

CAP.

ITTO.

LO.

05

**Territorio : Contesto =
Comunità : Identità**

5.1.0 Attualità del tema

5.1.1 Più della tecnologia conta la reputazione

Viviamo in una società in costante accelerazione, riguardante tutte le sfere della vita sociale, economica, culturale e politica in un continuo sovrapporsi, per cui è molto difficile riuscire a tracciare le tendenze di medio periodo perché la maggior parte dei fenomeni della realtà cambiano senso, segno e significato nel giro di pochissimi anni.

Ciò che è importante fare è riuscire a trovare dei dispositivi che siano, da una parte di progettazione, dall'altra parte di costruzione di rapporto tra ricerca e pratiche di coesione sociale che siano in grado di affrontare questa complessità, questa velocità e anche questa necessità fondamentale d'indirizzo.

Uno dei main topic della dimensione urbana è quello che riguarda l'integrazione di nuove forme di organizzazione di politiche dal basso, di interlocuzione con nuovi stakeholder e di innovazione all'interno del policy making.

Esempio lapalissiano è ciò che sta succedendo a Detroit,¹ città che ha avuto un processo di deindustrializzazione incomparabile rispetto a tutto quello che è successo in Europa, con interi quartieri completamente abbandonati con tassi di criminalità, marginalità sociale, disoccupazione e problemi di housing enormi, però in città, e quindi localmente si sta sperimentando una serie di forme di resilienza per la costruzione di processi mutualistici che sono decisamente radicali, attraverso presidi attivi delle comunità residenti e creazioni di diversi *community hub*.

Con *Community Hub* si intende uno spazio fisico o virtuale organizzato per accogliere i processi di innovazione sociale e culturale, che esso contribuisce a formare. Per questo, con *Community Hub* ci si riferisce a uno spazio generativo, e non soltanto fruitivo, di processi di scambio e di ibridazione tra collettività che si riconoscono per interessi d'impresa, valori e intenti condivisi. (Definizione da Nube di Parole, CheFare).

1 Altena, B., & van der Linden, M. (Eds.). (2002). *De-industrialization: Social, cultural, and political aspects*. Cambridge University Press.



Anche per Chris Anderson chiunque può essere un maker, ma la dimensione digitale e di comunità sono un punto fondamentale, che non tutti i creatori di artefatti condividono.

I fablab sono spazi dentro i quali i maker possono lavorare principalmente con tecnologie e processi di fabbricazione digitale, con una cultura della condivisione e della collaborazione, sia per progetti profit che no-profit. I fablab nascono per democratizzare la fabbricazione digitale.²

2 Menichinelli, M., (2016). *FabLab e Maker. Laboratori, progettisti, comunità e imprese in Italia* Edizioni Quodlibet

5.1.0 Attualità del tema

5.1.2 Fab lab come hub per la democratizzazione

Il sito fabfoundation.org descrive in questo modo la rete dei Fab Lab:

The Fab Lab Network is an open, creative community of fabricators, artists, scientists, engineers, educators, students, amateurs, professionals, of all ages located in more than 78 countries in approximately 1,000 Fab Labs. From community-based labs to advanced research centers, Fab Labs share the goal of democratizing access to the tools for technical invention.³

————— Fab Foundation

³ www.fabfoundation.org

Questa visione può essere interpretata come una post-contemporanea declinazione di un leninismo del XXI secolo, che non contrasta né lo Stato né il Capitalismo, bensì si propone come alternativa ad esso, in cui i bisogni effettivi dell'individuo sono soddisfatti da obiettivi e finalità comuni e condivise.

Secondo Lenin, ad esempio in «base economica [...] è uno sviluppo così elevato del comunismo da implicare la scomparsa del contrasto tra lavoro intellettuale e fisico, la scomparsa quindi di una delle fonti principali dell'attuale ineguaglianza sociale, fonte che il solo passaggio dei mezzi di produzione in proprietà comune, la sola espropriazione dei capitalisti, non può assolutamente eliminare subito» (Lenin, 1917, p. 58).⁴ In questa citazione, di oltre un secolo fa, ci sono due nodi di estrema importanza: la scomparsa del contrasto tra lavoro intellettuale e fisico; il passaggio dei mezzi di produzione in proprietà comune. Concetti contestualmente diversi da quelli di inizio XIX, ma tutt'oggi validi e paralleli se focalizzati sul movimento Maker e sulla rete dei FabLab, che negli ultimi due decenni ha visto la sua nascita e proliferazione.

Il programma Fab Lab è nato nel 2001 a opera del professore statunitense Neil A. Gershenfeld, all'interno del Center for Bits and Atoms dell'MIT di Boston. Fin dall'i-

⁴ Lenin, V. (1965), *Stato e rivoluzione*, Editori Riuniti, Roma.

nizio, l'obiettivo del progetto è stato quello di insegnare alle future generazioni come progettare e produrre autonomamente artefatti tecnologici, favorendo la diffusione di esperienze bottom up e di prodotti progettati specificamente per la comunità e il territorio in cui verranno utilizzati, secondo logiche lontane da quelle dettate dal mercato globalizzato. Un Fab Lab è generalmente dotato di una serie di strumenti (tra cui principalmente macchine a controllo numerico, stampanti per la prototipazione rapida e utensili tra i più svariati) liberamente fruibili da chi visita il laboratorio. Dopo la nascita del progetto in MIT il programma si è capillarmente diffuso in tutto il mondo, iniziando da Vigyan Ashram, in India, secondo Fab Lab in assoluto, nato nel 2002.

Finora si sono descritti i Fab Lab in relazione tra loro all'interno della comunità mondiale della progettazione partecipata e della community open source. In questa accezione essi operano come ponti, riducendo al minimo le distanze geografiche tra persone e società con mentalità affini, ma vanno considerati soprattutto come nodi di cluster territoriali.⁵

Nel mondo, ogni comunità ha i propri valori sociali e culturali che esprimono l'identità di quel territorio: condividendo globalmente questi valori con altre comunità, la cultura locale si arricchisce e diventa una cultura 'glocale'.

Secondo Buckminster Fuller (1972),⁶ per insegnare a una comunità un nuovo modo di pensare non bisogna né imporlo né tantomeno insegnarlo, piuttosto porre le condizioni affinché la stessa comunità abbia gli strumenti per poterne costruire uno proprio.

Nell'attuale delicata situazione socio-politica mondiale, per sopperire alle mancanze causate da dinamiche globali sempre più complesse, è necessario portare alla luce una coscienza collettiva che trascenda i confini geografici e si puntualizzi sui reali e specifici bisogni di ogni territorio; per fare ciò è fondamentale creare le condizioni che rendano possibili tali obiettivi, accrescendo la partecipazione a meccanismi bottom up guidati da figure con competenze e attitudini che permettano la giusta strutturazione di sistemi connettivi.⁷

⁵ Menichelli, M. (2016), *La Dimensione Sociale Dei Fab Lab In Italia, Censimento Dei Laboratori Di Fabbricazione Digitale In Italia 2014, Make in Italy Foundation, Milano.*

⁶ Papanek, V., & Fuller, R. B. (1972). *Design for the real world* (p. 22). London: Thames and Hudson.

⁷ Manzini, E. (2015), *Design When Everybody Designs. An Introduction To Design For Social Innovation*, The Mit Press, Cambridge.

5.1.0 Attualità del tema

5.1.3 Pratiche di sharing design

Le strategie di sviluppo territoriale a scala locale fanno riferimento a strategie di sviluppo di terza generazione in cui il "visioning" è orientato alla costruzione di scenari di lungo periodo e per questo "visionari", che possono essere di appoggio a strategie di sviluppo rimodulabili nel tempo e capaci di creare consenso. Le dinamiche che si mettono in campo per raggiungere questi obiettivi hanno le seguenti caratteristiche: processi bottom-up, che nascono dai contesti locali e dall'ascolto della voce delle persone e dei futuri utenti (attraverso user-centered approach); processi negoziali, che includono la complessità dei soggetti sociali ed imprenditoriali coinvolti nel processo di sviluppo atti ad incrementare le forme di democrazia partecipativa; processi di valorizzazione delle risorse, che richiedono la cooperazione tra gli attori dello sviluppo locale.⁸

8 Castelli, C., Hamel, M. C., (2018). *Sharing design. La creatività nelle città dell'oggi*. MIMA Edizioni

L'approccio a rete – una volta definite le priorità, condiviso il programma "comune" e l'ecosistema degli attori coinvolti – converge sui progetti per realizzare gli investimenti e per sostenere il tessuto sociale ed economico insieme alle imprese. Il primo step, quindi, è riferibile alla definizione e configurazione di una rete di attori promotori delle istanze di sviluppo locali.

La rete si promuove uno sviluppo appropriato, incentrato sulle priorità e sulla trasformazione di queste in progetti e azioni realizzabili e finanziariamente sostenibili. In questo modo l'eterogeneità degli attori della rete focalizzerà l'attenzione sul territorio, elemento centrale, da dove far riparte il processo di verifica della coerenza dei progetti presentati rispetto alla strategia di sviluppo condivisa a valle. La verifica delle vocazioni e degli investimenti – rispetto ai progetti da realizzare programmati sul territorio – coordina l'attività degli attori della rete che focalizzandosi su: la validità degli investimenti previsti e il loro effetto sugli ostacoli allo sviluppo; la capacità di formulare offerte che raggiungano i beneficiari interni ed esterni dell'intervento; la coerenza tra la strategia d'intervento e la reale dinamica territoriale.

Con Sharing Design (o Co-design) definiamo un modo di progettare sempre più indirizzato a quelle buone pratiche collaborative consapevoli dei bisogni di tutti e attente all'utilizzo e al consumo di risorse sempre più scarse. Un design frutto di sapere collettivo interprete delle necessità delle città dell'oggi, un design, in definitiva, che contribuisce a migliorare la vita di tutti senza lasciare nessuno indietro.

————— Cesare Castelli

5.2.0 Le declinazioni della identità comunitaria

5.2.1 Il ruolo sociale del progettista

9 Thaler, R., & Sunstein, C. R. (2014). *Nudge. La spinta gentile: La nuova strategia per migliorare le nostre decisioni su denaro, salute, felicità.* Feltrinelli Editore.

