

Scienza e Pace

Science & Peace

ISSN 2039-1749

VOL. X, N. 2 (2019)

Design for migration: metodologie di progetto per l'innovazione sociale

Silvia Gasparotto, Marcello Ziliani

Rivista online del Centro Interdisciplinare
“Scienze per la Pace” - Università di Pisa



Paper soggetto a double-blind peer review

Ricevuto il 30 aprile 2019

Accettato il 12 dicembre 2019

Per citare il *paper*:

Gasparotto, S., Ziliani, M. (2019), "Design for migration: metodologie di progetto per l'innovazione sociale", *Scienza e Pace*, X (2), pp. 59-81.

I contenuti di "Scienza e Pace" sono rilasciati sotto licenza
Creative Commons BY-NC-SA 4.0



Design for migration: metodologie di progetto per l'innovazione sociale

Silvia Gasparotto, Marcello Ziliani¹

Abstract

Il presente contributo propone di descrivere come, all'interno di un Corso progettuale in design del prodotto, venga affrontato il tema delle migrazioni a partire dall'analisi delle principali tappe che contraddistinguono il percorso di profughi e rifugiati, dalla partenza fino all'arrivo e alla permanenza nel paese ospitante. L'articolo verte, in particolar modo, sulla disamina di due principali metodologie di design: il pensiero laterale e il design thinking, che vengono utilizzate durante tutto lo svolgimento del progetto. A supporto dei commenti metodologici, verranno illustrati due tra i sette progetti nati all'interno del Corso: Grab.m e Kala, che si concentrano rispettivamente sul tema della traversata in mare e su quello dell'integrazione culturale.

The present paper describes how a product design Course can approach the issue of migration, starting from the analysis of the main stages of the journey that refugees have to do, from the departure to the arrival, to the period they spend in the hosting country. The article focuses, in particular, on the examination of two design methodologies: lateral thinking and design thinking, both used throughout the project. In support of the explanation of methodological theories, two of the seven projects born within the Course will be illustrated: Grab.m and and Kala. The first one focused on the theme of the sea crossing, the second one on the topic of cultural integration.

Keywords

Migranti, Metodologie di design, Design del prodotto, Design per l'innovazione sociale, Progetti per l'inclusione.

¹Contributo degli autori: L'articolo è stato concepito e revisionato in modo congiunto dagli autori e raccoglie la metodologia di insegnamento e i risultati del Laboratorio di design del prodotto 3 dell'Anno Accademico 2016/2017 di cui Marcello Ziliani è docente e Silvia Gasparotto collaboratrice alla didattica. Silvia Gasparotto è responsabile della stesura dell'articolo.

Migration, Design methodologies, Product design, design for social innovation, inclusion.

1. Design, innovazione sociale e migrazioni

Il Corso progettuale in design del prodotto tenuto da Marcello Ziliani e Silvia Gasparotto nell'anno accademico 2016/2017 focalizza la sua attenzione sulla tematica delle migrazioni, considerata nella sua più ampia accezione. La scelta potrebbe sembrare, ad una prima lettura, forzata o quanto meno peculiare, considerando che l'argomento in oggetto è ambito di studi prevalentemente inerenti alle scienze sociali, politiche ed economiche o ad ambiti ad esse affini. Analizzando, però, in modo più approfondito la sua natura disciplinare, è possibile notare quanto il design sia connesso da una parte agli aspetti tecnici legati alla progettazione, dall'altro alle dinamiche che si creano a livello sociale e culturale. Come sottolinea Maldonado (2003, 9):

Progettare la forma significa coordinare, integrare e articolare tutti quei fattori che, in un modo o nell'altro, partecipano al processo costitutivo della forma del prodotto. [...] E, più precisamente, si allude tanto ai fattori relativi all'uso, alla fruizione e al consumo individuale o sociale del prodotto (fattori funzionali, simbolici o culturali) quanto a quelli relativi alla sua produzione (fattori tecnico-economici, tecnico-costruttivi, tecnico-sistemici, tecnico-produttivi e tecnico-distributivi).

L'approccio multidisciplinare e transdisciplinare del design viene confermato anche da una più recente definizione, ad opera del World Design Organization (2015)², che sostiene che:

At its heart, Industrial Design provides a more optimistic way of looking at the future by reframing problems as opportunities. It links innovation, technology, research, business, and customers to provide new value and competitive advantage across economic, social, and environmental spheres.³

Il design può essere quindi pensato come uno strumento dalle grandi potenzialità in grado di approcciare numerose aree di interesse (Yee, Jefferies, Tan 2013) e per ognuna di esse assume una differente denominazione che ne

² <https://wdo.org/about/definition/>

³ Trad. Nella sua centralità, il design industriale offre un modo più ottimistico di guardare al futuro, riformulando i problemi come opportunità. Collega innovazione, tecnologia, ricerca, affari e clienti per fornire nuovo valore e vantaggio competitivo in tutti i campi economico, sociale e ambientale.

caratterizza la connotazione primaria⁴. In questo contributo le aree del design che verranno prese in considerazione sono principalmente il design del prodotto e il design per l'innovazione sociale o "design for social innovation". Nel primo caso si prende in considerazione la dimensione prettamente materiale dell'oggetto, quella che investe lo studio di funzioni, valori, estetica, ergonomia, materiali e processi produttivi in relazione alla progettazione di un oggetto fisico (Dorfles 1972; Bürdek 2005). Nel secondo caso Robin Murray, Julie Caulier Grice e Geoff Mulgan (2009, 3) definiscono:

Innovazioni sociali, le nuove idee (prodotti, servizi e modelli) che soddisfano dei bisogni sociali (in modo più efficaci delle alternative esistenti) e che allo stesso tempo creano nuove relazioni e nuove collaborazioni. In altre parole, innovazioni che sono buone per la società e che accrescono le possibilità di azione per la società stessa.

Tra le molte tematiche che si potrebbero affrontare a livello sociale, quella delle migrazioni risulta essere un punto nevralgico nelle riflessioni politiche, economiche e culturali dell'attuale contesto storico. Come sostiene Paola de Salvo (2017, 744):

Sebbene i fenomeni migratori siano sempre esistiti e siano stati causa nel tempo dell'affermazione di mutamenti radicali nei diversi Paesi di origine, di transito e di arrivo, l'entità del fenomeno migratorio ha avuto un'accelerazione e un'amplificazione nel corso del Novecento.

Tale accelerazione, legata anche ai processi di globalizzazione, porta ad una ridefinizione, in alcuni casi forzata, dell'identità sociale (Appadurai 1996; Touraine 2000), che l'attuale sistema di accoglienza – in Italia così come in altri Paesi – si trova a dover gestire, non sempre in modo ottimale.

