

**CAP.**

**ITTO.**

**LO.**

**01**

**Il progetto di ricerca  
Definizione del contesto**

## 1.1.0 Metodo

1 Manzini, E., Baule, G., & Bertola, P. (2004). *Design multiverso: appunti di fenomenologia del design*. Milano: Poli.design.

In virtù del fatto che la natura stessa del design (inteso come processo creativo) lo rende multidisciplinare<sup>1</sup>, anche le caratteristiche che definiscono la ricerca su quest'ultimo provengono da differenti ambiti e lo rendono perciò "open", ovvero un continuum in cui interagiscono diverse competenze e nozioni che portano una propria specificità.

La prospettiva della ricerca è multitasking, su vari livelli di lettura e un crossover fra ambiti di ricerca (innovazione come prodotto, processo, servizio, comunicazione) e linee di ricerca (influenza dell'innovazione nel settore sociale, sociologico, culturale, politico ed economico) in cui si intrecceranno tematiche trasversali.

La struttura narrativa della tesi si è suddivisa in tre sezioni e di conseguenza in tre diversi metodi di approccio:

nella prima parte, attraverso un metodo diacronico<sup>2</sup>, si è portata avanti una ricognizione sullo stato dell'arte dell'ambito di ricerca in due diverse prospettive; i Capitoli 1 e 2 sono serviti a fare chiarezza in ambito storico-culturale mentre il capitolo 3 in ambito teorico-disciplinare tramite un'indagine bibliografica approfondita del tema in questione

I capitoli 4 e 5, invece, attraverso un'analisi sincronica<sup>2</sup>, ha delineato la lettura parallela di temi contemporanei, attuali e in itinere evolutiva secondo narrazione discendente dal macro al micro.

Nel capitolo 6, focalizzato sulla sperimentazione e sull'utilizzo di strumenti di ricerca sul campo<sup>3</sup> si sono elaborate delle considerazioni critiche e di indirizzo attraverso la partecipazione in prima persona ad attività territoriali.

- *Metodo diacronico - Studio del complesso di mutamenti attraverso il tempo*
- *Metodo sincronico - Studio dell'aspetto con cui un tema si presenta in un determinato momento, attuale o passato, della storia.*

2 Galli G., *Il demone della teoria*, in *Ciclo di conferenze della Scuola di Dottorato in Architettura e Design dell'Università degli Studi di Genova*, 1 Giugno 2011

3 Catania, C. (2011). *Design, territorio e sostenibilità. Ricerca e innovazione per la valorizzazione delle risorse locali*. Franco Angeli.



## 1.2.0 Attualità del tema

### 1.2.1 Delocalizzazione produttiva e demografica

4 Sassen, S. (2019). Cinque domande a Saskia Sassen sui costi della globalizzazione. *il Mulino*, 68(4), 659-664.

L'economia mondiale è divenuta negli anni recenti sempre più aperta e integrata. Intere fasi dei processi produttivi vengono spostate all'estero e sempre più spesso si sente parlare di outsourcing dei servizi. Questi sono alcuni dei cambiamenti cui ci si riferisce con il termine "globalizzazione"<sup>4</sup> dell'economia mondiale. I mercati promuovono l'efficienza attraverso la competizione, la divisione del lavoro e la specializzazione, che permette a ciascuna economia di concentrarsi su ciò che le riesce meglio. Forza trainante nell'ambito di questo processo è la delocalizzazione della produzione.

La dispersione del processo produttivo a livello mondiale conduce ad un riadattamento non solo della struttura di produzione, ma anche della natura stessa delle imprese, inserite in un contesto globale caratterizzato da maggiori livelli di flussi di capitali e di conoscenze tecnologiche, da importazioni meno costose e mercati delle esportazioni più estesi.

**La crescita economica, misurata secondo i criteri convenzionali, è il veleno della nostra epoca. C'è bisogno di economie che rispondano a logiche distributive:**

**più coinvolgono le persone e le realtà territoriali e locali, più le economie ne beneficiano e producono benefici. Oggi avviene il contrario.<sup>5</sup>**

— Saskia Sassen

5 <http://espresso.repubblica.it/visioni/cultura/2015/10/20/news/l-economia-globale-sta-degenerando-ed-espelle-tutto-cio-che-non-ren-de-1.235048>

Per delocalizzazione si intende il trasferimento della produzione di beni e servizi in altri paesi, in genere in via di sviluppo o in transizione. In senso stretto, ci si riferisce ad uno spostamento della produzione da imprese poste sul territorio di un determinato paese ad altre localizzate all'estero. La produzione ottenuta a seguito di questo spostamento dell'attività non è venduta direttamente sul mercato, ma viene acquisita dall'impresa che opera nel paese di origine per essere poi venduta sotto il proprio marchio. In una prospettiva più ampia, la delocalizzazione rappresenta un fenomeno complesso, allo stesso

tempo unitario, ma di carattere composito.<sup>5</sup> Si tratta infatti di un processo legato all'internazionalizzazione delle imprese e che prevede diverse forme di realizzazione: dagli investimenti diretti esteri alle joint ventures, dall'outsourcing alla subfornitura. I rapporti che si instaurano tra le parti coinvolte in questi processi possono quindi essere regolati in modi diversi.

Nella letteratura esistente<sup>6</sup>, si può desumere che all'interno dei principali sistemi economici dell'Occidente avanzato si è assistito a un processo di deindustrializzazione realizzato attraverso la delocalizzazione e la progressiva dismissione delle attività manifatturiere dai siti produttivi situati nei grandi bacini industriali metropolitani e dalle aree dei sistemi produttivi locali.

Nell'industria tradizionale, è evidente come la delocalizzazione e deindustrializzazione siano la causa della diminuzione delle imprese manifatturiere in alcuni paesi occidentali, di conseguenza questo fenomeno porta alla riorganizzazione delle tradizionali forme di "fare" e fare impresa, sia a livello urbano che in situazioni periferiche, si assiste in modo sempre più diffuso alla crescita di quella che viene definita azienda-editrice.

Prima le aziende design orientate<sup>7</sup> avevano un ufficio tecnico e gestivano al proprio interno l'intera fase di produzione, distribuzione, di comunicazione e immagine. Il ruolo del designer era, per così dire, "marginale" poiché si dedicava alla progettazione o alla stesura di un concept che poi destinava all'azienda che glielo aveva richiesto o che lui stesso aveva contattato. In questo modo l'azienda deteneva in mano l'intera produzione e si occupava della produzione poiché la sua struttura fisica presentava gli impianti e le macchine utili a tale sistema. Inoltre, rappresentava il passaggio tra designer e utente finale, i quali non consideravano assolutamente possibile una forma di dialogo diretto.

5 Cammelli, M., (2007), *Territorialità e delocalizzazione nel governo locale. Il mulino.*

6 Doria, M. (2019). *La deindustrializzazione italiana. Riflessioni tra economia e storia. Società e storia*, xlii(165), 591-607. <https://doi.org/10.3280/SS2019-165012>

7 Bruzzo, F., (2016), *Design manufacturing. Modelli di autoproduzione nelle pratiche del design contemporaneo*, Tesi di Dottorato in Design presso Università degli Studi di Genova.

A causa del cambiamento a livello globale dei sistemi produttivi e culturali, molte aziende hanno perso questo ruolo e hanno introdotto nuove strategie, si fa largo la pratica della riduzione degli investimenti, soprattutto nello sviluppo e nella ricerca. Chi si muove, invece, nell'altra direzione sono le aziende che delegano molte fasi della progettazione-produzione, rischiando così il meno possibile in prima persona.

In quest'ultimo caso, il progettista, anche se rimane, come ieri, all'esterno dell'azienda si occupa anche di tutte le altre fasi. I compiti una volta svolti dall'azienda, in questo caso, vengono completamente affidati al designer che, oltre alla fase di concept, può gestire lo sviluppo, la produzione e, in casi alternati, anche l'immagine e la comunicazione dell'intero sistema relativo al prodotto. L'azienda cerca, o meglio sceglie tra le infinite possibilità fra i progettisti che offrono un prodotto finito, che assicura meno sprechi in termini di tempo ed energie e al contempo può essere meglio valutato da un punto di vista di sicurezza del mercato e di fattibilità. Questo passaggio tra azienda tradizionale e azienda editrice, avvicina i modelli autoproduttivi a quelli della produzione industriale, si assiste ad un cambiamento generale della figura del designer che, anche se opera livello industriale è chiamato a gestire più aspetti del processo progettuale.

Negli ultimi due decenni si è assistito ad una radicale transizione della produzione manifatturiera in una filiera molto più tecnologica che ha trasformato, per necessità e per coerenza con lo sviluppo della già citata globalizzazione, la classica industria pesante in un'industria leggera, votata alla smaterializzazione delle risorse dovuta all'implementazione esponenziale di internet nella catena industriale.

Ad esempio in Italia questo fenomeno ha spostato il baricentro geografico e nazionale della produzione più a est<sup>8</sup>, rispetto a quello del boom economico del dopo guerra. Infatti oggi il nuovo triangolo industriale si è venuto a formare nell'asse Milano-Treviso-Bologna.

In mezzo a questo spostamento ad Est c'è la crisi del modello della fabbrica fordista a

8 Rullani, E. (2017). *Distretti industriali e nord: dal vecchio al nuovo, la difficile transizione. Economia e società regionale.*

favore di un capitalismo della conoscenza e della tecnologia applicata. Un capitalismo che ha saputo contenere i costi, innovare i processi produttivi e trovare nuovi canali di vendita e servizi ai clienti sempre più capillari e personalizzati utilizzando, per esempio, internet e stampanti 3D.

È una zona economica densa non solo d'impresе legate tra loro da vincoli da filiere e piattaforme produttive molto innovative, ma anche di università e centri di ricerca,<sup>9</sup> strutture modernissime di servizi e logistica, poli turistici, centri d'arte, organizzazioni culturali di prestigio internazionale (teatri, musica, festival letterari, gallerie) e attività di editoria e comunicazione, tradizionali e multimediali. È un'economia aperta, fortemente segnata dall'innovazione, dall'inclusione sociale (le fabbriche sono ancora oggi un buon ascensore sociale, per chi sa "fare, e fare bene") e, naturalmente, da una crescente tendenza all'export. Un'area di microcosmi che si contaminano con le peculiarità del territorio, dove anche le realtà del capitalismo molecolare,<sup>10</sup> e quindi gli artigiani e le piccole imprese, hanno capito che è in atto un passaggio fondamentale e in discontinuità con il passato, che presuppone una rivitalizzazione della pletera dei soggetti autoctoni.

In questo senso, si stanno ridisegnando le città distrette, fatte di persone, imprese e terzo settore con la consapevolezza che nell'era del fordismo e del post fordismo, il territorio era una dimensione piatta. Oggi giorno il paradigma<sup>11</sup> sta mutando ed evolvendo rispetto a quello del '900, quello che sta avvenendo nell'area in questione è un riequilibrio del rapporto di territorio-piattaforma in una dimensione prepolitica: l'impresa e la rappresentanza istituzionale dialogano con le istanze del territorio in cui operano, ricucendo attraverso i diversi flussi che cambiano culturalmente, socialmente e antropologicamente il radicamento dei luoghi.

Una volta nel boom dell'Italia del miracolo economico degli anni '60 c'era un triangolo industriale formato da Genova con le sue aziende statali nell'acciaio e nella cantieristica, Torino con il polo dell'auto e Milano con le banche e le grandi famiglie imprenditoriali. Oggi tutto questo patrimonio fa parte del passato.

