

CAP.

ITTO.

LO.

07

Conclusioni

7.1.0 Esiti

7.1.1 Risultati attesi e risultati ottenuti

Il modello di sviluppo dell'ecosistema urbano deve rispondere in modo coerente alle sollecitazioni interne ed esterne e diventare un modello di sviluppo urbano sostenibile

Quante vocazioni può avere una città? E quante identità? Quante organizzazioni? Quante comunità? Quante reti di reti? Quante sollecitazioni esterne e/ interne?

1 Baraldi, C., Corsi, G., & Esposito, E. (1996). Luhmann in *Glossario. I concetti fondamentali della teoria dei sistemi sociali* (pp. 17-253). FrancoAngeli.

Secondo Luhmann¹, un sistema sociale deve essere visto come un organismo piuttosto che come una macchina, è che la vita della stessa dipende dalla sua tenuta relazionale interna, oltre che dagli affari esterni ed è esclusivamente supportata dalla comunicazione (sinapsi). Questa è la trasposizione in campo sociale della teoria autopoietica di Maturana², per cui ogni organismo, in primo luogo, difende la propria organizzazione o struttura interna di relazioni e le componenti di un'organizzazione partecipano strumentalmente dell'unità di cui fanno parte.

2 Maturana, H. R., & Varela, F. J. (1985). *Autopoiesi e co-gnizione: la realizzazione del vivente*. Marsilio editori.



3 www.che-fare.com/mutualita-ornitorinco

Oggi lo prendiamo come indizio di una nuova forma di mutualità, che siamo tentati di chiamare mutualità dell'ornitorinco, prendendo a prestito, da Eco, lo spunto. L'ornitorinco, ci dice Eco in Kant e l'ornitorinco, è quell'animale che fa saltare la tassonomia gerarchica fatta ad albero, cioè quella che organizza il mondo in generi e specie. Ha le mammelle, ma fa le uova (e ha pure il becco).³

— Gaspare Caliri

Calato in un sistema urbano, rappresenta un'evoluzione ulteriore, rispetto alla Smart city, nasce dalla esigenza di rispondere in modo coerente alle sollecitazioni causate da eventi critici come gli shock improvvisi (es. Ponte Morandi, Genova) e le condizioni di stress cronico (costante decrescita demografica, Genova) per diventare un modello di sviluppo urbano sostenibile. Questo cambiamento apre nuove opportunità per agire e incidere in modo proattivo ed integrato sulle politiche sociali, ambientali ed economiche, ponendo il livello di attenzione e di necessità scandito dagli effetti dei grandi cambiamenti in atto.

Questa predisposizione alla resilienza, quindi, non implica solo strategie di risposta e adattamento ma anche percorsi trasformativi atti a migliorare la città il suo territorio sia durante le sue fasi negative in quelle positive, traguardando politiche di governance e prevenzione attraverso un processo che richiede lo sviluppo di conoscenze, flessibilità, differenziazione, integrazione, inclusività, migliorando i servizi e risparmiando risorse secondo la logica di una visione olistica d'insieme dei benefici sociali, economici e fisici.

Il concetto di Smart city e quello di Resilient City, benché fortemente interconnessi non sono coincidenti e non vanno confusi.

Se è vero che gli strumenti "intelligenti" aiutano la città a divenire resiliente, questi non la rendono automaticamente tale. Infatti, punta sull'efficienza e quindi sull'eliminazione delle ripetizioni che rappresentano un costo per la comunità, la città resiliente presenta caratteristiche di ridondanza e diversità, valorizzando la creazione di alternative e puntando a prevenire le situazioni di stress e di shock per le sue comunità a garanzia di alti standard di qualità.

I diversi trend o nomenclature di differente natura come Smart, SenseAble, Resilient, e via discorrendo devono comunque puntare su fattori e valori di innovazione e di evoluzione proattiva, guardando con attenzione e contribuendo alla creazione di una "Human City"⁴, una città a misura d'uomo in cui l'essere umano sarà al centro di un ecosistema più vivibile studiato appositamente per rendergli la vita migliore, in modo da evitare il depauperamento ulteriore di risorse e permettere

4 www.humancities.eu/event/publication-challenging-the-city-scale-2014-2018-investigation/

un rinnovamento dell'ambiente urbano a favore di alti standard di qualità della vita.

Proprio questo è stato il focus del lavoro di ricerca, attraverso lo studio delle dinamiche socio-culturali che creano valore condiviso e azioni partecipate del territorio genovese. Si è definita una mappatura degli hub ed epicentri culturali della città, dove ferisce l'approccio collaborativo, e che crea ecosistemi favorevoli per lo sviluppo innovativo della socialità e che rende, quindi, le condizioni favorevoli, in modo che a partire da alcune realtà virtuose, gli attori del territorio si mobilitino in questa direzione, ottimizzando le sinergie di ciascun ambito ed evolvendo coerentemente gli uni con gli altri.

In questo modo, come espresso da Bistagnino, le singole parti del sistema si intrecciano formando una rete virtuosa (autopoietica) di relazioni tra le diverse tipologie di flussi di materia, energia e informazione.⁵

5 Bistagnino, L. (2016) microMACRO, micro relazioni come rete vitale del sistema economico e produttivo. Milano: Edizioni Ambiente.

Queste modalità potrebbero e dovrebbero essere l'antidoto all'ininterrotto decremento demografico degli ultimi 30 anni e il perenne incremento del saldo over 65/under 18 che ha portato la città quasi al punto di "non ritorno". Le cause sono molteplici e non sono eliminabili con la bacchetta magica, ma senza dubbio dopo anni di promesse bipartisan mai mantenute dopo le diverse tornate elettorali, bisogna lanciare iniziative che mettano al centro la cooperazione tra i vari attori dell'innovazione sociale, facendo interagire le Pubbliche Amministrazioni con le imprese che devono utilizzare meglio gli strumenti del welfare aziendale (che vanno potenziati e incentivati di più) e con il Terzo Settore, che possono fornire i servizi e migliorare anche le sinergie con le iniziative dei cittadini nel campo dei progetti di mutuoaiuto nello spazio urbano.

Lavorare sul piano del rilancio demografico, nell'ambito di una economia che sia più sostenibile da un punto di vista ambientale e meno distruttiva dei rapporti sociali, non è un optional di cui discutere a cena. È una emergenza dalla cui soluzione dipende il futuro di questo mondo e di questo Paese.

Human city

SenseAble city

Resilient City

Smart City

Digital City

7.1.0 Esiti

7.1.2 Risposta alle domande di ricerca

In conclusione al lavoro di ricerca, si può affermare che le pratiche di connessioni fra diverse realtà di un dato contesto si devono interlacciare necessariamente attraverso rapporti di sinergia reciproca, con la volontà di avere una collaborazione reale che rispecchi le necessità di tutti gli stakeholders che partecipano alla vita collettiva.

Il benessere di una comunità deriva da collegamenti umani in primis, che sviluppandosi possono diventare rapporti di fiducia, condizione non scontata in una società e in un tempo come il nostro, fatti di divisioni, scontri e dove la sfera digitale, da un lato rende l'essere umano un "sapiens digitale", quindi un essere umano aumentato, ma dall'altra parte esponenzializza anche le fratture.

