova un risposta generativa all'urgenza di smaltire del materiale che, ancora dotato di valore, si è dimostrato difficile da collocare in un circuito di recupero, perché non abbastanza abbondante né caratterizzato da un flusso regolare. Intuizioni, intenzioni e disponibilità diverse, dunque, hanno consentito la nascita del progetto, che si inserisce nell'alveo dell'economia circolare (Lacy, Rutqvist, Lamonica, 2016; Bompan, Brambilla, 2016) da un punto di vista laterale rispetto alle rappresentazioni più consuete che se ne danno.

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

3.1 MODELLO TECNOCRATICO

Il primo modello, che potremmo chiamare tecnocratico, è basato sull'efficienza nell'utilizzo delle materie prime e sulla massimizzazione delle stesse; proprio grazie a questa caratteristica, esso è, in potenza, capace di generare profitti. Pensiamo ai casi di grandi industrie come Aquafil⁵, che ricicla il materiale plastico delle reti da pesca, o Caterpillar⁶, che rigenera i propri mezzi di movimento terra; a servizi come quelli sviluppati da Philips⁷ con gli impianti di illuminazione o da Oikos⁸ che distribuisce, raccoglie, igienizza e redistribuisce le cassette della frutta nei mercati di Torino, o ancora alle piattaforme di condivisione come il car sharing. All'interno di questo modello possiamo anche annoverare tutte quelle imprese, di varia dimensione, che operano nel campo dell'upcycling e che ricavano valore dal fatto di lavorare flussi regolari e spesso consistenti di materia dismessa, che può essere trasformata in oggetti ad alto valore aggiunto: è il caso della svizzera Freitag⁹. In questo modello, dominante dal punto di vista sia quantitativo che della capacità di produrre ricchezza, le filiere sono formate dunque da soggetti industriali, artigianali, da gestori di servizi, con uno spiccato orientamento al profitto, ancorché etico e sostenibile. L'orientamento *circular* degli attori è guidato dalla possibilità di mantenere intatto, o di accrescere, come nel caso dell'upcycling, il valore della materia prima utilizzata, recuperandola per nuovi cicli produttivi, cambiandone o mantenendone la funzione.

3.2 MODELLO SOCIO/AMBIENTALE

Il secondo modello è quello basato sul valore socio/ambientale della materia (Castagna, 2013); prioritario in questo modello è l'approccio finalizzato al prolungamento del ciclo di vita di beni che, dopo l'uso, conservano ancora un valore residuale. Si tratta di un modello che vive degli scarti prodotti da un sistema lineare che fatica strutturalmente a ridurre sprechi ed esternalità negative. Le attività che ritroviamo all'interno di questo modello sono quelle connesse al riutilizzo e alla

⁵ <http://www.aquafil.com>

⁶ <https://www.cat.com/>

⁷ <http://www.lighting.philips.com/main/services/circular-lighting>

⁸ <http://www.oikos-servizi.com>

⁹ <https://www.freitag.ch/it>

commercializzazione di beni usati o, come nel caso del cibo o delle organizzazioni caritatevoli, di beni che sono usciti dalla filiera commerciale standard per essere dirottati in un circuito basato sul dono e finalizzato al sostegno di fasce di popolazione marginalizzata. In questo modello prevale un intento di tipo riparativo, nei confronti dell'ambiente, nei confronti di lavoratori e di fasce di popolazione in situazione di povertà, delle periferie delle città e delle periferie del mondo. Basti qui pensare ai centri di riuso, al commercio di attrezzature medicali usate, a cooperative che rigenerano e commercializzano elettrodomestici di seconda mano e, più in piccolo, agli eventi dedicati al baratto. In questo ambito si muovono anche imprese profit, come i negozi e le catene in franchising che commercializzano beni usati, gli ambulanti che trattano abiti dismessi, e tutti quei soggetti, come gli autodemolitori, che recuperano componenti altrimenti destinati a smaltimento, per favorire riparazioni a basso prezzo. Possiamo ascrivere a questo modello anche gli operatori informali dell'usato, loro stessi appartenenti a fasce di popolazione altrimenti a rischio povertà. Questo modello si regge sul valore residuo contenuto nei beni, che può essere remunerato o semplicemente entrare in un circuito solidaristico.