Nel 2008 Thaler e Sunstein pubblicarono il libro "*Nudge. La spinta gentile*".⁹

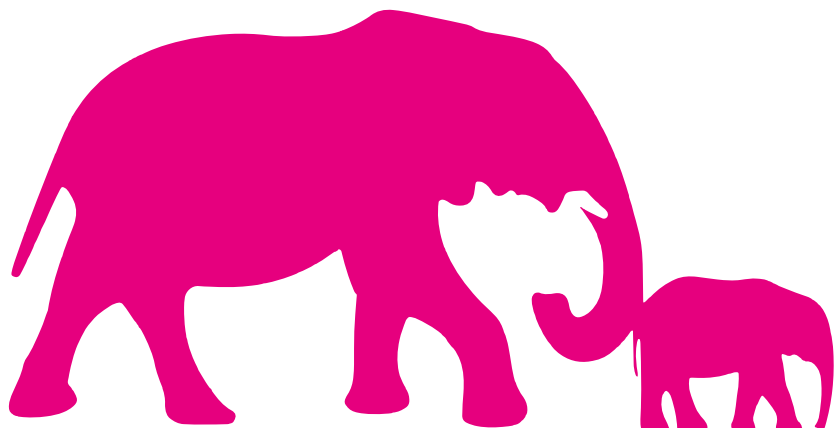
Il nudge è letteralmente un pungolo, un colpetto che orienta un comportamento senza porre divieti e senza limitare la libertà di scelta, sia all'interno della sfera personale di un individuo sia nella sua sfera sociale, e questi pungoli stanno alla base e fungono da connettori dell'intera architettura delle scelte.

Una spinta (nudge) è qualsiasi aspetto dell'architettura scelta che altera il comportamento delle persone in modo prevedibile senza vietare alcuna opzione o modificare in modo significativo i loro incentivi, in modo che l'utente sia indotto a pensare o fare qualcosa che potrebbe non fare istintivamente.

Tutto nasce dalla ricerca delle neuroscienze e delle scienze cognitive e comportamentali, che hanno evidenziato che il cervello umano decide sulla base di due sistemi:

1. Un sistema automatico, di cui non siamo consci, basato sull'istinto, sulle associazioni. Si tratta di un sistema rapido, che consuma poca energia.
2. Un sistema riflessivo, basato sulla razionalità, sul ragionamento deduttivo, sulle regole della logica. Si tratta di un sistema lento, che consuma molta energia per essere attuato.¹⁰

10 Kahneman, D. (2012). *Pensieri lenti e veloci.* Edizioni Mondadori.



Nel mondo economico la teoria dei nudge vuole essere una terza modalità alternativa alle due tradizionali dell'economia comportamentale: da una parte abbiamo un mondo ideale delle teorie neoclassiche nel quale le decisioni delle persone sono perfettamente razionali e per questo dovrebbero essere lasciate libere di decidere le loro sorti nel mercato, mentre nel secondo caso si ha interamente un atteggiamento paternalistico secondo il quale sarebbe lo stato, o comunque le strutture sovraordinate a occuparsi delle scelte delle persone.

La "terza via" è basata innanzitutto sugli studi della finanza comportamentale per cui il decision making non è affatto razionale e questa irrazionalità è anche sistematica, cioè prevedibile. Sulla base di queste considerazioni la tesi di Thaler e Sunstein sostiene che il compito dello Stato, ma anche di enti che hanno potere di mercato, non dovrebbe essere quello di creare delle coercizioni, quindi di imporre alle persone determinate scelte, ma di guidare e agevolare quelle scelte in modo che un determinato gruppo sia indotto, non a fare scelte migliori, ma piuttosto etiche.

Risulta determinante anche il contesto in cui le decisioni vengono prese, in quest'ottica il ruolo di un progettista per l'innovazione sociale deve essere quindi quello di intervenire concretamente sulla dimensione del reale per aiutare le persone a prendere delle decisioni migliori, seguendo la teoria correntemente denominata come 'paternalismo libertario', che mira a migliorare il benessere del singolo e quindi della collettività.

In questa prospettiva, dunque, tentare di influenzare le decisioni dei cittadini non è in alcun modo immorale: il paternalismo libertario va infatti a "spingere e pungolare" i cittadini di modo che essi possano avere una vita più lunga e più felice benessere condiviso e diffuso attraverso le influenze reciproche.

Le influenze sociali sono uno dei modi più efficaci per esercitare un'azione di pungolamento, e i momenti in cui specifici utenti hanno bisogno di essere pungolati è quando affrontano decisioni difficili, insolite, quando non è disponibile un feedback immediato o quando hanno difficoltà a tradurre gli aspetti della situazione in termini per loro comprensibili.

Le influenze esercitate su queste utenze sono divise in due categorie:

- l'informazione, per cui se molte persone fanno o pensano la stessa cosa, le loro azioni e i loro pensieri trasmettono informazioni propagandosi per mimesi.
- La seconda categoria è quella delle pressioni del proprio gruppo di pari. In questo caso è la reputazione il fattore attivante, in relazione alla percezione del sè rispetto alle indicazioni della massa. La ragione per cui gli umani sono facilmente pungolabili è perché la natura stessa dell'uomo si denota su tratti conformistici.

In definitiva, gli architetti delle scelte, accostabili a progettisti per l'innovazione sociale, possono sfruttare la dinamica del conformismo sociale per orientare gli individui in direzioni migliori, ma nonostante ciò esiste una controversia sull'etica dei nudge, per cui in alcuni casi vengono progettati esclusivamente per il profitto privato dirottando la decisione dell'utente e in antitesi con la vera essenza dei nudge.

Esempi tratti da Thaler, R., & Sunstein, C. R. (2014). *Nudge. La spinta gentile: La nuova strategia per migliorare le nostre decisioni su denaro, salute, felicità.* Feltrinelli Editore.

NUDGE

1 Allineare gli incentivi con i comportamenti desiderati.

2 Fornire un feedback chiaro, visibile e immediato per rafforzare le azioni desiderate.

3 Semplificare e strutturare le scelte quando i parametri decisionali sono complessi.

4 Rendere chiaramente visibili i processi e gli obiettivi

Esempi di nudging



Nei primi anni '90 all'aeroporto di Schiphol ad Amsterdam, vi era il problema della pulizia dei pavimenti dei bagni maschili. Allora è stata proposta l'idea di incidere un'immagine di una mosca in ciascun orinatoio appena sopra lo scarico. Il risultato è stata una riduzione dell'80% della "fuoriuscita". Inoltre Sphinx, il produttore degli orinatoi, ha riferito che la mosca riduce la pulizia del 20% in media. Attraverso questo esperimento si è scoperto che quando gli uomini vedono un bersaglio, vogliono colpirlo.



Il distributore di salviette di carta di Saatchi e Saatchi vuole promuovere un messaggio di sensibilizzazione ambientale. Man mano che vengono distribuiti asciugamani di carta e di colore verde l'utente vede il continente del Sud America svuotato del suo verde.



Attraverso un approccio di gamification, in questo caso il pungolo proviene dalla passione che accomuna i tifosi di calcio e i fumatori, spingendoli a partecipare ad un sondaggio in modo attivo, raccogliendo i mozziconi di sigarette evitando di disperderli nell'ambiente.

5.2.0 Le declinazioni dell' identità comunitaria

5.2.2 Resilienza e integrazione sociale

La resilienza, per quanto possa essere ormai un termine inflazionato e abusato, non perde il valore intrinseco del suo significato, ed è un fenomeno che avviene in una sfera comunitaria-sociale sia nel processo progettuale che guida le comunità stesse.¹¹

La resilienza è l'attitudine di un sistema di adattarsi al cambiamento. In ingegneria, viene definita come la capacità di un materiale di assorbire energia di deformazione elastica, invece nelle scienze sociali non indica solo la capacità di far fronte a degli eventi traumatici, recuperando le fila della propria esistenza riprogettandosi in senso positivo e sviluppando abilità di coping,¹² ma anche di individuare e usare nuove risorse; è un processo di apprendimento, che si attiva mentre si sta risolvendo un problema, è quindi un fenomeno dinamico, generativo e in divenire, non solo sul piano individuale, ma anche su quello comunitario.

Per questo motivo soggetti appartenenti a categorie eterogenee dal mondo del volontariato fino a quelle della società civile informale, promuovono l'attuazione del principio di sussidiarietà orizzontale, sancito dalla nostra Costituzione all'art. 118, ultimo comma.

Stato, Regioni, Città metropolitane, Province e Comuni favoriscono l'autonoma iniziativa dei cittadini, singoli e associati, per lo svolgimento di attività di interesse generale, sulla base del principio di sussidiarietà.

Art. 118, comma 4,
Costituzione italiana

Un impegno teso a interpretare il principio di sussidiarietà orizzontale come relazione di condivisione: tra le persone, tra le comunità e tra le istituzioni. Lo spazio urbano sotto questa prospettiva diventa un la-

boratorio per la sussidiarietà sociale mirata all'azione culturale. Questa attitudine sostiene che le persone siano portatrici, non solo di bisogni, ma anche di capacità e risorse,¹³ per cui diventa possibile metterle a disposizione della comunità per contribuire a dare soluzioni, insieme con le amministrazioni pubbliche, ai problemi di interesse generale.

I patti di collaborazione sono gli strumenti per tradurre questo principio di collaborazione tra cittadini e amministrazione, in pratica quotidiana che vede impegnate persone, gruppi informali, enti del terzo settore, istituzioni, nel superamento del modello bipolare e gerarchico verso un modello pluralista e paritario dove non si realizza la contrapposizione pubblico-privato, ma viene esercitata la fiducia e la corresponsabilità.

Il bene comune non fa riferimento a qualcosa da difendere e conservare. Il comune, lungi dall'esistere in Natura, va dunque creato: è la posta in palio di un processo costituente in continuo divenire. La natura umana spinge nella direzione opposta rispetto all'organizzazione orizzontale, è per questo motivo che la democrazia, nell'accezione depoliticizzata, è un esercizio continuo, impossibile da delegare.

Il rapporto tra lavoro cognitivo e processi di cattura, tra autoformazione e governance, si configura innanzitutto come un conflitto sullo spazio e sul tempo. Ritmi veloci, incessanti, monetizzati. Luoghi monotoni, spersonalizzati, standardizzati.

Sono queste le vere catene del nostro secolo. Ma siamo sicuri di vivere bene? Perché non riusciamo a trovare tempo di qualità, per esempio per dedicarsi alla trasformazione dei propri spazi? Vi è una reale esigenza di fermarci, ogni tanto, a cercare contatto vero con persone, oggetti, contesti? Il conflitto sul tempo è la vera scommessa della nostra generazione, costretta a rincorrere un'età in cui non potrà più permettersi questi ritmi estenuanti.

