

Città inclusive e coese

*Original*

Città inclusive e coese / Campagnaro, Cristian (DA). - In: Design e mutazioni. Processi per la trasformazione continua della città. / Formia E., Gianfrate V., Vai E. - ELETTRONICO. - Bologna : Bononia University Press, 2021. - ISBN 978-88-6923-761-4. - pp. 233-247

*Availability:*

This version is available at: 11583/2930112 since: 2021-10-10T23:29:24Z

*Publisher:*

Bononia University Press

*Published*

DOI:

*Terms of use:*

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

*Publisher copyright*

(Article begins on next page)





DA – DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA  
ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Collana del Dipartimento di Architettura – DA  
Alma Mater Studiorum – Università di Bologna  
Direttore: Fabrizio Ivan Apollonio.

Comitato Scientifico:

Matteo Agnoletto, Ernesto Antonini, Fabrizio Apollonio, Cristiana Bartolomei, Andrea Borsari, Francesco Ceccarelli, Flaviano Celaschi, Federico Fallavollita, Filippo Fantini, Annarita Ferrante, Elena Maria Formia, Francisco Gallego Roca, Valentina Gianfrate, Riccardo Gulli, Carola Hein, Stefen Holzer, Piotr Kuroczynski, Giovanni Leoni, Thomas Leslie, Danila Longo, Gino Malacarne, Giovanni Mochi, Dijon Moraes jr, Marco Pretelli, Rasmus Henrik Reeh, Uwe Schroeder, Gianni Sinni, Simona Tondelli, Corrado Topi, Annalisa Trentin, Andrea Ugolini.

Coordinamento editoriale della Collana: Micaela Antonucci.

Il Comitato assicura attraverso un processo di double-blind peer review la validità scientifica dei volumi pubblicati.

Ricerca svolta nell'ambito del progetto Dipartimenti Eccellenti del MIUR 2018-2022.



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA  
DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA  
COORDINAMENTO DI ECCELLENZA MIUR  
D. D.D. DEL 1/12/2016

Bononia University Press  
Via Foscolo 7, 40123 Bologna  
tel. (+39) 051 232 882 – fax (+39) 051 221 019  
© 2021 Bononia University Press

ISSN 2385-0515  
ISBN 978-88-6923-761-4  
ISBN online 978-88-6923-782-9

[www.buonline.com](http://www.buonline.com)  
[info@buonline.com](mailto:info@buonline.com)

I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche) sono riservati per tutti i Paesi.

L'Editore si dichiara disponibile a regolare eventuali spettanze per l'utilizzo delle immagini contenute nel volume nei confronti degli aventi diritto.

In copertina: Ernest Tino Trova, *Save Our Planet Save Our People*, 1971. © Trusts of Ernest T. Trova under agreements dated September 13, 2007, Robert Lewis Jackson, Trustee. Manifesto conservato presso Associazione Archivio Storico Olivetti, Ivrea (Italy).

Progetto grafico: Gianluca Bollina-DoppioClickArt (Bologna)  
Impaginazione: Design People (Bologna)

Stampa: Global Print (Gorgonzola, Milano)

Prima edizione: giugno 2021

# Design e mutazioni

Processi per la trasformazione continua della città

Processes for the continuous transformation of the city

Elena Formia, Valentina Gianfrate, Elena Vai



# SOMMARIO

## SUMMARY

- 7 *Introduction / Introduzione*  
Terry Irwin
- 17 *Tempo, corpi, macchine, progetto nella città-canovaccio*  
*Time, bodies, machines, design in contemporary canvas-city*  
Flaviano Celaschi
- PARTE PRIMA**
- 29 *Mutazioni: progettare esperienze e testare nuovi approcci nella città in trasformazione continua*  
*Mutations: designing experiences and testing new approaches in the continuous city*  
Elena Formia, Valentina Gianfrate, Elena Vai
- 57 *Prototipi di mutazione e storie di transizione.*  
*Possibili narrazioni del ruolo del design nella/per la trasformazione urbana*  
*Prototypes of mutation and transitional histories.*  
*Possible narratives of the role of design in/for urban transformation*  
Elena Formia
- 85 *Mutazioni ed emergenze. Il design a supporto dell'innovazione e dei processi di accelerazione*  
*Mutations and emergencies. Design for innovation and for the accelerating processes of the city*  
Valentina Gianfrate
- 113 *Design agente del cambiamento: cura della città e nuovi comportamenti culturali e sociali*  
*Design as agent of change: care of the city and new cultural and social behavior*  
Elena Vai
- 145 *Traiettorie evolutive nelle culture del progetto. Una discussione aperta*  
*Evolutionary trajectories in design cultures. An open discussion*  
Elena Formia, Valentina Gianfrate, Elena Vai

## PARTE SECONDA

- 171 *Framing wilderness: The view from the city*  
Gabriele Oropallo
- 187 *Se trattassimo la città come un bosco? Dalla comunanza urbana alla bellezza*  
*What if we think of cities as a wood? From urban commoning to beauty*  
Ioanni Delsante
- 205 *Nuove estetiche urbane tra interferenze digitali e performance multimediali*  
*New urban aesthetics between digital interference and multimedia performances*  
Raffaella Trocchianesi
- 219 *Città multiple. Design e dati per una narrazione inclusiva delle mutazioni*  
*tra la città fisica e le città digitali*  
*Multiple cities. Design and data as a driver for inclusive narrations*  
*of the mutating context between the physical city and the digital cities*  
Margherita Ascari
- 233 *Città coese e inclusive*  
*Cohesive and inclusive cities*  
Cristian Campagnaro
- 249 *Tra mutazione e resistenza, la sfida dell'innovazione a Bologna*  
*Between mutation and resistance, the challenge of innovation in Bologna*  
Giovanni Ginocchini, Fabrizia Petrei

## FOCUS ON

- 259 *Mutazioni resistenti – Bologna pilot project*  
Un progetto fotografico di Margherita Caprilli, a cura di Chiara Sponza  
A Margherita Caprilli photo project, curated by Chiara Sponza

## INTRODUCTION

A 2018 United Nations report<sup>1</sup> estimated that by the year 2050, an additional 2.5 billion people will be living in cities and by 2030, the world will have up to 43 megacities with more than 10 million inhabitants; most of these in developing countries. These cities as well as countless others around the world will face increasing challenges in areas such as housing, transportation, energy systems and infrastructure, employment, healthcare, education and food systems (which suffer from eroding linkages between urban and rural areas).

These challenges will be compounded by the effects of climate change. In the early 1990s, the Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC)<sup>2</sup> warned that one of the most serious effects of climate change was likely to be forced human migration. At the end of 2019, approximately 5.1 million people in 95 countries and territories had been displaced due to climate-related factors<sup>3</sup> and in the coming years, millions more will be displaced by flooding, coastal erosion, agriculture failure and food scarcity, water shortages, disease outbreaks and the conflict associated with all of these.<sup>4</sup>

These problems and countless others faced by growing urban populations around the world are complex, systems problems or “wicked problems.” This term was coined by city planners Rittel and Webber in 1973<sup>5</sup> to describe a type of problem they argued was unsolved due to their many challenging characteristics: wicked problems are multi-scalar, multi-causal and interdependent; they are self-organizing, display emergent properties (are unpredictable) and are permeated by complex social dynamics; they are comprised of multiple stakeholders with conflicting agendas and concerns; they straddle organizational and disciplinary boundaries; and they *always* mani-

fest in ways that are unique to place, culture and the ecosystem within which they are situated.

Transition Design<sup>6</sup> is a transdisciplinary approach for addressing complex, wicked problems that calls for communities, cities and entire societies to intentionally begin long-term transitions toward more sustainable, equitable and desirable futures. It also calls for the re-conception of entire lifestyles that are more place-based and local, yet cosmopolitan in their global awareness and exchange of knowledge and technology—cosmopolitan localism.<sup>7</sup>

Transition Design was developed as a systemic, problem-solving approach in response to the interrelated urban challenges discussed earlier and aspires to transcend traditional one-solution-for-a-single-problem methodologies, inadequate in dealing with complex, systemic problems. The Transition Design approach emphasizes:

- The need to frame wicked problems within radically large, spatio-temporal contexts that include the past (how the problem(s) evolved over long periods of time), present (how the problem manifests at different levels of scale and who it affects) and future (what we want to transition *toward*).

- The need for the stakeholders *connected to* and *affected by* the problem(s) to be involved throughout the problem framing, visioning and solutioning process. This is in contrast to most traditional problem-solving approaches which rely on external experts (unfamiliar with the system) to lead the problem solving process and design “for” the communities affected by the problem(s). Transition Design aspires to leverage the knowledge and wisdom from *inside* the system to develop solutions (interventions) appropriate to place and culture, and build community capacity to self-organize, advocate and shepherd these decades-long transitions.

- The need for stakeholders to co-create long-term visions of desirable futures, as a way to transcend their differences in the present and focus on a future space in which they are more likely to agree.

- The need to create “ecologies of synergistic interventions” (solutions that solve for multiple issues simultaneously) that are connected to each other and the long-term vision as a strategy for transitioning entire societies toward a desirable, long-term futures.

- The need to think and work within long horizons of time. Resolving wicked problems and transitioning entire societies toward sustainable long-term futures will unfold over many years or even decades and will require patience, tenacity and an ongoing process of visioning and solutioning to remain on course during the transition.

The Transition Design approach argues that wicked urban problems do not arise and evolve in isolation from one another; rather they couple with other wicked problems to form “problem clusters.” These tightly coupled clusters contribute to each problem’s intractability and collectively are barriers to both problem resolution and societal transitions. However, these areas of overlap and interconnection *among* problems also have the potential to become “zones of possibility” in which “ecologies of synergistic interventions” address multiple problems and issues simultaneously.

Transition Design argues that cities *themselves* can become powerful “leverage points” for positive, systems-level change with the potential to catalyze societal transitions toward long-term sustainable futures. Human societies are *always* in transition. However, these transitions have been largely unintentional, full of ‘drift’ and we only understand their ramifications in hindsight—we call it history. Transition Design is essentially an approach for intentionally shifting our current unsustainable transition trajectories toward long-term futures we *want*.

This volume on design for responsible transformations in continuous cities is an important contribution to a growing body of scholarship and research which views urban sustainability transitions and transformations as an important part of what cultural historian Thomas Berry called “The Great Work”; humanity’s challenge to move from being a disruptive force on the planet to a regenerative one.

Terry Irwin  
*Director, Transition Design Institute*  
*Professor, School of Design Carnegie Mellon University*

## Notes

<sup>1</sup> United Nations Department of Economic and Social Affairs (2018) *Around 2.5 billion more people will be living in cities by 2050, projects new UN report*, May 16, New York. <https://www.un.org/development/desa/en/news/population/2018-world-urbanization-prospects.html#:~:text=News-,Around%202.5%20billion%20more%20people%20will%20be%20living%20in,2050%2C%20projects%20new%20UN%20report&text=By%202050%2C%20two%20out%20of,urban%20planning%20and%20public%20services.>

<sup>2</sup> Brown, O. (2008) *Migration and Climate Change*, Geneva: IOM, International Organization for Migration.

<sup>3</sup> iDCM - Internal Displacement Monitoring Centre (2020) *Global Report on Internal Displacement*. Available at: <https://www.internal-displacement.org/global-report/grid2020/>.

<sup>4</sup> Brookings Institute (2019) *The Climate Crisis, Migration, and Refugees*, Brookings Blum Roundtable on Global Poverty. Available at: <https://www.brookings.edu/research/the-climate-crisis-migration-and-refugees/>.

<sup>5</sup> Rittel, H.W.J., Webber, M.M. (1973) Dilemmas in a general theory of planning, *Policy Sci* 4: 155-169. <https://doi.org/10.1007/BF01405730>.

<sup>6</sup> Irwin, T. (2019) The Emerging Transition Design Approach. In: E. Resnick, ed., *Social Design Reader*, London: Bloomsbury, pp. 431-451.

<sup>7</sup> Kossoff, G. (2019) Cosmopolitan Localism: The Planetary Networking of Everyday Life in Place. In: T. Irwin, D. Di Bella, eds., *Cuaderno 73: Design in Perspective: Transition Design Monograph*, Buenos Aires: Universidad de Palermo, pp. 51-65. Available at [https://www.academia.edu/36760846/Cuaderno\\_Journal\\_73\\_Design\\_in\\_Perspective\\_Transition\\_Design\\_Monograph](https://www.academia.edu/36760846/Cuaderno_Journal_73_Design_in_Perspective_Transition_Design_Monograph) (Accessed 7 Feb. 2020).

## INTRODUZIONE

Il report *United Nations Department of Economic and Social Affairs* del 2018<sup>1</sup> ha stimato che, entro il 2050, ulteriori 2,5 miliardi di persone vivranno nelle città e che, nel 2030, ci saranno, sul nostro Pianeta, 43 megalopoli da oltre 10 miliardi di abitanti, di cui la maggior parte situate nei paesi emergenti. Queste città, così come molte altre in tutto il mondo, dovranno affrontare grandi sfide globali come l'emergenza abitativa, trasporti sostenibili, un accesso equo all'energia e alle risorse, gli approvvigionamenti di cibo per tutti (in sofferenza a causa della scarsità di collegamenti tra aree urbane e rurali), i temi legati all'occupazione, alla salute e all'educazione, ecc.

Queste sfide saranno rese più complesse a causa degli effetti del cambiamento climatico. All'inizio degli anni Novanta, l'Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC)<sup>2</sup> aveva lanciato un allarme secondo cui uno degli effetti più gravi del cambiamento climatico sarebbe stata la migrazione forzata di esseri umani. Alla fine del 2019, circa 5,1 milioni di persone di 95 paesi e territori sono stati sfollati a causa di fattori legati al clima<sup>3</sup> e, nei prossimi anni, un numero sempre crescente di persone sarà costretto ad abbandonare i propri luoghi a causa di inondazioni, della progressiva erosione dei territori costieri, della crisi della produzione agricola, di scarsità di cibo, carenza di acqua, focolai di malattie e conflitti ad essi associati<sup>4</sup>.

La scala globale di questi fenomeni e i dati di crescita demografica a livello urbano sono problemi complessi e sistemici: "wicked problems" (n.d.r. problemi difficili o impossibili da risolvere). Questo termine è stato coniato dagli urbanisti Horst Rittel e Melvin Webber nel 1973<sup>5</sup> per descrivere quelle problematiche che ritenevano irrisolte a causa degli innumerevoli fattori di difficile interpretazione: i "wicked problems" sono mul-

ti-scalari, multi-causali e interdipendenti; sono auto-organizzanti; mostrano caratteristiche emergenti (sono imprevedibili) e sono permeati da dinamiche sociali complesse; comprendono stakeholder multipli, con programmi e obiettivi contrastanti; si trovano a cavallo dei confini organizzativi e disciplinari; si manifestano, sempre, in modo specifico a seconda del luogo, della cultura, dell'ecosistema in cui sono situati.

Il *Transition Design*<sup>6</sup> rappresenta un approccio transdisciplinare per affrontare i “wicked problems”: richiede che le comunità, le città e intere società inizino, in maniera intenzionale e volontaria, percorsi di transizione a lungo termine verso futuri più sostenibili, equi e desiderabili. Richiede anche che vengano ripensati completamente gli stili di vita, al fine di renderli maggiormente connessi al luogo e al contesto, seppure con un approccio cosmopolita dettato da una consapevolezza globale e dallo scambio di conoscenze e tecnologia – il localismo cosmopolita<sup>7</sup>.

Il *Transition Design* è stato sviluppato come un approccio sistemico, *problem-solving*, in risposta alle sfide urbane interconnesse, precedentemente discusse e aspira a trascendere le metodologie tradizionali *one-solution-for-a-single-problem*, inadeguate ad affrontare problemi sistemici complessi. L'approccio del *Transition Design* enfatizza:

- la necessità di inquadrare i “wicked problems” all'interno di contesti spazio-temporali estremamente ampi, che includano il passato (come si è evoluto il problema in un considerevole lasso di tempo), il presente (come si manifesta il problema a diversi livelli di scala e chi colpisce) e il futuro (verso cosa vogliamo transitare);

- la necessità che gli stakeholder *collegati* e *interessati* al(i) problema(i) siano coinvolti durante tutto il processo di definizione, prefigurazione e risoluzione del problema. Mentre la maggior parte dei tradizionali approcci di *problem-solving* fanno affidamento su esperti esterni (non familiari con il sistema) per guidare il processo di risoluzione del problema e di progetto “per” le comunità colpite, il *Transition Design* aspira a sfruttare la conoscenza, il sapere e la consapevolezza dall'*interno* del sistema per sviluppare soluzioni (interventi) appropriati al luogo e alla cultura e per costruire la capacità delle comunità di auto-organizzarsi, sostenere e guidare queste transizioni lunghe decenni;

- la necessità per gli stakeholder di co-creare visioni di futuri desiderabili a lungo termine, come un modo per trascendere le proprie differenze nel presente e proiettarsi in un futuro in cui sia più facile stabilire processi comuni di pensiero e azione;
- la necessità di creare “ecologie di interventi sinergici” (soluzioni che risolvano più questioni contemporaneamente) che siano collegate tra loro e con la visione a lungo termine: si tratta di definire strategie flessibili per traghettare intere società verso futuri desiderabili e proiettati su futuri anteriori;
- la necessità di pensare e lavorare all’interno di lunghi orizzonti temporali. La risoluzione di “wicked problems” e la transizione di intere società verso futuri sostenibili di lungo termine si svolgerà nel corso di molti anni o decenni e richiederà pazienza, tenacia e un continuo processo di prefigurazione e risoluzione in modo da rimanere sulla buona strada durante il cambiamento.

L’approccio del *Transition Design* sostiene che i “wicked problems” urbani non nascono e si evolvono indipendentemente gli uni rispetto agli altri; piuttosto si combinano con altri “wicked problems” per formare dei cluster compatti e vincolati reciprocamente. Questi contribuiscono alla non-trattabilità dei problemi singolarmente e rappresentano delle barriere sia alla risoluzione di ciascun problema che alle transizioni sociali. Tuttavia, queste aree di sovrapposizione e interconnessione tra problemi hanno anche il potenziale di diventare “zone di possibilità” in cui le “ecologie di interventi sinergici” affrontano più problemi e questioni contemporaneamente.

Il *Transition Design* sostiene che le città stesse possono diventare potenti “leve” per un cambiamento positivo a livello di sistema con il potenziale per catalizzare le transizioni sociali verso futuri sostenibili a lungo termine. Le società umane sono da *sempre* in transizione. Tuttavia, queste transizioni molto spesso non sono state intenzionali, hanno comportato “derive” e ne comprendiamo le ramificazioni solo con il senno di poi – la chiamiamo storia. Il *Transition Design* sposta intenzionalmente le nostre attuali traiettorie di transizione non sostenibili verso quei futuri a lungo termine che *desideriamo*.

Questo volume dedicato ai processi per la trasformazione continua e responsabile della città è un importante contributo a un corpus di studi e ricerche che considera le transizioni e le

trasformazioni urbane sostenibili come un importante porzione di ciò che lo storico culturale Thomas Berry ha chiamato “The Great Work”: la sfida dell’umanità di passare dall’essere una forza dirompente sul Pianeta a una forza rigenerativa.

Terry Irwin

*Director, Transition Design Institute*

*Professor, School of Design Carnegie Mellon University*

## Note

<sup>1</sup> United Nations Department of Economic and Social Affairs, *Around 2.5 billion more people will be living in cities by 2050, projects new UN report*, New York, May 16, 2018. <https://www.un.org/development/desa/en/news/population/2018-world-urbanization-prospects.html#:~:text=News-,Around%202.5%20billion%20more%20people%20will%20be%20living%20in,2050%2C%20projects%20new%20UN%20report&text=By%202050%2C%20two%20out%20of,urban%20planning%20and%20public%20services>.

<sup>2</sup> Brown O., *Migration and Climate Change*, IOM - International Organization for Migration, Geneva 2008.

<sup>3</sup> iDCM - Internal Displacement Monitoring Centre, *Global Report on Internal Displacement*, 2020. Available at: <https://www.internal-displacement.org/global-report/grid2020/>.

<sup>4</sup> Brookings Institute, *The Climate Crisis, Migration, and Refugees*, Brookings Blum Roundtable on Global Poverty, 2019. Available at: <https://www.brookings.edu/research/the-climate-crisis-migration-and-refugees/>.

<sup>5</sup> Rittel H.W.J., Webber M.M., *Dilemmas in a general theory of planning*, in “Policy Sciences”, 4, 1973, pp. 155-169. <https://doi.org/10.1007/BF01405730>.

<sup>6</sup> Irwin T., *The Emerging Transition Design Approach*, in E. Resnick, (ed.), *Social Design Reader*, Bloomsbury, London 2019, pp. 431-451.

<sup>7</sup> Kossoff G., *Cosmopolitan Localism: The Planetary Networking of Everyday Life in Place*, in T. Irwin, D. Di Bella, (eds.), *Cuaderno 73: Design in Perspective: Transition Design Monograph*, Buenos Aires: Universidad de Palermo, 2019, pp. 51-65. Available at [https://www.academia.edu/36760846/Cuaderno\\_Journal\\_73\\_Design\\_in\\_Perspective\\_Transition\\_Design\\_Monograph](https://www.academia.edu/36760846/Cuaderno_Journal_73_Design_in_Perspective_Transition_Design_Monograph) (Accessed 7 Feb. 2020).





TEMPO, CORPI, MACCHINE, PROGETTO  
NELLA CITTÀ-CANOVACCIO  
TIME, BODIES, MACHINES, DESIGN  
IN CONTEMPORARY CANVAS-CITY

*Flaviano Celaschi\**

Mutations are evolutionary actions, but they can also lead to the disappearance of the species; in this organic metaphor, these actions are always induced by mutagenic agents that alter the normal variability curve of the organism. Mutation is a sudden accelerator of changes that could have occurred anyway, in the very slow course of genetic evolution. In the urban contexts the term mutation summarizes a movement, by which the urban phenomenon alters and reshapes itself, sometimes unintentionally.

Factors such as the quality of life, the healthiness of the air, the time invested in transfers, the happiness of citizens, the occasional or forced smart working, the dimension of contact with nature, the security, the cost of the space used to live or produce, no longer seem to be able to justify an urban competitive advantage, and the world is increasingly settling on two divergent models: the third world is conglomerating in the metropolises, while the first world is diluting in the widespread, neighbouring but decentralised spaces of the countryside.

Three images could serve to create a frame in which to trace city mutations:

1. The biome of the city, which includes:

- the corporeal component, where it is possible to see and cross, to draw and manipulate cities' elements. This physical dimension is made of public gardens, boulevards, ring roads, plant networks, squares and monuments, buildings;

- the mind-brain component, which depends on the type of economy and social model of the city, coinciding with its dynamic administrative and economic systems;

- the silent symbiotic components: powerful, uneven, and neglected creative communities that we seek out, recognise, value, and understand, as responsible for the success of any sound policy of development and perpetuation of the urban model of human survival.

2. The models of the cities, that can no longer be considered today as planovolumetric maquettes of architects, nor the gridded thematic maps of 20th century planners. Making dynamic models of the city, responsive in real time, effective and sharable, using sensors and big data analytics are probably the set of practices (top-down and bottom up) that need to be developed and tested the most, to increase the knowledge about urban

In apertura: Visual Recording realizzato durante il workshop di ricerca *Mutations. Design for Continuous and Sustainable cities*, Bologna 25 ottobre 2019.  
Art work: Nowhere s.r.l.

\* Director, Advanced Design Unit, Full Professor, Department of Architecture, University of Bologna

phenomena and about the effects of people's behaviour in the city.

3. The reality and the narrated city. Reality is composed of a small portion of facts and a large amount of narration of facts (storytelling of reality) underlining the relativity of the role of facts in relation to people personal or collective actions.

Studying the city means focusing on its human component considering both the collective and individual dimensions. Humans and machines are the remarkable element to keep under observation and to put in relation with the time factor: city density, complexity and intricacy, cannot be modified without taking into account the temporal condition in which the city lives and makes people live.

New forms of relationships, different contents and new containers suddenly appear. Everything changes and makes "mutations" fundamentally intertwined with the time component.

Finally, design is the key word of this research. We act by designing continuously, the only action in which we believe and invest our energies, to experience new time dimensions.

Una comunità, per quanto grande,  
non avrà mai solo al suo interno tutta  
la conoscenza e l'energia sufficiente  
per svilupparsi.  
Bruce Sterling, *Tomorrow now*, 2004

## Il momento critico

Non sono mai riuscito a dare una definitiva risposta alla domanda se la città sia un'invenzione funzionale e dunque produttivisticamente razionale a un'efficienza misurabile e condivisibile in una logica economicistica, oppure una necessità inderogabile dello spirito relazionale dell'*homo sapiens*, e dunque protomoderna, che non può fare a meno di costruire e vivere la dimensione sociale attraverso lo scambio ravvicinato e diretto di idee, beni, servizi e corpi.

Come ci hanno spiegato Michel Foucault (1976) e William McNail (1981) la città moderna è stata sicuramente disegnata sulla base di una terza logica: quella biologica-politica. La città moderna è la risposta all'alleanza tra medicina e polizia che ci ha salvato dalla peste del XIV secolo e che ha inventato il Lazzaretto, i recinti e le mura moderne, le fognature, la separazione dei corpi, il panottico, e altri disegni (DEGANI *et al.* 1982). Una forma e dei processi perfezionati nel Seicento e

poi avvolti e integrati dal secolo successivo nella città fabbrica dell'industrialesimo classico.

Non è un caso che nella perdurante crisi da Coronavirus COVID-19 troviamo l'occasione per raccogliere le nostre ricerche, i progetti e le riflessioni sulla città e sulla sua mutazione: termine che ho coniato prima della pandemia, ma che ben si presta a sintetizzare un movimento, in parte evidente, ma in parte anche sottocutaneo, mediante il quale il fenomeno urbano si altera e si riplasma, il tutto non proprio intenzionalmente. Le mutazioni sono azioni evolutive, che tuttavia possono portare anche alla scomparsa della specie; quello che qui ci interessa richiamare, in questa metafora organica, è che esse sono sempre indotte da agenti mutageni che alterano la curva normale di variabilità dell'organismo. La mutazione è un accelerante improvviso di cambiamenti che avrebbero potuto avvenire comunque, nel lentissimo corso dell'evoluzione genetica. Quindi il fenomeno che stavamo studiando, gli strumenti e i processi dell'evoluzione della città contemporanea, si trova alla prova di un tempo difficile, che potrebbe essere in grado di accelerarne il mutamento.

Quale patrimonio genetico si porta appresso la città contemporanea per attraversare questa mutazione? La qualità della vita, la salubrità dell'aria, il tempo investito in trasferimenti, la felicità dei cittadini, l'occasionale o il costretto *smart working*, la dimensione di contatto con la natura, la sicurezza, il costo dello spazio utilizzato per vivere o produrre? Tutti questi fattori non sembrano poter più giustificare un vantaggio competitivo urbano e il mondo si sta assestando sempre più su due modelli divergenti tra loro: il terzo mondo si conglomera nelle metropoli, mentre il primo mondo si diluisce negli spazi diffusi, limitrofi ma decentrati, della campagna.

Eppure in questo generale e diffuso degrado urbano, la maggior parte delle città europee è riuscita a conservare un vantaggio relazionale-culturale che le identifica essere il miglior connubio possibile nel bilancio tra costi e prestazioni. Un vantaggio che pare sostanzialmente minacciato dalla pandemia e che fa improvvisamente inclinare il piano di ogni valutazione verso soluzioni alternative. Un vantaggio che appare meno chiaro se per città si intendono i confini allargati dell'area metropolitana, con la sua *banlieue*, le borgate, i *suburbs*, i quartieri degradati della periferia.

Questo volume raccoglie i contributi di un gruppo di ricerca che da qualche anno esplora, con gli strumenti del design, questi temi e che oggi, alla luce della potenziale mutazione in atto, restituisce le linee di ricerca e di progetto che sta praticando e lo fa nel momento in cui esse sono messe alla prova dagli accadimenti. Come tentare di fotografare un corpo in movimento intanto che un cannone gli spara contro un proiettile e al prevedibile e più lento movimento del corpo si sommano gli effetti dell'impatto del medesimo con il proiettile.

Nel difficile tentativo mi preme tracciare, a introduzione di questo compito forse esagerato rispetto alle nostre capacità e possibilità, tre immagini che ci servono per creare un frame nel quale rintracciare ciò che sta accadendo:

- il bioma della città;
- i modelli di città;
- la realtà e la città raccontata.

## Il bioma della città

Se proviamo a riflettere sulla metafora organica che assimila la città a un corpo umano possiamo dire che siamo abbastanza abituati a percepirla e progettarne la sua dimensione fisica-architettonica-urbanistica. Potremmo dire che questa è la componente corporea della città. Una componente pesante quanto abbastanza facile da vedere e attraversare, disegnare e manipolare. Questa dimensione fisica è quella che nei secoli passati e soprattutto nei decenni dal dopoguerra a oggi ha assorbito il maggior numero di investimenti, è anche e soprattutto la dimensione dei palazzinari e degli speculatori, degli archistar e dei pianificatori governativi, della piccola proprietà diffusa, dei giardini pubblici, dei *boulevard*, delle tangenziali, delle reti impiantistiche, delle piazze e dei monumenti, dei caseggiati e degli edifici pubblici e privati.

Una seconda componente della città è rappresentata dalla mente-cervello che, in funzione del tipo di economia e di modello sociale che la occupa, potremmo far coincidere con il sistema amministrativo ed economico che la attraversa e intorno a cui viene ogni giorno a plasmarsi in modo dinamico. Anche questa dimensione è a tratti fisicamente percepibile,

nei corpi dei decisori che compaiono sulla scena negli appuntamenti elettorali, nei convegni, nei momenti acuti delle crisi e nei video che raccontano le strategie per lo sviluppo del territorio, le facce e le menti del potere o della sua rappresentazione pubblica.

Poi, come abbiamo scoperto di recente, ogni corpo umano vive grazie all'ospitalità inconsapevole che offre a una colonia di miliardi di batteri che alloggiano nell'intestino e nello stomaco fino a pesare quasi due kilogrammi in una persona adulta. Non ce ne accorgiamo fino al momento in cui travolti da alimentazione sbagliata o stress, colpiti da infezioni o maltrattati da ignoranza comportamentale, ci lanciano inequivocabili segnali di disagio, di malattia, di ribellione o di morte. Nella città contemporanea questa comunità silente è la potente, disomogenea e trascurata comunità creativa che noi intendiamo cercare, riconoscere, stimare, e comprendere, perché riteniamo che a essa vadano ascritti i successi di qualunque sana politica di sviluppo e perpetuazione del modello urbano di sopravvivenza umana. Potrà questo insieme di soggetti attivi diventare una o tante comunità? Potranno essere le comunità che Ulrich Beck (2017) richiama poter essere uno degli esiti della paura che la società del rischio produce? Come allearsi a queste comunità – biotiche – che vivono nell'intestino della città per cercare di riequilibrare omeostaticamente l'organismo urbano? Dopo tanto pensiero organizzativo come faremo a cominciare un lavoro sui singoli soggetti che non sono ancora o non sono più parte di nessuna comunità? Come fare per aumentare la nostra capacità enterocentrica (SIMON 1966) di capire come funzioniamo davvero (anche in termini urbani)?

## **I modelli di città**

L'ambizione di poter intervenire progettualmente sulla città contemporanea passa attraverso la possibilità di sviluppare una intenzionale energia attraverso la capacità di avere a disposizione dei modelli del fenomeno, ovvero della città. Azione per niente facile perché i modelli oggi necessari della città non sono più le *maquette* planivolumetriche degli architetti e

nemmeno le mappe tematiche retinate dei pianificatori novecenteschi. Fare modelli dinamici, rispondenti in tempo reale, efficaci e condivisibili della città, assomiglia di più al fare una tomografia assiale computerizzata e non a caso le nuove tecnologie della rappresentazione mediante sensoristica e *big data analytics* sono probabilmente l'insieme di pratiche che vanno più sviluppate e provate.

Il modello di città, o di porzioni specifiche di essa, è indispensabile per capire il fenomeno e comprendere la sua variabilità continua, misurarne il respiro avrebbe detto George Simmel (1995). La rappresentazione della città che ci serve oggi sembra avere due scopi fondamentali: da una parte quello di poterci aiutare a generare gemelli digitali (utili *top-down*) della realtà, gemelli che siano in grado di essere trasferiti in tempo reale altrove, elaborati, compresi, agiti, supportati o frenati, maneggiati allo scopo di poter verificare, prima e durante gli accadimenti, formule e risposte possibili. Dall'altro lato invece i modelli di città o comunque le rappresentazioni comunicabili sono lo strumento (*bottom up*) per coinvolgere e far comprendere, al più elevato numero possibile di cittadini e in continuo, cosa reagisce a cosa, quali sono i motivi delle cose che ci succedono socialmente e quali sono gli effetti dei comportamenti delle persone nella città. Far capire che la città è fatta di una moltitudine di singole azioni, di relazioni e accadimenti, di energia e non solo di case, muri, fili, canali, strade e semafori. Le domande a cui i modelli devono dare risposta sono molteplici: dove prende l'acqua una città, quanta ne usa, quanta ne spreca e dove va a finire, che qualità ha quest'acqua prima e dopo l'uso. E l'aria? E le merci? Le automobili, le biciclette, i mezzi pubblici, come ci muoviamo in città? Quali concentrazioni di persone ci sono in certe zone, quale rumore, quale quantità di alberi, di animali, di api, che qualità dell'aria, e il tutto correlato alle nostre azioni individuali. Misurare e rappresentare per capire e formare consapevolezza indispensabile a vivere meglio e in modo attivo.

## La realtà

Sopravalutiamo la realtà. Quando agiamo dovremmo farlo in ragione dei fatti di cui è composto il fenomeno che agiamo. Infelicemente la porzione di fatti che compone quella che chiamiamo realtà è assai piccola. La realtà è composta da una piccola porzione di fatti e da un ingente quantità di narrazione dei fatti (*storytelling* della realtà). Lo *storytelling* è a sua volta composto solo in parte da considerazioni che insistono su fatti veri, mentre una quota parte ingente, a volte imbarazzante, insiste su una manipolazione arbitraria dei fatti o su fatti mai esistiti (*fake*). Siamo stati da un anno in balia del fenomeno COVID-19 su cui abbiamo pochissimi fatti e certezze (come continuano a dirci gli scienziati) eppure il dibattito mondiale è stato coperto quasi solo dalla narrazione del virus e qualche miliardo di persone è stato bloccato a casa in ragione di un fenomeno che fattualmente non conosciamo, ma che si è manifestato soprattutto nei miliardi di narrazioni che sono state prodotte su di esso.

A questa considerazione, che relativizza il ruolo dei fatti rispetto al nostro agire personale o collettivo e delle organizzazioni che governano la città, dobbiamo aggiungere che noi tutti non percepiamo la totalità dei fatti che accadono intorno a noi. Della realtà percepiamo solo quella porzione che sappiamo esistere. Per esempio se camminiamo sopra un marciapiede vediamo il lastricato del marciapiede e questo è per noi il fenomeno osservato. Ma se conosciamo tecnicamente come è fatta una strada urbana sappiamo che, sotto questo strato, ne esistono innumerevoli altri nei quali passano cavi, energia, dati, acque, scarichi, ecc. Se conosciamo il diritto sappiamo chi è il proprietario del marciapiede e dunque possiamo capire come funziona la sua manutenzione e chi dovrebbe occuparsene, e com'è che possiamo passeggiarvi sopra liberamente, quale diritto abbiamo in proposito, e via dicendo. Tutto ciò che conosciamo ci colpisce, ciò che ignoriamo non esiste ai nostri percettori.

Eppure i nostri percettori a volte, e spesso, avvertono fatti che poi il nostro cervello decide di non trattenere perché sarebbe faticoso o addirittura doloroso farlo. Filtriamo gli *input* che ci colpiscono e dimentichiamo o non prendiamo in considerazione quelle porzioni che non vogliamo anche inconsciamente ricor-

dare. Camminiamo per le strade di San Francisco, nella capitale della ipertecnologica Silicon Valley, e i nostri occhi vedono migliaia e migliaia di senza tetto e miserabili che poi non entrano a far parte della nostra memoria dei luoghi e dello *storytelling* dell'America più evoluta e libertaria.

Infine, come scrive il fisico Niels Bohr (2018) «La realtà è il risultato tra l'osservatore e l'osservato». Pertanto noi siamo parte fondamentale del fenomeno che trattiamo e su cui si formano le nostre convinzioni e decisioni. La formazione del cittadino a diventare parte attiva nella trasformazione urbana passa inevitabilmente attraverso la sua sensibilizzazione e il suo coinvolgimento, e senza queste azioni avremo come abitante un corpuscolo estraneo all'organismo urbano, o addirittura neoplastico e distruttivo, parassita non simbiotico al suo sviluppo.

## **Gli elementi notevoli**

Chiariti questi passi, fissata l'esistenza di un folto gruppo di soggetti poco considerati e che oggi non si riconoscono nella comunità come attori attivi, seppur creativi e operosi; chiarito che necessitiamo di modelli innovativi ed efficaci della città e del suo stato vitale; definito che intanto che osserviamo questo fenomeno dobbiamo assimilarne la narrazione e crearne delle nuove per poter dare vita alla mutazione stessa; adesso concentriamo le nostre energie sugli elementi notevoli di questo fenomeno città che vogliamo conoscere al meglio e contribuire a riprogettare.

La città è un corpo fatto di corpi. Il corpo della città appunto.

Il vocabolo viene dal latino *civitas* – condizione di chi è cittadino (romano) e insieme dei cittadini [...]. Comunità di individui e, al tempo stesso, rappresentazione nello spazio fisico di tale comunità, la città è sul piano culturale una rete di forme e di processi attraverso i quali si mescolano e si differenziano tradizioni e abitudini, stili e comportamenti, che incidono profondamente sui meccanismi di interazione tra il corpo e l'ambiente che lo circonda. Modi di parlare, di gestire, di abbigliarsi possono infatti essere considerati come le tracce leggibili sui corpi delle abitudini che regolano la vita urbana e dei processi di identificazione che la città innesca. (BELLAGAMBA, 1999)

Studiare la città significa studiare i corpi, sia in senso sociale che individuale, dei soggetti che la abitano. Il corpo degli individui è un termometro della città, la sonda e il sensore del suo stato.

Le macchine sono l'altro elemento notevole da tenere sotto osservazione e da comprendere, le macchine di cui parliamo sono le tecnologie abilitanti, che permettono la produzione e lo sfruttamento dei dati. Di queste macchine ci interessa la loro capacità trasformativa, sia nelle dinamiche di gruppo sia in quelle individuali.

Il tempo attraversa ogni nostra riflessione, dopo secoli di azione sullo spazio, la città si cambia se se ne cambiano i tempi. La sua densità, complessità e intricatezza, non è modificabile senza sciogliere la condizione temporale in cui vive e fa vivere le persone.

La città non può più vivere di immobilità immobiliare, di fissità delle sue colonne, di lenti e impercettibili dinamiche. La pulsazione dei corpi, la temporaneità degli eventi, l'immediatezza del digitale, l'alterità di notte e giorno, delle stagioni e dei climi, sono i portatori del diverso e del nuovo che può far tornare in vita la città, rianimarla, rigenerarla, riattivarla.

Al modificarsi di questo fattore improvvisamente ci appaiono forme di relazione nuove, diversi contenuti e nuovi contenitori. Tutto muta e fa della parola mutazione un termine fondamentalmente intrecciato con la parola tempo.

Infine è il progetto la parola chiave di questa ricerca. Noi non speriamo più nel progetto, noi agiamo progettando in continuo, unica azione nella quale crediamo e investiamo le nostre energie senzienti, consapevoli che progettare la città significa progettare i corpi attraverso le tecnologie per far loro vivere nuove forme di tempo.

Il nostro lavoro è come quello del tessitore: usiamo la città materiale come il canovaccio di un tessuto su cui continuiamo a ritramare e ordire, di intarsio e di merletto, cucendo di giorno ciò che abbiamo smontato la notte, aspettando pazienti investimenti e vere risorse laddove oggi muoviamo più che altro fili riusati e riabbruciamo toppe lacerate perché questo modo di osare pensare una città che impara da sé e dal mondo, aperta e mutante in continuo se stessa, non è ancora di moda abbastanza da attrarre il *mainstream* dai potenti mezzi.

**Riferimenti bibliografici**

BECK 2013

Beck U., *La società del rischio*, Carocci, Roma 2013.

BECK 2017

Beck U., *Metamorphosi*, Laterza, Roma-Bari 2017.

BELLAGAMBA 1999

Bellagamba A., voce *Campagna*, in *Universo del corpo*, Istituto dell'Enciclopedia Italiana Treccani, Roma 1999.

BOHR 2018

Bohr N., *Teoria dell'atomo e conoscenza umana*, Mimesis, Milano 2018.

DEGANI, GORLA, MASTINU 1982

Degani M., Gorla A., Mastinu A.A., *Recinti, macchine ed altri disegni*, Unicopli, Milano 1982.

FOUCAULT 1976

Foucault M., *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Trino 1976.

MCNAIL 1981

McNail W., *La peste nella storia*, Einaudi, Torino 1981.

SIMMEL 1995

Simmel G., *La metropoli della vita e dello spirito*, Armando editore, Roma 1995.

SIMON 1966

Simon H., *Teoria dell'organizzazione*, Edizioni di Comunità, Milano 1966.

STERLING 2004

Sterling B., *Tomorrow now. Come vivremo nei prossimi cinquant'anni*, trad. it. di S. Benini, Mondadori, Milano 2004.

## **PARTE PRIMA**



*Guido Giannini 1980*

MUTAZIONI: PROGETTARE ESPERIENZE E TESTARE NUOVI  
APPROCCI NELLA CITTÀ IN TRASFORMAZIONE CONTINUA  
MUTATIONS: DESIGNING EXPERIENCES AND TESTING  
NEW APPROACHES IN THE CONTINUOUS CITY

*Elena Formia, Valentina Gianfrate, Elena Vai*

Different strategic visions (creative cities, smart cities, knowledge cities, media cities) have been adopted in recent years, by demonstrating the need to look at cities and territories through a mature awareness of the relationship between citizens, culture and the environment, but also between research and business realms.

The concept of mutations has been assumed in this publication as a transversal topic to narrate the city in its transformative processes and to understand the nature of changes, whether they are contingent and bearers of multilevel innovation or paradigmatic and therefore permanently maintained by subsequent generations.

Design processes, practices and methodologies can contribute to anticipate and cure – in the double sense of taking care and planning care – transformations through the development of new models of engagement for the reactivation of places; the creation of original content or unconventional uses of heritage; the hybridisation of channels and tools for communication; the self-production of solutions, products and services for urban life in collaboration between different stakeholders; the proposition of new forms of governance and policies addressed to the empowerment of citizens.

Design looks at change dynamics from different perspectives, by considering citizens and their relations with the socio-cultural and economic territory, improving experiences, transferring emerging needs into opportunities for innovation in products and services, adopting a prototypical approach useful for interacting with unexpected challenges linked to time, resources and space.

The COVID-19 emergency period, characterized by of great instability, is influencing a renewed reflection on the meaning and role of design cultures, in their multiple articulations and potentialities.

The continuous tension between understanding the evolutionary feedback of the city and imagining its future becomes the subject of multidisciplinary study, with the aim of providing solutions aimed at maintaining, but also at evolving the function of the city ecosystem in the long term.

This combination of knowledge and disciplines stimulates the adoption of a cross-sectoral approach, through which the book observes mu-

tation in a dynamic way, necessarily placing other perspectives alongside the multidisciplinary question.

The structure of the text is substantially bipartite, demonstrating that it is not possible, as yet, to give definitive and exhaustive answers, but it is necessary to open up to a plurality of points of view, called upon to contribute to the construction of a possible interpretative framework.

Le città sono luoghi che si creano continuamente, depositari di storie, eventi ed esperienze in mutazione continua. Tracce, testimonianze, tradizioni e memorie convivono con le più impellenti esigenze di documentare e interpretare il presente e, allo stesso tempo, si spingono verso forme di futuro che possiamo immaginare attraverso la modellazione di scenari predittivi, l'anticipazione di trend e processi, il riconoscimento e l'integrazione delle forze che attivano le dinamiche di cambiamento.

L'evoluzione urbana è da sempre stata oggetto di indagine delle storie dell'architettura e della città, oltre che tema di studio delle discipline umanistiche, che ne hanno via via ricostruito la dimensione spazio-temporale, culturale, umana, economica, geografica, politica, sociale.

Nel recente passato, abbiamo infatti assistito a un'enorme mutazione del concetto di città e di territorio: l'idea di uniformità e identità nelle trasformazioni urbane è profondamente cambiata, aprendo un dibattito che coinvolge campi disciplinari, attori con competenze e ruoli differenti (DJALALI *et al.* 2019) e settori di governo multi-scala. Nello stesso momento in cui le politiche urbane si sono allontanate da una stretta attenzione alle industrie ad alta intensità di conoscenza incorporando le industrie culturali e creative – emerse come un promettente settore di crescita con un forte orientamento urbano (MOULD 2014) – sono stati adottati i concetti di città creative (LANDRY, BIANCHINI 1995; LANDRY 2000; FLORIDA 2005), città intelligenti (KOMNINOS 2002), città della conoscenza (CARRILLO 2004), città innovative (SIMMIE 2001) e città mediatiche (MOULD 2014): visioni strategiche per lo sviluppo urbano, testimoni della necessità emergente di guardare alle città e al territorio attraverso una matura consapevolezza del rapporto tra cittadini, cultura, produzione e ambiente.

Al tempo stesso, sono sempre più evidenti, a scala globale, le ricadute delle grandi emergenze climatiche e gli impatti dei

flussi migratori sui cambiamenti socio-demografici, così come è riconoscibile l'influenza delle tecnologie e del digitale come vettori di cambiamento di usi, abitudini, flussi, modalità di produzione e consumo.

Si delineano allora significati multipli della città in un'epoca in cui la vita urbana è spesso vissuta come frammentata, atomizzata, conflittuale e scomoda (BANNISTER, FYFE 2001; BROOK *et al.* 1999). A questo si aggiunge il senso di isolamento, confinamento e incorporeità alimentato dal periodo emergenziale dovuto alla crisi sanitaria COVID-19. Ogni significato, però, può diventare al contempo una risorsa strategica per l'azione collettiva, in cui gli individui possono collegarsi a un mondo più ampio e condiviso di esperienze materiali e immateriali (GIANFRATE *et al.* 2018). Non è più la struttura della città a essere oggetto di investigazioni, ma la sovrastruttura, fatta di persone, di relazioni, di usi, e il cambiamento diviene reazione inattesa e allo stesso tempo elemento costitutivo della vita urbana, generatore di nuove organizzazioni e nuovi spazi sociali (AGAMBEN 2018).

Quanto i processi, le pratiche e le metodologie del design possono contribuire ad anticipare e a curare – nel doppio senso di prendersi cura e di progettare la cura – le trasformazioni, attraverso percorsi di coinvolgimento e responsabilizzazione? Le persone, di fronte al cambiamento repentino, reagiscono sperimentando iniziative e progettualità, interrogando il territorio e perseguendo attivamente obiettivi comuni in relazione al loro contesto, con la creazione di impatti imprevedibili in diversi settori. Dall'invenzione di nuovi modelli di *engagement* alla riattivazione di luoghi, dalla creazione di contenuti originali a usi non convenzionali del patrimonio, dall'ibridazione di canali e strumenti per la comunicazione a nuovi processi di produzione e disseminazione culturale, dall'autoproduzione di soluzioni, prodotti e servizi per la vita urbana alla collaborazione tra soggetti diversi per nuove forme di *governance* ed *empowerment* del ruolo dei cittadini nelle politiche (GIANFRATE *et al.* 2019).

Il design guarda a queste dinamiche da prospettive diverse e il pensiero legato al design vede il cittadino, e le sue relazioni con il tessuto socio-culturale ed economico, al centro dei processi progettuali, lavorando sul miglioramento delle esperienze e sul trasferimento di bisogni emergenti in opportunità di in-

novazione dei prodotti e servizi, con un approccio prototipale utile a interagire con cambiamenti inattesi, sfide legate a tempi, risorse, spazi e periodi di instabilità.

## Mutazioni e cambiamento al tempo della crisi

Il termine mutazione è stato assunto come tema trasversale attraverso cui fotografare la città in corso di trasformazione e comprendere la natura dei cambiamenti, siano essi contingenti e portatori di innovazione multilivello, oppure paradigmatici e quindi mantenuti stabilmente dalle generazioni successive. Nell'epoca della postmodernità fluida, della società della conoscenza, della globalizzazione, dell'integrazione tra reale e virtuale, non è più la relazione tra innovazione e progresso a rappresentare l'unità per misurare il miglioramento continuo: il mutamento diviene indice della capacità delle organizzazioni di modificarsi, non per forza in senso positivo.

Le trattazioni contenute nel libro puntano quindi al superamento dell'atteggiamento puntuale nelle dinamiche di mutazione a scala urbana con l'obiettivo di adottare un atteggiamento continuo, seppure quotidiano o istantaneo, capace di intercettare i cambiamenti fenotipici della città, intesa come campo di azione turbolento e in perenne divenire.

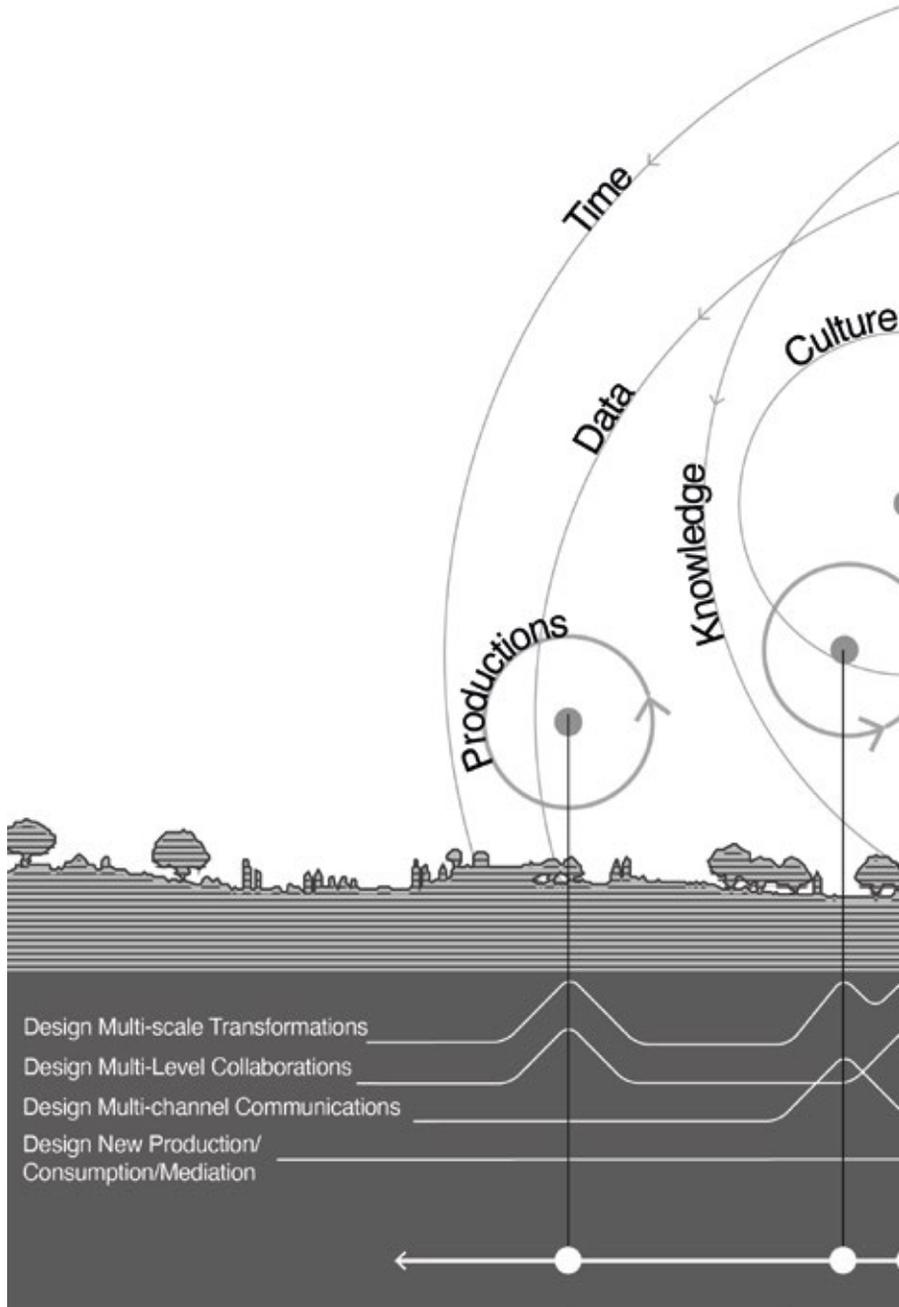
Le città mostrano relazioni di scala simili a quelle che i biologi hanno trovato per gli attributi molecolari, fisiologici, ecologici e di storia della vita degli organismi: nelle città, l'aumento delle interazioni sociali mostra trasformazioni ambientali "superlineari". Più grande è la città, più veloce è il ritmo dei cambiamenti ambientali indotti dall'uomo (BETTENCOURT, WEST 2010). Inoltre, con l'urbanizzazione, le interazioni accoppiate uomo-natura sono più frequenti e avvengono a velocità più elevate (LIU *et al.* 2016), accelerando cambiamenti dell'ecosistema.