3.3 MODELLO INCLUSIVO/RELAZIONALE

Esiste, infine, un terzo modello, a cui appartiene anche il progetto UN SACCO DI SPORT; qui è centrale il valore relazionale e coesivo che la materia è in grado di esprimere se opportunamente sollecitata. Il focus è sull'inclusione sociale degli attori coinvolti nel processo di trasformazione della materia e su come questa trasformazione favorisca processi di capacitazione e di attivazione delle abilità dei cittadini fragili coinvolti. In questa prospettiva, il mercato, che pure è una componente del progetto, è solo uno strumento di riconoscimento e verifica, di apertura al mondo, di incontro e di collaborazione. Ne beneficiano quei contesti che, seppure fondamentali per i percorsi di re-inclusione attiva, tendono a chiudersi al mondo esterno e a creare esperienze di lavoro autoreferenziali. Il valore di scambio dei prodotti assume una dimensione simbolica; nel caso in questione, esso appare come la sintesi attraverso la quale esprimere il senso di un incontro in cui hanno piena cittadinanza sia le esigenze di benessere dei soggetti fragili, sia le esigenze di apprendimento degli studenti. Gli uni e gli altri riescono, nella situazione protetta e al contempo sfidante che il modello offre loro, a mettere alla prova le loro abilità e le capacità di adattarsi ai contesti e ai vincoli del processo.

Nel caso di UN SACCO DI SPORT, il processo attivato è simile, dal punto di vista formale, a quello del secondo modello rappresentato, ma è diversa la finalità. Essa non è più quella dello scambio tra soggetti attraverso il mercato, ma dello scambio di competenze ed esperienze attraverso la collaborazione e la sperimentazione di mercato. Si tratta, per UN SACCO DI SPORT, di un ricalco formale del secondo modello che, in una sorta di gioco (Winnicott 2005; Bateson, 1996) inteso come momento di apprendimento e sperimentazione di ruoli, coinvolge gli attori in un processo di scoperta e sollecitazione dei propri limiti, delle proprie imperfezioni che sono attese e previste. In questo gioco, anche il dimensionamento del prezzo di immissione sul mercato del prodotto deve rispettare lo spazio extra-ordinario in cui il progetto sta e non può quindi inibire, esuberando quei limiti, la continuità del fluire della materia fino al consumatore.

4. I VALORI DEL MODELLO

A settembre del 2017 il Politecnico di Torino e InGenio hanno coinvolto i referenti dei laboratori in un focus group, con l'obiettivo di sviluppare una riflessione collettiva circa l'esperienza di UN SACCO DI SPORT e i suoi possibili sviluppi futuri. Una simile rilettura del valore è stata portata avanti anche con il gruppo di giovani designer. I dati emersi hanno alimentato quanto andremo a presentare nei paragrafi successivi, in termini di valori del progetto.

4.1 IL VALORE NARRATIVO DEL MATERIALE E DEI PRODOTTI

I materiali trattati e i prodotti realizzati attraverso questo processo collaborativo portano con loro molte dimensioni narrative. Colori e grafiche evocano un evento importante per la storia della città, un evento che, sulla scia delle Olimpiadi Invernali del 2006, ha attratto molte persone e le ha fatte incontrare attorno ad un tema di comune interesse. In questo senso, i prodotti che riutilizzano i materiali con quelle grafiche, riverberano le emozioni di quell'evento e, facendosene portatori, se ne pregiano. Parallelamente, recuperando a nuova vita i materiali, essi difendono quelle emozioni dall'oblio collettivo che anche la dismissione del materiale avrebbe portato con sé. Allo stesso tempo i prodotti sono chiamati a raccontare i beni relazionali (Bruni, 2008) che le persone e gli enti che hanno sostenuto il progetto hanno collettivamente prodotto.

4.2 DIDATTICA SUL CAMPO, AGO E FILO IN MANO

Il progetto ha messo gli studenti di fronte a diversi momenti di didattica sul campo, non scontati in un percorso triennale di laurea. Essi hanno progettato a partire da un sistema di domande, di prodotto e di processo, che l'amministrazione comunale, in qualità di committente, ha chiesto venissero soddisfatte, con un'attenzione a criteri di inclusività e accessibilità delle lavorazioni. Si sono confrontati con i limiti molto stringenti delle lavorazioni possibili: dovevano essere molto semplici, realizzate per mezzo di attrezzature basiche e da persone che non disponevano di una grande manualità, non vantando un repertorio di esperienze pregresse. Gli studenti hanno modellato il loro progetto confrontandosi da subito con tali vincoli realizzativi; si chiedeva loro che producessero un modello al vero e funzionante della loro proposta, ponendoli di fronte alla responsabilità che ogni problema riscontrato e non risolto nella modellazione si sarebbe rinnovato nel momento di implementazione a carico dei laboratori. Quest'ultimo aspetto rappresenta un'ulteriore esperienza didatticamente significativa: la negoziazione con il produttore artigiano, circa le finiture, le forme, i componenti da utilizzare è parte delle fasi di sviluppo del progetto ma raramente uno studente al secondo anno ha la possibilità di farsi carico di questo onere e affrontare le difficoltà che comporta.