Questa duplice esistenza del singolo, e di conseguenza della comunità, deve essere consapevolizzata in una società plurale come quella contemporanea: la sfida è impegnativa perché le tecnologie hanno dimostrato da tempo di essere più veloci dei decisori politici (cfr capitolo 5). I policy makers sembrano oggi chiamati ad offrire un quadro di regole certe e alcune decisioni a "prova di futuro", pensate cioè per accompagnare l'evoluzione tecnologica, massimizzandone i vantaggi sociali. Dalle best practices si passa così all'idea di best policies che devono sapersi confrontare con il reale contestualizzato nella sfera urbana.

Accanto ai decisori politici, un ruolo fondamentale è quello dei cittadini che devono formare e accrescere le proprie competenze empatiche, ma soprattutto la consapevolezza dei mutamenti in atto, rendendo favorevole l'ecosistema sociourbano. La collaborazione rende più agevole portare a compimento determinati obiettivi condivisi e la condivisione può sopperire a eventuali carenze individuali. Essa è insita nei geni di tutti gli animali sociali: collaborano insieme per re-

alizzare ciò che non riuscirebbero a fare da soli. Questo fenomeno, come analizzato da Sennett,⁶ 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. Sempre in "Insieme", Sennett definisce due campi "da gioco" in cui avviene il confronto proficuo:

- Nella dialettica il gioco verbale di tesi e antitesi dovrebbe gradualmente costruire una sintesi. La meta è quella di arrivare alla fine di una definizione comune. L'abilità del fenomeno dialettico consiste nel saper cogliere il possibile punto d'incontro, e quindi trovare il terreno comune, venendosi incontro.
- Nella conversazione e nel confronto dialogico, la comunicazione non si risolve trovando un terreno comune, ma lo scopo è ampliare le conoscenze, attraverso un processo sinergico di scambio dove ognuno espone sua tesi, gli individui possono prendere coscienza delle proprie opinioni e uscire dai propri schemi mentali, ampliando le proprie vedute. In questa situazione non importa la prevaricazione della propria tesi contro quella di un altro ma importa suscitare un coinvolgimento critico evidenziando le differenze per porre degli obiettivi comuni.

Questi scambi si presentano in molte forme, nella dimensione di realtà urbane, e talvolta la collaborazione può combinarsi con la competitività (anche durante le fasi di ricerca osservante e partecipata sul progetto OpenVicoli si sono manifestati sentimenti di questo tipo), 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.

La polarizzazione innescata da questi cambiamenti, in molti ambiti sociali ed economici, fa emergere la necessità di accompagnare questa transizione, con l'obiettivo di preservare l'equità e la stabilità sociale in uno scenario di crescente complessità.

⁶ Sennett, R. (2014). *Insieme. Rituali, piaceri, politiche della collaborazione* (A. Bottini, Trad.). Milano: Feltrinelli.