9 Fondazione Nord Est e Prometeia, (2015). *Make in Italy. Il 1° rapporto sull'impatto delle tecnologie digitali nel sistema manifatturiero italiano* - [http://www.fnordest.it/web/fne/content.nsf/0/3B81D91CE1AC5A9DC1258271002C6782/\\$file/makeinitalyrapportocompletook.pdf?openement](http://www.fnordest.it/web/fne/content.nsf/0/3B81D91CE1AC5A9DC1258271002C6782/$file/makeinitalyrapportocompletook.pdf?openement)

10 Bonomi, A., Della Puppa, F., & Masiero, R. (2016). *La società circolare: fordismo, capitalismo molecolare, sharing economy. DeriveApprodi.*

11 Bonomi, A., & Pugliese, F. (2018). *Tessiture sociali: la comunità, l'impresa, il mutualismo, la solidarietà. EGEA spa.*



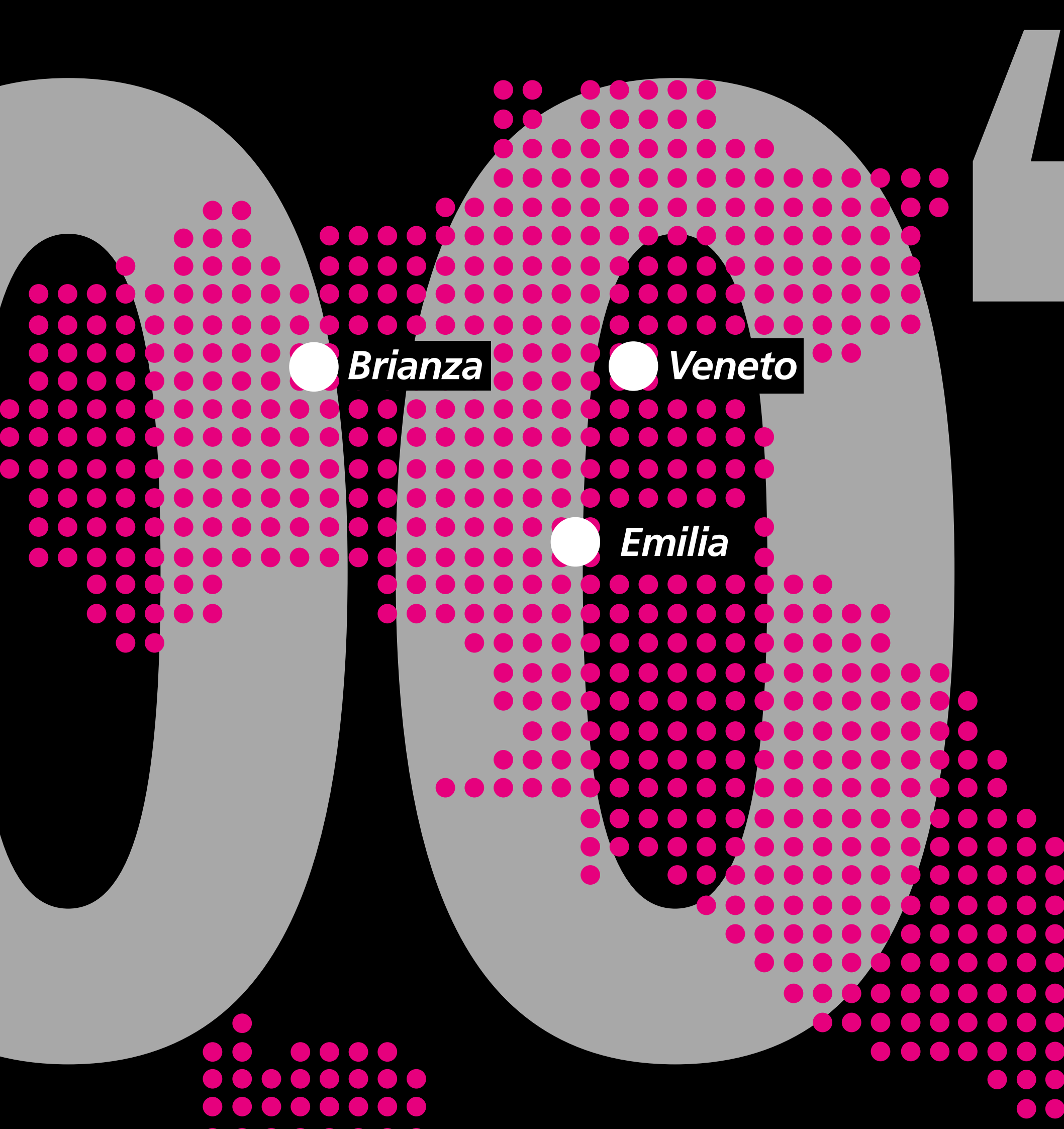
*Torino*



*Milano*



*Genova*



● *Brianza*

● *Veneto*

● *Emilia*

## 1.2.0 Attualità del tema

### 1.2.2 Delocalizzazione produttiva e demografica a Genova

Ex capitale dell' acciaio, ex capitale della cantieristica, ex capitale del nucleare.

L'intento del lavoro di ricerca è quello di provare ad analizzare quali prospettive sociali possa avere Genova, ma soprattutto il centro storico che, dai tempi della città divisa di cui parlava il sociologo Luciano Cavalli<sup>12</sup>, mescola le caratteristiche tipiche delle periferie operaie con quelle dei quartieri residenziali benestanti.

12 Cavalli, L. (1957). *Inchiesta sugli abituri*, prefazione di Gianni Baget Bozzo, Ufficio Studi sociali e del lavoro del Comune di Genova

In generale, le città hanno bisogno di risolvere il conflitto che da tempo hanno con la produzione industriale<sup>13</sup>: i prodotti vengono commercializzati, utilizzati e dismessi nelle città stesse, ma la loro produzione spesso avviene al di fuori di esse, e molto spesso anche in luoghi a migliaia di chilometri di distanza rispetto a dove vengono fruiti. Oggi più che mai diventa fondamentale, sia per necessità che per la prospettiva di un futuro migliore, ridisegnare un sistema cittadino nuovo: ibrido fra il passato artigianale e industriale che purtroppo, nella città di Genova, sta vivendo un momento di grave crisi e un futuro di innovazione.

13 Maffei, S., Bianchini, M., *City Making. Nuovi metabolismi urbani tra micro e autoproduzione in diid disegno industriale | industrial design*, 57\_14 - <http://www.diidsegnoindustriale.net/diid/city-making-nuovi-metabolismi-urbani-tra-micro-e-autoproduzione/#>

Sicuramente tecnologica, ma che al tempo stesso restituisca una valenza qualitativa al contesto sociale a cui si applica, e perciò tarata sulle necessità peculiari di una comunità urbana, in modo da strutturare progetti pilota che si possano espandere geograficamente a macchia d'olio in una rete autopoietica di processi e buone pratiche anche a zone periferiche.

Oltre alle attitudini, vi è il bisogno di creare agglomerati di infrastrutture in grado rendere accessibile a tutti, non solo la progettazione e il co-design, ma soprattutto la produzione di beni e servizi per i cittadini e per le città, dove vi sia la collaborazione fra pubblico, privato e terzo settore.

In quest'ottica, oltre a creare un secondo welfare locale e bottom up, si vengo-

no ad instaurare opportunità di imprenditoria a vocazione sociale<sup>14</sup> (cfr S.I.A.V.S.). La manifattura digitale, per sua natura aperta ed accessibile, sta progressivamente ampliando il ventaglio di possibilità progettuali per affrontare problemi locali: non solo più oggetti, ma arredi, allestimenti, strumenti e accessori per i più svariati ambiti, dallo sport all'agricoltura, dall'upcycling al healthcare, dall'accessibilità al green indoor/outdoor, dall'ottimizzazione meccanica dei pezzi all'integrazione della tecnologia negli oggetti di uso quotidiano.



14 Maino, F., & Ferrera, M. (2019). *Nuove alleanze per un welfare che cambia: Quarto rapporto sul secondo welfare in Italia: 2019*. G. Giapichelli.

Crollo del ponte Morandi, 2018

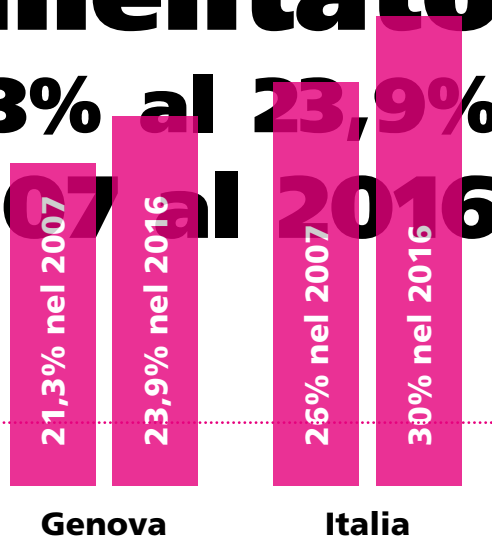
Genova deve saper reintegrarsi in una tendenza diffusa nelle città contemporanee nel tracciare pratiche esistenti e immaginari, che impegnino tutti in una sfida civile a partire dai cambiamenti sul piano sociale, culturale, economico, politico e urbanistico. La questione della disuguaglianza<sup>15</sup> è il nodo della crisi genovese: una città profondamente divisa tra i quartieri del centro-levante e quelli del ponente, tra quelli che sono quartieri benestanti e quartieri poveri periferici, tra pochi privilegiati e i tanti che sono senza prospettive. Una condizione che coinvolge un numero sempre crescente di cittadini, costretti ad una condizione di povertà che non è solo materiale e quindi più difficilmente fotografabile, che trascina le persone sotto la soglia del benessere e genera una permanente situazione di disagio e di insicurezza che condiziona tutta una vita e ciò è esplicitato nei seguenti grafici elaborati dal Centro Studi di Genova Che Osa<sup>16</sup>:

15 Poli, S., Tringali, S. (2019) *Dopo la città divisa: il futuro dei quartieri genovesi tra vecchie e nuove disuguaglianze*. Genoa University Press: Genova

16 [www.genovacheosa.org/dossier-povertagenova#dossier](http://www.genovacheosa.org/dossier-povertagenova#dossier)

Le startup innovative "a vocazione sociale" (anche definite "SIAVS") sono una categoria di società che, oltre a rispettare gli stessi requisiti posti in capo alle S.R.L. innovative, operano in almeno uno dei settori specifici considerati di particolare valore sociale.

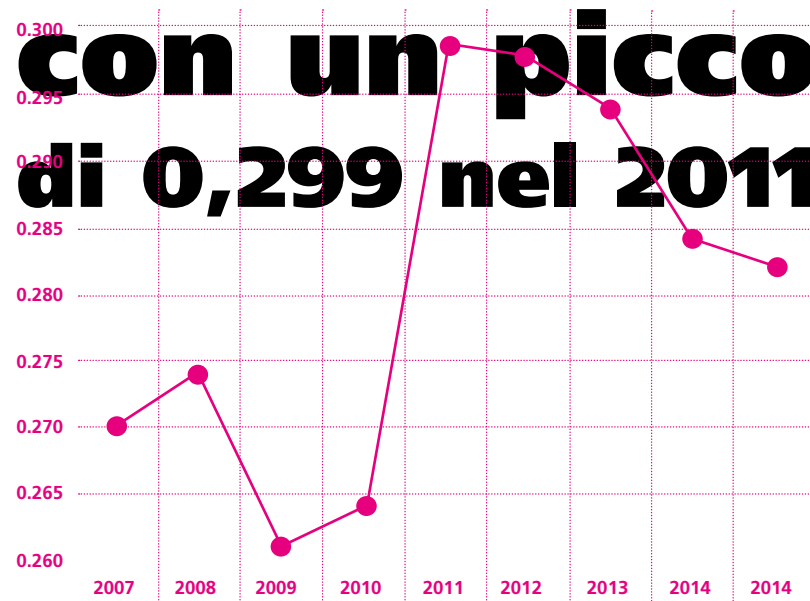
# In Liguria il rischio povertà è aumentato dal 21,3% al 23,9% dal 2007 al 2016



# Il tasso di mancata partecipazione al lavoro è cresciuto dal 9,3 del 2007 al 15,1% del 2016



# L'indice di Gini riferito al reddito netto familiare è cresciuto da 0,27 nel 2007 a 0,284 nel 2014, con un picco di 0,299 nel 2011



# Il 9,2% delle persone vivono in case di bassa qualità. Era solo 5% nel 2007

Indice Gini: una misura sull'omogeneità della distribuzione dove il valore "0" rappresenterebbe la massima equidistribuzione dove tutti hanno la medesima ricchezza e il valore "1" la massima disuguaglianza dove una sola persona possiede tutto.

Il tasso di mancata partecipazione al lavoro: una percentuale che alla disoccupazione aggiunge le persone inattive ma che sarebbero disposte a lavorare

16www.genovacheosa.org dossier-povertagenova#dossier

## 1.2.0 Attualità del tema

### 1.2.3 Coda lunga e costo marginale a zero

Gli effetti descritti nei precedenti paragrafi hanno generato la progressiva concentrazione delle imprese a integrazione verticale che ha caratterizzato la seconda rivoluzione industriale nel segno della riduzione dei costi marginali verso le economie di scala.