A partire da queste premesse, senza pretesa di risoluzione delle tematiche ora citate, il presente contributo vuole raccontare come un percorso di formazione nel campo del design possa promuovere il tema del multiculturalismo e dell'inclusione. Tali risultati vengono espressi dai differenti progetti nati all'interno del Corso, i quali affrontano la questione delle migrazioni attraverso l'ideazione di prodotti pensati per l'innovazione sociale. Il contributo si sofferma in modo particolare sulla definizione delle metodologie adottate, descrivendole in relazione al percorso progettuale adottato dagli studenti.

⁴Ad esempio, si utilizza la denominazione "car design" per identificare l'ambito del design che si occupa di automobili, oppure "service design" per indicare il design dei servizi, o ancora "graphic design" nel caso del design della comunicazione.

2. Il Laboratorio di design del prodotto dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino

I progetti raccolti in questo contributo nascono all'interno del Corso di laurea triennale in design dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino, avviato nel 2005. Il Corso di laurea sin dalla sua fondazione si è contraddistinto per l'attenzione alle tematiche sociali (Bosco, Zannoni 2018), promuovendo progetti di ricerca e cooperazione internazionale con i Paesi del sud del mondo (Congo e Ruanda) e organizzando conferenze e seminari sul tema del design come strumento di progettazione ed educazione della coscienza civica⁵.

Il laboratorio di design del prodotto, dedicato agli studenti del terzo anno del Corso di laurea triennale in design, si sviluppa nell'arco di 15 settimane. Obiettivi del corso sono l'approfondimento e la sperimentazione di strumenti di progetto efficaci per affrontare con la necessaria coscienza e responsabilità una disciplina che può e deve porsi come centrale in relazione a scenari culturali, economici, sociali ed ecologici in continua e profonda trasformazione.

Nel 2017, la tematica affrontata dagli studenti, divisi in gruppi di 3-4 persone, ha riguardato la progettazione di oggetti che intendono migliorare le condizioni di vita di migranti, richiedenti asilo, profughi e rifugiati⁶ durante i differenti momenti che si trovano ad affrontare: il viaggio, la permanenza nei centri di accoglienza e la loro condizione una volta ottenuto il permesso di soggiorno, oppure una volta espulsi dai centri con foglio di via. I sette progetti finali nascono da una approfondita ricerca sul campo fatta di interviste e sopralluoghi, organizzati grazie all'aiuto degli operatori – professionisti e volontari – e degli ospiti del centro Caritas di Rimini. Attraverso questo percorso si è voluto dimostrare come il designer, prima di arrivare alle soluzioni, deve essere in grado di comprendere i problemi reali, relazionarsi con un contesto poco familiare e porsi le domande corrette per avanzare, mediante la sperimentazione, contributi, anche modesti, ma risolutivi.

3. Metodologie

Nonostante la disciplina del design sia considerata relativamente giovane, nata secondo alcuni (Gropius 2007; Loos 1972; De Fusco 1985) durante la prima rivoluzione industriale, sono già molte le metodologie di progetto utilizzate in questo campo di studi. Come sostengono Matthews e Brereton (2018, 151):

⁵ <http://dcc.unirsm.sm>

⁶ Nonostante in questo articolo i termini: migrante/immigrato, richiedente asilo, profugo e rifugiato vengano utilizzati in modo generico per identificare coloro che sono costretti ad abbandonare la propria terra di origine per migliorare le proprie condizioni di vita, ognuno di essi identifica una precisa condizione. È possibile approfondire le differenti definizioni consultando l'articolo di Anna Franchin: "Che differenza c'è tra profughi e rifugiati?" pubblicato sulla rivista Internazionale. <https://www.internazionale.it/notizie/2013/06/20/differenza-profughi-rifugiati>

“The field of design research is a marketplace of methodological diversity”⁷. Gli stessi autori sottolineano, infatti, la notevole multidisciplinarietà metodologica del design che deriva soprattutto da settori quali le arti, le materie umanistiche e le scienze sociali. All’interno di questi macro-ambiti, si possono riconoscere metodologie che fanno capo alla psicologia, altre connesse con gli approcci utilizzati dall’antropologia, dalla sociologia o dall’etnografia, altre ancora derivanti dalla logica e dalla critica.

Le metodologie, a supporto dell’attività progettuale, utilizzate all’interno del Corso in design del prodotto fanno capo da una parte alle teorie sul Pensiero Laterale, sviluppate da Edward de Bono a partire dagli anni ’70 (De Bono 1969; 1985; 1996; 1998), dall’altra al design thinking, approccio formalizzato e reso celebre dalla Stanford University e da Ideo a cavallo tra gli anni ’90 e il 2000 (Brown 2008; 2009; Cross 2011; Sköldbberg, Woodilla, Çetinkaya 2013). Le due metodologie, volte alla facilitazione del pensiero creativo e del processo progettuale, sono state valutate positivamente dai docenti perché mirano allo sviluppo di due approcci, per certi versi opposti, ma complementare alla buona riuscita del progetto. Da un lato, infatti, incoraggiano a liberare l’immaginazione da schemi e da regole predefinite, dall’altro prevedono l’utilizzo di una logica lineare nello sviluppo del progetto consentendo di arrivare ad un risultato concreto.

3.1 *Pensiero laterale*

La teoria del pensiero laterale si basa sul presupposto che la creatività non sia una dote innata, ma che, se allenata e stimolata correttamente, possa essere un potente strumento che tutti hanno a disposizione per risolvere problemi in modo innovativo. Per questo motivo i metodi utilizzati sono rivolti alle professioni più disparate, non necessariamente collegate ad un’attività creativa.

Il pensiero laterale si può esercitare – o allenare – attraverso numerose tecniche che contemplano soprattutto l’utilizzo dell’emisfero destro del cervello, quello adibito a funzioni quali la visione d’insieme, l’organizzazione spaziale o l’interpretazione emotiva. Alcune di queste tecniche, elencate nel libro: “Creatività e pensiero laterale” (De Bono 1998) sono: la generazione di alternative, la sospensione del giudizio, l’analogia, l’inversione, la scelta dei punti di accesso e dei campi di attenzione attraverso i quali affrontare un problema. In sintesi, se il pensiero verticale procede in modo sequenziale, il pensiero laterale avanza a salti, se con il pensiero verticale ogni passaggio deve essere corretto e verificato, con il pensiero laterale può non esserlo ed

⁷Trad. La ricerca nel campo del design può essere considerata come un “mercato” di diversità metodologica.

accogliere favorevolmente le intrusioni del caso (serendipity) senza ammettere alcuna forma di negazione.

Per spiegare la differenza tra pensiero laterale e pensiero verticale è possibile citare la seguente metafora: gli operai di una miniera si rendono conto che l'attività di estrazione, non più così produttiva, diventa sempre più scarsa. Un gruppo di operai – che ragiona con il pensiero verticale – propone di continuare a scavare più in profondità, seppur consapevole di trovarsi in un sito poco produttivo. Un altro gruppo di operai – che ragiona con il pensiero laterale – propone di scavare molti altri buchi per cercare di aprire un'altra miniera. Nel primo caso, scegliendo di scavare a fondo nello stesso punto, gli operai hanno la certezza di trovare ancora un po' di materiale, anche se in quantità sempre più esigue; nel secondo caso, invece, pur non avendo alcuna certezza, gli operai scavando dei buchi poco profondi e disseminati nello spazio, potrebbero non trovare nulla ma potrebbero anche scoprire una nuova ricchissima miniera.