DOLLAR DA
\$296
FOOD PRODU
558

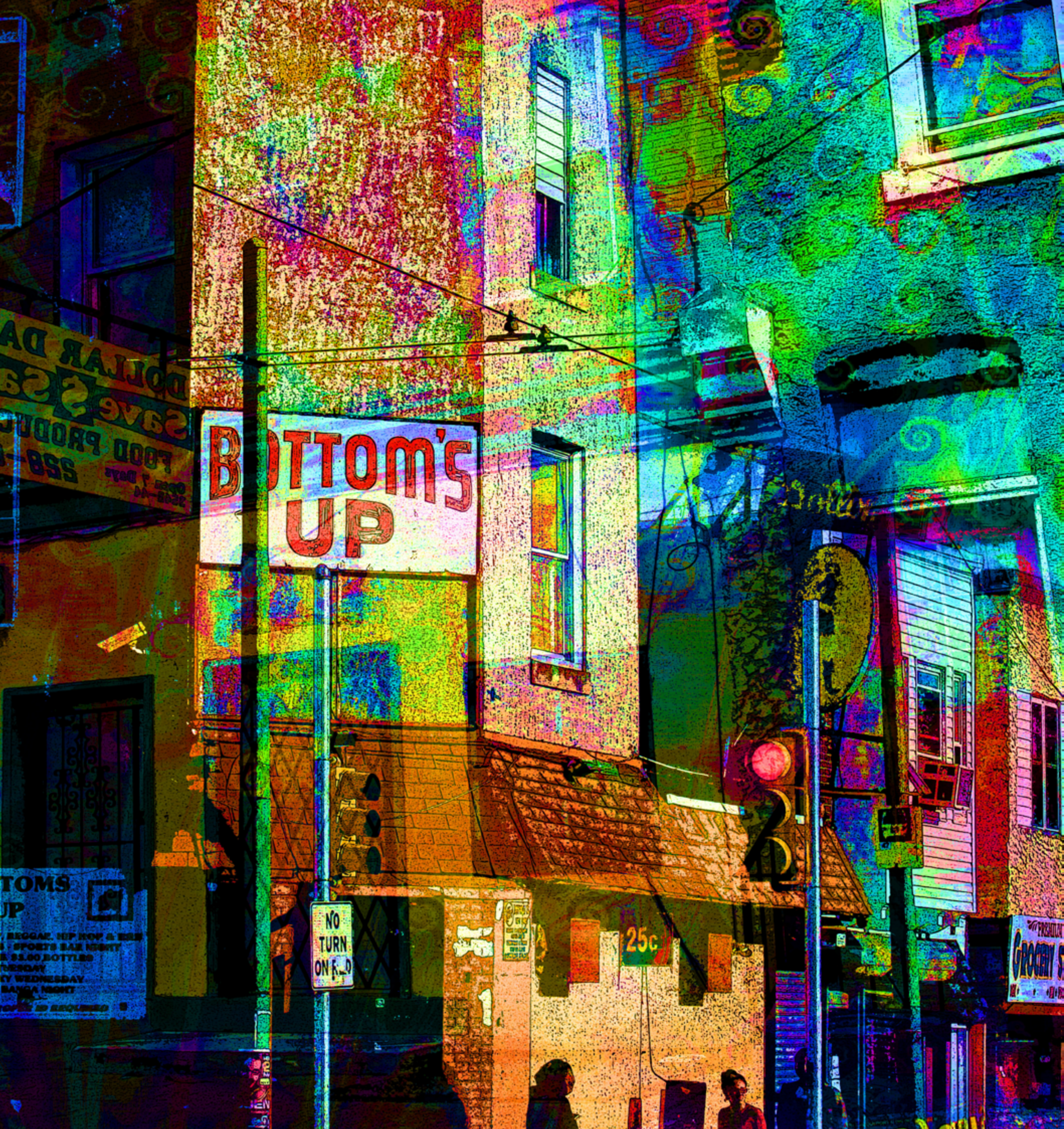
**BOTTOM'S
UP**

**BOTTOMS
UP**
REGGAE, HIP HOP & R&B
SPORTS BAR NIGHT
\$5.00 BOTTLED
TUESDAY
WEDNESDAY
BANGA NIGHT
OPEN 18 REQUIRED

**NO
TURN
ON R-D**

25c

GROCCERY S

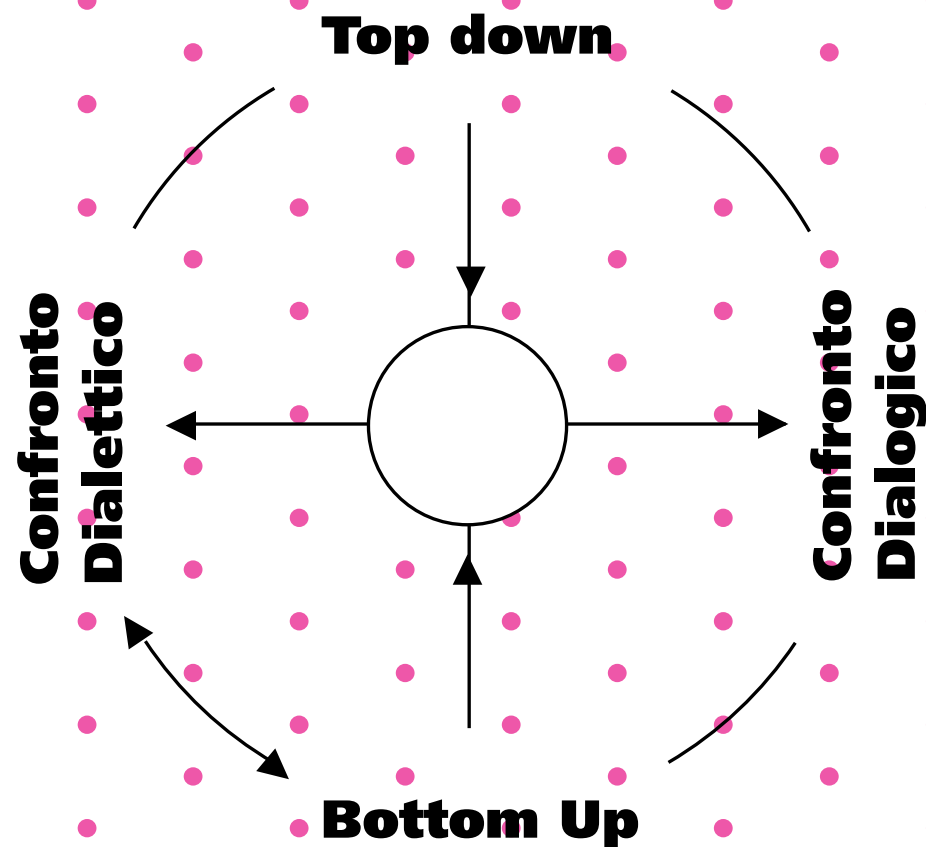


Nei casi studio citati e nella sperimentazione portata avanti in prima persona è emerso che le dinamiche che reggevano e reggono questo tipo di sistema coesistono in contemporanea su linee parallele nella complessità di uno stesso processo urbano, contaminandosi e in continuo divenire, scaturito dal susseguire di azioni mirate al raggiungimento di uno stesso obiettivo.

Questi processi sono di natura orizzontale (immagine a lato) ed avvengono in due diverse fasce sociali della realtà urbana all'interno delle proprie cerchie cittadine, con attitudini spesso divergenti. 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 della spinta dal basso, che caratterizza l'approccio bottom-up, la quale si basa su due aspetti fondamentali: il pieno coinvolgimento della comunità locale nel processo di sviluppo dell'iniziativa e la piena fiducia nelle persone e nelle loro capacità di percepire i problemi dei luoghi in cui vivono e di proporre ed elaborare soluzioni per risolverli.

Ad ogni modo è necessario sottolineare che il discorso è più complesso di questa dicotomia e include anche altre variabili: ad esempio nel top down esiste anche un ruolo di chi non fa parte del processo decisionale. Altresì, essere fruitori di un servizio pensato dall'alto non necessariamente deve assumere una connotazione negativa.

Comunque bottom up e top down, nella dimensione urbana, sono due espressioni che richiamano una contrapposizione ancora forte nella cultura italiana (salvo alcuni casi di eccellenza come visto precedentemente) che si esprime al meglio con le forme di movimenti nati dal basso. Durante gli anni del dottorato di ricerca, ho potuto evincere questa spaccatura molto chiaramente nella realtà genovese, transcendendo le tendenze partitico-politiche o le tradizioni storico-culturali, le realtà conosciute e analizzate da entrambe le posizioni ancora faticano a convergere.



Un punto d'incontro fra queste due visioni di partecipazione e d'azione per la città è fondamentale, ma non è detto che abbia una posizione definita nel diagramma che ha come variabili cittadini e Pubblica Amministrazione. Il loro incontro e sincretismo è necessario per il raggiungimento di obiettivi compatti e condivisi, per implementare e generare visioni che, in primis, fomentino non il conflitto ma la collaborazione nel pensare come rendere efficienti ed efficaci gli interventi per migliorare i propri spazi di vita quotidiana urbana, di socialità e stile di vita.

La comunità, deve essere intesa come tale, un insieme di persone che vivono il territorio ed attraverso la reciprocità di scambi economici, relazioni dirette o allargate in associazione, sono creatori e fruitori dell'evenienze 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 no 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.

A Genova le attività culturali e sociali devono essere il motore della rigenerazione urbana perché spesso agiscono su contesti in cui le grandi economie faticano ad arrivare. Perciò il lavoro di connessione del tessuto sociale, tramite pratiche e azioni leggere, risulta il metodo più veloce 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, contrastando le implicazioni dei già citati fenomeni di "disneylandizzazione" e di "gentrificazione" (Cfr. Cap1 e Cap4). Nei diversi quartieri della città diventano incisivi e fondamentali degli hub, sia fisici che digitali, luoghi aggregatori che diventino epicentri culturali (Tartaglia, 2019) per la creazione di queste connessioni, un posto dove, soprattutto i giovani e giovanissimi, si riscoprono e si coltivino valori d'identità ed inclusione attraverso iniziative e meccanismi autogenerativi e autopoietici. Per il mondo della formazione della nostra disciplina è diventa-

to necessario uscire dalla sfera accademico-aziendale per confrontarsi con il mondo reale e per formare future generazioni di progettisti in grado di saper leggere lo stato delle cose.

Riconoscere anche il ruolo del design in un contesto accademico urbano vuol dire generare nuove categorie più adeguate per interpretare la complessità uscendo da una autoreferenzialità che è spesso anche assenza di scambio e contaminazione e ha poco a che vedere con la vita ordinaria degli abitanti (Cellamare, 2016)⁷ e talvolta vista dagli stessi come pratiche fini a se stesse, lasciate nella dimensione del possibile senza uno sbocco applicativo nel mondo reale. Ciò significa rendere consapevoli i giovani che sono parte della città e non solo succubi di ciò che sta accadendo nella loro realtà, diventando movimentatori sociali e portatori di interesse capendo già in età formativa quali sono le politiche di governance di una città.