Restando sul piano didattico e focalizzandosi sulla dimensione sociale dell'esperienza di design, è stato possibile per gli studenti confrontarsi con un "social impact design" (Papanek, 1971; Campagnaro, 2014) che progetta

- in modo partecipato e partecipante;
- beni e processi a beneficio di categorie di utenza fragile;
- progetta in un contesto di tecnologia appropriata alle dotazioni (personali e tecniche) del contesto.

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

Tutta questa esperienza non è accessibile se non sul campo e con un approccio partecipante, progettando e sbagliando da designer, imparando come designer e maturando come cittadini consapevoli della complessa manifestazione della società (Cross, 1982).

4.3 CO-CREAZIONE, FIDUCIA E GRATUITÀ

Nel caso descritto in questo articolo, risulta difficile dire chi sia l'autore di cosa, perché UN SACCO DI SPORT nasce e vive grazie ad un approccio collaborativo che è fine e strumento del processo stesso. Ci sono diverse reti di collaborazione: tra gli assessorati alle Politiche Sociali e allo Sport e Tempo Libero; tra InGenio (che fa capo all'assessorato alla Politiche Sociali) e il corso di Laurea in Design e Comunicazione Visiva; tra i laboratori di attività e InGenio stessa. Ognuna di queste connessioni era già istruita e funzionante; attraverso il progetto, però, queste reti "binarie" sono state connesse e messe in condizioni di collaborare tra loro e di generare un progetto complesso.

Queste nuove connessioni permettono lo scorrere fluido della materia, delle competenze, delle capacità, la condivisione degli sforzi ed un monitoraggio costante delle condizioni di vantaggio e benessere. Un progetto multi-attore e multi-utente co-prodotto e partecipato dove ogni attore offre il meglio di sé: creatività, capacità di visione, abilità artigianali, approccio relazionale, strategia didattica. Ogni attore della rete sembra portato a dare perché sa di ricevere altrettanto; la fiducia nella reciprocità, nel fatto che ognuno darà il suo meglio è l'elemento di maggior tenuta del progetto.

Cionondimeno il tutto è facilitato anche dalla gratuità del materiale, che attiva le manufatti dei laboratori, dalla gratuità delle progettualità degli studenti che all'atto pratico stanno "porgendo" le loro competenze per riceverne altre dagli altri attori del processo. Più in generale è possibile affermare che l'intero sistema si basa sul principio della gratuità e dello scambio di saperi, sulla base del quale chi "fa il prezzo" non è chi dona ma chi riceve ed è chiamato a restituire altrettanto.

4.4 COLLABORAZIONE

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

5. DIFFICOLTÀ E RISCHI E PASSAGGI CRITICI

Sicuri punti di forza del progetto sono la semplicità realizzativa, la dimensione incrementale e il fatto che, come detto nei paragrafi precedenti, esso presenta vantaggi immediatamente fruibili per tutti gli attori che vi aderiscono. Proprio quest'ultimo aspetto è da tenere in considerazione se vogliamo provare a proiettare il progetto nel futuro e in un disegno strategico articolato.

UN SACCO DI SPORT nasce da un'azione top-down. È stato il Comune di Torino ad attivare InGenio per realizzare delle borse utilizzando banner e altro materiale di recupero. Da qui è scaturita la proposta da parte del Politecnico di Torino, con cui InGenio collaborava da tempo, di un progetto più complesso e articolato, che attivasse gli attori in un sistema organizzato in filiera. A quel punto InGenio ha attivato una call rivolta a tutte le cooperative sociali afferenti al suo circuito. Questa sequenza di azioni ha permesso di verificare come la disponibilità gratuita di materiale e la possibilità di lavorare a dei progetti inediti fossero riconosciute come un'opportunità coerente con il mandato dei laboratori e delle realtà che le gestiscono.