Questa continua tensione tra la comprensione del *feedback* evolutivo della città e l'immaginazione del suo futuro diventa materia di approfondimento multidisciplinare, con l'obiettivo di fornire soluzioni finalizzate al mantenimento, ma anche all'evoluzione delle funzioni dell'"ecosistema città", nel lungo termine. Al tempo stesso, questi processi di trasformazione portano a un cambiamento multidimensionale che non riguarda solo l'azio-

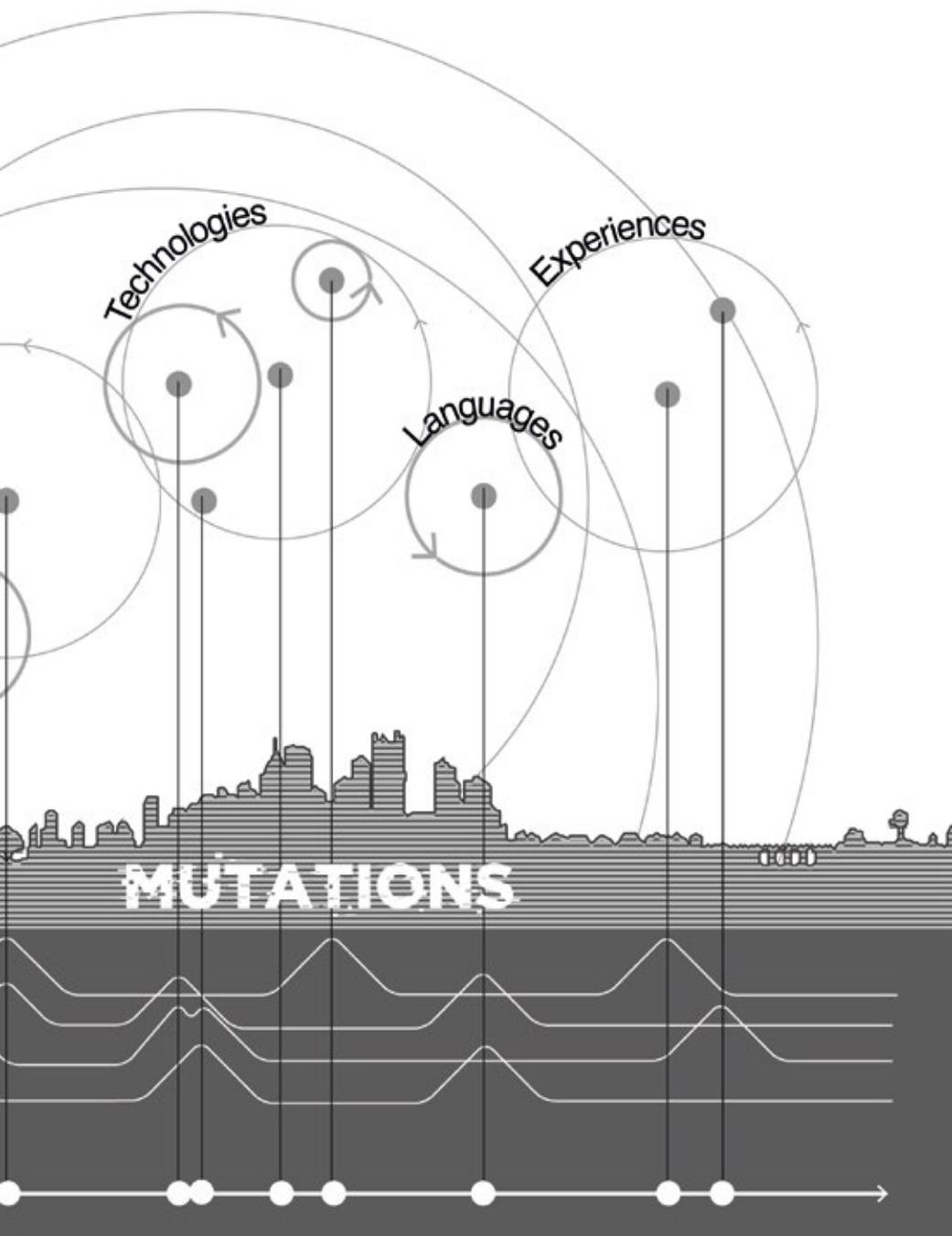
ne locale, ma anche il modo in cui questa si inserisce in scale e livelli multipli attraverso l'attivazione di relazioni dinamiche (PRADO-LORENZO *et al.* 2012).

Oltre all'influenza derivante da queste relazioni a larga scala, la vulnerabilità e le opportunità per le città possono differire anche a causa di fattori interni, come la struttura economica locale, la posizione geografica, la struttura mutevole della popolazione, l'introduzione di nuove culture e stili di vita. Lo stesso tipo di evento può determinare ricadute molto differenti, che dipendono principalmente dalla capacità di reagire del territorio e della sua comunità. Tutti questi fattori possono portare a funzioni urbane alterate ma anche a nuovi bisogni e opportunità locali (UN-HABITAT 2010). Il rischio assume quindi una dimensione complessa, correlata non solo alle caratteristiche naturali e antropiche di un sito, ma anche al contesto socio-economico del territorio e dei cittadini in un'ottica di intersezionalità: reazioni differenti emergono all'incrocio di diverse categorie identitarie in relazione, ma non solo, a genere, età, etnia, istruzione, che devono essere prese in considerazione per disegnare gli strumenti e le risorse necessarie per affrontare il cambiamento. L'identificazione delle variabili socio-demografiche (età, genere, background migratorio ed etnico, ecc.), economiche (reddito, condizioni di vita, ecc.) e territoriali (contesti socio-economici specifici, percentuale di persone con disabilità, livello locale di competenze digitali, ecc.), è alla base di una transizione (IRWIN 2015; AVELINO *et al.* 2015) equilibrata che dovrebbe ispirare tutte le attività del progetto, a partire dalle azioni di mappatura che collegano le questioni sociali e ambientali, fino alla progettazione di strumenti e dispositivi, assumendo la diversità come un forte motore di innovazione.

Oggi più che mai l'anticipazione del cambiamento, rispetto ai tempi lunghi delle mutazioni, è diventata contingente e necessaria per la definizione di azioni integrate capaci di migliorare la risposta complessiva della città e dei cittadini in caso di emergenza, in termini funzionali, spaziali e socio-economici. La recente pandemia COVID-19 è infatti solo uno degli ultimi "campanelli d'allarme" per ripensare urgentemente comportamenti, abitudini e stili di vita che sono stati costretti a cambiare durante periodici lockdown, fornendo ulteriori prove degli impatti umani sull'ambiente naturale e costruito (ad



Prospettive di osservazione delle mutazioni nei contesti urbani.  
Art work:  
Amir Djalali-  
Margherita  
Ascari.



esempio la riduzione dell'inquinamento, la rinaturalizzazione, i fenomeni di *rewilding*, ecc.), così come sottolineato dalla campagna ActNow UN<sup>1</sup>. Le grandi crisi, diffuse nelle geografie più diverse, dalle grandi metropoli alle aree interne, in contesti periferici come nei centri storici (COHEN 2011), rappresentano l'occasione per esplorare i cambiamenti sistemici che coinvolgono e fanno interagire fra loro diversi elementi: nuove tecnologie; nuove regolamentazioni e nuove *policy*; nuove tipologie di mercato; nuove abitudini e nuove norme sociali; nuovi conflitti. Queste forme di cambiamento e di innovazione sono il risultato di specifiche interazioni "co-evolutive" tra persone, tecnologia, politica e infrastrutture, includendo modificazioni simultanee in più dimensioni. Si sperimentano nuove pratiche sociali, si includono nuove (combinazioni di) idee, modelli, regole, relazioni sociali, che producono un cambiamento a livello di sottosistemi sociali, incluse istituzioni, strutture sociali e infrastrutture fisiche.

La relazione tra design, crisi e sostenibilità è un tema trasversale che porta le culture del design a intessere una stretta relazione, fin dagli anni Sessanta del Novecento, con saperi intersettoriali, in particolare con la sociologia, l'antropologia, l'ecologia e gli studi sul futuro, e a ragionare su processi e metodi progettuali trasversali. Non stupisce che i pericoli connessi a una condizione permanente e pervasiva di rischio, di depauperamento delle risorse naturali e di progressiva polarizzazione sociale e urbana emerse durante il periodo emergenziale COVID-19, stiano motivando una rinnovata riflessione sul senso e il ruolo delle culture del progetto, nelle molteplici articolazioni e potenzialità (SENNETT 2020). Emerge quindi, a livello globale, l'urgente necessità di affrontare le sfide attuali e di immaginare un nuovo mondo, offrendo una preziosa opportunità per osservare come i processi di innovazione stiano rapidamente modificando la società, le sue dinamiche e i suoi ambienti. La comprensione delle barriere culturali, sociali, economiche e fisiche che attualmente inibiscono l'emersione di tali processi è adottata come preconditione per stimolare il cambiamento nei comportamenti dei cittadini e, allo stesso tempo, per ridurre la stereotipizzazione in un'ottica di intersezionalità, mentre si progettano le esperienze dei cittadini/utenti/consumatori.

## **Multi-disciplinarietà, multi-scalarità, multi-linguaggio: prospettive di osservazione delle mutazioni della città**

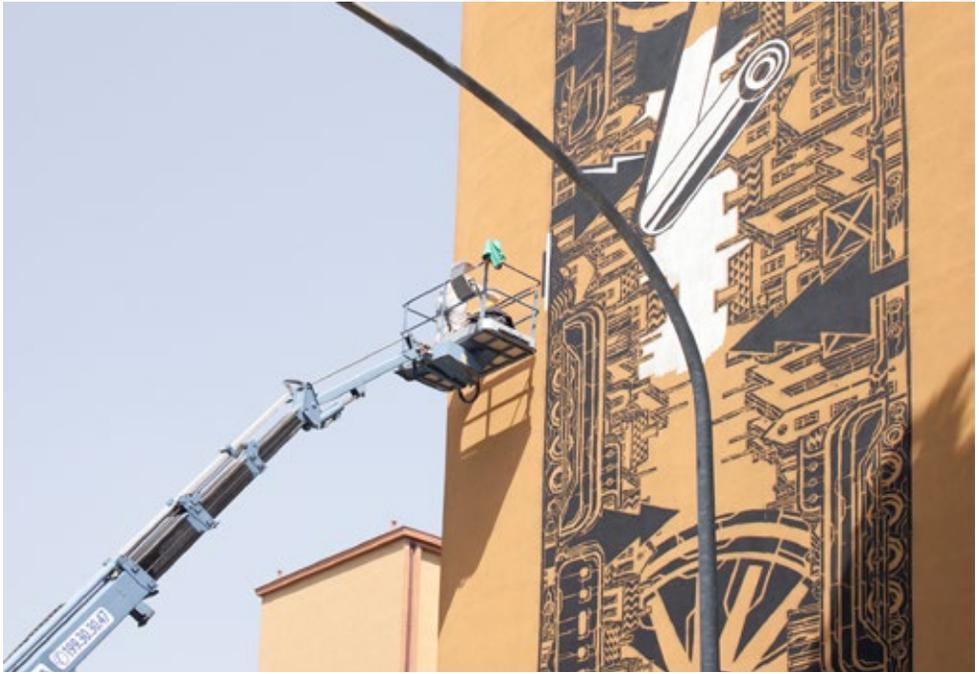
Il dibattito e la discussione multidisciplinare sui processi di mutazione a scala urbana interessano aree tra cui la *governance* e la pianificazione, l'innovazione e la competitività, lo stile di vita e il consumo, la gestione delle risorse, la mitigazione e l'adattamento al clima, il trasporto e l'accessibilità, gli edifici, l'ambiente fisico, culturale, lo spazio pubblico. Sono quindi coinvolti ambiti riguardanti le discipline del design, socio-economiche, quelle legate agli aspetti spaziali, all'area biologica (legata ai fenotipi umani, alla modifica della biodiversità, ecc.), le cosiddette *humanities*, altre che investigano le regole e le politiche di funzionamento di *governance* delle città, le tecnologie e l'ICT come acceleratori di cambiamento.

Questa combinazione tra conoscenze e discipline stimola l'adozione di un approccio cross-settoriale, attraverso il quale il libro osserva le mutazioni in modo dinamico, affiancando necessariamente alla questione multidisciplinare altre prospettive.

La multi-scalarità è un secondo fattore da tenere in considerazione: qual è la scala giusta di investigazione? Come si integra la micro-scala di distretto/quartiere, spesso teatro di mutazioni profonde, con il sistema città, che invece progressivamente assorbe il cambiamento e si adatta?

Un esempio recente è dato dall'emergenza sanitaria in corso, che ha impattato in maniera repentina sulla società, stimolando nuove modalità di lavoro, educazione, comunicazione. Modelli distributivi alternativi stanno rafforzando l'esigenza di dotare la città di servizi di prossimità, facilmente raggiungibili sia in termini spaziali che socio-economici, ma anche di rafforzare le reti in/da/per la città, per mettere in connessione flussi, dati, persone, luoghi e funzioni.

Infine, il multi-linguaggio e la multi-culturalità costituiscono strumenti di osservazione privilegiati, attraverso cui la città diventa luogo di mescolanza e di confronto continuo tra pubblico e privato, tra cittadini consolidati e nuovi cittadini, tra digitale e reale, in cui forme alternative di linguaggio, anche mutate da pratiche artistiche e performative, possono produrre significati multipli e condivisi e generare culture ibride (HANNERZ 2001) in ciò che consumiamo, nei modi in cui viviamo, nelle persone con cui interagiamo (AMIN, THRIFT 2001).



## Città in produzione continua

Se si interpreta la città come un organismo in produzione continua (CÉSPEDES RESTREPO, MORALES-PINZÓN 2018), si assiste alla necessità di mappare gli impatti dei processi di mutazione, di amplificare i benefici e di contenere le criticità: adottando modalità di condivisione di traiettorie e di valori tra i vari attori del processo è possibile disegnare strumenti abilitanti sempre più adattivi. Le città si offrono quindi come spazi aperti alla traduzione e alla contaminazione, dove i significati linguistici, culturali e sociali sono continuamente rimediati, negoziati e ridefiniti. La disomogeneità spaziale, politica, demografica e produttiva che le caratterizza richiede uno sforzo di lettura e di interpretazione, capace di decodificare i linguaggi, ascoltare e includere i segnali deboli, disegnare e/o individuare gli strumenti chiave per attuare, da un lato, il cambiamento di modelli, abitudini, forme, e, dall'altro, sostenere le grandi sfide ambientali, economiche e sociali a scala globale.

È attraverso questa prospettiva che la disciplina del design ha iniziato a guardare la dimensione urbana con occhi diversi. Oltre alla sua dimensione artificiale, le città e i territori diventano una merce (DEBORD 1967; AUGÉ 1992; BOERI 2003; ALAILY-MATTAR *et al.* 2017; CELASCHI *et al.* 2019a). Questo non riguarda più solo la sua forma finale, ma i modi e i processi attraverso i quali essa viene intenzionalmente trasformata continuamente. L'approccio *human-centered* appare quindi fondamentale per investigare in che modo l'uomo riesce a posizionarsi rispetto al cambiamento, come lo produce, come lo consuma, come può appropriarsene, diventando a sua volta produttore di esperienze personalizzate e rilevanti rispetto a prodotti e servizi. Alcuni possibili concetti-chiave definiscono quindi l'azione dei designer nelle città contemporanee.

Il design e la tecnologia assumono, nei processi trasformativi delle città, il ruolo di medium nella progettazione dei *touch-point* di rappresentazione, racconto e condivisione delle informazioni sullo stato delle città, nelle azioni di prototipazione urbana di processi, servizi, collaborazioni – come strumenti di anticipazione e costruzione di scenari – nella facilitazione di un processo di costruzione di un ambiente di intelligenza collaborativa e distribuita. Anticipare le interazioni delle persone con le tecno-

*Frontier 2012*, M-city,  
wall painting, Bologna.  
© Capuano/Monti/  
FAAB.

*Frontier 2012*, Rusty,  
wall painting, Bologna.  
© Luca Capuano.

logie abilitanti e fornire loro prodotti, spazi di vita e di lavoro, supportare le azioni umane con forme esperienziali avanzate di conoscenza (BIFULCO, CENTEMERI 2020), favorire ambienti collaborativi, rappresentano gli obiettivi chiave per una cultura del progetto che sia ad alto grado di risposta, adattamento e preparazione a tutti i possibili cambiamenti di scenario che si verificheranno in futuro.

Adottando il punto di vista del designer, la città viene intesa come un luogo di conservazione e sperimentazione/produzione continua in senso lato: conservazione di tradizioni, cultura, luoghi simbolici, mestieri e saperi e nuova produzione di relazioni, di esperienze, di valori, di condivisione, di conflitto, di servizi e prodotti per la società profit e non profit. L'idea di uniformità e identità nelle trasformazioni urbane è profondamente cambiata, aprendo un dibattito che coinvolge molti campi disciplinari, *stakeholders* e attori.

Le dinamiche di mutazione sono, in alcuni casi, il risultato di questi processi produttivi che vedono sempre più spesso il coinvolgimento di attori e risorse non convenzionali, e, in altri, sono esse stesse attivatrici di produzione innovativa, che si nutre di interazione, analogia e reciprocità (SANTAGATA 2009), necessaria per venire incontro a nuovi bisogni, nuove vulnerabilità, diverse esigenze di competitività e di attrattività.

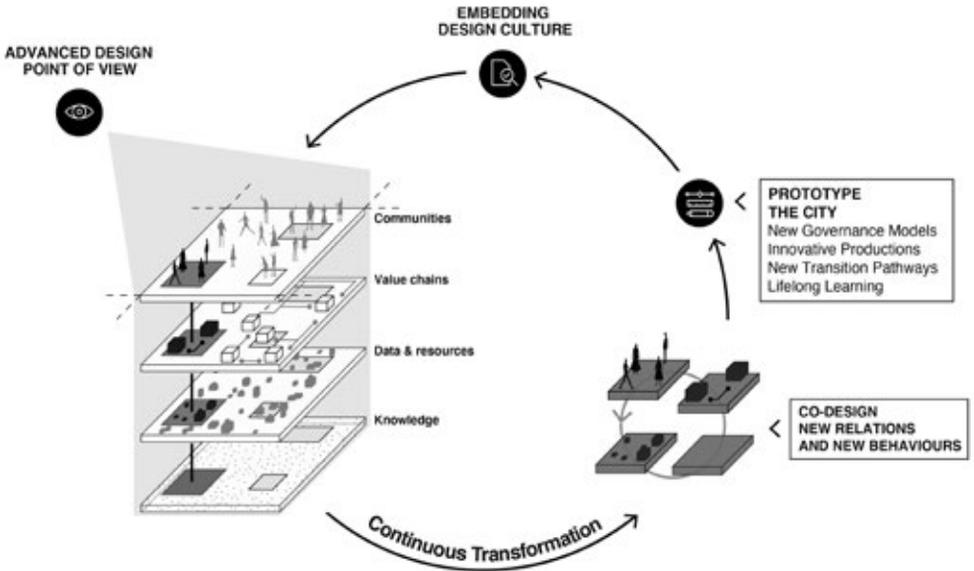
Le catene produttive, le cosiddette *value chain*, che caratterizzano i contesti urbani sono anch'esse oggetto di ripensamento: gli elementi che le costituiscono, includono fattori quali le condizioni di vita, la sicurezza, i trasporti, le comunità, i vari domini di innovazione, i processi sottostanti il funzionamento della società, le dinamiche ambientali e la qualità della *governance* (OECD 2020). Il design può attivare i meccanismi che condizionano la creazione di catene di valore più integrate, attraverso una più attenta selezione degli attori, in un processo aperto all'interazione dinamica multilivello in cui nuove partnership diventano possibili. Un processo che tende a scardinare sistemi di innovazione lineare per muoversi verso forme di innovazione "costellata" (NORMANN, RAMIREZ 1993; ESCALANTE 2019), generata in alcuni casi attraverso processi di co-creazione alle diverse scale. Emerge la necessità di integrare la dimensione individuale e quella collettiva dei processi di "produzione" intesa in senso ampio, per favorire la crescita di sistemi e organizza-

zioni in grado di conservare e sviluppare comportamenti, abilità, valori e conoscenze che consentano di affrontare il continuo cambiamento in un processo di costante rinnovamento.

Forme distributive diverse (con un forte apporto del digitale: nuove piattaforme, nuovi strumenti), nuove forme di consumo della città (*low-touch, low-travel*) generano sinergie tra diversi domini, stimolando all'uso di infrastrutture e tecnologie comuni, in un processo che influenza le performance economiche, i meccanismi sociali, le dinamiche ambientali della città. La riconosciuta influenza del design (MISHRA *et al.* 2015) sui modelli di consumo così come la capacità della disciplina e della pratica di trasmettere attitudini e valori, può contribuire alle grandi sfide, attraverso, ad esempio, la traduzione degli obiettivi di sviluppo sostenibile e di innovazione responsabile nel linguaggio e nei codici dei prodotti, nei modelli di business, nei servizi e nelle infrastrutture, progettando nuove esperienze e al tempo stesso immaginando l'impatto generato.

Il *behavioral change by design* rappresenta infatti una strategia progettuale in cui vengono create le condizioni ottimali in cui il comportamento desiderato può verificarsi naturalmente, innescando motivazioni diverse, ad esempio fornendo un *feedback* sugli effetti dei comportamenti delle persone attraverso la visualizzazione dei dati; incoraggiando gli utenti a forme più sostenibili di consumo, in cui si evidenziano ulteriori effetti positivi oltre ai guadagni ambientali; collaborando con le aziende su specifiche sperimentazioni con i consumatori; abbinando l'adattamento dei comportamenti con l'adattamento dei prodotti e dei servizi. Tuttavia se la consapevolezza di trovarsi di fronte a rapidi sconvolgimenti nel rapporto tra la sfera dei comportamenti umani e quella dei fenomeni naturali è sempre più diffusa globalmente, è materia complessa e interdisciplinare inquadrare il legame tra i comportamenti culturali e sociali in relazione alle mutazioni della città.

Un ulteriore campo di azione e applicazione del design riguarda il temporaneo e la piccola scala. Nel libro *The temporary city* di Peter Bishop e Lesley Williams (2012) vengono illustrate soluzioni generate dall'immaginazione di piccoli interventi dinamici negli spazi marginali, capaci di produrre grandi cambiamenti. Pur conservando una stretta relazione con la realtà, questi interventi sembrano metterla in discussione e superarla, andando a definire nuovi fondamenti per futuri scenari. Aggettivazioni



Processi di trasformazione continua della città: gli approcci di *advanced design*.  
 Art work: Ludovica Rosato-Margherita Ascari.

quali “parassita” (MARINI 2008), “riciclato”, “informale”, “stratificato”, “non-autoriale” (CIORRA, MARINI 2011), “flessibile”, “riutilizzato” (ROBIGLIO 2017) ricorrono nelle principali narrazioni italiane e non solo. Comprendendo i concetti enunciati, la più ampia idea di “temporaneità” sta quindi assumendo i tratti di un vincolo sociale per la cittadinanza: l’immagine dello spazio d’“emergenza” e “provvisorio” ereditata dalle grandi tragedie del XX secolo, è stata rimpiazzata dal concetto di “transizione” (APEL-MULLER 2018). Il temporaneo riguarda quindi il rapporto tra tempo e spazio e fa leva su

dispositivi, allestimenti, azioni collettive, apparati emergenziali, strategie di progetto che contaminano il singolo edificio, un agglomerato di essi, un interno urbano o uno spazio aperto o di passaggio, attuando un processo di trasformazione funzionale e percettiva in occasione di eventi temporanei legati all’ospitalità, alla vendita, al tempo libero, all’intrattenimento. (FASSI 2012, p. 53)

Il design dei servizi e degli eventi può diventare fattore rigenerativo e anticipare, come “prototipi diegetici” (STERLING 2013; BLEECKER 2009; KIRBY 2010), scenari possibili e contribuire a nutrire una rinnovata dimensione collettiva di futuro.

Questa dimensione collettiva è la combinazione di realtà tangibile e intangibile, società e città reali e società e città virtuali. Paolo Ciuccarelli (2014) descrive la città come uno spazio fisico a cui si aggiungono diversi livelli di spazi immateriali (i *People-Generated Landscapes*) prodotti dai dati generati dai dispositivi personali dei cittadini, come, ad esempio, i social network o i sistemi di georeferenziazione. La considerazione del cittadino come produttore della città e dei suoi contenuti viene ripresa anche da Carlo Ratti nel concetto di *Senseable City* (sensibile sia in un senso tecnologico, ossia dotata di sensori, ma soprattutto in senso umanizzato, cioè in grado di sentire), che lo considera una risorsa in qualità di produttore di dati, dando enfasi alla centralità della partecipazione cittadina rispetto all’aspetto tecnologico (RATTI, CLAUDEL 2016; BURRY 2020).

In questo senso, la critica del modello della *smart city* (GREENFIELD 2013) si apre a una nuova idea di città come realtà monitorata in continuo, che automaticamente registra il proprio stato (biologico, energetico, economico, di salute, ecc.) e ne condivide in sintesi gli esiti con i cittadini, chiamati a partecipare i

mutamenti e gli investimenti necessari a correggere *day-by-day* le disarmonie e le inefficienze. Il contesto socio-economico-tecnologico contemporaneo risulta quindi contraddistinto da una molteplicità di stimoli visivi, dal sovraffollamento dei prodotti, dall'ingresso costante di nuove tecnologie e dalla pervasività dei device (BOSCO, ZANNONI 2014). La lettura di tale complessità (NORMAN 2010) attraverso discipline come l'*interaction design*, consente di prefigurare l'esperienza urbana, riconoscendone significato e valore, e di fare una valutazione predittiva dei comportamenti umani, recuperando anche momenti di riflessione dell'individuo (ZANNONI 2018), progettando, come suggeriscono Bagnara e Pozzi (2011), anche i momenti di pausa.

Nell'era dell'immaterialità, della conoscenza, dell'informazione (ALBERICI 2002) e della convergenza tra tangibile e intangibile (FRIEDMAN 2005) – tanto da diventare progressivamente capaci di trasformare l'uno nell'altro e viceversa – il design rappresenta uno strumento di interpretazione delle mutazioni e di intermediazione tra i saperi, integrando i valori generati da beni materiali (oggetti, prodotti, spazi aperti, patrimonio storico/iconico e culturale) con quelli generati da beni immateriali (i dati, la memoria, la sostenibilità, le produzioni culturali, ecc.).

## **Approcci di *advanced design* alle mutazioni urbane**

La necessità di co-disegnare e co-creare soluzioni adatte e adattabili a sistemi in continua mutazione dal punto di vista sociale (nuove limitazioni derivanti da questioni rilevanti di sicurezza e salute, nuovi flussi in entrata e in uscita, invecchiamento della popolazione, cittadini temporanei), economico (nuove figure professionali che si muovono nel tessuto urbano, processi di gentrificazione, fenomeni di ghettizzazione, ecc.), infrastrutturale (infrastrutture digitali, decentramento dei servizi, nuove forme di mobilità condivisa), culturale (accessibilità e continuità culturale, usi non convenzionali dei tempi e degli spazi per eventi e attività performative, contingentamento dei pubblici, dotazione di dispositivi e modalità di fruizione in sicurezza, ecc.), mette al centro il cittadino e il suo benessere, interpretato come soddisfazione, coinvolgimento e, in alcuni casi, come felicità (HELLIWELL *et al.* 2020).

La lettura dei bisogni umani, siano individuali o collettivi, assume un ruolo centrale in relazione alla disciplina del *service design* e ai relativi approcci, caratterizzati, in termini metodologici, da una particolare attenzione allo studio degli individui e dei flussi di scambio di conoscenza che avvengono tra i diversi attori che contribuiscono alla costruzione del servizio (TASSI 2019). Le politiche pubbliche, in particolare quelle relative ai servizi e al welfare, sono pervase dai concetti di inclusività, apertura, forme di innovazione responsabile, tecnologie abilitanti, ricerca di soluzioni sostenibili. Questo consente di aprire ampie aree di mediazione tra le discipline, in cui recuperare relazioni biunivoche tra gli attori coinvolti per condividere i processi di ideazione, creazione, realizzazione del futuro desiderabile, possibile e condivisibile. Anche la comunicazione diventa bidirezionale e multidirezionale, estendendo le occasioni e le modalità di ascolto, oltre a offrire a tutti pari opportunità di partecipazione all'interno della società, anche nella sua forma digitale e tecnologica.

I ruoli e l'efficacia di diversi tipi di assetti collaborativi rispetto all'innovazione, alla capacità immaginifica della comunità, alle relazioni e alla *governance* sono evidenti in organizzazioni intermediarie collaborative (HAMANN, APRIL 2013), partnership con il mondo della formazione (TRENCHER *et al.* 2013), *governance* di rete (KHAN 2013), processi di dialogo costruttivo (SMEDBY, NEIJ 2013) e laboratori di transizione urbana (NEVENS *et al.* 2013).

Molti di questi modelli sono stati oggetto di risultati empirici prodotti dalla relazione tra l'*Advanced Design Unit* del Dipartimento di Architettura dell'Università di Bologna e il territorio, in un approccio multiscalare, multi-obiettivo (mediazione, partecipazione, attenzione all'utente finale) e multi-strumentale, finalizzato a sostenere i valori territoriali (materiali, immateriali, formali, informali) e a identificare nuove traiettorie: lo sviluppo responsabile e sostenibile, l'inclusione sociale e culturale, l'innovazione legata a nuove forme di conoscenza e a nuovi modelli collaborativi, considerando il fattore tempo come un invariante progettuale.

La capacità visionaria che, storicamente, ha connotato le culture del progetto, nell'ultimo decennio è infatti tornata a essere oggetto di interesse disciplinare. In ambito italiano lo

studio della relazione tra anticipazione, *future sciences* e sapere progettuale è stato introdotto dal lavoro dell'unità di ricerca in Advanced Design, fondata nel 2010 da Flaviano Celaschi nel Dipartimento Indaco del Politecnico di Milano (CELI 2015) che, prima in Europa, ha posto le questioni temporali al centro di una rinnovata riflessione sui processi creativi e del progetto. Il cammino di questa ricerca e di nuovi percorsi nel frattempo emersi – risale al 2014 la fondazione dell'Advanced Design Unit all'Università di Bologna – ha permesso alle culture del progetto di entrare, a pieno titolo, tra gli attori della *First International Conference on Anticipation*, che si è svolta a Trento nel 2015, nella sessione *When Design Shapes Possible Futures*. Negli ultimi anni la riflessione si è ulteriormente sviluppata attraverso un'apertura dei contesti e degli ambiti di intervento: la fase definitoria si è progressivamente trasformata in un approccio sperimentale aperto, fortemente contaminato con le sfide emergenti. La dimensione *advanced* della ricerca, nella sua relazione con il tempo, con i processi e le metodologie, con le forme di committenza (CELASCHI 2016), è stata calata nell'ambiente costruito, nella relazione con i cittadini, nei processi di innovazione, nelle logiche post-industriali, andando a instaurare un dialogo concreto con gli strumenti del fare, del conoscere, dell'educare (CELASCHI *et al.* 2019b). In questo senso, occuparsi di progetto significa occuparsi del fattore tempo; immaginare e produrre scenari futuri senza rinunciare a progettare; legare ieri, oggi e domani in una relazione dinamica; descrivere e rendere fruibili alla collettività alternative possibili e praticabili. Le linee di ricerca più attuali – che vengono approfondite attraverso il confronto con la comunità scientifica internazionale in simposi, pubblicazioni e laboratori di progettazione – si trovano così ad affrontare temi di frontiera, ma con ricadute reali come quelli dell'innovazione nei sistemi di apprendimento complesso, del design e della comunicazione per l'innovazione sistemica e responsabile, dello *human body design* nell'economia della trasformatività, dell'*open innovation* attraverso pratiche co-disegnate con i cittadini.

Questo sistema di relazioni ha quindi stimolato nuove riflessioni da un punto di vista tematico (il ruolo del design di fronte alle grandi sfide sociali, politiche ed ecologiche del domani); degli strumenti, dei processi e delle metodologie (la convergenza

tra *design methods* e *future-focused thinking*), del valore trasformativo nella società (la co-generazione di futuri e la partecipazione nella costruzione di futuri collettivi). Questi stimoli costituiscono quindi un imprescindibile filtro per leggere e interpretare il ruolo del design nei processi di trasformazione urbana, culturale e umana, attraverso, ad esempio, l'analisi delle pratiche di riattivazione innescate dagli eventi, di riuso temporaneo di spazi dismessi, di co-generazione di contenuti, di costruzione di nuovi percorsi di relazione co-progettati.

Al fine di individuare punti di continuità e di rottura in questa evoluzione, si è quindi ritenuto più opportuno adottare un approccio multi-livello, illustrando – attraverso un carotaggio verticale – possibili narrazioni di episodi interni alle culture del design (come cultura del fare, del produrre, del mediare, del costruire relazioni, dell'anticipare) che hanno avuto un ruolo di prototipi di trasformazioni urbane, con particolare attenzione al contesto italiano.

Inoltre sono state prese in esame la ricerca e l'innovazione legate alle transizioni socio-tecniche, che evidenziano il ruolo centrale delle sperimentazioni “di nicchia” nella trasformazione di regimi consolidati e insostenibili (GEELS, SCHOT 2007; BECK 2010), dovuta alla crescente quantità e intensità delle attività a livello cittadino intorno allo sviluppo urbano, diffondendosi nella società più ampia, in un processo di sviluppo dinamico che può fornire opportunità di innovazione tecnologica, organizzativa e sociale (SUKHDEV 2009).

Come si rintraccia nei diversi contributi che compongono questo libro, è possibile isolare alcune parole chiave che definiscono l'agire dei designer nella città contemporanea: temporaneo, sostenibile, partecipativo, co-progettato, riutilizzabile, collettivo, replicabile e scalabile, tecnologicamente abilitato, sostituendo l'approccio *top-down* di “misticismo urbano” che ha caratterizzato gli approcci tradizionali fino agli anni Duemila, con la cura della città come un organismo vivente che necessita di costante attenzione e vitalità (CELASCHI *et al.* 2019a). Questa attenzione potrebbe essere raggiungibile attraverso una progettazione diffusa e capillare, temporanea e convertibile, che richiami mutazioni continue, ma su piccola scala, piuttosto che cambiamenti radicali (REALE *et al.* 2016). Esempio di questa strategia è incarnata dagli eventi culturali progettati che met-

tono in campo un “patrimonio creativo” in grado di attingere dal passato, dalla memoria e dal racconto valori immateriali per attualizzarli nel presente in spazi che hanno perso la loro originaria vocazione e sono in cerca di nuovi contenuti, pubblici, modalità di fruizione.

Il tema del design come cultura della cura (APPADURAI 2014), agente di mutazione nella città, attivatore dei “cittadini-designer”, viene affrontato nel libro attraverso progettualità diffuse, pratiche, prototipi che sono stati concepiti in risposta a uno stato di incertezza, di eccezione e di trasformazione necessaria.

La domanda alla quale cerca di dare risposta il nostro contributo è definire se il design possa essere concausa del cambiamento dei comportamenti, delle forme e dei significati nelle città, a prescindere se la richiesta di trasformazione sia accidentale, determinata da mutazioni naturali, o sia progettata, determinata da mutazioni intenzionali e sperimentali. E lo fa in un momento in cui la necessità di riflessione è contingente, attuale e urgente. Per questa ragione, la struttura del testo è sostanzialmente bipartita, a dimostrazione del fatto che non sia possibile, ad ora, dare risposte definitive ed esaustive, ma sia necessario aprire a una pluralità di punti di vista, chiamati a contribuire alla costruzione di un possibile quadro interpretativo. Nella prima parte, sono raccolti tre contributi che aiutano a delimitare il fenomeno preso in esame: il primo inquadra la relazione tra design e mutazioni urbane nel contesto storico e storiografico, individuando narrazioni che aiutano a comprendere quali siano le possibili radici su cui innestare un ragionamento critico sul presente, a partire da fattori identitari di metodologie, pratiche e processi del design; il secondo, invece, si innesta sulla contemporaneità, definendo il ruolo del design a supporto dell'individuazione di quei processi di accelerazione che hanno ricadute tangibili sul progetto della città, con particolare attenzione al ruolo delle tecnologie abilitanti e ai domini di innovazione collegati ai contesti urbani; il terzo, infine, si concentra su modi, attori, contesti di trasformazione responsabile della città attraverso una disamina di casi guidati dal design, che insistono su componenti sociali e culturali e che sono riconducibili a mutazioni nei sistemi di disseminazione, nei modelli di *engagement*, nella produzione di contenuti, negli usi non convenzionali del patrimonio, nella fruizione, nella comunicazione. Vengono così

a delinearci nuove geografie del design, in cui la città dei contenitori si trasforma progressivamente in una città dei contenuti, in cui il valore materiale si mescola con valori immateriali. A conclusione, viene presentato un capitolo di raccordo nel quale viene introdotto il quadro che ha dato origine alla riflessione e che ha portato a coinvolgere testimoni privilegiati come produttori di contenuti riguardanti le pratiche di progetto a scala internazionale, nazionale e locale. In questa seconda parte emergono alcuni concetti chiave che delineano la relazione tra design e mutazioni. In primis quello di bene comune, perché, come ricorda Giovanni Maria Flick (2019, p. 17),

La città, in quanto formazione sociale fra le più significative, rientra certamente nell'ambito dei beni comuni alla stregua della sua realtà e complessità, alla luce del suo sviluppo quantitativo, qualitativo, sociale, culturale, economico e tecnologico, alla luce delle due degenerazioni attuali e ancor più prevedibili nel prossimo futuro.

A seguire emerge il fattore tempo, quello guidato dal progetto dell'effimero, già ampiamente dibattuto nelle culture del design: il progetto dell'allestimento così come di eventi *bottom-up* possono conferire nuovi significati ai luoghi e stimolare la creazione di network e conoscenze nelle comunità, generando, a catena, nuove pratiche urbane. La dimensione della cura sociale, dell'indagine antropologica e dell'accessibilità trasversale, costituiscono poi una lente privilegiata con cui guardare il contemporaneo, anche in vista di logiche di riappropriazione della relazione tra naturale e artificiale. La natura altamente trasformativa della città viene inoltre approfondita attraverso forme di narrazione ottenute dal flusso continuo di dati e informazioni, oppure ottenute attraverso la fotografia, che racconta con immagini evocative i processi di cambiamento della città di Bologna. Un contesto urbano dinamico e fortemente caratterizzato dalla produzione dei suoi cittadini che incidono sulla trasformazione degli spazi e dei tempi della città.

#### **Nota**

<sup>1</sup> <https://www.un.org/en/actnow>.

## Riferimenti bibliografici

ALBERICI 2002

Alberici A., *Imparare sempre nella società della conoscenza*, Bruno Mondadori, Milano 2002.

AGAMBEN 2018

Agamben G., *Abitare e costruire*, da una conferenza tenuta alla Facoltà di Architettura, Università di Roma La Sapienza, 7 dicembre 2018. Disponibile a: <https://www.quodlibet.it/giorgio-agamben-abitare-e-costruire>.

ALAILY-MATTAR *et al.* 2017

Alaily-Mattar N., Dreher J., Thierstein A., *Repositioning cities through star architecture: how does it work?*, in "Journal of Urban Design", vol. 23, n. 2, 2017, pp. 169-192.

AMIN, THRIFT 2001

Amin A., Thrift N., *Città. Ripensare la dimensione urbana*, Il Mulino, Bologna 2001.

APEL-MULLER 2018

Apel-Muller M. (ed.), *Passages. Transitional Spaces for the 21st-Century City*, Actar, New York-Barcelona 2018.

APPADURAI 2014

Appadurai A., *Il futuro come fatto culturale. Saggi sulla condizione globale*, Raffaello Cortina, Milano 2014.

AUGÉ 1992

Augé M., *Nonluoghi: Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Eleuthera, Milano 1992.

AVELINO *et al.* 2015

Avelino F., Dumitru A., Longhurst N., Wittmayer J., Hielscher S., Weaver P., Cipolla C., Afonso R., Kunze I., Dorland J., Elle M., Pel B., Strasser T., Kemp R., Haxeltine A., *Transitions towards new economies? A transformative social innovation perspective*, TRANSIT working paper 3, TRANSIT: EU SSH.2013.3.2-1 Grant agreement no: 613169.

BAGNARA, POZZI 2011

Bagnara S., Pozzi S., *Il concetto di interfaccia*, in F. Di Nocera (a cura di), *Manuale di Ergonomia Cognitiva*, Carocci, Roma 2011, pp. 15-36.

BANNISTER, FYFE 2001

Bannister J., Fyfe N., *Introduction: Fear and the City*, in "Urban Studies", vol. 38, n. 5/6, 2001, pp. 807-813.

BECK 2010

Beck U., *Climate for Change, or How to Create a Green Modernity?* In "Theory, Culture and Society", vol. 27, n. 2-3, pp. 254-266.

BETTENCOURT, WEST 2010

Bettencourt L., West G., *A unified theory of urban living*, in "Nature", vol. 467, 2010, pp. 912-913.

BIFULCO, CENTEMERI 2020

Bifulco L., Centemeri L. *Città, preparedness e salute*, in "WORKING PAPERS. Rivista online di Urban@it", n. 1, 2020.

BISHOP, WILLIAMS 2012

Bishop P., Williams L., *The temporary city*, Routledge, Oxon-New York 2012.

BLEECKER 2009

Bleecker J., *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*. Available at: <https://blog.nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction/>

BOERI 2003

Boeri S. (ed.), *Multiplicity USE: Uncertain States of Europe*, Skira, Milano 2003.

BOSCO, ZANNONI 2014

Bosco A., Zannoni M., *Dalla disciplina del progetto, le ragioni di un percorso magistrale di studi in Interaction Design*, in "SCientific RESearch and Information Technology. Ricerca Scientifica e Tecnologie dell'Informazione", vol. 4, n. 1, 2014, pp. 41-50.

BROOK *et al.* 1999

Brook C., Mooney G., Pile S. (eds.), *Unruly Cities? Order/Disorder*, Routledge/Open University, London 1999.

BURRY 2020

Burry M., *Seeking an urban philosophy: Carlo Ratti and the senseable city*, in "Architectural design", vol. 90, n. 3, 2020, pp. 32-37. Retrieved from: Wiley Online Library Database Model 2020

CARRILLO 2004

Carrillo F.J., *Capital cities: a taxonomy of capital accounts for knowledge cities*, in "Journal of Knowledge Management", vol. 8, n. 5, 2004, pp. 28-46.

CELASCHI 2016

Celaschi F., *Non industrial design. Contributi al discorso progettuale*, Luca Sossella editore, Bologna 2016.

CELASCHI *et al.* 2019a

Celaschi F., Formia E., Vai E., *Mutating City: Designing Events as a Matter of Social Innovation*, in "Strategic Design Research Journal", vol. 12, n. 3, 2019, pp. 323-337. <https://doi.org/10.4013/sdrj.2019.123.03>

CELASCHI *et al.* 2019b

Celaschi F., Formia E., Iñiguez Flores R., León Morán R., *Design Processes and Anticipation*, in R. Poli (ed.), *Handbook of Anticipation. Theoretical and Applied Aspects of the Use of Future in Decision Making*, Springer, Cham 2019, pp. 773-793.

CELI 2015

Celi M. (ed.), *Advanced Design Cultures. Long-Term Perspective and Continuous Innovation*, Springer, Basel 2015.

CÉSPEDES RESTREPO, MORALES-PINZÓN 2018

Céspedes Restrepo J.D., Morales-Pinzón T., *Urban metabolism and sustainability: precedents, genesis and research perspectives*, in "Resources, Conservation and Recycling", vol. 131, 2018, pp. 216-224. doi: 10.1016/j.resconrec.2017.12.023.

CIORRA, MARINI 2011

Ciorra P., Marini S. (a cura di), *Re-cycle: strategie per l'architettura, la città e il pianeta*, Electa, Milano 2011.

CIUCARELLI *et al.* 2014

Ciuccarelli P., Lupi G., Simeone L., *Visualizing the data city: social media as a source of knowledge for urban planning and management*, Springer, London 2014.

COHEN 2011

Cohen M.P., *Cities in times of crisis. The response of local governments in light of the global economic crisis: The role of the formation of human capital, urban innovation and strategic planning*, Working Paper, No. 2011-01, University of California, Institute of Urban and Regional Development (IURD), Berkeley, CA.

DEBORD 1967

Debord G., *La société du spectacle*, Buchet-Chastel, Paris 1967.

DJALALI *et al.* 2019

Djalali A., Gianfrate V., Longo D., Vai E., *An advanced design approach to support urban transformations through multi-stakeholder collaborations*, in "Strategic Design Research Journal", vol. 12, n. 2, 2019, pp. 235-246.

ESCALANTE 2019

Escalante M.A.L., *Framework of emergence: from chain of value to value constellation*, in "CoDesign", vol. 15, n. 1, 2019, pp. 59-74.

FASSI 2012

Fassi D., *Temporary Urban Solutions. Soluzioni temporanee per la città*, Maggioli, Santarcangelo di Romagna 2012.

FLICK 2019

Flick G.M., *Elogio della città? Dal luogo delle paure alla comunità della gioia*, Paoline, Milano 2019.

FLORIDA 2005

Florida R., *City and the creative class*, Routledge, New York 2005.

FRIEDMAN, 2005

Friedman T.L., *The world is flat: A brief history of the twenty-first century*, Straus and Giroux, Farrar 2005.

GEELS, SCHOT 2007

Geels F.W., Schot J.W., *Typology of Sociotechnical Transition Pathways*, in "Research Policy", vol. 36, n. 3, 2007, pp. 399-417.

GIANFRATE *et al.* 2018

Gianfrate V., Boeri A., Celaschi F., Longo D., Vai E., *Design e tecnologia applicate al contesto urbano. Le città come laboratorio di conoscenza e innovazione*, in "MD Journal", n. 5, 2018, pp. 188-197.

GIANFRATE *et al.* 2019

Gianfrate V., Longo D., Falanga R., *La città come laboratorio di trasformazione. Processi partecipativi e modelli urbani circolari*, in: *Bologna-Bogotà. Ricerca e azione per lo spazio pubblico. Research and action for public space*, Bononia University Press, Bologna 2019, pp. 41-60.

GREENFIELD 2013

Greenfield A., *Against the smart city*, Do projects, New York 2013.

HAMANN, APRIL 2013

Hamann R., April K., *On the role and capabilities of collaborative intermediary organisations in urban sustainability transitions*, in "Journal of Cleaner Production", vol. 50, 2013, pp. 12-21.

HANNERZ 2001

Hannerz U., *La diversità culturale*, Il Mulino, Bologna 2001.

HELLIWELL *et al.* 2020

Helliwell J.F., Layard R., Jeffrey Sachs J.D., De Neve J.-E.(eds.), *World Happiness Report 2020*. Sustainable Development Solutions Network, New York 2020. Available at: <https://happiness-report.s3.amazonaws.com/2020/WHR20.pdf>.

IRWIN 2015

Irwin T., *Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research*, in "Design and Culture", vol. 7, n. 2, 2015, pp. 229-246.

KHAN 2013

Khan M., *Governance and Development: The Perspective of Growth-Enhancing Governance*, in Ohno K, Ohno I. (eds.), *Eastern and Western Ideas for African Growth: Diversity and Complementarity in Development Aid*, Routledge, London 2013, pp. 107-152 (Routledge-GRIPS Development Forum Studies).

KIRBY 2010

Kirby D., *The future is now: Diegetic prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development*, in "Social Studies of Science", vol. 40, n. 1, 2010, pp. 41-70.

KOMNINOS 2002

Komninos N., *Intelligent Cities: Innovation, Knowledge System and Digital Spaces*, Taylor & Francis, Abingdon, UK 2002.

LANDRY 2000

Landry C., *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*, 1st ed., Earthscan, London-Sterling, VA 2000.

LANDRY, BIANCHINI 1995

Landry C., Bianchini F., *The creative city*, Demos, London 1995.

LIU *et al.* 2016

Liu J., Yang W., Li S., *Framing ecosystem services in the telecoupled Anthropocene*, in "Frontiers in Ecology and the Environment", vol. 14, n. 1, 2016, pp. 27-36.

MARINI 2008

Marini S., *Architettura parassita: strategie di riciclaggio per la città*, Quodlibet, Macerata 2008.

MISHRA *et al.* 2015

Mishra A., Dash S., Malhotra N., Cyr D., *Measuring consumer design perceptions for digital devices: a multi-dimensional scale*, in "Journal of Brand Management", vol. 22, n. 7, 2015, pp. 603-630.

## MOULD 2014

Mould O., *Mediating the City: The Role of Planned Media Cities in the Geographies of Creative Industry Activity*, in Conventz S., Derudder B., Thierstein A., Witlox F. (eds.), *Hub Cities in the Knowledge Economy: Seaports, Airports, Brainports*, Ashgate, Farnham 2014, pp. 163-178.

NEVENS *et al.* 2013

Nevens F., Frantzeskaki N., Gorissen L., Loorbach D., *Urban Transition Labs: co-creating transformative action for sustainable cities*, in "Journal of Cleaner Production", vol. 50, 2013, pp. 111-122.

## NORMAN 2010

Norman D.A., *Living with Complexity*, Cambridge, MA-London, The MIT Press 2010.

## NORMANN, RAMIREZ 1993

Normann R., Ramirez R., *From value chain to value constellation: designing interactive strategy*, in "Harvard Business Review", 1993, pp. 65-77.

## OECD 2020

OECD, *OECD Economic Outlook*, OECD Publishing, Paris 2020. <https://doi.org/10.1787/0d1d1e2e-en>.

PRADO-LORENZO *et al.* 2012

Prado-Lorenzo J., García-Sánchez I., Cuadrado-Ballesteros B., *Sustainable cities: Do political factors determine the quality of life?*, in "Journal of Cleaner Production", vol. 21, n. 1, 2012, pp. 34-44.

## RATTI, CLAUDEL 2016

Ratti C., Claudel M., *The city of tomorrow: sensors, networks, hackers, and the future of urban life*, Yale University Press, New Haven, CT 2016.

REALE *et al.* 2016

Reale L., Fava F., López Cano J. (a cura di), *Spazi d'artificio: dialoghi sulla città temporanea*, Quodlibet, Macerata 2016.

## ROBIGLIO 2017

Robiglio M., *RE-USA. 20 American stories of adaptive reuse: a toolkit for post-industrial cities*, Jovis, Berlin 2017.

## SANTAGATA 2009

Santagata W., *Libro bianco sulla creatività. Per un modello italiano di sviluppo*, Università Bocconi Editore, Milano 2009. Disponibile, anche in versione inglese (*White paper on creativity. Towards an Italian model of development*) a: [https://ufficiostudi.beniculturali.it/mibac/export/UfficioStudi/sito-UfficioStudi/Contenuti/Pubblicazioni/Volumi/Volumi-pubblicati/visualizza\\_asset.html\\_1410871104.html](https://ufficiostudi.beniculturali.it/mibac/export/UfficioStudi/sito-UfficioStudi/Contenuti/Pubblicazioni/Volumi/Volumi-pubblicati/visualizza_asset.html_1410871104.html).