7 Cellamare, C. (2016). *Leggere l'abitare attraverso l'interdisciplinarietà e la ricerca-azione. Territorio.*

Ci sono due pesci che nuotano e a un certo punto incontrano un pesce anziano che va nella direzione opposta, fa un cenno di saluto e dice: "Salve, ragazzi. Com'è l'acqua?" I due pesci giovani nuotano un altro po', poi uno guarda l'altro e fa "Che cavolo è l'acqua?" []

[] Ma per favore, non liquidate questo discorso come il sermone del solito professore che agita il dito. Niente di ciò che ho detto ha a che vedere con la morale, la religione o i dogmi. Riguarda la semplice consapevolezza di quello che è così vero ed essenziale, così nascosto in bella vista attorno a tutti noi, che dobbiamo continuare a ripeterci costantemente:

«Questa è l'acqua, questa è l'acqua»⁸

David Foster Wallace

"David Foster Wallace si procurò la metafora dei pesci e dell'acqua per proporre, attraverso il suo inconfondibile tratto, che la libertà di cosa pensare è l'unico strumento che ci salva da una vita dove «siamo così maledettamente presi da noi stessi che abbiamo perso di vista il mondo. Siamo come pesci che nuotano in quell'esperato "egocentrismo naturale" in cui tutti siamo immersi senza essere in grado di vederlo» (Massarenti, 2009, p. 25)" Saglietti, M., (2016). Kids grow up when participating. The everyday co-evolution of social educators and out-of-home children in group homes./ I ragazzi crescono partecipando. Il quotidiano co-evolversi di educatori e ragazzi costruendo comunità per minori. Animazione Sociale. 302.

8 Trascrizione del discorso di David Foster Wallace per il conferimento delle lauree tenuto al Kenyon College (Gambier, Ohio), 21 maggio 2005 - Wallace Foster D., (2009). Questa è l'acqua, Einaudi, Torino.

7.1.0 Esiti

7.1.3 Obiettivi raggiunti

Indisciplinati sono dunque i saperi urbani che nella piazza si raccolgono come le questioni urbane, in quanto "la città" non si lascia addomesticare da una singola disciplina o caratterizzare da una singola pratica. Pensare l'interdisciplinarietà "in the open" significa allora confrontarsi con le questioni vive, del presente della città: cioè con i conflitti sugli spazi, le decisioni sulle trasformazioni, le tensioni sui futuri urbani possibili, i problemi che convocano e riempiono quella piazza di cui sopra. La città indisciplinata è una città in continua trasformazione.⁹

————— **Ferdinando Fava**

⁹ Cognetti, F., & Fava, F. (2017). *La città indisciplinata. Note per una agenda di ricerca. Tracce Urbane. Rivista Italiana Transdisciplinare di Studi Urbani*, No 1 (2017): *Abitare/Dwelling*. https://doi.org/10.13133/2532-6562_1.11

¹⁰ Crosta, P. L. (2013). *Dalla parte dell'università. Territori*, n.66, pag.23-25, FrancoAngeli

Come anticipato in precedenza, rispetto a questioni di formazione e didattica della disciplina del design, parimenti risulta d'uopo fare una riflessione mirata a delineare quali siano i nessi tra ricerca scientifica e azione pubblica: Pierluigi Crosta (2013) pone l'interrogativo "quando è utile la ricerca", rispondendosi "quando è utilizzabile e/o utilizzata nella costruzione di politiche";¹⁰ dove per politiche, come già visto in precedenza, si intende una pletora di ambiti interdisciplinari e la relativa possibilità di generare forme di trattazione di problemi di natura pubblica.

Il contesto urbano sta evolvendo in un'arena di attori sempre più complessa, popolata da molti soggetti che in nome del rapporto che essi hanno con la città e il territorio sono legittimati o intendono essere riconosciuti come portatori di un sapere urbano che trascende la sfera teorica scientifica per immedesimarsi nel reale con spirito proattivo a problematiche concrete.

Sul piano operativo e pratico non viene posta più alcuna attenzione alla separazione dei saperi. La distinzione, piuttosto, persiste nel campo della ricerca accademica, legata al funzionamento dei corsi di studio e di valutazioni scientifiche, dove questa prospettiva di cooperazione appare ancora priva di concrete possibilità di sviluppo. La padronanza dell'urbano contemporaneo, in questa pro-

spettiva, chiama in causa modi di pensare, coscienza collettiva e "sapere comune", in un processo di scambio e di influenza reciproca. Perciò, come affermano Fava e Cognetti,¹¹ lavorare sull'interdisciplinarietà significa partire dall'indisciplinato, cioè non solo dai saperi urbani interni alla accademia, ma anche dalle interrogazioni che lo spazio urbano solleva in piazza.

L'università, pur nelle differenze che la caratterizzano in quanto istituzione plurale che persegue una varietà di strategie e obiettivi – come già sottolineava Kerr con il noto termine 'Multiversity' – può essere genericamente intesa come una risorsa fondamentale per la città e la sua crescita.¹² Questa palea la riflessione relativa alle vie di "utilità sociale" dell'Università, cercando le strade per un avvicinamento a grandi temi di natura sociale attraverso la costruzione di un circolo virtuoso tra ricerca, didattica e interazione con le politiche-pratiche.

Da un lato trovare le strade per colmare la distanza tra università e questioni sociali-territoriali attraverso la costruzione di percorsi di avvicinamento ai problemi e di dialogo con la società;¹³ dall'altro portare innovazione nel campo della didattica e della ricerca mettendo a punto una offerta che si misura con situazioni reali e sviluppa competenze che nascono dal confronto con le pratiche, modificando il codice stesso della formazione universitaria, per riconoscere le istanze del territorio contemporaneo, che richiede di forgiare nuove definizioni e di riconoscere pratiche di ricerca emergenti distinte da quelle madri pur essendo da queste dipendenti.

La prospettiva è quella di una terza missione il cui campo di intervento è il public engagement, attraverso l'idea che l'università assuma delle nuove responsabilità sociali legate al suo specifico ruolo di soggetto che produce conoscenza e ambiti di apprendimento (Cognetti, 2013), grazie all'attivazione di studenti e docenti su grandi questioni di natura urbana e sociale. Il radicamento in un contesto reale, essenziale per l'andamento di queste esperienze, è generativo di nuovi ambiti di formazione legati a pratiche di apprendimento sviluppate a stretto contatto con situazioni concrete: permette di praticare «rotte poco battute» (Ceccarelli, 2012)

¹¹ Cognetti, F., & Fava, F. (2017). *La città indisciplinata. Note per una agenda di ricerca. Tracce Urbane. Rivista Italiana Transdisciplinare di Studi Urbani*, No 1 (2017): *Abitare/Dwelling*. https://doi.org/10.13133/2532-6562_1.11

¹² Kerr, C. (1963). *The idea of a multiversity. The uses of the university*, 5, 1-45.

¹³ Cognetti, F. (2013). *La third mission dell'università. Lo spazio di soglia tra città e accademia. Territorio. FrancoAngeli*.