In contingenza a queste dinamiche economico-produttive e grazie all'ascesa di internet e le relative possibilità di comunicazione e trasmissione di dati, il mercato dall'inizio degli anni 00' è stato stravolto: se da un lato il digitale sta abilitando quasi la totalità dei processi umani dall'altra ha anche agevolato e accelerato la concentrazione del potere di mercato di colossi multinazionali.

**"È sicuramente un mondo più duro, dominato dalle Big Four o Big Three, come Amazon, Google, Facebook, o dai giganti cinesi. Abbiamo avuto due onde. Una prima è stata quella delle app, fatte da ciascuno per ogni occasione. Poi è venuta l'onda delle piattaforme, come Facebook o Youtube, che possono essere facilmente manipolate con gli algoritmi. Penso che sia il momento migliore per fare distribuzione, ma è anche il momento peggiore per fare soldi."**<sup>17</sup>

Chris Anderson

<sup>17</sup> <https://www.linkiesta.it/it/article/2017/11/08/chris-anderson-europa-liberati-dalle-regole-se-vuoi-essere-innovativa/36098/>

<sup>18</sup> Anderson, C. (2010). *La coda lunga: Da un mercato di massa a una massa di mercati*. Codice.

Nel 2004, proprio Anderson coniava l'espressione "The Long tail"<sup>18</sup>, secondo cui si preferisce vendere una grande varietà di oggetti in quantità piccole piuttosto che un repertorio ridotto di elementi più popolari (best seller) in grande quantità.

Per fare un esempio citato dallo stesso autore, su Amazon.com risultano molto più alte le vendite di libri poco conosciuti, non acquistabili nelle librerie, rispetto alle vendite dei bestseller.

Anche in questo caso si denota l'ambivalenza di questo fenomeno: da un lato internet dà la possibilità di vendita e di visibilità anche al piccolo editore o autore, dall'altra la piattaforma e/o agglomeratore (nell'esempio ci-

tato Amazon) fagocita ogni fetta di mercato. Nello specifico sono tre le forze propulsive di questo modello economico,<sup>19</sup> con le relative zone di chiaroscuro:

<sup>19</sup> Chiarello, P., (2014). *Democratizzare gli strumenti produttivi. Una ricerca sul blow shaping e la sperimentazione del design*, <https://www.politesi.polimi.it/>

1. **DEMOCRATIZZAZIONE DEGLI STRUMENTI PRODUTTIVI** ha permesso ai singoli individui di fare ciò che nel XX secolo era di esclusiva competenza dei professionisti. Il risultato è che l'universo dei contenuti disponibile sta crescendo giorno dopo giorno in modo esponenziale. La democratizzazione degli strumenti è stata la conseguenza diretta della nascita di una nuova categoria di persone che producono contenuti di qualsiasi tipo:

- Film-maker casalinghi producono cortometraggi di alta qualità
- Piccole band musicali fanno uscire musica senza etichetta discografica
- Blog amatoriali si contendono l'attenzione con i mainstream
- Enciclopedie partecipative risultano più consultate di quelle "autorevoli"

2. **DEMOCRATIZZAZIONE DELLA DISTRIBUZIONE**: Il fatto che chiunque possa creare contenuti ha rilevanza soltanto se altri possono usufruirne. Il PC ha reso ognuno di noi un potenziale produttore o editore, ma è stato internet a renderci distributori. L'aspetto strabiliante è l'economia basata sugli atomi ossia i soldi che ci vogliono per distribuire con camion, depositi e scaffali, contro l'economia basata sui bit dove ci vogliono solo frazioni di centesimi a diffondere contenuti on line. Questo a sua volta, si traduce in un maggior consumo a livello mondiale.

Una palese manifestazione di questa seconda forza sono gli aggregatori ovvero fornitori di servizi che raccolgono un'enorme quantità di beni e li rende disponibili e facili da reperire.

3. **COLLEGAMENTO TRA DOMANDA E OFFERTA**: Ai consumatori deve essere dato il modo di trovare le nicchie adatte ai loro particolari interessi. Il consumatore riesce a trovare il prodotto che vorrebbe acquistare grazie ad una scelta guidata da logiche di marketing, di comunicazione indicizzata, da algoritmi e da intelligenza artificiale o machine learning, ma anche dalla guida e

all'aiuto di altri utenti e da feedback recensivi che, generalmente, si rivelano le guide più attendibili.

Il passaparola amplificato è la manifestazione della terza forza della coda lunga: sfruttare l'opinione dei consumatori per far incontrare offerta e domanda. Così si sta passando dal consumismo al produttivismo partecipativo.

Nel nuovo universo che si sta delineando nella civiltà occidentale, dove non vige più il principio della scarsità delle risorse, si stanno facendo strada anche personaggi come i prosumers<sup>20</sup>, consumatori diventati produttori di quanto loro abbisogna, si tratti di un libro o di una qualche energia alternativa, i quali agiscono in un regime proprietario che non è né pubblico né privato, ma che fa riferimento a titoli di proprietà gestiti collettivamente da gruppi sociali. Questo sistema è basato fondamentalmente sull'agire di produttori collaborativi, i quali si preoccupano del benessere dei consumatori dei beni, anche da loro offerti, in un quadro di vincoli sociali costruiti sulla fiducia, proprio come sulla fiducia è basato il feedback recensivo della coda lunga.

In questa economia postcapitalistica operano quindi agenti che non sono smithianamente mossi da interessi individuali o personali, ma che nel gestire beni collettivi compiono spontaneamente scelte dettate dalle esigenze del benessere sociale.

I Commons collaborativi<sup>21</sup> sono quindi un nuovo sistema economico, in fase embrionale, che si svilupperà parallelamente al capitalismo, ovvero un modello legato all'accesso dei servizi, realizzati e prodotti dai prosumers, ovvero produttori e consumatori allo stesso tempo, un modello di organizzazione composto da milioni di istituzioni autogestite, che vanno dai circoli sportivi alle cooperative di produzione e di consumo, fino alle associazioni condominiali.

Tutte insieme queste istituzioni danno vita a una nuova società civile, che fa perno su principi di tipo collaborativo e solidaristico, e fonda un'economia che solo riduttivamente si può definire sociale.

20 Rifkin, J. (2016). *How the third industrial revolution will create a green economy. New Perspectives Quarterly*, 33(1), 6-10.

21 Arcidiacono, D. (2017). *Economia collaborativa e startup: forme alternative di scambio economico o mito della disintermediazione? Quaderni di Sociologia*, (73), 29-47.

In questo scenario urbano e con queste condizioni si assiste quindi alla comparsa di nuove figure di creativi o di nuove forme di imprese produttrici caratterizzate dalla fusione tra la dimensione dell'individuo e quella dell'organizzazione e dall'integrazione tra le attività progettuali, produttive e distributive. E non si tratta solo di altri esponenti del capitalismo produttivo personale e molecolare (Sennet, 2006; Bonomi, 2009), ma di nuove esperienze ibride a cui va riconosciuta la capacità di far implodere il sistema delle competenze e dei ruoli organizzativi riconfigurando la catena del valore degli attuali processi di produzione e distribuzione delle merci: i designer-impresa (Bianchini, Maffei; 2013). Questi soggetti possono essere definiti come progettisti-produttori che riassumono in una dimensione personale tutte le possibili funzioni di un'impresa: produzione, promozione, distribuzione e capacità di reperire risorse sul mercato. Questo nuovo soggetto a cavallo tra individuo e organizzazione concentra potenzialmente in una dimensione personale tutte le funzioni di un'impresa produttrice – ricerca e sviluppo, proget

## PROSUMERS

*Espressione, coniata da Alvin Toffler nel libro *The third wave* (1980):*

*è una crasi dei termini producer e consumer che indica un consumatore che è a sua volta produttore o, nell'atto stesso che consuma, contribuisce alla produzione.*

collaborazione rende più agevole portare a compimento determinati obiettivi condivisi e la condivisione può sopperire ad eventuali carenze individuali ed è insita nei geni di tutti gli animali sociali: collaborano insieme per realizzare ciò che non riuscirebbero a fare da soli. Questo fenomeno, come analizzato da Sennett, viene vista come un'arte e come un mestiere, che richiede alle persone abilità di comprendere e rispondere emotivamente agli altri allo scopo di agire insieme. Gli scambi collaborativi si presentano in molte forme, talvolta la collaborazione può combinarsi con la competitività, il che non deve implicare necessariamente un'accezione negativa al processo, ma porre in evidenza le differenze, non suscitando confronto invidioso, ma divenendo contributo base se sussiste un interesse comune e un legame emotivo che spinge all'azione. Con un approccio urbano verticale, top-down, un progetto, un'iniziativa, un evento nasce dalla visione dell'amministrazione, o comunque da enti di grande natura economica-finanziaria portatori di ingenti risorse e capitali, dove la comunità non ha la possibilità di esprimere la propria opinione o di collaborare al suo sviluppo progettuale. A differenza

## COMMONS COLLABORATIVI

*Un modello economico basato su di un insieme di pratiche di scambio e condivisione siano questi beni materiali, servizi o conoscenze*

sociali. Il passaggio da una "responsabilità singola e/o individuale" ad una "responsabilità collettiva" ha l'obiettivo di accompagnare le istituzioni e le organizzazioni (pubbliche e private; profit e non profit) in un percorso di costruzione condivisa dove le giuste istanze economiche vanno coniugate con le attenzioni sociali e ambientali nell'ottica di uno sviluppo sostenibile. Le attività culturali e sociali devono essere il motore proprio della rigenerazione urbana perché sono interventi che spesso agiscono su contesti in cui le grandi economie faticano ad arrivare e a decollare. Quindi il lavoro di connessione e di intreccio del tessuto sociale, avviando pratiche e azioni leggere, risultano i metodi più veloci per agire nell'immediato e sul reale, senza dover aspettare i mastodontici tempi della burocrazia e del reperimento di fondi finanziari per la "riqualifica" di una zona, di un quartiere o di un territorio, trascurando le possibili implicazioni di fenomeno

## 1.3.0 Ambiti tematici

### 1.3.1 Design sistemico

#### Open source

#### City making

22 Landry, C., & Rainò, M. (2009). *City making: L'arte di fare la città. Codice.*

Il city making<sup>22</sup> è quella disciplina ad alto tasso di adattabilità, resilienza e innovazione che caratterizza la pianificazione e progettazione territoriale e struttura la complessa fluidità di risorse, saperi, tradizioni e peculiarità del "sistema-città", proponendo un approccio al tema del "fare", nel suo valore assoluto, il cui spettro semantico varia dall'azione concreta di produzione di beni materiali per arrivare all'attivismo sociale, e sostenuto da un'etica che aiuti le città a divenire luoghi di solidarietà reale e di condivisione funzionale e quotidiana tra individui e tra gruppi.

23 Voce territorio in *Trecani.it*, consultato il 3 Aprile 2018

Partendo dalla natura non univoca del termine Territorio (*Territorium, possessore della terra*), se ne riporta qui di seguito le definizioni più inerenti alle tematiche in questione:

- In geografia, si intende la porzione di spazio terrestre che viene identificata per le sue particolarità fisiche o naturali e per le differenti qualità e quantità di antropizzazione.
- In urbanistica, è lo spazio geografico riguardante zone urbanizzate, agricole o naturali dove è possibile attuare la progettazione, la regolamentazione e lo sviluppo dell'ambiente costruito.
- In antropologia, si fa riferimento a un artefatto sociale derivato dai processi umani di territorializzazione e, quindi, a una realtà controllata e modificata dalle società.

Ed è su quest'ultima accezione in particolare che la disciplina del design deve andare ad intervenire, ossia sui processi che avvengono all'interno e come conseguenza del sempre più emergente binomio fra progettazione e territorio, ossia tutte quelle azioni che vengono attuate in un determinato tempo e in determinate circostanze per un determi-

nato luogo.

Il design che è emerso in questi ultimi due decenni si propone come un insieme di competenze socio-culturali, come cluster di soft e hard skills in una prospettiva ad ampio raggio, ma soprattutto come un approccio nuovo, sia dal punto di vista metodologico che progettuale, e applicabile praticamente ad ogni ambito problematico.