## SENNETT 2020

Sennett R., *Come dovremmo vivere? La densità nelle città del post-pandemia*, in "Domus", n. 1046, 2020. Disponibile a: <https://www.domusweb.it/it/architettura/2020/05/09/come-dovremmo-vivere-la-densita-nelle-citta-del-post-pandemia.html>.

SIMMIE 2001

Simmie J. (ed.), *Innovative Cities*, Routledge, London 2001.

SMEDBY, NEIJ 2013

Smedby N., Neij L., *Experiences in Urban Governance for Sustainability: The Constructive Dialogue in Swedish Municipalities*, in "Journal of Cleaner Production", vol. 50, 2013, pp. 148-158.

STERLING 2013

Sterling B., *Patently untrue: fleshy defibrillators and synchronised baseball are changing the future*, in "Wired", 2013. Available at: <https://www.wired.co.uk/article/patently-untrue>

SUKHDEV 2009

Sukhdev P., *Green Economy for an Urban Age*, in *Proceedings of the Urban Age Conference*, Istanbul, Turkey, 4-6 November 2009.

TASSI 2019

Tassi R., *Service designer. Il progettista alle prese con sistemi complessi*, Franco Angeli, Milano 2019.

TRENCHER *et al.* 2013

Trencher G., Yarime M. Kharrazi A., *Co-creating sustainability: Cross-sector university collaborations for driving sustainable urban transformations*, in "Journal of Cleaner Production", vol. 50, 2013, pp. 40-55.

UN-HABITAT 2010

UN-Habitat, *State of the World's Cities 2010/2011: Bridging the Urban Divide*, Earthscan, London-Sterling, VA 2010.

ZANNONI 2018

Zannoni M., *Progetto e interazione. Il design degli ecosistemi interattivi*, Quodlibet, Macerata 2018.

UN DESIGN NUOVO CONTRO IL DESIGN UFFICIALE

# CONTRO DESIGN



RITORNO AI MESTIERI E ALL'USO DELLE MANI

PROTOTIPI DI MUTAZIONE E STORIE DI TRANSIZIONE.  
POSSIBILI NARRAZIONI DEL RUOLO DEL DESIGN  
NELLA/PER LA TRAFORMAZIONE URBANA

PROTOTYPES OF MUTATION AND TRANSITIONAL HISTORIES.  
POSSIBLE NARRATIVES OF THE ROLE OF DESIGN IN/FOR  
URBAN TRANSFORMATION

*Elena Formia*

By adopting a historiographical approach covering the last fifty years, the chapter begins by framing a possible genealogy of the relationship between industrial and post-industrial design cultures and urban cultures. In order to understand points of continuity and discontinuity in this fragmented genealogy, it then highlights narratives of design-centered urban transformations – as a culture of doing, producing, mediating, building relations, anticipating – coming from the contemporary history of design, with a particular focus on the Italian context.

The period examined covers mostly the decades of 1960s and 1970s, a period in which the search for overlapping between disciplinary boundaries, the “aggression” of the overall vision of the project – which proposes a circularity between scales – and the climate of protest with movements and activism, bring with them the need for change. Moreover, the relationship between design, crisis and sustainability is a transversal theme that led design cultures to weave collaboration with different forms of knowledge, in particular with sociology, anthropology, ecology and future studies, and to reason about transversal processes and methods.

Three approaches have been selected, bearing witness to the traces of a possible history that should be further investigated: the rise of sustainability as crucial aspect in design discourse, participatory design practices and creative communities, the professional work in the field of “urban typography” and its relations to service design.

These narratives can be considered as prototypes of urban mutations that involved a design-led reflection. At the same time, they imply reasoning linked to scale factors (the small size), time factors (the speed of prototyping), relational factors (the ability to mediate with users and consumers), scalability (the replicability of the design action) and technologies (whether incremental, radical or negationist). At the same time, they underline some key-concepts. The first concerns the collective dimension of the urban context. The city is transformed into a territory of plural experimentation where practices and processes involving ecology, sustainability and participation can be developed. The second concerns the performative level, the ephemeral and the temporal dimension of design-driven mutations: they are therefore not products or artefacts, but

processes that, in some way, have led to the understanding and induction of innovation. The third concerns the anticipatory dimension of the experiments. The approaches denote the seed of a change that looks into future perspectives and the dimension of care for what is yet to come.

All these factors constitute the identity of design methodologies, practices and processes and help to understand which are the possible roots on which to graft a critical reasoning on the present. Alongside them, many other narratives are possible: other protagonists, tools, partnerships, educational paths could help to understand the nature and opportunity of this relationship. Other narratives of the past can introduce new understanding of the present. This is why there is a need to have a plurality of perspectives that help negotiate what design might actually make possible.

## **La relazione tra design e mutazioni urbane nelle storie del design**

La riflessione proposta nel seguente contributo prende avvio da un ragionamento interno alle culture e pratiche del design nel tentativo di inquadrare i termini di un percorso dettato dal mutare di fattori intrinseci ed estrinseci al discorso disciplinare: come ricorda Alessandro Deserti in un saggio che ruota attorno al concetto di *Transformation of Cities* (2016), la consueta suddivisione dei campi d'azione del "design", nel senso anglosassone del termine, è stata comunemente interpretata a partire dalla scala dell'oggetto progettato, spaziando dalla dimensione territoriale o di porzioni della città (progetto urbano), a quella di singoli edifici e strutture (progetto architettonico), fino agli "arredi" urbani e all'industrializzazione di componenti architettoniche (progetto di prodotto). È quindi sufficiente adottare un punto di vista incentrato su un discorso di scala o è possibile rintracciare altre narrazioni, ricostruire nuove genealogie e ipotizzare possibili cronologie?

D'altra parte, l'evoluzione della città, nella sua dimensione fisica-strutturale – fatta quindi di luoghi – e sovra-strutturale – fatta di relazioni multiple – è da sempre stata oggetto di indagine delle storie dell'architettura e della città, oltre che tema di studio delle discipline umanistiche, che ne hanno via via ricostruito la dimensione spazio-temporale, culturale, umana, economica, geografica, politica, sociale. Com'è narrata, se è narrata, la relazione tra culture del design e culture urbane nelle storie del design?

Il dibattito storiografico italiano può essere considerato come un primo filtro per rispondere a queste domande. Negli ultimi anni è emerso infatti, a livello nazionale, un tentativo di rilettura del pensiero storico-critico sviluppato in questo specifico ambito e trasmesso nell'arco degli ultimi cinquant'anni circa. Un rilevante contributo proviene dalle pagine della rivista "AIS/Design Journal. Storia e Ricerche" che, fin dall'origine (PASCIA 2013), ha portato alla luce riflessioni volte a ricostruirne le principali matrici, lungo un percorso sfociato nel numero 11 del 2018 nel quale viene proposta un'analisi critica di alcuni testi "classici" della storia del design, pubblicati fra gli anni Settanta del Novecento e i primi anni Duemila. Accanto a questi contributi, ne emergono altri a livello internazionale, come quello di Maddalena Dalla Mura e Carlo Vinti che, nel volume curato da Kjetil Fallan e Grace Lees-Maffei (2013), delineano le principali tradizioni storiografiche italiane, leggendole attraverso il paradigma interpretativo della produzione (le storie delle aziende, dei capitani d'industria, dei settori produttivi, dei distretti territoriali), del consumo (la storia degli usi, degli utenti, delle costruzioni sociali), della mediazione (la storia delle riviste, delle mostre, dei cataloghi aziendali), fino ad arrivare agli ambiti emergenti della moda e della grafica.

In questa breve rassegna non s'intende però comprendere le radici che hanno portato alla nascita dei testi, né le impostazioni metodologiche o le matrici ideologiche, bensì portare all'attenzione se e in che forma le relazioni tra culture industriali, progetto di design e dimensione urbana siano state affrontate nelle principali sintesi, con particolare attenzione al contesto italiano.

A partire dagli anni Settanta del Novecento si dipana infatti un intreccio complesso di storie che coprono diversi ambiti: dall'arte alla tecnica, dalla moda agli autoveicoli, dalla grafica all'architettura, dai mobili alle imprese. Un'astrazione ideale di quelli che potrebbero essere i campi di applicazione del design, gli esiti della cultura materiale, l'oggetto della progettazione nella sua stretta relazione con una dimensione prevalentemente industriale. Così sembrano nascere le prime storie di respiro internazionale pubblicate in Italia: nella breve *Introduzione al disegno industriale* di Gillo Dorfles, il tema della città e dell'architettura, nella sua relazione con il disegno industriale, viene lasciato ai margini della narrazione, se non addirittura osteggia-

to (DORFLES 1972, p. 36). Analoga sorte anche nel piccolo, ma denso libretto di Tomás Maldonado dal titolo *Disegno industriale: un riesame*, che esordisce con un collegamento alle storie del *modern design* di matrice architettonica e, al contempo, cita l'arredo urbano tra i possibili prodotti dell'*Italian design* (MALDONADO 1976, p. 83). Non è da trascurare anche il volume del 1972 *Dalle arti minori all'industrial design* di Ferdinando Bologna, con un taglio prevalentemente ideologico-culturale, che viene letto, dai suoi contemporanei, «come una elaborata analisi a sostegno non solo del recupero delle arti minori, ma anche della necessità di riportare il design da strumento nelle mani dell'industria a pratica di creatività collettiva» (SCODELLER 2018, p. 44).

Gli anni Ottanta si aprono con due testi significativi che si calano invece nel contesto nazionale: *Il disegno del prodotto industriale. Italia 1860-1980* a cura di Vittorio Gregotti (1982) e *Il disegno industriale italiano 1928-1981* di Enzo Frateili (1983). Questo secondo volume, in particolare, sistematizza una serie di riferimenti che inducono a una progressiva apertura disciplinare. Il testo si trova ben al di là – o al di qua – della dimensione del *good design* o dei “grandi designer” e apre a una prospettiva d'indagine più ampia. Due tematiche, nello specifico, sembrano emergere con forza alla luce della presente trattazione: la prima riguarda la possibilità di considerare la città come un costruito sociale, nel quale adottare processi di progettazione partecipati per la trasformazione di contesti (siano un quartiere, una strada, una piazza), dove il contributo originale del design risiede nella capacità di costruire reti orientate agli utenti, sviluppate in forma di “riappropriazione” o calate nel contesto del servizio pubblico, come evidenziato nelle sperimentazioni urbane degli anni Sessanta e Settanta (FRATEILI 1983, pp. 42, 51-57). Dall'altra, invece, spicca il campo dell'“environmental design” (o “progettazione ambientale”) come ambito di collaborazione tra le diverse discipline del progetto ed esito di contaminazioni con temi di matrice ambientalista, incarnati soprattutto nell'insegnamento di Maldonado, che dagli Stati Uniti si trasferisce in Italia all'inizio degli anni Settanta (FRATEILI 1983, p. 39, 52).

Nel 1985 è Renato De Fusco a pubblicare una *Storia del design*, questa volta di carattere internazionale. «La novità dell'approccio [...] è nell'intuizione che il sistema produzione-consumo, analogo alla linea comunicativa emittente-ricevente

[...], permette di sovrapporre e mettere in relazione tra loro ambiti abitualmente separati come quelli delle arti, dell'architettura, della decorazione e – infine – del design, come parti di un complesso sistema linguistico» (BULEGATO *et al.* 2018, p. 9). Solo nel 2007 uscirà la sua storia italiana in cui, come noto, lo storico napoletano riprende la teoria del “quadrifoglio” (progetto, produzione, vendita, consumo), allargando il terreno d'indagine alla contemporaneità.

Dopo gli anni Ottanta, le storie di sintesi tendono a scomparire e non vengono più tradotti autori stranieri, nonostante la contemporanea nascita di percorsi formativi universitari nel campo del design a livello nazionale. Ripercorrendo brevemente le principali narrazioni, è comunque possibile rintracciare una serie di segnali, di seguito descritti, che lasciano intravedere in che modo la città, lo spazio pubblico e le relative questioni che riguardano funzioni, sistemi, processi, servizi, nuovi confini, capacità relazionale, desiderio di socialità e culto della connessione, entrino a far parte delle storie del design italiano.

La progressiva fortuna che il concetto delle “città creative” (LANDRY, BIANCHINI 1994; CARTA 2004) assume a livello internazionale, fa sì che, con l'inizio degli anni Duemila, alcune esperienze appaiano, per la prima volta, nei libri di storia del design: la città diventa territorio di sperimentazione dei designer così come delle comunità creative (BRANZI 1999, 2008), la cultura (intesa come patrimonio, ma anche nella dimensione del progetto del servizio e dell'esperienza) costituisce un fattore di crescita economica e sociale, l'intelligenza collettiva contribuisce a generare futuri possibili. In questo senso, non stupisce imbattersi nel caso della Milano Design Week e del FuoriSalone come fenomeni del contemporaneo, in cui le culture del design contribuiscono a rivitalizzare il paesaggio urbano e a offrire alla cittadinanza eventi in forma sperimentale (VERCELLONI 2008, p. 155; D'AMATO 2020, p. 278).

Contemporaneamente, come ricordano Dalla Mura e Vinti (2013, pp. 46-47), anche la storia della comunicazione visiva inizia ad acquisire una propria autonomia, diventando oggetto di interesse specifico. Una rinata attenzione verso i temi della grafica di utilità sociale applicati al contesto urbano (OROPALLO 2012), ma anche dell'identità visiva delle città, spesso associata a logiche del marketing territoriale (BARONI, PERUCCIO 2012),

costituiscono nuovi campi di interesse ed esplorazione per la definizione di una visione di città come brand.

Con qualche anno di scarto, infine, entra progressivamente in gioco anche una nuova lettura del ruolo del progetto di design che include la dimensione dei servizi tra i campi di indagine e interesse anche per chi studia l'evoluzione e la storia del mondo artefattuale. In questo senso, la scala urbana acquisisce rilievo come terreno di applicazione privilegiato (BASSI 2013, p. 112), ben al di là della visione tecno-centrica del concetto di *smart city*, aprendo invece a contaminazioni con gli aspetti più propriamente legati alla sfera socio-economica, governativa, decisionale, sostenibile e digitale, in bilico tra materiale e immateriale (DARDI, PASCA 2019).

### **Mutazioni, metamorfosi e transizioni: un cambio di prospettiva?**

Come delineato nel precedente paragrafo, non è facile rintracciare, nelle narrazioni storiche, argomentati riferimenti alla capacità del design di muoversi e operare come attore delle trasformazioni urbane. E non è ugualmente facile rintracciare riferimenti alla relazione tra design e “bene comune”, tra design ed etica, tra design ed ecologia, tra design e sostenibilità, tra design e responsabilità, tra design e cittadinanza, tra design e culture della connessione (anche digitali), temi complessi che sottendono, nella lettura odierna, la relazione con la città, soprattutto alla luce dei profondi cambiamenti che la crisi contemporanea impone di affrontare. È quindi questo il filtro interpretativo per rintracciare le radici che hanno contraddistinto il ruolo del design nei processi di mutazione delle città?

L'impostazione da cui è partita la presente ricerca ha dovuto quindi ridimensionarsi, constatando la difficoltà di trovare punti di vista esaustivi, visioni di sintesi, approcci relazionanti, quanto piuttosto brevi racconti sottotraccia. Ed è per questo che il concetto di mutazione che caratterizza questo volume rappresenta anche un nuovo punto di partenza per raccontare un percorso di studio e ricerca, adottando una prospettiva “transitional” che indirizza ai processi, ai temi e agli attori – più che agli esiti o ai prodotti – il punto di osservazione prioritario dei

fenomeni, creando al contempo una linea di congiunzione tra passato, presente e futuro:

As the intention of transitional design histories is to contribute to critically exploring what design could become through activating an awareness of design's historicity, the shift in perspective here consists of applying historical lenses from a position in contemporary designing, shifting both frame of vision and focus in regard to what sorts of histories to go looking for. (GÖRANSDOTTER 2020, p. 16)

Al fine di individuare punti di continuità e rottura in questa evoluzione, vengono introdotte possibili narrazioni storiche dedicate a inquadrare il ruolo del design – come cultura del fare, del produrre, del mediare, del costruire relazioni, dell'anticipare – nelle trasformazioni urbane, con particolare attenzione al contesto italiano. Gli esperimenti di seguito proposti sono solo alcune possibili letture: rappresentano affondi tematici di mutazioni che hanno caratterizzato la relazione tra design e città nel recente passato e sono emblematici di processi anticipatori, a cui è possibile ricondurre approcci contemporanei, così come descritti nei capitoli seguenti.

La periodizzazione a cui si guarda è limitata: si tratta di un arco cronologico compreso tra gli anni Sessanta e Settanta del Novecento, che raccoglie tentativi che sottendono nuovi modi di intendere il design come processo, più che come prodotto. È questo un intervallo di tempo in cui si cerca la contaminazione tra confini disciplinari «per tornare ad affrontare non più e non tanto i temi della disciplina, quanto ad aggredire, in una visione complessiva del progetto, riproponendone – ribaltata – la circolarità tra scale che aveva originato il progetto italiano» (DELLAPIANA 2020, p. 238). È questo il momento in cui, come ora, le fine della fiducia cieca nel capitalismo impone cambiamenti e sperimentazioni generati attraverso le subculture, i movimentismi e le contestazioni. È questo il periodo di transizione tra la presunta “crisi” del disegno industriale italiano dei primi anni Sessanta (registrata dopo l'apparente irrefrenabile ascesa mossa dal *boom* economico del dopoguerra), la sua contaminazione con gli eventi del 1968 e la seconda ondata del radical design, ovvero quella forma di design che si sviluppa a partire dalla metà degli anni Settanta sulla scia della celebre mostra *Italy: The New Domestic Landscape* al Museum of Mo-

dern Art di New York del 1972, parallelamente alla crisi petrolifera del 1973 e al conseguente periodo di austerità. Proprio in questo periodo di transizione, tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta, il legame tra professionisti e settore industriale si rafforza ma, allo stesso tempo, emerge una riflessione sull'identità del designer e le sue possibili responsabilità nei confronti della società.

Tuttavia, non si intende guardare a questo momento con una retorica nostalgica, ma solo introdurre una serie di prototipi di mutazioni che hanno comportato una riflessione guidata dal design e relazionabile alle trasformazioni urbane. È infatti ferma convinzione che si potrebbero rintracciare antecedenti di grande rilevanza storica, che meriterebbero uguale attenzione. Si pensi ad esempio al ruolo delle esposizioni universali e a tutti quegli eventi temporanei che hanno messo in relazione le merci, la cultura produttiva, il progresso e le culture urbane (AIMONE, OLMO 1990). Oppure alla lunga tradizione formativa del design e delle culture creative tra Europa e Stati Uniti, che ha consentito il delinarsi di nuove sperimentazioni sulla relazione tra discipline del progetto, arti e saperi trasversali, a partire dall'esperienza politecnica, per passare attraverso il Bauhaus, fino ad arrivare a singoli esperimenti didattici come quello di Josef Albers al Black Mountain College o di Nino Di Salvatore a Novara (CELASCHI *et al.* 2013). O ancora la tradizione dell'*environmental planning* importata da Maldonado al Dams di Bologna e accompagnata dal lungo processo di sperimentazione degli approcci sistemici del design, così come delineato dal «lavoro accademico e scientifico di Giuseppe Ciribini» (FORMIA 2017, p. 73) o dalla riflessione sul meta-progetto di Alberto Magnaghi.

Eppure, come scrive Carlo Olmo, «se non si vuole scindere un lavoro sul metodo, dall'esperienza quotidiana del mestiere dello storico, è [...] necessario offrire tracce dei temi più rilevanti che [...] la contemporaneità ci pone» (OLMO 2020, p. 123). Si tratta quindi di «metamorfosi», come sostiene lo storico torinese, in cui «l'architettura» (ma, forse, vale in generale per le culture del progetto) «ha un suo senso se è un'epistemologia del futuro e se scommette non su culture sincroniche, ma sulle forme sociali, abitative collettive o individuali del domani» (p. 86).

Gli approcci scelti sono tre, a testimoniare la traccia di un racconto che andrebbe maggiormente approfondito, ma di cui è

stata già parzialmente ricostruita una narrazione più articolata in altre sedi (FORMIA 2017).

La relazione tra design, crisi e sostenibilità è un tema trasversale che porta le culture del design a intessere una stretta relazione, fin dagli anni Sessanta, con saperi intersettoriali, in particolare con la sociologia, l'antropologia, l'ecologia e gli studi sul futuro, e a ragionare su processi e metodi condivisi tra le scienze che si occupano di progetto.

La dimensione del tempo, dell'effimero, della prototipazione, della partecipazione, viene calata nell'ambiente costruito, nella relazione con i cittadini, nei processi di innovazione, nelle logiche di industrializzazione, andando a instaurare un dialogo concreto con gli strumenti del fare, un po' come li ha letti, circa cinquant'anni dopo, Richard Sennett (2008, 2018). In ragione di ciò, l'esperienza di Riccardo Dalisi, in particolare quella svolta per il quartiere Traiano di Napoli, ci invita a riflettere sulla relazione tra design e bene comune, che ha trovato nel contesto urbano alcune sperimentazioni rilevanti, contribuendo a tracciare una, seppur parziale, storia della difficile relazione tra design e potere, tra design e democrazia, tra design e *agency*, che nella città trova un contesto prioritario di azione. Questo tema interroga due nodi complessi di questa relazione, ovvero la dimensione del tempo nel progetto e la possibilità di sperimentazione attraverso l'effimero e attraverso strumenti diffusi e logiche creative originate dal basso.

Infine, il volume *Una Grammatica Ritrovata* di Giancarlo Iliprandi, edito nel 2009 come antologia di suoi scritti dell'inizio degli anni Settanta, consente di misurare, attraverso un importante protagonista del dibattito professionale italiano, come il campo del progetto della comunicazione si rapporti con il concetto di pubblica utilità, trovando nel contesto urbano un luogo di sperimentazione e confine tra approcci e metodi. Come hanno fatto notare Luciana Gunetti e Gabriele Oropallo (2011), si tratta di esperienze di "urban typography" che, nelle forme e nei processi, conciliano la dimensione professionale con quella ideologica modernista, denotando una specifica via italiana alla creazione di una nuova immagine di città che si orienta, presto, verso la dimensione inclusiva del design dei servizi.

Questi tre concetti sono interconnessi e interdipendenti e vengono utilizzati come "artifici storiografici" (DE FUSCO 2007)

per impostare una riflessione, anche metodologica, su nuove possibili narrazioni storiche utili a leggere la cultura del design nelle sue diverse sfaccettature.

### **Prima narrazione. Verso un design sostenibile: ecologia, ambiente e natura**

Se saremo capaci di attuare una riforma dei metodi e dei contenuti delle discipline tecnico scientifiche, potrà essere giustificata nel futuro l'affermazione: la sopravvivenza grazie alla progettazione, invece della catastrofe a causa della progettazione.

Gui Bonsiepe, *Ecologia e progettazione industriale*, 1971, p. 36

La crisi contingente ci costringe a guardare indietro per capire come altre situazioni emergenziali abbiano implicato cambiamenti radicali nelle/grazie alle culture del progetto: in effetti, ogni crisi rappresenta un'alternativa e genera riflessioni sui possibili futuri (FINESSI 2014, p. 28). Una di queste riguarda la crescente consapevolezza della questione ambientale e il progressivo ingresso dei temi dell'ecologia, delle culture della natura, della sostenibilità, nelle pratiche del progetto attraverso un nuovo modo di intendere approcci, processi, strumenti. In questo senso, viene in soccorso un lavoro di ricostruzione svolto a scala internazionale. Nel 2013, grazie a un corposo studio interdisciplinare avviato dallo storico del design dell'Università di Oslo Kjetil Fallan, è stata avviata una riflessione sulla relazione tra design e sostenibilità. In particolare, il volume *The Culture of Nature in the History of Design* (2019) evidenzia alcuni concetti chiave utili a ricostruire un dibattito nel quale il design, inteso come pratica e cultura, viene letto come possibile motore di trasformazione. Secondo l'autore, tre sono infatti i fattori che possono convergere in questo discorso: una questione di politica e potere, una questione di *agency*, una questione di relazione con il concetto di natura. Sottesa al ragionamento vi è la progressiva presa di coscienza dell'emergere, a partire dal secondo dopoguerra, ma con grande enfasi sul finire degli anni Sessanta del Novecento, di una nuova consapevolezza verso i limiti dello sviluppo e la crisi ambientale del Pianeta Terra.



Ernest Tino Trova, *Save Our Planet Save Our People*, 1971. © Trusts of Ernest T. Trova under agreements dated September 13, 2007, Robert Lewis Jackson, Trustee. Manifesto conservato presso Associazione Archivio Storico Olivetti, Ivrea (Italy).

Questo è vero nell'Italia degli anni Settanta, un periodo caratterizzato da una crescente consapevolezza basata sulla necessità di una lettura politica e ideologica delle questioni ambientali e sulla loro integrazione in una radicale riforma dei processi sociali ed economici, come ha recentemente documentato il numero monografico dedicato al 1970 della rivista "Altrionovecento", uscito a dicembre del 2020. Protagonisti di questo periodo sono state una serie di élite raggruppate attorno a singoli intellettuali (come il giornalista Dario Paccino, autore del libro *L'imbroglione ecologico*, 1972; Virginio Bettini, traduttore dell'edizione italiana di *The Closing Circle* di Barry Commoner, 1972; e il professore universitario Giorgio Nebbia), riviste (come "Ecologia", 1971; "Denunciamo", 1973; "Sapere", 1974; "Rosso Vivo", 1974) e organizzazioni pubbliche (l'Associazione Italia Nostra è stata fondata nel 1955 e ha avuto una grande influenza sul dibattito pubblico negli anni Settanta, lo stesso periodo dell'istituzione del primo Ministero dell'Ecologia). Inoltre, come è noto, nel 1972, il Club di Roma, fondato nel 1968 dall'industriale italiano Aurelio Peccei e dallo scienziato scozzese Alexander King, pubblica il report *The Limits to Growth*, uno studio basato su modelli informatici del MIT che simula le relazioni tra le risorse della Terra e la popolazione, oggi considerato fondativo nella storia dell'ambientalismo, anche in relazione alle culture del design (PERUCCIO 2014). Il legame tra i nascenti temi dell'ambientalismo e gli studi sul futuro e di previsione sociale, già ampiamente sottesi al volume del 1972, è ulteriormente dimostrato dall'attività della rivista "Futuribili" nel periodo in cui è curata da Pietro Ferraro (1967-1974), prima e importante manifestazione di un approccio italiano a questo campo del sapere che ospita riflessioni di intellettuali di diversa estrazione, come dimostra il saggio in apertura del paragrafo a firma di Gui Bonsiepe.

D'altra parte, la crescita di una comune consapevolezza ecologica è stata facilitata dalla rete di comunicazione sviluppata nella stagione della contestazione, fortemente influenzata dal movimento ambientalista statunitense. Nel 1970 Maldonado pubblica un libro dal titolo *La speranza progettuale. Ambiente e società* (traduzione in inglese *Design, Nature and Revolution: Toward a Critical Ecology*, 1972), sostenendo la responsabilità ambientale e sociale del design. All'interno di questo dibattito,

i gruppi radicali italiani (Archizoom, 9999, Superstudio, U.F.O.) insieme a singole figure come Alessandro Mendini, Ugo La Pietra, Riccardo Dalisi, hanno costituito una posizione d'avanguardia, formulando immagini utopiche e distopiche, progetti e idee di futuro come forme ideologiche di critica e provocazione, materializzate in visioni di città e in proposte di prodotti (per lo più presentati in mostre, come *Superarchitettura*, Pistoia, 1966, *Italy: The New Domestic Landscape*, New York, 1972, sezione *Environments*), in esperimenti didattici (Global Tools, 1973-1975) e in riviste.

In questi contesti, la dimensione di confronto con l'ambiente costruito e la città trova facili margini di esplorazione. Prendiamo, ad esempio, il caso di Global Tools, rispetto a cui, nell'ultimo decennio, è sbocciato un globale interesse che ne ha rintracciato le radici antropologiche (CLARKE 2015), critiche (ROSSI 2015) e culturali (BRANZI 2014). L'eterogeneità delle figure, esplicitamente o implicitamente chiamate in causa, aiuta a immaginare una rete di relazioni nazionali e sovranazionali e a mettere a sistema attori che, da diversi punti di vista, definiscono l'ossatura di un pensiero che nutre il design di quegli anni, la sua critica alla società, alle istituzioni, ai valori, ai principi, all'etica dominanti. Sembra quindi rilevante leggere questo episodio come una possibile risposta pre-ecologica alla crisi; come anticipazione della necessità del design di attivare comportamenti critici, di sollevare le coscienze dei consumatori e dei cittadini; come materializzazione di una contestazione che riguarda la produzione dei beni e dei servizi per l'uomo. Seppure intrinsecamente anti-urbano, l'esperimento di scuola "senza studenti né professori" è stato guidato da un gruppo di progettisti profondamente radicati nelle culture della città del Novecento e ha utilizzato frequentate tecniche di comunicazione di massa per trasmettere i propri principi (COLOMINA 2015). Diventa quindi esemplificativo di un fare e pensare che stabilisce connessioni con teorie ed esperienze di critica, tra cui i progetti di Victor Papanek, le pubblicazioni di Lloyd Kahn e Stewart Brand, le ricerche di Buckminster Fuller, di Ant Farm e di Zomeworks.

Un altro importante fattore che caratterizza questa esperienza è la natura multidisciplinare del gruppo caratterizzato da team eterogeneo capace di conciliare e far dialogare competenze umanistiche, artistiche, progettuali.

L'esperimento proposto dal collettivo, nonostante l'originaria unità d'intenti, fallisce. La proposta di sviluppare nuovi strumenti educativi non verrà mai realizzata compiutamente. Il futuro immaginato rimane prevalentemente sulla carta. La condivisione di prospettive che avvicina figure tra loro molto distanti, sia per età che per percorso biografico, sfuma in quella che sarà la via italiana alla cultura postmoderna, con Milano al centro del progetto. Racconta tuttavia Alessandro Mendini nel 1970 sulle pagine di "Casabella": «La parola ecologia non esisteva»; il concetto guida era quello di «sopravvivenza». È pur vero, però, che la dimensione degli strumenti (*tools*) e della creatività spontanea costituiscono un punto di osservazione privilegiato nella presente analisi poiché fortemente collegate a nuove forme di esperire la città come un laboratorio aperto.

## **Seconda narrazione. Le comunità creative e le forme di partecipazione**

Una proliferazione di attività produttive (e simultaneamente educative) che coinvolga genitori e figli, l'appropriazione istintiva potrà diventare autogestione e, conseguentemente, dinamica urbana.

Riccardo Dalisi, *L'architettura nelle lotte di quartiere*, 1974, p. 11

In linea con questa prima narrazione, se ne trova un'altra che ha visto il design e le culture del progetto muoversi pionieristicamente in una logica di attivatore/prototipatore di esperimenti sociali a scala prevalentemente urbana. Ce lo ricordano Alain Findeli e Nesrine Ellouze, nel tentativo di ricostruire un'"archeologia" del social design (2018). Riprendendo il senso foucaultiano del termine, l'autore ne mette in luce i momenti salienti: l'approccio originario della Bauhaus, incarnato dalla figura di László Moholy-Nagy, trova un esito apparentemente consequenziale alla fine degli anni Sessanta, quando emergono i tre pilastri a sostegno dell'ipotesi, quello epistemologico, quello etico e quello ambientale. Sembrano concordare con la periodizzazione, i curatori del recente volume di "AIS/Design Journal" dedicato al *Design e bene comune*. In primis, viene ri-

chiamato il pensiero di Giovanni Klaus Koenig che, nel 1970, introduceva una nuova visione del progettista che

non riveste solo il ruolo di autore di prodotti “firmati” a uso esclusivamente individuale, o di un ristretto nucleo di persone, ma che sposta la sua attenzione e il suo lavoro verso la concezione dell’insieme dei processi, dei prodotti e dei servizi (service design), destinati a favorire migliori condizioni di vita per l’intera comunità; in altri termini, per il “bene comune”. (FERRARA *et al.* 2020, p. 11)

Tale discorso è condiviso a livello internazionale, come dimostrano i coevi volumi *La speranza progettuale* e *Design for the Real World* di Maldonado e Papanek, usciti rispettivamente nel 1970 e 1971, che invitano allo sviluppo di competenze progettuali vicine ad approcci inclusivi e verso una dimensione, anche politica, di responsabilità sociale e ambientale. Riferendosi al lavoro di Papanek, Vanni Pasca scrive:

Non si può dire che le sue proposte, nate sull’onda dei movimenti di contestazione sociale e del marxismo critico della Scuola di Francoforte, abbiano incontrato, nell’arco di alcuni decenni, particolare successo, nel senso di radicarsi in situazioni concrete, alleviandone i problemi. Ma è forse impietosa la valutazione di Burdek che scrive: Le sue proposte di un design per il Terzo Mondo risultarono [...] afflitte da un’ingenuità dilettesca (PASCA 2008).

Pur con questa consapevolezza culturale, è possibile rintracciare diversi esperimenti frutto delle culture creative e calati nella dimensione urbana che, nel contesto italiano di quegli anni, fanno del coinvolgimento della società e dei cittadini il proprio punto di forza, spesso mossi dalle culture underground o comunque sulla scia dei movimenti di contestazione. Il tema rientra in una profonda riflessione del pensiero metodologico sulle e a partire dalle culture del progetto. All’inizio degli anni Settanta, la natura dei problemi che il progetto si trova ad affrontare porta alla negazione dell’impostazione scientifica e all’apertura verso pratiche partecipative (SANDERS, STAPPERS 2008). È questo il periodo in cui il “pensiero produttivo” (CELASCHI *et al.* 2020) si contamina con metodologie collaborative, grazie anche al contributo dell’informatica, della cibernetica e dei modelli matematici. Si rafforza così il ruolo dei processi progettuali nella mediazione di interessi della produzione, degli utenti/cittadini e della



*Rione Traiano 1972-1975.*  
Foto di Riccardo Dalisi.  
© Archivio Riccardo  
Dalisi – Associazione  
Semi di Laboratorio.

conoscenza, che ha avuto fortuna anche nelle culture architettoniche italiane, attraverso, ad esempio, la figura di Giancarlo De Carlo, per gli approcci partecipativi di stampo socio-umanistico (DE CARLO 2013), e di Ciribini, nell'intreccio tra ingegneria civile, architettura e design.

Nello contesto italiano, esperimenti arrivano dall'opera dei collettivi radical che curano eventi e manifestazioni secondo i principi dell'arte performativa e partecipativa, come Campo Urbano a Como nel 1969 (DE PAOLIS 2020), «con la partecipazione di una quarantina di artisti e architetti a fare da connettori di una comunità di cittadini per una serie di interventi estetici nella dimensione collettiva urbana» o «i modelli radical degli Urbo-effimeri, dove il valore politico risiede nell'«esigenza di portare l'artista a diretto contatto con la collettività di un centro urbano, con gli spazi in cui essa quotidianamente vive, con le sue abitudini, le sue necessità»» (DELLAPIANA 2020, p. 241).

Ma anche dall'opera di progettisti impegnati in esperimenti urbani come quelli di Leonardo Mosso sulla «programmazione territoriale», portati in mostra a Rimini nel 1970 durante la Biennale internazionale di metodologia globale della progettazione *Le forme dell'ambiente umano*, o di Renzo Piano per il Laboratorio di Quartiere a Otranto (1979). Tuttavia, risulta particolarmente interessante, per la sua immersione negli approcci e nelle pratiche del progetto di design, citare, seppure brevemente, l'esperienza di Riccardo Dalisi nel rione Traiano di Napoli: un processo laboratoriale durato dal 1971 al 1974, che prevede il coinvolgimento dei bambini di un quartiere di massa caratterizzato da degrado e problemi di marginalità sociale, in un modello pedagogico integrato con la partecipazione di diversi operatori e basato sulla creatività diffusa come strumento di trasformazione ed emancipazione (PARLATO, SALVATORE 2019-2020). Il progettista, vincitore del premio Compasso d'Oro nel 1981, avvia con questo e altri esperimenti analoghi a cavallo tra pedagogia e design, pratiche di «animazione» in grado di innestare mutazioni sociali a scala urbana.

Queste sperimentazioni aprono a prospettive di lavoro contemporanee in cui emerge la necessità di una competenza progettuale capace di intervenire nell'ambito dell'effimero, del temporaneo e della valorizzazione di beni culturali complessi (BISHOP, WILLIAMS 2012; FASSI 2012; GADDI 2018).

## Terza narrazione. Dalla grafica di pubblica utilità al design dei servizi per l'ambiente costruito

Nel gioco dei complessi di inferiorità occorre quindi che si riveli la libido di una collaborazione disinteressata e l'intelligenza dei limiti entro i quali, soltanto, la creatività cessa di essere un disordinato balbettio per iniziare a farsi discorso di "utilità sociale".

Giancarlo Iliprandi, *Una grammatica ritrovata*, 2009, p. 125

Nasce a più stretto contatto con il contesto urbano, l'ultima narrazione proposta che riguarda l'emergere di uno specifico ambito professionale definito, da Gabriele Oropallo, come «tipografia urbana», ovvero un'alternativa alla polarizzazione tra ideologia e professionalizzazione che offre ai grafici un'alternativa, da una parte, all'impegno e, dall'altra, al manierismo, nel tardo modernismo italiano.

Oggetto di interesse è quindi la dimensione urbana che la grafica, come una «dispersione tipografica nello spazio della città», assume a partire dalla seconda metà del Novecento in Italia: «i grafici che lavoravano alle città trattarono lo spazio come i tipografi trattano un testo da impaginare per la stampa» (OROPALLO 2012, p. 347). Esempari in tal senso sono gli esperimenti di Bob Noorda per la metropolitana milanese del 1964, ma soprattutto le opere di Albe Steiner, con particolare riguardo all'esperienza per la città di Urbino avviata nel 1968 (poi rimasta irrealizzata). Questi progetti danno infatti avvio a sperimentazioni successive come quelle di Massimo Dolcini per Pesaro (1971-1987) o di AG Fronzoni per la città di Genova, intitolata *Immagini per arte e città* (1979).

Al contempo, questi lavori si muovono in continuità con riflessioni teorizzate su riviste specializzate come "Linea Grafica" o all'interno di istituzioni come l'Aiap (Associazione italiana design della comunicazione visiva), anticipando concetti che verranno sintetizzati nel celebre volume di Albe Steiner *Il Mestiere di Grafico* del 1978. Non si tratta quindi di un discorso che attraversa contesti di *underground media*, ma di un tentativo di dimostrare nuove forme e funzioni del progetto di comunicazione, prima ancora che le campagne del-

la Pubblicità-Progresso venissero lanciate nel 1971. Questi esperimenti calati nella dimensione urbana svolgono un ruolo di mediazione tra il linguaggio della progettazione grafica professionale e i discorsi portati avanti dai gruppi radicali: «un'alternativa alla polarizzazione fra ideologia e professionalismo». Ne consegue un ragionamento che ha a che fare con il concetto di “pubblica utilità”: un fenomeno italiano che matura all'interno di un percorso non lineare (PIAZZA 2013), che troverà nella Prima Biennale della Grafica del 1984 un momento istituzionale (PISCITELLI 2020). Come ricorda lo stesso Iliprandi nel testo *Una grammatica ritrovata* del 2009, la “comunicazione di utilità sociale” è da intendersi – oggi come allora – come un campo ampio e articolato, che travalica le istanze di natura ecologica per affrontare temi e sviluppare servizi complessi legati alla relazione tra progetto, design e bene comune.

Contemporaneamente a questa riflessione, Iliprandi porta avanti, nel suo ruolo di direttore del neonato Art Directors Club Milano, importanti iniziative che testimoniano il ruolo del progetto grafico nello sviluppo della comunicazione di utilità sociale. La mostra *Aggressività e violenza dell'uomo nei confronti dell'ambiente*, allestita in occasione della I Biennale internazionale di metodologia globale della progettazione *Le forme dell'ambiente umano* (Rimini 1970), ne è la riprova. Sono esposti lavori, in forma di manifesti, di un eterogeneo gruppo di professionisti e grafici (tra cui Daniele Baroni, Marco Bergamaschi, Egidio Bonfante, Giovanni Brunazzi, Leonardo Mattioli), che toccano diversi temi: dall'esortazione verso una consapevolezza ecologica, alla denuncia di forme di inquinamento delle acque, dell'aria, acustico, fino alla protesta contro la violenza verso l'uomo, l'ambiente e la natura. Parte di questi pensieri e opere convergono in riviste specializzate, come “IN. Argomenti e Immagini di Design”, ma soprattutto esprimono la volontà di proporre una condivisione sui grandi temi della vita delle persone nella città, nella natura e nell'ambiente.

Ciò che porta però a riflettere, andando oltre al tema della tipografia urbana e della necessità di avviare un ragionamento sulle ricadute e sugli impatti sociali dell'agire umano nell'ambiente, è il concetto anticipante espresso da Iliprandi

no alla violenza nei centri storici



rispetto alla dimensione del progetto dei servizi, che tanta fortuna avrà nella relazione tra il design e la città. Scrive infatti il progettista:

sotto il termine “comunicazione di utilità sociale” si comprendono non solo le istanze di natura ecologica bensì, ad esempio, l'impostazione e la soluzione di tutta una serie di problemi connessi con la viabilità stradale e la relativa segnaletica grafica, con l'identificazione e l'impiego di centri di pubblica utilità, con la modulazione e la realizzazione di tutti gli stampati ai quali è connessa la burocrazia quotidiana, con la sistematicizzazione dei mezzi di informazione affidati agli organismi comunali, regionali e statali, con l'arredo urbano, la pianificazione urbanistica e la difesa del paesaggio, con tutte quelle attività di comunicazione che si propongono [...] di risolvere quei problemi ritenuti dagli amministratori e dagli operatori importanti per uno ordinato svolgersi della vita collettiva. (ILIPRANDI 2009, pp. 125-126)

## Conclusioni

Le tre narrazioni proposte aiutano a rintracciare possibili temi che hanno a che fare con il design dei processi di trasformazione della città, ma che presentano evidenti ricadute in un'epoca in cui la logica del “noi” gioca un ruolo di primo piano nel dibattito sull'Antropocene (CARDOZO VASQUEZ *et al.*, 2019; FALLAN 2019), anche a causa della velocità del cambiamento dettata dalla crisi che stiamo vivendo e la necessità di trovare risposte resilienti per una rinascita post-pandemica.

Il primo riguarda la dimensione collettiva e complessa del contesto urbano. La città si trasforma in un territorio di sperimentazione plurale dove sviluppare pratiche e processi che coinvolgono concetti chiave come quelli dell'ecologia, della sostenibilità e della partecipazione.

Il secondo riguarda il livello performativo, l'effimero e la dimensione temporale. Non si tratta quindi di prodotti o artefatti, ma di processi e prototipi che, in qualche modo, hanno portato a intendere e indurre il cambiamento.

Il terzo riguarda la dimensione futuribile e anticipatoria degli esperimenti. Gli approcci denotano i primi semi di un futuro possibile con un atteggiamento di cura nei confronti di ciò che deve ancora avvenire.

L'ultimo, infine, riguarda gli effetti delle grandi crisi globali che, da sempre, hanno ricadute e implicazioni sulle e attraverso le pratiche del progetto, andando a occupare spazi e scale trasversali: è nella dimensione dell'incertezza che possono nascere modelli pionieristici.

Queste narrazioni implicano quindi ragionamenti legati a fattori di scala (la piccola dimensione), di tempo (la velocità nella prototipazione ed esecuzione), di relazione (la capacità di mediazione con gli utenti e i consumatori), di scalabilità (la replicabilità dell'azione progettuale) e di tecnologie (siano esse incrementali, radicali o negazioniste). Al tempo stesso, questi fattori sono identitari delle metodologie, pratiche e processi e aiutano a comprendere quali siano le possibili radici su cui innestare un ragionamento critico sul presente. Accanto ad esse, molte altre narrazioni sarebbero possibili: altri protagonisti, strumenti, interlocutori, partnership, percorsi formativi e associativi potrebbero aiutare a capire la natura e l'opportunità di questa relazione. Come sostiene Maria Göransdotter (2020), si tratta di un approccio "transitional" che, se tradotto in lingua italiana, assume le diverse connotazioni di temporaneo, di passaggio, transitorio, di cui questi due ultimi concetti molto si addicono alla presente ricerca. In questa prospettiva, l'attenzione delle storie del design si sposta verso la società, le relazioni di potere, le idee, i processi, le visioni del mondo, piuttosto che ai suoi prodotti o oggetti. In questo senso, la storia è l'insieme dei temi del presente proiettati sul passato. Perché storia e storiografia rappresentano un punto di vista sul futuro (DARDI, PASCA 2019). Cambiare le storie che raccontiamo sul presente e da dove arriva, può infatti supportare il cambiamento su come agiremo in futuro. Questa è la ragione per cui c'è bisogno di avere una pluralità di prospettive, di storie e di narrazioni che contribuiscono a negoziare cosa il design potrebbe realmente rendere possibile.

## Riferimenti bibliografici

AIMONE, OLMO 1990

Aimone L., Olmo C., *Le esposizioni universali: 1851-1900. Il progresso in scena*, Allemandi, Torino 1990.

BARONI, PERUCCIO 2012

Baroni D., Peruccio P.P., *Design e corporate image: per una storia dell'identità visiva nazionale*, Franco Angeli, Milano 2012.

BASSI 2013

Bassi A., *Design*, Il Mulino, Bologna 2013.

BISHOP, WILLIAMS 2012

Bishop P., Williams L., *The temporary city*, Routledge, Abingdon-New York 2012.

BOLOGNA 1972

Bologna F., *Dalle arti minori all'industrial design: storia di una ideologia*, Laterza, Roma-Bari 1972.

BONSIEPE 1971

Bonsiepe G., *Ecologia e progettazione industriale*, in "Futuribili", vol. V, n. 39, 1971, pp. 25-36.

BRANZI 1999

Branzi A., *Introduzione al design italiano: una modernità incompleta*, Baldini & Castoldi, Milano 2008 (I ed. 1999).

BRANZI 2014

Branzi A., *Una generazione esagerata. Dai radical italiani alla crisi della globalizzazione*, Baldini & Castoldi, Milano 2014.

BULEGATO, SCODELLER, VINTI 2018

Bulegato F., Scodeller D., Vinti C., *I "classici" della storia del design in Italia*, in "AIS/Design Journal. Storia e Ricerche", vol. 6, n. 11, 2018, pp. 6-12.

CARTA 2004

Carta M., *Next city: culture city*, Meltemi, Roma 2004.

CELASCHI, FORMIA, LUPO 2013

Celaschi F., Formia E., Lupo E., *From Trans-disciplinary to Undisciplined Design Learning: Educating through/to Disruption*, in "Strategic Design Research Journal", n. 6, 2013, pp. 1-10.

CARDOZO VASQUEZ *et al.* 2019

Cardozo Vasquez J.J., Celaschi F., Formia E., Iñiguez Flores R., León R., Ramírez Triana N., *Design & Territories: Emergencies and Conflicts at the Time of the Anthropocene*, in "Strategic Design Research Journal", vol. 12, n. 2, 2019, pp. 138-154.

CELASCHI *et al.* 2020

Celaschi F., De Matteo V., Formia E., Zannoni M., *Pensare come un designer. Productive thinking in contemporary knowledge innovation system*, in "diid. disegno industrial/industrial design", n. 70, 2020, pp. 16-25.

## CLARKE 2015

Clarke A., *The Indigenous and the autochthon*, in V. Borgonovo, S. Franceschini (eds.), *Global Tools 1973-1975*, Salt, Istanbul 2015, pp. 126-142.

## COLOMINA 2015

Colomina B., *Learning from Global Tools*, in V. Borgonovo, S. Franceschini (eds.), *Global Tools 1973-1975*, Salt, Istanbul 2015, pp. 69-102.

## DALISI 1974

Dalisi R., *L'architettura nelle lotte di quartiere*, in "In. Argomenti e immagini di design", n. 13, 1974, pp. 2-39.

## DALLA MURA, VINTI 2013

Dalla Mura M., Vinti C., *A Historiography of Italian Design*, in G. Lees-Maffei, K. Fallan (eds.), *Made in Italy. Rethinking a Century of Italian Design*, Bloomsbury, London, 2013, pp. 35-55.

## D'AMATO 2020

D'Amato G., *Storia del design: dal Novecento al terzo millennio*, Pearson, Milano 2020.

## DARDI, PASCA 2019

Dardi D., Pasca V., *Design History Handbook*, Silvana Editoriale, Milano 2019.

## DE CARLO 2013

De Carlo G., *L'architettura della partecipazione*, Quadlibet, Macerata 2013 (ed. originale *An architecture of Participation*, 1972).

## DE FUSCO 1985

De Fusco R., *Storia del design*, Laterza, Roma-Bari 1985.

## DE FUSCO 2007

De Fusco R., *Made in Italy: storia del design italiano*, Laterza, Roma-Bari 2007.

## DELLAPIANA 2020

Dellapiana E., *Design tra libertà, utopie e politiche culturali*, in E. Dellapiana, L. Gunetti, D. Scodeller (a cura di), *Italia: design, politica e democrazia nel XX secolo*, Atti del IV Convegno AIS/Design, Politecnico di Torino, Torino 2020, pp. 237-250.

## DE PAOLIS 2020

De Paolis R., *Campo Urbano 1969. Interventi estetici nella dimensione collettiva urbana*, in "AIS/Design Journal. Storia e Ricerche", vol. 7, n. 12-13, 2020, pp. 179-204.

## DESERTI 2016

Deserti A., *Design and the Transformation of Cities*, in G. Concilio, F. Rizzo (eds.), *Human Smart Cities. Rethinking the Interplay between Design and Planning*, Springer, Cham 2016, pp. 63-79.

## DORFLES 1972

Dorfles G., *Introduzione al disegno industriale: linguaggio e storia della produzione di serie*, Einaudi, Torino 1972.

FALLAN 2019

Fallan K. (ed.), *The culture of nature in the history of design*, Routledge, London 2019.

FASSI 2012

Fassi D., *Temporary Urban Solutions. Soluzioni temporanee per la città*, Maggioli, Sant'Arcangelo di Romagna (RN) 2012.

FERRARA *et al.* 2020

Ferrara M., Guida F.E., Piazza M., Proverbio P., *Social Design. Design e "bene comune"*, in "AIS/Design Journal. Storia e Ricerche", vol. 7, n. 12-13, 2020, pp. 9-18.

FINDELI, ELLOUZE 2018

Findeli A., Ellouze N., *A Tentative Archeology of Social Design*, in O. Moret (ed.), *Back to the Future. The Future in the past*, Edicions de la Universitat de Barcelona, Barcelona 2018, pp. 37-40.

FINESSI 2014

Finessi B., *Il design italiano oltre la crisi: autarchia, austerità, autoproduzione*, Corraini, Mantova 2014.

FORMIA 2017

Formia E., *Storie di futuri e design. Anticipazione e sostenibilità nella cultura italiana del progetto*, Maggioli, Sant'Arcangelo di Romagna (RN) 2017.

FRATEILI 1983

Frateili E., *Il disegno industriale italiano, 1928-1981: quasi una storia ideologica*, CELID, Torino 1983.

GADDI 2018

Gaddi R., *Il design e la città. Cosa accade nel processo di valorizzazione urbana?* Aracne, Canterano (RM) 2018.

GÖRANSDOTTER 2020

Göransdotter M., *Transitional Design Histories*, Umeå Institute of Design Research Publications, Umeå 2020.

GREGOTTI *et al.* 1982

Gregotti V., Bosoni G., De Giorgi M., Nulli A., *Il disegno del prodotto industriale: Italia 1860-1980*, Electa, Milano 1982.

GUNETTI, OROPALLO 2011

Gunetti L., Oropallo G., *The city as a white page: the encounter of typography and urban space in Italian late modernism*, paper presented at the Design History Society Annual Conference "Design Activism and Social Change", Barcelona 2011, accessed at <http://www.historiadeldissenyo.org/congres/>.