3.2 Design thinking

Il design thinking è una metodologia che inquadra il processo progettuale in differenti fasi⁸ – scoperta, interpretazione, ideazione, sperimentazione ed evoluzione – e suggerisce per ognuna di esse degli strumenti utili allo svolgimento del progetto.

Rendendo evidenti i principali step, il design thinking consente di utilizzare il processo progettuale in modo flessibile per la risoluzione di problemi o la riprogettazione di prodotti, servizi o idee in qualsiasi ambito di interesse, dal management, all'innovazione sociale, dalla produzione di oggetti all'organizzazione di servizi.

Si basa sul presupposto che ogni persona sia in grado di dare un contributo progettuale relativo al proprio ambito di interesse. Per questo motivo, in tale processo, il designer non lavora autonomamente, ma si relaziona con differenti stakeholder dai quali poter attingere conoscenze ed esperienze differenti da quelle personali. Ciò consente di potenziare la ricerca e ampliare lo spazio progettuale, immaginando soluzioni innovative.

⁸Il design thinking può essere diviso in cinque, sei o sette fasi. In questo contributo prendiamo in considerazione l'approccio al design thinking espresso da Ideo nel volume: "Design Thinking for Educators Toolkit" che contempla la divisione del processo progettuale in cinque fasi.

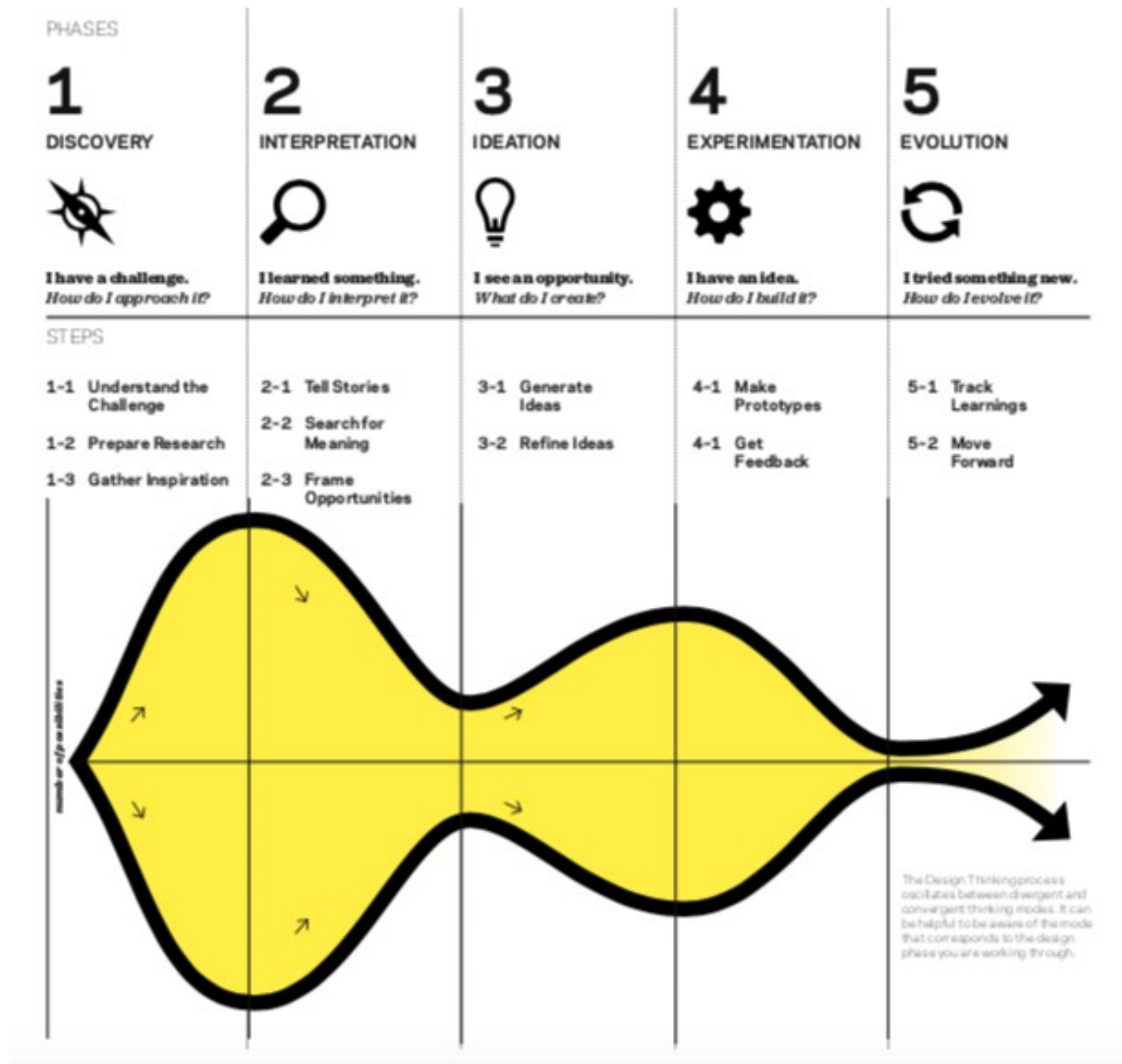


Figura 1. Design thinking process. © Design Thinking for Educators Toolkit (2013)

Il design thinking pone le sue basi su tre presupposti fondamentali: Human Centered Design (HDC), pratiche collaborative e sperimentazione (Ideo 2013). Per HDC si intende un approccio empatico che considera l'utente⁹ come un "soggetto attivo portatore di una conoscenza che solo lui, grazie alla sua esperienza diretta, può veramente avere" (Rizzo 2009, 67). Tale orientamento pone i bisogni dell'uomo, le sue competenze e potenzialità al centro dell'attività progettuale (Gill 1991). Le pratiche collaborative, sintetizzate con il termine co-design (collaborative design), non solo pongono al centro dell'attività progettuale l'uomo, ma puntano a coinvolgere in modo collaborativo e partecipativo l'utente di riferimento nell'attività progettuale. Infine, la

⁹Nell'ambito del design viene considerato "utente" colui che deve relazionarsi o interagire con l'oggetto (Norman 2002).

sperimentazione si pone come terzo cardine del design thinking e prevede in tutte le fasi la creazione di prototipi e mock-up, anche approssimativi, per testare funzionalità, ergonomia, fattibilità e dimensione formale dei prodotti ipotizzati.