Anche il ruolo del progettista si sta progressivamente evolvendo in rapporto a questo quadro e di conseguenza viene spontaneo il parallelismo con il metodo "Futurecraft", sviluppato negli anni dal Senseable City Lab del Massachusetts Institute of Technology (MIT), diretto da Carlo Ratti, ed esplicitato nel suo ultimo libro "La città di domani, come le reti stanno cambiando il futuro urbano".<sup>24</sup>

**"Proponiamo di utilizzare il design - nell'accezione anglosassone di "progetto" - come esplorazione sistematica e seme di possibili futuri. Il nostro obiettivo non è ritrarre un ipotetico domani ma applicare un metodo che chiamiamo "futurecraft", l'arte di costruire il futuro: ipotizziamo scenari prossimi, esaminandone conseguenze ed esigenze e condividendone gli esiti, per consentire uno scambio di idee e aprire un dibattito pubblico"**<sup>24</sup>

Carlo Ratti

Sostanzialmente questo metodo non vuole né correggere il presente né predire il futuro bensì influenzarlo positivamente, insinuando nella mente collettiva un nuovo concetto che, al di là dell'essere concretizzato o meno, aprirà strade futuribili e certamente creerà un determinato impatto.

Una volta definita la sceneggiatura (futurecraft) e scelto lo sceneggiatore (designer), non resta che stabilire e definire il palcoscenico (territorio), intenso come "milieu".<sup>25</sup>

Questo concetto, che ha origine dalla geografia, definisce il territorio come l'insieme di condizioni naturali e socio-culturali sedimentate nel corso della storia e che diventano patrimonio collettivo e caratteristiche fondative dell'identità di un luogo. Un milieu, però, è anche potenzialità inespressa del territorio da cui, evidentemente, il progetto di design può recepire istanze trasformatrici e di sviluppo (Governa, 1999; Magnaghi, 2000).

24 Ratti, C., & Claudel, M. (2017). *La città di domani: Come le reti stanno cambiando il futuro urbano.* Einaudi.

25 Governa, F. (1997). *Il milieu urbano. L'identità territoriale nei processi di sviluppo* (pp. 5-206). FrancoAngeli.

## 1.3.0 Ambiti tematici

### 1.3.2 Networks Fabbricazione digitale Innovazione sociale

Perchè c'è bisogno di innovazione sociale?

In primo luogo, vi è la necessità di superare e sopperire alla carenza, alla frammentazione e in alcuni casi alla mancanza assoluta, di risorse, sia di natura economica che di natura materiale, un fenomeno sempre più diffuso e distribuito a livello globale.

È un fatto assodato che le aree di bisogno, nei più svariati campi, stanno interessando e rendendo vulnerabili ranges di popolazione sempre più ampie e non solo legate a situazioni di estrema povertà.

La crisi infatti ha colpito persone che non avevano mai avuto bisogno di un sostegno, mettendo in evidenza la necessità di sviluppare nuovi strumenti, ma allo stesso tempo ha rilevato l'importanza di ottimizzare e di rimodulare strategie in essere.

Entreremo in una nuova era, come la definisce Rifkin, la terza rivoluzione industriale, che è universale, come si può leggere in uno studio condotto dalla Nielsen<sup>26</sup> in oltre quaranta nazioni dove sono state fatte ricerche attraverso centinaia di interviste sulla propensione a scambiarsi la casa piuttosto che la macchina rispetto al desiderio di possederli.

Oggi, la sharing economy è un fenomeno affermato negli Stati Uniti e in Europa, ma la grande sorpresa che viene dallo studio Nielsen è l'entusiasmo che si coglie nei paesi dell'Asia e del Pacifico. Al primo posto con il 93% di approccio favorevole verso l'economia dello scambio è la Cina (Rifkin, 2015).

"Da un momento all'altro dovremmo scegliere cosa e quanto condividere con il nostro vicino. Da un momento all'altro dovremmo definire con precisione qual è la nostra comunità, per poi preoccuparci di avere e mantenere un'ottima reputazione all'interno di essa, perché la reputazione diventerà il nuovo capitale" (Rachel Botsman: il consumo collaborativo, TEDxSidney, 2010).<sup>27</sup>

26 <https://www.nielsen.com/it/it/insights/article/2018/the-sharing-economy-becomes-an-adult/>

27 Botsman, R., *il consumo collaborativo*, TEDxSidney, 2010 e Botsman, R., (2017). *Di chi possiamo fidarci?: come la tecnologia ci ha uniti e perché potrebbe dividerci*. Milano: Hoepli.

L'innovazione sociale<sup>28</sup> è intesa come quell'insieme multidisciplinare di pratiche, strategie e processi organizzati in modo da rispondere ad una o più necessità sociali, per accrescere e rafforzare la società civile ed il tessuto urbano, ormai frammentato in micro-realtà spesso individualistiche. In questo contesto la produzione sostenibile rientra all'interno della micro-dimensione comunitaria, con particolare riferimento al fenomeno del digital manufacturing, del nuovo artigianato e della nascita di centinaia di micro-laboratori partecipati su tutto il territorio, nazionale e non, che diventano veri e propri hub dell'innovazione.

Il termine 'hub' trova diverse definizioni anche nelle discipline di stampo umanistiche e sociali; infatti uno tra i primi a focalizzare il proprio lavoro di ricerca sulle interazioni sociali fu Georg Simmel, che può essere considerato uno dei padri della sociologia moderna, insieme a Weber e Durkheim.

Il concetto cardine del suo pensiero è l'interazione, la Wechselwirkung<sup>29</sup>: la società è caratterizzata dall'incessante interazione dei suoi elementi individuali; i rapporti sociali la definiscono e formano una "nuova entità", non derivante semplicemente dalla somma delle parti.

Quindi questi luoghi di fabbricazione digitale, di sperimentazione e di ricerca vengono considerati in quanto nodi di una rete che negli ultimi anni si è espansa fino a collegare realtà molto lontane tra loro dal punto di vista geografico, che però compongono reti delle reti globali, che in alcuni casi si contaminano alla filiera produttiva locale per via della società contemporanea, iperglobalizzata e iperconnessa.

In conseguenza a questo fenomeno urbano si sono venute a formare pratiche trasversali a questa modalità come la produzione distribuita<sup>30</sup>, di micro-produzione, di auto-produzione, di riuso ed upcycling con l'intento di sensibilizzare e veicolare queste tematiche ad un pubblico più vasto possibile, promuovendo processi di rigenerazione urbana e sociale dal basso, e proponendo stili di vita sostenibili, secondo i principi del learning-by-doing.

28 Avanzi. *Sostenibilità per azioni*, (2013). <https://www.avanzi.org/coesione-sociale/glossario-futur>

29 Simmel, G. (1998). *Le metropoli e la vita dello spirito*. Armando editore.

30 Maffei, S., & Bianchini, M. (2015). *La città industriosa. Anatomia delle nuove comunità produttive urbane*.

## 1.3.0 Ambiti tematici

### 1.3.3 Identità

#### Creazione valore socio-economico Nuovi modelli

Siamo nel mezzo di un processo storico gigantesco di trasformazione dell'economia, in un cambio di paradigma dell'intera società e dei suoi modi di produzione materiale e immateriale.

Una trasformazione tecnologica e di attitudine che apre numerose possibilità di produzioni a "costi marginali" sempre più vicini allo zero anche di molti altri prodotti e servizi e quindi in grado di mettere in discussione il fondamento stesso del capitalismo, ciò che Schumpeter<sup>31</sup>, con la teoria della distruzione creativa, aveva profetizzato prima e durante gli anni del boom economico.

In questo quadro, si inseriscono le teorie della pedagogia delle catastrofi e della decrescita<sup>32</sup> di cui Latouche è il "padre putativo", per cui una crisi può essere un'opportunità per riacquistare consapevolezza delle proprie risorse e dei propri limiti, definendoli come fondamenti e valori perimetrali e perimetrabili piuttosto che come vincoli.

Per questo motivo è estremamente importante in questo periodo storico riappropriarsi del concetto di ethos hegeliano<sup>33</sup>, ovvero la percezione del far parte di una comunità e di una moralità sociale, dove avviene la realizzazione del bene attraverso forme istituzionali come la società civile per far fronte alle problematiche urbane odierne.

I processi umani, economici, etnici e ambientali che si manifestano nei centri urbani sfuggono sistematicamente a piani e progetti, a mappe e logiche immobiliari, infatti mai come oggi, la democrazia si gioca nello spazio pubblico, nelle strade, sui marciapiedi.

Urbanistica e pianificazione sono invece ancora prigioniere di una visione anni '80, che

---

Secondo Schumpeter, la "burrasca di distruzione creativa" descrive il "processo di mutazione industriale che rivoluziona incessantemente la struttura economica dall'interno, distruggendo senza sosta quella vecchia e creando sempre una nuova"

31 Schumpeter, J. A. (2010). *Il capitalismo può sopravvivere?: La distruzione creativa e il futuro dell'economia globale*. Etas.

32 Latouche, S. (2016). *La decrescita prima della decrescita: Precursori e compagni di strada*. Bollati Boringhieri.

33 Enciclopedia delle scienze filosofiche in compendio, Laterza, Bari, 1975, pagg. 743-745)

mitizza la passività a scapito delle esigenze e tendenze del reale. Quello che serve oggi, argomenta La Cecla<sup>34</sup>, è nuova scienza delle città, capace di garantire una vita dignitosa e decorosa per tutti, concetto alla base della corrente di pensiero di decrescita a livello locale ponendo l'attenzione su come sviluppare politiche che promuovano questa tendenza.

In questa prima parte del lavoro di ricerca si analizzeranno criticamente, le diverse correnti di pensiero a riguardo di queste tematiche: dalle teorie lynchiane<sup>35</sup> sull'immagine della città, che aprivano le porte ad una nuova visione dell'urbanistica, ormai più di cinquanta anni fa, alle opinioni sulle Smart Cities, modello mainstream su cui le amministrazioni di tutto il mondo cavalcano i trend per il compiacimento dei propri cittadini.

Alla base di questa transizione stanno infatti le reti, che sono a integrazione 'laterale' e che permettono di abbattere in misura determinante sia i costi di produzione che quelli di distribuzione. Si arriva quindi a definire le caratteristiche di questo mondo postcapitalistico, retto da un'economia in cui "i costi marginali per la produzione, l'archiviazione e la condivisione di comunicazioni ed energia, nonché quelli di un numero sempre maggiore di prodotti e servizi, tendono allo zero".<sup>37</sup>

In questi tempi, nelle realtà urbane vi è una diffusa e progressiva individualizzazione,<sup>38</sup> fatta di solitudini connesse. In Italia il settore del sociale esiste da sempre, sia a livello statale con il sistema di welfare nazionale (primo settore) sia quello che è identificato come "terzo settore" che si compone di soggetti or-

34 Cecla, F. L. (2015). *Contro l'urbanistica. La cultura delle città*. Einaudi.

35 Lynch, K., & Ceccarelli, P. (2013). *L'immagine della città*. Venezia: Marsilio

37 Rifkin, J. (2014). *La società a costo marginale zero. L'internet delle cose, l'ascesa del «commons» collaborativo e l'eclissi del capitalismo*, p.91. (L. Vanni, Trad.). Mondadori.

38 Bianchetti, C. (2012). *Individualizzazione e condivisione nella città*. Crios, 2(2), 19-0.

---

*L'importanza del terzo settore per lo sviluppo del 'capitale sociale', ossia di beni immateriali quali la fiducia, lo spirito civico, la solidarietà, le buone norme e la propensione alla vita associativa, la cui presenza incide positivamente sui processi di sviluppo economico, specie su scala locale. Su questa linea S. Zamagni (1996) interpreta l'emersione del terzo settore come un progetto di 'economia civile' capace di incoraggiare quei processi di 'reciprocità istituzionale' necessari alla promozione del 'coordinamento orizzontale' della società. Come avviene a livello microeconomico nel distretto industriale, l'attivazione da parte del terzo settore di reti di scambio informali promosse su base gratuita e volontaria viene letta, a livello macrosistemico, come il primum movens nella generazione di quelle 'esternalità di rete' promotrici di crescita endogena per l'intero sistema economico.*

ganizzativi di natura privata e non che, senza scopo di lucro, perseguono finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale promuovendo e realizzando attività di interesse generale mediante forme di azione volontaria e gratuita o di mutualità o di produzione e scambio di beni e servizi.

Però dall'inizio del nuovo millennio, per una serie di ragioni e variazioni socio culturali diversi gruppi di persone, non necessariamente legati agli ambiti precedentemente descritti hanno cominciato raggrupparsi spontaneamente secondo quelle che non sono propriamente definibili come profili di persone sconnesse con il proprio contesto, che trascende da questioni ideologiche, politiche o di classe, ma semplicemente che li porta a fare comunità o a organizzarsi informalmente in modo da affrontare dei temi, dei problemi o delle opportunità mettendo insieme competenze e risorse in maniera diversa e, per certi versi radicalmente diversa dalle sopracitate situazioni.