ILIPRANDI 2009

Iliprandi G., *Una grammatica ritrovata*, Lupetti, Milano 2009 (ed. originale "Le Arti", 1971-1972).

LANDRY, BIANCHINI 1994

Landry C., Bianchini F., *The creative city*, Comedia, Gloucestershire 1994.

MALDONADO 1976

Maldonado T., *Disegno industriale, un riesame: definizione, storia, bibliografia*, Feltrinelli, Milano 1976.

MENDINI 1970

Mellini A., *Il gruppo come alternativa progettuale*, in "Casabella", vol. XXXIV, n. 350-351, luglio-agosto 1970, pp. 6-7.

OLMO 2020

Olmo C., *Progetto e racconto: l'architettura e le sue storie*, Donzelli, Roma 2020.

OROPALLO 2012

Oropallo G., *La dimensione urbana della grafica del tardo modernismo*, in G. Camuffo, M. Piazza, C. Vinti (a cura di), *TDM5: Grafica Italiana*, Corraini, Mantova 2012, pp. 346-349.

PARLATO, SALVATORE 2019-2020

Parlato S., Salvatore P., *Riccardo Dalisi al rione Traiano. Il riscatto sociale attraverso l'esperienza d'animazione*, in "AIS/Design Journal. Storia e Ricerche", vol. 7, n. 12-13, 2019-2020, pp. 159-178.

PASCA 2008

Pasca V., *Il Design oggi*, in "Op.Cit.", n. 131, 2008, accessed at <https://opcit.it/cms/?p=177>.

PASCA 2013

Pasca V., *Design: storia e storiografia*, in "AIS/Design Journal. Storia e Ricerche", vol. 1, n. 1, 2013, pp. 1-23.

PERUCCIO 2014

Peruccio P.P., *The contribution of future studies and computer modelling behind the debate on sustainable design: the role of the report on The Limits to Growth*, in *Diversity: design/humanities. Proceedings of the 4<sup>th</sup> International Forum for Design as a Process* (Belo Horizonte, 19-22 September 2012), EduEMG, Belo Horizonte 2014, pp. 206-213.

PIAZZA 2013

Piazza M., *La grafica per il "made in Italy"*, in "AIS/Design Journal. Storia e Ricerche", n. 1, 2013, pp. 1-22.

PISCITELLI 2020

Piscitelli D., *La stagione della grafica di pubblica utilità. What else?*, in "AIS/Design Journal. Storia e Ricerche", vol. 7, n. 12-13, 2020, pp. 138-158.

ROSSI 2015

Rossi C., *From East to West and Back Again: Utopianism in Italian Radical Architecture*, in A. Blauvelt (ed.), *Hippie Modernism. The Struggle for Utopia*, Walker Art Center, Minneapolis 2015, pp. 58-67.

SANDERS, STAPPERS 2008

Sanders E.B., Stappers P.J., *Co-creation and the New Landscapes of Design*, in "CoDesign", vol. 4, n. 1, 2008, pp. 5-18.

SCODELLER 2018

Scodeller D., *Il design tra storia delle arti e storia dell'ideologia. Ferdinando Bologna "Dalle arti minori all'industrial design", 1972*, in "AIS/Design Journal. Storia e Ricerche", vol. 6, n. 11, 2018, pp. 35-54.

SENNETT 2008

Sennett R., *L'uomo artigiano*, Feltrinelli, Milano 2008.

SENNETT 2018

Sennett R., *Costruire e abitare: etica per la città*, Feltrinelli, Milano 2018.

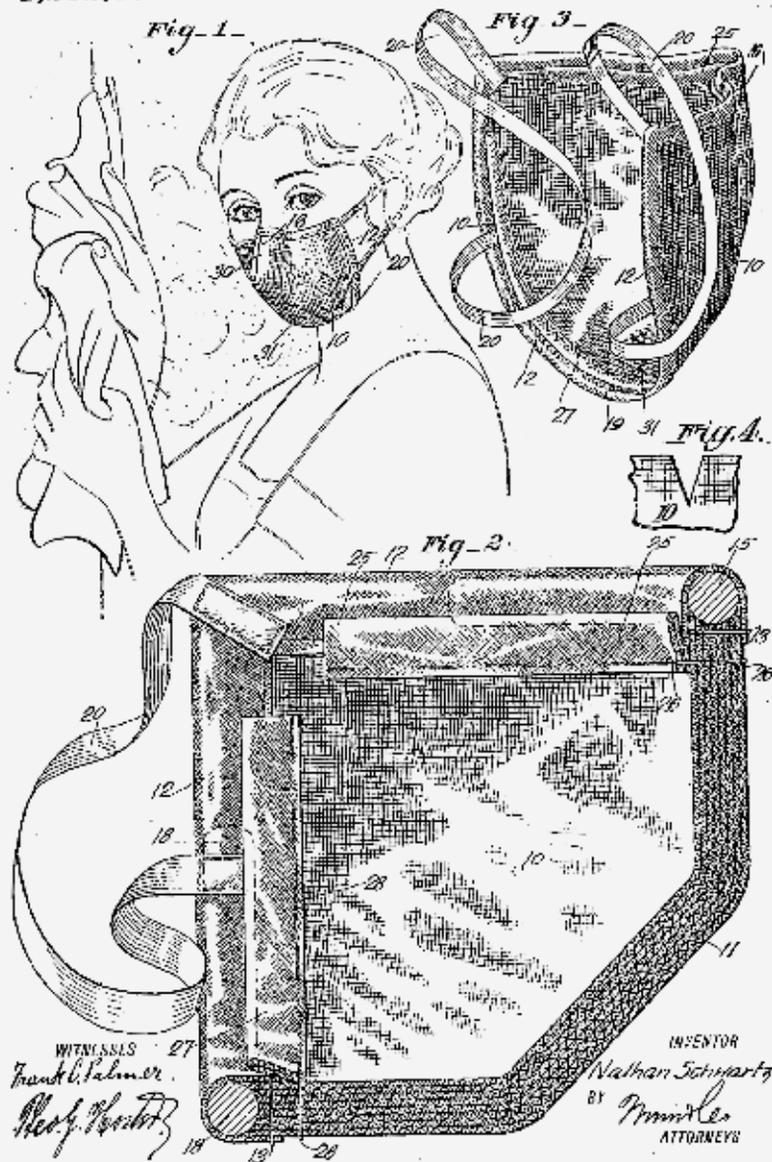
VERCELLONI 2008

Vercelloni M., *Breve storia del design italiano*, Carocci, Roma 2008.

N. SCHWARTZ.  
RESPIRATOR MASK.  
APPLICATION FILED MAR. 26, 1913.

1,292,095.

Patented Jan. 21, 1919.



WITNESSES  
Frank L. Palmer  
Geo. H. Foster

INVENTOR  
Nathan Schwartz  
BY *Primmer*  
ATTORNEYS

MUTAZIONI ED EMERGENZE. IL DESIGN A SUPPORTO  
DELL'INNOVAZIONE E DEI PROCESSI DI ACCELERAZIONE  
MUTATIONS AND EMERGENCIES. DESIGN FOR INNOVATION  
AND FOR THE ACCELERATING PROCESSES OF THE CITY

*Valentina Gianfrate*

The dangers associated to a permanent and pervasive condition of risk, the depletion of natural resources and the progressive social and urban polarisation that emerged during the COVID-19 emergency period, are inspiring a renewed reflection on the meaning and role of design cultures, in their multiple articulations and potentialities. The urgent need to face current challenges and plan a new era (new normal, next normal?) is emerging at a global level, offering a precious opportunity to observe how innovation processes are rapidly modifying society, its dynamics and its environments.

Interpreting the city as an organism in continuous production, it emerges the need to support the mutations' processes, to map their impacts in different innovation domains, amplify their benefits and contain their critical aspects by sharing trajectories and values and designing increasingly adaptive enabling tools.

Design and technology in these transformative processes of cities assume the role of medium: defining touch-points for the representation, narration and sharing of information on the state of the city; in the actions of urban prototyping of processes, services, collaborations; as tools for anticipating and building scenarios; in facilitating the building process of collaborative environments and distributed intelligence.

The current emergency has challenged the very broad paradigm of consumption and production on which most contemporary social systems are built, opening up reflection and experimentation on open science and open production approaches, and highlighting the necessary dimension of how global collaboration to achieve an international effort to these big challenges.

During the emergence period, companies began to come together to work in 'open mode' on an unprecedented level, putting the ability to create value before the opportunity to accumulate profits, and demonstrating that the existing protocols for designing, testing and implementing innovation were in some cases overly time-consuming.

The big amount of data accumulated during this sudden regime change supports the design investigation about the particular combinations of people, uses, experiences and infrastructures that enable organ-

isations to work and act in distributed forms, recognising collaboration and communication as pivots in the activation of innovative behaviours.

The large-scale adoption of these behaviours could mark fundamental changes in societal attitudes and renegotiate the role of the community in generating positive impacts on the social challenges of our time, but especially in assuming the city as a place of open production.

The recognised influence of design on consumption patterns, the ability to transmit attitudes and values, is able to contribute to these challenges, for example by translating the objectives of sustainable development and responsible innovation into the language and codes of products, business models, services and infrastructures by designing new experiences and imagining their impact. Anticipating people's interactions with enabling technologies and providing them with products, living and working spaces, supporting human actions with advanced experiential forms of knowledge, fostering collaborative environments, are the key objectives for a design culture that is highly responsive and adaptive and prepared for all possible scenario changes that will occur in the future.

## **Processi pratiche e prototipi per la città in mutazione**

Le grandi crisi che hanno caratterizzato l'ultimo ventennio (a partire dalla crisi economica del 2008, la crisi climatica in corso e l'ultima crisi sanitaria del 2020) si sono diffuse nelle geografie più diverse, nelle zone rurali e nelle città, in grandi metropoli e in piccoli centri urbani, nei quartieri periferici tanto quanto nei quartieri centrali (COHEN 2011). Ogni periodo di crisi ha rappresentato anche l'occasione sia per il sistema produttivo ma anche per quello socio-economico di esplorare nuove opportunità di cambiamento. Nuovi cicli economici hanno portato a trasformazioni strutturali nella composizione della produzione e della domanda, contribuendo a una forte spinta verso beni e servizi nuovi e migliori (ARCHIBUGI *et al.* 2012). Le crisi costituiscono dei catalizzatori di innovazione in quanto influenzano le organizzazioni in un processo di semplificazione e allo stesso tempo inducono a valutare attentamente come competere per un riposizionamento sul mercato, formare i propri dipendenti (in riferimento ad esempio a digitalizzazione, distanziamento e misure di sicurezza in periodo COVID) e misurare l'efficacia di servizi nuovi ed esistenti.

La capacità del design di occuparsi attivamente delle inevi-

tabili interruzioni, delle inflessioni e anche dei “fallimenti” che emergono dalle mutevoli esigenze sociali, di mercato e politiche, si materializza su scale temporali sempre meno estese, ma che generano comunque impatti significativi (MARCINKOSKI 2016). Le crisi come causa di mutazioni urbane hanno influenzato tutti i vari ambiti disciplinari nel settore del design, dalla produzione, alla comunicazione, allo studio delle interfacce, all’elaborazione di servizi maggiormente rispondenti alle esigenze emergenti alle diverse scale. Perseguendo il principio dell’“uomo al centro” il design si è interrogato su come intercettare le esigenze in continuo adattamento e cambiamento delle persone e sugli strumenti maggiormente efficaci a sostenere una progettazione flessibile e non definitiva e sempre più generativa (CAETANO *et al.* 2020). La continua evoluzione degli strumenti nell’ambito del progetto ha prodotto la trasformazione non solo dei sistemi hardware e software legati al design, ma ha anche condotto a una revisione dei processi sia di analisi che di sintesi nella problematica progettuale. Emerge pertanto il rafforzamento dell’approccio collaborativo e generativo, a beneficio di ogni individuo all’interno del sistema, capace di incoraggiare nuove forme di sviluppo economico, anche mediante scambi decentrati (TELALBASIC 2015).

Attraverso la creazione di nuove filiere valoriali, cresce l’opportunità che i sistemi di produzione/consumo collaborativo diventino lo strumento più appropriato nell’individuazione di modelli alternativi per questo tipo di scambi. In questo modo si influenza positivamente la qualità delle interazioni umane in generale, muovendosi verso la costruzione di processi di comunità *peer-to-peer* e verso forme di design generativo, in cui progettazione, prototipazione e produzione avvengono contemporaneamente. L’esperienza d’uso, adattiva, personalizzata e progettata con la partecipazione degli utenti, diviene fondamentale per garantire sostenibilità, equità e, in generale, un miglioramento della vita delle persone, e un orientamento verso logiche di produzione sostenibile e responsabile.

Prendendo in esame le mutazioni a scala urbana, i principi ecologici, gli aspetti legati all’innovazione sociale, l’adozione di un approccio generativo ha la capacità di stimolare nuove forme di vivere e produrre la città. Da qui la necessità di generare nuove strategie che trasformino la città attraverso pro-

cessi resilienti, che non hanno sempre lo stesso ritmo: con periodi di graduale cambiamento interagiscono quelli di rapido cambiamento innescando dinamiche che interagiscono attraverso dimensioni temporali e spaziali imprevedibili (GUNDERSON, HOLLING 2003). L'emergenza sanitaria che ha investito il contesto globale a partire dalla fine del 2019 sta generando conseguenze di grande mutazione su aspetti materiali e immateriali della società, sui contesti urbani e nelle dinamiche di vita quotidiana.

Mutano gli spazi della città, ponendo numerosi interrogativi sui modelli urbanistici (SENNETT 2020) e di fruizione di spazi pubblici e privati, spazi aperti e conclusi a scala urbana, che si portano dietro l'urgenza di un ripensamento sia interno alle aree urbane, sia nelle modalità di collegamento tra la città e i contesti periurbani.

La disponibilità di nuovi spazi e l'indisponibilità di luoghi consolidati, seppur temporanea, incide sul cittadino e sul suo ruolo di produttore di tempi, flussi, servizi, prodotti e scarti della città.

Le nuove modalità di consumo e di accesso ai beni (fisico e virtuale), l'adozione di modelli lavorativi basati su *smart-working* e decentralizzazione (cito ad esempio l'esperienza di Southworking che promuove forme di lavoro decentralizzato attraverso il rilancio e la promozione del Meridione e delle aree interne dell'Italia), la necessità di conciliare anche spazialmente il sistema famiglia-lavoro, hanno determinato l'accelerazione nel *capacity building* di una parte della cittadinanza. Grazie a processi comunicativi continui, e in molti casi più accessibili rispetto al passato, cambia l'interesse e, di conseguenza, cambiano anche le competenze dei cittadini su temi quali la salute, la prevenzione, il benessere in tutte le sue componenti, i dati e la loro interpretazione, ecc.

Cambia inoltre la percezione di città da parte dei cittadini, influenzata da regole in continua trasformazione, da protocolli di fruizione in costante aggiornamento, da un nuovo rapporto con le istituzioni e l'informazione istituzionale e dalla necessità di distanziamento fisico che diventa sociale nei momenti più critici dell'emergenza sanitaria, attraverso la chiusura di luoghi di cultura, di sport, di svago e di relazione, da un necessario ripensamento dei tempi e dei servizi.

Viene richiesto costantemente un cambio di comportamento imposto o consigliato, al quale si aggiungono comportamenti indotti dalla paura o al contrario dal desiderio di socialità. Si delineano nuovi *city users* con bisogni, stili di vita e consumi da integrare e tutelare.

Se infatti guardiamo alla città come un organismo in produzione continua, la crisi sanitaria in corso non ha fermato questo processo, ma ne ha cambiato alcune componenti, ne ha integrate di nuove, dovute alla presenza di nuove tipologie di utenti e ai loro bisogni. Ci si interroga se sia possibile costruire reti di sicurezza migliori per i lavoratori più vulnerabili, oppure quali siano le modalità e gli strumenti per superare il *digital divide* di intere fasce di popolazione globale, o ancora quali siano i sistemi ibridi capaci di bilanciare le efficienze ottenute dal lavoro a distanza con i benefici delle interazioni sociali e con la creatività e l'innovazione generate dal lavoro di persona con gli altri, domandandosi quali siano le nuove aspettative sulla flessibilità, sulle condizioni di lavoro e sull'equilibrio di vita privata/vita pubblica (SLACK TEAM 2020).

L'individuazione, classificazione e "controllo" di questi processi risulta particolarmente difficoltoso sia a causa dell'imprevedibilità dell'evoluzione e del perdurare dello stato di emergenza e sia a causa della scarsa propensione all'improvvisazione, alla velocità di reazione e alla flessibilità nelle risposte dell'attuale sistema istituzionale socio-ambientale-economico.

Il fenomeno di mutazione scatenato dall'emergenza sanitaria del COVID-19 ha assunto proporzioni talmente rilevanti da essere oggetto di approfondimento da parte di studiosi, istituzioni, soggetti privati, che, con l'obiettivo di tenere traccia di queste mutazioni, sono stati promotori di numerose iniziative di mappatura, co-alimentate da una pluralità di soggetti, come ad esempio le istituzioni centrali di diverse nazioni, grandi organismi a scala globale (Banca Mondiale, WHO, Unicef), fino ad arrivare ad associazioni, gruppi di *data scientists*, cluster produttivi, mettendo in evidenza un inarrestabile fermento legato ai diversi domini di innovazione che si sta manifestando sia negli ambienti più canonici della ricerca, sia in ambiti più legati al mondo della produzione e dei creativi.

In prima istanza per far fronte all'emergenza e alla contingenza di soluzioni rapide e facilmente applicabili e in se-

conda istanza per prefigurare e abilitare nel tempo un'era *new normal* (McKINSEY 2020) o *next normal* (UNESCO ha lanciato una campagna a luglio 2020) o *lasting normal* (FLORIDA 2020), sono state messe in campo in tutti i settori (da quello sanitario, alla scuola, al lavoro, alla distribuzione dei beni alimentari, alla fruizione dei beni culturali, ecc.) iniziative prototipali, in un processo di continuo affinamento e verifica dell'efficacia e dell'adattabilità delle soluzioni individuate. Questo processo iterativo ha avuto l'obiettivo di poter tradurre rapidamente i prototipi in pratiche d'uso e consumo, con ricadute significative anche in forme inusuali di welfare di comunità, di gestione collaborativa, di semplificazione nella *governance* dei processi di mutazione che si sono portati dietro (Brigate di Mutuo Soccorso, servizi di prossimità, supporto alla didattica a casa; decreto Semplificazione Italia).

Secondo McKinsey (2020) le sei forze che modelleranno la prossima era *next normal*, in riferimento in particolare al mondo della produzione, saranno la metamorfosi della domanda, una forza lavoro modificata, basata su una forte richiesta di nuove competenze, soprattutto digitali, la divisione sociale tra le organizzazioni in relazione soprattutto ai lavoratori in prima linea, i cambiamenti nelle aspettative di resilienza, una regolamentazione incerta o non sufficiente a tutelare lavoratori e cittadini, l'evoluzione del virus.

In questo momento di incertezza, non si è fermata la spinta all'innovazione che ha interessato gli ambienti e gli spazi di vita per l'uomo, la comunità e il digitale, l'emergenza e le strategie per affrontarla. In alcuni casi è stata il risultato di vere e proprie chiamate alle armi per creativi, scienziati, innovatori sociali, *data scientists*, *makers*, studenti da parte di istituzioni, istituti di ricerca<sup>1</sup>, università (ad esempio l'Università di Bologna con il progetto *Operten*), municipalità, agenzie pubbliche e fondazioni (fra tutte la città di Vienna con *Creatives for Vienna*, Berlino con *HACK THE CRISIS*, Londra con *Post-CoronaVirus London*) in una prospettiva di accelerazione e sperimentazione. In altri, invece, tale spinta è stata innescata da iniziative autogestite sia individuali che collettive, sia pubbliche che private, sia di natura imprenditoriale che no profit. Obiettivo comune: produrre risposte efficaci in tempi rapidi alle istanze continue di intervento. Alcuni governi – compre-



*I won't change the world n°4*  
2007-2020. Alessandro  
Nassiri, stampa Inkjet su  
carta cotone. Artwork  
realizzato in occasione di  
*I Have a Gift*, un progetto  
di solidarietà e arte a favore  
degli Ospedali COVID-19  
d'Italia, 6-15 aprile  
2020, organizzato dalle  
associazioni Wunderbar  
Cultural Projects e Ramdom.

si quelli del Burkina Faso, della Colombia, dell'Estonia e della Lettonia – hanno organizzato *hackathon* o “sfide pubbliche all’innovazione”, invitando *stakeholder* esterni a sviluppare nuove tecnologie in un breve periodo di tempo per contrastare gli effetti della pandemia. Ad esempio, l’*hackathon* dell’Estonia ha prodotto il *concept* iniziale per il monitoraggio delle scorte di dispositivi di protezione personale. Questa apertura a sollecitare *feedback* esterni – non solo sulla politica, ma su come utilizzare la tecnologia nel governo del territorio – rende i *decision makers* maggiormente ricettivi verso le ultime forme di ricerca e sviluppo e fortemente propensi ad adottare tecnologie all’avanguardia per il futuro.

La collaborazione tra i diversi livelli di governo, il settore privato, la società civile e altri *stakeholder* ad esempio del terzo settore, sarà sicuramente una nuova norma e deve essere sostenuta in modo da superare i vincoli di capacità di ciascun gruppo di *stakeholder* di rispondere da solo a una crisi. Le partnership locali possono costituire uno strumento efficace ed efficiente (MIRAGLIA 2020), poiché fanno leva sui punti di forza di ogni attore e collettivamente traggono vantaggio dalla capacità di fornire una risposta globale, condividendo risorse e capacità tra pari e non.

Le due esigenze di rapidità e di efficacia hanno dovuto confrontarsi con la necessità di incrementare le *capability* di cittadini, istituzioni e imprese, riducendo distanze e differenze digitali e influenzando su interi settori socio-economici: da quelli maggiormente legati alla salute, al commercio, alla fruizione dei servizi, anche culturali, della città.

Il ricorso alle tecnologie digitali ha supportato i governi pubblici di tutti i livelli nell’individuazione di risposte alla crisi a breve termine, provando a limitare le ripercussioni socio-economiche a medio termine e suggerendo nuove forme per reinventare le politiche e gli strumenti esistenti a lungo termine, attraverso il coinvolgimento delle organizzazioni della società civile, delle imprese, degli imprenditori sociali e del pubblico in generale. Tale coinvolgimento collettivo è stato supportato/attivato da un flusso continuo di comunicazione e di dati, multilivello e multicanale, molti anche derivanti direttamente dai cittadini singoli o organizzati, attraverso forme di partecipazione elettronica (ad esempio “MY COVID-19 STORY: lau-

nch of a youth storytelling campaign” dell’UNESCO, oppure “#noicisiamo” di legacoopsociali). La necessità di conoscere e condividere l’informazione ha rappresentato un motore essenziale per scardinare sistemi di innovazione lineare muovendosi verso forme di innovazione aperta e “costellata” (NORMAN, VERGANTI 2014), generata in alcuni casi attraverso processi di co-creazione alle diverse scale. Ad esempio, se guardiamo al settore dei servizi digitali, numerose esperienze testimoniano un forte impegno in tutti gli ambiti:

- in alcuni paesi, i provider Internet si sono impegnati a mantenere la capacità di rete e i servizi per le funzioni di *governance* in situazioni di criticità, in particolare per gli ospedali e per le chiamate di emergenza, e a migliorare la diffusione delle informazioni al pubblico, anche attraverso gli avvisi via SMS. Nel corso della seconda ondata autunnale, in Italia, i grandi player telefonici hanno messo a disposizione giga di rete gratuiti per la didattica a distanza;

- la Commissione europea, insieme all’Organismo dei regolatori europei delle comunicazioni elettroniche (BEREC), ha lanciato uno speciale meccanismo di segnalazione per monitorare il traffico Internet in ogni stato membro e garantire la connettività;

- numerose aziende private hanno collaborato con le agenzie governative per sviluppare applicazioni sanitarie che aiutano i pazienti, il personale ospedaliero e i medici a monitorare, analizzare e reperire in tempo reale attrezzature mediche specifiche come ventilatori, maschere facciali, guanti e dispositivi di protezione.

La maggior parte delle soluzioni innovative *quick to market* è nata nel settore privato, ma le esperienze maggiormente interessanti nello sviluppo e nell’adozione di nuove tecnologie si sono verificate grazie a partnership pubblico-privato. Ad esempio, il ricorso a intelligenza artificiale (IA) e robotica ha supportato l’avanzamento nella fornitura più efficace di servizi pubblici: durante l’epidemia, molte persone si sono rivolte ad autocontrolli per individuare i sintomi e hanno avuto accesso a “medici virtuali” attraverso la telemedicina per ottenere consigli medici mirati. I *chatbot* multilingue hanno offerto soluzioni per superare le barriere linguistiche, accedere alle informazioni e comunicare con gli operatori sanita-

ri. Sono state adottate tecnologie di stampa 3D per produrre valvole di ricambio per i dispositivi di rianimazione e schermi protettivi per il viso dei medici per far fronte alla carenza dei dispositivi in dotazione agli ospedali. Robot e droni sono stati efficaci nel fornire sicurezza e igiene riducendo così l'esposizione al rischio sanitario del personale. I robot di sterilizzazione dotati di luci ultraviolette sono stati adottati per disinfettare gli ospedali e le aree contaminate. Altri robot monitorano i parametri vitali dei dispositivi medici o permettono ai pazienti di comunicare a distanza con gli infermieri. I robot di pattuglia che utilizzano il riconoscimento facciale e le telecamere termiche sono attualmente impiegati negli aeroporti e nei luoghi pubblici per scansionare le folle e identificare le persone potenzialmente infette, per monitorare le strade, consegnare forniture mediche o disinfettare gli spazi pubblici.

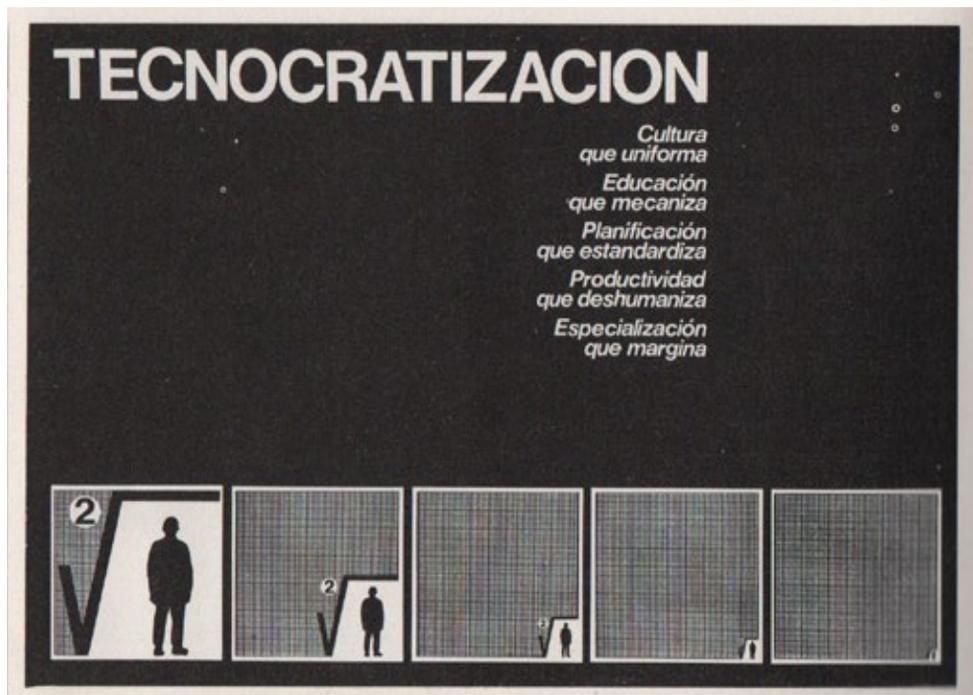
Molti aspetti necessitano ancora di approfondimenti, come ad esempio il problema evidente del *digital divide* (WEF 2020), che si compone di due aspetti principali: la mancanza di accesso alla rete dovuta all'assenza di infrastruttura tecnologica, e la mancanza di alfabetizzazione tecnologica e/o di competenze che consentano di usare la componente digitale dei servizi in maniera effettivamente partecipativa. Il periodo di lockdown ha evidenziato che sono la socialità e la collaborazione degli utenti della rete a generare il valore di connessione, e pertanto quest'ultimo dipende strettamente dalle dinamiche di relazione sociale: il modello *open source* si rivela pertanto più efficiente di quello basato sul sapere proprietario. L'utente, quindi, dovrebbe manipolare, appropriarsi e scambiare servizi e prodotti *open source* in piena libertà. Ed è nello scambio che questo accumula valore, secondo modalità differenti rispetto a quelle dei prodotti/servizi tradizionali. Molti sforzi devono essere completati per sviluppare strategie di governo digitale concentrate sul miglioramento della protezione dei dati e delle politiche di inclusione digitale, nonché sul rafforzamento delle politiche e delle capacità tecniche delle istituzioni pubbliche.

## Tecnologie come acceleratori di mutazione e tecnologie abilitanti

La città quale organismo in produzione continua (CÉSPEDES RESTREPO, MORALES-PINZÓN 2018) è fondata sulla domanda, come suggerisce Amendola (2019) e animata da bisogni e risposte collaborative, da dati e da informazioni condivisi (CARTA 2016). Emerge la necessità di supportare tali forme di produzione con strumenti abilitanti, che siano in grado di sostenere le mutazioni urbane e i loro processi, di mapparne gli impatti, di amplificare i benefici e contenere le criticità, adottando modalità di condivisione di traiettorie e di valori. L'innovazione e lo sviluppo in ambito tecnologico hanno consentito una diffusione su larga scala di questi strumenti abilitanti, digitali, o con interfacce fisiche e tangibili, che sono entrati a pieno titolo nelle pratiche di *governance*, gestione e svolgimento delle attività e dei servizi all'interno delle città.

Nel momento in cui è emerso il grande potenziale di applicazione di tali tecnologie, le città hanno cominciato ad assorbire questi nuovi strumenti, attraverso un approccio tecnocratico: la visione iniziale legata alle *smart cities* prevedeva infatti un ricorso diffuso a sistemi digitali soprattutto legati alla sorveglianza e al controllo, integrando realtà virtuali, piattaforme di gestione, con grandi promesse sull'"intelligenza" delle città. Tale modello è apparso poco dopo gli esordi molto centrato sugli aspetti di infrastrutturazione e poco aderente invece alla reale *capability* delle istituzioni, delle imprese, dei cittadini, dimostrando la sua incapacità di includere le istanze necessarie al miglioramento della vita dei cittadini, perché scollegato dai problemi reali, e incapace di collocare i cittadini al centro del processo di sviluppo (BRIA, MOROZOV 2018).

L'immaginario delle *smart cities* proposto da *policy makers* e dall'industria privata è apparso come una panacea per le questioni urbane (VAN TIMMEREN, HENRIQUEZ 2015): l'adozione delle Information and Communication Technologies (ICT) avrebbe reso le città più efficienti, sostenibili dal punto di vista ambientale, attrattive anche dal punto di vista economico, in risposta a una evidente inefficienza e capacità di adattarsi al cambiamento. L'evidente debolezza del modello proposto ha supportato un progressivo cambio di paradigma, in cui al con-



*Tecnocratization.*  
Da *L'industria del non costruito*. Otto problemi contemporanei, Eduardo Terrazas, Raimundo Cuervo, Nuevas Alternativas, in "Spazio e società, Rivista internazionale di architettura e urbanistica", n. 1, 1978.

chetto di “smart cities”, nato alla fine degli anni Novanta, è stato sostituito nel dibattito scientifico e nelle *policy* europee quello di “smart communities”, considerando le tecnologie strumenti a supporto dell’abilitazione del cittadino alla vita istituzionale e non istituzionale della città, alla democratizzazione della vita pubblica, all’inclusione sociale dei cittadini, alla creazione di servizi e prodotti innovativi per accrescerne la qualità della vita (BOULANGER 2020). Il cittadino torna quindi al centro: John Harlow, esperto della ricerca sulle *smart cities* presso l’Emerson College Engagement Lab, afferma che «l’intelligenza nelle città deriva dalla comprensione di ciò che è importante per i cittadini e dei problemi che stanno vivendo». Pertanto, una città non può essere considerata intelligente se non ruota intorno agli esseri umani. Le *Human Smart Cities* rappresentano quindi una nuova generazione di *smart city*, in un continuo bilanciamento tra l’infrastruttura tecnologica (l’hardware) con fattori *soft* come l’inclusione sociale, l’*empowerment* dei cittadini e l’interazione delle persone in ambienti fisici e virtuali (PERIPHÈRIA 2014).

Questo processo complesso, che mette a servizio della componente socio-economica le tecnologie, si traduce in nuovi linguaggi di relazione, strutture, metaprocessi e questioni etiche e umanistiche (PORTUGALI *et al.* 2012). Per definirne la complessità si è fatto ricorso a nuove definizioni: la *Sustainable city*, la *Just city*, l’*Healthy city*, la *Resilient City*, la *Creative city*, la *Knowledge city*: ognuna con un manifesto, strumenti, strategie e “regole economiche” dedicate, ma che di fatto riportano al centro l’uomo e la società e propongono direttrici di cambiamento verso sistemi più bilanciati di innovazione e integrazione tecnologica (KOMNINOS *et al.* 2014).

Un cambiamento il più sistemico possibile che coinvolge e fa interagire fra loro diversi elementi: nuove tecnologie, prodotti e servizi; nuove regolamentazioni e nuove *policy*; nuove tipologie di mercato; un cambiamento nelle abitudini e nelle norme sociali.

In un rapporto al Global Center for Public Service Excellence dell’UNDP, Allio (2014) menziona il ruolo del *Design Thinking* nel dare voce agli utenti finali di un prodotto o servizio e nel coinvolgerli nel processo decisionale, e lo presenta come un grande strumento di supporto ai governi per affrontare

le sfide attuali, come la mancanza di fiducia del pubblico nelle azioni del governo, le questioni sociali ed economiche diffuse e interconnesse, i problemi complessi e una *governance* confusa. In quest'ottica si configura un nuovo ruolo del design e della tecnologia nei processi trasformativi delle città: come cerniera di mediazione, nella progettazione dei *touch-point* di rappresentazione, racconto e condivisione delle informazioni sullo stato delle città, nelle azioni di prototipazione urbana di processi, servizi, collaborazioni, come strumento di anticipazione e costruzione di scenari, nella facilitazione di un processo di costruzione di un ambiente di intelligenza collaborativa e distribuita, integrando molteplici risorse umane e tecnologiche (ACCENTURE 2011). Il contributo dei cittadini, degli utenti e dei consumatori allo sviluppo di soluzioni in tutti gli aspetti della vita e dell'attività della città, l'interconnessione di dispositivi, applicazioni e servizi elettronici sta accelerando questo processo che spesso non si avvale di strumenti codificati e prefigurati, ma adotta strumenti personalizzati, generativi e adattivi in grado di supportare le mutazioni spontanee, inaspettate, progressive o improvvise, predeterminate o contingenti.

Durante il periodo emergenziale COVID-19, la tecnologia, anche attraverso i nuovi mezzi di comunicazione, ha rafforzato il suo ruolo di mediazione supportando il collegamento tra il governo e i cittadini, il coinvolgimento nella vita pubblica, stimolando e sostenendo le attività di collaborazione, l'inclusione digitale e l'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. È emerso il vantaggio competitivo delle tecnologie soprattutto in un'ottica di scalabilità: le soluzioni tecnologiche possono spesso essere ampliate rapidamente per servire un'intera comunità e persino essere replicata in nuove comunità con sforzi e costi molto ridotti. Questo incide sulla moltiplicazione dell'impatto, apportando anche un valore aggiunto intrinseco alla scalabilità, con soluzioni che diventano sempre più efficaci con l'aumentare dei loro utenti.

La rapida accelerazione di soluzioni ad alta e bassa tecnologia sta sostenendo un ripensamento dei luoghi in cui viviamo, lavoriamo e giochiamo in un'ottica più accessibile e più inclusiva, con caratteristiche – in via di evoluzione per far fronte alla minaccia di Covid-19 – che si basano tutte su infrastrutture flessibili, agili e resistenti.

Mentre la parte hardware si sta concentrando su soluzioni temporanee di adattamento (piste ciclabili, spazi pedonali davanti le scuole, segnaletica di distanziamento in parchi e giardini), le tecnologie e i sistemi ICT stanno invece consolidando un ruolo chiave, anche attraverso la creazione di ambienti collaborativi e creativi che permettono l'interazione dialogica con e tra i cittadini, con un approccio incentrato sull'umano. Stiamo assistendo a risposte all'emergenza sanitaria in corso che si concretizzano in soluzioni avanzate dal punto di vista strutturale, scientifico e tecnologico, ma anche da quello culturale e sociale: valorizzando la capacità anticipatoria e mediatrice delle discipline del design è possibile lavorare sul concetto di accesso alle innovazioni, su quello di interfaccia tra cittadini, istituzioni e imprese, sul capitale relazionale tra persone, risorse, dati e flussi.

Il design interviene quindi nel ridisegnare le esperienze del cittadino per prepararlo al *new normal*, *next normal*, favorendo forme di comunicazione multidirezionali, nuovi livelli di attenzione sulla salute personale e il benessere, ripensando gli spazi di incontro e riattrezzando lo spazio di lavoro sia nella loro "versione" in presenza o virtuale. Harkins (1994) afferma che i designer stanno «umanizzando la [...] tecnologia, dando significato agli oggetti della nostra epoca», in risposta anche all'utente finale, che non è interessato tanto alla tecnologia in sé, quanto alla tecnologia che è incorporata nello spazio e contribuisce all'esperienza complessiva progettata.

Numerosi filoni di ricerca e sperimentazione si stanno concentrando sull'accessibilità ai dati e alle tecnologie in modo innovativo, adattabili ai contesti e alle esigenze, al servizio dei cittadini, delle scuole e delle imprese, generando nuove forme di conoscenza per gli attori e gli utenti della città, sottolineando il diritto di utilizzare i contenuti che la città stessa produce in un flusso creativo continuo. Questo flusso è necessario per sostenere la collaborazione dei cittadini nei processi di sviluppo sociale ed economico su scala urbana, creando un terreno fertile per la messa in rete dei loro talenti (come dichiarato dall'Istituto per l'apprendimento permanente dell'UNESCO). A partire dalla prima fase di lockdown è emersa una gamma ibrida di pratiche e processi, di usi e funzioni urbane temporanee fissate da una vasta gamma di attori formali e informali.

Questi esperimenti sono diventati prototipi di progetti scalabili, sostenibili e ad alta diffusione e sono diventati il banco di prova di metodologie innovative e di ibridazione tecnologica a scala urbana finalizzata a:

- *ottimizzare servizi esistenti*. Ad esempio, il governo della Catalogna ha integrato una nuova funzionalità nell'app del trasporto pubblico per informare i passeggeri sui livelli di occupazione degli autobus in tempo reale con l'obiettivo di garantire una distanza fisica sicura sulle vetture. Altri casi, ad esempio, hanno integrato servizi per supportare forme di economia collaborativa a base volontaria su piattaforme digitali già pre-esistenti, come, ad esempio, Goodgym - UK, Economy of Hours - London, #ProtègeTonSoignant a Parigi che rappresenta un team di medici, professori, ingegneri, sviluppatori artisti aderenti al movimento del Solidarity Collective. Altri casi riguardano, ad esempio, gli strumenti di incontro online (ad esempio Google Hangouts, Microsoft Teams e Zoom) che hanno svolto un ruolo cruciale nella realizzazione delle aule digitali. Hanno anche progressivamente ricreato l'atmosfera di un'aula fisica, permettendo agli studenti di interagire e collaborare tra loro mentre completano i compiti di gruppo e continuano a costruire le capacità interpersonali. Le tecnologie *cloud* hanno facilitato la condivisione delle risorse di apprendimento, come gli appunti delle lezioni e i compiti in classe.

Emittenti pubbliche come la BBC nel Regno Unito e la PBS negli Stati Uniti hanno intensificato la loro offerta di contenuti educativi durante la pandemia per sostenere la formazione continua degli studenti colpiti dalla chiusura delle scuole e impossibilitati dal seguire la didattica a distanza;

- *riprogettare servizi esistenti in chiave digitale*. Secondo una nuova indagine globale condotta da McKinsey sul corpo dirigente, è emerso che le loro aziende hanno accelerato di tre o quattro anni la digitalizzazione delle interazioni tra clienti e *supply-chain* e delle loro operazioni interne. Durante la pandemia, i consumatori si sono spostati drasticamente verso i canali online, pertanto aziende, industrie ed enti pubblici e privati hanno risposto rapidamente in base alle nuove esigenze emerse.

A partire dal settore sanitario, l'ambito dei servizi ha ripensato in chiave digitale le proprie funzioni. Iniziative di *e-health* e *remote health* hanno abilitato la rapida adozione della teleas-

sistenza e della gestione delle cure a distanza, riducendo il carico di pazienti e l'onere delle strutture in loco. Con i pazienti che mostrano una maggiore preferenza a evitare le strutture sanitarie ad alto rischio, l'uso della telemedicina si è rapidamente esteso durante la pandemia, agevolato da strumenti di videoconferenza per il teleconsulto.

Come impatto sull'innovazione tecnologica, la proliferazione delle cure a distanza sta accelerando la ricerca sull'intelligenza artificiale (IA). La crescente quantità di dati medici generati attraverso l'adozione di cure via digitale ha catalizzato l'uso dell'analitica abilitata all'IA nella fornitura di assistenza sanitaria, facendo avanzare il perfezionamento delle applicazioni incentrate sulla diagnosi, sul trattamento e sulla razionalizzazione dei flussi di lavoro. L'infrastruttura digitale per l'aggregazione dei dati sta quindi abilitando una cultura emergente di collaborazione e di dati aperti con forti ricadute sulla ricerca verso forme di *open innovation* e *open science* di cui si parlerà più approfonditamente nel paragrafo successivo. Questo quadro aperto fornisce una preziosa piattaforma per far progredire la cooperazione scientifica tra pari e dimostra il potenziale di una cultura di collaborazione transfrontaliera su questioni di importanza globale, generando nuove intuizioni a un ritmo più rapido rispetto alla fase pre-COVID, attraverso:

- la creazione di nuovi servizi, che necessita di uno sguardo ancora più ampio, partendo dalla mappatura di tutti gli *stakeholder* coinvolti e delle loro reciproche relazioni. Anche in questo caso ci sono state numerose mappature sulle forme di innovazione prodotte durante il periodo emergenziale, ma è possibile riconoscere alcuni grandi *cluster* in cui raggruppare sia nuove metodologie che nuove forme di integrazione tecnologica:

- iniziative finalizzate ad aumentare la trasparenza sui modelli di previsione e sui dati che influenzano le strategie del governo;
- soluzioni per consentire/amplificare la partecipazione del pubblico nelle iniziative a scala urbana;
- piattaforme o applicazioni digitali per tenere i cittadini informati, offrendo dati aperti;
- servizi di distribuzione di beni di prima necessità;
- il controllo e la verifica dell'aderenza alle regole e ai dispositivi di sicurezza imposti e/o consigliati dai governi;

- informazioni proattive per le comunità interessate, comprensive di forme di sostegno economico e sociale, ma anche psicologico.

I progetti e i prototipi sviluppati a partire dalla prima fase emergenziale COVID-19 suggeriscono cambiamenti nei meccanismi, nella cultura e nei risultati raggiungibili, puntando a una migrazione dei comportamenti verso forme più sostenibili e a innovazioni culturali, sia individuali che collettive, in grado di segnare un ampliamento degli indici di qualità nell'offerta di servizi e nell'esperienza di fruizione delle città. Lavorare in un'ottica di progettualità e di prototipazione in risposta anche a grandi temi, consente infatti di indagare su contesti, barriere e opportunità specifiche, che poi informano lo sviluppo di miglioramenti sistemici più generali. Questa comprensione dell'ecosistema punta a identificare quali attori è necessario coinvolgere o attivare, e quali dinamiche possono facilitare od ostacolare la costruzione e l'implementazione del cambiamento.

## **Gli impatti sui domini di innovazione: generare valore e agire con responsabilità**

I pericoli connessi a una condizione permanente e pervasiva di rischio, di depauperamento delle risorse naturali e di progressiva polarizzazione sociale e urbana, stanno motivando una rinnovata riflessione sul senso e il ruolo delle culture del progetto, nelle sue molteplici articolazioni e potenzialità. Emerge a livello globale l'urgente necessità di affrontare le sfide attuali e di pianificare un nuovo mondo, offrendo una preziosa opportunità per osservare come i processi di innovazione stiano rapidamente modificando la società, le sue dinamiche e i suoi ambienti.

Stiamo assistendo a risposte all'emergenza sanitaria in corso, che si concretizzano in soluzioni avanzate dal punto di vista strutturale, scientifico e tecnologico, ma anche da quello culturale e sociale: valorizzando la capacità anticipatoria e mediatrice delle discipline del design è possibile lavorare sul concetto di accesso alle innovazioni, su quello di interfaccia tra cittadini, istituzioni e imprese, sul capitale relazionale tra persone, risorse, dati e flussi. Un caso interessante è, ad esempio,

quello della RED Reunión de Empresas Españolas del Diseño, che raccoglie quindici tra le principali associazioni di settore spagnole e che, in un'ottica di coesione sociale, ha redatto un manifesto che mette a disposizione del governo i propri sistemi per lavorare insieme al risanamento dell'industria, per guidare la ripresa economica, sociale e culturale del Paese.

La società può essere interpretata come un grande laboratorio in cui si producono forme sociali, soluzioni e significati sempre nuovi, alle quali il design contribuisce nelle sue diverse espressioni, oscillando tra l'attenzione per le soluzioni visibili e i *driver* invisibili che le modellano: creando sistemi innovativi connessi alle reti di attività locali, stimolando la pianificazione per progetti a scale differenziate e complementari (dalla micro alla macro), assumendo il tempo come materia di progetto, generando impatto attraverso iniziative concrete, svolgendo un ruolo di cerniera, investigando la complessa natura sociale delle interrelazioni tra iniziative di governo del territorio, sviluppando nuovi prodotti/servizi e contenuti attraverso il coinvolgimento diretto dei cittadini nella ridefinizione e riqualificazione dei luoghi urbani, riconoscendo il ruolo rilevante della tecnologia in queste dinamiche (GIANFRATE *et al.* 2018).

La pandemia ha influenzato l'innovazione in ognuno di questi ambiti, portando in alcuni casi a un cambiamento ampio e duraturo. Ad esempio, le interfacce automatizzate sono sempre più compatibili con i modelli di business e le preferenze dei consumatori, perseguendo un approccio di *human centered design* nelle filiere di valore, sia dei prodotti che dei servizi.

Tuttavia l'impatto della pandemia e la rapidità dei processi di innovazione sono stati asimmetrici: stiamo assistendo infatti a una forte accelerazione nelle innovazioni in settori ricettivi e che, avendo riconosciuto nel corso del tempo la propria obsolescenza e l'improduttività di alcuni processi "tradizionali", hanno tradotto più rapidamente la crisi in opportunità di sviluppo, attraverso periodi di verifica di fattibilità condensati, e con l'immissione rapida di dati e prodotti sul mercato. D'altro canto, i settori più colpiti dalla recessione o da divario digitale e culturale, stanno puntando a un ritorno alla normalità, perché incapaci di innovare rapidamente e di applicare le lezioni apprese durante questo periodo di sfida estrema alla vita post-pandemica.

L'emergenza in atto ha messo in discussione il paradigma di consumo e produzione, intesi in senso molto ampio, su cui si costruiscono gran parte dei sistemi sociali contemporanei, aprendo una riflessione e una sperimentazione su approcci di *open science* e *open production*, mettendo in luce quanto gli sforzi per una collaborazione internazionale e globale siano necessari e indispensabili.

In un'ottica di *open science*, si sta attivando un processo di innovazione responsabile (VON SCHOMBERG 2015; 2019), in cui si integrano, a forme di conoscenza istituzionale e riconosciuta, forme più informali e dati da sorgenti multiple (BAYRAM *et al.* 2020; SCLOVE 2020). Si osserva quanto la forte partecipazione accademica nella circolazione di conoscenza e dati stia avvenendo sempre più spesso attraverso canali non codificati e regolamentati dalla ricerca scientifica, supportando la creazione di un quadro aperto, che costituisce una piattaforma importante per far progredire la cooperazione scientifica globale nella risposta alle mutazioni in corso e, in ultima analisi, per la cooperazione nella più ampia comunità di ricerca e sperimentazione. E, soprattutto, dimostra una cultura potenzialmente trascendente della collaborazione transfrontaliera su questioni di importanza globale, che determinano di conseguenza un cambiamento sulle infrastrutture dell'innovazione, compresi i laboratori, gli *hub* ma anche l'ecosistema sociale della ricerca (GEORGE *et al.* 2020a).

Queste forme di *open innovation* e *open production* rappresentano il risultato di un cambiamento di paradigma nella creazione di valore (produzione individualizzata, esperienza di co-creazione, reti di produzione, ecc.): supportate dall'apertura dei codici, dei dati e abilitate da tecnologie di trasferimento e comunicazione evolute, le persone sono in grado di produrre in rete, che sta assumendo sempre più le forme di una grande fabbrica virtuale, decentralizzata e guidata a livello locale da soggetti autonomi, altamente modulare in quanto adeguata alla strategia di adattabilità dei sistemi di produzione (DE GRAVE 2010). La cooperazione di soggetti autonomi nel processo di creazione di valore produce l'emergere di effetti positivi e amplificatori, producendo sinergie in modo imprevedibile e irriducibile (REDLICH, WULFSBERG 2011).

Durante il periodo emergenziale le aziende hanno iniziato

a riunirsi per lavorare in “modalità aperta” a un livello senza precedenti, antepoendo la capacità di creare valore all’opportunità di accumulare profitti, dimostrando inoltre che i protocolli esistenti per la progettazione, il test e l’implementazione dell’innovazione sono stati in alcuni casi eccessivamente lunghi.

La sperimentazione, il ritmo di produzione e il rischio sono sicuramente maggiori rispetto al passato, ma in generale nel mondo “corporate”, e, in particolare all’interno delle organizzazioni più innovative, invece di limitare la sperimentazione a un processo interno pre-competitivo, è emersa una maggiore disponibilità ad apportare modifiche a prodotti e servizi che sono già in uso da parte dei clienti. Si tratta di processi di innovazione rapida, in cui ci si concentra su tecnologie semplici con interfacce *user-friendly*, attraverso l’applicazione di *plug-in* subito disponibili o attraverso l’ibridazione tra settori produttivi differenti.

Mentre i dati si accumulano su questo repentino cambiamento di regime, la ricerca del design si interroga, ad esempio, sulle particolari combinazioni di persone, usi, esperienze e infrastrutture che permettono alle organizzazioni di lavorare e agire in forme distribuite, riconoscendo alla collaborazione e alla comunicazione il ruolo di pivot nell’attivazione di un comportamento innovativo.

L’adozione su larga scala di questi comportamenti potrebbe segnare cambiamenti fondamentali negli atteggiamenti della società e rinegoziare il ruolo della collettività nella generazione di impatti positivi sulle sfide sociali del nostro tempo, ma soprattutto nell’assunzione della città quale luogo di produzione aperta.