L'esigenza di luoghi, fisici e non, sottratti al ritmo frenetico viene da sé, in un rapporto di complementarità.

¹³ Fassi, D., & Sedini, C. (2018). Design solutions for resilience. In *Resilience and Regional Dynamics* (pp. 131-149). Springer, Cham.

¹¹ Fassi, D. & Sedini, C. (2017). Design actions with resilient local communities: Goals, drivers and tools. *Strategic Design Research Journal*. 10. 36-46. 10.4013/sdrj.2017.101.05.

¹² Ripamonti, C. A., Clerici, C. A., & Odero, S. (2005). I meccanismi di coping in età evolutiva. *Ricerche di psicologia*.

5.2.0 Le declinazioni dell'identità comunitaria

5.2.3 Progettazione, produzione e fruizione distribuita

14 Glänzel, G., Krlev, G., Schmitz, B., & Mildener, G. (2013). Report on the feasibility and opportunities of using various instruments for capitalising social innovators-deliverable 4.3 of the project: "The theoretical, empirical and policy foundations for building social innovation in Europe" (TEPSIE). European Commission-7th Framework Programme.

Nel rapporto 2013 "Defining Social Innovation" di TEPSIE (Theoretical, Empirical and Policy Foundations for Social Innovation in Europe)¹⁴ si sottolinea l'importanza del potere di contagio ed emulazione, come strategia per lo sviluppo e diffusione di un'idea, e che per puntare alla crescita "verticale" di un'organizzazione sia necessario il coinvolgimento e attivazione di altri soggetti e attività su più livelli.

In antitesi alla visione di John Thackara, per cui la scalabilità è figlia della globalizzazione e perciò ogni contesto sociale ed ecologico è unico e le risposte che cerchiamo sono contenute in un'infinità di bisogni locali.

L'assoluta varietà di progetti e iniziative contenuta lì dentro, è per me, la storia principale. Nessuno di quei progetti rappresenta da solo il seme magico dal quale crescerà la sacra quercia. Dobbiamo pensare più come una foresta che come un albero singolo! Se osservi le foreste che sono ancora in salute ti accorgerai che sono estremamente diverse, allo stesso modo stiamo osservando un sano alto grado di diversità nei progetti di social innovation in giro per il mondo.¹⁵

John Thackara

15 Intervista durante "Meet the media guru" su "Progettare oggi il mondo di domani, (2018) Milano, Postmedia Books.

L'autore di "Progettare oggi il mondo di domani" rimette al centro la potenza della creatività dal basso e dell'organizzazione collettiva orientata alla sperimentazione di pratiche di vita rural-urbana, dalla quale emergono nuove opportunità per innovare come ad esempio l'urban farming, che va oltre la declinazione tecnologica della pratica, ma si focalizza sui nuovi modi di condividere e non sprecare le risorse a disposizione e collaborare per un obiettivo comune.

Questo modello di economia basata sui beni comuni e orientata alla cura degli uomini genera forme di ricchezza di cui si fa carico la comunità, una generazione

dopo l'altra, in una prospettiva di lungimiranza. Quest'idea incarna un impegno a lasciare le cose "un po' meglio di come le abbiamo trovate" invece che estrarre valore da esse il più velocemente possibile.

Nell'ambito del food nascono nuovi tipi di impresa come cooperative urbane di produzione di cibo, cucine collettive, spazi per il consumo comunitario di cibo, orti e giardini commestibili, nuove piattaforme di distribuzione, diversi modelli di condivisione delle risorse, ma questo sistema di pratiche e connessioni sono applicabili a qualsiasi settore in scala urbana, ed è qui che il designer deve andare ad intervenire e intercettare i bisogni nati da queste pratiche, per andare ad ottimizzare il risultato.

I progetti urbani più importanti sono quelli in grado di mettere la vitalità della società e dell'ambiente in cima all'agenda popolare, piuttosto che politica. In termini progettuali questo si traduce nel supporto alla creatività sociale e ai luoghi dove questa può fiorire: maker space, progetti e officine di riciclo, forni collettivi, distillerie artigianali, orti urbani, cucine comunitarie aperte al pubblico, ect. Ogni città ha bisogno di spazi come questi e altri luoghi basati sui commons.

Il ruolo del progettista urbano è promuovere e sostenere la curiosità e apertura mentale collettiva, veicolandole attraverso una struttura progettuale sistemica e sistematica. Quando si tratta di progettare nuovi luoghi e nuove forme di sistemi urbani informali, la risorsa più importante della città è costituita dall'energia e dalle motivazioni dei suoi abitanti. Le città, quindi, devono focalizzarsi su piattaforme cooperative,¹⁶ digitali e non, in cui il valore è redistribuito in parti eguali tra le persone e le comunità che contribuiscono a produrre quel valore, beni intesi quali case, trasporti, cibo, mobilità, acqua, cura degli anziani e altre tipologie di mutuo soccorso.

Il cambiamento e l'innovazione non hanno più a che fare con visioni finemente costruite e la promessa di una realtà migliore descritta in un manuale di design per qualche luogo o tempo futuro. Il cambiamento accade quando le persone si riconnettono tra loro e con la biosfera, in contesti reali e umanamente ricchi e altamente diversi.

16 www.distributeddesign.eu

5.2.0 Le declinazioni dell' identità comunitaria

5.2.4 *DEsign for Social Innovation and Sustainability network*

Al fine di realizzare una forma di design sociale, è necessario ripensare le forme tradizionali di design. È particolarmente importante per Ezio Manzini che i progettisti sviluppino una chiara posizione riguardo alle sfide globali e rafforzino i concetti collaborativi. Seguendo il principio guida "Design for Social Innovation and Sustainability", l'ambizione della rete DESIS è quella di promuovere le scuole di design come agenti di cambiamento.¹⁷

17 www.desisnetwork.org

Collaborando con le scuole di design di tutto il mondo, gli studenti lavorano su diversi progetti nei laboratori DESIS per sviluppare idee sull'innovazione sociale, sulle città partecipative insieme alle comunità creative. I DESIS Lab fungono da laboratori di vita reale in cui i progettisti ricercano argomenti che la società di domani dovrà affrontare.

Ad esempio, il progetto sulla Plaça dels Àngels a Barcellona, sviluppata nel laboratorio DESIS ELISAVA mostra un tentativo di creare uno spazio pubblico inclusivo. Il progetto affronta la complessità dell'ambiente urbano e delle sue diverse dimensioni, interpretando lo spazio pubblico come un'arena che favorisce la mediazione e abbraccia le diversità.

Seguendo un approccio multidisciplinare, il DESIS Lab della Carnegie Mellon University negli Stati Uniti aiuta a migliorare l'accesso all'assistenza sanitaria e al cibo per molte persone a Pittsburgh.

ReTuren in Svezia, promosso dal Malmö DESIS Lab, è un centro di riciclaggio e upcycling che funge contemporaneamente da piattaforma per la cooperazione a lungo termine, la proprietà condivisa e stimola la corresponsabilizzazione della cittadinanza attiva.

Lo Tsinghua DESIS Lab in Cina ha avviato un progetto chiamato Lettuce House, che attraverso la cooperazione mira a organizzare nuove forme di attività economiche attraverso l'agricoltura idroponica urbana e pratiche di sharing.



A la Plaça, Modes of Public Space, Appropriation in Barcelona, DESIS ELISAVA



Latham St. Commons, DESIS Lab della Carnegie Mellon University



ReTuren. An upcycling center, Malmö DESIS Lab



Lettuce House, Sustainable Lifestyle Lab Tsinghua DESIS Lab

5.3.0 Caso studio: Scuola dei quartieri

5.3.1 Fare innovazione sociale significa partire dall'esistente

È possibile che l'esistenza di uno spazio digitale popolato di vicini aiuti a rigenerare lo spazio pubblico e i beni comuni. È possibile che ciò avvenga perché si sono coltivate delle relazioni nello spazio digitale che si riferiscono a un gruppo localizzato di interlocutori.

[] Significa scommettere sul fatto che la stessa energia che oggi spinge ad andare online possa portare alla costruzione di un reticolo di interazioni digitali possa stimolare e supportare le reti di vicinato.¹⁸

————— Ezio Manzini

18 Manzini, E., (2020), Nuova natura: ci stiamo chiudendo in casa per aprirci al mondo articolo CheFare, 26 marzo 2020, <https://www.che-fare.com/manzini-comunita-ibride-covid-19/>

Milano, come ampiamente descritto in precedenza, è la metropoli per eccellenza in Italia e di conseguenza, utilizzarla come termine di paragone rispetto al focus della ricerca sarebbe poco funzionale a dispetto della grande tradizione nel terzo settore della città, piuttosto la metodologia applicata è stata quella del benchmarking, per carpire e apprendere le best practices attuate nel contesto meneghino.

19 www.ponmetro.it/home/ecosistema/viaggio-nei-cantieri-pon-metro/pon-metro-milano/

Esistono diversi sistemi di interventi¹⁹ dedicati alla cura della città che rendono organiche le linee direttive del Comune di Milano sull'area tematica dei quartieri, in cui sono state definite tre grandi azioni per la valorizzazione del territorio:

- **Milano City School, Knowledge for Urban Regeneration**, una piattaforma di condivisione di conoscenze sui temi della rigenerazione urbana, attraverso una collaborazione strutturata delle Università della città di Milano, che possa arricchire le politiche di rigenerazione urbana e i modelli di intervento sui quartieri, in termini di azioni concrete. Tramite il coinvolgimento di discipline accademiche diverse - in ambito economico, culturale, sociale, tecnico e così via - si valorizza anche la terza missione delle università, integrandolo in termini di offerta di formazione, ricerca e civic engagement nei confronti della città.

Piano Quartieri,

Un piano di interventi dell'Assessorato di politiche per lo sviluppo del Comune di Milano per rendere la città aperta, partecipata e plurale, che attraverso bandi semestrali promuove azioni di sviluppo del Piano Quartieri, rispondendo all'esigenza di prestare attenzione alla qualità della vita di chi abita la città e, insieme, di stimolare le attività e la progettualità che nascono "dal basso". Dal 2016, sono già 27 i progetti di natura sociale, sportiva, ludico-ricreativa, ambientale e culturale, che si sono aggiudicate i contributi del Comune di Milano, coordinati dai 9 municipi in cui vengono realizzati.