Questi esempi possono essere:

- Cohousing e neighbourhood care, l'abitare collaborativo, abitazioni private corredate da spazi e servizi comuni, progettati e realizzati dai loro futuri abitanti. Combinano l'autonomia dell'abitazione privata con i vantaggi di servizi, risorse e spazi condivisi (ad esempio: lavanderia, micronido, laboratorio per il fai da te, stanze per gli ospiti, orti e giardini, sala delle feste con cucina professionale, palestra, piscina, internet caffè, spazi di coworking, ecc..) con benefici dal punto di vista sia sociale, sia economico, sia ambientale.<sup>39</sup>
- Fablabs e il movimento dei maker che in qualche maniera, e anche con delle ingenuità, ha però rimesso in discussione come si possono produrre gli oggetti e soprattutto focalizzato l'attenzione sul processo di produzione.<sup>40</sup>
- Micronurseries e time bank, la questione della cura e l'azione di sistemi di cura relazionali basati sulla cooperazione e sulla collaborazione, che quindi introducono degli elementi relazionali non solo basati sul rapporto servito-servitore ma sono diverse forme di relazione per diverse forme di economia.<sup>41</sup>

39 [www.newurbanbody.it](http://www.newurbanbody.it)

40 [www.makersinquiry.org](http://www.makersinquiry.org)

41 [www.regione.liguria.it/component/publiccompetitions/publiccompetition/1982-maggiordomo-di-quartiere-2019.html?view=publiccompetition&id=1982:maggiordomo-di-quartiere-2019&Itemid=188](http://www.regione.liguria.it/component/publiccompetitions/publiccompetition/1982-maggiordomo-di-quartiere-2019.html?view=publiccompetition&id=1982:maggiordomo-di-quartiere-2019&Itemid=188)

- Food coops e farmers market, con tutto il tema della della coltivazione e del cibo, forse quello che si è sviluppato di più e in maniera più visibile in cui questa innovazione sociale si palesa a livello planetario, come una moltitudine di esperienze, non più come piccole isole, ma come forte rivendicazione del fatto che non c'è solo un modo di immaginarsi il futuro agricolo-alimentare.<sup>42</sup>
- Un'altra tipologia di accoglienza, che magari non avrà avuto purtroppo grande successo dal punto di vista generale, che però vede e ha visto una serie di iniziative sistematiche. La più nota è Riace,<sup>43</sup> ma esistono altre numerose situazioni che mostrano come si può inventarsi modi di integrare, in modo positivo, i residenti stabili con quelli che sono transitori.
- Car pooling, dove si condivide lo spostamento con la stessa auto. Non si tratta di autisti professionisti, ma di utenti privati che condividono il tragitto casa-scuola, casa-lavoro o il percorso verso un evento. Chi offre il passaggio riceve un rimborso spese da chi lo richiede. Oltre a BlaBlaCar, in Italia esistono alcuni esempi di aziende innovative come la StartUp Clacson, che propone alcune realtà di car-pooling a breve percorrenza.
- Social streets, con l'obiettivo di far socializzare persone che vivono vicine al fine di instaurare un legame, condividere necessità, scambiare professionalità, conoscenze, portare avanti progetti collettivi di interesse comune e trarre tutti i benefici derivanti da una maggiore interazione sociale. NoLo,<sup>44</sup> a Milano, è un esempio paradigmatico.

42 [www.ortoduepuntozero.com](http://www.ortoduepuntozero.com)

43 Martinello, L. (2017). *L'accoglienza dolce Il modello del Comune di Riace e l'utopia della normalità: un welfare generativo è possibile?* (Bachelor's thesis, Università Ca'Foscari Venezia).

44 [www.icodesign.it/storytelling/beppe-sala](http://www.icodesign.it/storytelling/beppe-sala)

Categorizzando tutte queste visioni insieme viene fuori uno scenario per una diversa civilizzazione, e il risultato che ne deriva sono le reti collaborative, un concetto di collaborazione che è in stridente e radicale contrasto con mono-logica neoliberale imperante. Le persone, così facendo, contrattano la loro individualità personale per mettersi d'accordo con gli altri attraverso un atteggiamento eversivo rispetto ai canoni individualistici che il nostro tempo ci ha fatto conoscere.

## 1.4.0 Strumenti

### 1.4.1 Mappe

Il primo strumento di ricerca che si è utilizzato è quello delle mappe, mentali e concettuali per poter scorporare le ipotesi di ricerca ma anche e soprattutto nella fase di sperimentazione partecipata in ambito applicativo.

La mappatura cognitiva è un metodo di mappatura utilizzato per creare una rappresentazione visiva di un processo di sviluppo del modello mentale di una persona, ma nella fattispecie di un gruppo di persone.



Durante la ricerca e nella fase di analisi è stato uno strumento utile a scomporre domande complesse e a stabilire priorità aggiungendo chiarezza a concetti astratti. L'idea della mappa cognitiva nasce dal lavoro dello psicologo Edward Tolman.<sup>45</sup>

45 Tolman, E. C. (1948). *Cognitive maps in rats and men. Psychological review*, 55(4), 189.

Le mappe cognitive sono il termine ombrello per tutte le rappresentazioni visive di modelli mentali e ne esistono diverse declinazioni, ma sono due quelle utilizzate durante il lavoro di ricerca.

Le mappe mentali e quelle concettuali, che hanno scopi diversi:

- le mappe mentali consentono di strutturare rapidamente un testo e mostrarne la struttura graficamente. Durante la ricognizione sullo stato dell'arte della situazione dell'ambito di ricerca sono state fondamentali a definire le linee guida per il prosieguo e l'avanzamento del lavoro a livello teorico.
- Le mappe concettuali, invece, consentono di "riflettere", approfonditamente e lentamente, sui concetti espressi in un testo, cercando correlazioni tra concetti noti e concetti ignoti, cioè di avviare un processo di apprendimento significativo follow up.

L'epistemologo Joseph D. Novak e lo psicologo D. Bob Gowin hanno espresso chiaramente il loro pensiero riguardo all'apprendimento nel libro "Imparando a imparare"<sup>46</sup> (p.35):

46 Novak, J. D., & Gowin, D. B. (2001). *Imparando a imparare*. Sei.

***L'apprendimento è un'attività che non può essere condivisa; è piuttosto una responsabilità che l'individuo deve assumersi. I significati dati alla realtà, invece, possono essere messi in comune, confrontati, concordati. Quando le mappe concettuali vengono costruite da gruppi di utenti svolgono un'utile funzione sociale e stimolano la discussione.***

————— **Joseph Novak**

Le mappe concettuali sono dunque uno strumento per organizzare la conoscenza e per favorire l'apprendimento, la cui struttura è sintetizzata dalle parole dello stesso Novak (pp.21-35)<sup>46</sup>:

**Definiamo il concetto di "regolarità", un insieme di caratteristiche costanti, riscontrata negli eventi o negli oggetti e designata con un nome. Le mappe concettuali dovrebbero servire a mettere in evidenza le connessioni di significato tra i concetti che formano le proposizioni. Il termine proposizione identifica un'unità semantica in cui due o più concetti sono legati tra loro da parole. Costruire mappe concettuali è un'espedito per schematizzare un insieme di significati nascosti dentro una rete di proposizioni.**

Joseph Novak

47 Arcidiacono, C. (2008). *Ricerca-azione partecipata [PAR] e cooperative inquiry: esperienze a confronto. La ricerca-intervento. Prospettive, ambiti, applicazioni*, 1, 217-238.

La ricerca sull'azione partecipativa (PAR)<sup>47</sup> è un metodo di ricerca collaborativa utilizzato per raccogliere informazioni da utilizzare per cambiamenti futuri e futuribili.

Nelle sessioni di mappatura cognitiva, quindi durante una sperimentazione sul campo, si chiede agli utenti di creare una mappa di un processo, partendo da un concetto, definendo il problema e condividendo i possibili scenari risolutivi.

Questa metodologia di ricerca esplorativa è basata sulla scoperta: le diverse discussioni e dibattiti che si vengono a creare mettono in luce argomentazioni nuove e in modo imprevedibile. Questo formato strutturato può aiutare a scoprire nuovi temi e intuizioni perché i partecipanti hanno la libertà di contribuire in modo naturale, attraverso una sorta di flusso di coscienza collettivo. Pertanto, i momenti di brainstorming vanno a beneficio della ricerca, ponendo le basi per un'ipotesi di modello ancora in evoluzione.

Queste attività dotano le persone interessate di uno strumento che le "potenzi", offrendo loro un ruolo primario e attivo verso il cambiamento. Nel contesto di UX, la mappatura cognitiva aiuta i partecipanti a scoprire nuove idee esternalizzando e visualizzando le loro conoscenze esistenti.

Ad esempio nella fase di sperimentazione della ricerca, quando abbiamo utilizzato un approccio di mappatura cognitiva per la ricerca sulle operazioni di progettazione, diversi partecipanti hanno ritenuto che le sessioni chiarissero la loro comprensione dell'argomento.

Che in altre parole si rifà alla metodologia del Design Thinking<sup>48</sup> (sviluppata a Stanford e poi diffusasi rapidamente in USA, Canada e in gran parte d'Europa), che ha l'obiettivo di aumentare la capacità dei gruppi informali e delle organizzazioni, come aziende profit, no profit e/o pubbliche amministrazioni, a prendere decisioni efficaci in ambiti complessi e multidisciplinari, creando condivisione e "benessere" per tutti i suoi stakeholder, interni ed esterni.

Il design thinking, infatti, mette in discussione l'esistente<sup>49</sup> indicando altre strade per affrontarlo, producendo immagini e sistemi di senso al cui interno il tema possa effettivamente essere affrontato in modo positivo (design quindi come sensemaking, che "produce senso").

Le organizzazioni, soprattutto quelle prese come caso studio, oggi vivono una fase di cambiamento dovuto alle trasformazioni sociali da gestire. Devono in continuo rispondere al meglio ai bisogni delle persone inserite in un contesto sociale sempre più dinamico ed eterogeneo.

L'approccio che è stato utilizzato è quello del Community Centered Design.<sup>50</sup> Questo tipo di approccio parte dal presupposto che per ridisegnare un'esperienza (un servizio, un'organizzazione, una comunità di pratica, il volontariato, etc.) sia necessario mettere al centro l'utente e co-progettare il servizio insieme, personalizzarlo.

Così facendo l'attitudine laboratoriale dei diversi tavoli di lavoro e dei progetti portati avanti durante la sperimentazione, diventa uno spazio di prova per la creazione di momenti in cui i partecipanti possono agire liberamente e diversamente dal quotidiano, in cui l'attivazione dell'intelligenza collettiva e l'apertura possono aiutare ad innovare e a risolvere le sfide concrete sul territorio.

Attraverso l'attività laboratoriale saranno generate nuove mappe cognitive che aiuteranno i partecipanti a ridisegnare e migliorare le esperienze che offrono ai propri stakeholder, in un'ottica di miglioramento dell'efficienza e dell'efficacia dei meccanismi di erogazione e prototipazione di nuove idee.

48 Brown, T., & Wyatt, J. (2010). *Design thinking for social innovation. Development Outreach*, 12(1), 29-43.

48 Rizzo, F., Deserti, A., & Cobanli, O. (2017). *Introducing Design Thinking in Social Innovation and in Public Sector: A design-based learning framework*.

49 Simon, H. A. (1988). *Le scienze dell'artificiale. Il mulino*.

50 Cantu, D., Corubolo, M., & Simeone, G. (2013, October). *A Community Centered Design approach to developing service prototypes. In ServDes. 2012 Conference Proceedings Co-Creating Services; The 3rd Service Design and Service Innovation Conference; 8-10 February; Espoo; Finland (No. 067, pp. 65-70). Linköping University Electronic Press*.

## 1.4.0 Strumenti

### 1.4.2 Framework

Secondo quanto detto nel precedente paragrafo, il design thinking è una metodologia mirata ad aumentare la capacità di pensiero integrato,<sup>51</sup> finalizzato a fornire un'esperienza soddisfacente attraverso la partecipazione di diverse figure e profili. Questo è un processo che attraversa le seguenti fasi:

- Understand
- Observe
- Point of view
- Ideate
- Prototype
- Test.

Si tratta, quindi, di un processo basato sulla comprensione e l'osservazione dei fatti e dei punti di vista di ognuno, per poi procedere con l'ideazione e la costruzione di un prototipo da testare.