7.2.0 Applicazioni

7.2.1 DESIS LAB UNIGE



- Proprietà dell'Università di Genova
- Proprietà del Comune di Genova



Aree verdi della zona

14 Gazzola, A., 2003, *Trasformazioni urbane: società e spazi di Genova*, Napoli: Liguori

15 www.inventati.org/spazio-libero

L'Università di Genova costituisce un essenziale punto di snodo scientifico e culturale tra le realtà locali e la società e, attraverso la terza missione, contribuisce allo sviluppo sociale, culturale ed economico del territorio con la promozione di iniziative public engagement oriented. Su queste basi e con un approccio strategico e sistemico all'attivismo del design, vi è la volontà di costituire un laboratorio DESIS dell'Ateneo genovese che possa supportare ed innescare l'innovazione sociale del contesto in cui opera già il Dipartimento Architettura e Design di Genova, combinando creatività e visione attraverso processi di co-design con la comunità locale di stakeholder. Negli anni diversi profili del Dipartimento hanno trattato tematiche del design per l'innovazione sociale: strutturati in diverse aree scientifico disciplinari, ricercatori, dottorandi e studenti con diversi progetti ma mai in modo strutturato e formalizzato. Inoltre, Sarzano-Sant'Agostino è il quartiere dove è localizzato il Dipartimento, che a cavallo degli anni 90'-00' ha subito una rivalutazione esponenziale con un progetto di rigenerazione urbanistica, iniziata proprio con l'insediamento dell'Università nella zona.¹⁴ Allo stato attuale si sta tentando di connettere le iniziative diffuse in quartiere in un tessuto sinergico fra l'ambito accademico e quello cittadino, da ciò è emerso che vi sono spazi che possono essere potenziati e/o riqualificati, nello specifico: la chiesa sconsacrata di Sant'Agostino, spazio sottoutilizzato con ambienti molto ampi. L'Ex Latteria occupata nei locali del Dipartimento, occupati nel 2012 da un gruppo di giovani, con un presidio che però nel tempo è andato scemando portando questo spazio a sporadiche ed isolate attività. I Giardini di Babilonia,¹⁵ proprietà dell'Ateneo che da diversi anni è motivo di contenzioso dei cittadini: nel 2013 alcuni studenti vi si insediarono promuovendo iniziative promettenti, anche in questo caso, con il passare del tempo i giardini sono tornati ad uno stato di degrado avanzato. E infine, le rovine di Santa Maria in Passione, luogo gestito da una comuni-



Area di interesse nel quartiere di Sarzano-Sant'Agostino, Genova



Chiesa sconsacrata di Sant'Agostino di proprietà del Museo di Sant'Agostino



Ex Latteria occupata nei locali del Dipartimento Architettura e Design di Genova



Giardini di Babilonia di proprietà dell'Ateneo di Genova



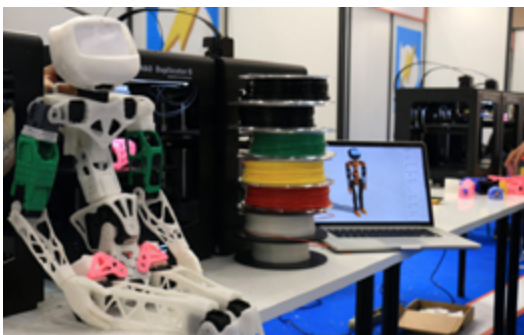
Rovine di Santa Maria in Passione, spazio gestito da Libera Collina di Castello e di proprietà del Comune di Genova

tà fortemente politicizzata ma votata all'inclusione. Ad oggi, si sta sondando la disponibilità delle persone a partecipare ad una rete comune per rigenerare queste risorse della città in modo da creare un progetto sistematico che combini le diverse competenze della zona. Le esperienze maturate negli anni e il consolidarsi dei rapporti interni al Dipartimento hanno reso proprio il tempo e mature le condizioni perchè si possa intraprendere un dialogo che travalichi il confine accademico per sfociare in una progettualità operativa sul territorio limitrofo. A supportare questi presupposti, inoltre, ci sarà il contributo del nascente FabLab interno al Dipartimento. Di seguito alcune attività che hanno contribuito a definire un background competenziale dei profili affini alle tematiche trattate finora e a cui ho partecipato attivamente:



16 www.ka-au.net/wp-content/uploads/2018/12/D3.5_UNIGE_SummerSchoolWorkshop_RebelMattersSocialBatters.pdf

KAUU SUMMER WORKSHOP¹⁶ - Rebel Matters / Social Batters III, all'interno del programma Erasmus Knowledge Alliances, che mira ad incoraggiare lo scambio, la formazione e le interazioni tra pianificazione urbana, sviluppo sostenibile e nuove tecnologie.



17 www.2019.makerfairerome.eu/it/espositori/?ids=367

POS3D,¹⁷ un laboratorio interattivo basato sul robot opensource Poppy in cui i partecipanti hanno stampato in 3D il corpo del robot attraverso un modello parametrico, diventando parte attiva di un processo di progettazione partecipata.



VHS - #Visual #Human #Social,¹⁸ ciclo di interventi sulla progettazione audio-visiva rivolte alla comunità cittadina e agli studenti universitari, il cui output è stata una esposizione collettiva.

18 www.visualhumansocial.it/



Workshop "Ri-progettare servizi. Gli strumenti del design per il sociale"¹⁹ in cui si sono alternati momenti di scambio e interazioni a livello teorico e pratico-progettuale.

19 www.mentelocale.it/genova/eventi/115392-ri-progettare-servizi-gli-strumenti-del-design-per-il-sociale-workshop.htm



Logo del progetto

Surpluse,²⁰ in collaborazione con AMIU (municipalizzata dei rifiuti a Genova), una rete di laboratori di riuso creativo gestita da enti del terzo settore.

20 www.mentelocale.it/genova/articoli/81250-rifiuti-genova-amiu-comune-riuso-app-nuovi-centri.htm



Rete Maker²¹ per stampa 3D medica in emergenza COVID-19.

21 www.primocanale.it/notizie/maschere-da-sub-convertite-in-respiratori-e-maniglie-stampate-in-3d-da-unige-217866.html?fbclid=IwAR2r-uQARLHXZ0_5SVtNTVUsUjjhI MmBAuz_31pjcHBkKc_pdGAFDLXEkIc



7.2.0 Applicazioni

7.2.2 OP1F1C10 C1V1C0



**OP1F1C10
C1V1C0**

Logo del progetto

Questo format di proposta nasce dall'opportunità che in questi anni ha portato la fondazione di Compagnia San Paolo ad investire molto sulla città di Genova, attraverso convenzioni e partnership con l'ateneo genovese e il Comune; ma anche sulla programmazione di un ciclo continuo di bandi mirati al territorio e alla creazione di comunità dello stesso.

Nello specifico, OP1F1C10 C1V1C0 propone un programma di attività legate al saper fare locale, alla tradizione artigiana che merita di essere conosciuta e valorizzata, attraverso una reinterpretazione in chiave contemporanea, attuata in collaborazione con giovani progettisti e l'uso di nuove tecnologie.

Come ben afferma anche il logo e il relativo lettering, OP1F1C10 C1V1C0 ha un doppia valenza di significato: una più legato alla tradizione e ad un'etimologia arcaica (opificium, luogo di lavoro - opus, opera/lavoro - facere, fare) di un luogo dove vengono letteralmente "fatte delle cose", chiaro rimando all'odierno movimento "maker" (colui che fa cose) trasposto nell'era digitale, alla cui base sta il codice binario (0-1), linguaggio universale della sfera computazionale. Dall'altra invece, l'aggettivo (dal lat. civicus, der. di civis «cittadino») rafforza l'immaginario di un posto dove viene definita l'identità del cittadino e il senso di equilibrio della comunità.

Tali attività divengono occasione per la riconversione di uno spazio abbandonato ma centrale nel quartiere di Sampierdarena,



Villa Grimaldi, detta "La Fortezza", come spazio-sede di un community hub, per la creazione di imprese e figure artigianali 4.0, attraverso un programma di eventi e dibattiti che creano inclusione sociale e coesione attraverso la contaminazione, lavorando sul senso civico e generando consapevolezza, che diviene antidoto contro la negligenza verso ciò che ha costituito la nostra eredità.