Tuttavia, l'apparente semplicità del disegno di sistema, che come abbiamo detto ricalca lo schema a filiera, nasconde molti aspetti critici e diverse difficoltà.

Dal punto di vista del disegno generale è sembrato che le aspettative di chi ha aderito al progetto, non fossero del tutto esplicite e condivise; peraltro la continuità dei ruoli assegnati ai singoli attori, rispetto a quelli che gli attori già "interpretavano" nel loro quotidiano, può aver contribuito a far sì che il sistema di aspettative rimanesse cristallizzato, non favorendo la nascita di un confronto e di una conversazione che conducessero a una qualche sintesi evolutiva del proprio ruolo rispetto a quelli tradizionali.

La relazione tra chi gestisce i laboratori e gli studenti non ha sempre goduto della reciprocità attesa. L'obiettivo era quello dell'apprendimento incrociato; per gli studenti si trattava di far fronte a dei vincoli, dovuti anche all'espressione di determinate abilità e alla disponibilità di specifiche tecnologie e di progettare nel rispetto di quei limiti. Mentre per gli animatori dei laboratori si trattava di capire quanto fosse possibile sollecitare le abitudini produttive consolidate e forzare il sistema di relazioni in essere. Nonostante gli uni fossero necessari alle sfide degli altri e viceversa, non sembra sia stato possibile sfruttare completamente il potenziale innovativo della relazione. Così i giovani progettisti non sono stati capaci di comprendere pienamente i limiti e farvi leva per le loro progettualità e i laboratori hanno, in certi casi, equivocato gli studenti come figure impegnate nel volontariato piuttosto che in un percorso di formazione; non si è dunque compiuta nella sua pienezza l'alleanza tra produttore/artigiano e progettista. Tale distanza risulta evidente, dal nostro punto di vista, ad esempio dal fatto che alcuni degli operatori delle cooperative non abbiano ritenuto opportuno incontrare periodicamente gli studenti, come se tutta la collaborazione fosse focalizzata in prima istanza sul prodotto e sulla sua realizzazione.

Un altro indicatore della difficoltà di riconoscersi protagonisti costanti della complessa rete di collaborazione ci sembra il fatto che i funzionari comunali, pur essendo l'innesto del progetto, non abbiano trovato il modo di coinvolgere gli altri assessorati - molti dei quali alle prese con un simile problema di eccedenza di materiali dismessi - e di valorizzare il progetto all'interno dell'amministrazione cittadina. In questo senso, essi non sono sembrati pienamente consapevoli che si stesse sperimentando qualcosa di molto diverso dal processo consolidato. È probabile che quella parte del sistema agganciata alle amministrazioni pubbliche, seppur aperta al cambiamento, non sia nelle condizioni, al momento, di far evolvere con continuità la dimensione innovativa dei processi a cui contribuisce. Al contrario, essa appare portata a ricondurre il tutto a pratiche di routine il più rapidamente possibile, probabilmente nell'intento di proteggere il progetto dalle fragilità del sistema; questo avviene sebbene comporti la rinuncia a nuove dimensioni di crescita e a nuovi apprendimenti.

Anche la valenza economica appare al momento più una ricaduta che il risultato intenzionale del progetto di sistema. Nel primo ciclo di produzione delle borse, ad esempio, la vendita ha generato un ricavo di circa 1500 euro. La Bottega InGenio ha deciso di reinvestire questi ricavati per sostenere un nuovo ciclo di produzione affidato alle cooperative sociali che avevano dimostrato migliori capacità di gestione del processo. Questa scelta, di per sé illuminata, ad una analisi più approfondita è apparsa un evento puntuale piuttosto che parte di un disegno gestionale di prospettiva e potenzialmente altrettanto strategico nel dare conferma e continuità al processo e farlo crescere. È probabile che le cause di questa mancanza di prospettiva si possano attribuire ad una rappresentazione del processo eccessivamente in divenire: il ricorrere di circostanze di questo tipo appartiene alla fase espansiva di un modello propriamente economico/produttivo, che non è contraddittorio con quello sociale tradizionale, ma che nella percezione degli attori sembra non coerente al mandato relazionale/educativo della rete di InGenio.