PON Metro Milano

Il piano operativo nazionale delle 14 città metropolitane italiane che si rifa all'Agenda Urbana 2030 della Commissione Europea, secondo quattro assi prioritari nell'ambito del driver "Smart city per il ridisegno e la modernizzazione dei servizi urbani" e nell'ambito del driver "Innovazione sociale per l'inclusione dei segmenti di popolazione più fragile e per aree e quartieri disagiati":

1. Agenda digitale metropolitana
2. Sostenibilità dei servizi pubblici e della mobilità urbana
3. Servizi per l'inclusione sociale
4. Infrastrutture per l'inclusione sociale

Proprio nel PON si inserisce in una strategia più ampia sull'innovazione economica e sociale messa a punto dall'Assessorato al Lavoro e Attività produttive attraverso il confronto con una rete di città europee, tra cui Parigi, Torino, Danzica e Barcellona, per contrastare le dinamiche di polarizzazione e crescente disuguaglianza tipiche delle metropoli a capitalismo avanzato.

La Scuola dei Quartieri è un progetto far nascere progetti e servizi, ideati e realizzati dai cittadini, utili a migliorare la vita dei quartieri e cambiare le periferie della città, valorizzando l'energia, la creatività e l'intraprendenza degli abitanti che coinvolge associazioni, cooperative, comitati, spazi sociali, esercizi commerciali, botteghe artigiane, mercati comunali e locali pubblici che sono diventati dei punti di riferimento per la propria comunità.



Logo di Scuola di Quartieri

5.3.0 Caso studio: Scuola dei quartieri

5.3.2 City-makers

La Scuola dei Quartieri è il punto di partenza di una nuova iniziativa dell'Assessorato al Lavoro e Attività produttive del Comune per contribuire alla trasformazione delle periferie partendo dai desideri, dai bisogni e dall'energia dei cittadini che le abitano.

Il progetto è partito nei primi mesi del 2019 ed è stato lanciato ufficialmente l'ultimo weekend di marzo con la manifestazione "Festa delle Idee" a Cascina Casottello, in cui i diversi attori dell'iniziativa si sono conosciuti e hanno raccontato il programma del progetto, iniziando a lavorare su tavoli tematici.

SdQ è pubblica, gratuita e aperta a tutti in cui non vi è nessun limite di età o titolo di studio, che non si limita ad un luogo fisico è una gamma di attività diffuse, per la creazione di un community hub capace di far trovare a questi differenti attori strumenti e spazi comuni di confronto e di analisi, al fine di costruire una serie di comunità integrate che possano generare collaborazioni e dinamiche secondo un modello di sviluppo rizomatico.

Con Community Hub²⁰ si intende uno spazio fisico o virtuale organizzato per accogliere i processi di innovazione sociale e culturale, che esso contribuisce a formare. Per questo, con Community Hub ci si riferisce a uno spazio generativo, e non soltanto fruitivo, di processi di scambio e di ibridazione tra collettività che si riconoscono per interessi d'impresa, valori e intenti condivisi. Un Community Hub presenta di norma una governance partecipata, legata alle modalità di gestione dello spazio fisico e dei processi connessi alla sostenibilità del progetto. La sua gestione non è orientata al solo consolidamento della comunità, ma anche e innanzitutto all'attrazione e alla connessione di nuovi attori sociali, al fine di costruire uno spazio cittadino ad accesso libero e gratuito (ma non privo di regole), in cui si combinino lavoro volontario a sostegno pubbli-

20 Ass. CheFare. (2019). *Nubi di parole. Voci del lavoro culturale contemporaneo*. Milano: CheFare Edizioni.

In questi tempi incerti, qualunque cosa ci aspetti nel futuro, siamo convinti che saper progettare – cioè imparare a far accadere le cose – sarà importante come leggere, scrivere e far di conto.²¹

Annibale D'Elia



co e privato e impresa, in una realtà in grado di divenire riferimento identitario di gruppi di interesse nuovi e diversi.

Attraverso processi di partecipazione aperti, che nascono in una dimensione comune, si definisce un luogo analogico-digitale di attrazione, connessione, traduzione e aggregazione di persone, risorse e competenze, creando valore comunitario nel territorio, abilitando le persone che vogliono imparare a progettare e trasformare un'idea in un'impresa, un progetto, una rete di mutuo aiuto, un servizio, uno spazio sociale.

Infatti, il principale valore aggiunto della SdQ è la creazione di una comunità di sostenitori, che contribuiscono a proprio modo: mettendo a disposizione uno spazio fisico dove svolgere un incontro, condividendo la propria conoscenza del contesto o offrendo un aiuto concreto a chi vuole cominciare.

Come spesso accade però le buone idee da sole non bastano, infatti grazie al gruppo di coordinamento dell'iniziativa saranno organizzati incontri e laboratori aperti a tutta la cittadinanza delle diverse realtà del territorio in un percorso itinerante che andrà a toccare tutte le zone municipali milanesi, in cui interverranno attori di primo piano del mondo della ricerca, dell'economia sociale e del microcredito e da alcune delle più autorevoli organizzazioni che si occupano di innovazione sociale in Italia.

La sfida del city making²² è abbassare la soglia di accesso ad iniziative di questo genere: aprire spazi, creare opportunità e offrire occasioni di protagonismo a quante più persone possibile. Si tratta di far nascere e sostenere un'ampia schiera di mediatori sociali, capaci di fare la città e di tenere insieme le comunità dove il city maker ha un ruolo chiave nel sintonizzare il contemporaneo con il futuro per portare nuova linfa ed energia nel mondo dell'economia sociale, in una logica di innovazione aperta.

21 D'Elia, A., cofounder di *Innovare per Includere* e collaboratore del Settore Economia Urbana del Comune di Milano sui temi dell'innovazione sociale, della rigenerazione delle periferie e della manifattura digitale e creativa.

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

5.3.0 Caso studio: Scuola dei quartieri

5.3.3 Toolbox

Mentre il terzo settore è in un momento di continue trasformazioni in cui gli investimenti – dai fondi a impatto sociale, ai percorsi di alta formazione, ai concorsi per startup – sono provenienti da diversi enti con una continuità non definibile né quantificabile a scal globale, è necessario che questo sistema di opportunità risulti inaccessibile e che la forbice si allarghi in modo da commisszionando chi propone soluzioni, a chi esprime bisogni.

L'impresa sociale, nel senso più ampio del termine (impresa: ciò che si impegna a fare o che si ha in animo di fare // sociale: che vive in società)²³ deve offrire una risposta plurima all'innovazione sociale, che rifletta la complessità e la ricchezza delle pratiche, senza appiattirle su modelli consolidati e ricondurle a logiche tradizionali. Se l'innovazione nasce dalla domanda di nuovi bisogni e servizi, l'impresa sociale deve offrire nuovi modelli per fare impresa coerenti con la natura atipica del prodotto e del processo a cui danno forma. L'impresa sociale,²⁴ in senso teorico, è dunque definita come:

- strumento funzionale al processo di innovazione che si manifesta in forma di offerta alla collettività di un nuovo bene, servizio, modello di produzione e consumo.
- presidio di beni relazionali e alcuni servizi essenziali per la collettività, unico modello di impresa che può garantire l'universalità dei servizi
- innovazione sociale dei modelli di gestione, produzione e consumo (crowdsourcing, prosumers, co-produzione) che garantiscono un forte allineamento degli interessi tra diversi stakeholders dell'impresa.

Per questo motivo SdQ si basa sull'accesso ad una serie di strumenti e iniziative per trasmettere conoscenze e competenze per l'impre-

23 www.treccani.it/impresa
www.treccani.it/sociale

24 *Rapporto Iris Network "Impresa sociale in Italia"* (2012). AltraEconomia Edizioni

ditorialità, la progettazione sociale e il design dell'innovazione ad un numero di persone il più ampio possibile: dalla scoperta delle nuove opportunità di formazione e lavoro per i residenti a come sviluppare un'idea utile e sostenibile per migliorare i servizi e la qualità della vita nella zona, sino a come ottenere un sostegno economico per chi vuole fare impresa nel quartiere.²⁵ Queste pratiche di innovazione sociale non solo rispondono in modo innovativo ad alcuni bisogni, ma propongono anche nuove modalità di decisione e di azione. In particolare propongono di affrontare complessi problemi di natura orizzontale attraverso meccanismi di intervento di tipo reticolare, adottando l'intera gamma degli strumenti a disposizione; utilizzano forme di coordinamento e collaborazione piuttosto che forme verticali di controllo. Richiedono inoltre l'utilizzo di strumenti e processi di supporto al design thinking, inteso come capacità di formulare implementare soluzioni.

Questo aumenta le capacità di azione della collettività che si mobilita, crea nuovi ruoli e relazioni tra gli attori coinvolti, coinvolge nella produzione di risorse e capitale umano sotto utilizzato. Si parte da ciò che c'è e da quel che il quartiere può insegnare. Si costruisce, insieme, quel che potrebbe essere. Queste persone sono veri e propri "produttori di servizi" perché organizzano attività di servizio che spesso lo sono a metà strada tra dilettanti e professionisti, profit e no profit, basato su condivisione, permuta e affittare beni, servizi, competenze e know-how.

In effetti, possiamo persino affermare che sono "service-thinker e service-maker"²⁶ a causa del loro contributo può attraversare tutte le fasi del servizio, dalla generazione di idee alla realizzazione effettiva. Il processo che porta alla produzione di un certo output (prodotto, servizio, modello di comportamento, etc..) è dunque fondamentale nel conseguimento di quello che definiamo il risultato sociale. Il potenziale impatto di una pratica innovativa sul contesto sociale è tanto più elevato quanto più inclusivo è il processo di coinvolgimento della comunità, secondo modelli in continua evoluzione. Questa mobilitazione di risorse umane porta ad un attivismo diffuso in grado di moltiplicare energie e iniziative al servizio del miglioramento sociale.

