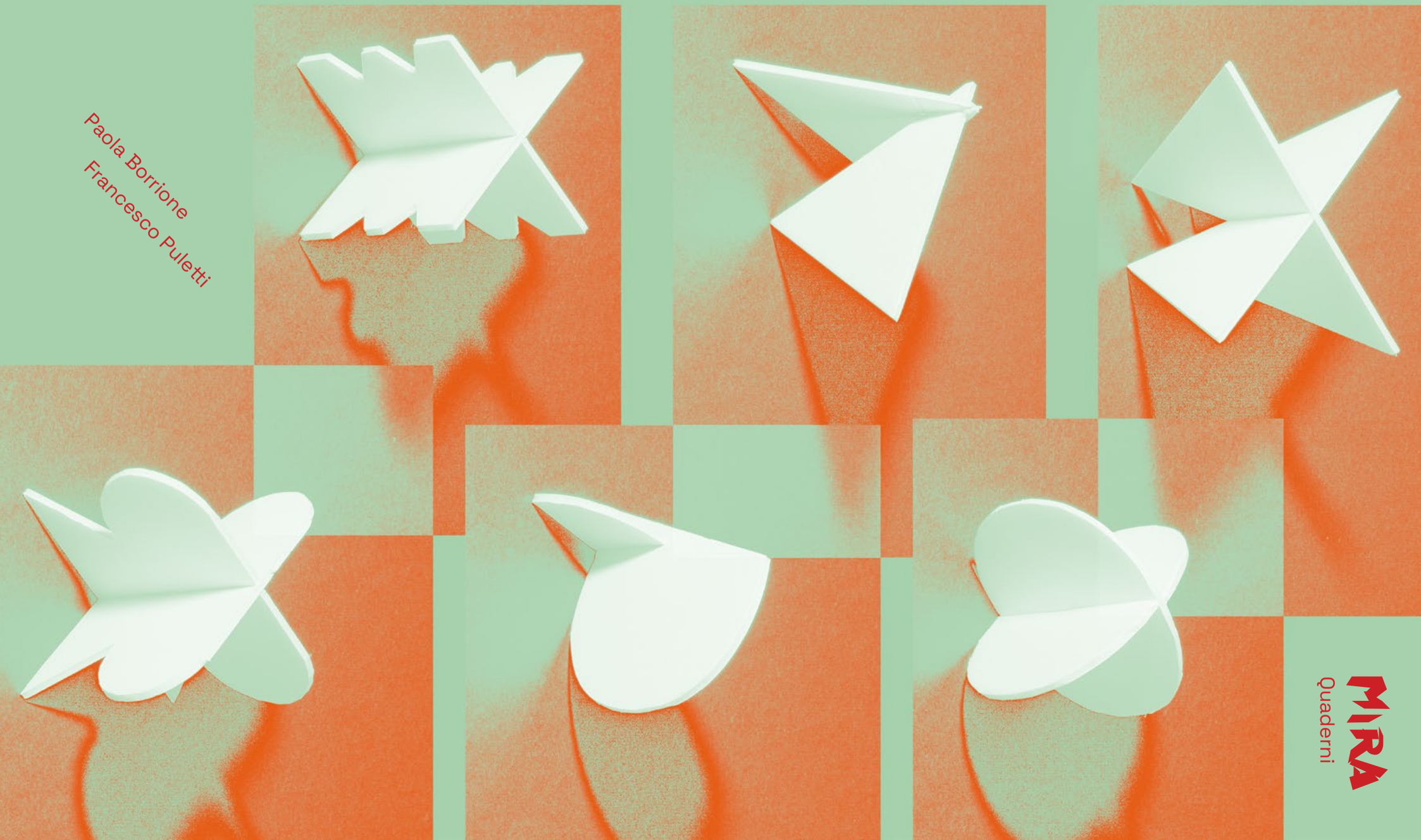
WONDER

Sperimentazioni nel design per l'innovazione sociale

Paola Borrione
Francesco Puletti



MIRA
Quaderni

MIRA

MIRA è un progetto di:
Circolo del Design

Direzione:
Sara Fortunati,
Circolo del Design

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

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

Con il sostegno di:

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

Project Manager:
Enza Brunero,
Circolo del Design

Communication Manager:
Marta Della Giustina,
Circolo del Design

Ufficio Stampa:
Spin-to

Art Direction:
Fionda

Fotografie:
Andrea Guermani

mira.circolodeldesign.it

WONDER - SPERIMENTAZIONI NEL DESIGN PER L'INNOVAZIONE SOCIALE

Autori
Paola Borrione
Francesco Puletti

Con la collaborazione di
Cristian Campagnaro

WONDER è un progetto di

Indice

1. Introduzione P. 5

2. Cos'è l'innovazione sociale? P. 9

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

3. Contestualizzazione dell'azione P.20

4. Valutazione pre-progetto P.24

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

5. Progetti finanziati P.56

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

6. Valutazione post-progetto P.63

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

7. Per una valutazione degli impatti P.70

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

8. Riflessioni conclusive P. 77

9. Bibliografia P. 79

10. Postfazione P.82

1. Introduzione

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

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

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

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

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

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

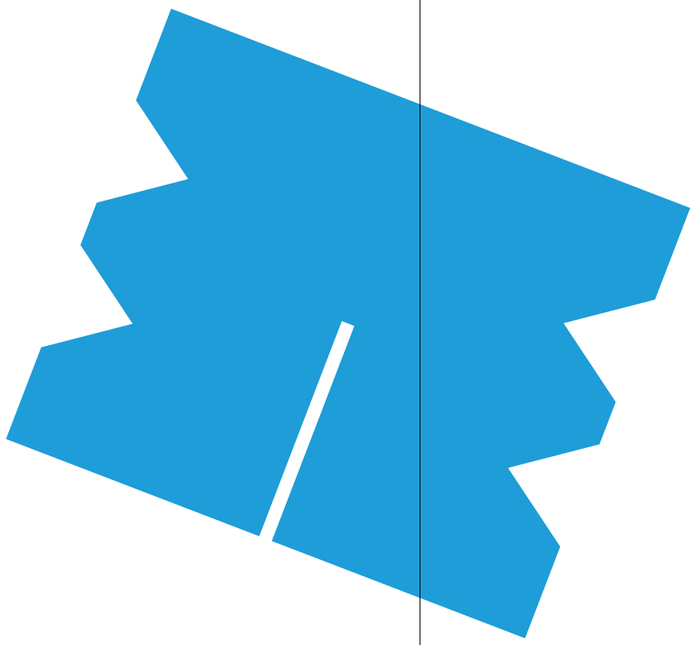
- il secondo è quello relativo al processo di costruzione del bando, maturato non totalmente all'interno della Fondazione, ma grazie all'affiancamento di due organizzazioni intermedie rispetto ai soggetti interessati dal bando. Organizzazioni competenti dal punto di vista della conoscenza degli attori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

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

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

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

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



1 Mulgan et.al 2010