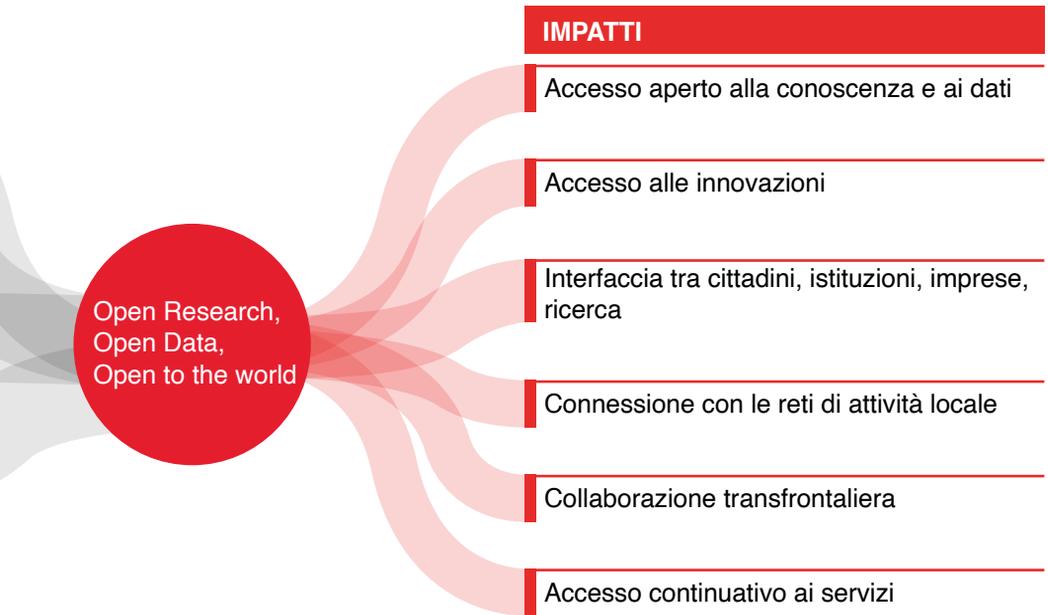
L’imperativo di progettare un mondo migliore, diverso, *new* o *next*, non può chiaramente essere oggetto di sperimentazione esclusiva di designer, progettisti, ricercatori e sviluppatori, ma, attraverso coalizioni di attori è possibile creare una vasta rete di ecosistemi che, motivati da un obiettivo comune e “globale”, costruiscono collegamenti con i partner locali, aiutando al tempo stesso i progettisti a coordinarsi tra loro, utilizzando il potere del collettivo e mappando le ricadute tangibili sulle grandi sfide così come espresse negli SDGs<sup>2</sup>, e nei processi di Ricerca e Innovazione Responsabile (RRI)<sup>3</sup> (EUROPEAN COMMISSION 2013).

ATTORI	AZIONI
Istituzioni globali e locali (WHO, WB, stati, regioni, città)	Osservatori e supporto a idee innovative
Scienza e Ricerca (Health, Data, Urban Design, Services, etc.)	Sviluppo, prototipazione, digitalizzazione soluzioni, Open Sources, Tools
Corporates e Providers	Immissione rapida sul mercato, nuove collaborazioni, integrazione di prototipi, supporto al cittadino
Cittadini, attivisti, associazioni, volontari (Consegne etiche, Brigate di Mutuo Soccorso, TerapiadomiciliareCOVID, etc.)	Supporto a categorie fragili, attivismo civico, condivisione di esperienze, azioni di prossimità

La pandemia ha accresciuto la consapevolezza sulle ineguaglianze attraverso il suo impatto sproporzionato su individui e comunità vulnerabili, mettendo a dura prova l'inclusione sociale. Occorre valutare le conseguenze distributive dell'innovazione e dell'adozione di nuove tecnologie: chi beneficia dell'innovazione? Chi è escluso dalla creazione di ricchezza, e quali sono le sue implicazioni per il benessere? La pandemia, ad esempio, ha sensibilizzato la coscienza collettiva sulla necessità di innovazioni nelle tecnologie e nei modelli di business per combattere il cambiamento climatico e promuovere uno sviluppo sostenibile (GEORGE *et al.* 2020b), soprattutto in seguito alla testimonianza di numerosi scienziati e scienziate che hanno sottolineato la connessione tra lo sfruttamento non sostenibile, cieco e intensivo di terra e risorse naturali e il pericolo di pandemie globali.

Se il design è in grado di influenzare i modelli di consumo, trasmettere attitudini e valori, è anche in grado di tradurre gli obiettivi di sviluppo sostenibile e di innovazione responsabile nel linguaggio e nei codici dei prodotti, nei modelli di business, nei servizi e nelle infrastrutture progettando nuove esperienze, immaginandone l'impatto. Anticipare le interazioni delle persone con le tecnologie abilitanti e fornire loro pro-

Processi di innovazione aperta durante il periodo emergenziale COVID-19: sinergie, iniziative e impatti.  
Art work: Valentina Gianfrate-Simona Colitti.



dotti, spazi di vita e di lavoro, supportare le azioni umane con forme esperienziali avanzate di conoscenza (BIFULCO, CENTEMERI 2020), favorire ambienti collaborativi, rappresentano gli obiettivi chiave per una cultura del progetto che sia ad alto grado di risposta e adattamento e di preparazione a tutti i possibili cambiamenti di scenario che si verificheranno in futuro.

### Note

<sup>1</sup> La MIT COVID-19 Challenge è una serie di *hackathon* virtuali. Il progetto si focalizza nel collegare i team con gli strumenti e le risorse necessarie per sviluppare soluzioni mature che possono essere implementate dai partner del MIT. <https://covid19challenge.mit.edu/>.

<sup>2</sup> L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile è un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 paesi membri dell'ONU. Essa ingloba 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile – Sustainable Development Goals, SDGs – in un grande programma d'azione per un totale di 169 'target' o traguardi. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/>.

<sup>3</sup> La Ricerca e Innovazione Responsabile (RRI) cerca di far emergere apertamente questioni associate alla ricerca e innovazione, in modo da anticiparne le conseguenze e coinvolgere la società nella discussione di come scienza e tecnologia possono aiutare a creare il tipo di società e pianeta che vogliamo per le generazioni future.

## Riferimenti bibliografici

ACCENTURE, 2011

Accenture, *Building and Managing an Intelligent City*. Disponibile a: <https://fm-house.com/wp-content/uploads/2015/01/Building-Managing-Intelligent-City.pdf>.

ALLIO 2014

Allio L., *Design thinking for public service excellence*, UNDP Global Centre for Public Service Excellence, Singapore 2014.

AMENDOLA 2019

Amendola G., *Sguardi sulla città moderna*, Dedalo, Bari 2019.

ARCHIBUGI, FILIPPETTI, FRENZ 2012

Archibugi D., Filippetti A., Frenz M., *The Impact of the Economic Crisis on Innovation: Evidence from Europe*, CIMR Research Working Paper Series, Working Paper No. 5, Birkbeck Centre for Innovation Management Research, London 2012.

BAYRAM, SPRINGER, GARVEY, ÖZDEMİR 2020

Bayram M., Springer S., Garvey C.K., Özdemir V., *COVID-19 digital health innovation policy: A portal to alternative futures in the making*, in "OMICS", vol. 24, n. 8, 2020, pp. 460-469, DOI: 10.1089/omi.2020.0089.

BOULANGER 2020

Boulanger S., *Smarter and Greener*, Franco Angeli, Milano 2020.

BIFULCO, CENTEMERI 2020

Bifulco L., Centemeri L. *Città, preparadness e salute*, in "WORKING PAPERS. Rivista online di Urban@it", n. 1, 2020.

BRIA, MOROZOV 2018

Bria F., Morozov E., *Ripensare la smart city*, Codice, Torino 2018.

CAETANO, SANTOS, LEITÃO 2020

Caetano I., Santos L., Leitão A., *Computational design in architecture: Defining parametric, generative, and algorithmic design*, in "Frontiers of Architectural Research", vol. 9, n. 2, pp. 287-300, <https://doi.org/10.1016/j.foar.2019.12.008>.

CARTA 2016

Carta M., *Progettare la città aumentata*, in "Urbanistica", n. 156, 2016.

CÉSPEDES RESTREPO, MORALES-PINZÓN 2018

Céspedes Restrepo J.D., Morales-Pinzón T., *Urban metabolism and sustainability: precedents, genesis and research perspectives*, in "Resources, Conservation and Recycling", vol. 131, 2018, pp. 216-224. doi: 10.1016/j.resconrec.2017.12.023.

COHEN 2011

Cohen M.P., *Cities in times of crisis. The response of local governments in light of the global economic crisis: The role of the formation of human capital, urban innovation and strategic planning*, Working Paper, No. 2011-01, University of California, Institute of Urban and Regional Development (IURD), Berkeley, CA.

## DE GRAVE 2010

De Grave A., *Sustainability of Micro-Manufacturing Technologies*, in Qin Y. (ed.), *Micromanufacturing Engineering and Technology*, William Andrew, Oxford 2010.

## EUROPEAN COMMISSION 2013

European Commission, *Options for Strengthening Responsible Research and Innovation. Report of the Expert Group on the State of Art in Europe on Responsible Research and Innovation*, Directorate-General for Research and Innovation Science in Society, Bruxelles 2013. Disponibile a: [https://ec.europa.eu/research/science-society/document\\_library/pdf\\_06/options-for-strengthening\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/research/science-society/document_library/pdf_06/options-for-strengthening_en.pdf).

## FLORIDA 2020

Florida R., *The Lasting Normal for the Post-Pandemic City*. Disponibile a: <https://www.bloomberg.com/news/features/2020-06-25/the-new-normal-after-the-coronavirus-pandemic>.

## GEORGE et al. 2020a

George G., Lakhani K.R., Puranam P., *What has changed? The Impact of Covid Pandemic on the Technology and Innovation Management Research Agenda*, in "Journal of Management Studies", vol. 57, n. 8, 2020, pp. 1754-1758.

## GEORGE et al. 2020b

George G., Merrill R.K., Schillebeeckx S.J.D., *Digital sustainability and entrepreneurship: How digital innovations are helping tackle climate change and sustainable development*, in "Entrepreneurship Theory & Practice", 2020, <https://doi.org/10.1177/1042258719899425>.

## GIANFRATE et al. 2018

Gianfrate V., Boeri A., Celaschi F., Longo D., Vai E., *Design e tecnologia applicate al contesto urbano. Le città come laboratorio di conoscenza e innovazione*, in "MD Journal", n. 5, 2018, pp. 188-197.

## GUNDERSON, HOLLING 2003

Gunderson L., Holling C. (eds.), *Panarchy: Understanding Transformations in Human and Natural Systems*, in "Biological Conservation", vol. 114, n. 2, 2003.

## HARKINS 1994

Harkins J., *Is Design Doing its Job?*, in "Machine Design", February 7th, 1994, pp. 53-58.

## KOMNINOS et al. 2014

Komninos N., Tsarchopoulos P., Kakderi C., *New services design for smart cities: a planning roadmap for user-driven innovation*, in *WiMobCity '14: Proceedings of the 2014 ACM international workshop on Wireless and mobile technologies for smart cities*, Association for Computing Machinery, New York 2014, pp. 29-38, <https://doi.org/10.1145/2633661.2633664>.

## MARCINKOSKI 2016

Marcinkoski C., *The City That Never Was*, Princeton Architectural Press, Hudson, NY 2016.

## MCKINSEY &amp; COMPANY 2020

McKinsey & Company, *Covid-19: Briefing Materials*, 2020. Available at: <https://www.mckinsey.com/~media/mckinsey/business%20functions/risk/our%20insights/covid%2019%20implications%20for%20business/covid%2019%20july%2019/covid-19-facts-and-insights-july-6.pdf>.

## MIRAGLIA 2020

Miraglia M., *The Role of Local Governance and Innovative Local Partnership in Response to COVID-19*, Concept note, 2020 KIPA-UN DESA Forum.

## NORMAN, VERGANTI 2014

Norman D.A., Verganti R., *Incremental and Radical Innovation: Design Research vs. Technology and Meaning Change*, in "Design Issues", vol. 30, n. 1, 2014, pp. 78-96.

## PERIPHÈRIA 2014

Periphèria, *The Human Smart Cities Cookbook*, in "Planum. The Journal of Urbanism", vol. 1, n. 28, 2014 (special issue).

PORTUGALI *et al.* 2012

Portugali J., Meyer H., Stolk E., Tan E. (eds.), *Complexity Theories of Cities Have Come of Age*, Springer-Verlag, Berlin-Heidelberg 2012.

## REDLICH, WULFSBERG 2011

Redlich T., *Wertschöpfung in der Bottom-up-Ökonomie*, J.P. Wulfsberg (ed.), Springer Verlag, Berlin-Heidelberg 2011.

## SCLOVE 2020

Sclove R., *Democracy and technology: An Interview with Richard Sclove from Beth Simone Noveck*, in "ACM Journal on Digital Government Research and Practice", vol. 1, n. 1, Article 5, 2020, <https://dl.acm.org/doi/fullHtml/10.1145/3368273>.

## SENNETT 2020

Sennett R., *Come dovremmo vivere? La densità nelle città del post-pandemia*, in "Domus", n. 1046, 2020. Disponibile a: <https://www.domusweb.it/it/architettura/2020/05/09/come-dovremmo-vivere-la-densita-nelle-citta-del-post-pandemia.html>.

## SLACK TEAM 2020

Slack Team, *Moving beyond remote: Workplace transformation in the wake of Covid-19*, 2020. Disponibile a: <https://slack.com/intl/it-it/blog/collaboration/workplace-transformation-in-the-wake-of-covid-19>.

## TELALBASIC 2015

Telalbasic I., *Design in a time of crisis: Social innovation in product-service-systems interconnections between existing developing and developed economic models towards social innovation*, Loughborough University, Conference contribution. <https://hdl.handle.net/2134/25724>.

## VAN TIMMEREN, HENRIQUEZ 2015

Van Timmeren A., Henriquez L., *Ubiquity and the Illuminated City*, TU Delft, Delft 2015.

VON SCHOMBERG 2015

Von Schomberg R., *Responsible Innovation. The New Paradigm for Science, Technology and Innovation Policy*, in A. Bogner, M. Decker, M. Sotoudeh (eds.), *Responsible Innovation: Neue Impulse für die Technikfolgenabschätzung?*, Nomos Verlagsgesellschaft, Editon Sigma, Baden-Baden 2015, pp. 47-71.

VON SCHOMBERG, HANKINS 2019

Von Schomberg R., Hankins J. (eds.), *International Handbook on Responsible Innovation. A Global Resource*, Edward Elgar Publishing, Cheltenham UK-Northampton, MA 2019.

WEF 2020

World Economic Forum (WEF), *Accelerating Digital Inclusion in the New Normal*. PLAYBOOK, 2020. Disponibile a: [http://www3.weforum.org/docs/WEF\\_Accelerating\\_Digital\\_Inclusion\\_in\\_the\\_New\\_Normal\\_Report\\_2020.pdf](http://www3.weforum.org/docs/WEF_Accelerating_Digital_Inclusion_in_the_New_Normal_Report_2020.pdf).

### **Riferimenti sitografici**

<https://covid19italia.help/issues/4072/>.

<https://www.creativereview.co.uk/landing-page/creativity-in-the-age-of-coronavirus/>.

<https://economyofhours.com/#>.

<https://frenchhealthcare-association.fr/2020/04/28/covid-19-the-solidarity-collective-that-helps-hospitals/>.

<https://generative-commons.eu>.

<https://www.goodgym.org/request-a-covid-19-task>.

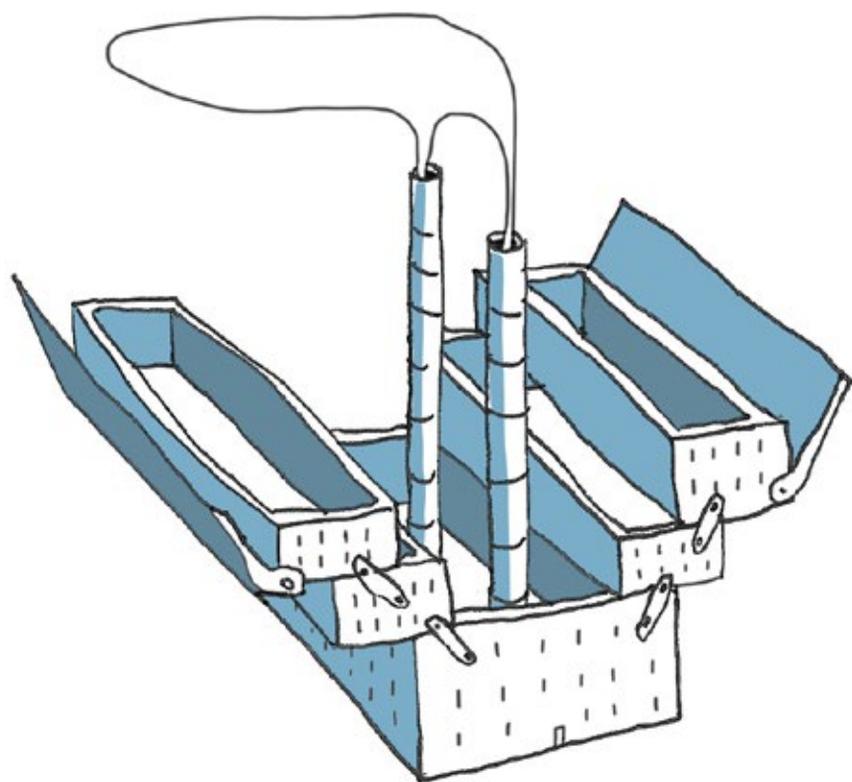
<http://www.italiasemplice.gov.it/notizie/decreto-semplificazione/>.

<http://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/culture-shock-covid-19-and-the-cultural-and-creative-sectors-08da9e0e/>

<https://www.southworking.org>.

<https://www.startupblink.com/blog/coronavirus-innovation-map/>.

<https://www.unglobalpulse.org>.



MAMBO TOOLBOX

# DESIGN AGENTE DEL CAMBIAMENTO: CURA DELLA CITTÀ E NUOVI COMPORTAMENTI CULTURALI E SOCIALI

## DESIGN AS AGENT OF CHANGE: CARE OF THE CITY AND NEW CULTURAL AND SOCIAL BEHAVIOR

*Elena Vai*

The awareness of being faced with rapid upheavals dealing with the relationship between the human behavior and natural phenomena spheres is increasingly widespread globally. Meanwhile, it becomes more complex to frame the design link between cultural and social behavior in relation to the continuous mutation of the city.

How much can design processes, practices and methodologies contribute to anticipate and cure – in the double sense of taking care and designing care – transformations through involvement and empowerment processes? People, faced with sudden change, react by directing design towards sustainable solutions in relation to their context, creating unpredictable impacts in different areas. From the invention of new models of engagement for the reactivation of places to the creation of original content for unconventional uses of heritage, from the hybridization of communication channels and tools for new processes of cultural production and dissemination activation.

The assumption of design as a culture of care and as an agent of change in the city by “citizen-designers” is addressed in this chapter through widespread projects that have been conceived in response to a state of uncertainty, exception and necessary transformation. The reference scenario is a selection of experiences, characterized by being prototypes of responsible process in the care of cities and citizens.

In this defined “waiting time”, creativity and experimentation found new spaces, new ways, new tools, new “bodies” to cross the space-time condition in which we are precipitated in the state of exception due to COVID-19 pandemic period. During this unprecedented time of lockdown, reports, analyses, research and observatories have multiplied, in order to map just in time the different reactions of citizens, the different solutions adopted by companies and institutions, to observe the responses of cities, to create collective narratives, to unmask fake news, to innovate the models for promoting the most innovative ideas.

Through the analysis and systematization of the practices adopted and the prototypes produced, some of the main transformative processes in charge of design are categorized.

The question this chapter seeks to answer is whether design can contribute to behavioral change in cities, regardless of whether the demand for

transformation is accidental, i.e. brought about by natural mutations, or designed, i.e. put forward by intentional and experimental mutations.

In the midst of the virus spreading, since the movement of billions of bodies was suspended, imagination and design practices spread rapidly and globally through shared online experiences. The roadmap presented below through the mapped cases attempts to illuminate the latent or potential transformations these experiences already anticipate, presenting themselves as borderlines between a “beyond” with respect to the known; already indicating an “elsewhere” with respect to the conventional places, behaviors and bodies.

## Design e cultura della cura

Ognuno di noi sta dove stanno tutti, nell'unico luogo che c'è, dentro la corrente della mutazione, dove ciò che ci è noto lo chiamiamo *civiltà*, e quel che ancora non ha nome, *barbarie*. A differenza di altri, penso che sia un luogo magnifico.

Alessandro Baricco, *I barbari*, 2006, p. 179

Avere cura del corpo, fisico e psichico, il prendersi cura degli altri, delle cose, della natura, delle città, sono attività che implicano premura, riguardo, dedizione, interesse, selezione, partecipazione, condivisione. Tutti questi termini contengono una vastità di attributi correlati alla volontà, all'osservazione, all'analisi, alla sintesi, all'azione, al movimento, alla trasformazione interiore ed esteriore, alla multisensorialità, al progetto.

La cultura della cura è generativa e trasformativa (APPADURAI 2014; VAI 2021b): la cura del sé, infatti, è la narrazione del percorso esperienziale attraverso il quale arriviamo a stabilire la nostra identità, che si fonda sul mutuo riconoscimento (GORETTI 2004).

Il design, come strumento attraverso il quale anticipare scenari, produrre, mediare e costruire relazioni, ha da sempre incorporato finalità collettive.

Ma quanto i processi, le pratiche e le metodologie del design possono contribuire ad anticipare e a curare – nel doppio senso di prendersi cura e di progettare la cura – le trasformazioni della città attraverso processi di coinvolgimento e responsabilizzazione individuale e collettiva dei cittadini?

Mai come in questo tempo di crisi pandemica sono state

pubblicate riflessioni sul senso della cura in relazione alla città: in *L'Italia è bella dentro. Storie di resilienza, innovazione e ritorno nelle aree interne* (MARTINELLI 2020) si narra di ritorni nei piccoli paesi senza i quali sarebbero impensabili la cura e la tutela del patrimonio rurale e del paesaggio e la salvaguardia dei saperi tradizionali; in *Stili di vita e città del futuro. Roma e Montréal: due realtà a confronto* (CAPUANO, MORGIA 2020) si paragona quanto la configurazione dello spazio urbano possa stimolare comportamenti virtuosi tesi a migliorare il benessere dei cittadini; in *Preventive Urbanism. The Role of Health in Designing Active Cities* (DORATO 2020) la tradizionale relazione tra città e salute viene riletta in chiave preventiva, ovvero esplicitando l'opportunità e la necessità che la città si muova e sia attiva quanto i corpi che la abitano, prendendo a prestito il *claim* di Nike Inc. «Our bodies are designed to move. Our cities should be too».

Mai quanto in questo tempo definito dell'attesa, la creatività e la sperimentazione hanno trovato nuovi spazi, nuovi modi, nuovi strumenti, nuovi "corpi" per attraversare lo spazio-tempo in cui siamo precipitati nello stato di eccezione.

Mai come in questo inaudito tempo di lockdown, si sono moltiplicati i report, le analisi, le ricerche, gli osservatori, per mappare in tempo reale le diverse reazioni dei cittadini, le diverse soluzioni adottate dalle imprese e dalle istituzioni, per osservare le risposte delle città, per crearne narrazioni collettive, per smascherare le *fake news*, per innovare i modelli di promozione delle idee più innovative.

Ne sono un esempio Creatives Unite – piattaforma lanciata a seguito di una riunione virtuale dei ministri della cultura dell'Unione Europea (svoltasi l'8 aprile 2020) in merito alla pandemia da COVID-19 e gestita dall'European Creative Hubs Network e dal Goethe-Institut – che si pone come culla digitale europea per la raccolta di tutte le iniziative, le buone pratiche, le opportunità creative provenienti e relative ai settori culturali e creativi, tra i più fragili e colpiti dalla crisi, offrendo l'opportunità per co-creare e condividere soluzioni.

Nel primo mese di *release* sono stati censiti più di 350 casi, gli utenti sono stati più di 20.000 e più di 44.000 le pagine visitate e i primi risultati sono stati presentati in una conferenza online (26 giugno 2020) dal titolo *United for a new future* (MAGNANT 2020).

Dall'uguale respiro internazionale, l'*European Cultural and*

*Creative Cities in COVID-19 times* è il report pubblicato dal Joint Research Centre della Commissione Europea (MONTALTO *et al.* 2020) che nei mesi di lockdown ha contattato i sindaci di quasi duecento città culturali e creative in Europa, che già rientrano nel *Cultural and Creative Cities Monitor*, per individuare le politiche culturali messe in atto nell'emergenza e per mappare le pratiche relative agli eventi trasformativi. Attraverso la piattaforma *Cultural gems* sono state valorizzate oltre 350 iniziative culturali digitali organizzate nelle città attraverso la pubblicazione anche di una app, per facilitarne la fruizione online e l'accesso da casa. Inoltre, il Joint Research Centre ha utilizzato i dati pre-COVID-19 raccolti nel loro osservatorio (MONTALTO *et al.* 2019), per identificare le città potenzialmente più esposte agli effetti socio-economici della pandemia nel medio periodo.

Attraverso queste mappature sembra emergere un *leitmotiv*: precipitate nello stato di eccezione e chiamate ad affrontare cambiamenti di grande intensità, velocità e vastità territoriale, le persone sembrano reagire adottando modelli più simili agli animali che vivono in branco, mettendo in campo un istinto di sopravvivenza, indirizzando le progettualità verso soluzioni sostenibili e responsabili in relazione al loro contesto, portatrici di un valore universale, o quanto meno di valori condivisi collettivamente.

«Tutti i problemi dell'uomo nascono dal fatto che non è capace a rimanere chiuso nella sua stanza»: citando Pascal, Aime e Papotti (2020) nella presentazione dedicata a *L'altro e l'altrove* (settimana di incontri parte del ciclo *La filosofia nei luoghi del silenzio*) sembrano dare implicitamente una risposta, affermando che il viaggio e il movimento sono due cifre caratteristiche degli umani, una specie da sempre in cammino alla ricerca di nuovi spazi e relazioni:

Un viaggio, qualunque viaggio, nasce da un immaginario [...]. La natura dinamica degli immaginari antropologici e geografici dà vita comunque a un "altro" ed a un "altrove": il viaggio, infatti, prevede sempre un incontro con qualcuno che in qualche modo è altro da noi, non ci è consueto. (AIME, PAPOTTI 2020)

In piena emergenza nei mesi di diffusione del virus, annullato il movimento di miliardi di corpi, immaginazione e pra-

tiche di design si sono diffuse rapidamente e globalmente attraverso esperienze condivise online. Il viaggio che di seguito viene presentato attraverso i casi mappati cerca di illuminare le trasformazioni latenti o potenziali che queste esperienze già anticipano, presentandosi come linee di confine tra un “oltre” rispetto al noto e al conosciuto, e indicando già un “altrove” rispetto a consueti luoghi, comportamenti, corpi.

## **Cura della città e nuovi comportamenti culturali e sociali**

La diffusione della pandemia COVID-19 ha sconvolto la vita di più di tre miliardi di persone nel mondo, arrestando gran parte della vita economica, sociale e culturale nelle città. In uno stato di eccezione, l’urgenza e l’emergenza di trovare soluzioni per alleviare lo stato di spaesamento e di straniamento amplificato anche dalla quarantena forzata e dal distanziamento sociale, ha attivato istantaneamente e intuitivamente processi creativi e sperimentali.

Pratiche inedite sono state ideate da designer, progettisti, curatori e cittadini – dalla invenzione di nuovi modelli di *engagement* alla riattivazione di luoghi, dalla creazione di contenuti originali a usi non convenzionali del patrimonio online, dalla ibridazione di canali per la comunicazione a nuovi processi di produzione e disseminazione culturale – che, grazie alle piattaforme digitali, sono rapidamente state diffuse, comportando impatti immediati in diversi ambiti.

Tuttavia, le misure di allontanamento fisico imposte dalla pandemia hanno esposto settori e posti di lavoro culturali e creativi a uno shock senza precedenti: istituzioni culturali pubbliche e private, aziende e liberi professionisti lottano per la sopravvivenza, non avendo ancora inventato, progettato e soprattutto messo in atto un piano B, alla luce dell’incertezza e del prolungarsi della pandemia (IDEA CONSULT *et al.* 2021).

In qualità di curatrice di eventi alla scala di città sento che il tema del design come cultura della cura – del prendersi cura e del progettare la cura della continua trasformazione della città – sia un ambito di grande attualità, confermato anche dalla sostanziale incapacità e inadeguatezza delle amministrazioni delle città, soprattutto quelle italiane, di accogliere la mutazione, non prepa-

rate a recepire le richieste di cambiamento intenzionale e progettuale, oppure accidentale, come confermato durante la pandemia esplosa nel 2020, tuttora perdurante.

Non è più il tempo in cui la politica detti i comportamenti sociali e culturali attraverso decreti e i cittadini non siano coinvolti nel determinare il processo decisionale. Quale reazione agli appelli e al richiamo alla responsabilità individuale di questi mesi di confinamento sociale, sembra sia corrisposto un collettivo “risveglio” e interesse verso la produzione e la fruizione di contenuti culturali.

È giunto il tempo in cui le singole responsabilità individuali si incontrino in responsabilità collettiva, al fine di inventare nuovi modelli di cultura della cura e di cura della cultura. Il design, come agente del cambiamento, interpreta questa mutazione nascente ma impellente, abilitando la trasformazione di tutti, nessuno escluso, in *city users* e designer insieme.

La quotidiana perdita di senso, il disorientamento, la dissociazione dalla realtà a vantaggio della dimensione virtuale, percepiti e vissuti massimamente in questi mesi, sono una mutazione che riguarda tutti noi, che investe comportamenti comuni e globali, soprattutto culturali, e si connette in modo più ampio e problematico alle grandi e cicliche variazioni che stanno trasformando molte delle città europee, dalla crisi del 2008 ad oggi (CELASCHI *et al.* 2019).

Essendo complesso in *real time* misurare la qualità degli impatti culturali-sociali e di comportamento dettati dalla pandemia, rispetto alle perdite meramente economiche nei settori culturali e creativi (LHERMITTE *et al.* 2021), la metodologia adottata nella scelta dei casi investe progetti in cui il fattore tempo, le pratiche del progetto e il design assumono centralità per essere agenti di trasformazioni responsabili.

Lo scenario di riferimento è allargato all'Europa, con l'obiettivo di rintracciare una tassonomia contemporanea di esperienze degne di attenzione, anche per il loro valore taumaturgico, nel tentativo di limitare il senso di straniamento.

Si tratta di progettualità diffuse, di esperienze e di azioni che sono state concepite in risposta a uno stato di incertezza, di eccezione e di trasformazione necessaria, in cui si coglie una mutazione progressiva, ma chiara, nel grado di coinvolgimento e di responsabilità dei cittadini.

Per orientare la selezione dei casi ho introdotto in prima istanza la macro categoria dell'essere prototipi di progettazione e trasformazione responsabile nella cura sociale e culturale delle città; mentre i criteri selettivi con i quali sono riportati i casi aderiscono alle seguenti pratiche, corrispondenti a trend di cambiamento che hanno cominciato a diffondersi dalla crisi del 2008 in poi:

- mutazioni nei processi di disseminazione culturale;
- mutazioni nei modelli di *engagement*;
- mutazioni nella creazione di contenuti originali e nei processi di produzione;
- mutazioni negli usi non convenzionali del patrimonio (riuso, recupero e riattivazione di luoghi);
- mutazioni nei modelli di fruizione degli spazi (istituzionali, privati, indoor, outdoor);
- mutazioni nei modelli di comunicazione e ibridazione di canali.

## Mutazioni nei processi di disseminazione culturale

La libertà di scegliere contenuti culturali *on demand* ha raggiunto la piena maturità e diffusione a scala globale durante la prima quarantena (primavera 2020), complici *in primis* le grandi istituzioni culturali – supportate da *web* e *user-experience designer*, informatici e *social media manager* – che hanno messo a sistema patrimoni culturali, archivi digitali, impiegando tutte le tecnologie di riproduzione disponibili in larga scala sul mercato.

Dallo *streaming* al *podcasting*, dalle dirette su YouTube, Facebook o Instagram agli abbonamenti a pagamento per fruire di eventi culturali online, i grandi centri culturali – musei, pinacoteche, biblioteche, cineteche, ecc. – hanno messo a disposizione contenuti e repertori di archivio (testi, foto, audio, video) e prodotto serie di incontri con autori in forma di dialogo in diretta, attraverso svariate piattaforme (Zoom, Teams, Skipe, Go to Meet, Hangout, ecc. solo per citare le più utilizzate), comunicati utilizzando prevalentemente la lingua inglese (*online talks*, *webinar*, *digitalks*, ecc.).

Vale la pena ricordare che risale a poco più di un decennio fa il successo del *podcasting*, anche grazie alla diffusione dell'iPhone che dal 2007 aveva integrato in un solo *device* il cellulare e il lettore

mp3, una tecnologia che, nella versione portatile, vede distribuiti i primi esemplari solo all'inizio degli anni Duemila. Risalgono agli stessi anni, l'apertura dei più diffusi *social network* e, nonostante una loro apparente parabola discendente dopo un decennio di vita, in periodo di pandemia sono stati riabilitati e utilizzati come piattaforme tecnologiche per veicolare e distribuire in *streaming* infiniti contenuti e incontri.

In Italia, una fra le prime iniziative comunicata a livello nazionale e rappresentativa di un nuovo processo di disseminazione culturale durante il lockdown, assunta in qualche settimana come format da migliaia di altri enti nel mondo, è stata promossa dalla Triennale di Milano da un'idea di Joseph Grima.

Intitolata *Triennale Decameron: storie in streaming* la rassegna, emulando i giorni di ritiro narrati da Boccaccio nell'*incipit* del *Decameron* per sfuggire alla peste e trascorrere il tempo, ha lanciato una serie di interviste con curatori, artisti, architetti, filosofi, contemporanee "novelle" fruite in diretta su Instagram (ogni giorno alle ore 17.00), oggi archiviate come *webserie* disponibile alla visione e all'ascolto "in differita" sul sito [triennale.org](http://triennale.org), in cui gli autori hanno sviluppato una personale interpretazione e abitato realmente gli spazi svuotati della Triennale, nell'intervallo temporale della loro performance *site-specific*.

Il 10 marzo 2020 il messaggio diffuso in WhatsApp che la Fondazione Cineteca Italiana di Milano rendeva gratuito il catalogo dei film diventava virale, permettendo l'accesso in *streaming* al ricco archivio filmico.

Dai primi giorni di confinamento, centinaia di archivi, biblioteche, cineteche, teatri e musei in tutto il mondo hanno messo a disposizione online materiali, testi, film, opere liriche e opere d'arte per la fruizione gratuita, potenzialmente rivoluzionando la ricerca e il nostro modo di conoscere e apprendere, attraverso una fruizione che potremmo definire di "collage digitale", prendendo a prestito pratiche diffuse su e grazie ad applicazioni quali Pinterest e Instagram.

Più di un decennio fa, il progetto *Google Institute of the Arts and Culture* avviava le prime ambiziose sperimentazioni di creazione di bacheche visive digitali globali, giacimenti di beni culturali conservati fisicamente nei diversi musei sparsi nel mondo e pubblicati online. Oggi, al desiderio enciclopedico di gusto aldrovandiano di digitalizzare il mondo e rappresentarlo online, si è giunti ad-



*Quattro4*, laboratorio di circo, 8 marzo 2020. In occasione di *Triennale Decameron: storie in streaming nell'era della nuova peste nera*, da un'idea di Joseph Grima.

dirittura a progettare “caveau digitali” (The Vault ad esempio), servizi offerti a collezionisti, gallerie, aziende e musei per la gestione integrata di beni da collezione, per archiviare, conservare, valutare, assicurare, condividere e movimentare opere e collezioni in ambiente digitale, da remoto con un click, in sicurezza e nel rispetto della privacy.

Ma quanta cultura ancora potrà essere “liofilizzata” virtualmente? Quanti valori immateriali, invisibili, e quanta energia si perderanno nello “stoccaggio” virtuale? E quali saranno gli impatti nella trasformazione della percezione del valore culturale delle città?

Anticipando questi timori e con l'intenzione di promuovere «il ruolo che il mondo della cultura e della creatività italiane può e deve svolgere per accompagnare la riapertura e il rilancio del nostro Sistema Paese all'estero» (DI MAIO 2020), il progetto *Le Piazze [In]visibili*, a cura di Marco Delogu e promosso dal Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale, ha reso pubblico in una mostra *online* sul sito omonimo le immagini di 20 piazze italiane rappresentate durante il lockdown da fotografi professionisti, corredate da scritti originali di autori. Per sottrazione visiva, il dato che emerge è l'assenza dei corpi, la negazione del ruolo dell'agorà come luogo di socialità, fondante per la costruzione delle comunità che diventano il corpo delle città (AIME 2019).

Se un tempo eravamo condizionati dalla realtà fisica e dagli orari della messa in onda radiofonica, televisiva, cinematografica, teatrale, concertistica, ecc., con l'affermazione conclamata del digitale diventiamo “curatori” di un nostro personale palinsesto di contenuti culturali fruiti online. Le composizioni risultanti – esito di navigazioni di siti, di dirette *in streaming*, *on demand*, attraverso distribuzioni *multicast* (a un gruppo di destinatari) gratuite o su abbonamento a pagamento – assomigliano sempre più ai montaggi surrealisti, o ai programmi contenitori alla *Fuori orario. Cose mai viste*, format ideato da Enrico Ghezzi dalla fine degli anni Ottanta, che della tecnica del montaggio *copy and paste* ne aveva fatto la cifra stilistica. Oggi trasformata in cifra comportamentale digitale.

## Mutazioni nei modelli di *engagement*

Le mutazioni nei modelli di comportamento, inaugurati durante il lockdown e nelle fasi immediatamente successive, si sono evidenziate nella improvvisa e radicale sostituzione della presenza reale in quasi tutte le comuni attività quotidiane – creative, culturali, formative, lavorative – attraverso modelli di *engagement* digitale, di collegamento esclusivo alla rete e di connessione virtuale tra gli utenti.

Non eravamo preparati e non abbiamo avuto il tempo necessario per apprendere come fare a fare bene. Il fattore tempo sarà determinante nella necessaria globale trasformazione della consapevolezza e gestione di questa grande mutazione, in cui le protesi tecnologiche che ci connettono alla rete saranno sempre più integrate al nostro corpo e saremo obbligati ad apprendere di continuo come bilanciare e distinguere la realtà dal suo doppio virtuale.

Attraverso tecnologie *wearable* e droni della grandezza di un giocattolo, pratiche come la produzione di contenuti culturali e creativi, i tour virtuali di piazze, città, musei, siti archeologici, i concerti, le sfilate, le fiere, i festival, tradotti in digitale, diventeranno nei prossimi anni potenzialmente le nuove frontiere delle nostre esperienze.

I settori delle culture visive, creative e performative sono maturati e grazie a software sempre più performanti stanno dimostrando un vantaggio competitivo nella possibilità di raggiungere efficaci traduzioni ibride, tra i valori reali-materiali e quelli virtuali.

Un esempio fra i tanti è stato il laboratorio didattico *Esercizi di visione*, promosso dalla Fondazione Modena Arti Visive all'interno di *InsideOut*, un palinsesto di contenuti culturali progettati *ad hoc* online, che chiarisce la complessità nella costruzione di questi *format* educativi multiplatforma che richiedono la collaborazione da parte degli utenti nella creazione e condivisione di opere autoprodotte sui social dell'ente, ispirandosi alle immagini di fotografi, artisti e ai capolavori della collezione del museo. Tuttavia, la diffusione di software di realtà aumentata, virtuale e mista, stanno contribuendo ad alimentare le ricerche e le sperimentazioni nel campo delle *Digital Humanities* (vedi ad esempio il Centro Interdipartimentale di ricerca sulle Digital Humanities

Home ICC community Stories Luoghi ☰

## Storie tra cultura, creatività e industria

all [↗ ICC tags](#) tipologia provincia

**Teatro delle albe**



↗ Arti performative  
↗ Riattivazione

**La pergamena di Dante**



↗ Arti visive  
↗ Riattivazione

**Myravenna**



↗ Turismo culturale  
↗ Digitale  
↗ Riattivazione

Osservatorio dedicato alle Industrie Culturali e Creative, co progettato dai ricercatori interni a CRICC e Advanced Design Unit, pubblicato nella primavera 2021. Design dell'interfaccia Giulia Tonioni e Davide Giorgetta.

DHMoRe e C.R.I.C.C. Centro di Ricerca per l'interazione con le Industrie Culturali e Creative, attivati rispettivamente presso l'Università di Modena e Reggio Emilia e l'Università di Bologna), al fine di offrire al pubblico nuove modalità per partecipare ad attività e per "visitare" mostre, o accedere a osservatori e archivi attraverso il proprio *device*, dalla propria casa.

Dalle aste online a porte chiuse di arte moderna e contemporanea alla Digital Concert Hall – la sala da concerti virtuale dei Berliner Philharmoniker alla quale si accede attraverso il sito Internet e la app, per visualizzare gratuitamente trailer di concerti, interviste e documentari, oppure pagare un abbonamento mensile sul modello di Netflix e seguire opere in diretta *streaming* e avere accesso all'archivio dei concerti *on demand* – la domanda che rimane oggi senza risposta è quanto il cambiamento necessario dei comportamenti nel "consumo" della cultura possa davvero accrescere la comunità dei fruitori, stimolando desideri di conoscenza sopiti, anche una volta usciti dalla situazione straordinaria in cui siamo stati immersi globalmente dal 2020.

## **Mutazioni nella creazione di contenuti originali**

Lanciata come la *writing week*, nella realtà trasformatasi in un evento collettivo intitolato *Quarantena di scrittura – #iorestoacasa 2020*, dall'8 marzo al 3 maggio 2020 Wikipedia Italia ha invitato gli utenti a migliorare le voci riguardanti la cultura italiana, e a creare nuovi contenuti relativi a monumenti, musei, arte, natura, tradizioni, con l'obiettivo di supportare il comparto turistico, uno dei più colpiti dall'emergenza pandemica.

Attraverso lo stesso modello su base volontaria di creazione e sviluppo collettivo di un progetto in *crowdsourcing*, Gabriele Salvatore ha lanciato su Instagram l'idea di creare il suo prossimo film montando video auto-prodotti con lo smartphone dai cittadini reclusi in casa. Intitolato *Viaggio in Italia*, per raccontare le settimane di quarantena, il regista ha replicato il format di *Italy in a Day*, co-prodotto da Ridley Scott, che nel 2014 contò più di 44.000 *clip*, per un totale di 2.200 ore di girato.

Con il triplice intento di lasciare traccia, creare una narrazione collettiva e formare comunità virtuali temporanee per

IN DARK TIMES  
WE MUST DREAM  
WITH OPEN EYES

affrontare insieme in modo resiliente e attivo il tempo sospeso della pandemia, *Confini*, a cura di Vera Pravda, è il titolo di un *instaproject*, nato da uno scatto sbagliato e da una storia su Instagram per raccontare un giorno di residenza artistica presso l'Archivio di Viafarini a Milano che sarebbe dovuto durare un mese (9 marzo-3 aprile 2020), e trasformatosi, a causa del lockdown, in un progetto collettivo e “permanente” di storie video.

La matrice del progetto creativo collettivo, *win-win*, che si basa sul concetto di dono e sul contributo individuale e responsabile di ognuno nella costruzione di nuove comunità di interessi, è anche alla base di *The Colouring Book*, un album virtuale composto da disegni in bianco e nero donati da più di 130 artisti, che gli utenti possono scaricare su smartphone o tablet, oppure stampare su semplici fogli A4, colorare e condividerli sui *social network*, taggando il nome dell'artista e della piattaforma digitale promotrice. Nei primi giorni di confinamento, la cura nell'intrattenere i bambini attraverso attività divertenti ed educative è diventato un tema diffuso e il progetto lanciato da Milano Art Guide ha colpito nel segno, offrendo un *entertainment* rivolto a un target trasversale di utenti, uniti dalla medesima condizione di permanenza in casa e un modello di promozione “etica” e no profit del proprio brand.

## Mutazioni negli usi non convenzionali del patrimonio

L'imposizione di vincoli spaziali, per consentire il distanziamento sociale, ha paradossalmente portato a rivalutare i concetti di uso temporaneo, non convenzionale e creativo del patrimonio. Ne sono un esempio a Bologna l'ex Forno del Pane e l'area dell'ex scalo merci del Ravone.

Nel 1917 la costruzione del Forno del Pane, adiacente all'antico magazzino utilizzato come deposito di sale (la Salara), permise di sfamare i bolognesi ridotti in povertà dalla guerra: negli stessi spazi, 100 anni più tardi, gli artisti, una delle categorie più fragili e penalizzate dall'emergenza COVID-19, sono stati accolti attraverso una selezione per bando pubblico all'interno della Sala Ciminiera, che si è trasformata per 12 di

loro in residenza. Una storia di riconversioni successive per un edificio che, nel corso di un secolo, ha accolto i forni a vapore per la cottura del pane; le celle frigorifere e i depositi per il vino, diventando nel 1930 Ente Autonomo dei Consumi e centro di produzione e conservazione alimentare; i banchi di scuola e l'officina per un istituto professionale negli anni Sessanta, fino alla trasformazione negli anni Novanta nella nuova sede del Museo d'Arte Moderna di Bologna, su progetto di Aldo Rossi, e oggi, temporanea residenza per artisti. Con il progetto *Nuovo Forno del Pane*, il MAMbo «ridefinisce la propria azione e il proprio ruolo trasformandosi in centro di produzione e mettendo a disposizione della comunità creativa locale i propri spazi» (BALBI 2020).

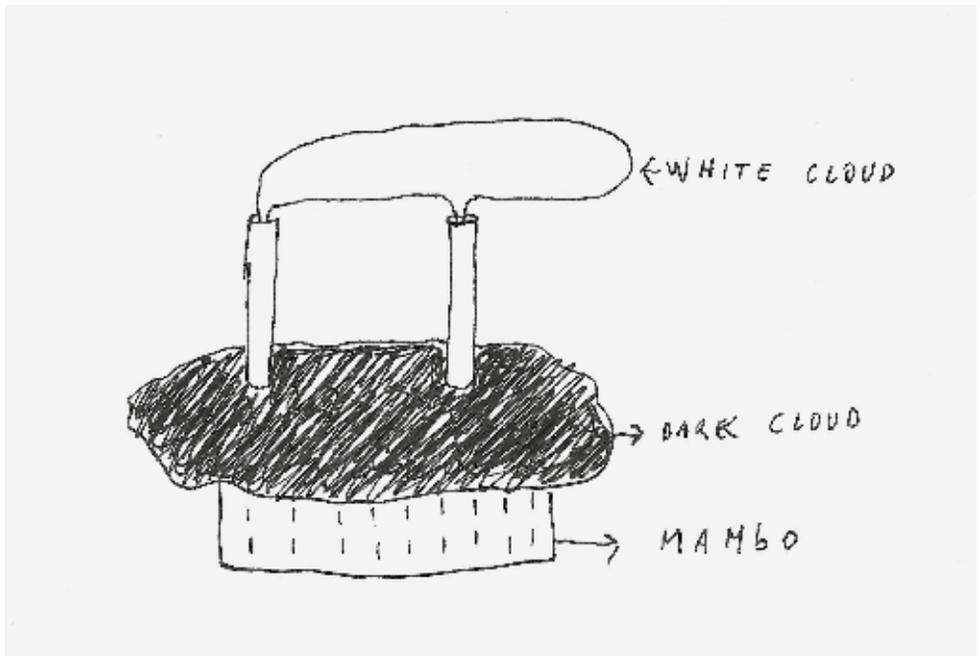
Altrettanto sorprendente è stata la destinazione puntuale, attualizzata in tempi brevissimi, dell'area dell'ex scalo ferroviario del Ravone, che nel maggio 2019 aveva attivato 6 dei 20 capannoni (estesi su una superficie di 40.000 metri quadrati), trasformandosi nel *Distretto urbano multifunzionale di Bologna*. Con la pandemia e la sospensione di tutte le attività performative in presenza, gli ampi piazzali aperti sono stati ceduti temporaneamente per operare la sanificazione dei mezzi di emergenza sanitaria – elicotteri della Croce Rossa, ambulanze, auto della Polizia e del servizio d'ordine.

La stessa mutazione temporanea ha investito le località di vacanza, i cui hotel, svuotati dai turisti, si sono trasformati in ospedali di emergenza; analoga sorte è accaduta alle navi da crociera ferme nei porti della Liguria e di New York, trasformate in nave-soccorso, alla centrale Fiera di Milano e alle Officine Grandi Riparazioni di Torino che da centri di esposizione si sono trasformati in temporanei ospedali da campo.

È dal tramonto della città fabbrica – con la conseguente liberazione di edifici diventati di archeologia industriale – e dalla crisi del 2008 – con l'abbandono progressivo di spazi incompiuti e/o dismessi – che è cominciato un lento percorso di maturazione circa la necessità di riutilizzare queste grandi aree tutt'oggi vacanti, riciclandole e trasformandole in luoghi per la fruizione della cultura. L'augurio è quello che la crisi sanitaria abbia repentinamente portato a maturità questo ambito.

*Nuovo Forno del Pane*, 2020. Disegno di Aldo Giannotti. Courtesy Istituzione Bologna Musei | MAMbo - Museo d'Arte Moderna di Bologna.

*Nuovo Forno del Pane*, 2020, veduta presso MAMbo - Museo d'Arte Moderna di Bologna. Foto di Valentina Cafarotti e Federico Landi. Courtesy Istituzione Bologna Musei | MAMbo - Museo d'Arte Moderna di Bologna.



**DUMBO** **RIGENERAZIONE CREATIVA CONDIVISA**

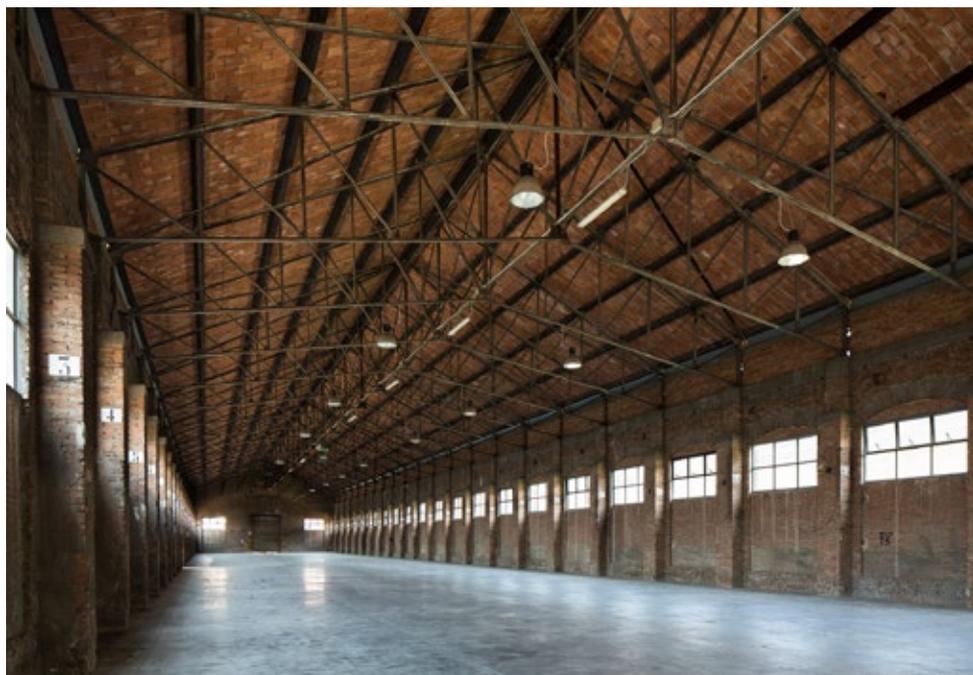
Una piattaforma aperta a nuove idee ed espressioni artistiche e creative.  
**40 mila metri quadrati** destinati a cultura, arte, integrazione, musica e sport. Uno spazio temporaneo polifunzionale aperto alla città.  
 Un progetto che coniuga inclusione sociale, intrattenimento, cultura, sperimentazione, sostenibilità.

**STAGE PER UNA INNOVAZIONE PERMANENTE**  
 STRUTTURE E SPAZZALI RESTITUITI A SECONDA VITA

**PLAYGROUND PER FAR NASCERE NUOVE IDEE**  
 CONTAMINAZIONE DI ESPERIENZE E SAPERI DIVERSI

**LIVING LAB PER VIVERE CON LA CITTÀ**  
 UN DISTRETTO PER ASSOCIAZIONI, IMPRESE E COMUNITÀ

[dumbospace.it](http://dumbospace.it)



## Mutazioni nei modelli di fruizione degli spazi

La quarantena, l'obbligo di distanziamento, la paura del contagio hanno alimentato ulteriormente una attrazione "vitale" verso modelli alternativi di fruizione della natura, delle città, di ambienti esterni o di interni riciclati, trasformati e riutilizzati.