6 QUALE PROSPETTIVA DI CONTINUITÀ?

Per come è stato ideato e istruito, ad oggi, il processo appare funzionante. Esso produce i manufatti di cui si è trattato nei paragrafi precedenti e non è avaro di effetti e ricadute positive, tutte intenzionali e previste: gli studenti possono confrontarsi con un'idea di cittadinanza più complessa; i laboratori diventano luoghi di didattica universitaria; i dipartimenti comunali diventano motori di innovazione e di apertura; piccole attività artigiane, il cui ciclo produttivo produce scarti ancora dotati di valore, diventano attori di un processo simbiotico capace di coniugare riutilizzo della materia e inclusione sociale. Ad oggi quel disegno di sistema è più di un'ipotesi, perché validato dalle evidenze discusse nei paragrafi precedenti. Però esso è meno di un processo immediatamente scalabile a policy, perché, nella maturazione del progetto verso qualcosa di più strutturale, emergono le contraddizioni tra i funzionamenti degli enti che, nella straordinarietà della prima sperimentazione, erano apparse superabili con l'entusiasmo con cui tutti guardavano alla novità.

In sintesi, le condizioni per realizzare UN SACCO DI SPORT o qualsiasi altro progetto che ne condivida il disegno organizzativo e le valenze simboliche sono:

- che siano presenti flussi irregolari di materiali dismessi da cicli produttivi che però conservano una buona qualità;
- che sia possibile manipolare i materiali con tecnologie appropriate, non complesse e non energivore;
- che esista un attore capace di attivare e animare un network territoriale basato sulla fiducia e sulla reciproca conoscenza;
- che esista un ente che si dedichi alla ricerca sui materiali e sul design in modo da garantire un apporto di idee applicative;
- che i progetti sviluppati favoriscano l'apprendimento professionale degli studenti e la tutela e la crescita del capitale sociale.

Tuttavia, ad una prima analisi questo non appare sufficiente a garantire lo sviluppo e la ripetizione del modello. Sebbene oggi la rete appaia viva e funzionante e sostenuta da principi di fiducia, reciprocità e mutuo riconoscimento, il processo risulta ancora dipendente dall'iniziativa dei singoli individui che operano all'interno delle istituzioni. Coraggio, intraprendenza e visione sono i caratteri di questi soggetti che però, oggi, "trascinano" gli enti, che mantengono un ruolo di retroguardia. In questo senso la sfida maggiore che il progetto deve vincere per sopravvivere a sé stesso è proprio quella di irrobustire e consolidare le relazioni strutturali tra enti, facilitando la maturazione a policy di quello che oggi, pur al terzo anno di sperimentazione, resta un pilota di sistema.

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

BIBLIOGRAFIA

- Bateson G. (1996), *Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno "gioca"*, Raffaello Cortina Editore: Milano.
- Bompan E., Brambilla I. N. (2016), *Che cosa è l'economia circolare*, Edizioni Ambiente: Milano.
- Bruni, L., (2008). "Back to Aristotele? Happiness, Eudaimonia and Relational goods", in Bruni, L., Comim, F., Pugno, M. (Eds.), *Capabilities and happiness*. Oxford: OUP. Ebook, posizioni 1699-1778
- Campagnaro, C. (2014), Social Design An Interdisciplinary Dialog In Order To Plan The Societal Development in Ceppa C., Lerma B. (ed.), *Towards Conscious Design. Research, environmental sustainability, local development*, Allemandi: Torino, pp. 166-177.
- Castagna, A. (2013), *Tutto è monnezza, la mia dipendenza dai rifiuti*, Libreria: Bari.
- Cross, N. (1982), Designerly ways of knowing, *Design Studies*, Vol.3 No.4, pp. 221–227
- C. Germak (a cura di) (2008), *L'uomo al centro del progetto*, Allemandi editore: Torino.
- Lacy P., Rutqvist J., Lamonica B. (2016), *Circular economy, Dallo spreco al valore*, Egea: Milano.
- Margolin V., Margolin S. (2002). A "Social Model" of Design: Issues of Practice and Research, *Design Issues*, 18(4), pp. 22-30.
- Papanek, V. (1971), *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, New York: Pantheon Books.
- Sennett R. (2014). *Insieme. Rituali, piaceri, politiche della collaborazione* [Together: The Rituals, Pleasures, and Politics of Cooperation]. Milano: Feltrinelli
- Wenger E. (2006), *Comunità di pratica. Apprendimento, significato, identità*, R.Cortina: Milano.
- Winnicott D. (2005), *Gioco e realtà*, Armando Editore: Roma.