25 *Social Innovation Agenda Italiana* - <http://hubmiur.pubblica.istruzione.it/web/ministero/cs210313>

26 *Selloni, D. (2013). SERVICE MAKERS City dwellers and designers creating a Local Distribution System. In 10th European Academy of Design Conference-Crafting the Future (pp. 1-9).*

5.3.0 Caso studio: Scuola dei quartieri

5.3.4 Output e outcome

L'imprenditorialità sociale può essere intesa come formula imprenditoriale innovativa che si concretizza secondo tre i concetti di base che permettono di delinearne i confini: l'innovazione, l'imprenditorialità, il cambiamento sociale. L'approccio imprenditoriale nel considerare i problemi del sociale lascia emergere nuove opportunità in grado di generare valore economico, ridimensionando al contempo criticità di carattere sociale. L'obiettivo principale dell'imprenditorialità sociale, infatti, resta la massimizzazione dell'outcome sociale, generando cambiamenti sociali e apportando benefici alla comunità; contemporaneamente l'imprenditorialità sociale tramite il suo agire arricchisce di aspetti innovativi gli ambiti che storicamente fanno parte della sfera sociale – socio-assistenzialismo, sanità, ecc. – e allarga il suo raggio d'azione anche a contesti "nuovi", quali ad esempio inclusione sociale, creazione di nuova occupazione e rilancio delle economie locali.²⁷

27 Rago, S., Ruggero Villani, R., (2011), *Glossario dell'economia sociale*, AICCON Ricerca, - <https://www.aiccon.it/publicazione/glossario-delleconomia-sociale>



Programma del primo bando

Su questa base il Comune ha bandito una call per la zona di Corvetto che ha permesso di dar vita a 20 nuove realtà tra cui:

Four Clay

Un'idea promossa da quattro artigiane provenienti da nazione diverse: Italia, Ecuador, Argentina e Bulgaria, che sta a simboleggiare anche la natura multietnica del quartiere di Corvetto, nell'immaginario collettivo visto come una sorta di ghetto. Four Clay sarà una scuola di ceramica, un laboratorio, una galleria, una portineria con la volontà di far rete. In cui gli abitanti del quartiere, e di tutta la città, possano incontrarsi, creare e condividere sapere ed esperienze. L'ambizione di questo gruppo di artigiani è che Corvetto diventi agli occhi della città un distretto di artisti.

Officina della Produzione

Sarà un laboratorio audio-video per raccontare un quartiere che produrrà una serie di produzioni audio-video all'interno del quartiere Giambellino-Lorenteggio volte a raccontare e documentare le diverse realtà che lo caratterizzano, abbracciando più punti di vista diversi possibili, con particolare attenzione ai giovani.

ConservaMi

Sarà uno spazio open source con attrezzature utili al fai da te e persone capaci di affiancare chiunque voglia imparare la pratica del recycle e upcycle, dove qualsiasi oggetto può avere più vite. I volontari trasmetteranno tutto il loro know how e, in questo modo, riparando oggetti, risparmiando soldi, ci si arricchisce umanamente attraverso la condivisione.

Botteghe aperte

Sarà una scuola dei mestieri di comunità per contrastare il tasso di disoccupazione dei giovani e la crisi dell'artigianato, portando i NEET "a bottega" e riavvicinandoli alle antiche professioni, dando loro una prospettiva lavorativa concreta e nuova vitalità a questo settore. L'idea di Botteghe aperte è di insegnare un mestiere attraverso percorsi costruiti insieme a una rete di artigiani: tornare alla tradizione per guardare al futuro.

Per il 2020 è stato rilanciato un piano da oltre 2 milioni di euro rivolto agli abitanti, includendo la zona Lorenteggio, per contribuire in maniera attiva al rilancio sociale ed economico del quartiere, favorendo la nascita di nuove idee d'impresa utili a migliorare la qualità delle vite e dei servizi presenti in zona. Nello specifico 600mila euro destinati all'attuazione di politiche attive per il lavoro: dai momenti di orientamento professionale alla formazione e accompagnamento per la ricerca del lavoro e altri 400mila euro sono destinati al sostegno economico dei soggetti, di età superiore ai 18 anni e residenti tra le vie Lorenteggio, Inganni, Giambellino e Odazio, che decideranno di partecipare al ciclo di attività di orientamento ed erogati sotto forma di indennità. Un'ulteriore possibilità di crescita e sviluppo del quartiere è rappresentata da 1,2 milioni di finanziamenti del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) 2014-2020 per la creazione di imprese sia profit che non profit.

5.4.0 Caso studio: Conscious cities

5.4.1 Strade sensibili per città consapevoli

28 Benedictus, L. (2014). *Sick cities: Why urban living can be bad for your mental health*. *The Guardian*, 25, 14.

La ricerca in scienze comportamentali²⁸ è sempre più concentrata sugli effetti indesiderati alle percezioni degli utenti in un contesto cittadino, e ha delineato una vasta gamma di disturbi psicologici collegata alle condizioni degli spazi urbani.

29 Jokela, M., Bleidorn, W., Lamb, M. E., Gosling, S. D., & Rentfrow, P. J. (2015). *Geographically varying associations between personality and life satisfaction in the London metropolitan area*. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 112(3), 725-730. <https://doi.org/10.1073/pnas.1415800112>

Nel 2015 uno studio²⁹ della BBC ha analizzato i dati di 59.000 cittadini londinesi sottoposti a test della personalità, e messo in evidenza una distribuzione nello spazio di gruppi di persone con simili tratti caratteristici. Le conclusioni dimostrano che in alcuni quartieri di Londra i residenti tendono ad essere più estroversi, aperti all'esperienza e emotivamente stabili che in altri quartieri.

Indipendentemente dalla causalità, l'apparente raggruppamento di tratti comuni all'interno di stessi quartieri suggerisce che anche in spazi pubblici condivisi possiamo identificare bisogni dominanti e obiettivi ai quali la città può rispondere.

30 Jaffe, E. (2014). *7 Charts That Show How Good Mass Transit Can Make a City More Affordable*. *The Atlantic/CityLab*.

Una conscious city³⁰ dovrebbe combinare dati all'avanguardia, tecnologie e tecniche di pianificazione per individuare modelli di comportamento costanti - come il flusso di persone che va a lavoro - e reagire in tempo reale in situazioni quali concerti di strada, eventi sportivi, etc. adattando in modo tempestivo e temporaneo il paesaggio urbano.

Il diritto alla città è molto di più della libertà individuale di accedere alle risorse urbane: è il diritto di cambiare noi stessi cambiando la città... Uno dei diritti umani più preziosi, e anche uno dei più trascurati.³¹

Henri Lefebvre

31 Lefebvre, H., & Bairati, C. (1970). *Il diritto alla città*. Marsilio editori.

Con il termine conscious city si intende una città consapevole delle motivazioni, personalità e stati d'animo dei suoi abitanti e responsiva a tali necessità in maniera propedeutica a rendere le condizioni favorevoli e abilitata dalla tecnologia.



L'argomento di come possano le città possono diventare coscienti, e stimolare l'attenzione degli abitanti è di grande attualità, infatti nel 2015 è nato il movimento Conscious Cities: un campo di ricerca e progettazione che studia ambienti urbani che possono rendere reattive le persone utilizzando l'analisi dei dati, l'intelligenza artificiale, la tecnologia e le scienze cognitive applicate alla progettazione.

Il manifesto del movimento³² è stato scritto dall'architetto britannico Itai Palti e dal neuroscienziato prof. Moshe Bar, è stato pubblicato in un articolo del quotidiano inglese *The Guardian*. Stando a quanto afferma Palti, la rivoluzione della smart city ha portato con sé molti vantaggi ma ha messo al centro della progettazione delle nostre città le prestazioni, privilegiandole rispetto all'esperienza.

Secondo Itai Palti e Moshe Bar, grazie ad opportuni studi psicologici, si può avere un'idea più chiara degli ambienti urbani che le persone apprezzano o trovano stimolanti. Alcuni di questi studi sono stati già eseguiti per tentare di misurare le risposte fisiologiche dei soggetti. A tale scopo sono stati utilizzati dispositivi indossabili come i braccialetti che monitorano la conduttanza cutanea (un marker di eccitazione fisiologica), app per smartphone che chiedono ai soggetti il loro stato emotivo e cuffie elettroencefalografiche (EEG) che misurano l'attività cerebrale relativa agli stati mentali e all'umore.



Cuffie elettroencefalografiche (EEG) che misurano l'attività cerebrale relativa agli stati mentali e all'umore. *The Washington Post* - Getty Images

5.4.0 Caso studio: Conscious cities

5.4.2 Smart cities o conscious cities?

Una smart city si concentra sul miglioramento dell'efficienza dei servizi tecnologici mentre una conscious city attraverso la tecnologia e ricerche comportamentali migliora l'esperienza e i relativi effetti mentali e fisiologici dei propri cittadini, alleviando disturbi come stress, ansia e noia intervenendo sui fattori sensibili e comportamentali delle persone nelle diverse aree della città.³³

Il ventunesimo secolo ha portato l'avvento dei big data e del crowdsourcing, i quali forniscono un'analisi molto più approfondita sui rapporti tra le città e i loro abitanti. Una sfida sarà quindi quella di sviluppare metodologie in grado di identificare correttamente i modi in cui la conservazione urbana modella la coscienza e i modi in cui relazionarsi con le altre persone, basata sulla diversità: classe, genere, etnia, orientamento sessuale, età e regione sono tutti elementi importanti nella definizione e differenziazione delle esperienze dei luoghi e nella definizione delle azioni conseguenti e in questo senso tutta la ricerca sulle conscious cities è collegato a una prospettiva dei diritti umani.³⁴

Secondo Saunders e Mulgan,³⁵ queste tematiche dovrebbero rientrare nelle agende delle amministrazioni governative per la creazione di una reale democrazia del ventunesimo secolo, diventando un processo continuo di discussione, deliberazione, decisione e azione in cui gli enti di governance interagiscono reciprocamente con le persone nello spazio urbano secondo i seguenti criteri di intelligenza collettiva:

- **coscienza** - coscienza di essere parte attiva di un processo
- **riflessività** - la capacità di osservare i propri processi di pensiero
- **osservazione** - la capacità di vedere, ascoltare, annusare il mondo
- **attenzione** - la capacità di concentrazione
- **cognizione** - la capacità, o abilità, di pensare e ragionare

33 Jokela, M., Bleidorn, W., Lamb, M. E., Gosling, S. D., & Rentfrow, P. J. (2015). Geographically varying associations between personality and life satisfaction in the London metropolitan area. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 112(3), 725-730. <https://doi.org/10.1073/pnas.1415800112>

34 *The Emergence of Conscious Cities in Urban Planning*. (2016). *Conscious Cities Anthology*, 2017(1). <https://doi.org/10.33797/CCJ.01.02>

35 Saunders, T., & Mulgan, G. (2017). *Governing with collective intelligence*. Nesta: UK.

- **creazione** - la capacità di immaginare
- **memoria** - la capacità di ricordare
- **giudizio** - la capacità di giudicare e decidere
- **saggezza** - la capacità di dare un senso alla complessità e di integrarsi prospettive morali

Ciò significa aggiungere nuovi layer di significato alla dimensione urbana attraverso le tecnologie digitali per rendere coscienti e sensibili i cittadini alla propria collettività. Solo umanizzando lo spazio pubblico è possibile riconquistarlo e ciò oggi è reso anche possibile dalla raccolta dei dati emotivi dei fruitori.