4. Utilizzo delle metodologie del pensiero laterale e del design thinking nel percorso progettuale

Le due metodologie sin qui esposte sono state utilizzate contemporaneamente nello svolgimento dell'attività progettuale del laboratorio di design del prodotto. La tecnica del pensiero laterale è stata impiegata prevalentemente nella fase iniziale, mentre il design thinking ha accompagnato l'attività didattica durante tutto il suo percorso.

Di seguito verranno illustrati due tra i sette progetti presentati dagli studenti, commentando la loro evoluzione ed evidenziando i passaggi fondamentali legati alle metodologie del design thinking e del pensiero laterale.

4.1 Fase 1: Scoperta

In questa prima fase gli studenti hanno appreso il tema e il titolo del corso: "Al riparo dalla tempesta. Design for migration". Il progetto che avrebbero dovuto portare a termine durante le 15 settimane consisteva nell'ideare degli oggetti utili ai migranti, prendendo in considerazione i momenti di vita legati al loro lungo percorso: a partire dal viaggio per raggiungere l'Italia, al periodo passato nei centri di accoglienza fino all'ottenimento del permesso di soggiorno e alla conseguente uscita dalle strutture.

Per iniziare a ragionare sull'argomento, senza ancora avere limitazioni e riferimenti, gli studenti hanno intrapreso il percorso utilizzando le tecniche del pensiero laterale. Attraverso la tecnica del brainstorming¹⁰ hanno generato dei flussi di pensiero scaturiti da parole chiave e sintetizzati in mappe concettuali come quella rappresentata in Figura 2.

¹⁰Il brainstorming è una tecnica di stimolazione del pensiero creativo, prevista dal pensiero laterale. Si svolge in gruppo ed è mediata da figure quali il presidente e il verbalizzatore. All'interno di un brainstorming il flusso di idee deve essere libero e ogni partecipante può esprimere la propria opinione, sia essa giusta o sbagliata. Solo un secondo momento, a seguito del brainstorming, o il giorno successivo, si valutano le idee.



Figura 2. Sintesi visiva di un brainstorming.

Accanto agli esercizi di pensiero laterale, nelle prime settimane del laboratorio gli studenti hanno approfondito i riferimenti emersi dai brainstorming andando ad intervistare alcuni dei soggetti coinvolti in prima persona: operatori e migranti del Centro Caritas di Rimini. Così facendo hanno potuto raccogliere storie, spunti e riferimenti dai quali partire per sviluppare il progetto. Oltre alle interviste, un'altra attività condotta dagli studenti è stata la visita alle strutture di accoglienza. Così facendo gli studenti hanno potuto immergersi nel contesto oggetto di studio e catturare, anche in questo caso, diversi input progettuali.



Figura 3. Visita degli studenti alle strutture adibite all'ospitalità dei migranti della Caritas di Rimini.

Gruppo 1 - Grab.me.

Studenti: Enrico Carli, Margherita Cucchi e Filippo Onofri

Il Gruppo 1 ha intrapreso il percorso iniziando a ragionare sul tema del viaggio, impostando il brainstorming e le interviste su domande quali: “Perché si parte? Perché si affronta il mare in condizioni disumane rischiando di morire?”, “Quali sono stati i momenti di particolare difficoltà incontrati durante il viaggio?” La timidezza, ma soprattutto la rimozione emotiva di un’esperienza così traumatica non hanno permesso di raccogliere informazioni significative a riguardo, per questo motivo il Gruppo 1 ha deciso di approfondire l’argomento da un altro punto di vista, interpellando anche i volontari delle navi ONG i quali hanno potuto spiegare tecnicamente quali sono le fasi e gli strumenti per il salvataggio di persone in mare.

Gruppo 2 – Kala.

Studenti: Anna Savarese, Roberto di Nardo, Marika Miano

Il Gruppo 2 ha invece trovato molto stimolanti sia le interviste sia le visite agli alloggi messi a disposizione da Caritas ai rifugiati. Diversi sono stati gli spunti progettuali, riguardanti soprattutto la convivenza nel centro di accoglienza e nelle case messe a disposizione dei migranti.

Alcuni degli input più importanti che gli studenti hanno raccolto riguardavano la divisione delle mansioni all’interno degli spazi di convivenza e le peculiarità delle diverse culture che hanno dovuto relazionarsi tra loro in uno spazio di vita condiviso.

4.2 Fase 2: Interpretazione

Nella fase di interpretazione tutti gli spunti raccolti da interviste e analisi del contesto sono stati commentati cercando di cogliere gli “insights”¹¹ dai quali potrà nascere un futuro progetto.

Uno strumento molto utile, iniziato durante questa fase e portato avanti anche durante tutto lo svolgimento del Corso è stato il “libro della ricerca”, nel quale ogni gruppo di studenti ha collezionato e sintetizzato le informazioni raccolte durante il percorso attraverso le differenti metodologie.

La Figura 4. mostra un esempio di come gli studenti hanno riportato alcune interviste e alcuni riferimenti iconografici degli alloggi visitati nel libro della ricerca.

¹¹Il design thinking utilizza il termine *insight* per indicare quel particolare spunto rilevato durante la fase di ricerca, che cattura l’interesse e dal quale può nascere un progetto di innovazione.

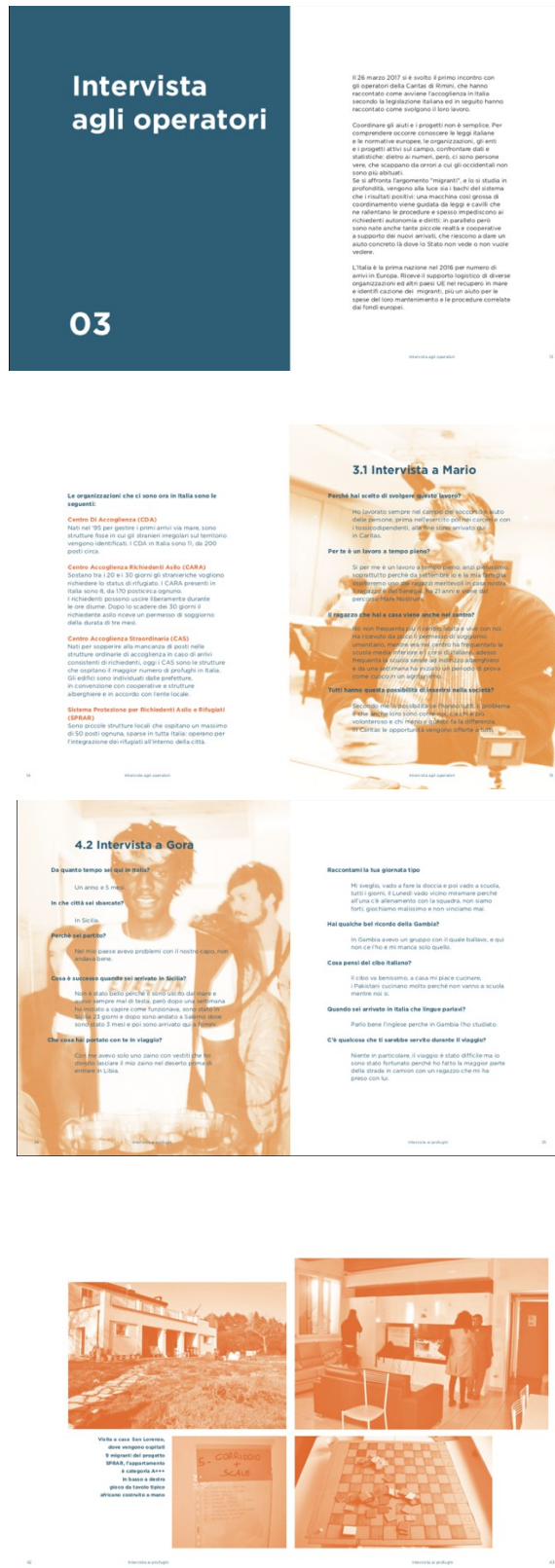


Figura 4. Esempi di interviste e documentazione delle visite effettuate riportate dagli studenti nel “libro della ricerca”.