Si giustificano in questa prospettiva i diversi progetti di hotel diffusi che da casi esemplari, avviati già dalla fine degli anni Sessanta del secolo scorso – ad esempio l'Albergo Diffuso Crispolti, Labro, in alto Lazio; il Colletta di Castelbianco a Savona su progetto di Giancarlo De Carlo negli anni Novanta; il Sextantio Albergo Diffuso a Santo Stefano in Sessanio in provincia dell'Aquila e a Matera; il Borgo di Sempronio Scattered Hotel a Semproniano (GR) – oggi hanno sempre più presa tra gli architetti, sostenuti anche dalle pubbliche amministrazioni. Significativo in questo senso è Borgo Petelia, un *living lab* in cui le culture del progetto interagiscono con il co-design della cura per giungere a modelli per una nuova narrazione delle aree interne italiane. Il progetto, promosso da una società *spin-off* dell'Università di Perugia, attraverso il recupero delle antiche case del centro storico di Strongoli (KR), ha puntato alla valorizzazione della comunità e al potenziamento socio-economico-turistico, grazie all'integrazione di qualità progettuali, naturali e culturali del territorio calabrese. Dal 2016, il piccolo centro storico a fine luglio si trasforma in un laboratorio a cielo aperto, in cui parlare di sostenibilità e nuovi stili di vita, più responsabili, durante i giorni del 3E Film Festival, evento per approfondire i temi dell'ecologia, economia, energia e tentare di costruire insieme nuove opportunità di futuro.

Il bisogno di cellule abitative mutanti e viaggianti è sempre stata un'esigenza ancestrale e archetipica. Al pari del successo delle roulotte e dei camper dalla seconda metà del Novecento, in questi mesi si sono moltiplicate le offerte di moduli abitativi ad uso ufficio, igloo contemporanei per estraniarsi dagli altri, occupando superfici limitate e circoscritte, che stanno diventando modelli di ospitalità innovativa. Ne è un esempio, *Casa Ojalá*, progettata in Italia da Beatrice Bonzanigo e Ryan Nesbitt per consentire esclusive esperienze, immersi nella natura: il modello in scala 1:10 è stato presentato durante la Milano Design Week 2019 ed entro il 2021 si prevede di passare alla produzione *on demand*, alla luce del successo, in parte anche indotto

DumBO rigenerazione  
condivisa. Manifesto,  
opening maggio 2019.  
© Studio Performa.

DumBO Distretto  
urbano multifunzionale  
di Bologna. © DumBO.

dalle nuove norme sul distanziamento, dimostrato dalla lista di attesa online, che conta committenti da una dozzina di paesi, con prenotazioni per oltre 50 unità.

Altro caso significativo sono le *Copenhagen Islands*, progetto *site-specific* di Marshall Blecher & Magnus Maarbjerg vincitore del Taipei International Design Award 2018 e dell'Aok Nomination 2019 come migliore iniziativa della città di Copenhagen. Le singole isole galleggianti sono state progettate come piattaforme per riattivare l'area del porto industriale della città e per catalizzare diverse attività – saune, giardini, allevamenti di cozze e bar – oltre che per delimitare aree per il nuoto e creare nuovi percorsi sull'acqua da esperire in barca o in kayak. La scalabilità dei prototipi CPH-Ø1 – dalla superficie di 20 metri quadrati, fatti a mano in legno e caratterizzati da un taglio al centro – in tempo di pandemia introduce un nuovo modello di fruizione degli spazi pubblici in città, proponendo un inedito parco pubblico marino, in grado di anticipare scenari distanziati e bisogni estesi al contesto planetario.

Inoltre, il riscaldamento globale e il conseguente innalzamento del livello del mare, pongono da anni sfide progettuali nel trovare soluzioni estreme, caratterizzate generalmente da interazioni ibride tra ambienti urbani-marini-naturali. Già nel 2016, Bjarke Ingels, sempre a Copenhagen, aveva progettato e realizzato *Urban Rigger*, un prototipo per una futura comunità abitante un'isola galleggiante, creata grazie a un sistema modulare scalabile per addizione di 9 container impilati e disposti al fine di disegnare 15 residenze su due livelli.

I progetti di Ingels cercano da anni di integrare le sfide globali in uno scenario in cui il «design gives form to the future», incarnando i principi del design responsabile e riconoscendo che l'unica costante nel nostro mondo sia il cambiamento.

Anche il progetto *The Dryline – Rebuild by Design*, dichiaratamente ispirato all'High Line Park di New York, prevede il co-design di un parco, il cui piano è stato approvato a ottobre 2019 dalla New York City Planning Commission, per limitare il rischio di un evento drammatico potenziale, come una futura inondazione della metropoli, dovuta all'innalzamento del livello dell'acqua.



*3E Film Festival*  
(ecologia, economia,  
energia) a Borgo  
Petelia, *living lab* di  
sperimentazione per  
testare nuovi stili di vita  
e modelli per una nuova  
narrazione delle aree  
interne italiane.  
© Gianni Bova.



*Casa Ojalá*, progetto di Beatrice Bonzanigo e Ryan Nesbitt.  
© Casa Ojalá srl.



Borgo Petelia, recupero delle antiche case del centro storico di Strongoli (KR).  
© Borgo Petelia.



*Urban Rigger*, 2018,  
student housing,  
Copenhagen. Partners  
in charge: Bjarke Ingels,  
Jakob Sand, Jakob  
Lange, Finn Nørkjær.  
© BIG | Bjarke Ingels  
Group.

## Mutazioni nei modelli di comunicazione e ibridazione di canali

Sdoganata la nostra libertà incondizionata nella scelta di infiniti contenuti offerti online durante il lockdown, vibriamo all'idea di costruire ibridi generi narrativi.

Tuttavia molti di noi rischiano la paralisi creativa per l'inadeguatezza che proviamo nei confronti dell'abisso e della vastità dei canali online disponibili potenzialmente a tutti. Sentiamo dunque la necessità di essere guidati, nella selezione dei contenuti, più che da algoritmi, da *influencer*, autori per nostro conto di profili personali utilizzati per influenzare atteggiamenti collettivi.

Per contro, ci sono progettisti che dell'infinita produzione di *big data* ne fanno la propria fonte di ispirazione, e ne costruiscono interpretazioni collettive.

Un caso esemplare di capacità nel tradurre in opera collettiva la tragedia della pandemia è il progetto *A Song for Corona*, a firma del duo Salvatore Iaconesi e Oriana Persico. La creazione di una colonna sonora universale generata dai dati sempre crescenti dei contagi nel mondo è stata concepita alla fine di febbraio 2020, come ennesimo tassello del *Datapoiesis project*, per contrastare la psicosi da controllo e trasformare i dati in una riflessione condivisa. Infatti, i dati sulla diffusione del virus che per settimane hanno dominato ossessivamente le bacheche dei *social*, i palinsesti televisivi e le pagine dei quotidiani, diventano una melodia che surroga in tempo reale l'evoluzione del COVID-19 in musica. *Datapoiesis Corona Edition* è la risposta creativa alla inaspettata e repentina mutazione dei comportamenti:

In the era of data and artificial intelligence, “data” (its construction, computation and interpretation) remains a problematic issue, both in its essence / existence, and in its effect (and / or non-effect) in society. [...] One of the fundamental elements of Datapoiesis is its widespread character. The data (and the researchers) are no longer in a laboratory, where scientists in lab coats first observe and then disseminate knowledge. In Datapoiesis data and researchers are in the middle of the world, creating “totems of knowledge” around which to unite to understand and decide together what to do. (IACONESI 2020).

Ma è la pubblicità trasmessa nella rete e attraverso i canali televisivi che in tempo reale ha dovuto adeguare i propri contenuti, alla quotidianità “extra-ordinaria” che le persone in lockdown stavano vivendo. Tagliate le scene collettive *outdoor*, le cene insieme agli amici, le feste, non più esempi da emulare e desiderare, sostituite da spot girati in spazi domestici implosi, dominati da monologhi fuoricampo, dalla sceneggiatura articolata e retorica, in linea con il diktat #iorestoacasa.

Per contro, marchi del lusso made in Italy hanno affidato a registi del calibro di Matteo Garrone la produzione di medio metraggi, in sostituzione degli spot pubblicitari, per sublimare la mancata sfilata Autunno/Inverno 2020/2021 e valorizzare l'*haute couture*. Ne è un esempio il film *Le Mythe Dior* che, attraverso una narrazione da fiaba, inscena i prototipi della collezione in scala ridotta, come tesori nascosti dentro un baule viaggiante mostrati a sirene e ninfe. Se tradizionalmente è stato il cinema a commissionare costumi a rinomate sartorie e costumisti, il bisogno di rinnovare i modelli di promozione di prodotti made in Italy dall'alto valore immateriale diventa la leva per coinvolgere celebri registi per la creazione di narrazioni che ibridano i generi.

Ma la grande mutazione riguarda anche gli strumenti digitali adottati e la poetica sulla quale si fondano i progetti *digital-based* che consentono di affermare che il design è uno strumento di produzione responsabile di idee, scenari, prodotti e servizi condivisi per i cittadini.

Esempi di *design for sharing services* oramai sdoganati sono le *social street* abilitanti le comunità locali, le app e le piattaforme cooperative di prenotazione di alloggi che promuovono e finanziano iniziative e progetti locali per abitare da cittadini le città che si visitano da turisti consapevoli (vedi ad esempio <https://fairbnb.coop/>, <https://chiavistello.it/>), in cui il design interviene come strumento nel concepire i processi, l'organizzazione del servizio e delle interfacce, abilitando e favorendo la creazione di comunità digitali, che possono contribuire alla riattivazione di parti di città, attraverso la partecipazione di tutti.

## Design agente del cambiamento

In all of its manifold guises, design has always had one elemental role as agent of change that interprets shifts of any type – social, political, economic, scientific, technological, cultural, ecological, or whatever – to ensure that they will affect us positively, rather than negatively.

Alice Rawsthorn, *Design as an Attitude*, 2018, p. 8

Nel discorso sulla relazione tra cittadini, cambiamento e design, si è passati progressivamente in questi ultimi dieci anni da una fase normata in cui i progetti a scala della città venivano comunicati allo scopo di informare i cittadini, a una fase che potremmo definire di consultazione, in cui i *city users* sono stati interpellati al fine di fornire *feedback* sul loro stato e i loro bisogni, allo scopo di informare decisioni future. A questa, è succeduta una fase di collaborazione, in cui gli abitanti sono stati coinvolti nello sviluppo collaborativo di alcune proposte e soluzioni. Con la crisi da COVID-19, si è giunti a una relazione di partenariato, in cui i cittadini sono coinvolti come partner, alla pari delle amministrazioni e dei progettisti, attraverso un processo riconosciuto nello sviluppo di proposte e soluzioni che incidono sulla loro vita.

Di fronte al fenomeno della mutazione siamo costretti a reagire e, come per selezione naturale, sopravvive chi “mette in azione” il cambiamento. Ma se «l’unica realtà modificabile è quella a venire» (CELASCHI 2016, p. 48), il presente progettato è quello visto dal futuro. Oggi ciò che i designer riescono a prefigurare attraverso la materializzazione di scenari, è la rappresentazione di progetti nella città in cui i processi decisionali e le iniziative saranno sempre di più nelle mani dei cittadini progettanti.

Ne è una conferma, solo ad esempio, la piattaforma *posso.it*, un motore di ricerca che ha raggiunto oltre 4.000 iscritti in un mese dalla sua *release*, con l’obiettivo di mettere in contatto persone disposte a condividere tempo e competenze esulando i confini territoriali delle città – attori, insegnanti, medici, avvocati che solidali si sono riuniti in un “branco virtuale”, una nuova comunità per offrire saperi, per affrontare insieme il periodo di difficoltà pandemica.

L’importanza del tema del cambiamento continuo nella città contemporanea e del crescente ruolo di responsabilità del citta-

dino-designer nella scelta del prendersi cura e nel tentativo di progettare il cambiamento sono stati enormemente accentuati dalla pandemia: il fattore tempo, le pratiche progettuali e il design assumono una nuova centralità e diventano agenti di trasformazioni responsabili.

La tassonomia di esperienze presentate nei paragrafi precedenti permette di cogliere una progressiva mutazione nel grado di coinvolgimento dei cittadini ed evidenzia l'emersione di ricorrenze che vale la pena di seguito definire. Alle più diffuse pratiche di trasformazione progettate – già adottate dalla crisi del 2008 e confermate nella loro validità dalla crisi del 2020 – nei processi di disseminazione culturale, nei modelli di *engagement*, nella creazione di contenuti originali e nei processi di produzione, negli usi non convenzionali del patrimonio, nei modelli di fruizione degli spazi, nei modelli di comunicazione e di ibridazione di canali, oggi corrispondono atteggiamenti, caratteri e modelli che possono orientare nel definire possibili e desiderabili futuri (FORMIA 2017).

E i ruoli del design si moltiplicano, come strumento del cambiamento, metodologia, attitudini e cultura della cura responsabile e sostenibile.

Alle mutazioni corrispondono nuove attitudini in un metabolismo culturale e creativo continuo:

- mutazioni nei processi di disseminazione culturale > spazi immateriali e fisici polifunzionali e diffusi *vs* densità e *bigness* delle metropoli;
- mutazioni nei modelli di *engagement* > imitare buone pratiche moltiplica gli effetti virtuosi: *copy and paste vs* produzioni originali;
- mutazioni nella creazione di contenuti originali e nei processi di produzione > *revival* del *cadavre exquis* e celebrazione dei contenuti collettivi: *crowdsurcing vs* autorialità;
- mutazioni negli usi non convenzionali del patrimonio > riutilizzo, recupero e riattivazione di luoghi: usi temporanei *vs* unica destinazione d'uso;
- mutazioni nei modelli di fruizione degli spazi (istituzionali, privati, indoor, outdoor) > digitale e tecnologie *wearable vs* spazi di lavoro tradizionali: il nostro corpo progettante è esteso nella dimensione immateriale attraverso lo *smart working*;
- mutazioni nei modelli di comunicazione e ibridazione di canali > ibridazione di generi *vs* omologazione.

La sistematizzazione dei casi – rispetto alle pratiche adottate e ai prototipi prodotti – ha messo in luce quanto i processi di mutazione basati su definite metodologie progettuali possano guidare la qualità del progetto, influenzare l'efficacia del risultato e condizionare gli impatti culturali-sociali e comportamentali.

Inoltre, la natura della mutazione, in relazione alla dimensione del tempo, appare contribuire a questi processi: nel caso di mutazioni naturali, caratterizzate da esiti drastici e irreversibili, causate da eventi catastrofici naturali (ad esempio terremoti) o da eventi endogeni (ad esempio virus), il grado di sperimentazione aumenta poiché si progetta il nuovo partendo da ciò che è cambiato.

Mentre nel caso di mutazioni sperimentali, caratterizzate da intenzionalità dei soggetti, il tempo della trasformazione è necessariamente più dilatato, poiché condizionato dalle preesistenze del presente: progettare il cambiamento consiste nella collezione di tentativi di pratiche temporanee e intermittenti.

Sembra così delinearsi una proporzionalità diretta tra imprevedibilità della mutazione e velocità nella progettazione, in cui si sperimenta in fase prototipale il cambiamento.

Alla intenzionalità sembra corrispondere invece moderazione progettuale, ma un maggiore grado di astrazione grazie a processi di *advanced design*.

In questa prospettiva il design non è più una pratica che “progetta” effetti, ma una metodologia che entra in gioco dalle cause.

Alla domanda se il design può essere la causa del cambiamento dei comportamenti, credo con questo contributo di avere dato una positiva risposta.

I cittadini-designer sono innovatori nel loro ruolo di attori del cambiamento, attraverso strategie “sottrattive” rispetto al sistema delle regole.

Idee e progetti destabilizzanti, concepiti in questi mesi di crisi pandemica, hanno fatto emergere quanto uno stato di eccezione possa essere il terreno fertile e la condizione abilitante per anticipare il cambiamento, evadendo dalle convenzioni.

Parafrasando Baricco, eccoci qui, tutti quanti, a migrare, non verso l'acqua, ma verso l'immateriale, l'incorporeo, verso dimensioni intangibili.

## Ci sono di conforto le sue parole:

Non c'è mutazione che non sia governabile. Abbandonare il paradigma dello scontro di civiltà e accettare l'idea di una mutazione in atto non significa che si debba prendere quel che accade così com'è, senza lasciarci l'orma del nostro passo. Quel che diventeremo continua ad essere figlio di ciò che vorremo diventare. Così diventa importante la cura quotidiana, l'attenzione, il vigilare. [...] Navigare, sarebbe il compito. Detto in termini elementari, credo che si tratti di essere capaci di decidere cosa del mondo vecchio, vogliamo portare fino al mondo nuovo. Cosa vogliamo che si mantenga intatto pur nell'incertezza di un viaggio oscuro. I legami che non vogliamo spezzare, le radici che non vogliamo perdere, le parole che vorremmo ancora sempre pronunciare, e le idee che non vogliamo smettere di pensare. È un lavoro raffinato. Una cura. Nella grande corrente, mettere in salvo ciò che ci è caro [...] ciò che abbiamo lasciato mutare, perché ridiventasse se stesso in un tempo nuovo. (BARICCO 2006, p. 180)

### Riferimenti bibliografici

AIME 2019

Aime M., *Comunità*, il Mulino, Bologna 2019.

AIME, PAPOTTI 2020

Aime M., Papotti D., *L'altro e l'altrove*, in *La filosofia nei luoghi del silenzio* [pieghevole], Nuova Associazione culturale Accademia, Bologna 2020.

APPADURAI 2014

Appadurai A., *Il futuro come fatto culturale. Saggi sulla condizione globale*, Raffaello Cortina, Milano 2014.

BALBI 2021

Balbi L., in C. Molteni (a cura di), *Nuovo Forno del Pane – A Logbook*, Edizioni MAMbo, Bologna 2021.

BARICCO 2006

Baricco A., *I barbari. Saggio sulla mutazione*, Feltrinelli, Milano 2006.

CAPUANO, MORGIA 2020

Capuano A., Morgia F. (a cura di), *Stili di vita e città del futuro. Roma e Montréal: due realtà a confronto*, Quodlibet, Macerata 2020.

CELASCHI 2016

Celaschi F., *Non industrial design. Contributi al discorso progettuale*, Luca Sossella, Milano 2016.

CELASCHI et al. 2019

Celaschi F., Formia E., Vai E., *Mutating City: Designing Events as a Matter of Social Innovation*, in "Strategic Design Research Journal", vol. 12, n. 03, 2019, pp. 323-337, DOI: 10.4013/sdrj.2019.123.03.

## DI MAIO 2020

Di Maio L., *Introduzione*, in M. Delogu (a cura di), *Le Piazze [In]visibili*. 2020. Available at: <https://www.piazzeinvisibili.com/>

## DORATO 2020

Dorato E., *Preventive Urbanism. The Role of Health in Designing Active Cities*, Quodlibet, Macerata 2020.

## FORMIA 2017

Formia E., *Storie di futuri e design*, Maggioli, Santarcangelo di Romagna 2017.

## GORETTI 2004

Goretti P., *Il sentimento della cura: appunti per un dialogo affettivo*, Ibis, Como-Pavia 2004.

## IACONESI 2020

Iaconesi S., *The Artist's Point Of View*. Available at: <https://www.he-r.it/a-data-poietic-way-of-dealing-with-the-unexpected/>.

IDEA CONSULT *et al.* 2021

IDEA Consult, Goethe-Institut, Amann S., Heinsius J., *Research for CULT Committee – Cultural and creative sectors in post-Covid-19 Europe: crisis effects and policy recommendations*, European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels 2021.

## INGELS 2019

Ingels B., *Floating cities, the LEGO House and other architectural forms of the future*, TED talk 2019. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=ieSV8-isy3M>.

LHERMITTE *et al.* 2021

Lhermitte M., Alvarez H., Marcout C., Nam Q., Sauze E. (eds.), *Rebuilding Europe. The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis*, EYGM Limited, 2021. Available at: [https://1761b814-bfb6-43fc-9f9a-775d1abca7ab.filesusr.com/ugd/4b2ba2\\_8bc0958c15d9495e9d19f25ec6c0a6f8.pdf](https://1761b814-bfb6-43fc-9f9a-775d1abca7ab.filesusr.com/ugd/4b2ba2_8bc0958c15d9495e9d19f25ec6c0a6f8.pdf).

## MAGNANT 2020

Magnant C., *EU cultural and creative sectors policies in crisis times*, webinar online 7 luglio 2020.

## MARTINELLI 2020

Martinelli L., *L'Italia è bella dentro. Storie di resilienza, innovazione e ritorno nelle aree interne Stili di vita e città del futuro*, Altreconomia, Milano 2020.

MONTALTO *et al.* 2019

Montalto V., Tacao Moura C.J., Panella F., Alberti V., Becker W.E., Saisana M., *The Cultural and Creative Cities Monitor. 2019 edition*, EUR 29797 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2019, doi:10.2760/257371. Available at: <https://composite-indicators.jrc.ec.europa.eu/cultural-creative-cities-monitor/>.

MONTALTO *et al.* 2020

Montalto V., Sacco P.L., Alberti V., Panella F., Saisana M., *European Cultural and Creative Cities in COVID-19 times: Jobs at risk and the policy response*, 2020, EUR 30249 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg 2020, doi:10.2760/624051.

RAWSTHORN 2018

Rawsthorn A., *Design as an Attitude*, JRP Ringier, Zürich 2018.

VAI 2021

Vai E., *Curating events, designing identities*, in *Curating the city*, in "European Journal of Creative Practices in Cities and Landscapes (CPCL)", 2021, in press, Department of Architecture - Alma Mater Studiorum - University of Bologna, Chair of History of Architecture and Urban Planning - Technical University Delft.

### **Riferimenti sitografici**

*Art-Rite Auction House*. Available at: <https://www.art-rite.it/>.

*A Song for Corona*. Available at: <https://he-r.it/Corona>.

*Borgo Petelia*. Available at: <https://borgopetelia.it/albergo-diffuso/>.

*Casa Ojalá*. Available at: <https://www.casaojala.it/>.

*Confini*. Available at: <http://www.confiniartproject.it/>.

*Copenhagen Islands*. Available at: <https://www.fokstrot.dk/>.

*Creatives Unite*. Available at: <https://creativesunite.eu/>.

*C.R.I.C.C. – Centro di Ricerca per l'interazione con le Industrie Culturali e Creative*. Available at: <https://site.unibo.it/cricc/it>.

*DHMoRe – Centro Interdipartimentale di ricerca sulle Digital Humanities*. Available at: <http://www.dhmore.unimore.it/>.

*Digital Concert Hall*. Available at: <https://www.digitalconcerthall.com/>.

*Distretto urbano multifunzionale di Bologna*. Available at: <http://dumbospace.it/>.

*EUCultureFromHome Initiatives*. Available at: <https://culturalgems.jrc.ec.europa.eu/eu-culture-from-home>.

*Fondazione Modena Arti Visive*. Available at: [fmavedi.org](http://fmavedi.org).

*Google Institute of the Arts and Culture*. Available at: <https://artsandculture.google.com/>.

*Milano Art Guide*. Available at: <https://milanoartguide.com/>.

*Nuovo Forno del Pane*. Available at: <http://www.mambo-bologna.org/news/news-134/>.

*Quarantena di scrittura – #iorestoacasa 2020*. Available at: [https://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Quarantena\\_di\\_scrittura\\_2020](https://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Quarantena_di_scrittura_2020).

*The Vault*. Available at: <https://www.artdefender.it/>.

*Triennale Decameron: storie in streaming*. Available at: <https://www.triennale.org/eventi/triennale-decameron/>.

*Urban Rigger*. Available at: <https://big.dk/>.

*Viaggio in Italia*. Available at: <https://www.viaggioinitaliailfilm.it/>.



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA  
DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA  
DIPARTIMENTO DI ECCELLENZA MIUR  
(L.232 DEL 3/12/2016)

IN COLLABORAZIONE CON



architettiblogna 

RESEARCH WORKSHOP  
PHOTO EXHIBITION: MUTAZIONI RESISTENTI

# MUTATIONS

Design for Continuous and Sustainable Cities

**25 OTTOBRE 2019**  
**ore 10.00 - 16.00**

Teatro DAMSLAB  
Piazzetta Pier Paolo Pasolini 5 bis  
BOLOGNA

TRAIETTORIE EVOLUTIVE NELLE CULTURE DEL PROGETTO.  
UNA DISCUSSIONE APERTA  
EVOLUTIONARY TRAJECTORIES IN DESIGN CULTURES.  
AN OPEN DISCUSSION

*Elena Formia, Valentina Gianfrate, Elena Vai*

In the city in continuous production, the action of design cultures is nourished by a circularity between theory and practice, between the abstract and the concrete, between imagination and realisation.

The practice-based contexts of designers, and their prototypal and creative work, are assumed as drivers for deploying new methodological approaches, relational tools, ways of reorganising social and cultural spaces, solutions to support everyday life, production and consumption of people.

A new vision of the role of citizens, who are increasingly seen as actors of change and not just witnesses of continuous transformation, supports these creative experimentations that also adopt the sensitive, personal and geographical information provided voluntarily by everyone through the new media. The resulting individual and collective productions can be taken as engines of new rhythms and connections in urban life, and at the same time, strengthen territorial identity and site-specificity in the co-design processes in which they take part.

The observation of these processes is generating a strong emphasis to rethink not only policies and visions, but also the identification of economic, communication and dissemination tools, welfare, services for new ways of working and learning, bringing the citizen/user/patient/consumer/producer/curator back to the centre.

The European Commission, for example, is moving in this direction, to link the New Green Deal strategy (2019) to the lives of citizens, fostering a more radical mindset change that can no longer be postponed, modifying the rules of the game in terms of redistribution of resources. New visions of the economic processes of production and consumption ensue, involving the integration of inclusive and creative multi-cultural real and virtual spaces, as the New European Bauhaus project (2021) emphasizes.

The role of design cultures and creativity in this roadmap (ecological transition, digital transition, just transition) is strengthened, opening the discussion to the critical fields of design, architecture and town-planning, but also to advocates multi-actor partnerships to co-design changes to the practice and statutory dimension of design disciplines, to build low-carbon and post-carbon futures.

Design acts as an aggregator of the inventive practice and creativity of the various actors involved, with a constant recourse to prototyping and the continuous contamination between knowledge and the increasing use of techniques and methods in the management of governance policies.

The book capitalizes the experience of the Research Workshop “Mutations. Design for Continuous and Sustainable Cities” organized in the autumn 2019, with the aim to map opinions, experiences and studies in order to identify the values emerging from transformative processes, trying to understand the impacts of mutations and the extent to which designers can intercept trends of change, anticipate them and imagine multi-scale and multi-actor solutions.

The workshop results are collected, elaborated and updated in the second part of this publication, to describe in a multi-voice and multi-mode storytelling of the design approach to urban transformations.

The whole volume brings together words, authors, drawings and photographs to meet the multidisciplinary, multi-scalar and multi-lingual perspectives tools for observing the mutations of the city, as an open confrontation between different points of view, mixing the story with the research, the real experiences with the representation, the individual with the collective, enhancing all the different points of view.

## **Fotografare il presente e anticipare il futuro: la città come prototipo di cambiamento**

È complesso comprendere il ruolo del progetto nella società contemporanea senza esaminare il contesto in cui pratica il designer (GRANT, FOX 1992) e senza indagare come, attraverso la propria sensibilità immaginativa e sperimentale, possa trasformarlo, mettendo in campo approcci metodologici, strumenti di relazione, modalità di riorganizzazione degli spazi sociali e culturali, dei modi di vita quotidiana, della produzione e del consumo delle persone.

L'attenzione alla quotidianità, le opportunità di accesso alle risorse e alle reti, le capacità e le identità dei singoli e delle comunità alimentano la “speranza progettuale” di un futuro non oscurato da delimitazioni geografiche, culturali, ideologiche. Questi possono essere assunti come elementi della vocazione relazionale del design e delle culture del progetto come strumento per la costruzione di connessioni, in cui vengono progressivamente affinate le modalità e le finalità di coinvolgimen-

to che sono sempre più capaci di definire e includere i target, i fuori target, i soggetti mancanti.

Nei contesti contemporanei (considerati un insieme di complessi modi di vivere, sistemi di valori, tradizioni, credenze e abitudini, inclusi il sapere, la morale, la legge e i costumi, acquisiti da coloro che fanno parte della società) (JULIER 2006), la città diventa il campo di sperimentazione, in cui promuovere l'equità, la coesione sociale, la cittadinanza attiva, e valorizzare la creatività e l'innovazione, compresa l'imprenditorialità, a tutti i livelli della sfera pubblica attraverso l'adozione di un approccio sistemico, considerando non solo le diverse dimensioni delle questioni urbane (economiche, sociali, ambientali), ma anche tenendo conto di tutte le possibili connessioni tra i diversi attori e sistemi.

Questo grazie anche a una nuova visione del ruolo dei cittadini, considerati sempre più attori del cambiamento e non solo testimoni della continua trasformazione, grazie alle sperimentazioni creative e anche all'accesso illimitato ai *social network* e ai dati, utilizzando il web per creare, assemblare e diffondere informazioni sensibili, personali e geografiche fornite volontariamente da tutti (GOODCHILD 2007; VAI *et al.* 2020). Riconoscendo questo nuovo ruolo di *prosumer* della città e dei territori, le produzioni individuali e collettive che ne derivano possono essere assunte come motori di nuovi ritmi e connessioni nella vita urbana, e, al contempo, rafforzare l'identità territoriale e il *site-specific* nei processi di co-design ai quali partecipano. L'inclinazione e la capacità dei territori e delle città di sostenere nuovi usi, densità e modalità di interazione, multifunzionalità e multiculturalità, espressioni formali e informali della vita pubblica, si mescolano con il potere identitario e con il loro patrimonio consolidato, generandone di nuovo.

Nella città in produzione continua l'azione delle culture del progetto si nutre di una circolarità tra teoria e pratica, fra astratto e concreto, fra immaginazione e realizzazione.

L'obiettivo di questa pubblicazione ha avuto all'origine l'interesse di fotografare le dinamiche di contesto con cui si interfacciano quotidianamente il progetto di design, per poter poi definire, a più voci, traiettorie possibili di futuro, prendendo in considerazione le tecnologie disponibili, l'ambiente e i fattori umani, ma anche elementi non materiali come le reti di conoscenza, i flussi di informazione, le modalità di consumo, ecc.

La diversità culturale che la caratterizza ingloba anche subculture individuali e collettive, riferendosi a modelli mutevoli che collegano o legano formazioni sociali anche non convenzionali, capaci di generare nicchie alternative di innovazione, nuove identità che riescono a dare coerenza ai valori condivisi (CARLSON, RICHARDS 2011) e a creare, in alcuni casi, un adattamento e, in altri, un contrasto tra dimensione globale e dimensione locale.

Durante l'elaborazione del libro, la grave crisi sanitaria in corso ne ha inevitabilmente modificato le premesse, accelerando quell'idea di futuro che poteva essere, all'inizio, solo immaginata e creando scenari reali in cui le azioni del progettare, prototipare e testare sul campo intervengono nello stesso momento. La città e la società esprimono, in questo momento, una particolare capacità di ascolto, fornendo alle culture del progetto l'occasione per verificare come gli strumenti e i metodi della disciplina possano contribuire a fronteggiare le molteplici linee di crisi e opportunità emergenti in questo momento.

La stessa tensione ha animato la stesura finale della pubblicazione, che ha inevitabilmente necessitato di connotare in maniera più incisiva il concetto di mutazioni, in cui non solo la pandemia, ma anche le ricadute in termini di conflitti sociali, squilibri economici, storie e geografie interconnesse, diventano motori di cambiamento e trasformazione sociale, spaziale, digitale. L'osservazione di questi processi sta generando una forte spinta nel ripensamento non solo di politiche e visioni, ma anche nell'individuazione di strumenti economici, di comunicazione e divulgazione, di welfare, di servizi per nuove modalità di lavoro e apprendimento, riportando al centro il cittadino/utente/paziente/consumatore/produttore/curatore.

### **La rapida accelerazione determinata dall'emergenza COVID-19: una riflessione multicampo e la nuova responsabilità del design**

Il potere rivoluzionario del COVID-19 ha fatto emergere con forza l'esigenza di sostenere un cambiamento che sia pervasivo in tutti i domini sociali, economici ed ecologici. L'avvento di questa nuova velocità sta influenzando su processi e dinamiche multi-livello e multi-scala, riflettendo sulle *policy* e sugli strumenti

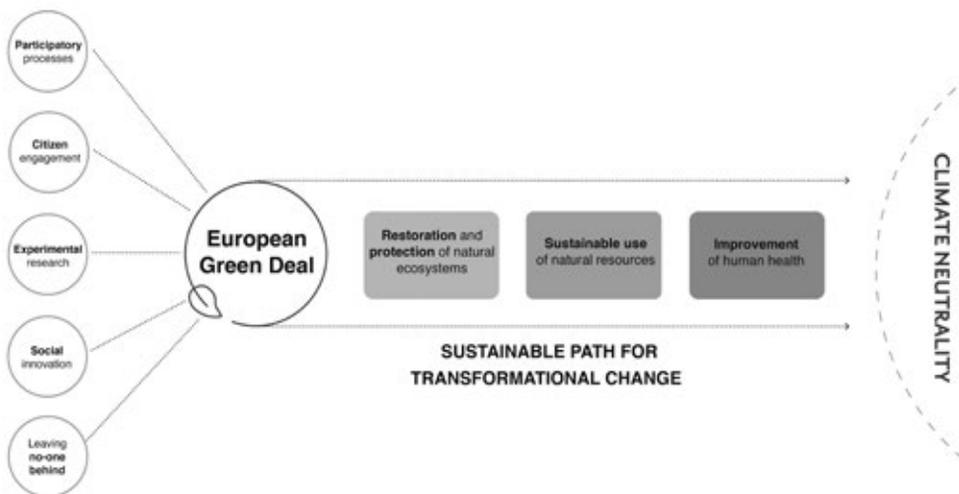
di supporto all'innovazione e al cambiamento, sulle visioni per uno sviluppo sostenibile dal punto di vista sociale, economico e ambientale, mettendo al centro la dimensione umana.

L'opportunità di ripensamento generata dall'emergenza COVID-19 pervade ad esempio la progettualità legata al *Nuovo Green Deal Europeo* e al suo piano di azione, promossi alla fine del 2019 e aggiornati progressivamente alla luce della pandemia. Il *Green Deal* è parte integrante della strategia della Commissione per attuare l'Agenda 2030 e gli obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite.

Attraverso la messa a punto di strategie di crescita e politiche, anche finanziarie, a supporto della transizione giusta (riparando i danni del passato e creando nuove relazioni di potere/interesse per il futuro), la Commissione Europea ha espresso la necessità di individuare un movimento guida e competente, attraverso il *New European Bauhaus* lanciato a inizio del 2021. L'iniziativa, che nelle intenzioni della Commissione prevede di collegare il *Green Deal* alla vita dei cittadini, rappresenta l'evidenza di un cambio di pensiero radicale, non più rimandabile, che modifica le regole del gioco in termini di redistribuzione di risorse e rafforzamento del ruolo del cittadino come individuo e come parte di un sistema collettivo. Ne discendono nuove visioni dei processi economici di produzione e consumo, che prevedono l'integrazione di spazi inclusivi e creativi di multi-cultura.

A questo si aggiunge un ripensamento nel sistema del lavoro attraverso l'individuazione di nuove figure, nuove competenze, nuove organizzazioni. Viene quindi promosso un ponte tra scienza e tecnologia, arte e cultura, che sia in grado di combinare design, sostenibilità, accessibilità, oltre che investimenti mirati nel settore ambientale ed energetico.

Tutto il percorso che sottende la visione del *New European Bauhaus* è pensato come un processo di co-design e co-creazione. Attraverso il ricorso a piattaforme digitali sono previsti incontri mirati a raccogliere e integrare nuove idee e proposte di artisti, studenti, architetti, ingegneri, del mondo accademico, degli innovatori, per definire le esigenze e le sfide emergenti nella reale applicazione della rivoluzione del *Green Deal*. Il contesto ambientale circostante e la dimensione legata al cittadino sono stati sottolineati anche da Mariya Gabriel, Commissaria europea per l'innovazione, la ricerca, la cultura, l'istruzione e la



gioventù, che li ha identificati, durante il lancio del nuovo programma *Horizon Europe* per il settennio 2021-2027, come «i nostri quartieri, il nostro patrimonio, gli spazi che condividiamo e gli stili di vita che sviluppiamo».

Come invita a riflettere la stessa titolazione è chiaro quanto il design e le culture del progetto siano riconosciute centrali in questa transizione. Afferma Ursula von der Leyen: «L'ingegnosa avanguardia del Bauhaus ha influenzato il pensiero creativo, dagli arredi ai paesaggi urbani, di tutto il mondo per oltre un secolo. Combinando arte e praticità, ha letteralmente contribuito a plasmare la transizione sociale ed economica verso una società industriale e il XX secolo». La cronaca specialistica (blog come *Medium* sulla capacità del design di individuare soluzioni alla crisi climatica e magazine online come "Impakter" sul nuovo rapporto tra arte e scienza, "DeZeen" sul ruolo di creativi e designer nei tavoli di lavoro del *New European Bauhaus*) ne ha già diffusamente parlato, ma l'evento rappresenta ancora un terreno di sperimentazione nascente, sotto la guida di menti creative come designer, scienziati, architetti, artisti e comuni cittadini. Pur rintracciando possibili fragilità concettuali, l'"Artribune" ricorda:

Scegliere il Bauhaus come punto di riferimento ha sicuramente un sapore retorico (ma pare che il presente non possa fare a meno di richiedere in prestito la propria autorevolezza dal passato), ma non è una scelta del tutto peregrina. Il Bauhaus nasce dall'*environment* culturale e l'atmosfera dell'Europa dell'immediato post Grande Guerra. Nella pentola delle complessità bollono i fermenti negativi che partoriranno i fascismi. Un momento intriso di contraddizioni e sofferenze, di negazioni e sentimenti contrastanti. In quel contesto il Bauhaus rappresenta un'utopia geniale positiva, che darà vita a idee e movimenti che hanno influenzato la produzione culturale fino ad oggi.

## **Disegnare la transizione: una relazione vivente e abilitante**

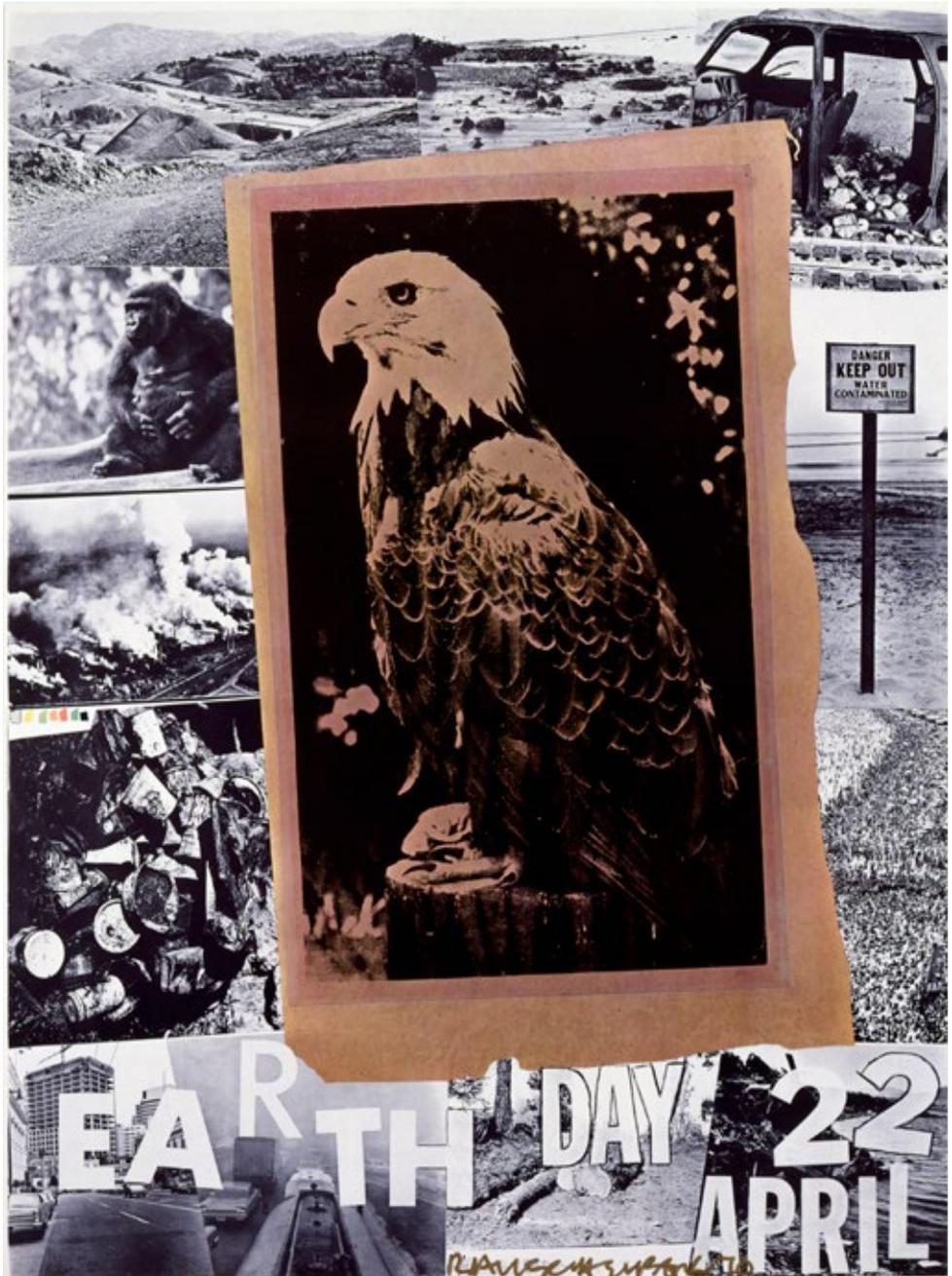
La consapevolezza che un tema come il cambiamento climatico e la transizione ecologica abbia bisogno di una collaborazione senza precedenti tra diverse tipologie di conoscenza e di settori produttivi porterà a nuovi rapporti di produzione, nuove tecnologie, nuovi tipi di cultura affettiva, nuovi modi di organizzare il mondo (WARK 2015). Ne discende che anche

il ruolo delle culture del progetto e della creatività al servizio di soluzioni per la sostenibilità, esce rafforzato, aprendo la discussione ai campi critici del design, dell'architettura e della pianificazione, ma anche ai sostenitori delle città di transizione, agli attivisti ambientali, agli abitanti dei quartieri, per co-disegnare modifiche alla prassi e alla dimensione statutaria delle discipline progettuali, per costruire futuri *low-carbon* e *post-carbon* (WHITE 2020).

Come dimostra un rinnovato interesse a livello internazionale (FALLAN 2014, 2019; FORMIA 2017a), la relazione tra culture del progetto e "transizione sostenibile" non è nuova: il ruolo del design nel passaggio alla sostenibilità ha i suoi albori agli inizi del moderno movimento ambientalista del secondo dopoguerra, con la progressiva convergenza dei movimenti radicali della scienza e della tecnologia, i *future studies*, le ricerche del design d'avanguardia degli anni Sessanta e Settanta, l'architettura sostenibile, i quali forniscono un importante *incipit* e aprono a una riflessione che coinvolge campi del sapere e attori diversi (FALLAN 2011; BLAUVELT 2015; FORMIA 2017b; DELLAPIANA *et al.* 2020). Alcune pietre miliari di questi movimenti di contro-cultura includono, ad esempio, la sensibilità Do-It-Yourself (DIY) del *Whole Earth Catalogue* di Stewart Brand (1968), che promuoveva "strumenti" in grado di sostenere le comunità urbane attraverso fonti da energia rinnovabile o per incentivare la vita libertaria fuori dalla rete (informando correnti ambientali tecnico-centriche che hanno alimentato le ideologie "soluzioniste" della Silicon Valley e il pensiero tech-topico eco-moderno [TURNER 2006]). Nel 1969 Ian McHarg pubblica *Design with Nature*, nel quale sosteneva che i progettisti del paesaggio sarebbero dovuti diventare «gli amministratori della biosfera», proponendo al contempo un nuovo metodo analitico in cui un luogo viene compreso organizzando i suoi dati ecologici.

Quella pubblicazione ha dato il via a un genere di scritti sul design, o comunque riconducibili ad esso (FULLER 1970; MALDONADO 1970; PAPANEK 1971; ILLICH 1971; SCHUMACHER 1973), che partivano dalla premessa che le crisi sociali ed ecologiche si affrontano in maniera più efficace facendo ricorso alle culture del progetto. Un percorso che porterà alla progressiva incorporazione di questi temi all'interno delle agende di organismi come l'International Council of Societies of Industrial Design (ICSID) e il

Robert Rauschenberg,  
*Earth Day*, April 22  
Poster, 1970. Offset  
lithograph  
33 3/4x25 1/4 inches  
(85.7x64.1 cm).  
Poster for the benefit  
of the American  
Environment  
Foundation From an  
edition of 10,300 of  
which 300 were signed,  
published by Castelli  
Graphics, New York.  
© Robert Rauschenberg  
Foundation.



National Institute of Design (NID). Durante il congresso del 1979 a Città del Messico, il presidente dell'ICSID, Arthur J. Pulos, lancia infatti un appello ai professionisti nel campo del design perché indirizzino i propri sforzi progettuali verso l'emancipazione degli esseri umani dalle soggiogazioni sociali ed economiche in vista di una riappropriazione del proprio ambiente.

A queste visioni si sono affiancate la comprensione delle pratiche sociali e il design per l'innovazione sociale (PAPANEK 1983, 1995; MANZINI 1990, 2015; WHITELEY 1993; FRY 2009; TROMP *et al.* 2011; BOYLSTON 2019; MCLOUGHLIN *et al.* 2020), ma anche una progressiva attenzione verso il progetto del "possibile" con una rinnovata enfasi sulla dimensione etica e la responsabilità del design (LOTTI 1998; THACKARA 2005; IMBESI 2009; TAMBORRINI 2009; CELASCHI, CELI 2015).

Gruppi di ricerca come il NODUS Sustainable Design Research Group all'Università di Aalto e il progetto *Digital Bauhaus* a Malmö (EHN *et al.* 2014; IRWIN *et al.* 2015; TONKINWISE 2015; GAZIULUSOY, Öztekin 2018) hanno cercato di disegnare nuove traiettorie, in cui le modalità di innovazione del design comunitario possano contribuire ad azioni *local based* per un futuro a basse emissioni di carbonio.

Nel percorso verso i processi di transizione previsti dal *Green Deal* (transizione ecologica, transizione digitale, transizione giusta), il design è un campo che coinvolge direttamente il cittadino/utente, fungendo allo stesso tempo da aggregatore della prassi inventiva e della creatività dei diversi soggetti in gioco. I processi partecipativi guidati dal design, i workshop, i *mock up* e le elaborazioni prototipali, la costruzione di piattaforme e interfacce digitali rappresentano infatti strumenti di collegamento e integrazione tra forme diverse di azione collaborativa, dagli orti di quartiere ai centri di cura, ai *maker-space*, ai *fab-lab* e ai sistemi di condivisione; dagli alloggi cooperativi alle nuove modalità di produzione culturale. I nuovi metodi legati al design collaborativo sono stati progressivamente introdotti anche nello sviluppo di politiche e *governance*: numerosi esempi di iniziative attive a scala globale si stanno connotando in forma di laboratori che non disegnano né il prodotto né il servizio, ma le politiche. Per esempio l'Helsinki Design Lab che agisce a supporto dei *decision makers* finlandesi attraverso il design strategico per la definizione delle sfide contemporanee e future; l'Innovation

Unit che collabora con Gran Bretagna, Australia e Nuova Zelanda in forma laboratoriale, supportata dalle istituzioni centrali sulle politiche pubbliche; o il Public Policy Lab, partner di agenzie federali e municipali nello Stato di New York per la ricerca, la progettazione e la sperimentazione di nuovi servizi pubblici, dove vengono messe in evidenza la parola design e la necessità di prototipare; e infine il Danish Design Centre che a Copenaghen si occupa di sviluppare soluzioni e creare prodotti che possono contribuire alla crescita del welfare.

Questi esempi sono accomunati sia dal ricorso costante alla prototipazione, sia dalla continua contaminazione tra i saperi e l'incremento dell'uso di metodi, tecniche, processi, strumenti del design nella gestione delle politiche delle *governance*.

La partecipazione di gruppi misti anche in forme non convenzionali e dirompenti (GOODCHILD 2007; BERGEVOET *et al.* 2016) può svolgere un ruolo proattivo nella riconfigurazione dell'ordine urbano. Kevin Lynch (1996) descrive queste riconfigurazioni come nuove forme e soluzioni sociali che possono contribuire alla creazione di sistemi innovativi collegati alle reti di attività locali, stimolando progetti dalla micro alla macro scala in modo integrato e complementare (HAYDN, TEMEL 2006).

Al crescente riconoscimento del design come metodologia, agente, processo, attivatore e mediatore del cambiamento che sta guidando le amministrazioni più illuminate verso patiti di collaborazione e percorsi di definizione e cura delle città – intesi come bene comune e aperti alla partecipazione dei cittadini che vengono chiamati a co-progettare – si vengono a delineare nuovi ruoli in capo alle industrie culturali e creative e ai designer (VAI 2017; MONTALTO *et al.* 2019; SYMBOLA – UNIONCAMERE 2019; IDEA CONSULT *et al.* 2021). Il milieu che si crea nella relazione tra questi soggetti agisce pro-attivamente sul contesto urbano (GIANFRATE *et al.* 2018) attraverso una serie di fattori identitari: sono in grado di utilizzare la creatività, le tecnologie e l'anticipazione come strumenti per concepire macro scenari, proiettandoli in un futuro anteriore; non intervengono sulla forma, ma sui contenuti rispetto alle persone, ai dati, ai rituali, ai bisogni, agli eventi; sono innovatori nell'approccio alla scala della città attraverso l'ideazione di servizi-prodotto che vanno ad agire su azioni e comportamen-

ti; sono attenti alle pratiche spontanee e alla partecipazione *bottom up*; sperimentano usi non convenzionali degli spazi; non pianificano il cambiamento a priori, che risulta invece diventare un *output* (CELASCHI *et al.* 2019).

Nuovi modelli di “ri-significazione” della città possono essere abilitati attraverso una interazione inedita tra persone, contenuti, luoghi, capacità che i designer sono in grado di concepire, in consonanza all’idea di cura della città.

A questo pensiero programmatico fa riferimento il *Green Deal Europeo* e il *New European Bauhaus*: si punta a uno sviluppo inclusivo, equo e sostenibile, ma con una forte dimensione culturale, per offrire risposte maggiormente trasversali e multidisciplinari. Molte componenti del *Green Deal Europeo*, come l’economia circolare, l’intervento sugli edifici energivori, le strategie *Farm to Fork*, la protezione e valorizzazione della biodiversità, sono considerate inseparabili dai valori e dalle risorse culturali per raggiungere gli obiettivi e le grandi sfide globali.

Il contesto in cui il designer si trova a operare suggerisce quindi linee di ricerca che partono dalla comprensione dei bisogni della società e prevedono il coinvolgimento e la collaborazione di tutti gli attori, integrandoli all’interno del processo di design con l’obiettivo di sviluppare soluzioni responsabili che generino valore per la comunità e per il territorio. L’Advanced Design Unit (ADU) sta quindi orientando i suoi campi di ricerca studiando come il design agisca, da un lato, da innovatore della conoscenza, evidenziando il valore che un approccio aperto e sostenibile può portare alla città e alle sue comunità, e, dall’altro, da attivatore di dinamiche di tipo nuovo basate su una combinazione di tempi, spazi e pratiche cross-mediali, studiando e ricercando strumenti personalizzati, generativi e adattivi in grado di supportare le mutazioni spontanee, inaspettate, progressive o improvvisate, predeterminate o contingenti legate alla società e ai cittadini. Tra gli strumenti messi in campo da ADU, la creazione del Centro per l’interazione con le industrie culturali e creative (C.R.I.C.C.) sancisce la necessità di creare un hub per tenere insieme ricerca, settori disciplinari creativi e progettuali diversi, sperimentazione, tecnologie abilitanti, con l’obiettivo di renderli collaboranti con il territorio.