Questo approccio, nato ormai anni fa, grazie a Tim Brown, CEO di IDEO e autore di "Change by Design"<sup>52</sup> è entrato nella dimensione di impresa, anche ad alti livelli; le grandi multinazionali, come ad esempio Google e/o Apple hanno interi reparti e uffici dedicati esclusivamente a innescare processi e innovare strategie attraverso il design thinking.

Sempre nel mondo delle aziende, si sta facendo strada un altro approccio ideato da Eric Reis, autore di "The Lean Startup"<sup>53</sup> e del relativo metodo lean thinking che invece, può essere rappresentato come un modello circolare, nel quale le tre fasi fondamentali sono:

- Build
- Measure
- Learn

Nel modello di Reis, infatti, il fine ultimo è quello di imparare ciò che i clienti vogliono realmente dal prodotto, basandosi su fatti reali, e non ciò che dicono di volere o che l'azienda pensa possano volere.

51 Müller, R. M., & Thoring, K. (2012). *Design thinking vs. lean startup: A comparison of two user-driven innovation strategies. Leading through design*, 151, 91-106.

52 Brown, T., & Katz, B. (2019). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation (Revised and updated edition)*. HarperBusiness, an imprint of HarperCollinsPublishers.

53 Ries, E. (2011). *The lean startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses. Currency*.

Il processo circolare del Lean Startup, quindi, passa dall'idea alla costruzione di un prodotto, prosegue con la misurazione dei risultati ottenuti sul mercato (raccolta dati) e infine con la fase di comprensione (learn), per poi ripartire da una nuova concezione dell'idea basata sulla conoscenza dei dati.

Questi approcci hanno preso piede all'interno delle aziende, e condividono alcuni punti in comune utili lungo tutto il processo e il ciclo di vita di un'idea fino arrivare allo sviluppo di un prototipo e all'individuazione di un modello sostenibile, ma basandosi sulle definizioni, a prima vista i due modelli sembrano totalmente differenti: sia per il modo in cui rappresentano il processo produttivo, sia per le attività che compongono tale processo.

***Stiamo imparando a non pensare ai sostantivi ("come potremmo progettare una migliore macchina automatica per il voto?") ma ai verbi: "quale potrebbe essere un modo per migliorare l'esperienza democratica?"***

————— **Tim Brown**

Mentre il Design Thinking può essere visto come un processo per trovare soluzioni creative a problemi complessi e specifici per le esigenze dei clienti, l'approccio Lean thinking è una sorta di framework da utilizzare per startup, un'impresa o una multinazionale che abbiano intenzione di sviluppare un'idea o una vision già esistente, per la quale sia già stata identificata una nicchia di mercato.<sup>54</sup>

Integrare queste due tipologie di processo è utile a consolidare le basi per lo sviluppo di un'attività, sfruttando i principi del design thinking nella prima fase di creazione di un'idea, quindi dove la creatività e il pensiero laterale sono fondanti e fondamentali soprattutto per la natura stessa del metodo, votato alla creazione di empatia con quelli che sono i cosiddetti customer needs<sup>55</sup> questo approccio si collega molto bene con quelli che sono poi i principi dell'approccio lean startup, infatti ciò che hanno in comune queste due metodologie è una forte interazione con il cliente, un principio di continua interazione per testare le ipotesi del modello di business fino a creare poi

54 Müller, R. M., & Thoring, K. (2012). *Design thinking vs. lean startup: A comparison of two user-driven innovation strategies. Leading through design*, 151, 91-106.

55 [www.fortuneita.com/2019/11/18/come-cambiare-il-mondo-con-il-design-thinking/](http://www.fortuneita.com/2019/11/18/come-cambiare-il-mondo-con-il-design-thinking/)

una soluzione che sia validata direttamente dal mercato. Trascendendo il mondo delle aziende e calando l'integrazione di queste metodologie in un contesto socio-culturale urbano, bisogna pensare ad ogni processo innovativo come ad una serie continua di test ed esperimenti, finalizzati a comprendere ed imparare dal contesto per modificare i presupposti iniziali, modellando l'indotto su uno specifico target di persone.

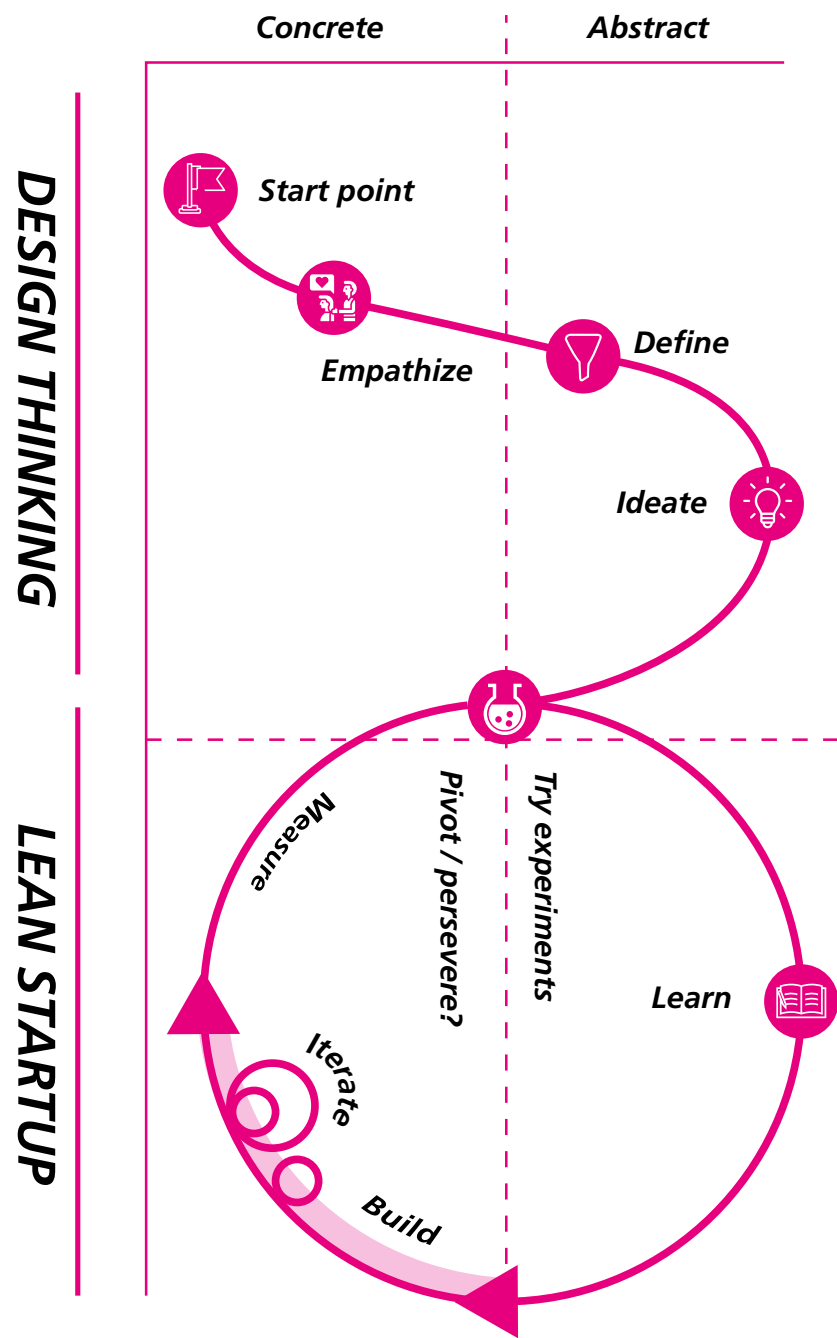
In tal senso, dall'approccio lean startup occorre prendere il processo di iterazione veloce e gli anelli di retroazione, legando il tutto alle valutazioni metric-based. Tutto ciò va poi collegato ai metodi di ricerca qualitativa utilizzati nel Design Thinking, per comprendere meglio come personalizzare il need, sulla base delle esigenze.

Un approccio del genere va visto non come un processo di step consecutivi da seguire, bensì come un framework, un quadro di riferimento, all'interno del quale ogni iniziativa, progetto o attività progredisce in base alle peculiarità dello stesso, con la consapevolezza a priori della possibilità di successo o di fallimento.

**"Per ottenere un cambiamento è necessario sbloccare l'immaginazione delle persone e applicarla a tutti i settori della vita in microscala. La progettazione critica, generando alternative, è in grado di aiutare le persone a creare bussole, invece di mappe, per navigare attraverso nuovi sistemi di valori"<sup>55</sup>**

— Anthony Dunne e Fiona Raby

55 *Speculative everything. Design, Fiction and Social Dreaming*, MIT PRESS, Cambridge, 2013



Confidential and propriety - 2016 © - Gartner Inc.

## 1.4.0 Strumenti

### 1.4.3 Toolbox

Le persone nella loro unicità possono essere raggruppate in cluster, in raggruppamenti tipologici, che includono modelli di comportamenti tipici e ricorrenti.

L'attenta ricerca di questi raggruppamenti avviene attraverso dati oggettivi statistici, ma soprattutto attraverso dati soggettivi ricavati da interviste e permette la creazione di una serie di gruppi di utenti-tipo utili nella progettazione.<sup>56</sup> Ogni gruppo è rappresentato da una personas di cui assume gli attributi: dalle caratteristiche socio-demografiche, ai bisogni, ai problemi, alle aspirazioni, agli obiettivi, alle abitudini e allo stile di vita. La personas è l'archetipo del gruppo che rappresenta, attraverso la quale il progettista può coprire le esigenze della maggior parte degli utenti afferenti a quel cluster.

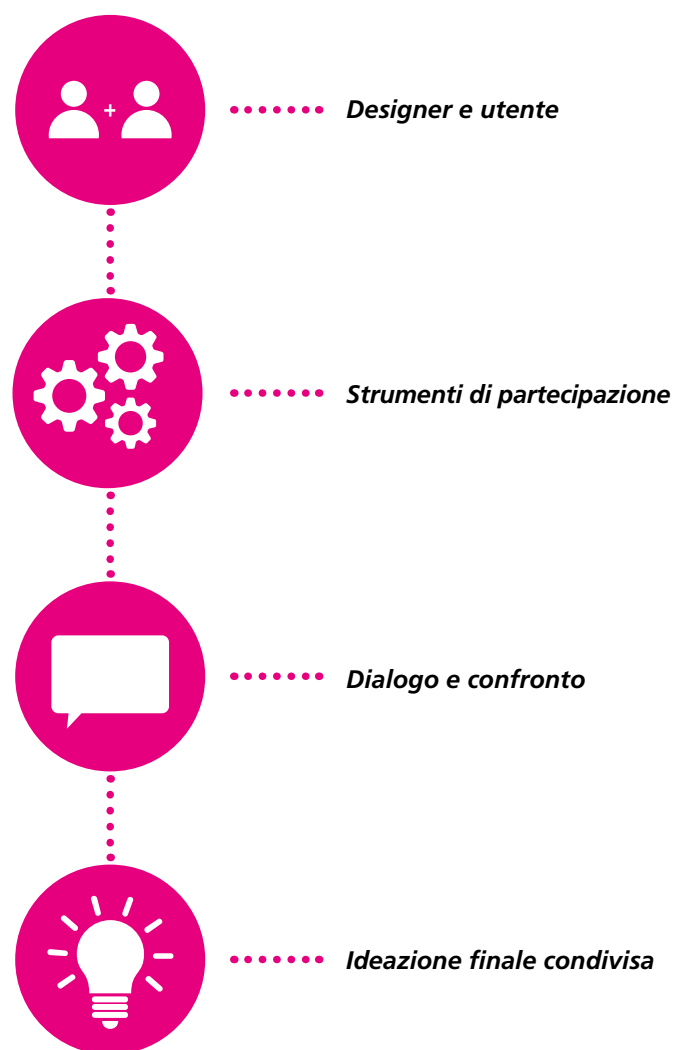
Dopo aver individuato questo primo strumento, è necessario visualizzare e concettualizzare le diverse specificità del contesto analizzato attraverso una mappa di comunità, risorsa progettuale che presenta le seguenti caratteristiche:

- di interdisciplinarietà, in quanto utilizza oltre alla disciplina del design, approcci etnografici, antropologici, interculturali ed educativi;
- di conoscenza del patrimonio culturale, grazie all'acquisizione del sapere della tradizione trasmettere conoscenza e promuovere valori e atteggiamenti di condivisione e protezione nella costruzione di uno scenario futuro;
- di coinvolgimento propositivo degli utenti attraverso lo sviluppo di un pensiero critico e della ricerca di soluzioni ai bisogni;
- di sviluppo delle risorse locali in una prospettiva locale.