Gruppo 1 - Grab.me

Attraverso l'interpretazione dei risultati raccolti dalle interviste il Gruppo 1 ha definito i temi principali da indagare, indicandoli con parole chiave: convivenza, traversata, muoversi, spostarsi, istruzione, sensibilizzazione, riuso, riciclo.

A partire da questa prima analisi è stato fatto un ulteriore brainstorming per identificare le potenziali strade (Figura 5).

Parallelamente sono state condotte anche delle ricerche storiche ed etnografiche e degli approfondimenti sulle differenti rotte di migrazione.

Il processo di interpretazione dei risultati raccolti ha portato gli studenti ad evidenziare alcuni punti focali. In particolare:

- La difficoltà da parte dei migranti di trasportare oggetti personali e materiale di prima necessità.
- L'utilizzo privilegiato della bicicletta come mezzo di trasporto per spostarsi una volta arrivati nel Paese di accoglienza.
- La difficoltà da parte dei soccorritori di portare in salvo più di una persona alla volta dal naufragio.



Figura 5. Esempio di brainstorming.

Gruppo 2 - Kala

La fase di interpretazione del Gruppo 2 ha portato all'individuazione dei seguenti temi: cibo, gioco, viaggio e riciclo. Gli studenti hanno notato la difficoltà dei migranti ad adeguarsi alle abitudini e alle usanze di un'altra cultura. L'operatore, per agevolare la comprensione di alcune regole – ad esempio la corretta separazione dei materiali o l'utilizzo dei detersivi adatti – ha infatti dovuto appendere dei cartelloni esplicativi con scritte e disegni. Allo stesso

modo, gli studenti hanno notato quanto i migranti siano legati alla propria cultura, tanto da auto-costruirsi dei giochi appartenenti alle differenti tradizioni (Figura 6).

Al termine del processo di interpretazione, i principali input sui quali gli studenti hanno riflettuto per la prosecuzione del progetto sono stati:

- La difficoltà dei migranti ad apprendere e rispettare le usanze del paese di accoglienza.
- Il forte legame con la propria cultura e le proprie tradizioni sia nelle abitudini di vita, che in quelle alimentari.
- La complessità della vita comunitaria.

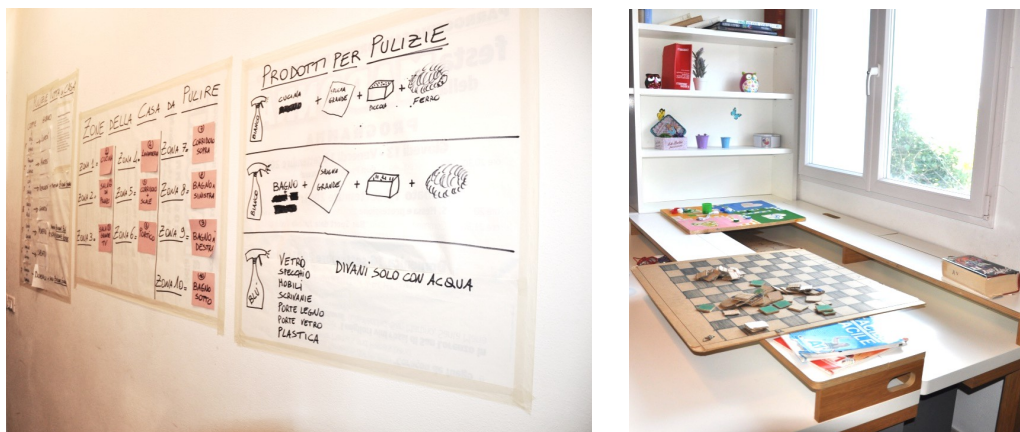


Figura 6. Insights rilevati durante le visite nelle strutture dedicate ai migranti.

4.3 Fase 3: Ideazione

La fase di ideazione contempla l'individuazione e lo sviluppo di concept¹² promettenti a partire dagli insight raccolti nella fase precedente. Gli studenti hanno, perciò, proposto differenti idee che sono state discusse in aula assieme alla classe e ai docenti. Al termine della fase di ideazione ogni gruppo aveva individuato il concept più promettente da sviluppare successivamente nel progetto.

¹² Nel design si utilizza la parola *concept* per indicare l'idea progettuale da perseguire. In questa fase non sono ancora definite le qualità formali, materiali o ergonomiche dell'oggetto, ma ne vengono identificati i tratti principali, indicando le caratteristiche fondamentali che l'oggetto dovrà avere.

Gruppo 1 - Grab.me

Il Gruppo 1 ha presentato tre differenti concept sul tema del viaggio. Il primo relativo ad uno zaino multifunzione che potesse fungere da contenitore di beni personali, ma che potesse essere anche uno strumento di riparo dalle intemperie in grado di salvare la vita in situazioni particolarmente difficili. Il secondo concept riguardava gli spostamenti dei migranti una volta arrivati in Italia, che utilizzano spesso la bicicletta come mezzo di trasporto primario. L'idea consisteva nella progettazione di un kit per facilitare il trasporto di oggetti personali e per la manutenzione della bicicletta. L'ultimo concept prevedeva la progettazione di uno strumento di ausilio ai soccorritori nel momento di salvataggio in mare dei migranti. A partire da questi tre concept, il Gruppo assieme ai docenti ha ritenuto di approfondire nel progetto finale proprio quest'ultimo concept, che presentava notevoli potenzialità di sviluppo e un potente insight visivo (Figura 7) dal quale partire.



Figura 7. Insight di partenza del Gruppo 1.

Gruppo 2 – Kala

Il Gruppo 2 ha presentato invece dei concept relativi da una parte alle tematiche del gioco, dall'altra al riciclo/riuso dei materiali. Nel primo caso gli studenti hanno ipotizzato di progettare dei giochi di apprendimento e di costruzione di una nuova identità culturale. Nel secondo caso, invece, hanno pensato di realizzare uno strumento che potesse insegnare, attraverso la pratica

quotidiana, le regole del riciclaggio e che fosse di ausilio anche per riutilizzare i materiali di scarto. Il Gruppo 2, infine, ragionando insieme ai docenti, ha deciso di unire i due concept e progettare un oggetto ludico che aiutasse i migranti a comprendere gli usi e costumi di una cultura differente da quella di origine.