Queste considerazioni hanno animato, alcuni mesi prima

dell'avvio del periodo pandemico, un workshop di ricerca denominato *Mutations. Design for Continuous and Sustainable Cities*, a cura delle autrici del libro, di cui verrà data ampia trattazione nella seconda parte. Il workshop aveva l'obiettivo di indagare le potenzialità di una visione di città in trasformazione continua, in cui le singole dinamiche di mutazione a scala urbana diventano parte di un sistema in evoluzione. Attraverso la discussione aperta tra voci differenti legate al design e alle culture del progetto, l'evento aveva lo scopo di definire gli elementi più innovativi, a livello europeo, capaci quindi di intercettare i cambiamenti fenotipici della città, assunta come campo di azione turbolento, integrando gli aspetti di crescita sociale, economica e ambientale in riferimento ai 17 obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030.

### ***Il workshop di ricerca *Mutations. Design for Continuous and Sustainable Cities****

Il workshop di ricerca si inserisce nell'ambito delle attività promosse e finanziate dal progetto Dipartimenti di eccellenza del MIUR (previsto dalla legge di Bilancio 2017) di cui il Dipartimento di Architettura dell'Università di Bologna è risultato vincitore. L'evento, organizzato il 25 ottobre 2019 da un gruppo di docenti composto dalle autrici Elena Formia, Valentina Gianfrate ed Elena Vai, stabiliva una stretta relazione con gli ambiti di ricerca della *Design Innovation* e dell'*Urban Design*. Sottesa all'iniziativa vi era infatti la volontà di mappare opinioni, esperienze e studi per individuare i valori emergenti dai processi trasformativi, cercando di comprendere gli impatti della mutazione e verificare il ruolo del designer nell'intercettare i trend di cambiamento, di anticiparli e di immaginare soluzioni multi-scala e multi-attoriali.

Nella prima parte dell'iniziativa è stata adottata una formula aperta di discussione che ha avuto come focus il tema dei mutamenti a scala di città dal punto di vista del design, grazie a ospiti nazionali e internazionali, di cui si è raccolto il contributo specifico nelle sezioni a seguire. Si tratta di ricercatori, docenti universitari, rappresentanti di centri di ricerca, che stanno approfondendo temi specifici legati alle trasformazioni in ambito

urbano e che hanno portato testimonianze e casi a corredo delle proprie investigazioni.

Una tavola rotonda, alimentata dalle domande formulate da parte degli esperti coinvolti e dal pubblico partecipante, ha concluso questa prima parte dedicata alla città contemporanea e alla città del futuro, intendendo il passaggio tra le due un *continuum* fluido fatto di episodi, di esperienze, di conflitti e di resistenze.

Per aprire la seconda parte del workshop è stato realizzato un dialogo di approfondimento *site-specific* tra due interlocutori che hanno fatto di Bologna oggetto di ricerca e di approfondimento: Giuseppe Scandurra, antropologo urbano e professore associato dell'Università di Ferrara, e Giovanni Ginocchini, direttore della Fondazione Innovazione Urbana di Bologna, coinvolti per comprendere quanto i processi di mutazione abbiano interessato questa specifica città, ripercorrendo le pietre miliari dei cambiamenti e analizzandone le ricadute in termini sociali, economici, ma anche di nuovi strumenti, di *policy* e di supporto all'istituzionalizzazione dei cambiamenti.

L'approccio del design alle trasformazioni urbane è per sua natura collegato all'essere umano, all'esperienza del cittadino, alle dinamiche d'uso degli spazi, siano essi tangibili (luoghi, strade, infrastrutture) o intangibili (i dati, i flussi, i movimenti). Ed è questo approccio che il *workshop* ha provato a descrivere in un racconto a più voci e con più modalità di narrazione.

Adottando i contemporanei modelli ibridi di trasferimento della conoscenza, così come della sua rappresentazione simbolica e comunicazione attraverso iconografie e infografiche, la presentazione orale degli autori è stata simultaneamente sintetizzata nell'attività di *graphic recording* a cura del gruppo Nowhere di Bologna.

L'adozione di questo strumento di *visual thinking* ha aiutato a rappresentare concetti e idee in forma grafica e visiva, favorendo in questo modo il coinvolgimento, l'attenzione e la curiosità dei partecipanti al workshop. Inoltre la possibilità di rileggere i risultati del workshop attraverso la sintesi visiva è stata molto utile nella composizione della pubblicazione, ripercorrendo le relazioni e gli interventi.

La stratificazione dei concetti ridotti a icone e parole chiave sui fogli vergati è stata ricomposta nella mostra fotografica di

Margherita Caprilli, i cui scatti sono stati selezionati dalla curatela di Chiara Sponza. Il progetto *Mutazioni Resistenti*, che ha completato le attività della giornata di workshop, rappresenta l'avvio di un percorso più ampio e complesso, fatto di uno sguardo su luoghi, persone, storie, conflitti, comunità, legami. Il soggetto rappresentato nelle immagini è la città nella sua plurale natura materiale – urbana, architettonica – e immateriale – relazioni, solitudini, tribù, comunità, modi di vivere. La mostra ha implicato un ragionamento iniziale condotto a scala nazionale, attraverso l'illustrazione di una serie di luoghi in cui le trasformazioni urbane sono più evidenti. Grazie a un itinerario che parte da Bologna, l'autrice rappresenta una delle città italiane riconosciute, fin dagli anni Settanta, per essere all'avanguardia nelle trasformazioni urbanistiche e nell'attenzione ai cambiamenti sociali e alle mutazioni culturali. Le immagini mostrano tuttavia il paradosso di una tensione verso un cambiamento al quale, al tempo stesso, si oppongono forme di resistenza plurali, legate ai suoi abitanti e ai suoi luoghi. Come esplicitato nel testo introduttivo «la mostra racconta dei fenomeni di Mutazione Resistente che si alimentano del cambiamento e lo contrastano, ma già nel momento stesso in cui cittadine e cittadini, gruppi formali e informali attivano questa resistenza, cominciano a mutare anche loro inevitabilmente».

## **Traiettorie di trasformazione continua**

A partire dai risultati del workshop, sono stati raccolti i contributi che compongono la seconda parte della pubblicazione. Attorno alle culture del progetto gravitano saperi che, a partire da una comune matrice disciplinare, inglobano sempre di più la reciprocità e la contaminazione delle conoscenze, la responsabilità dell'agire progettuale verso prodotti e servizi che tengano conto delle nuove esigenze umane, le relazioni con l'ambiente, la ricerca di nuovi linguaggi, la trasversalità delle competenze, l'impegno verso le nuove emergenze.

I contributi che seguono offrono quindi l'occasione di riflettere sulle produzioni ibride collegate alle culture del progetto, definendo ognuno un punto di vista originale. Le ricerche e le pratiche presentate descrivono i temi della mutazione

attraverso la lente di campi di indagine ed esperienze in diversi ambienti, fornendo esempi di lavoro teorico e pratico. Un approccio che va oltre la logica di una semplice sequenza causa-effetto per tener conto della complessità, ponendo l'utente (il cittadino) al centro della vita sociale e della definizione della città e dello spazio.

Aprè la seconda parte il *position paper* di Gabriele Oropallo, che introduce l'urgenza di nuove forme di coesistenza tra specie umane e non umane, rendendo meno riconoscibile il confine culturalmente costruito tra urbanizzazione e aree naturali dedicate. Eventi a breve e a lungo termine, come il lockdown pandemico e i cambiamenti climatici, stanno esacerbando i conflitti tra specie umane e non umane, moltiplicando, anche attraverso il ricorso alle tecnologie, le opportunità di incontri ravvicinati e di documentazione attraverso dispositivi di *citizen science*.

Ioanni Del Sante guarda alle città, al loro sviluppo nel corso della storia fino ai tempi attuali, attraverso le lenti dei beni comuni. Il contesto italiano è significativo, con un dibattito sui *commons* molto articolato, ma vede ancora diversi temi aperti tra cui, ad esempio, la produzione di spazio. Attraverso la metafora della città-bosco Del Sante elabora l'ipotesi di reimparare da usi e costumi radicati nella nostra cultura, mediante pratiche o azioni, in particolare *bottom-up*, capaci di mettere in discussione le attuali trasformazioni guidate dal mercato e le strategie di pianificazione basate sulla crescita. Anche Cristian Campagnaro nel suo testo pone l'accento sui concetti di inclusione e fragilità, promuovendo percorsi di autodeterminazione che rendano tutti gli attori consapevoli dell'uso della città, delle decisioni e delle politiche; città coese, che valorizzino le risorse di ogni cittadino, che superino gli stereotipi e le retoriche di povertà e ricchezza.

Una diversa interpretazione è quella proposta da Raffaella Trocchianesi, che assume la città contemporanea come luogo di sperimentazione e performance, raccontando il dialogo in corso tra arti visive-performative e linguaggi digitali attraverso esplorazioni interattive e interferenze digitali in grado di modificare il nostro rapporto con la città e i modi con cui percepiamo gli spazi urbani.

L'importanza della relazione tra la realtà materiale dello spazio costruito e la realtà immateriale è oggetto del contribu-

to di Margherita Ascari. La presenza, continua e pervasiva, dei sistemi digitali e il loro funzionamento genera un flusso continuo di dati e informazioni che definisce la natura altamente trasformativa della città. Se analizzato e visualizzato, tale flusso può rappresentare un filtro di lettura attraverso cui è possibile costruire narrazioni della città e delle sue mutazioni.

Giovanni Ginocchini e Fabrizia Petrei hanno indagato nel loro contributo la particolare relazione esistente fra resistenza e mutazione nella città di Bologna, partendo da riflessioni critiche rispetto alle trasformazioni in corso e alla discussione pubblica generata, in particolare, in relazione ad alcuni ambiti e tematiche, quali mobilità, protagonismo civico, trasformazioni dello spazio pubblico.

E dunque la scelta di riunire in questo volume parole, autori, disegni e fotografia cerca di incontrare le prospettive multidisciplinari, multiscalari e multilinguaggio con le quali abbiamo osservato le mutazioni della città, come un confronto aperto tra diversi punti di vista, mescolando il racconto con la ricerca, il vissuto con la rappresentazione, il personale con la storia, valorizzando l'autorialità di tutti.

### Riferimenti bibliografici

BERGEVOET *et al.* 2016

Bergevoet T., Van Tuijl M., Reid V., Wilkinson C., *The flexible city: sustainable solutions for a Europe in transition*, Nai010, Rotterdam 2016.

BLAUVELT 2015

Blauvelt A. (ed.), *Hippie Modernism. The Struggle for Utopia*, Walker Art Center, Minneapolis 2015.

BOYLSTON 2019

Boylston S., *Designing with society: a capabilities approach to design, systems thinking and social innovation*, Routledge, New York 2019.

BRAND 1968

Brand S., "Whole Earth Catalogue", 1968-1974.

BUCKMINSTER FULLER 1970

Buckminster Fuller R., *I Seem to Be a Verb: Environment and Man's Future*, Bantam Books, New York 1970.

CARLSON, RICHARDS 2011

Carlson D., Richards B. 2011, *Design + Culture – A Return to Fundamentalism?*, in "David Report", n. 13, 2011.

CELASCHI, CELI 2015

Celaschi F., Celi M., *Advanced design as reframing practice. Ethical challenges and anticipation in design issues*, in "Futures", vol. 71, 2015, pp. 159-167.

CELASCHI *et al.* 2019

Celaschi F., Formia E., Vai E., *Mutating City: Designing Events as a Matter of Social Innovation*, in "Strategic Design Research Journal", vol. 12, n. 3, 2019, pp. 323-337. <https://doi.org/10.4013/sdrj.2019.123.03>

DELLAPIANA *et al.* 2020

Dellapiana E., Gunetti L., Scodeller D. (a cura di), *Italia: design, politica e democrazia nel XX secolo*, Atti del IV Convegno AIS/Design, Politecnico di Torino, Torino 2020.

EHN *et al.* 2014

Ehn P., Nilsson E.m., Topgaard R. (eds.), *Making Futures: Marginal Notes on Innovation, Design and Democracy*, MIT Press, Cambridge, MA 2014.

FALLAN 2011

Fallan K., "The 'Designer' – The 11th Plague": *Design Discourse from Consumer Activism to Environmentalism in 1960s Norway*, in "Design Issues", vol. 27, n. 4, 2011, pp. 30-42.

FALLAN 2014

Fallan K., *Our Common Future. Joining Forces for Histories of Sustainable Design*, in "Tecnoscienza. Italian Journal of Science & Technology Studies", vol. 5, n. 2, 2014, pp. 15-32.

FALLAN 2019

Fallan K. (ed.), *The culture of Nature in the History of Design*, Routledge, New York 2019.

FORMIA 2017a

Formia E., *Storie di futuri e design. Anticipazione e sostenibilità nella cultura italiana del progetto*, Maggioli, Santarcangelo di Romagna 2017.

FORMIA 2017b

Formia E., *Mediating an Ecological Awareness in Italy: Shared Visions of Sustainability Between the Environmental Movement and Radical Design Cultures (1970–1976)*, in "Journal of Design History", vol. 30, n. 2, pp. 192-211.

FRY 2009

Fry T., *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice*, Berg Publishers, Oxford 2009.

GAZIULUSOY, ÖZTEKIN 2018

Gaziulusoy I., Öztekin E. 2018, *Design as a Catalyst for Sustainability Transitions*, Design Research Society International Conference: Catalyst. (DRS International Conference Series), pp. 1041-1051.

GIANFRATE *et al.* 2018

Gianfrate V., Boeri A., Celaschi F., Longo D., Vai E., *Design e tecnologia applicate al contesto urbano. Le città come laboratorio di conoscenza e innovazione*, in "MD Journal", n. 5, 2018, pp. 188-197.

GOODCHILD 2007

Goodchild M.F., *Citizens as sensors: The world of volunteered geography*, in "GeoJournal", vol. 69, 2007, pp. 211-221, doi:10.1007/s10708-007-9111-y.

GRANT, FOX 1992

Grant J., Fox E., *Understanding the Role of the Designer in Society*, in "Journal of Art & Design Education", vol. 11, n. 1, 1992, pp. 77-87.

HAYDN, TEMEL 2006

Haydn F., Temel R. (eds.), *Temporary urban spaces: concepts for the use of city spaces*, Birkhäuser, Basel-Boston-Berlin 2006.

HIESINGER *et al.* 2019

Hiesinger K.B., Fisher M.M., Byrne E., López-Pastor M.B., Ryan Z. (eds.) with Blauvelt A., Fanning C., Telhan O., *Designs for Different Futures*, Yale University Press, New Haven, CT 2019.

IDEA CONSULT *et al.* 2021

IDEA Consult, Goethe-Institut, Amann S., Heinsius J., *Research for CULT Committee – Cultural and creative sectors in post-Covid-19 Europe: crisis effects and policy recommendations*, European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels 2021.

IMBESI 2009

Imbesi L., *Etica e Design: riflessioni*, Rdesign, Roma 2009.

ILLICH 1971

Illich I., *Deschooling Society*, Harper&Row, New York 1971.

IRWIN *et al.* 2015

Irwin T., Kossoff G., Tonkinwise C., *Transition Design Provocation*, in "Design Philosophy Papers", vol. 13, n. 1, 2015, pp. 3-11.

JULIER 2006

Julier G., *From Visual Culture to Design Culture*, in "Design Issues", vol. 22, n. 1, 2006, pp. 64-76.

LOTTI 1998

Lotti G., *Il progetto possibile. Verso una nuova etica del design*, Edicom, Monfalcone 1998.

LYNCH 1996

Lynch K., *Progettare la città. La qualità della forma urbana*, Etas libri, Milano 1996.

MALDONADO 1970

Maldonado T., *La speranza progettuale. Ambiente e società*, Einaudi, Torino 1970.

MANZINI 1990

Manzini E., *Artefatti: verso una nuova ecologia dell'ambiente artificiale*, Edizioni DA, Milano 1990.

MANZINI 2015

Manzini E., *Design When Everyone Designs*, Oxford University Press, Oxford 2015.

McHARG 1969

McHarg I.L., *Design with Nature*, John Wiley & Sons Inc, Hoboken, NJ 1969.

McCLOUGHLIN *et al.* 2020

McCoughlin S., Deacon C., Holman A., Jones N., *Evaluating Social Innovation to Create Lasting Change. Supporting social innovators to build an evidence base for*

*people powered approaches*, NESTA, 2020. Available at: <https://www.nesta.org.uk/report/evaluating-social-innovation-to-create-lasting-change/>.

MONTALTO *et al.* 2019

Montalto V., Tacao Moura C.J., Panella F., Alberti V., Becker W.E., Saisana M., *The Cultural and Creative Cities Monitor. 2019 edition*, EUR 29797 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2019, doi:10.2760/257371. Available at: <https://composite-indicators.jrc.ec.europa.eu/cultural-creative-cities-monitor/>.

PAPANEK 1971

Papanek V., *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Pantheon Books, New York 1971.

PAPANEK 1983

Papanek V., *Design for Human Scale*, Van Nostrand Reinhold Co., New York 1983.

PAPANEK 1995

Papanek V., *The Green Imperative: Ecology and Ethics in Design and Architecture*, Thames and Hudson, New York 1995.

SCHUMACHER 1973

Schumacher E.F., *Small is Beautiful*, HarperCollins, New York 1973.

TAMBORRINI 2009

Tamborrini P., *Design sostenibile: oggetti, sistemi e comportamenti*, Electa, Milano 2009.

THACKARA 2005

Thackara J., *In the Bubble. Designing in a Complex World*, MIT Press, Cambridge, MA 2005.

TONKINWISE 2015

Tonkinwise C., *Design for Transitions – from and to what?*, in “Design Philosophy Papers”, vol. 13, n. 1, 2015, pp. 85-92.

TROMP *et al.* 2011

Tromp N., Hekkert P., Verbeek P.-P., *Design for socially responsible behavior: A classification of influence based on intended user experience*, in “Design Issues”, vol. 27, n. 3, 2011, pp. 3-19.

TURNER 2006

Turner F., *From Counterculture to Cyberculture. Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, Chicago Press, Chicago-London 2006.

SYMBOLA – UNIONCAMERE 2019

Fondazione Symbola – Unioncamere, *Io sono cultura - Rapporto 2019*, Roma 2019.

VAI 2017

Vai E. (a cura di), *Cultura, creatività, industria. Culture del progetto e innovazione di sistema in Emilia-Romagna*, Luca Sossella, Milano 2017.

VAI *et al.* 2020

Vai E., Celaschi F., Gianfrate V., Mehmeti L., *Urban Data Stories. Raccontare e visualizzare la città e i processi di trasformazione*, in “MD Journal”, vol. 10, 2020, pp. 234-245.

WARK 2015

Wark M., *Molecular Red: Theory for the Anthropocene*, Verso, London 2015.

WHITE 2020

White D., *Just Transitions/Design for Transitions: Preliminary Notes on a Design Politics for a Green New Deal*, in “Capitalism Nature Socialism”, vol. 31, n. 2, 2020, pp. 20-39, DOI: 10.1080/10455752.2019.1583762.

WHITELEY 1993

Whiteley N., *Design for Society*, Reaktion Books, London 1993.

### Riferimenti sitografici

*Agenda 2030*. Available at: <https://sustainabledevelopment.un.org/post2015/transformingourworld>.

*Artribune*. Available at: <https://www.artribune.com/professionisti-e-professionisti/politica-e-pubblica-amministrazione/2021/01/new-european-bauhaus-von-der-leyen/>.

*C.R.I.C.C. – Centro di Ricerca per l'interazione con le Industrie Culturali e Creative*. Available at: <https://site.unibo.it/cricc/it>.

*Danish Design Centre*. Available at: <https://danskdesigncenter.dk/en/frontpage>.

*Dipartimenti di eccellenza MIUR*. Available at: <https://www.unibo.it/it/ricerca/progetti-e-iniziative/dipartimenti-di-eccellenza-miur>.

*Green Deal europeo*. Available at: [https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/european-green-deal\\_it](https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/european-green-deal_it).

*Helsinki Design Lab*. Available at: <http://helsinkidesignlab.org>.

*Horizon Europe*. Available at: [https://ec.europa.eu/info/horizon-europe\\_en](https://ec.europa.eu/info/horizon-europe_en).

*Innovation Unit*. Available at: <https://www.innovationunit.org>.

*Mutations. Design for Continuous and Sustainable Cities*. Available at: <https://da.unibo.it/it/eventi/mutations.-design-for-continuous-and-sustainable-cities>.

*New European Bauhaus*. Available at: [https://europa.eu/new-european-bauhaus/about/about-initiative\\_it](https://europa.eu/new-european-bauhaus/about/about-initiative_it); <https://medium.com/iipp-blog/can-the-new-european-bauhaus-reorient-design-to-tackle-the-climate-crisis-e99b045003a2>; <https://impakter.com/the-new-european-bauhaus-combining-art-and-science-to-a-sustainable-end/>; <https://www.dezeen.com/2021/03/12/new-european-bauhaus-ambassadors-bjarke-ingels/>; <https://www.artribune.com/professionisti-e-professionisti/politica-e-pubblica-amministrazione/2021/01/new-european-bauhaus-von-der-leyen/>.

*Public policy lab*. Available at: <http://publicpolicylab.org>.

*SDG Sustainable Development Goals*. Available at: <https://sdgs.un.org>.



## **PARTE SECONDA**

L'AMBIENTE CONTINUO DELL'INFORMAZIONE

DAI DATI CONTINUO INFO & DATI  
COME ESTRARLI?  
PARTICOLARITÀ → POLIMERO  
↳ GEOLOGIA  
↳ ARCHEOLOGIA

CRESCENTE INTERESSE  
INFORMAZIONE SPAZI  
MIT CONTINUI INFO  
SAO OROLO  
JAZZBA SOUND  
IMMERSY-MAAPS  
WIBANCE DATA

IL DATO È ESPRESSIONE DEL COLTO  
CULTURA DEL DATO  
CULTURE DEL PROGETTO

SPAZI CONTINUI  
DOCUMENTO DATA  
ARCHIVIO ININTERROTTO  
ARCHITETTURA  
NARRAZIONI  
DECODIFICAZIONI  
DI DOCUMENTI  
STORICI  
LE RETI NEURALI  
INSPIRANO  
ANCHE I  
PREGIUDIZI?  
WASTE  
IL RIFIUTO  
DIGITAL RUBBISH  
DUST  
Polvere  
LA PATINA  
E VEICOLO → TRACCA

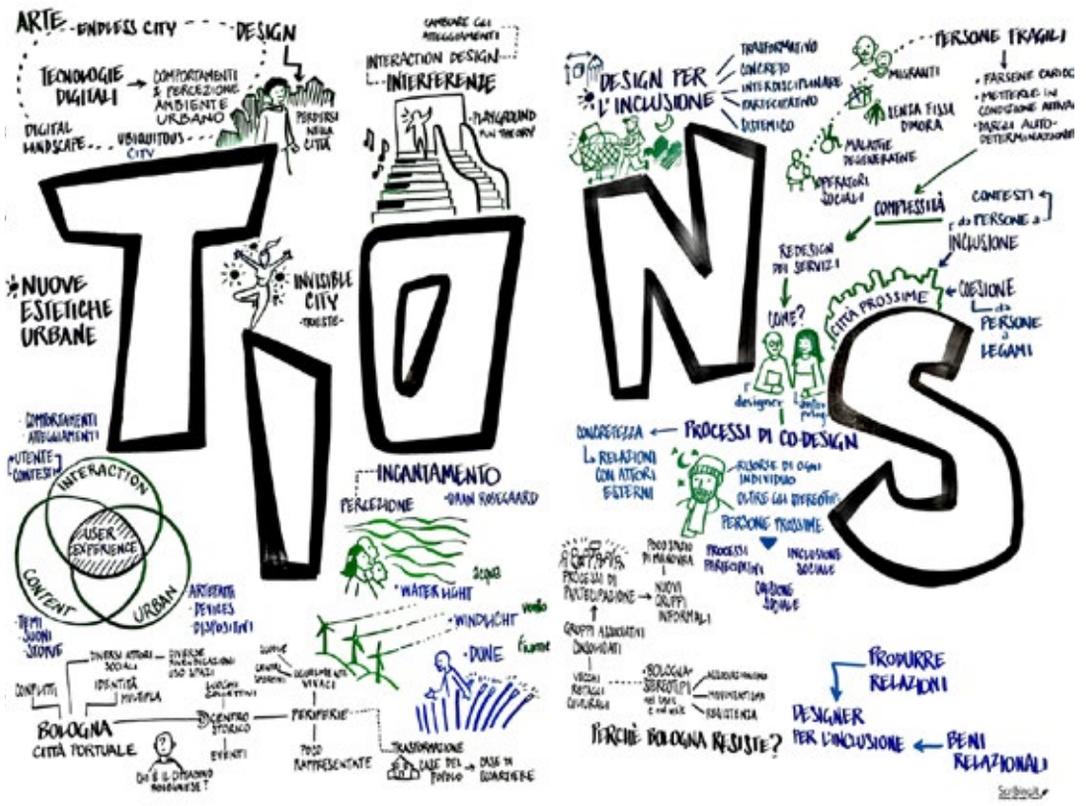
MUTAZIONE  
RESISTENZA  
ASPIETTO ECONOMICO  
ASPIETTO PSICOLOGICO  
BOLOGNA

PENSARE ALLA CITTÀ  
COME UN BOSCO  
SPAZI PUBBLICI  
LITREI PRIVATI  
GUERRILLA  
GARDENING  
TACTICAL URBANISM  
BENI COMUNI URBANI  
CRISI DELLA CITTÀ  
ESPOSIZIONI  
SOTTO TRACCA  
CHI HA IL DIRITTO ALLA CITTÀ?  
CHI È IL PROPRIETARIO DELLA CITTÀ?  
CULTURA  
PIRATTA  
USO  
RISORSE  
PIRATTA  
ALL'ACCESSO  
IL NOSTRO BOSCO  
I NOSTRI PUNGOLI

IL BOSCO  
SIGNIFICA  
RESPONSABILITÀ  
DOVERI  
GESTIONE  
COSÌ COME IN CITTÀ  
LE COMUNAGLIE

MACAO  
MILANO  
LEPRATI  
ROMANI  
NEW YORK  
URBAN  
ORTHOCULTURE  
USI  
TEMPORANEI  
GRANDI  
TRASFORMAZIONI  
SOLE  
COMUNICAZIONE  
POTENZA DELL'EFFIMERO?





Visual Recording  
 realizzato durante  
 il workshop di ricerca  
*Mutations. Design for  
 Continuos and Sustainable  
 cities*, Bologna  
 25 ottobre 2019.  
 Art work: Nowhere s.r.l.



Opening image: The wild goat “invasion” took place in Llandudno, Wales during the spring 2020 Covid-19 lockdown. The Great Orme wild goats can be described as an “alien species,” for they are the descendants of Kashmiri goats that were imported from Northern India to Britain in imperial times. There

are no natural deterrents to the multiplication of the species in the Great Orme headland, which is a conservation area, and the population is managed through culling and sterilization. Emboldened by the reduction of human activity, a heard of goats repeatedly visited and caused some mischief

in the Llandudno town centre. Subsequent lockdowns prevented the park wardens from carrying out planned population control measures, which bolstered the goat population and triggered further “invasions.” Photo by Gareth Ilanrug, 16 April 2020, CC BY-SA 3.0.

## FRAMING WILDERNESS: THE VIEW FROM THE CITY

*Gabriele Oropallo\**

In the spring of 2020, as commercial air traffic ground to a halt, and cities worldwide entered lockdowns implemented to curb the spread of SARS-CoV-2, images of wildlife reclaiming urban spaces and other anthropized areas left temporarily vacant started making the rounds in mass and social media and rekindled the conversation on the space for wildlife in the city. These spectacular images and the attendant stories of “resurgent natures” that were published and re-published by news outlets and circulated over large circles of social media users. Many of them were later proven to be false (DALY 2020). The thirst for such stories, however, as the geographer Adam Searle and his co-authors argue, encapsulate “certain hopes and fears regarding human–animal relations amidst the ongoing climate emergency,” and is evidence of “an enhanced awareness” among “confined urbanites” of the wildlife that already inhabits urban ecologies alongside its human counterpart (SEARLE *et al.* 2021, p. 74).

In September 2020, the *Nature Ecology & Evolution* journal featured an article on the unique opportunity that reduced human mobility provided to researchers for understanding impact of human activity on wildlife. The article authors coined the term “anthropause.” Article and neologism were illustrated by a cover featuring a elk photographed against the background of a still metropolis at dusk, above a main cover line stating “Welcome to the anthropause” (RUTZ *et al.* 2020).

The very terms of this conversation on the space for wildlife within the urban constellation position wilderness and urbanisation in opposition with each other, or at least at the opposite ends of a spatial continuum. Yet, a crop of recent literature in urban studies highlight the level of intermingling between global history and natural history. Spontaneous vegetation can carry traces of the urban past (VON DER LIPPE 2020). Human-initiated fluxes of materials and labour offer many opportunities for

\* School of Art, Architecture and Design, London Metropolitan University

species other than the human one to hitch an intercontinental hike. During conflicts, bombs violently redraw the lines of the urban fabric and along with it the previous balances between species (DENIZEN 2020). The urban space represents a type of environment as continuous over time and space that many living beings have selectively adapted to it. Cities are also collections of highly heterogeneous micro-environments and some of them can offer sanctuary to otherwise endangered species (KOWARIK 2020).

This essay is a foray into the history of wilderness as cultural byproduct of urbanisation. Nature has been described as the result of a mediated, designed gaze at the world (FALLAN 2019). Bárbara Maçães Costa and Harry Gugger call nature a “mystified anthropocentric ideal” and evoke the romantic iconography of the urbanite wanderer who approaches the vast, raw material of wild nature as an opportunity to realize their aspirations. As Costa and Gugger underline, this relationship is established through a culturally framed view. “Man, the conscious cultural being, sets himself against the world of natural things; civilised artificiality versus original wilderness” (GUGGER & MAÇÃES COSTA 2014, p. 32).

Accordingly, the essay argues for an understanding of the city as a viewing device. Moving along a landscape for the first time will continuously provide the observer with multiple, unexpected viewpoints. In their stead, the city as a viewing device returns outlooks that reflect and document intention. This design endeavour charts the environment and overlays a normative grid on it. In the process, the open territory is thus turned from a potentially life-threatening wandering into a navigable spatial arrangement of resources. Using Deleuze’s and Guattari’s language, the originally smooth space of wilderness is striated, i.e. inscribed with a network of communication routes that allow resources and materials to be extracted and transported (DELEUZE, GUATTARI 1980, p. 479). Accordingly, cities can be seen as sites of coordinated and continued human activity, hubs of human civilisation embedded on the surface of the planet to extract resources and regimentise material and biopolitical fluxes.

Henri Lefebvre described urbanisation as part of a broader historical process in which deeper social structures organically inform the production of space (LEFEBVRE 1974). In Lefe-

bvre's reading of the way space emerges, the set of relationships that a community establishes with nature forms a matrix that becomes visible through the continuously renewing built environment, and infrastructure dedicated to extracting and managing resources. The city is a surface-level, "concrete abstraction" of that underlying matrix. Since Lefebvre, urban theory continued to examine the multiple actors and forces that take part in this process. Processes can be perceived as chaotic when the level of interactive complexity prevents a thorough mapping of fundamentals, conditions, and agencies. Intentionality unfolds itself in the interactions between the different elements of this meshwork in different forms, for instance by proxy or asynchronously over time.

The role of technology, understood as the cultural repository of techniques that can be learnt by teaching or imitation, is a crucial medium and document. The use of technology that people make forms a constantly pulsating, selective interface between a community and its spatial situation. For the archeologist André Leroi-Gourhan, technology represents a sort of envelope whose outermost, most visible layer is made of artefacts and other things invested with cultural significance. He wrote of "technological tendencies" that emerge from the human side of the interface, the cultural one, and proceed towards the environment that surrounds a human group (LEROI-GOURHAN 1945). A community's perception and understanding of the world is therefore screened or affected by a technology, but once the latter is developed, it will then also influence the way individuals behave and interact with each other. This envelope of objects therefore embodies and projects the ambitions and the self-perception of a community. As a constituent part of culture, technology can be transmitted between individuals and groups through formal instruction or participant imitation. New technologies typically bring about unexpected consequences that span beyond the immediate needs they were initially conceived to respond to, and engender new patterns of behaviour in users. The engineers might be the depositary of the specialist knowledge that is enclosed within the technological black box; meanwhile, use and appropriation are not precluded and an observer can through technographic writing describe how individuals and groups develop and deploy both the techniques

and the tools that embody those techniques. Leroi-Gourhan's envelope of objects returns a representation of culture, and in the process it also reflects the meanings associated with social constructs and discursive inventions such as nature. When the genealogical connection that links a socio-technical vision and the worldview that originally informed it is eroded in the course of historical change, its products are left surviving, still justified by their very existence, by the very thing power they are able to shift (HONGLADAROM 2002). These products include behaviours, artefacts, and spaces for inhabitation, as much as institutions and policies (ROSSMANN 2017).

In "Ideas of Nature," the cultural critic Raymond Williams examined the way nature was constructed and represented in time, and how humans "come to project on to nature their own unacknowledged activities and consequences." Nature, Williams recounts, was represented in different times and places as singular and abstracted. It was portrayed as a "selective breeder" in evolutionary thought in the eighteenth and nineteenth centuries. It was seen as absolute wilderness in the environmentalist thought of the nineteenth and twentieth century, where it functions as a discursive shortcut to represent all that is yet untouched, unspoiled by humans. When Williams reconstructs this narrative of human activity as processing a pure nature into products for use and byproduct in forms of waste and nature blight, he extends the parallelism to immaterial activities too. The creation and maintenance of society, the entertaining of "relations between men and men," also counts as a product whose project and construction will result in a series of collateral byproducts. These byproducts, Williams concludes, include the very opposition between the domains of the human-made and the natural. Society, in other words, is the very origin of the human alienation from nature that drives the artificial vs. natural dualism (WILLIAMS 1980, p. 84).

While Williams was writing his essay in the mid 1970s, some radical fringes of the counterculture were abandoning cities and communes in acts of 'voluntary primitivism' that involved rejecting not only the amenities and appliances of a standard middle class home, but even the concept itself of a human dwelling, preferring to live solitary existence in groups of a handful of individuals. The story is recounted and contextualised by Felicity

Scott in her ample *Outlaw Territories* (2016, p. 126). The experience of these “intentional primitives,” often students abandoning design schools to build on open land with found materials, was an ideal corollary to Williams’s thinking. It was also a lived experience of the perhaps all too literal attempt to overcome that opposition by collapsing the two domains together instead of charting and celebrating their entanglements.

Despite its seemingly radical articulation, Williams’s cultural historical reading in fact channels a broader tradition in European urban theory that stems from the foundational Vitruvian texts and was received through Leon Battista Alberti’s writings. This thinking saw the city as a self-contained unit embedded in a landscape from which it extracts its sustenance through activities including forestry and agriculture. The illustrative typology of this environmental programme is the burg or borough (it. *borgo*), words both related to the Indo-European root *\*bhergh-*, which referred to the acts of hiding away or protecting. The root and its meaning are shared by words still in use in most Indo-European languages to refer to types of settlements. The burg is a citadel or human settlement separated from its surroundings, equipped with a market or other infrastructure, and enclosed within the city walls. The space inside the burg walls is typically used for financial or industrial profit-making activities such as trade, banking, and craft. The wall is the infrastructure that separates the burg from the outside, the open environment, and it functions as an osmotic membrane. It is a selective interface. The ultimate function of the burg is to protect its inhabitants and secure the continuity of their life and possessions from the uncertainty represented by wild nature and other uncontrollable forces such as weather and climate, or unannounced and potentially unfriendly contact with foreigners. The relationship the burg entertains with its surrounding natural environment is informed by an understanding of wildlife as a resource to be tapped into for the improvement of human condition. This programme is established through an act of partitioning, and implemented by selectively allowing materials and individuals in or out of the inside.

An implication of Williams’s thinking on the history of the notion of nature is that the basic unit of a human community

is constituted by a group of individuals looking at each other, and arranged as a circle forming an inside and an outside. The city form would translate this social arrangement into spatial polarities: the civilized and the wild; the cosy indoors and the great outdoors; environmental conservation and the tragedy of the commons; the insurance policy and the unplanned, unimaginable event defined as act of God; the institution of the contract and the escape route of the force majeure.

In early modern Europe, the romantic imagery of wilderness formed itself by a process of cultural interfacing through framed viewing (MORTON 2009). Views were articulated through genres such as travel journals and landscape painting. The message of a green landscape lost to industrial estates and pollution was also embedded in the artefacts of an age, in a way that unwittingly dons them an aura of totemic replacement. The historian Joel Pfister closely studied the nature-themed decorations on early industrial products made in North America, and found the messages therein inscribed chiming in with tropes found in literature of the same period, describing a sense of loss of nature and fall from grace (PFISTER 2000). In Victorian England, the designer and political activist William Morris, who lamented the blight inflicted on green landscapes by mechanised manufacturing, also expressed his views both through his writing and his nature-fetishising textile and wallpaper designs.

As industrialisation more deeply changed urbanisation patterns, this totemism of wilderness also became articulated through garden designs such as the English “wilderness gardens,” or the “Rousseau islands.” The latter typology was inspired by the Rousseauian trope of the noble savage, which took a patronising view on tribal societies and constructed them as inhabitants of idealised unspoiled pre-modern landscapes. These typologies were developed upon and expanded in scale by a generation of city planners and landscape architects such as Joseph Paxton in the United Kingdom or Frederick Law Olmsted in the United States. The aim of public parks and open spaces was to improve the health of city dwellers, especially the masses of the urban proletariat, which with universal suffrage was becoming an increasingly relevant actor in the political process. Ebenezer Howard’s Garden City



The borgo is a human settlement enclosed within a wall, an infrastructure that separates it from the open environment and functions as an osmotic membrane. Aerial view of Monteriggioni, Tuscany, Italy. Photo by Maurizio Moro, 14 July 2020, CC BY-SA 4.0.

model moved up from the scale of the urban garden to the fully-fledged settlement. The work of these practitioners was informed by the ideas of the hygienist movement and the miasma theory, which as opposed to germ theory, postulated disease spread through “bad air” in crowded quarters and ill ventilated slums.

By the mid twentieth century, the volume of the spills between the domain of the human-made and the domain of the natural, and their magnitude was seen to call into question the ability of human technology to control the forces of nature; the extent to which human intervention on the environment is legitimate, and the cases in which it is indeed beneficial or necessary. These questions concern the very position of humankind within the planet’s ecosystem. They directly address the practice of urbanisation understood as a coordinated set of interventions on the environment, and translation of human aspirations into a material culture. An innovation introduced in the immediate wake of the Second World War, compared to the previous environmentalist discourse that had been triggered by the advent of the industrial age, was the argumentative use of statistical data and scientific language to reinforce the visions of the balance in peril and the threat looming on the ecosystem (ROBERTSON 2012). This approach is illustrated by Rachel Carson’s *Silent Spring*, a book published in 1962, is a detailed account of the effects of the use of pesticides on wildlife. In the book, Carson lyrically describes an upcoming barren natural landscape from which birdsong has literally disappeared, before diving head on into a meticulous catalogue of industrial pollutants, and a painstaking description of their effects on creatures small and large. Over the rest of the 1960s, DDT and most of the other substances mentioned in *Silent Spring* were banned worldwide.

The conservation legislation that was inspired by the early environmentalist movement, and introduced in industrialized countries from the 1960s onwards, expands the process of spatial nature-culture separation to the scale of the legal framework. It contrasts the areas where humans dominate the landscape with wilderness and establishes ecological segregation as a legislative environment in order to protect the latter. In the United States, the language of the 1963 Wilderness Act pre-

scribes human presence in wilderness areas be limited to temporary visits. Hence, there would be neither human habitation, nor road traffic and permanent infrastructure. The imprint of human intervention, the 1963 Wilderness Act mandates, should be minimised or removed. Wilderness is ultimately represented as an undomesticated, untamed space beyond human control. Environmental protection legislation and the 1970s emergence of ecologically minded urban planning and design contributed to the rise of polarised cities that are ecologically segregated as much as they are socially segregated (OWENS *et al.* 2019).

Initially, European Union policy directly followed the US example, which was informed by the popular wave of concern that reached critical mass with the publication of *Silent Spring*. The first piece of legislation that directly addresses environmental concerns was the Birds Directive, which was adopted by member states in April 1979. Over the 1980s, commitment to the protection of ecosystems expanded beyond the sphere of sight and sound to finally include 200 entire types of habitat along with maintained lists of critically endangered animal and plants species (1992). The next phase of EU regulation focused on animal welfare, with directives on the living conditions of wild animals kept in zoos (1999), and the techniques used to catch wild animals that do not meet “humane trapping standards” (1991).

The UE Regulation on Invasive Alien Species was adopted in 2014 and updated several times until 2019. The act provides a legal framework for defining “alien species” whose status after “early detection” can also be escalated to the “alien species of Union concern” level. The regulation refers to a maintained list of species and provides for a number of strategies to hold them back from establishing themselves. Containment is defined as “any action aimed at creating barriers,” which can also be contained holding when an “organism” is detained “in closed facilities from which escape or spread is not possible.” Populations can be “managed” through “control” or “eradication,” in both cases through “lethal or non-lethal means.”

The language used displays an emphasis on “native” species “taking back control” even if that control will be exercised only within the limits of the reserve established by the previous



Feeding time. On 9 March 2020, a couple of peregrine falcons nested on top of the Tower Building in North London. The building is part of London Metropolitan University, which installed a webcam to stream live footage of the falcons and their four chicks. Screenshot taken on 25 April 2021. Courtesy of London Metropolitan University.

directives (Ward 2019). This nativism also betrays a cultural construction of mobile wildness (as opposed to designated spaces of wilderness) as fundamentally irreconcilable with urbanisation (OWENS *et al.* 2019).

While policy-making and legislation represent a horizon of articulation and validation (HAUSSTEIN, LÖSCH 2020), urbanisation and communication are the parallel fields where the narration of a vision socially unfolds. Short and long-term events such as local lockdowns and climate change create the conditions for a more visible blurring of the culturally constructed boundary between urbanisation and designated wilderness. Climate-driven change to the fundamentals of ecosystems result in the emergence of both “climate refugee” species that migrate from habitats rendered inhospitable, or “opportunist” species that expand their scope at the expense of biodiversity (OWENS *et al.* 2019). These dynamics exacerbate conflicts between human and non-human species. They also multiply opportunities for close encounters that are documented through citizen science devices such as camera traps or nature webcam, social media, or recognition apps (OWENS *et al.* 2019). All these formats allow for second-order scrutiny of metadata that can be fed into machine-learning pattern recognition, which adds a further dimension to the potential of social imagery in shaping the designated space for wilderness as it shapes its aesthetics.

This visual material feeds rewilding scenarios that also discuss potential futures for the city as a form of settlement. These scenarios are by definition future-ward, and fall along an ideal spectrum bookended by land abandonment on the one side, and active rewilding on the other one (CARVER 2019). The former are inspired by the example of passive rewilding and involuntary parks formed by areas where human access is forbidden, impractical, or economically unviable. In such areas, including ruin complexes, military buffer areas, and exclusion zones, passive rewilding takes place spontaneously and over generations of pioneer species. Wildlife eventually proves more resilient than human-made artefacts. As a consequence, when these visions of rewilding are portrayed and narrated in still or moving images, they provide definite purchase to those instances of visioning in which land is abandoned in order to let wildlife re-

turn to spaces lost to urbanisation and thrive (MONBIOT 2014; HALL 2019). At the other end of the spectrum there are more interventionist scenarios that postulate the re-establishment of an ideal past state of the ecosystem. Choice of which state falls more or less arbitrarily on the pre-atomic age, the pre-industrial revolution one, up to the more radical Pleistocene rewilding proposal. Pleistocene rewilding seeks to reach consensus on returning landscapes to the status that they are currently known to have been in before the agricultural revolution in the Neolithic and the extinction of the megafauna.

From this point of view, the negative visual canon of the Anthropocene age of extinction can be read as imbued with a message of dissatisfaction with the state of things because borne of the human beholder's discontent. Wildlife is driven to the brink of survival and decimated, it is deprived of the resources needed to lead a good life, and ultimately forced into degrading practices such as filling their own bodies with plastic and other alien, toxic refuse that humans cavalierly leave in their wake. At this sight, the human audience is dissatisfied with the bad spectacle offered by the blight of nature because it does not meet the standard of the kind of relieving experience that nature is expected to provide to the human senses. The urge for meaningful coexistence between human and non-human species (HILDYARD 2017; COCCIA 2019) is borne of an allied concern for granting to non-human species a sanctuary outside the sphere of human control, and return to those species the expressive freedom that would come along with the sacred grounds (WARD 2019).

Depending on the observer's position, the Anthropocene should be a time of collapsing walls or wide open gates. Anthropocene fluxes are a two-way exchange and entropic mixture. Seen through the portholes punched into the walls of the burg, it involves rising waters, fast-travelling tornados, and hordes of semantically unfriendly *invasive species*. On the other side, it involves arbitrary eutrophic climate change, and force-fed diet of macro and microplastics. While these spills between the discursive domains of the human-made and the natural are easier to acknowledge, it can be argued that they are not a novel fact and the entanglement between cities and nature is organic, and, perhaps most importantly, that it predates modernity (SOENS *et al.* 2019, pp. 3-7).

## References

CARVER 2019

Carver S., *Rewilding through Land Abandonment*, in: Pettorelli N. et al. (eds.), *Rewilding*, Cambridge University Press, Cambridge 2019, pp. 99-122.

COCCIA 2019

Coccia E., *The Life of Plants: A Metaphysics of Mixture*, Polity Press, Cambridge 2019.

COUNCIL DIRECTIVE 1992

Council Directive 92/43/EEC of 21 May 1992 on the conservation of natural habitats and of wild fauna and flora [1992] OJ L206/7.

COUNCIL DIRECTIVE 1999

Council Directive 1999/22/EC of 29 March 1999 relating to the keeping of wild animals in zoos [1999] OJ L94/24.

COUNCIL REGULATION 1991

Council Regulation (EEC) No 3254/91 of 4 November 1991 prohibiting the use of leghold traps in the Community and the introduction into the Community of pelts and manufactured goods of certain wild animal species originating in countries which catch them by means of leghold traps or trapping methods which do not meet international humane trapping standards [1991] OJ L308/1.

DALY 2020

Daly N., *Fake animal news abounds on social media as coronavirus upends life*, in "National Geographic", March 20 2020. Available at: <https://www.national-geographic.com/animals/article/coronavirus-pandemic-fake-animal-viral-social-media-posts> [Accessed on 7 May 2021].

DELEUZE, GUATTARI 1988

Deleuze G., Guattari F., *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Athlone, London 1988 (1980).

DENIZEN 2020

Denizen S., *The Flora of Bombed Areas: An Allegorical Key*, in: Gandy M., Jasper S. (eds.), *The Botanical City*, Jovis, Berlin 2020, pp. 38-45.

DIRECTIVE 2010

Directive 2009/147/EC of the European Parliament and of the Council of 30 November 2009 on the conservation of wild birds (codified version of Directive 79/409/EEC as amended) [2010] OJ L20/7.

FALLAN 2019

Fallan K. (ed.), *The Culture of Nature in the History of Design*, Routledge, Abingdon, Oxon 2019.

GARFORD 2018

Garford, L., *Green Utopias: Environmental Hope Before and After Nature*, Polity Press, Cambridge 2018.

GUGGER, MAÇÃES COSTA 2014

Gugger H., Maçães Costa B., *Urban-Nature: The Ecology of Planetary Artifice*, in "San Rocco", vol. 10, 2014, pp. 32-40.

## HAUSSTEIN, LÖSCH 2020

Hausstein A., Lösch A., *Clash of Visions: Analysing Practices of Politicizing the Future*, in "Behemoth: A Journal on Civilisation", vol. 13, n. 1, 2020, pp. 83-97.

## HALL 2019

Hall M., *The High Art of Rewilding: Lessons from Curating Earth Art*, in: Pettorelli N. et al. (eds.), *Rewilding*, Cambridge University Press, Cambridge 2019, pp. 201-121.

## HILDYARD 2017

Hildyard D., *The Second Body*, Fitzcarraldo Editions, London 2017.

## HONGLADAROM 2002

Hongladarom S., *Cross-Cultural Epistemic Practices*, in "Social Epistemology", vol. 16, n. 1, 2002, pp. 83-92.

## KOWARIK 2020

Kowarik I., *Urban Cemeteries in Berlin and Beyond: Life in the Grounds of the Dead*, in: Gandy M., Jasper S. (eds.), *The Botanical City*, Jovis, Berlin 2020, pp. 305-313.

## LATOURE 2017

Latour B., *Facing Gaia: Eight Lectures on the New Climatic Regime*, Polity Press Cambridge 2017.

## LEFEBVRE 1991

Lefebvre H., *The Production of Space*, Blackwell Publishing, Oxford 1991 (1974).

## LEROI-GOURHAN 1945

Leroi-Gourhan A., *Milieu et techniques*, Albin Michel, Paris 1945.

## MONBIOT 2014

Monbiot G., *Feral: Rewilding the Land, the Sea, and Human Life*, University of Chicago Press, Chicago 2014.

## MORTON 2009

Morton T., *Ecology without Nature: Rethinking Environmental Aesthetics*, Harvard University Press, Cambridge, MA 2009

## OWENS, WOLCH 2019

Owens M., Wolch J., *Rewilding Cities*, in: Pettorelli N. et al. (eds.), *Rewilding*, Cambridge University Press, Cambridge 2019, pp. 280-302.

## PFISTER 2000

Pfister J., *A Garden in the Machine: Reading a Mid-Nineteenth-Century, Two-Cylinder Parlor Stove as Cultural Text*, in: Prown J.D., Haltman K. (eds.), *American Artifacts: Essays in Material Culture*, Michigan State University Press, East Lansing, MI 2000, pp. 149-166.

## REGULATION 2014

Regulation (EU) No 1143/2014 of the European Parliament and of the Council of 22 October 2014 on the prevention and management of the introduction and spread of invasive alien species [2014] OJ L317/35.

## ROBERTSON 2012

Robertson T., *Total War and Total Environment: Fairfield Osborn, William Vogt and the Birth of Global Ecology*, in "Environmental History", vol. 17, 2012, pp. 336-364.

## ROSSMANN 2020

Rossmann M., *Vision as Make-Believe: How Narratives and Models Represent Sociotechnical Futures*, in "Journal of Responsible Innovation", 2020, pp. 1-24.

## RUTZ ET AL. 2020

Rutz C., Loretto M.-C., Bates A.E., Davidson S.C., Duarte C.M., Jetz W., Johnson M., Kato A., Kays R., Mueller T., Primack R.B., Ropert-Coudert Y., Tucker M.A., Wikelski M., Cagnacci F., *COVID-19 Lockdown Allows Researchers to Quantify the Effects of Human Activity on Wildlife*, in "Nature Ecology & Evolution", vol. 4, 2020, pp. 1156-1159.

## SCOTT 2016

Scott F.D., *Outlaw Territories: Environments of Insecurity / Architectures of Counterinsurgency*, Zone Books, New York 2016.

## SEARLE, TURNBULL, LORIMER 2021

Searle A., Turnbull J., Lorimer J., *After the Anthropause: Lockdown Lessons for More-than-Human Geographies*, in "The Geographical Journal", vol. 187, 2021, pp. 69-77.

## SOENS et al. 2019

Soens T., Schott D., Toyka-Seid M., De Munck B., *Urbanizing Nature: Actors and Agency (Dis)Connecting Cities and Nature Since 1500*, Routledge, Abingdon, Oxon 2019.

## VON DER LIPPE 2020

Von der Lippe M., *Vegetation as Testimony: Botanical Traces of the Urban Past*, in Gandy M. Jasper S. (eds.), *The Botanical City*, Jovis, Berlin 2020, pp. 46-53.

## WARD 2019

Ward K., *For Wilderness or Wildness? Decolonising Rewilding*, in: Pettorelli N. et al. (eds.), *Rewilding*, Cambridge University Press, Cambridge 2019, pp. 34-54.

## WILLIAMS 1980

Williams R., *Ideas of Nature*, in "Problems in Materialism and Culture", Verso, London 1980, pp. 67-85.