I progetti dello studio brasiliano Guto Requena³⁶ ben esprimono quali possano essere le vie per abilitare le città ad essere responsive e interagenti:

Light Creature è una facciata di un edificio che rileva il rumore ambientale e la qualità dell'aria, tramite sensori e un software parametrico, visualizzando e reagendo in tempo reale ai diversi stimoli ambientali. Inoltre, attraverso un'app è possibile a chiunque interagire direttamente con l'edificio.

36 www.gutorequena.com



Light creature
Facciata responsiva
San paulo, Brasile, 2015.

Can you tell me a secret? è un arredo urbano composto da cinque panche di legno situate in un quartiere di San Paolo fortemente popolato da immigrati. Questo sistema invita i passanti a entrare e condividere le loro storie, che vengono poi registrate e riprodotte casualmente all'interno dei mobili tramite gli altoparlanti.



Can you tell me a secret?
Arredo urbano interattivo
San Paolo, Brasile, 2016.

Mapped empathies è un arredo urbano tecnologico che promuove senso di collettività e appartenenza e che stimola l'empatia. I battiti del cuore dei cittadini vengono registrati in tempo reale con il semplice tocco di un dito tramite i sensori installati sui banchi. Questi dati vitali sono inviati agli altoparlanti e alle luci che trasformano l'installazione in una grande scultura emozionale, dove ogni battito cardiaco può essere ascoltato attraverso una sinfonia guidata da un software parametrico. Essendo open source e copyleft può essere riprodotto ovunque e migliorato dalla comunità creativa di riferimento stimolando la fabbricazione digitale e un processo di produzione collaborativo.



Mapped empathies
Installazione interattiva
San Paolo, Brasile, 2018.

5.4.0 Caso studio: Conscious cities

5.4.3 L'esperienza di Londra 2018

È necessario iniziare a pensare agli edifici e al costruito urbano come agenti attivi del vissuto cittadino per focalizzare al meglio modi più semplici per migliorare l'esperienza quotidiana. Le strutture cittadine, in un contesto del genere, diventano strumenti che possono mappare emotivamente le reazioni umane agli ambienti, in termini di coinvolgimento, e in particolare, in risposta a stimoli come il suono, l'inquinamento dell'aria e la luce.³⁷

37 Parkinson, J.A., Pantoja, R., Pérez, F.P. (2018). *Psicología del espacio (Psychology of space)*. London: *Conscious Cities Anthology 2018: Human-Centred Design, Science, and Technology*. ISSN 2514-6815. DOI:10.33797/CCA18.06

Una migliore comprensione di come i cittadini interagiscono, si relazionano o reagiscono in un contesto urbano porta a progetti in grado di realizzare soluzioni più consapevoli, centrate su spazi per il benessere e su una città migliore per tutti. Per fare ciò, in primo luogo, bisogna valutare le esigenze dei cittadini, integrando le competenze di quelle professioni che hanno un impatto significativo sul benessere della città.

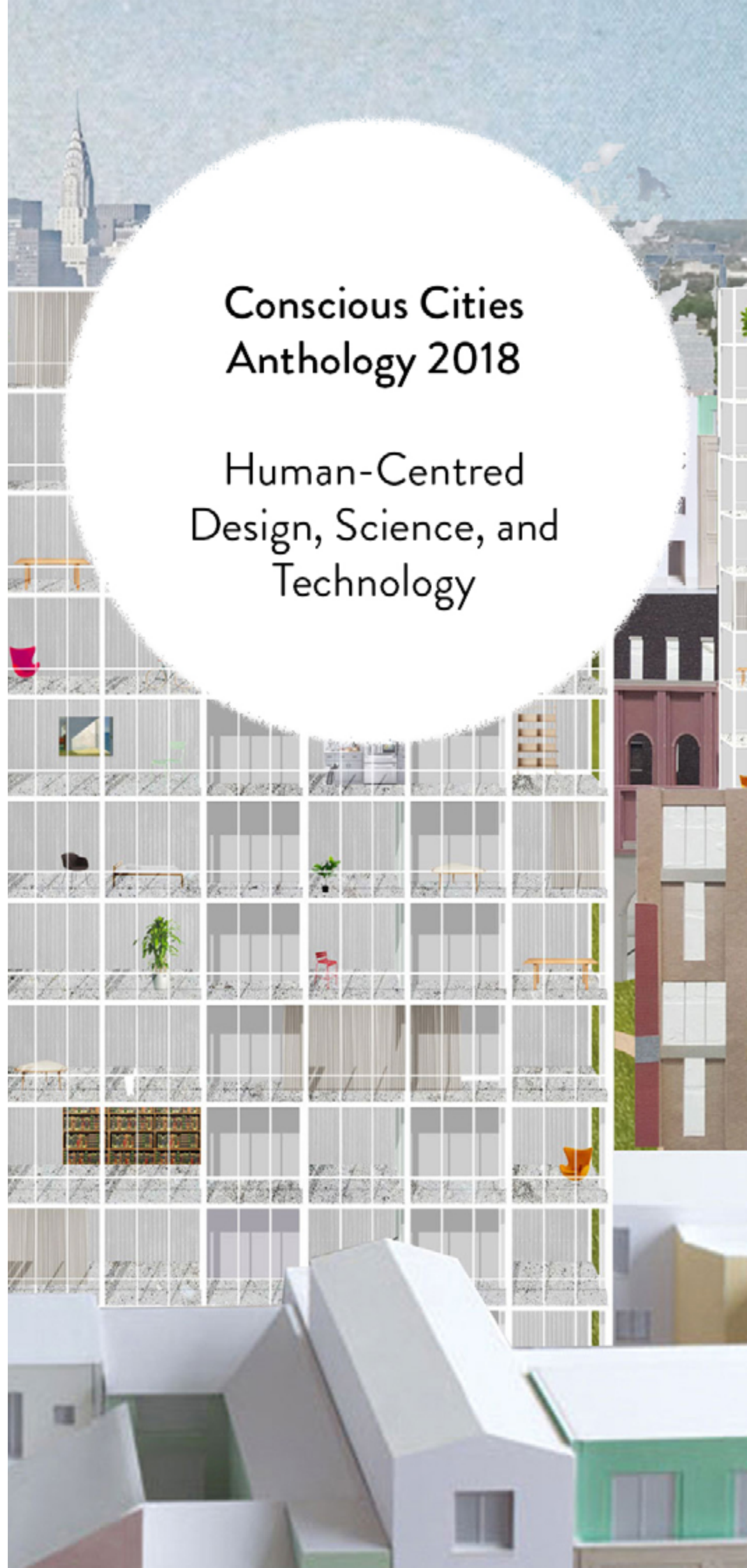
Questo significa integrare il lavoro di architetti, psicologi, urbanisti e antropologi con un approccio centrato sull'uomo e basato sul human-centred design. Le persone fruitrici degli spazi urbani sono mosse da obiettivi e necessità. Progettare per loro significa rispondere a queste motivazioni e far sì che siano guidate a intraprendere le azioni che sono funzionali alla promozione del benessere e della coesione sociale. La capacità di visualizzare e nominare le relazioni spaziali offre un modo per far emergere le qualità sociali dello spazio nel processo di progettazione.

38 *The Conscious City as Network, Three Images, and a Sequence*. (2018). *Conscious Cities Anthology*, 2018(1). <https://doi.org/10.33797/CCJ.05.08>

La nostra società è costituita da comunità complesse, e di conseguenza è necessario sviluppare metodi che possano far fronte a tali complessità per offrire soluzioni transdisciplinari che possano essere dimensionate e tarate sulle comunità di riferimento. Per creare una città non è sufficiente avere un numero minimo di esseri umani: la pluralità è insita nella natura stessa della città.³⁸

Conscious Cities Anthology 2018

Human-Centred Design, Science, and Technology



5.4.0 Caso studio: Conscious cities

5.4.4 L'esperienza di New York 2019

La mission del "Conscious Cities Festival 2019" è stata quella di esplorare come il science-informed design può creare una città più sana e inclusiva. Utilizzando un approccio multidisciplinare fondato su principi di equità razziale e giustizia sociale, il festival si è focalizzato sulla facilitazione del dialogo tra individui, organizzazioni e istituzioni che lavorano verso obiettivi comuni, nel tentativo di stimolare soluzioni collaborative e creative per raggiungere le comunità urbane. Ad esempio alcune ricerche³⁹ mostrano che l'esperienza emotiva associata ad un determinato luogo è fortemente influenzata dall'intervento artistico, inoltre suggerisce che la valorizzazione artistica di un luogo è suscettibile a favorire l'attaccamento al luogo e tendenze protettive dello stesso. Sottolinea inoltre l'importanza di progettare e valutare interventi urbani al fine di massimizzare i loro effetti benefici sul benessere e sui comportamenti. L'attaccamento al luogo,⁴⁰ che caratterizza il legame cognitivo e affettivo, connette le persone al loro ambiente, è un impulso importante nel determinare come le persone interagiranno con un luogo e reagiranno quando viene minacciato. Oggi, la globalizzazione, le crisi ambientali e politiche possono mettere in pericolo l'attaccamento spostando le popolazioni e ritirando le persone dai luoghi in cui hanno vissuto. È quindi diventato urgente comprendere meglio la base psicologica dell'attaccamento al luogo e come sia possibile contribuire a proteggerlo e preservarlo di fronte alle avversità sociali, ecologiche e politiche. Ogni soluzione progettata deve essere personalizzata in modo univoco per affrontare le sfide della comunità, instillando un senso di appartenenza, co-creando nuove possibilità per trasformare lo spazio pubblico in un luogo veramente aperto. Sarà necessario estendere e ampliare le ricerche in questo ambito per rafforzare la relazione fra progettazione e della psicologia in modo da migliorare l'attuazione dei processi decisionali in termini della percezione e della costruzione degli spazi.