4.4 Fase 4: Sperimentazione

La fase progettuale si evolve contestualmente sia attraverso la messa a punto dell'idea, sia attraverso la costante sperimentazione. Il progetto deve essere infatti definito nei suoi differenti aspetti – formali, ergonomici, tecnologici, materici – e le idee devono essere verificate attraverso dei prototipi che siano in grado di descrivere al meglio le caratteristiche che dovrà avere l'oggetto.

Gruppo 1 - Grab.me

Nel progetto Grab.me, la fase progettuale ha portato alla definizione della tipologia di oggetto: una sorta di grande “rocchetto” da fissare, a coppie, sul retro dei gommoni di salvataggio su cui sono arrotolate una serie di “boe” legate tra loro da una lunga cima. La fase di sperimentazione ha investito in un primo momento lo studio del materiale da utilizzare per la boa, e il suo conseguente dimensionamento per garantire funzionalità e galleggiamento. Successivamente, il Gruppo ha verificato la fattibilità dell'oggetto creando un modello in scala dell'oggetto finale.

PRIMI MODELLI FISICI



Figura 8. Fase di sperimentazione del Gruppo 1.

Gruppo 2 - Kala

La fase di sperimentazione del Gruppo 2 ha consistito nella creazione del prototipo del gioco. Da un punto di vista culturale il Gruppo ha scelto di replicare il gioco del mancala, molto diffuso tra le popolazioni africane, personalizzando però le regole del gioco. Dal punto di vista formale il gioco doveva avere delle concavità per poter contenere le pedine, per questo motivo – e anche perché il gioco potesse anche essere autoprodotta dai migranti – gli studenti hanno ipotizzato di utilizzare come materiale principale la terracotta modellata richiamando l'estetica dell'architettura Dogon (Figura 9). Infine, gli studenti hanno realizzato un prototipo sia del gioco che delle pedine, le quali non sono più dei semplici semi come nel gioco originario del mancala, ma vengono personalizzate con delle immagini impresse a caldo, rappresentanti differenti azioni o regole proprie della cultura ospitante.

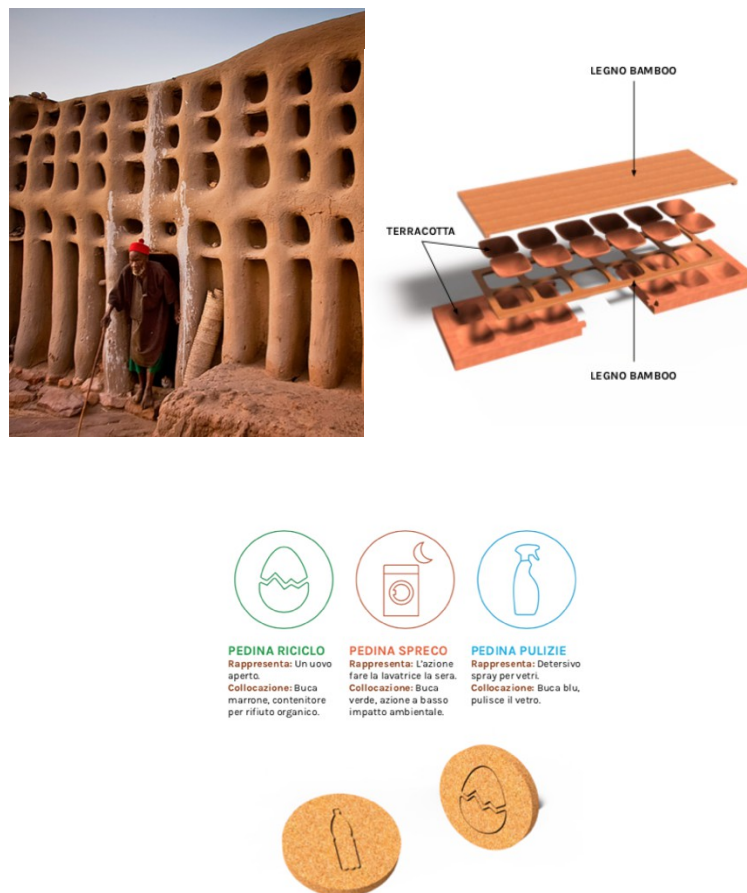


Figura 9. Indicazioni progettuali del Gruppo 2.

4.5 Fase 5: Evoluzione

La fase finale del design thinking prevede che il progetto sia ulteriormente sviluppato grazie a consigli e aggiustamenti raccolti dagli utenti direttamente

interessati. Tale fase prevede infatti un'adeguata comunicazione del progetto attraverso la documentazione di tutto il processo.

Nel Corso, tale fase è stata espressa attraverso la prova d'esame, nella quale gli studenti hanno potuto raccontare ai docenti e al pubblico di persone in visita alle mostre i propri progetti, raccogliendo differenti feedback.

5. I progetti finali

5.1 *Grab.me*

Grab.me è un dispositivo di salvataggio collettivo che viene montato sui gommoni dei soccorritori. L'obiettivo del progetto consiste nel fatto di poter salvare il maggior numero di persone in mare.

Dall'analisi del problema emerge come i volontari delle navi ONG fanno la spola tra il luogo del naufragio e la nave principale utilizzando dei gommoni che possono contenere un numero limitato di persone. Per questo motivo il progetto finale si presenta come una serie di 24 salvagenti collegati tra loro attraverso una lunga cima e arrotolati a una sorta di rocchetto o bobina posto sulla poppa del gommone. Per fare in modo che il sistema fosse bilanciato e che ci fosse la possibilità di salvare il maggior numero di vite possibile si è ritenuto opportuno prevedere il montaggio, su ogni singolo gommone, di due bobine, una sul lato destro e una sul lato sinistro della poppa.

La bobina viene srotolata in mare sul luogo del naufragio e i naufraghi hanno così la possibilità di aggrapparsi ai salvagenti potendo così essere recuperati e trainati alla nave principale. Una volta recuperati tutti i naufraghi i salvagenti vengono arrotolati sulla bobina e sono pronti per essere riutilizzati.