Esterno di Villa Grimaldi



Interni di Villa Grimaldi

La creatività da sempre è vista come una spinta in avanti verso il futuro, un sistema di punti che attraverso la connessione di elementi preesistenti portino ad un prodotto che determini combinazioni nuove e utili². Spesso, però, in contrapposizione con la tradizione, che si rivolge al passato in maniera nostalgica, a volte anche troppo conservatrice in una dimensione urbana come quella di Genova.

Un risultato nuovo ha valore, se ne ha, nel caso in cui stabilendo un legame tra elementi noti da tempo, ma fino ad allora sparsi e in apparenza estranei gli uni agli altri, mette ordine, immediatamente, là dove sembrava regnare il disordine [...] Tra le numerosissime combinazioni che l'io subliminale ha formato alla cieca, quasi tutte sono prive di interesse e senza utilità; ma proprio per questo motivo non esercitano alcuna influenza sulla sensibilità estetica: la coscienza non arriverà mai a conoscerle. Soltanto alcune di esse sono armoniose - utili e belle insieme.²²

————— **Henri Poincaré**

In questo caso il mondo digitale e la tecnologia spesso responsabili della fine di molti mestieri, diventano strumento per una reinterpretazione rispettosa e critica di lavorazioni artigianali in via di estinzione tipiche del territorio.

Questi due poli opposti, creatività e tradizione, si attraggono per generare un processo magnetico, motore di sviluppo di un processo virtuoso di ricostruzione di un senso civico basato sul senso di appartenenza e responsabilità verso un'eredità che necessita di essere ricontestualizzata in uno scenario nuovo, operativo, proattivo e ricco di spunti per nuovi interpreti e nuove conoscenze.

²² Poincaré, H., & Bartocci, C. (1997). *Scienza e metodo*. Einaudi.

Da un lato c'è la tradizione artigianale che è tra le cifre più caratteristiche della cultura e dell'economia italiana, e riveste un'importanza strategica anche sul piano sociale e permette di rafforzare, quando non di ricostruire, il legame con il territorio. Dall'altro lato c'è il legame con i contesti in cui si vive, che accresce il senso di appartenenza, ulteriormente rafforzato dal prendersi cura di spazi sottoutilizzati o abbandonati, che diventano occasione di riappropriazione da parte di comunità, viste come custodi di storie e attivatori di processi di valorizzazione.

Come diceva il filosofo francese Claude Lévi-Strauss, l'artigiano è "il principe degli innovatori",²³ alla base del suo mestiere ci sono sempre la creatività, l'ingegno e l'abilità. La differenza è solo che quest'ultima un tempo era manuale e oggi è anche tecnologica digitale, abilitata e abilitante per una comunità stanziale di un determinato territorio.

Questa comunità, oltre che dai cittaadini attivi, sarà formata da soggetti pubblici, l'Amministrazione che lavora con l'istituzione culturale, l'Università, nel caso specifico il Dipartimento Architettura e Design, con esperienza nel mondo del progetto a diverse scale, Social Hub, incubatore di imprese sociali, già citato in precedenza, che accrescono il benessere collettivo, insieme ad una rete di professionisti ed artigiani che a diverso livello lavorano in ambito artistico e collaborano allo sviluppo dell'intero processo, che si innesca grazie alla comunità, un gruppo di persone coeso, unite da una spinta creativa eterogenea che viene convogliata in azioni e progettualità accomunate dall'obiettivo della rivalorizzazione sociale, culturale e territoriale.

La comunità che alimenta il processo è connessa, leggera, aperta, spontanea, una comunità fluida definita da Manzini²⁴ (2018). Nel mondo liquido in cui viviamo (Bauman, 2016)²⁵ l'azione collettiva è l'unica possibilità per costruire ambienti favorevoli, in cui le attività di cura nel tempo diventino elemento distintivo in mezzo a logiche dominate da competizione ed efficienza che esaspera i processi di disgregazione sociale. Una comunità che opera nel locale, ma che è connessa ad una rete ampia per condividere un format e prendere spunto da processi di innovazio-

24 Manzini, E. (2018). *Politiche del quotidiano: Progetti di vita che cambiano il mondo*.

25 Bauman, Z., & Minucci, S. (2016). *Modernità liquida*. Roma: Laterza

23 www.agranelli.net/DIR_rassegna/ART_ArtigianieDigitale_RegPiemonte.pdf

ne sociale sparsi per il mondo. La comunità diviene spazio di opportunità dove potersi confrontare, esprimere, produrre valore relazionale, trovare congiuntamente soluzioni finalizzate all'azione per traguardare sempre nuovi scenari e occasioni di sviluppo e rilancio anche della stessa comunità.

Lo spazio della comunità è ibrido, il digitale e l'analogico diventano due anime indispensabili: una piattaforma digitale è necessaria per divulgare attività, mappare realtà e costruire una rete che superi i confini geografici e alimenti di spunti e confronti a distanza le diverse attività. L'anima reale e fisica è vitale per accrescere lo spirito di azione, che il nome opificio sottolinea, come spazio del fare, spazio di lavoro, di cura, di attivazione e coinvolgimento, che alimenta i legami con il territorio e la cittadinanza. Il programma di attività diviene quindi uno scambio reciproco tra contenitore e contenuto, un processo virtuoso, che si apre all'esterno per contagiare la comunità degli artigiani, dei creativi, dell'Università, degli studenti, dei cittadini e dei NEET²⁶ (Neither in Employment nor in Education or Training), per restituire allo spazio ospitante e al territorio un nuovo carattere.

La prima fase della proposta consiste nella mappatura e creazione di un database digitale del saper fare e dell'artigianato legato alla tradizione locale, soprattutto di quelle specificità che si stanno estinguendo, come le lavorazioni del velluto, del damasco, del vetro, della filigrana, dell'ardesia, dei corzetti, dei mezzeri, delle insegne storiche, per immaginare nuovi campi di applicazione tecnologica e commerciale. I risultati di questo processo di conoscenza del patrimonio locale costituiranno l'allestimento di una prima esposizione di apertura dello spazio, come confronto e raccolta di idee da parte di tutti gli stakeholders coinvolti per diffondere e rilanciare un patrimonio troppo spesso ignorato.

L'idea è quella di mettere a confronto diverse generazioni attraverso workshop, corsi ed esposizioni, che sviluppino consapevolezza delle eredità da tramandare e producano nuovi linguaggi contemporanei, per

I corzetti o croxetti oppure anche corsetti (in dialetto genovese corzètti, che si pronuncia [kur'zetti]) sono una pasta tipica della cucina ligure.



Provincia di Genova,
dati ISTAT

26 La disoccupazione giovanile 15-24 anni è 48,6%, quella 15-29 è 34,1%. (provincia di Genova, dati ISTAT)

trovare nuovi potenziali talenti nelle giovani generazioni e tra le persone più fragili, come per esempio i NEET, che costituiscono il 22,45%²⁷ della popolazione locale genovese tra i 5 e i 29 anni, che se inseriti in opportuni percorsi di innovazione e inclusione sociale, possono rappresentare opportunità e occasioni per sperimentare approcci e modelli inediti di valorizzazione del tessuto sociale e creativo. L'università metterà in sinergia studenti e docenti con artigiani, aziende e professionisti esterni per creare una sinergia di esperienze attraverso occasioni di lavoro e apprendimento.