39 Vilarem, E. (2019). *The role of attachment in place-protective behaviours*. London: *Conscious Cities Anthology 2019: Science-Informed Architecture and Urbanism*. ISSN 2514-6815 DOI:10.33797/CCA19.01.11

40 Ebo, I. (2019). *Building resilience and inspiring justice by design*. London: *Conscious Cities Anthology 2019: Science-Informed Architecture and Urbanism*. ISSN 2514-6815 DOI:10.33797/CCA19.01.10



5.5.0 Iniziative a Genova

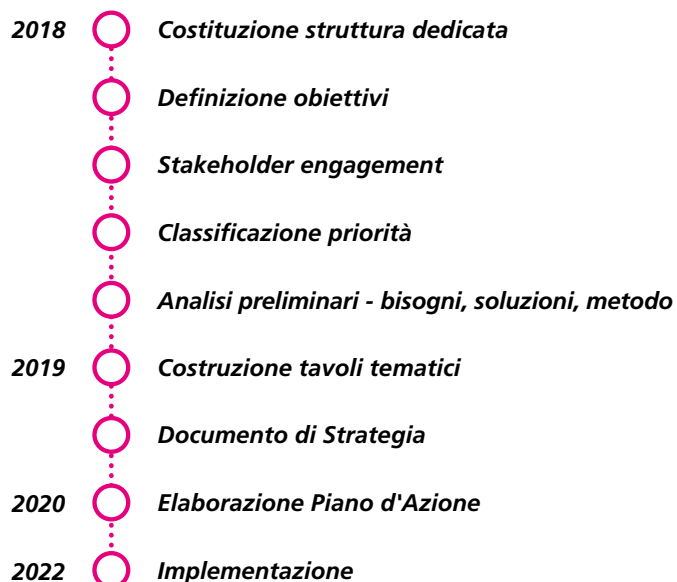
5.5.1 L'innovazione sociale a Genova

Come già citato in precedenza, la volontà dell'amministrazione della città è quella di rivolgersi ai propri stakeholder cittadini con un'attitudine top-down inclusiva permettendo così alle diverse categorie di rappresentanza di partecipare alle strategie di sviluppo e programmare il Piano d'Azione per la resilienza urbana locale che prevede processi di visione in analogia con i vari partenariati europei (cfr. Cap.2).

Lo sviluppo di questo processo porta con sé alcuni elementi di innovazione pubblica:⁴¹

- La costituzione di una struttura dedicata alla tematica della resilienza sociale.
- Un continuo investimento nel networking locale endogeno ed esogeno per rafforzare il posizionamento della città in questo ambito.
- La condivisione del framework di lavoro
- Il coinvolgimento degli stakeholders nelle fasi preliminari, esecutive e di realizzazione del Piano d'Azione.
- L'introduzione di un concetto di resilienza organizzativa come paradigma di azione amministrativa.

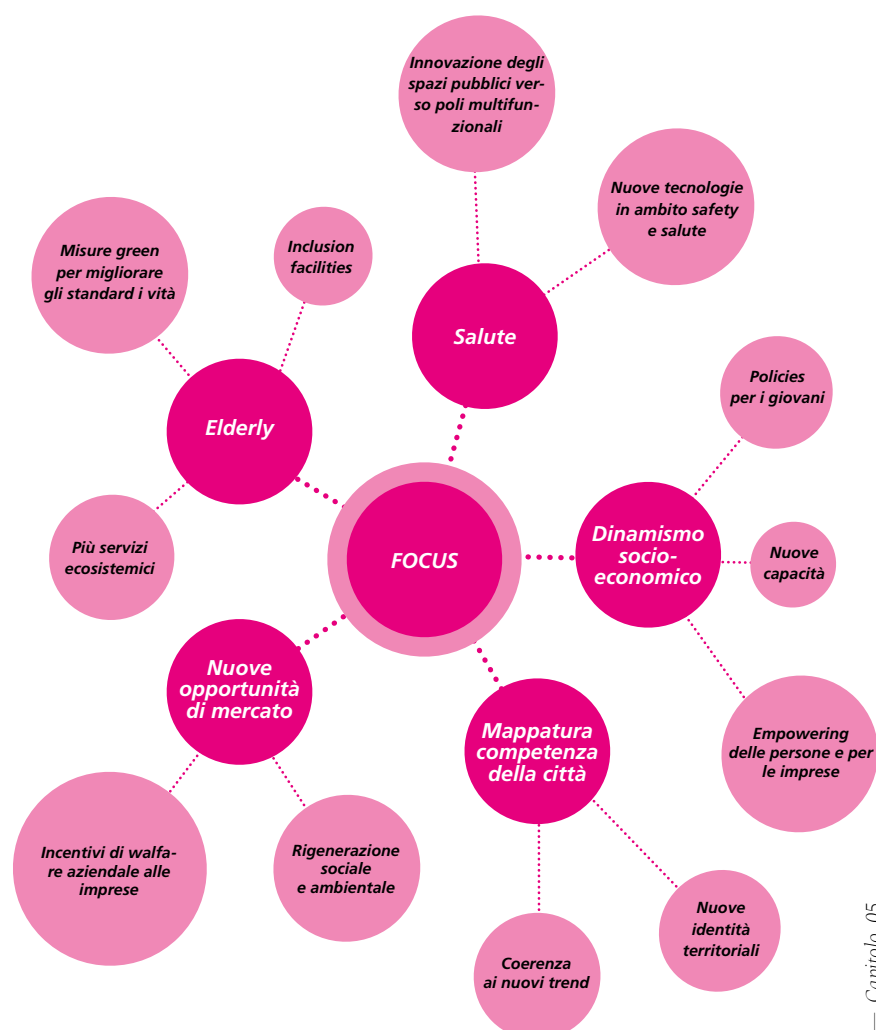
41 Atti di convegno della Genova Smart Week 2019



Il lavoro portato avanti in questo periodo ha consentito di maturare una maggiore consapevolezza della dimensione dei cambiamenti in atto e il loro futuribile impatto sugli attuali modelli di progettazione, monitoraggio, valutazione e organizzazione di questi processi.

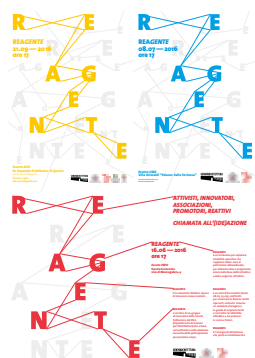
È ampiamente condivisa la necessità di trovare soluzioni che favoriscano processi di adattamento da adottare nel breve periodo e sull'opportunità di un cambio di paradigma, andando oltre il mero ripristino di servizi per il cittadino, conditio sine qua non.

Si è resa evidente la necessità di essere flessibili nell'uso delle risorse e capacità di stabilire la fattibilità e la sostenibilità, non solo economica, delle diverse azioni a supporto dei bisogni del sistema città, non trattando le singole iniziative come fenomeni isolati.



5.5.0 Iniziative a Genova

5.5.2 Reagente



42 Fabian, L., & Munarin, S. (A c. Di). (2017). *Re-cycle Italy: Atlante* (Prima edizione italiana). LetteraVentidue.

REAGENTE è stato un ciclo di incontri per la creazione di un network fra i diversi attori della città, comprendendo e coinvolgendo i gruppi formali ed informali che attraverso la cooperazione hanno dato vita ad attività riguardanti azioni su spazi in disuso della città di Genova. L'organizzazione degli incontri è stato diretto dal Lab Re-Cycle del vecchio Dipartimento di Scienze per l'Architettura, oggi Dipartimento Architettura e Design, dell'Università di Genova, coordinato dalla Professoressa Raffaella Fagnoni. Il gruppo è nato nel 2012, con la ricerca nazionale PRIN "Re-Cycle Italy",⁴² sui temi del riuso del patrimonio abbandonato.

L'obiettivo della ricerca è stato quello di creare una mappatura dei soggetti attivi, formare una rete riconoscibile, organizzata e capace di dialogare sinergicamente con le istituzioni, individuando le strategie di attuazione, per divenire catalizzatrice di nuove opportunità e sviluppi, attraverso l'avvio di un Piano di Azione condiviso per lo sviluppo di un marchio di qualità self-assessment.

L'evento si è sviluppato in tre incontri dislocati sul territorio genovese:

- 16 giugno 2016, Scuola Garaventa
- 08 luglio 2016, Ex Caserma Gavoglio
- 23 settembre 2016, Villa Grimaldi

43 Fagnoni, R., Pericu, S., & Olivastri, C. (2017). *REAGENTE. A label for social innovation. The Design Journal: Design for Next: Proceedings of the 12th European Academy of Design Conference, Sapienza University of Rome, 12-14 April 2017*, Edited by Loredana Di Lucchio, Lorenzo Imbesi, Paul Atkinson.

Il risultato della ricerca⁴³ è stata la mappatura dei cittadini attivi nel contesto locale, in relazione alle azioni da essi compiute in una logica di azione-sistema orientata ai beni comuni urbani. La fenomenologia processuale ha definito diversi strumenti capaci di riunire singole realtà in una comunità di comunità, in cui tutti i soggetti coinvolti possano identificarsi, partecipare e condividere la creazione di criteri comuni. In questo contesto, il design ha avuto il ruolo di catalizzatore, attivando nuovi meccanismi di condivisione esperienziale e capace di ricombinare risorse e capacità esistenti.



5.5.0 Iniziative a Genova

5.5.3 E. Luzzati come riqualifica di un quartiere

"A fronte di una rinnovata vocazione turistica e culturale, il centro genovese mantiene numerosi spazi liminari e periferici che non sono ancora stati travolti dal processo di gentrificazione avvenuto nel Porto Antico (Gastaldi, 2003; 2010), ma che in questi ultimi anni sono stati rivitalizzati e riqualificati da associazioni di quartiere che, con la loro presenza, attenuano fenomeni che lottano ancora contro la microcriminalità e l'abbandono. Associazioni perlopiù composte da giovani architetti e artigiani che, con azioni profondamente radicate nel territorio e attraverso la collaborazione con l'amministrazione comunale, hanno aperto spazi ricreativi (Associazione Giardini Luzzati) o hanno deciso di ridare alla città aree ancora non accessibili (come è successo grazie alla Libera Associazione dei Giardini Babilonia, composta da studenti di Architettura stanchi di vedere, a pochi metri dalle loro aule, delle zone liminari lasciate al completo degrado)" (Piatti, 2017).

I Giardini Luzzati sono un'associazione di promozione sociale, nata nel 2012 come progetto figlio della cooperativa Il Ce.Sto. I gestori la definiscono come una piazza diffusa, un'agorà polifunzionale nel cuore della città in cui le barriere, siano esse etniche, di genere o di età, vengono abbattute. Infatti la zona è luogo di ritrovo per bambini, giovani, anziani, famiglie, turisti e nuovi cittadini di origine straniera.