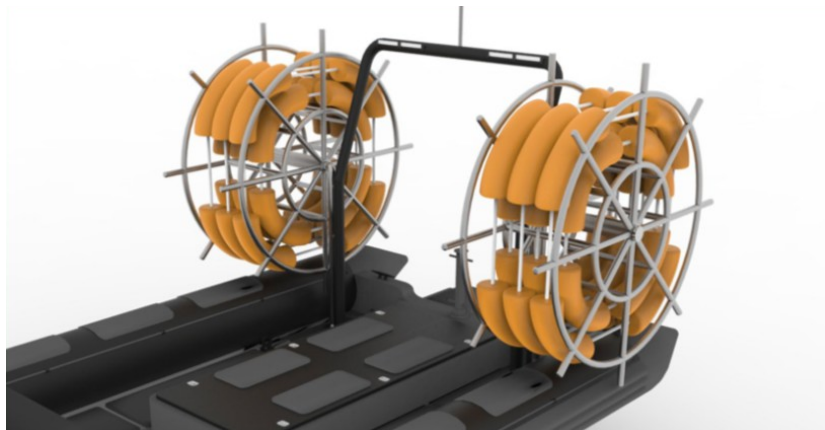


Figura 10. Progetto finale del Gruppo 1.

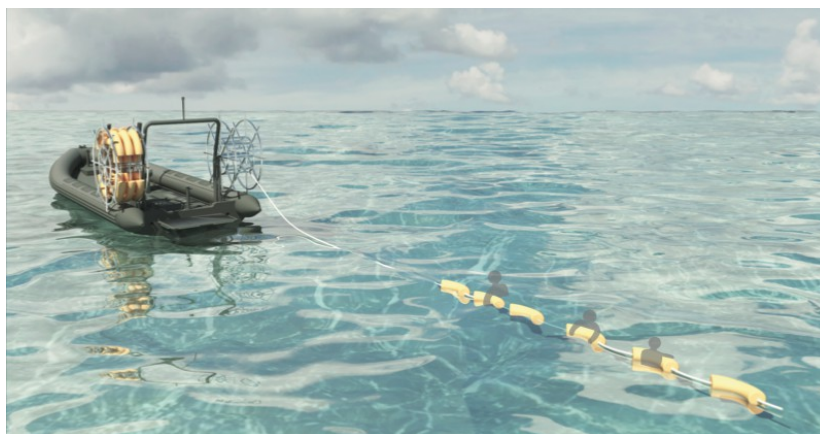


Figura 10. Progetto finale del Gruppo 1.

5.2 Kala

Il mancala è uno dei giochi di strategia più antichi del mondo. In tutta l'Africa ne esistono oltre duecento versioni diverse. Nel Nord Africa si usano due sole file di sei buchi per ogni lato, in Etiopia invece se ne trovano tre, andando verso Sud invece se ne trovano persino quattro. Il fine ultimo del gioco è quello di immagazzinare il maggior numero di pedine all'interno del proprio granaio.

Kala è un gioco da tavola educativo che si ispira al mancala, modificandone, in parte le regole. Il concetto alla base del progetto è quello di insegnare ai rifugiati, in modo divertente, regole elementari, ma anche usi e costumi di un'altra cultura. Il prodotto è pensato per essere declinabile e per affrontare diverse difficoltà d'apprendimento, come ad esempio imparare a fare la raccolta differenziata o le pulizie utilizzando i prodotti e gli strumenti corretti.

La modifica principale nelle regole del gioco, rispetto al tradizionale mancala, riguarda il fatto che il vincitore non è la persona che raccoglie più pedine, ma è quella che le smista all'interno del granaio nel modo corretto. Per questo motivo i granai sono stati progettati con colori differenti; ogni colore corrisponde ad un determinato feedback: rosso e verde, ad esempio, corrispondono a giusto e sbagliato, mentre gli altri colori possono essere relativi, ad esempio ai colori dei cestini per la raccolta differenziata.

Il gioco è pensato inoltre per essere modulare e adattabile a molte tipologie di regole. Si può utilizzare, ad esempio, il granaio a due colori, a quattro o a sei in base alle versioni di regole del gioco che si vogliono utilizzare in quella occasione.

Infine, Kala è un gioco che si adatta a molti possibili argomenti essendo progettato per essere autoprodotto e personalizzabile.

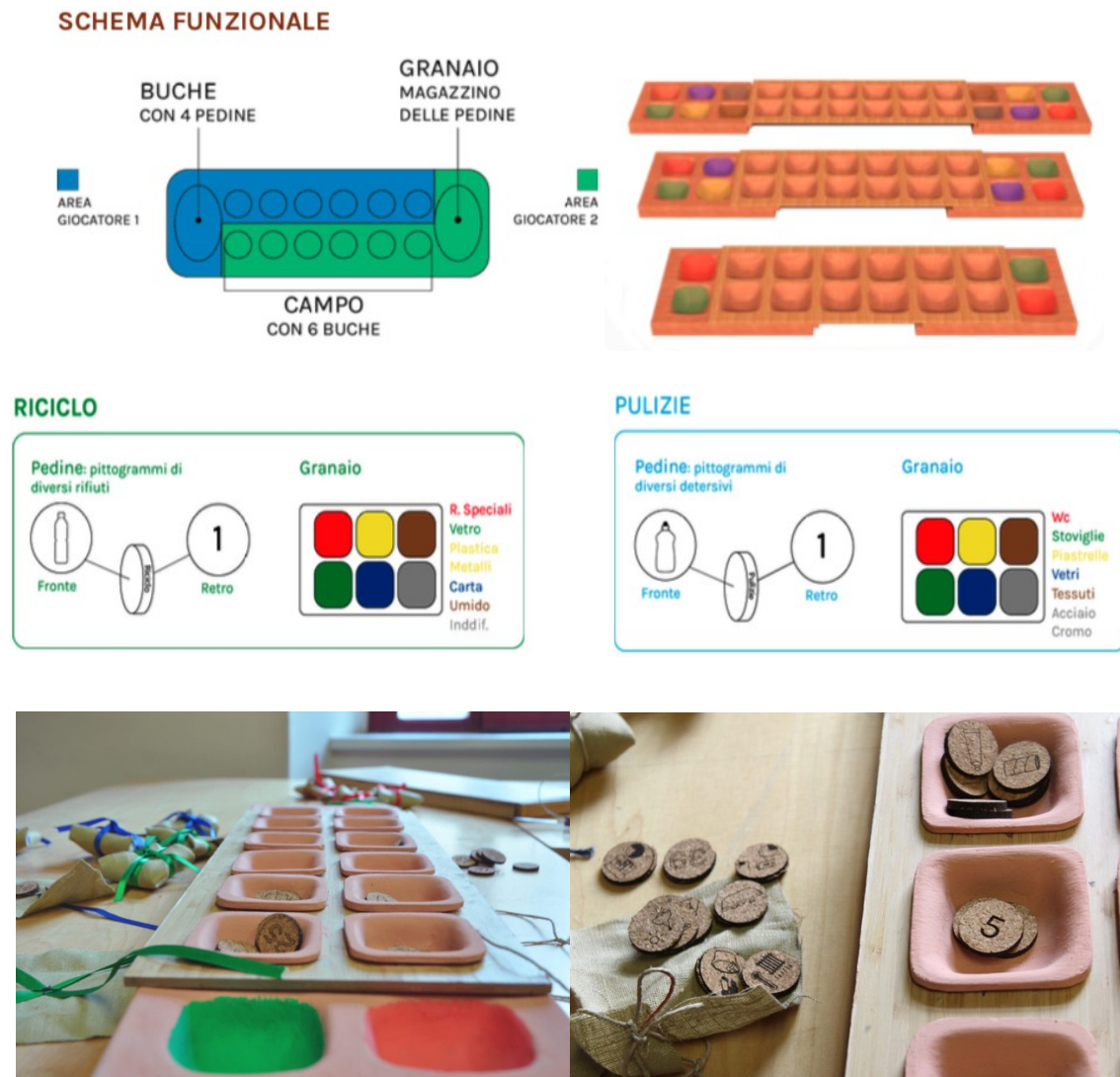


Figura 11. Progetto finale del Gruppo 2.