I risultati attesi dall'iniziativa sono:

- piattaforma web,
- allestimento,
- programma di eventi di diffusione,
- workshop tra artigiani e studenti,
- corsi per neet e soggetti interessati,
- valorizzazione e presidio di uno spazio di quartiere con eventi e attività pubbliche.
- strutturazione di un comunità custode
- progettazione di un format replicabile

Gli spazi

L'edificio individuato sorge nel centro di Sampierdarena, a ovest del centro di Genova, storico quartiere popolare legato alle attività portuali. Il palazzo Seicentesco dispone di una pertinenza esterna di circa 1.000 mq, un ampio giardino rialzato rispetto alle strade che circondano il lotto.

Dal secondo dopoguerra è stato utilizzato come edificio scolastico fino alla chiusura nel 2008. Da allora l'edificio è vuoto.

Un portico al piano terra introduce ad una salone centrale attorno al quale sono organizzati gli ambienti. Dallo scalone si sale al primo piano dove è presente un monumentale loggiato alto 10 m, decorato con stucchi a cassettoni e altorilievi, che affaccia a nord. Dal loggiato si accede al salone principale affrescato. Vari corpi scale di servizio conducono al sottotetto, in parte abitabile. Questi spazi necessitano di essere rimessi in funzione grazie a delle opere di cura e manutenzione, ma anche riadattamento alle nuove esigenze.

Comunità custode

Da queste esigenze, tramutate in opportunità, si è individuato un gruppo di artigiani e professionisti nel settore creativo, situati attualmente in un edificio privato a Genova, ma alla ricerca di un nuovo insediamento che li possa mettere maggiormente in gioco come collettivo, andranno a costituire la comunità custode.

La "comunità custode" è un collettivo che si insedierà nello spazio per garantire una presenza quotidiana e un riferimento per il contesto, per lavorare e progettare attività e artefatti che possano rendere il contenitore sempre attivo e inclusivo.

La comunità custode inoltre renderà lo spazio più funzionale, dal punto di vista dello spazio e del comfort, progettando e realizzando artefatti in un'operazione di rivalorizzazione dello spazio condivisa, che coinvolga la comunità più ampia di fruitori che partecipano a workshop e corsi e che agisca quindi anche sul senso civico del fare comunità. Manzini definisce le "comunità di luogo"²⁸ come una comunità di scopo, la cui ragion d'essere è anche quella di occuparsi del luogo in cui si trova. Lo stesso vale per il luogo che la comunità produce, esiste perché qualcuno ha fatto intenzionalmente qualcosa per farlo esistere e in questo caso rivivere.

Format

Delimitare un format di intervento, un programma di attività, un contenuto, è come scrivere una ricetta, il procedimento rimane invariato, cambiano solo i contenitori e le persone coinvolte.

Questo serve per diffondere un modello replicabile in altri spazi all'interno dello stesso territorio o renderlo trasportabile in altri contesti adattandolo e personalizzandolo a secondo delle esigenze locali. L'idea è quello di un format che ogni volta si alimenta di nuovi stimoli e nuovi scenari, per attualizzarsi e allinearsi alle esigenze che la società esprime e divenire punto di riferimento per una comunità creativa in continua espansione. Il format di OPIFICIO CIVICO prevede le seguenti fasi:

²⁸ Manzini, E. (2018). *Politiche del quotidiano: Progetti di vita che cambiano il mondo.*

²⁷ Nota statistica n.1/18 - Luglio 2018, a cura della Direzione Studi e Analisi Statistica di Anpal Servizi

- Mappatura su scala regionale di maestranze in ambito creativo, che si stanno estinguendo e meritano di essere conosciute, valorizzate e attualizzate.
- Identificazione di un luogo che la comunità possa far rivivere, co-progettando una valorizzazione attraverso opere che possano rendere lo spazio nuovamente vivibile, per renderlo un luogo d'interesse, attribuendogli una seconda vita.
- Organizzazione eventi, allestimenti, dibattiti aperti a tutta la cittadinanza per riaprire lo spazio e le maestranze a nuove interpretazioni.
- Organizzazione di workshop e corsi tra "artigiani in via di estinzione", giovani designers, studenti di design, NEET, creativi, makers, per reinterpretare gli antichi mestieri in linguaggi contemporanei.
- Integrazione dello spazio e delle azioni di OPIFICIO CIVICO nella rete urbana e inserimento in percorsi alternativi per turisti e manifestazioni cittadine.
- Creazione di una rete attiva di "comunità creative" inclusiva ed aperta, una comunità capace di investire sullo scambio generazionale e sulla creatività per rilanciare la tradizione in termini contemporanei.

Il focus dell'intero progetto sarà incentrato sull'avvio di esperienze che contrastino il fenomeno dell'abbandono del singolo artigiano visto come figura isolata, e che investano sulla creatività e sull'ideologia della progettazione condivisa e partecipata, che presidia e valorizza uno spazio e promuove attività collaborative ed esperienze che accrescano la consapevolezza del patrimonio artigianale territoriale e che rileggano in chiave contemporanea lavorazioni e artefatti che meritano di essere reinterpretati prima di estinguersi definitivamente.

Le comunità creative sono realtà che si dedicano alla progettazione di artefatti, spazi, eventi, per migliorare il contesto in cui operano e in cui portano avanti le proprie iniziative, trasformandosi anche in veri e propri

imprenditori sociali. Grazie al web questo fenomeno viene amplificato, e può essere sfruttato per una diffusione oltre i contesti locali in cui OPIFICIO CIVICO opera, per diventare quindi un progetto creative commons, aperto alla replicabilità e al cambiamento.

Motivazioni dell'iniziativa

OPIFICIO CIVICO intende convogliare e valorizzare tutta una serie di realtà che operano separatamente e dal basso sui bisogni civici in una community hub. Una community hub è capace di innescare il movimento, mettere in comunicazione il settore creativo, spesso visto come avulso dalla realtà, con i bisogni civici, mettendo in relazioni generazioni di professionisti di tutte le età con studenti universitari per creare inclusione sociale, allevare talenti, generare coesione attraverso la contaminazione. È un accesso verso la creazione di impresa, uno spazio di produzione e di lavoro per contrastare l'esclusione e generare lavoro, che fa convivere l'artigiano e la postazione per il giovane creativo, la start-up, l'artigiano e la cooperativa sociale, il coworking, il fab-lab. Il campo di tensione di una Community Hub è quindi la relazione persone-comunità-spazi, capace di convocare simultaneamente l'attenzione delle politiche urbane, di quelle sociali, di quelle culturali, di quelle economiche e persino turistiche: spazio, formazione, lavoro, servizi, produzione culturale, inclusione, economie, creatività, commercio.

Un cantiere di prova e sperimentazione di creatività sociale, un terreno inedito di policy-making e di innovazione istituzionale.

7.2.0 Applicazioni

7.2.3 DVD: Fotogrammi sulla città che cambia



DIGITAL VERSATILE DESIGN *Fotogrammi della città che cambia*

DVD: fotogrammi ed interazioni sulla città che cambia è un evento a scopo culturale promosso da un gruppo di dottorandi del Dipartimento Architettura e Design dell'Università degli Studi di Genova.