La mappa di comunità<sup>57</sup> rappresenta l'identità e il senso di appartenenza ad un luogo specifico da parte degli abitanti.

56 Olivastrì, C., (2018), *Servizi su misura*, p. 251-257, in *Design su Misura*, Atti dell'Assemblea annuale della Società Italiana di Design 2017. [http://www.societaitalianadesign.it/?page\\_id=164](http://www.societaitalianadesign.it/?page_id=164)

57 Filippi, F., & Benelli, E. *Service Design. Un servizio per la comunità in Atti di convegno di UrbanPro-mo 2019*



Questa ipotesi si basa sulla capacità della mappa d'innescare processi di valorizzazione sostenibili grazie alla sua natura partecipativa e di co-produzione.

Una volta, definita una determinata strategia d'azione<sup>58</sup> per un determinato contesto, è necessario fare un upgrade nella strutturazione progettuale, ovvero uno spostamento di focus dalla centralità della soluzione a quella della valutazione, dove proprio quest'ultima può diventare l'elemento che fornisce le evidenze necessarie ad individuare in maniera più efficiente le sfide da mettere al centro di azioni future.

La produzione effettiva di evidenze ed esperimenti in grado di testare nuovi approcci alla risoluzione di problemi pubblici è uno degli elementi più interessanti per aggiornare l'attuale processo di decision making, rendendolo più progettuale e pragmatico.

58 Mortati, M., B. Villari, Maffei, S. (2016). *Le politiche per il design e il design per le politiche: dal focus sulla soluzione alla centralità della valutazione*. Santarcangelo di Romagna: Maggioli, p. 74 - 83.

## 1.4.0 Strumenti

### 1.4.4 Euristiche

**euristico** agg. [der. del gr. *εὕρισκω* «trovare, scoprire»] (pl. m. -ci). – Nel linguaggio scient., detto di ipotesi che viene assunta precipuamente come idea direttrice nella ricerca dei fatti, e del metodo stesso di ricerca così condotta: mezzo e., in senso lato, mezzo di ricerca. In partic., in matematica, procedimento e., qualsiasi procedimento non rigoroso (a carattere approssimativo, intuitivo, analogico, ecc.) che consente di prevedere o rendere plausibile un risultato, il quale in un secondo tempo dovrà essere controllato e convalidato per via rigorosa.

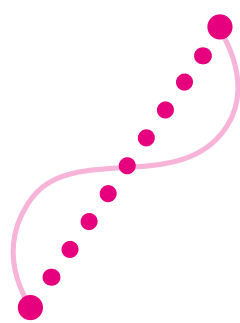
#### Definizione Treccani

Partendo dal presupposto che vi sono problemi che costringono a pensare in modo diverso è necessario creare nuovi paradigmi di vivibilità, generando co-responsabilizzazione della comunità locale e andando ad individuare le problematicherie che il design può risolvere, non inteso come disciplina elitaria, ma come mezzo per la democratizzazione della cultura del progetto.

Il metodo euristico,<sup>59</sup> quindi, è l'insieme di strategie per far fronte ad determinato problema, o comunque, una questione da risolvere, attraverso una procedura di semplificazione per trovare una soluzione semplice ed accettabile nel minor tempo possibile.

Il poter utilizzare questo tipo di approccio in un contesto socio-urbano, però, implica una consapevolezza situazionale del contesto di riferimento, e perciò, prendendo in analisi e come caso studio una determinata condizione sociale, non è detto che la modellizzazione di determinate strategie possa essere ripetibile in altre realtà.

Sicuramente la sperimentazione operativa svolta durante il lavoro di ricerca è servita a mettere in risalto punti deboli e punti di forza di un progetto finalizzato alla creazione di una legacy continuativa sul territorio.



59 Abbott, A. D., & Santoro, M. (2007). *I metodi della scoperta: Come trovare delle buone idee nelle scienze sociali*. ESBMO.

In quest'ottica l'euristica produce prestazioni non sempre accurate, ma non per questo meno razionali delle risposte teoriche che si dovrebbero ottenere sulla base di un modello normativo. Infatti, spesso gli individui forniscono risposte "abbastanza buone" proprio perché nell'ottica simoniana,<sup>60</sup> date certe circostanze, queste risposte sono il frutto del funzionamento naturale del sistema cognitivo.

Esistono tre tipi di euristiche (Newell e Simon, 1972):<sup>61</sup>

- centrata sulla semplificazione del problema che, attraverso una sua rappresentazione e simulazione con caratteristiche più elementari di quelle assunte in partenza, aiuta a valutare la correttezza di una probabile soluzione;
- centrata sulla semplificazione a ritroso, che partendo dalla soluzione ideale desiderata, ripercorre le tappe, fino a riformulare il vero problema di partenza. Questo metodo è particolarmente utile quando il problema è difficilmente identificabile e definibile;
- centrata sull'analisi mezzi-fini che comporta la suddivisione del problema iniziale in sotto problemi, cioè unità più semplici e più facilmente analizzabili. Il vantaggio di quest'euristica è di poter affrontare anche problemi che presentano una certa complessità.

Le euristiche sono anche procedure flessibili in quanto, pur basandosi sui meccanismi generali di funzionamento della mente, si modulano secondo il compito richiesto. L'approccio basato sugli errori sistematici ha prodotto risultati che consentono di comprendere come effettivamente gli individui giungono ad emettere un giudizio.

60 Cavallin, F. (2015). *Creatività, pensiero creativo e metodo*. Libreriauniversitaria.it Edizioni. (pag. 90)

61 Castelli, L. (2014). *Psicologia sociale cognitiva: un'introduzione*. Gius. Laterza & Figli Spa.

Legacy: l'eredità materiale (infrastrutture urbane e tecnologiche, strutture architettoniche) e immateriale (diffusione di conoscenza, acquisizione di competenze gestionali e organizzative, nuove relazioni internazionali, ampliamento dei servizi offerti, miglioramento dell'immagine) per lo sviluppo territoriale sia in termini culturali che economici. Ricci, M. (2019). *LEGACY. Abitare la terra, XVIII*. <https://doi.org/10.36165/2845>

## 1.5.0 Antinomie

### 1.5.1 Modello VS antimodello

La città assume il volto di un insieme di spazi e di servizi privati, gestiti secondo una logica di mercato che si riflette in una condizione di depoliticizzazione, ovvero nella loro sottrazione al conflitto e al confronto tra diversi modelli di gestione e di utilizzo,<sup>62</sup> e in questo senso si parla di modello contro antimodello.

62 Alteri, L., Cirulli, A., & Raffini, L. (2019). *L'innovazione sociale urbana tra sperimentazione e nuove forme di governance e disimpegno del welfare. la rivista delle politiche sociali*, 1, 39-54.

In un contesto in cui i diritti sociali finiscono per essere ridotti a merce, gli attori coinvolti nel welfare urbano, a partire dalle organizzazioni del terzo settore, vivono una trasformazione radicale nella quale i nuovi assetti di governance favoriscono uno scivolamento «dalla partecipazione politica al coinvolgimento civico» (De Leonardis, 2011, p. 128).<sup>63</sup>

63 De Leonardis O., (2011). *Dividing or Combining Citizens. The Politics of Active Citizenship in Italy*, in Newman J. e Tonkens E. (a cura di), *Responsibility and Choice Summoning the Active Citizen in Western European Welfare States*, Amsterdam University Press, Amsterdam.

In generale, il termine governance fa riferimento ad un modello organizzativo e decisionale che vede la compresenza di una pluralità di attori e che riguarda specificamente la gestione delle risorse, tangibili e intangibili, locali e non, disponibili in un determinato ambito territoriale.

Caratteristica principale delle nuove modalità di regolazione si basa sulla ridefinizione del ruolo (centrale ma non più esclusivo) dei soggetti istituzionali che danno vita a prassi di governo radicalmente differenti rispetto al passato.

In questo senso, si definiscono le tre facce della medaglia rispetto ad una governance/amministrazione/res pubblica:

- POLITY: Definizione dell'identità e dei confini della comunità politica organizzata.
- POLITICS: L'insieme delle architetture del potere, dei processi e degli attori. Nonostante l'evidente differenza di contesto storico, politico e intellettuale, le argomentazioni di Max Weber in "La politica come professione",<sup>64</sup> rap-

64 Weber, M., Cacciari, M., & Tuccari, F. (2009). *La politica come professione*. A. Mondadori.

presentano un approccio alla questione estremamente contemporaneo: perché l'uomo politico possa esserlo sia eticamente sia legittimamente, egli deve "praticare" la politica non solo in modo non occasionale e estemporaneo, ma deve mostrare qualità e capacità che possono svilupparsi nel corso del tempo innestandosi su attitudini personali innate, quindi di professionisti a tempo pieno, collaborando con altri attori la cui identità non è unicamente politica, e provengono da altri ambienti: economici, culturali, sociali, ma comunque esperti e professionisti.

- POLICY: Decisioni, provvedimenti che interessano individui, gruppi o interi settori della società.

Accanto agli elementi (integrazione e partecipazione) i programmi europei mettono l'accento sulla necessità di costruire alleanze o coalizioni (partnerships) tra gli attori locali, al fine di mobilitare le risorse per lo sviluppo.

La Governance<sup>65</sup> territoriale può essere definita come un processo di coordinamento dei soggetti territoriali (istituzionali e non, pubblici e privati) e delle relative iniziative, finalizzato alla condivisione della visione di sviluppo del territorio, promuovendo l'elaborazione e la successiva attuazione di iniziative territoriali coerenti rispetto a tale visione di sviluppo. La governance territoriale così definita consente di porre l'attenzione sulla coerenza tra l'individuazione degli obiettivi di sviluppo locale e le capabilities di ciascun attore locale.

La governance può essere vista come un meccanismo in cui le azioni collettive emergono come il risultato di diversi gruppi di interesse in grado di stimolare una nuova coesione territoriale da cui gli attori del territorio possono trarre vantaggio attraverso il rafforzamento dell'identità locale.<sup>65</sup>

65 Le Galès, P. (1998), "Regulation and Governance of European Cities", *International Journal of Urban and Regional Research*, Vol. 22, n. 3, 481-506.

65 Castells, M. (1995), *The power of Identity*, Blackwell, Oxford

## 1.5.0 Antinomie

### 1.5.2 Smart citizen VS senseable citizen

66 [www.senseable.mit.edu](http://www.senseable.mit.edu)

La terminologia utilizzata in dicotomia per i sottotitoli, deriva dal nome del centro di ricerca del Massachusetts Institute of Technology - il SenseAble City Laboratory<sup>66</sup> - il cui direttore è proprio Carlo Ratti. Da un lato abbiamo la definizione "Smart", ormai utilizzata già dai primi anni '90, che trascende la semplice definizione letteraria di "intelligente" e amplifica la semantica ad un qualcosa di più, un valore estrinseco alla mero intelletto, un *quid* di capacità e velocità di apprendimento e di risposta agli stimoli esterni, in un mondo in continua evoluzione, in cui essere veloci nel recepire i cambiamenti, adeguandosi alle nuove realtà, è la chiave per divenire e restare competitivi.

Invece la crasi dei termini "Sense" e "Able", determina con molta efficacia il significato della transizione necessaria alle città, che va oltre lo smart, quindi che rende capace e abilita la cittadinanza alla creazione di senso e significato delle proprie azioni, inteso come un up grade del termine "smart", in modo da cambiare i comportamenti in città e del cittadino, sensibilizzandolo e informandolo dei miglioramenti che tale attitudine potrebbe portare alla città ed alla comunità.

Questo è un nuovo paradigma della conoscenza basato sulla multidisciplinarietà nella progettazione, sulle funzioni di community, condivisione e di comunicazione offerte da Internet e dal digitale, sulla partecipazione cittadina al miglioramento della città, che favorisce la sinergia tra gli attori che agiscono nella città, migliorando la pianificazione e riducendo gli sprechi; avvicina amministrazione e cittadini attraverso una comunicazione efficace e valorizzare il contributo attivo degli abitanti.