6. Riflessioni conclusive

Obiettivo del contributo era quello di dimostrare come, attraverso l'utilizzo di due particolari metodologie di design, all'interno di un Corso progettuale in design del prodotto, fosse possibile promuovere un approccio al progetto che sviluppasse soluzioni utili a profughi, migranti e rifugiati, ma anche a tutti coloro che, attraverso il proprio contributo promuovono accoglienza e integrazione. I progetti proposti non hanno l'ambizione di essere risolutivi di una problematica, quale quella delle migrazioni, molto complessa e articolata, ma hanno lo scopo di migliorare, seppur in minima parte, le condizioni di vita e di lavoro delle

principali figure coinvolte, attraverso lo sviluppo di soluzioni che possono essere potenzialmente applicabili nell'immediato.

Le metodologie del pensiero laterale e del design thinking hanno inoltre notevoli potenzialità, non solo all'interno di un Corso di formazione nel campo del design, ma possono essere impiegate, con eccellenti risultati, anche in ambiti di studio e di ricerca non strettamente legati a discipline "creative". L'importanza di tali metodologie risiede nel fatto che per poter essere adottate, richiedono necessariamente il coinvolgimento di differenti stakeholder, siano essi i diretti interessati del progetto, differenti figure professionali utili al raccoglimento di informazioni o i designer stessi, che possono assumere il differente ruolo di "direttore d'orchestra" (Ratti 2015) o di facilitatore di processo (Sanders, Stappers 2008).

La flessibilità e la capacità delle metodologie descritte di coinvolgere le persone porta infine ad esprimere le grandi potenzialità che tale processo può avere nell'aprire un'indagine più ampia su tematiche di grande rilevanza sociale. Se in questo caso, il tema del multiculturalismo e dell'inclusione hanno trovato risposta grazie a strategie progettuali collaborative, anche altre questioni legate all'innovazione sociale potranno essere approfondite utilizzando i medesimi strumenti.

Riferimenti bibliografici

Appadurai A. (1996), *Modernity at large: Cultural Dimension of Globalization*, University of Minnesota Press, Minnesota.

Beck U. (2009), *Che cos'è la globalizzazione. Rischi e prospettive della società planetaria*, il Mulino, Bologna.

Bosco A., & Zannoni M. (2018), "A plural University between experience and research: Design in San Marino", *Agathòn journal. International Journal of Architecture, Art and Design*, 03, pp. 197–204. <https://doi.org/10.19229/2464-9309/3262018>.

Brown T. (2008), "Design thinking", *Harvard Business Review*, 86, 6, pp. 84–92. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/18605031>

Brown T. (2009), *Change by design*. HarperCollins, New York. Kindle edition.

Bürdek B. E. (2005), *Design: History, theory and practice of product design*, Birkhäuser, Basel.

Cross N. (2011), *Design thinking: Understanding how designers think and work*, Berg, Oxford.

De Bono E. (1969), *Il pensiero laterale. Come diventare creativi*, Rizzoli, Milano.

De Bono E. (1985), *Sei cappelli per pensare*, Bur, Milano.

De Bono E. (1996), *Essere Creativi: come far nascere nuove idee con le tecniche del pensiero laterale*, Il sole-24 ore libri, Milano.

De Bono E. (1998), *Creatività e pensiero laterale*, Bur, Milano.

De Fusco R. (1985), *Storia del design*, Laterza, Bari.

De Salvo P. (2017), Migrazioni: norme, pratiche di integrazione e territorio. *Istituzioni del federalismo: rivista di studi giuridici e politici*, 3, pp. 743-763.

Dorfles G. (2001), *Introduzione al disegno industriale: linguaggio e storia della produzione di serie*, Einaudi, Torino (ed. or. 1976).

Franchin A. (2013), Che differenza c'è tra profughi e rifugiati?, *Internazionale*, 20 giugno 2013. <https://www.internazionale.it/notizie/2013/06/20/differenza-profughi-rifugiati>

Gill K.S. (1991), "Summary of Human-Centred Systems Research In Europe, Part 1" *Systemist, the journal of the UK Systems Society*, 13, 1, pp. 7-27.

Gropius W. (2007), *Per un'architettura totale*, Abscondita, Milano (ed. or. 1955)

Ideo (2013), *Design Thinking for Educators Toolkit*. <https://designthinkingforeducators.com/toolkit/>

Loos A. (1972), "Ornamento e delitto", in Loos A., *Parole nel vuoto*, Adelphi, Milano, pp. 217-228 *Ornament und Verbrechen*, (ed. or. 1908).

Maldonado T. (2003), *Disegno industriale: un riesame*, Milano, Feltrinelli Editore (ed. or. 1976).

Matthews B., Brereton M. (2018), "Navigating the methodological mire: practical epistemology in design research", In Rodgers P., Yee J. (a cura di), *The Routledge companion to design research*, Routledge, New York, pp. 167-178.

Murray R., Grice J. C., Mulgan G., Giordano A., Arvidsson A. (2009), *Il libro bianco sulla innovazione sociale*. NESTA (National Endowment for Science Technology and the Arts), London.

Norman Donald A. (2002), *The design of everyday things*, Basic Books, New York.

Johansson- Sköldberg U., Woodilla J., Çetinkaya M. (2013), "Design thinking: past, present and possible futures", *Creativity and innovation management*, 22, 2, pp. 121-146.

Ratti C. (2014), *Architettura Open source, Verso una progettazione aperta*, Einaudi, Milano.

Rizzo F. (2009), *Strategie di co-design. Teorie, metodi e strumenti per progettare con gli utenti*, Franco Angeli, Milano.

Sanders E. B. N., Stappers, P. J. (2008), "Co-creation and the new landscapes of design", *Co-design*, 4, 1, pp. 5-18.

Yee J., Jefferies E., Tan L. (2013), *Design Transitions*. BIS Publishers, Amsterdam. Kindle edition.

Tan L. (2010), "The different roles of the designer and their value: Researcher, Strategist and Facilitator", Billy Blue College of Design, Sydney Australia, 40-44.

Touraine A. (2000), *Can We Live Together? Equality and Difference*, Stanford University Press, Stanford (ed. or. 1997).