La presente proposta nasce con l'intento di proseguire e ampliare le tematiche affrontate con VHS #Visual #Human #Social, evento organizzato e realizzato dal già citato gruppo di dottorandi, grazie al finanziamento ottenuto tramite il bando per le attività culturali autogestite da parte degli studenti nel 2018. La manifestazione è stata sviluppata in una serie di quattro incontri formativi divisi per tematiche e sviluppati nel mese di novembre, cadenzati una volta a settimana: storytelling, immagine, tecniche e comunicazione. L'evento ha avuto come scopo quello di promuovere la contemporaneità della disciplina del design focalizzandosi sulla tematica della "progettazione" applicata all'ambito audiovisivo. La manifestazione ha registrato il sold out per tutti e quattro gli incontri organizzati nel mese di novembre e ha visto la partecipazione di circa 200 persone a serata, vedendo la presenza di studenti provenienti da Architettura, Economia, Scienze della Formazione, Lettere e Filosofia, Lingue, Giurisprudenza, Ingegneria, Matematica, Accademia Linguistica di Belle Arti, Digital Humanities, oltre che di appassionati del settore.

La presente proposta nasce quindi dal riscontro estremamente positivo ottenuto con VHS e dalla volontà di ampliare l'offerta culturale, sia dal punto di vista delle tematiche affrontate, che delle attività laboratoriali

proposte. Il focus principale della prima edizione verrà affiancata dai filoni di architettura, rappresentazione e manifattura e da workshop condotti da esperti del settore.

Le tematiche della manifestazione avranno come focus centrale la città e i cambiamenti che la caratterizzano, sia a livello urbano che digitale.

Il format di attività previste si strutturerà in:

- 4 International Main Conferences
- 2 Workshop Activities

Digital platform

Raccontare come cambierà la città

Future Architecture²⁹ è la prima piattaforma paneuropea di musei e festival di architettura, che avvicina le idee sul futuro delle città e dell'architettura al grande pubblico.

29 FA platform - <http://futurearchitectureplatform.org> - Ljubljana (Slovenia)

Milan Dinevski - Project Manager, Future Architecture Platform. Project manager della Future Architecture Platform presso il Museo di architettura e design MAO di Lubiana e co-fondatore di City Creative Network (CCN), un'iniziativa cittadina e un centro di ricerca con sede a Skopje. Come parte del CCN, sviluppa concetti di design e lavoro editoriale con team interdisciplinari di studenti, architetti, artisti e altri professionisti in tutto il mondo. Tra gli altri, ha collaborato con Bevk Perovic Architects di Lubiana, lo studio di design Archipelagos di New York e ha fatto parte del collettivo KUD C3 Lubiana.

Digital research platform

Raccontare come viene rappresentata la città che cambia

KooZA/rch³⁰ - ricerca del linguaggio visivo dell'ambiente urbano costruito. KooZA ricerca, sfida e rivela la moltitudine di obiettivi attraverso i quali possiamo disegnare e parlare del nostro ambiente costruito. L'immagine è il mezzo attraverso il quale vengono discusse e rintracciate idee specula-

30 KooZA/rch - www.koozarch.com - London

tive che affrontano la comprensione contemporanea dell'architettura e dello spazio che essa racchiude sia fisicamente che metaforicamente. Dal teorico al reale, l'immagine è una vera prova che documenta il mondo modellato nel quale abitiamo.

Immagine come un linguaggio visivo universale che trascende i confini. Immagine è concetto, verità e progetto. Come piattaforma di ricerca digitale, KooZA sfida l'atto stesso del disegno e della creazione di immagini nella terra del pixel, attraverso l'audacia e l'assurdo, l'alternativa alla normalità, le idee che spingono pre-concezioni e confini contemporanei.

Online magazine and visual atlas

I progetti che cambiano la città

Socks³¹ è un viaggio non lineare attraverso territori lontani dell'immaginazione umana. Operando da una prospettiva al di fuori dei confini dell'architettura, Socks esplora diversi campi di indagine e rivela affinità e relazioni non percepite attraverso un approccio che spazia da una pura pratica curatoriale ad un'analisi più approfondita. I suoi articoli seguono una sequenza non lineare, non dedicata a raccontare le novità, ma a svelare permanenze, corrispondenze e anacronismi in ricerche situate lontano nel tempo e nello spazio. Mariabruna Fabrizi e Fosco Lucarelli, fondatori Socks e Microcities

Film-maker

Distopie e critical design

di come cambierà la città

Keiichi Matsuda (BSc. MArch)³² è un designer e regista che guarda al futuro. Il suo lavoro è stato ampiamente esposto, dal V&A Museum di Londra al MoMA di New York, oltre a raggiungere il successo virale online. Ha ottenuto un seguito cult da acclamati cortometraggi come HYPER-REALITY, che ha ottenuto numerosi riconoscimenti tra cui il "miglior dramma dell'anno" di Vimeo nel 2016. Next Reality ha nominato Keiichi come uno dei migliori influencer di AR. Keiichi vede il design come uno strumento per esplorare il futuro della tecnologia e della cultura. Che si tratti di lavorare attraverso film narrativi o design di interazione concettuale per XR, il suo obiettivo è definire una nuova visione per la realtà, che esiste all'intersezione tra virtuale e fisico.

Workshop 1

31 Socks / Microcities - www.socks-studio.com - Paris

32 Keiichi Matsuda - www.km.cx - London

Photo-manipulator

Manipolare la visione della città

in cambiamento

Fontanesi³³ - Milano - enigmatico foto-manipolatore, Fontanesi gestisce dal 2012 uno dei profili più virali su Instagram, caratterizzato da una particolare ricerca estetica applicata al racconto della realtà schietta e popolare. Abitanti di questo misterioso account sono, infatti, soggetti estrapolati dal mondo della strada che richiamano il neorealismo di Pasolini e De Sica, così come i dipinti di Bosch. Le fotografie, scattate di nascosto, vengono scomposte e riassemblate in modo da creare figure assurde e grottesche, sospese tra l'onirico e il tangibile. Il risultato è una sorta di bestiario fantastico che utilizza sperimentazione tecnologica e creatività per rappresentare il proprio tempo.

Attività: Workshop di fotografia e rappresentazione a tema realistico attraverso tecniche di manipolazione analogica e digitale.

Workshop 2

Video-hacking

Auto-produzione di attrezzatura

per agire sulla città

Alessandro Balena - Bari - Direttore Scientifico presso La Scuola Open Source.³⁴ Lavoratore del cinema di professione, maker - autodidatta - per vocazione. Collabora con la Dinamo Film, per la quale si occupa di innovazione dei processi di produzione cinematografica, e con lo studio FF3300 per progetti di interazione e ricerca. Nel 2014 è il project manager del laboratorio "Y - una variabile in cerca d'identità", da cui nel 2016 nasce La Scuola Open Source, di cui è co-fondatore.

Attività: Autoproduzione di macchina serigrafica a controllo numerico per produzione oggettistica di promozione territoriale

33 Fontanesi - www.instagram.com/fontanesi - Milano

34 SOS - www.lascuolaopensource.xyz - Bari