L'obiettivo generale è quello di sviluppare uno spazio di integrazione culturale e di aggregazione sociale a disposizione del quartiere contrastando e prevenendo un utilizzo passivo della piazza, offrendo al contempo un'alternativa alla movida, basata sulla cultura, l'intercultura, la convivenza e la cittadinanza attiva.

Attraverso anni di progettazione e presidio attivo è diventato un punto di riferimento per l'incontro e il dialogo, dove le proposte provenienti dal territorio possono trovare

realizzazione. Con il presidio della piazza e il suo bar-circolo, è quotidianamente impegnata nell'aggregazione, nell'animazione di quartiere, nell'organizzazione di eventi culturali, nell'educativa di strada e nella mediazione dei conflitti sociali.

Singolare è la metafora geografica dei giardini, che poggiano le proprie fondamenta su un anfiteatro romano di quasi duemila anni, testimonianza di una fervida attività di incontro culturale già in tempi passati e ancora adesso, grazie all'opera di volontari e soci, si portano avanti idee e si organizzano eventi legati alla cultura locale e internazionale.

La sistemazione e la riattivazione, a partire da Novembre 2016, dell'area archeologica presente nei Giardini ha avuto come obiettivo quello di trasformarla in un luogo per la memoria storica dei genovesi, ma anche di attrazione turistica. Al centro di questo progetto il format dell'archeologia partecipata, che unisce le competenze degli artisti pittorici e figurativi, le sensibilità di artisti performativi, le conoscenze degli archeolo-

44 Piatti, A. (2017). *Il ritorno al centro: la cultura come motore di crescita per la città di Genova. On the w@terfront*, (54), 41-58.



gi e il punto di vista dei cittadini partecipanti per ridare voce ad uno dei luoghi più antichi della città.

L'intero complesso riunisce sotto un unico cappello diverse attività che si sviluppano durante l'arco della settimana

- Circolo Bar: locale ristoro aperto 7 giorni su 7.
- RISTOPOP dei Luzzati, aperto tutti i giorni a pranzo e in orario aperitivo.
- Orto Collettivo Luzzati, orto a partecipazione collettiva di abitanti, residenti e volontari, sviluppato attraverso la campagna "Adotta La Tua Vasca" e portato avanti tramite corsi di compostaggio e agricoltura urbana.
- Piazza Mauro Rostagno: spazio urbano con speech corner dedicato ad incontri, dibattiti, proiezioni e concerti.
- Campetto Eduardo Galeano: campo da calcio a 5 completamente ristrutturato per attività sportive, allenamenti, tornei, fruibile gratuitamente da ragazzi e fasce deboli del quartiere.
- Area Archeologica di San Donato: 2000 anni di storia in un solo luogo con aperture serali venerdì, sabato e in occasione di eventi.

Tra le varie attività e servizi:

- Workshop e Seminari
- Conferenze/Presentazioni
- Spettacoli del Teatro della Tosse
- Concerti e Teatro
- Circo di Strada
- Raduni di Road Activity
- Pranzi e Feste di Quartiere e Multietniche
- Mercatini Artigiani e Agricoli
- Corsi e Mostre di Fotografia
- Corsi di Videomaking
- Visite, mostre ed eventi in Area Archeologica
- Attività sportive al Campetto E. Galeano: calcio, rugby, atletica.
- Baby Pit Stop e area baby friendly
- Compleanni e Feste di Laurea in Piazza



5.5.0 Iniziative a Genova

5.5.4 Don Gallo e la Città Vecchia, nessuno escluso



Il progetto si inserisce in un processo di rigenerazione già in corso da alcuni anni nella zona dei Vicoli di Genova, che ha gli obiettivi di potenziare la riqualificazione dell'area e promuoverne gli aspetti sociali, storici e culturali e di trasmettere un sistema di valori e significati che trovano in Don Gallo, prete di strada, fondatore e animatore della Comunità di San Benedetto al Porto è una figura simbolica per la città di Genova, tanto da aver dato il nome a alla piazza più grande dell'area del Ghetto di Prè. Il suo archivio costituisce una testimonianza storico-culturale fondamentale, costituito da 4000 documenti cartacei (corrispondenza, diari, opuscoli, appunti, scritti), circa 1000 fotografie, 560 audiocassette, materiale video, dal 1968 al 2003. Recentemente riordinato, questo patrimonio rappresenta la risorsa chiave per la costruzione di un racconto che possa trasmettere i valori positivi (tolleranza, accoglienza, rispetto delle minoranze, integrazione sociale, lotta alla discriminazione) da contrapporre alle problematiche che contraddistinguono il quartiere.



Il progetto "Don Gallo e la città vecchia" punta a generare, dalla documentazione dell'Archivio Don Gallo, un racconto corale, che faccia parlare un intero quartiere, attraverso alcuni strumenti di progettazione e comunicazione.

L'attività consiste nella costruzione di un percorso di progettazione partecipata, rivolto alla cittadinanza e agli stakeholder del quartiere. Attraverso le attività (incontri preliminari, workshop, momenti di restituzione) di soggetti riuniti in due tavoli di lavoro paralleli, il percorso permetterà di individuare problematiche e possibili risposte ai bisogni del quartiere.



Inoltre, si lavorerà su storie e contenuti che possano trasmettere a visitatori e turisti un'idea diversa, positiva, della Città Vecchia, dove si trova la piazza, nel cuore del Centro storico, nella zona di via del Campo, e dal

2014 è intitolata proprio a Don Gallo. Un percorso di progettazione partecipata, attraverso alcuni incontri aperti ad abitanti, associazioni, commercianti, istituzioni saranno raccolte le idee e le proposte di tutti gli interessati alla rigenerazione della piazza e del quartiere.



In seguito alla rielaborazione e alla sintesi di proposte, suggerimenti e bisogni, si realizzerà un workshop per costruire un progetto condiviso di restyling della piazza e per far emergere i contenuti migliori che possano veicolare l'identità della zona e l'eredità e la memoria di Don Gallo. Seguirà quindi la fase di realizzazione e installazione degli allestimenti (che potranno essere arredi urbani, panchine, aiuole, palchi modulari, graffiti, proiezioni, targhe, elementi in filodiffusione).



Grazie ad una APP, alcuni elementi presenti nella piazza e nei suoi allestimenti (TAG) permetteranno di accedere ai contenuti interattivi, prevalentemente audio, che compongono un racconto della vita di Don Gallo e della storia della piazza. I documenti audio dell'Archivio permettono di ascoltare la voce di Don Gallo, che ha registrato numerose audiocassette con le sue omelie. Altri contenuti riguardano la figura di De André e la sua presenza in via del Campo, o descrizioni di altri luoghi e personaggi che hanno caratterizzato la vita del quartiere. Tramite una mappa interattiva e il calendario aggiornato delle iniziative, si potrà programmare il proprio percorso di esplorazione dell'area, con particolare attenzione alla didattica per le scuole. Gli utenti potranno lasciare i propri commenti e partecipare a sondaggi.



5.5.0 Iniziative a Genova

5.5.5 Network Open Vicoli

Notevoli passi avanti nella comprensione del comportamento di grafi complessi sono stati compiuti grazie alle teorie di Paul Erdős e Alfréd Rényi, che nel 1959⁴⁵ definiscono il modello dei grafi aleatori, in seguito messo in discussione in quanto non esplicativo dei processi fondativi la nascita di una rete reale (Barabási, 2003).⁴⁶ Il loro apporto alla disciplina è stato fondamentale per la comprensione delle dinamiche che sottendono alla formazione di una community: una volta che i nodi di un grafo vengono connessi da un numero 'n' di link tale che ogni nodo abbia in media anche un solo collegamento al resto della rete, si assiste alla nascita di un cluster, un'entità in cui è possibile spostarsi da uno qualsiasi dei nodi che la compongono a tutti gli altri. Erdős e Rényi ipotizzavano che l'aggiunta di link a ogni nodo seguisse il principio della casualità, ma questo approccio non può spiegare le complesse dinamiche che fondano l'immensa varietà di fenomeni naturali e sociali che vengono studiati in teoria dei grafi.

Tuttavia, lo studio del fenomeno della clusterizzazione ha permesso di comprendere una caratteristica affascinante tipica dei network reali: si tratta di 'piccoli mondi' strettamente interconnessi tra loro, in cui ogni nodo è incredibilmente vicino agli altri, nel senso che sono necessari solo pochi passaggi, in rapporto alla dimensione totale della rete, per raggiungere un qualunque nodo che le appartiene. La nascita della 'teoria del piccolo mondo' può essere fatta risalire al famoso esperimento di Stanley Milgram (1967)⁴⁷ realizzato ad Harvard, conosciuto come esperimento dei '6 gradi di separazione'; esaminando la lunghezza media del percorso tra due qualsiasi soggetti appartenenti alla rete sociale dei cittadini americani, Milgram ottenne una media di 5,5 passaggi tra un individuo e l'altro. La sua sperimentazione è diventata famosa nell'immaginario pubblico grazie all'omonima opera teatrale presentata a Broadway nel 1991 e a numerosi studi conseguenti che ne hanno ampliato e supportato le teorie alla base.

45 Erdős, P. and Rényi, A. (1959), "On Random Graphs", in *Publicationes Mathematicae*, vol. 6, pp. 290-297.

46 Barabási, A. L. (2003), *Linked: The new science of networks*, Basic books, New York.

47 Milgram, S. (1967), "The small world problem", in *Psychology today*, vol. 2, issue 1, pp. 60-67.

- **Connessione fra i soggetti attivi (ingredienti)**
- **Individuazione e inquadramento di metodi e buone pratiche (preparazione)**
- **Creazione e ideazione di tavoli / scenari (ricette) di reti ottimizzate**
- **Analisi del potenziale di produzione del valore per la comunità e per il territorio (assaggio)**

Nella seguente sperimentazione sul campo, ho personalmente preso parte alle attività del progetto con il duplice ruolo di osservatore e collaboratore del team di coordinamento, cercando di immergermi attivamente nel maggior numero di momenti operativi per assimilare informazioni riguardanti le dinamiche sociali e collaborative dei gruppi di persone aderenti al progetto.

Altresì questo esercizio di osservazione partecipante è stato utile per dedurre empiricamente quali fossero le necessità peculiari dei contesti e dei luoghi, in piccola scala, dell'area presa in esame per poi elaborare le conclusioni di natura qualitativa del lavoro di ricerca.