*Dal sito [senseable.mit.edu](http://senseable.mit.edu): "The Lab is characterized by an omnidisciplinary approach: it speaks the language of designers, planners, engineers, physicists, biologists and social scientists. Senseable is as fluent with industry partners as it is with metropolitan governments, individual citizens and disadvantaged communities. Through design and science, the Lab develops and deploys tools to learn about cities—so that cities can learn about us."*

La società urbana in toto, così, viene incaricata di coordinare le attività cittadine, supportata e supportando l'amministrazione che interviene in diverse aree.

In questo scenario, anche l'Università, in quanto ente e stakeholder del territorio, deve uscire dal proprio recinto accademico e rispondere ai problemi, o comunque alle questioni che il territorio propone, in virtù del fatto che essa stessa è garante della formazione culturale e sociale delle nuove generazioni, che sarà il capitale umano della città del domani. «Trasformare l'aula scolastica in uno spazio senza soluzione di continuità con il mondo esterno, un luogo dove si dibattono problemi concreti, dove il sapere trova attuazione pratica» (Nussbaum, 2011).<sup>66</sup>

66 Cognetti, F. (2013). *La third mission dell'università. Lo spazio di soglia tra città e accademia. Territorio.*

**Essere smart è alimentarsi della differenza. In particolare le procedure operative che «accompagnano» le città per farle diventare smart «partono» dalle risorse, dai caratteri, dai luoghi e dalle vocazioni esistenti. Questo significa, in sintesi, che nascono «dal basso», intendendo per ciò che è basso non ciò che è inferiore ma ciò che è «basilare», quindi anche e soprattutto i cittadini.**<sup>67</sup>

————— **Roberto Masiero**

È fondamentale andare ad intervenire, non su un modello di simulazione della realtà, ma attuare azioni e pratiche sincroniche a quel dato momento, *l'hic et nunc* heideggeriano che riguarda sempre il momento in cui si agisce, l'esistere nello spazio sempre connesso con la temporalità, e non un'epistemologia, una visione scientifica che costruisce un modello, che solo dopo va ad intervenire in nome di una perfezione astratta nei confronti della realtà. Il tutto deve essere considerato come un processo,<sup>67</sup> che coinvolge attività da coordinare e da gestire, adottando logiche trasversali, che riguardano più dimensioni - dall'ambiente all'energia, dalla salute alla sicurezza - ma anche più attori - dalla Pubblica Amministrazione alle imprese ai cittadini.

67 R. Masiero, *Essere smart*, in A. Bonomi e R. Masiero, *Dalla smart city alla smart land*, Venezia, Marsilio, 2014, pp. 108-109, 112)

67 Centro Studi di Assolombarda nel rapporto «Smart Cities - Casi di studio»

Progetti, iniziative, servizi esistenti e futuri devono essere integrati e resi sinergici in una visione di lungo termine, declinata secondo le esigenze specifiche di un territorio.

## 1.5.0 Antinomie

### 1.5.3 Smart cities VS senseable cities

**"Più che 'smart' city a noi piace usare l'aggettivo 'senseable', perché ha un doppio significato in inglese e sembra mettere più l'enfasi sulle persone che non sulla tecnologia: il risultato è una città che risponde meglio ai cittadini"**<sup>68</sup>

Carlo Ratti

<sup>68</sup> Meeting per i 25 anni del Consorzio ERCIM (the European Research Consortium for Informatics and Mathematics), 2014

La politica comporta una serie di azioni svolte da attori individuali e/o collettivi più o meno specializzati, intraprese in uno specifico ambito territoriale e in una data comunità.

Oggi giorno, il termine smart è abusato e inflazionato, il che però non sminuisce il valore assoluto e intrinseco che tale aggettivo porta con sé, tale attitudine in campo urbano deve essere supportata da driver di governance e azioni mirate e strutturate sul territorio.

<sup>69</sup> [www.population.un.org](http://www.population.un.org)

Secondo la ricerca<sup>69</sup> "World Urbanization Prospects" del Dipartimento di Economia e Affari sociali delle Nazioni Unite si prevede che nel 2050 il 68% della popolazione mondiale vivrà nelle aree urbanizzate del pianeta; e già oggi, in Europa, il 74% della popolazione vive in ambienti urbani e, nel 2050, tanto in Europa come in Italia, le aree urbane ospiteranno non meno dell'82% del totale dei loro abitanti.

Questo processo di inurbanimento comporterà una profonda trasformazione sociale e territoriale che avrà bisogno di essere gestita con una visione a lungo termine e con soluzioni in grado di soddisfare una rinnovata domanda in tema di abitazione, trasporti, energia, e servizi, che vanno dall'istruzione della popolazione più giovane alle tematiche legate alla silver economy.<sup>70</sup>

Un fattore chiave per lo sviluppo delle città è la resilienza agli eventi super partes del nostro tempo come i cambiamenti sociali, culturali, demografici e ambientali che risiede, anche, nelle considerevoli opportunità offerte dai processi di transizione digitale.

<sup>70</sup> Checcucci, P. (2019). *Invecchiamento attivo e silver economy in Europa e in Italia*.

La disponibilità di nuove risorse digitali permetterà di migliorare la raccolta e l'elaborazione di dati sempre più numerosi e complessi, utili per una pluralità di soggetti urbani,<sup>71</sup> come aziende, amministrazioni locali, forze di polizia, ospedali, soccorritori e cittadini stessi, che dovranno trovare nuovi modi di integrare attraverso un processo di cambiamento collaborativo e tale da fornire scenari e soluzioni che affrontino i problemi concreti delle diverse parti interessate.

I processi e gli strumenti digitali (A.I, automazione, big data, realtà aumentata, digital fabrication, internet of things, etc.) potranno consentire di migliorare in modo significativo le capacità di anticipazione e di previsione in relazione ai fenomeni connessi ai grandi trend di cambiamento globale, consentendo di fornire nuovi modelli utili a sviluppare migliori processi decisionali e operativi.

Ma il concetto valica i confini del digitale, e lo si evince dalla definizione che dà la Commissione europea di smart city<sup>72</sup>, per cui questo modello va oltre l'uso delle tecnologie per raggiungere un migliore utilizzo delle risorse e minori emissioni, il che significa anche un'amministrazione cittadina più interattiva e reattiva ai processi sociali del territorio.

Ma proprio fra le principali barriere di sviluppo, ci sono in primis, la mancanza di risorse economiche e in secondo luogo l'alternarsi di amministrazioni diverse in pochi anni. Per queste ragioni è difficile rendere i progetti economicamente sostenibili e la maggior parte si arena dopo la prima fase.

Nonostante ciò, la tecnologia è lo strumento da mettere al servizio dei cittadini e per controllarla servono una visione ampia, un ambiente aperto, solido e robusto per condividere esperienze, un framework dove innestare le soluzioni e farle comunicare. Spesso il principale problema è che le tecnologie sono slegate con i bisogni reali della popolazione e non si riesce a ottenere il valore che deriverebbe dalla loro commistione, che è maggiore rispetto alla loro somma aritmetica.

La città dovrebbero quindi costruire una piattaforma comune, ancor prima di installare le singole soluzioni che, da sole, rischiano di essere solo vetrine.

<sup>71</sup> Ciaramella, A., & Celeni, A. (2019). *Industria 4.0 e manifattura in città: uno sviluppo verticale possibile*. In *TECHNE 17*, Firenze: Firenze University Press

<sup>72</sup> Antonio Puliafito, direttore del Laboratorio Nazionale CINI su "Smart Cities & Communities" -

## 1.5.0 Antinomie

### 1.5.4 Bottom up vs top down

I continui cambiamenti sul piano economico, politico e sociale, avvicendatisi negli ultimi decenni, hanno prodotto la diffusione di importanti e significativi processi di trasformazione anche nelle forme di produzione e consumo. Si evidenzia così in maniera forte la necessità di ripensare politiche innovative e nuove strategie in un'ottica di sviluppo sostenibile dei territori.

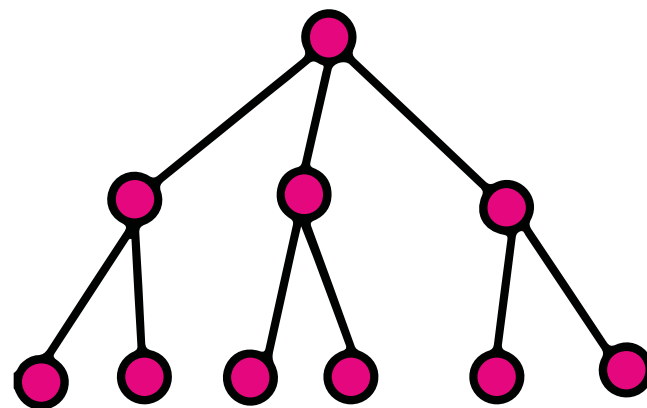
73 Selloni, D. (2014). *Designing for public-interest services. Citizen participation and collaborative infrastructures in times of societal transformation.*

Lo sviluppo locale<sup>73</sup> assume un interesse primario nelle agende programmatiche delle amministrazioni che mirano a rafforzare la competitività dei sistemi territoriali. L'efficacia delle politiche territoriali si fonda sull'integrazione di iniziative a favore dello sviluppo economico attraverso l'inclusione sociale. In questo scenario, assumono grande importanza i modelli di governance del territorio e i meccanismi di governo innovativi in cui tutti gli attori interessati sono parte attiva nelle varie fasi del processo (dalla pianificazione alla realizzazione).

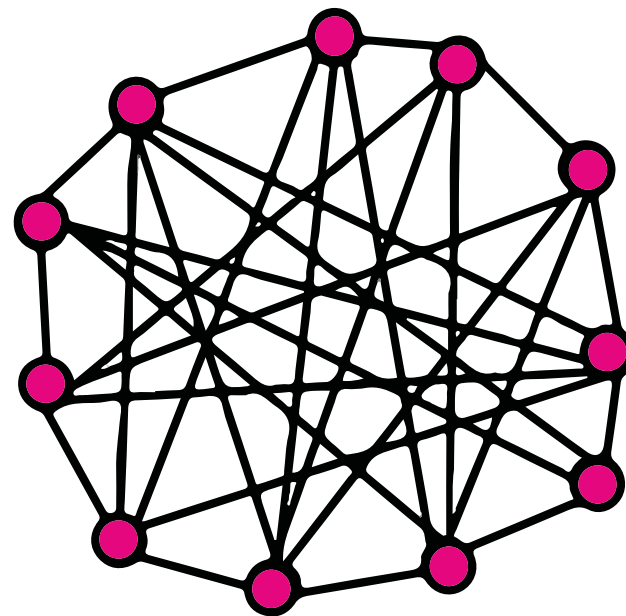
Il raggiungimento di tali obiettivi di crescita è sempre più affidato ai nuovi modelli di governance del territorio che vedono nella partecipazione degli attori non istituzionali il loro elemento caratterizzante, costituito proprio dal ruolo centrale assunto dai cittadini che diventano partecipanti attivi nella gestione del proprio territorio.

All'approccio di tipo top-down si sostituisce un'idea di decentramento delle policies e di localizzazione delle responsabilità secondo un approccio di tipo bottom-up in cui diventano protagonisti tutti gli attori territoriali, ovvero il territorio nel suo complesso.<sup>74</sup> Il principio che anima il modello di governance fa leva sulla capacità di integrazione e di coinvolgimento di tutti gli interessi e delle risorse di un territorio. La promozione di politiche locali basate su integrazione e partecipazione ha ricevuto ulteriore sostegno dall'azione dell'UE che ha considerato centrale l'obiettivo della coesione sociale e della riduzione degli squilibri territoriali.

74 Fuad-Luke, A. (2013). *Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world.* Routledge.



Visualizzazione scala gerarchica top down



Visualizzazione contaminazione bottom up

La relazione tra il sapere tecnico e professionale e i processi di partecipazione diretta, è un tema in questo momento importante.<sup>75</sup> Declinato in molte maniere diverse, con esiti differenziati. Questa contaminazione, già in diverse città ha dato feedback positivi, come per esempio la creazione a Torino del Polo del 900' dove le forze direttrici di processo erano multidirezionali, ma mirate alla creazione di identità civica e civile, e che desse la possibilità a tutti di intervenire attivamente alla progettazione di un contenitore dove "tutti" riescano a intersecare e lavorare in maniera proficua con i "professionisti". È un incrocio virtuoso. Forse, una chiave per superare lo stallo della sterile contrapposizione "top down" vs "bottom up"

75 Rossi, M. (2017). 'Design Doing': what if we put more design into design thinking? In: *4D Designing Development Developing Design, Kaunas, 28-30 September 2017*