

PARTNERS

WWF Salento, capofila del progetto, è un'organizzazione che, con l'aiuto dei cittadini e il coinvolgimento delle imprese e delle istituzioni, contribuisce incisivamente a conservare i sistemi naturali in Italia e nel mondo. Opera per avviare processi di cambiamento che conducano a un vivere sostenibile. Agisce con metodi innovativi capaci di aggregare le migliori risorse culturali, sociali, economiche.

Axa Srl, nata nel 1987 a Lecce, è un'azienda da anni al servizio dell'ambiente. Opera nel mercato nazionale dei servizi di raccolta rifiuti, bonifiche siti inquinati, bonifiche di eternit-amianto, verifica impianti termici ed utility ad enti pubblici e privati.

InCima / Salentoweb.tv è una agenzia di comunicazione sul Social Network, un'azienda che accompagna il Salento nelle evoluzioni e nelle rivoluzioni che il mondo della comunicazione sul web propone ogni giorno. I progetti InCima prevedono l'utilizzo integrato dei social network più diffusi per la pianificazione di campagne di comunicazione interattive, web documentari, album fotografici professionali sui prodotti, dirette degli eventi.

Jane Goodall Institute (JGI) è un'organizzazione internazionale non-profit fondata a San Francisco (USA) nel 1977 dalla scienziata Jane Goodall, i cui studi sul comportamento degli scimpanzé hanno cambiato il modo di intendere il nostro rapporto con gli altri animali. Dal 1977 l'Istituto promuove progetti di conservazione e di ricerca. In questi anni l'Istituto ha costruito una rete mondiale di persone che si impegnano per il miglioramento della qualità della vita sul pianeta.



RECUPERA
RACCOGLI
RICICLA
REGALA
RIPARA
RIUSA



FARE RETE

Se tutti condividessero la filosofia del riuso l'ambiente, la società, l'economia ne risentirebbero **positivamente**. Essa si basa sul non spreco delle risorse e su una constatazione molto semplice e biunivoca: **ciò che non serve più a noi, può servire ad altri**.

Uno dei nostri intenti, è quello di creare un magazzino espositivo dove, dopo attenta selezione degli oggetti e dei materiali, chi decide di disfarsene può trovare un canale che non ne decreta la fine e che garantisce che ritorneranno a nuova vita.

Il coinvolgimento e la collaborazione paritetica tra realtà profit, specializzate nel settore della gestione dei rifiuti, e diverse realtà no profit, sono in grado di attivare un processo virtuoso di contaminazione di conoscenze.

Le caratteristiche di viralità, le capacità di penetrazioni su target particolari, la velocità di comunicazione diventano strumento non neutrale ma portatore dei contenuti del messaggio

Il web si presta appieno ad essere un luogo creativo aggiunto e la possibilità di offrire una visione organica del progetto, da qualunque accesso, accresce il suo senso di appartenenza e di condivisione.



SOCIAL MEDIA

L'uso dei social media e della piattaforma web come **strumento comunicativo principale** diventa esso stesso, non solo metodo funzionale, ma **obiettivo trasversale**.

L'idea progettuale si incentra sul ribaltamento del paradigma scarto-rifiuto-costo in un nuovo paradigma opposto: **bene-risorsa-valore**.



CREARE VALORI

Il **riuso** può diventare un metodo di consumo basato sul **piacere di rivalutare** degli oggetti dimessi e di riattribuirgli una funzione anche differente da quella originale. Nostro intento è creare quella coscienza tale da porre attenzione all'oggetto in sé piuttosto che al suo prezzo.

Già oggi vediamo gli effetti della perdita dei valori della solidarietà, del consumo eccessivo delle risorse, del declino economico e delle manualità, della distruzione dell'ambiente e del riscaldamento globale. La Filosofia del riuso è un modo per dire **basta!**

Il coinvolgimento delle scuole in questo processo aumenta la probabilità di riuscita del progetto garantendo un confronto diretto con le nuove generazioni e uno scambio disinteressato di conoscenze ergo di cultura.



EDUCARE A NON SPRECARE

Se uno degli obiettivi è creare valori nuovi, o meglio, **rispolverare** quella **coscienza umana** che il progresso ha definitivamente obliato, educare risulta essere un'azione implicita del progetto.

Educare vuol dire formare la personalità intellettuale e le capacità di comportamento sociale di una persona. Ciò che R alla N vuole incrementare è una maggiore sensibilità nei confronti del **vintage**, inteso come **riuso**.