SE TRATTASSIMO LA CITTÀ COME UN BOSCO?  
DALLA COMUNANZA URBANA ALLA BELLEZZA  
WHAT IF WE THINK AT CITIES AS A WOOD?  
FROM URBAN COMMONING TO BEAUTY

*Ioanni Delsante\**

An auto-ethnographic premise introduces a manifesto, where the forest is used as a metaphor to represent how our cities could be thought, and managed. A visionary but also pragmatic manifesto that is based on the hypothesis that we can learn again from customs and traditions rooted in our own culture. The opportunity to take as a point of reference and form of inspiration models from the past depends largely on the coexistence of at least three factors: the first one is the rapidly evolving economic-financial scenarios, of which the pandemic emergency is preparing to become a further element, which makes the inadequacy of current urban transformation tools evident in various parts of the world as well as the inability of the public sector to meet the growing needs, especially social ones, in current cities. The second element of interest is the flourishing of community-led initiatives which inform and shape bottom-up processes including temporary and tactical urbanism. The third aspect is linked to urban commons, a concept that has returned to the forefront both nationally and internationally, and recently being regulated in many cities by specific regulations aimed at encouraging and regulating the legitimate aspirations of citizens to give themselves rules to take care of their city.

Last and not least the essay aims at showcasing the link in between protocols/governance and beauty in cities. Even if it is not a given, it may happen that bottom up practices generate a beauty of ordinary spaces. Few case studies are analysed, including one in Liverpool led by Assemble and one in Tenerife.

In apertura: Terraces  
houses in Granby Four  
Street. © Assemble.

## **Note auto-etnografiche**

La mia famiglia è proprietaria di un bosco alle pendici del Monte Molinatico, vicino a Borgo Val di Taro (PR). Per semplificare, pari a circa dieci campi da calcio. Io e mio padre, che non siamo professionisti della materia ma a cui però piace mangiare funghi porcini, specialmente quelli freschi, ogni anno a settembre

*\* School of Art, Design and  
Architecture, University of  
Huddersfield / Dipartimento  
DICAR, Università degli  
Studi di Pavia*

cerchiamo di ritagliarci un weekend in cui andare insieme a funghi, nel bosco.

In paese, quando ogni anno arriva la stagione dei funghi, o dei *foungi*<sup>1</sup> come dicono i locali, tra vicini o conoscenti spesso avvengono conversazioni, per certi versi surreali, in cui uno chiede all'altro: come va, hai visto se ci sono i *foungi*? Sperando che l'altro, abboccando, riveli se e dove li abbia trovati. Quelli che si vantano, o che si pavoneggiano, corrono il rischio di tradirsi. Diventa chiaramente col tempo un gioco, una forma di divertimento collettivo, che però è la punta di un iceberg di qualcosa di più importante.

Innanzitutto un bosco ha generalmente dei proprietari, ma in una certa misura appartiene a tutti. Io e mio padre non possiamo impedire che le persone accedano al nostro bosco, se non recintandolo. Cosa che comporta dei problemi pratici e dei costi molto alti, che quasi nessuno sostiene. E quindi la stragrande maggioranza dei boschi sono di fatto accessibili a tutti. Questo implica anche dei rischi, e dei problemi. I rischi possono essere banalmente quelli legati agli incendi, mentre i problemi sono legati al turismo d'alta stagione e all'affollamento che ne deriva. I cercatori di funghi arrivano infatti prima dell'alba e dopo due-tre ore di viaggio, cercano di raccogliere quanti più funghi possibile, e poi tornano a casa. Il problema è quindi quello dello sfruttamento di una risorsa che è sì accessibile a tutti ed è rinnovabile, ma è anche limitata. Raccogliendo i funghi li toglie a qualcun altro, inclusi agli abitanti del posto, o ai proprietari del bosco, e potresti non tanto rovinare il bosco quanto rovinare la fungina, ovvero il luogo in cui questi crescono e ricrescono.

In ogni caso il bosco va mantenuto. Ogni trenta o quarant'anni va tagliato, non solo potato, il che implica dei costi e/o dei guadagni. Se tu non lo mantieni, metti a rischio non solo il tuo ma anche quello degli altri, per l'appunto favorendo potenziali incendi. In sostanza come proprietario hai dei diritti, ma anche dei doveri. Il nostro, per esempio, è un bosco di castagno, ma purtroppo non viene tagliato da almeno quarant'anni. Troppo. Abbiamo fatto un sopralluogo con un addetto della forestale, e con un imprenditore interessato a tagliare e a comprare la legna. Nonostante molti alberi siano morti, il legname è ritenuto ancora di interesse. Ma occorre

concordare quali alberi tagliare e quali no, che distanza mantenere tra un taglio e l'altro in modo da non distruggere il bosco e lasciargli la possibilità di ricrescere.

A questa storia si aggiungono altri protagonisti, e in particolare i volontari che prestano servizio nel gestire, nell'alta stagione, l'accesso alle montagne. Vi sono veri e propri posti di blocco dove si paga un biglietto giornaliero, se non si è proprietari di un bosco, e si può raccogliere solo un cestino di funghi per persona (pari a circa tre chili). Tali volontari fanno capo alla cosiddetta Comunalìa.

La Comunalìa è un istituto molto antico e radicato, che risale originariamente alle popolazioni stanziate in epoca pre-romana (si pensa di origine germanica). La Comunalìa indica una proprietà collettiva, ovvero il diritto di utilizzare o di fruire delle risorse da parte delle comunità locali. Alcune delle terre più alte del Monte Molinatico, ben sopra i mille metri di altitudine, sono proprietà collettive. Per questioni legislative su cui ora non mi dilungo, quelle terre fanno capo alla Comunalìa. Resiste tutt'oggi l'usanza che su quelle terre gli abitanti delle case o dei villaggi adiacenti possano sfruttare i campi a pascolo e raccogliere la legna da ardere per esigenze personali. Una probabile eredità addirittura precedente ai cosiddetti usi civici, aboliti nel nostro diritto solo nel 1927.

## **La città come un bosco**

Userò quindi la metafora di un bosco per rappresentare come potrebbero essere, o diventare, le nostre città. In una ipotetica città come un bosco vi sono ovviamente aree come le strade principali (le infrastrutture, innanzitutto fisiche) che vengono mantenute, e questo è compito dell'autorità pubblica. Il bosco ha generalmente dei proprietari terrieri (molteplici) che hanno il diritto di proteggere e di recintare le proprie proprietà private, nonché i pochi edifici sparsi. I proprietari hanno il dovere di mantenere i boschi nel tempo. Poi ci sono le terre comuni, nelle quali è consentito, ai soli abitanti del luogo, di beneficiare dei prodotti della terra e/o dei pascoli presenti. Cosa succede se trasliamo questo discorso alle città, immensamente più dense in tutti i sensi, di edifici, di persone, ma anche di socialità e di conflitti?

Se alcuni beni (edifici, piazze, parchi, strade) fossero invece incustoditi (o lasciati vacanti, incolti) si potrebbero trovare le formule per far sì che gruppi di cittadini, che definiamo attivi, se ne prendano cura. Esistono già forme di questo tipo sulle proprietà pubbliche (e in alcuni casi anche su quelle private, previo consenso), spesso presentate sotto l'etichetta di "riusi temporanei" e attraverso le regole stabilite da specifici patti di collaborazione. Ma oltre alla dicotomia tra pubblico e privato, ci potrebbero essere spazi di terzo tipo, che definiamo comuni. Questi dovrebbero garantire un grado di accessibilità alle risorse (frutti degli alberi, orti urbani, ma anche spazi vacanti), alla cittadinanza e/o a gruppi di cittadini secondo accordi tra le parti. A fronte dei diritti dei cittadini, vi sarebbero dei doveri, che potrebbero consistere nella cura e nella manutenzione regolare di questi spazi. Sono le regole che vanno definite e concordate. In questo senso, la retorica della città pubblica, e anche in parte quella della città bene comune, non è più sufficiente. Non è più solo il pubblico che delega, ma è una forma di partecipazione diretta dei cittadini alla cosa pubblica, anzi comune. La lezione che possiamo imparare è che dobbiamo difendere il grado di "pubblicità" delle nostre città, ma anche forme di diritti e doveri dei cittadini, di quelli definiti attivi, ma anche rispetto ai visitatori occasionali, ai pendolari, ai turisti.

La città come un bosco è quindi una metafora e un manifesto. Vuole esserlo in modo concreto e pragmatico, invece che una abusata metafora ecologica o una letterale traduzione di ciò che avviene in contesti troppo diversi. Al contrario, il manifesto si basa sull'ipotesi che possiamo (re)imparare da usi e costumi molto ben radicati nella nostra cultura, e in minima parte ancora praticati.

## **Le mutate condizioni al contorno**

Da dove nasce allora l'esigenza di prendere a riferimento un modello del passato? Direi dalla compresenza di almeno tre fattori.

Il primo è un mutato quadro di riferimento economico-finanziario, di cui l'emergenza pandemica si appresta a diventare un ulteriore tassello, che rende evidente in diverse parti del mondo l'inadeguatezza degli strumenti attuali di trasforma-

zione urbana e, per certi versi, l'incapacità del pubblico di far fronte alle crescenti esigenze (sociali) delle città e delle porzioni più disagiate della popolazione. Queste problematiche sono per esempio anche sollevate da movimenti sociali e ambientali che, in modo non continuo ma incessante, emergono in diverse città e continenti.

Un secondo elemento di interesse è il fiorire di iniziative “dal basso” di trasformazione temporanea di luoghi e spazi delle città. Sotto l'etichetta di urbanismo temporaneo e tattico (DOVEY 2016), si sviluppano azioni estemporanee e pratiche più consolidate che, più o meno in accordo con le autorità locali, rendono accessibili spazi aperti ed edifici dismessi nelle città. Non è d'altra parte un caso che queste trasformazioni abbiano preso piede negli Stati Uniti a cavallo della crisi finanziaria del 2008 e si siano configurate attraverso interventi a basso costo, spesso *DIY* (*Do It Yourself*), e nei quali la logica del riuso unisce esigenze finanziarie e approcci ecologici.

Un terzo e ultimo aspetto è quello legato ai beni comuni di cui accenno solo brevemente. Occorre innanzitutto distinguere, come sottolinea Salvatore Settis (2017), tra beni comuni e bene comune. Mentre quest'ultimo è un obiettivo che dovrebbe essere comune a tutta la società, l'istituto dei beni comuni affonda le sue radici nel diritto romano in cui, ad esempio, *res pubblica* e *res communia* erano già distinte. Ma in tempi più recenti il concetto di beni comuni è tornato alla ribalta in una dimensione sia nazionale sia internazionale. Internazionalmente, grazie agli studi di Elinor Ostrom (1990), il tema di come le comunità autoctone si siano organizzate per gestire in modo sostenibile le risorse naturali a loro disposizione (*commons*) è stato analizzato e discusso in modo approfondito. In Italia, una specifica commissione parlamentare presieduta da Stefano Rodotà ha raccomandato nel 2007, tra le altre cose, di coordinare la legislazione esistente con l'istituto (ora in disuso) degli usi civici. Ne sono seguiti un dibattito intenso, un referendum (vinto) a favore dell'acqua come bene comune, molteplici esperienze più o meno radicali di riappropriazione di luoghi e beni dismessi (Teatro Valle, Macao, Asilo Filangieri). Dal 2012, e in forme diverse, molte città hanno adottato specifici regolamenti atti a favorire e a regolamentare tali (legittime) aspirazioni, normandole. Questi regolamenti “dei

beni comuni”, rappresentano di fatto un progetto di *governance* urbana. Ad esempio, il progetto *Co-City* di LabGov<sup>2</sup> vuole evidenziare come pratiche condivise di gestione del territorio siano premiali rispetto ad azioni non coordinate, o sollecitate, dalle autorità locali. Eppure, che cosa rappresentano i beni comuni urbani (*urban commons*) se non un tentativo che parte dal basso, cioè da gruppi auto costituiti di persone di darsi delle regole per avere cura della propria città? È importante non confondere questo azionismo, con interventi di partenariati pubblico-privati (ad esempio le rotonde mantenute da aziende come sponsor), anche perché questi possono essere sollecitati dall'amministrazione, o nascere spontaneamente, come ricordato dal bellissimo titolo del padiglione americano alla Biennale di Venezia del 2012<sup>3</sup>. Quest'ultimo rappresenta peraltro uno dei rari tentativi di dare (e rappresentare) una dimensione spaziale alla questione. Una lacuna che va in qualche modo sanata.

### **Per una cultura dello spazio pubblico, anzi dello spazio comune**

Le riflessioni sugli spazi pubblici nella contemporaneità sono varie e variamente approfondite. Mi piace qui ricordare la riflessione avviata alla fine degli anni Novanta con una mostra in Triennale, nonché le riflessioni sul grado di “pubblicità” di tali spazi. “Pubblicità” cioè la qualità di essere pubblici, ad esempio nel senso di accessibilità contro pratiche di privatizzazione o di esclusione. Il fenomeno dei *malls* commerciali, ma anche dei parchi urbani recintati (vedi Parco Sempione a Milano), possono servire, ad esempio, per ricostruire quel dibattito. Nel mondo anglosassone, peraltro, il concetto di spazio pubblico ha connotati molto diversi rispetto all'Europa continentale, legati maggiormente all'accessibilità (vedi *public pathways*), il che rende le definizioni ancora più difficili se vogliamo ragionare in termini internazionali e/o comparativi. Si mischiano e si sovrappongono la questione dei diritti (chi può accedere) e la questione della manutenzione (chi se ne prenda cura).

Altri studiosi hanno invece evidenziato come, nel corso degli ultimi due secoli, il concetto di spazio pubblico si sia pro-

gressivamente indebolito fino ad annacquare e/o a perdere di significato. Come puntualizza Crotti:

Alla diversa declinazione dei “luoghi pubblici” corrisponde una mutazione dei termini e quindi dei significati, dai *topoi*, ai siti, ai luoghi, agli ambiti, agli intorni, e infine agli spazi, con un termine estremamente generico, astratto, indeterminato. Il concetto di “spazio pubblico” dovrebbe essere invece declinato come “luogo”, evocando la specificità del contesto, e all’idea di pubblico - privato sostituire altri tipi di considerazione<sup>4</sup>.

Ecco, io mi voglio ri-aggianciare a questa posizione per considerare i significati degli spazi urbani alla luce del concetto di *commons* in ambito urbano.

Per farlo mi è sufficiente qui richiamare alcune posizioni molto ben definite in letteratura. La prima è declinata nel volume *Urban Commons. Moving beyond State and market*, che nasce da un convegno organizzato in Germania nel 2015. Come ben definito dal titolo, gli *urban commons* vengono definiti come una terza categoria di spazio, che trascende quelli di cui si occupa l’autorità pubblica e/o statale così come trascende da quelli configurati/costruiti secondo le logiche di mercato. Trovo questa categorizzazione determinante, per fugare i dubbi e capire di che cosa si parla: sono luoghi che, indipendentemente dal regime di proprietà dei suoli, vengono ri-appropriati o ri-utilizzati da gruppi e/o comunità auto-costituite.

Nel saggio introduttivo, inoltre, gli editori offrono una cornice all’interno della quale muoversi in termini di *urban commons*: non esiste in letteratura una posizione condivisa e anzi esiste una tensione classificatoria o catalogatrice che ha prodotto elenchi inutili e anzi sbagliati (e.g. strade, parchi, ecc.). Bensì vi sono tre condizioni trasversali ai diversi progetti: la presenza di risorse, materiali o immateriali; la presenza di un gruppo che si auto-definisce come portatore di interesse verso quelle determinate risorse; la definizione di regole, protocolli d’uso e/o modelli di *governance* per l’accesso e la gestione di tali risorse nel tempo.

In modo indipendente, Stavros Stavrides definisce il concetto di spazio comune (*common space*) in aggiunta alle nozioni di spazio pubblico e di spazio privato. Stavrides chiarisce che la nozione di spazio comune non coincide con gli spazi comuni degli edifici (androni, scale, corridoi) anche se ci sono elementi

di sovrapposizione. Non è una definizione che si basa principalmente sulla proprietà (come diritto, infatti si applica anche a comunità spontanee e/o insediamenti informali in Messico e Sud America), ma sull'uso e, direi, sull'appropriazione nel senso del sentire/fare proprio un determinato luogo, con caratteri o aspirazioni collettive.

Il terzo aspetto che ritengo determinante è invece quello di David Bollier, che chiarisce come sia difficile avere *commons* in mancanza di pratiche di *commoning*, che potremmo tradurre come azioni di comunanza urbana (prendendo il termine in prestito da Chiara Belingardi). Bollier, in sostanza, richiama il fatto che l'essere beni comuni non sia una condizione a-priori, semmai è una condizione a posteriori nel senso che *commons* in potenza vanno "attivati" attraverso le azioni regolari (anche quotidiane) degli utilizzatori di tali, specifiche risorse.

## Dalla cura alla bellezza

Manca un ultimo passaggio logico, ovvero il collegamento tra le questioni di *governance* urbana e la città nel suo aspetto spaziale e visuale. Tra *civitas* e *urbs*, direbbero altri. Nello spazio consentito da queste brevi note mi affido all'opera di Ambrogio Lorenzetti, noto soprattutto per il ciclo di affreschi intitolato *Allegoria ed effetti del Buono e del Cattivo Governo*, conservato nel Palazzo Pubblico di Siena. Prima annotazione di rilievo, per quanto concerne questo saggio, è il fatto di considerare quest'opera pittorica come un complemento all'opera scritta del *Costituto Senese* (SIMONCINI 2010). Ovvero, l'affresco ha un ruolo di comunicazione, affinché «chiunque potesse comprendere». La bellezza diviene dunque il mezzo per comunicare il giusto, così come la sua mancanza simboleggia ingiustizia e rovina.

L'affresco del *Buon Governo* raffigura

una città in crescita – si vedono i muratori che stanno edificando – curata in tutti i particolari: dalle eleganti bifore dei palazzi all'altana dipinta di una casa, alle gabbie di uccelli o ai vasi di fiori che decorano le finestre e che, in un caso, una donna sta annaffiando. (CARLOTTI 2010, p. 70)

Questo ordine (associato nel Medioevo alla ragione, *ordo e ratio*) non è casuale ma si fonda, nella teoria politica medievale, sulla concordia tra gli abitanti, che oggi forse definiremmo coesione sociale. E, al contrario di quanto appare nel Malgoverno, si fonda sulla presenza dei cittadini che appaiono schierati sotto il Comune.

La città è desolata, tutto cade in rovina [...] ma la decadenza delle costruzioni è solo l'indice immediato di quello che accade agli uomini: innanzitutto non c'è più lavoro, non si vedono più botteghe. (CARLOTTI 2010, p. 94)

Questa rappresentazione, paradigmatica della nostra cultura urbana, mi serve per dimostrare semplicemente come l'azione o l'alleanza collettiva a prendersi cura delle nostre città sia da secoli associata visualmente alla loro bellezza. Una bellezza non sublime, o idealizzata, bensì una bellezza ordinaria, tangibile, del quotidiano.

La contro prova di questa affermazione la fornisco non parlando dell'Italia ma dell'Inghilterra, nella quale condizioni storiche, sia di carattere sociale che politico, fanno sì che la rigenerazione urbana e i processi di trasformazione urbana siano gestiti in modo radicalmente differente. Nell'attuale fase storica che segue (o prosegue) quella di de-industrializzazione, si affiancano politiche di *laissez faire* di stampo neo liberista che di fatto hanno avuto solo una breve parentesi all'inizio del secolo con l'iniziativa del Rinascimento Urbano (*Urban Renaissance*), guidata da Richard Rogers.

La controprova è data proprio da quelle città e quelle periferie nelle quali il degrado fisico si accompagna spesso a un degrado socio-economico, e nelle quali gli interventi "puntuali" di trasformazione o rigenerazione non sono sufficienti ad attivare processi più ampi. Porto qui alcuni esempi, diversi tra loro ma al tempo stesso complementari. La porzione sud di Leeds (l'oltre fiume, diremmo noi) ha visto ingenti trasformazioni e sviluppi immobiliari che negli ultimi anni hanno riqualificato il lungo fiume per un tratto di qualche chilometro. Eppure, se ci si allontana di pochi metri ci si trova in aree sotto-utilizzate o dismesse che denunciano la mancanza di un *masterplan* (e di una visione generale, guidata dal pubblico, delle trasformazio-



ni). Holbeck è paradigmatico di questa condizione “periferica” dalla quale non riesce a emergere per cause che qui non posso espandere oltre<sup>5</sup>. Ma oltre questa fascia rimangono altri quartieri quali Beeston, tra i più poveri della città e che includono rimasugli di *housing* sociale, in cui il degrado socio-economico si accompagna a quello fisico, degli edifici così come degli spazi aperti, e alla mancanza di servizi<sup>6</sup>.

Ma queste periferie non sono tanto diverse da quelle di Liverpool o Manchester: in un certo senso appaiono tutte simili, vuoi per la ripetitività del tipo a schiera e dei materiali, vuoi per la mancanza di un disegno urbano (o di qualche ricchezza spaziale).

Mi sembra significativo citare qui, come contraltare in positivo, il progetto di Granby Four Street coordinato da Assemble. È un progetto che si compone di molti tasselli, a iniziare dalla creazione di un Trust partecipato dagli abitanti del luogo e che si occupa di gestire/amministrare il terreno (secondo l'istituto del *Community Land Trust*). Ma questo collettivo di artisti/architetti ha coordinato un progetto che si compone di: un allestimento degli spazi pubblici con fioriere e arredi che ri-disegnano le strade; la riconfigurazione di un edificio dismesso e parzialmente crollato a giardino d'inverno e luogo di incontro per la comunità; alla creazione, in un altro edificio dismesso di proprietà del Comune, di un laboratorio artigianale auto-gestito per la produzione di ceramiche; e più in generale alla gestione del patrimonio dismesso, ad esempio utilizzando un'altra abitazione dismessa per ospitare mostre temporanee in occasione della settimana del design<sup>7</sup>.

Questo *incipit* mi serve ora per cercare di dimostrare la mia tesi attraverso alcuni esempi: ovvero che esistono pratiche di comunanza urbana che generano spazi comuni (i quali trascendono il concetto di pubblico) che nascono e si formano dalla compresenza di uno spazio fisico e/o di risorse condivise, dalla presenza di attori/gruppi di cittadini attivi e un set di regole d'uso e/o comportamentali più o meno stabilite. A queste io mi permetto di associare un quadro di valori e/o aspirazioni condivise (che evidentemente sostengono le iniziative anche, o soprattutto, nel corso del tempo) così come una qualità estetica che io per ora mi limito a osservare e ad annotare.

Parto con un esempio semplice, seppur dai riflessi spaziali

limitati. Un recente editoriale di Ferruccio De Bortoli<sup>8</sup> richiama l'attenzione verso le culture orientali e la pratica di pulire la strada di fronte alla propria abitazione. E lo fa riflettendo sul degrado di molte nostre strade urbane ed extra urbane, dove i rifiuti non vengono neppure portati via.

Colgo l'occasione però per fare un distinguo: mentre le campagne di pulizia degli alvei dei fiumi o di strade dismesse rappresenta una, seppur meritoria, operazione occasionale *una tantum*, preferisco rivolgere l'attenzione a pratiche magari più minute ma quotidiane. Non si tratta di sostituirsi al pubblico, perché si potrebbe obiettare che la pulizia delle strade attiene al Comune. Non si tratta neanche di gestire le emergenze: in caso di neve molti Comuni italiani prescrivono che gli abitanti debbano liberare dalla neve gli ingressi e i passaggi pedonali prospicienti le proprie abitazioni!

Senza dover far riferimento al Giappone, basta guardare alla Grecia per ritrovare pratiche simili. La maggior parte dei negozianti infatti, la mattina presto verso le 8, è abituata a lavare e pulire il marciapiede prospiciente i propri negozi. Questo non avviene tanto nelle zone pedonalizzate delle grandi città (la Plaka ad Atene) ma è forse più rilevante in quartieri meno centrali, dove, al selciato pavimentato in modo regolare, si sostituiscono marciapiedi irregolari nella profondità e nella superficie. Per questioni urbanistiche e mancanza di coordinamento, infatti, spesso e volentieri i fronti sono irregolari, cioè la profondità del corpo di fabbrica dal marciapiede pubblico non è costante. Questo genera il fatto che molti negozi abbiano di fronte uno spazio aperto, pavimentato, ma di proprietà privata. Il quale però si salda e prosegue nel marciapiede di proprietà pubblica.

È dunque in queste pratiche quotidiane (di cura e pulizia), indipendente dal regime proprietario dei suoli, che è possibile ri-discutere l'attualità della *civitas*, valorizzare pratiche di cittadinanza attiva e cura dei luoghi.

## **Il Camino de la Salud a Puerto de la Cruz, Tenerife**

Oggetto di un workshop progettuale tenutosi a Tenerife nel 2012 è stata la riconfigurazione paesaggistica di un'ampia porzione di terreno che da Puerto de la Cruz risale fino alle colli-

ne. La particolarità dei paesaggi scoscesi di questa rigogliosa isola vulcanica è la presenza dei *barrancos*, cioè dei piccoli alvei fluviali (o canyon) scavati nel terreno dall'acqua piovana che nel corso dei secoli ha modellato le pendici di quest'isola. Appaiono come degli alvei che però scorrono dapprima in mezzo alle piantagioni di banano e poi di fianco, o in mezzo, a quartieri residenziali più o meno recenti, più o meno densi. Alcuni tratti sono letteralmente in mezzo alle costruzioni, mentre i tratti finali sono stati allargati e delimitati da muri in calcestruzzo, prendendo una forma più regolare e "urbana". Da alveo in secca, parzialmente utilizzato dagli abitanti per attività all'aperto, si trasformano però nella stagione piovosa in ruscelli e possono provocare danni ingentissimi all'abitato e alle popolazioni. Un esempio virtuoso di come riqualificarli è peraltro presente sulla stessa isola a Santa Cruz de Tenerife, nel progetto di Palerm & Tabares de Nava.

Un esempio di spazio comune che mi ha molto colpito in quell'occasione è dato da un piccolo quartiere che si sviluppa in lato al barranco, a lato del Barranco di San Felice a Puerto de la Cruz. Un insediamento che, dalle caratteristiche tipo morfologiche, possiamo definire storico (sebbene extra-urbano rispetto al centro storico di Puerto de la Cruz) in opposizione ai più recenti sviluppi urbanistici e immobiliari che a macchia d'olio hanno successivamente occupato molte aree adiacenti. Un insediamento di case che si sviluppa parallelamente al barranco, del quale forse sfruttava l'acqua, ed è stretto tra questo e la strada che sale verso la montagna. È attraversato da alcune stradine non abbastanza larghe da essere carrabili. Questo spazio rappresenta quello che definiremmo oggi l'ossatura di spazio pubblico comune a molti centri storici e paesi europei. Il punto che intendo invece sollevare è che è uno spazio comune, per via del senso comune e della pratica quotidiana che lo fa percepire immediatamente diverso da qualsiasi altro sull'isola. Queste viuzze sono infatti regolarmente arredate con piccole piante e fiori, collocate a distanze variabili ma studiate anche a seconda delle varie aperture (porte e finestre delle abitazioni). Mentre all'inizio pensavo fosse l'iniziativa di un singolo, più che dell'autorità locale, man mano che ci si addentra nel reticolo di stradine ci si rende conto che sono un'opera collettiva. Impossibile stabilirne l'origine esatta, è però dimostrabile che



Progetto Granby Four Street coordinato da Assemble. © Assemble. (<https://assemblestudio.co.uk/projects/granby-four-streets-2>).

è stato costantemente (ma variabilmente) presente dal 2009 al 2020. Le piante e i fiori sono curati, sono innaffiati e sostituiti se necessario così come i vasi di terracotta che li contengono. Sono una piccola opera di arredo urbano, o di paesaggio urbano, che però cambia completamente la percezione del luogo, così piacevole e accogliente oltre il semplice decoro delle abitazioni, molto lontane dalle prospicienti ville/residence negli standard, nei materiali e nella forma.

Mi viene qui in mente un dibattito scaturito qualche anno fa in occasione del libro di Gianni Verga, già assessore a Milano, sulla cura e la bellezza delle città. Era fatto condiviso che la bellezza sia soggettiva e anche variabile dipendente dalle epoche, e dalla cultura locale. Invece il tentativo di legarla alla cura della città non credo che abbia riscosso i frutti che meritava. A distanza di qualche anno, però, sono i beni comuni e le azioni/pratiche di comunanza urbana a restituire importanza al tema: sia nel senso delle risorse di cui prendersi cura (i beni comuni) che nel senso delle pratiche da instaurare e mantenere (con fatica) nel tempo (di comunanza urbana). Gli esempi non mancano, e aspettano di essere interpretati anche alla luce delle loro implicazioni spaziali e alle loro aspirazioni estetiche.

## Note

<sup>1</sup> Guglielmo Capacchi, *Dizionario Parmigiano-Italiano*, Tomo I, A-L, Edizioni Artegrafica Silva, 1992.

<sup>2</sup> <https://labgov.city/city-as-a-commons/#CCP>.

<sup>3</sup> <http://www.spontaneousinterventions.org/>.

<sup>4</sup> Sergio Crotti, in CAPUTO 1997.

<sup>5</sup> Vedi, per esempio, Delsante I., *Intersections between critical urban theory and urban morphology. A case study of Holbeck and Leeds South Bank*, in ISUF 2017 XXIV International Conference: City and territory in the globalization age, Valencia, September 2017 (abstract).

<sup>6</sup> Vale la pensa di citare qui il progetto condotto in collaborazione con East Street Arts per la valorizzazione di una abitazione inutilizzata al fine di ospitare, per un periodo di cinque anni, artisti disposti a vivere e lavorare per un periodo di tempo. Una forma di residenzialità dedicata all'arte, nell'ipotesi di riattivare i luoghi e attirare l'attenzione sul quartiere stesso.

<sup>7</sup> Un discorso simile si può applicare ai centri urbani minori (*small towns*): la cittadina di Huddersfield ne è un esempio paradigmatico. Soffre, come tutte le città di dimensione medio-piccola inglesi, di un de-popolamento che ha la-

sciato letteralmente i centri urbani senza abitanti ma solo con negozi, servizi e terziario. L'aspetto però più inquietante è che il patrimonio costruito di Huddersfield, terza in Inghilterra per numero di edifici storici vincolati, rimane per la maggior parte inutilizzato. Se la porzione di negozi/spazi sfitti (al piano terra) è forse pari al 20% (2018-2019), se si computassero i piani rialzati salirebbe a oltre il 50%. Da queste condizioni derivano una serie di problematiche: la città non è abitata e quindi letteralmente si svuota dopo le 5 di sera (alla chiusura dei negozi), e, nonostante ci siano gruppi di cittadini interessati a valorizzarla, manca una comunità locale di residenti, cioè abitanti del luogo in senso stretto, disposti a farsene carico.

<sup>8</sup> [https://www.corriere.it/sette/editoriali/19\\_giugno\\_27/pulire-strade-per-ripulire-cuori-l-esempio-due-giapponesi-italia-8be6457a-98ea-11e9-a7fc-0829f3644f7a.shtml](https://www.corriere.it/sette/editoriali/19_giugno_27/pulire-strade-per-ripulire-cuori-l-esempio-due-giapponesi-italia-8be6457a-98ea-11e9-a7fc-0829f3644f7a.shtml).

## Riferimenti bibliografici

BELINGARDI 2015

Belingardi C., *Comunanze Urbane. Autogestione e cura dei luoghi*, Firenze University Press, Firenze 2015.

CAPUTO 1997

Caputo P. (a cura di), *Le architetture dello spazio pubblico: forme del passato forme del presente*, Electa, Milano 1997.

CARLOTTI 2010

Carloti M., *Il bene di tutti. Gli affreschi del Buon Governo di Ambrogio Lorenzetti nel Palazzo Pubblico di Siena*, Società Editrice Fiorentina, Firenze 2010.

DELSANTE, BERTOLINO 2017

Delsante I., Bertolino N., *From Urban Commoning To Planning Processes: The Case-Study Of Macao And Its Proposal For Re-Appropriating Vacant Spaces In Milan*, in "Der öffentliche Sektor - The Public Sector", vol. 43, n. 1, 2017, pp. 45-56.

DELSANTE, BERTOLINO 2018

Delsante I., Bertolino N., *Social movements and the co-production of the urban space. A case study of activists-led spatial production and citizens' participation in East Milan*, in "Journal of Peer Production", n. 11, 2018.

DOVEY 2016

Dovey K., *Urban Design Thinking. A Conceptual Toolkit*, Bloomsbury Academic, London 2016.

MACAO 2013

MACAO, *Commoning: Beyond Public, Beyond Private*, 2013 [WWW document]. Available at: <http://www.macaomilano.org/>.

MÜLLER et al. 2015

Müller A.K., Kip M., Dellenbaugh M., Bjeniock M., Schwegmann M. (eds.), *Urban Commons. Moving beyond State and Market*, Birkhäuser, Basel 2015.

OSTROM 1990

Ostrom E., *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*, Cambridge University Press, Cambridge 1990.

SETTIS 2017

Settis S., *Architettura e democrazia. Paesaggio, città e diritti civili*, Einaudi, Torino 2017.

SIMONCINI 2010

Simoncini A., *Prefazione*, in Carlotti M., *Il bene di tutti. Gli affreschi del Buon Governo di Ambrogio Lorenzetti nel Palazzo Pubblico di Siena*, Società Editrice Fiorentina, Firenze 2010.

STAVRIDES 2016

Stavrides S., *Common Space. The city as Commons*, Zed Books, London 2016.



# NUOVE ESTETICHE URBANE TRA INTERFERENZE DIGITALI E PERFORMANCE MULTIMEDIALI

## NEW URBAN AESTHETICS BETWEEN DIGITAL INTERFERENCE AND MULTIMEDIA PERFORMANCES

Raffaella Trocchianesi\*

The essay aims at identifying some paradigms of cultural experience which interpret the contemporary city as a place of experimentation and performance. These models are based on the dialogue between visual-performing arts and digital languages which find new ways of expression, enhancement, activation and interaction in urban spaces.

In this way, new urban aesthetics are outlined focused on interactive explorations and digital interference able to modify our relationship with the city as well as the ways with which we behave and perceive urban spaces.

### **Nuove estetiche urbane e media digitali**

Nell'affrontare il tema delle nuove estetiche urbane che invadono la città contemporanea non si può non tener conto della dimensione dell'“evento” quale fondamentale ambito di progetto e di fruizione. Prendendo in prestito la definizione secondo cui l'evento è:

l'intervento sull'ambiente che ha luogo in un tempo e in uno spazio dati, attraverso un itinerario che mutua dal rito e dalla teatralità il suo linguaggio. In un certo senso l'evento può essere considerato una logica estensione dell'*environment* (installazione ambientale che ha la caratteristica di circondare e che si avvale di elementi che interessano l'intera nostra sensorialità). (DE ANGELIS 1981, p. 35)

In apertura: Waterlicht,  
Daan Roosegaarde,  
Amsterdam. © Studio  
Roosegaarde.

si può con certezza affermare che la componente artistica e quella progettuale concorrono a definire un'unica performance in cui il corpo è al centro.

L'evento si basa necessariamente su una infrastruttura narrativa. Ricoeur individua nel termine *narrazione* la parola chiave interpretativa per vivere il tempo nell'età contempora-

\* Department of Design,  
Politecnico di Milano

nea (identità narrativa) che si applica anche allo spazio (RIVA 2008); è l'idea di *itineranza*, dinamica e sfuggibile. L'identità è un evento perché accade, e accade continuamente e dinamicamente, creando alta concentrazione e densità di flussi. Non esiste evento senza narrazione sostiene Derrida (2008). Parleremo quindi di *identità plurali* della città contemporanea. Una città che si ridefinisce ogniqualvolta le persone – individui e moltitudini – la abitano.

La fruizione degli spazi pubblici si gioca in una logica di *costanti* (costituite dalla stratificazione dell'identità urbana) e di *variabili* (costituite dalle operazioni reversibili di cui essa quotidianamente si veste), offrendo sistemi di luoghi passanti che ne permettono attraversamenti fluidi e ondivaghi.

La natura performativa della città – intesa come sistema complesso di relazioni – si traduce nel rapporto tra il *corpo urbano*, fatto di luoghi, di atmosfere, di ambienti e il *corpo umano* fatto di atteggiamenti, di comportamenti dell'individuo che la vive e la esplora nelle sue multiverse identità (TROCCHIANESI 2009).

In quest'ottica, si tenta di proporre una lettura di alcune modalità progettuali che bene interpretano il paesaggio urbano contemporaneo generando nuovi comportamenti abitativi attraverso il costante dialogo tra arte e design.

La città, quindi, si presenta come un sistema complesso caratterizzato da una stratificazione di livelli ognuno dei quali può essere esplorato attraverso i nuovi linguaggi delle tecnologie digitali che sempre più assumono forme pervasive nel tessuto poliedrico del quotidiano. Questa condizione presuppone un'esplorazione nel dibattito contemporaneo sul rapporto tra cultura e nuovi media in grado di generare nuove estetiche relazionali in cui il ruolo del design è anche quello di analizzare e proporre logiche di fruizione culturale basate su aspetti partecipativi.

Nel panorama della critica contemporanea si riscontrano approcci interessanti che attraversano territori interdisciplinari. Bourriaud (2002) dall'ambito cinematografico mutua la pratica del *montaggio* come metafora dell'approccio non lineare tipico del design contemporaneo e il concetto di *post-produzione* come modalità di intervento che si basa sulla "sovrascrittura" artistica su opere esistenti, già in circolazione sul mercato culturale. Non si tratta quindi di creare qualcosa dal materiale grezzo, ma di manipolare e sovrapporre elementi su ciò che già esiste. Questo

approccio è significativo perché non investe solo l'arte ma pervade anche altri campi e contesti, divenendo quindi al contempo chiave di lettura, interpretazione e azione della società contemporanea. Pensiamo a figure come il DJ e il programmatore il cui ruolo è quello di selezionare oggetti culturali e immetterli in nuovi contesti; processo in cui la curatela e la progettazione sono in parte sovrapponibili, processo in cui l'originalità e la creazione ridefiniscono i parametri del proprio valore anche a fronte della messa in crisi del diritto di proprietà e del concetto di autenticità. L'arte e il design inventano nuovi usi e funzioni per le opere e per gli "oggetti" del passato, compiendo una sorta di *editing* delle narrative storiche e ideologiche.

Non distante da questo approccio Lughì (2006) pone in evidenza due momenti del processo dettato dai media: la *produzione* (quando il lavoro dei media stabilisce forme e significati) e la *precipitazione* (quando i media trasmettono questi prodotti per il corpo sociale dove sono resi disponibili per nuove produzioni).

La *frammentazione* e l'*accumulo* si stanno rivelando i principali paradigmi con cui l'individuo gestisce la propria esperienza nel sistema della conoscenza.

L'ipertesto è, infatti, una forma di organizzazione delle informazioni/narrazioni che frammenta, annullando, la linearità e la sequenzialità del testo e ne agevola la declinazione in infinite varianti. In questo contesto di fruizione, se non perdiamo l'orientamento è perché attiviamo – quasi naturalmente – multilinearità, multidimensionalità, salti e cesure, andando a porre attenzione sulla logica dell'associazione e del collegamento tra i dati; per questo si può parlare di "estetica delle relazioni" nell'esperienza fruitiva multimediale (TURSÌ 2007). Tale esperienza si ripercuote nella dimensione urbana. Viviamo infatti una città abitata da intelligenza collettiva, una *network-city* multidirezionale che connette e potenzia le proprie risorse attraverso forme di fruizione ibride. Questa complessità comporta una trasformazione degli spazi pubblici, una crisi delle funzioni e un'ibridazione degli usi; un cambiamento che impone di agire sulla connessione relazionale degli spazi nonché sulla flessibilità e permeabilità dei luoghi.

Le città hanno integrato nuove tecnologie abilitanti volte a moltiplicare le possibilità in termini di fruizione, interpretazione, partecipazione e interazione col patrimonio culturale. Que-

sto atteggiamento si rivela anche nel paesaggio di definizioni intorno alla città di cui è ricca la letteratura scientifica degli ultimi venti anni, paesaggio terminologico che dimostra e stimola un fertile dibattito intorno al tema della relazione tra dimensione urbana e sistema delle informazioni.

Dall'ormai consolidato concetto della "città liquida" di Bauman (2000) e Castells (2004) dominata dalla mobilità e dal traffico di informazioni; alla "città dei bit" (MITCHELL 2005) quale sistema di spazi virtuali dove prevalgono le infrastrutture informatiche rispetto a quelle fisiche; fino alla "città soft" (PICKLES 2004) che fa riferimento a un modello biologico come chiave interpretativa.

La città è piena di sensori fissi e dispositivi mobili che sono in grado di scambiarsi informazioni. Sempre più spesso essa è invasa da contenuti generati e condivisi dagli utenti (*user generated content*), siano questi geo-localizzati o meno. In questo modo è possibile condividere in tempo reale impressioni, opinioni, informazioni su luoghi e servizi, creare mappe collettive attraverso strumenti digitali, dare forma a nuovi modi di viaggiare e interpretare le esperienze urbane (LUPI 2013). Inevitabile non pensare all'altra faccia della medaglia: il tema del tracciamento, del controllo, della pervasività del sistema informatico potenzialmente soverchiante la libertà individuale. È dal complesso intreccio di queste contraddizioni che si delineano nuovi territori di progetto che seguono traiettorie sperimentali dai risvolti inaspettati.

Sempre più importanza sta rivestendo la progettazione di esperienze culturali mediate dalle nuove tecnologie che sbilanciano la fruizione su narrazioni interattive che investono in modo interscalare la città, le architetture e il web. Palumbo (2012) attribuisce quattro parole chiave all'architettura della rete: *mix*, *infrastrutturale*, *interfaccia* e *interconnessione*, aggettivazioni che possono essere attribuite anche all'architettura contemporanea reale. Sempre più spesso infatti assistiamo all'ibridazione di linguaggi e ambiti, di funzioni e destinazioni d'uso; la pratica progettuale deve adeguarsi a questa nuova forma di complessità. Una complessità tinta di cupo in epoca di diffusioni pandemiche i cui riverberi sono riconoscibili a posteriori delle dissacranti illustrazioni di Martin (2008) che ambienta le sue storie in uno scenario di isolazionismo radicale (fisico ed emo-

tivo) fondato sull'estetica dell'assenza ed espressione di un rapporto intimo con lo spazio abitativo, nonché di fuga dai luoghi caratterizzati da una sorta di "iper-socialità a distanza".

Nella città "à la carte" di Amendola (2010) la mobilità è l'elemento principale, i luoghi del quotidiano – residenziali e lavorativi – integrano spazi e consumi, tempo libero e relazioni sociali. Questo modello si pone in continuità con la "città porosa" di Benjamin (2007), fatta da una costellazione di temporalità. La "città ubiqua" (AMENDOLA 2010) è riscritta dalle modalità con cui le nuove tecnologie cambiano le relazioni tra luoghi e persone generando nuove comunità e stabilendo relazioni sociali in modo indipendente dalla dimensione fisica. In questo caso la rete non inibisce il potere e la funzione degli spazi pubblici, se mai ne moltiplica il potenziale. Incredibile come dieci anni dopo questa interpretazione sia più che mai attuale, considerando la situazione di emergenza e post-emergenza che il mondo si trova a vivere in questo specifico momento storico.

Parallelamente al paesaggio definitorio intorno alla città emerge un'altra – ugualmente stimolante – pluralità di profili di fruitore dei territori del presente, figure erranti in una dimensione urbana sempre più complessa. Stiamo parlando del *flâneur contemporaneo* di Nuvolati (2002), del *cittadino postmoderno* di Amendola (2005) e del *barbaro mutante* di Baricco (2006): tutte figure rappresentanti mutevolezza, nomadismo, eterogeneità. A proseguire questa sfilata di *city user* del contemporaneo è Valeria Giordano che nel suo saggio *Immagini e figure della metropoli* (2013), partendo dalle problematiche e dai conflitti della modernità, fa leggere la città e i suoi eccessi da figure significative – alcune archetipiche – della nostra epoca: *lo straniero, il flâneur, il nemico, il folle, il cyborg, il soggetto senza nome, l'oltreuomo, l'avventuriero, il consumatore, lo spettatore*. Tutti si muovono in una metropoli che si offre come medium in grado di trasmettere quella che Baudelaire (1973) definirebbe "novità", cioè l'incanto, lo stupore dettato dalla curiosità e dall'esplorazione continua. Si riconoscono quindi diversi paradigmi dell'abitare urbano: *il gioco, l'erranza, l'avventura...* modalità interattive e performative che presuppongono un'azione consapevole e soggettiva nei confronti di un contesto urbano ricco di stimoli e sollecitazioni.

In quest'ottica *l'ipertesto* risulta una metafora centrata per rappresentare i nuovi modelli di conoscenza quali luoghi mul-

tidirezionali e multilivello. Stiamo parlando di luoghi “plurali” dove la possibilità di moltiplicare le relazioni tra informazioni è importante quanto l’informazione stessa. Questa capacità di disegnare nuove forme di relazione non è forse un’istanza narrativa che comporta una competenza registica e strategica? In questo contesto lo stesso fruitore diventa “plurale” ed è in grado di orientarsi in ambienti dalle pluriappartenenze delocalizzate (BONOMI 1996) in cui la pratica di fruizione passa attraverso circolazioni, flussi collettivi e abilità connettiva. Progettare per questa tipologia di fruizione significa proporre uno strumento/luogo con «linee narrative multiple, che si intrecciano l’una con l’altra» (TOLVE 2012, p. 33). Uno dei compiti del design è quello di tratteggiare linee contenutistiche ed estetiche innovative, capaci di creare nuove forme di fruizione della conoscenza. Si tratta quindi di tracciare geografie narrative e stimolare l’immaginario del visitatore; questo è possibile strutturando uno spazio complesso, articolato e fruibile per parti, in modo ipertestuale presupponendo che l’esperienza di fruizione permetta di inventare percorsi, disarticolare/estrapolare informazioni e suggestioni, condividere conoscenza, interagire e connettere. La disciplina del design si fa interprete di questa nuova dimensione dove l’interferenza, il dislocamento e l’ubiquità sono elementi significativi e significanti. Essa agisce a diversi livelli: visualizzando le idee e svolgendo una funzione di anticipazione (ANCESCHI 1996); elaborando modelli di intervento; focalizzandosi su specifici target e sulla relazione tra gli attori coinvolti; costruendo visioni e scenari innovativi, dando forma a nuovi sistemi culturali in termini strategici, allestitivi e comunicativi.

### **Interazioni urbane, interferenze digitali**

Nell’ultimo decennio sono state sperimentate tipologie di eventi urbani e modalità di fruizione artistica volte a ridefinire la relazione tra corpo umano e corpo urbano. Relazione che si propone in modo performativo e dinamico contravvenendo alla logica della funzione “tradizionale e convenzionale” degli spazi ma attribuendo a questi ultimi destinazioni d’uso – o meglio *vocazioni* – inaspettate. Si tratta di progetti tra arte e design che si manifestano – più o meno inaspettatamente – nelle

piazze, sulle facciate degli edifici, nei cortili interni, tanto nel proscenio quanto negli interstizi di una città chiamata a mutare pelle e “umore” ogni momento. Il linguaggio digitale aumenta il potenziale interattivo e immanente di questi episodi narrativi che sorprendentemente interferiscono nel contesto urbano.

Uno di questi eventi è *In/Visible Cities* (Friuli Venezia Giulia) un festival multimediale che ha preso vita grazie al co-finanziamento del programma *Creative Europe* dell’Unione Europea, volto a proporre spettacoli, installazioni, proiezioni e workshop espressi con linguaggi differenti: teatro, performance, danza, video, musica, realtà aumentata; un progetto multidisciplinare itinerante e diffuso che pone al centro dell’attenzione il dialogo tra le arti performative, i linguaggi digitali e gli spazi urbani. Qui la ricerca dell’innovazione è volta alla sperimentazione di nuove forme espressive, mettendo in campo la relazione tra arte e nuove tecnologie partendo da una riflessione sulla contemporaneità. Si tratta di un festival partecipato che propone residenze artistiche durante le quali realizzare progetti *site specific*, lavorando sul territorio e con le persone che lo abitano; un contesto in cui performance e installazioni prevedono un approccio interattivo, dove il pubblico non è semplice spettatore ma protagonista attivo. Ogni anno gli artisti e designer sono chiamati a interpretare una specifica tematica: dalla prima edizione focalizzata sulla *relazione tra città, guerra e confine* (non a caso il contesto geografico è un territorio di confine dove convivono da secoli l’anima italiana, quella austriaca e quella slava) al *rapporto tra arte e scienza* fino al tema di quest’anno: *l’ecosistema*.

Il tema del *confine* – in modo più o meno esplicito – permane comunque, in ogni edizione, concetto diffuso e riconoscibile nei progetti che si incontrano nei centri coinvolti: confine come soglia, come conflitto, come “altro” da sé, come luogo-non luogo. Inevitabile quindi il collegamento con la *città corpo* evocata da Pavia (2002), città limitata dai confini definiti dalle mura che si distanzia dalla dimensione orizzontale delle campagne, città che si smembra a causa degli eccessi dell’urbanizzazione e industrializzazione passando dalla metafora del *corpo* a quella del *labirinto*. In questo scenario il territorio rischia di perdere la propria fisicità trasformandosi in una «geografia di eventi, una messa in pratica di connessioni che attraversano paesaggi ibridi. Il limite dello spazio post-metro-

politano non è dato che dal “confine” cui è giunta la rete delle comunicazioni» (CACCIARI 2004, p. 52).

Sta a queste espressioni artistiche e progettuali dare forma a nuove interpretazioni di “interattività urbana”, individuare nuovi linguaggi comunicativi e fruitivi. Un interessante atteggiamento progettuale ci viene offerto da Daan Roosegaarde che da anni lavora trasferendo il valore dei principi ambientali in installazioni multimediali dal grande apporto poetico e tecnologico.

Questo artista olandese si distingue come una tra le figure più innovative degli ultimi dieci anni. Le sue sculture e installazioni – realizzate in collaborazione con un team di ingegneri e progettisti – mirano a sensibilizzare le persone riguardo i temi ambientali e a rendere nuovamente abitabili aree difficili, ripensando processi e migliorando strutture urbane.

Al centro della pratica di Roosegaarde c'è “schoonheid”, una parola olandese che sta per “pulizia” e “bellezza”. È proprio questo aspetto che sta al centro di alcuni suoi progetti pubblici più popolari, tra cui *Waterlicht*: un'inondazione virtuale che mostra la forza dell'acqua, le persone sono “immerse” in una piazza in cui l'acqua viene proiettata su un'atmosfera avvolgente, simulando il reale livello a cui arriverebbe in caso di innalzamento delle maree. *Windvogel*: aquiloni generatori di energia sostenibile le cui traiettorie, delineate da cavi a emissione di luce verde, creano dei giochi luminosi come veri e propri *landmark* sul territorio. Questi aquiloni *smart* si muovono e sono collegati con un cavo a una stazione a terra la cui spinta e trazione trasforma il movimento in elettricità (esattamente come la dinamo di una bicicletta) e può fornire energia fino a 200 famiglie. *Dune*: un percorso di luce interattivo composto da centinaia di fibre che s'illuminano in base ai suoni e ai movimenti delle persone.

I lavori di questo artista partono dal presupposto che l'ambiente costruito sta diventando sempre più controllato dall'intelligenza tecnologica, mentre noi, paradossalmente, stiamo diventando sempre più estranei alla nostra realtà quotidiana. Nel tentativo di ridimensionare questo divario, le sue opere funzionano come una documentazione delle relazioni dinamiche tra architettura, persone e cultura digitale (e-culture). Le sue sculture incarnano un ambiente di “tactile high tech” in cui i visitatori e lo spazio diventano un tutt'uno. La connessione stabilita



Waterlicht,  
Daan Roosegaarde,  
Amsterdam. © Studio  
Roosegaarde.

tra design e contenuto, tra ideologia e tecnologia, porta a ciò che Roosegaarde chiama *tecno-poesia*.

Completamente diverso il linguaggio utilizzato da *The Fun Theory* con l'obiettivo di innescare comportamenti virtuosi nelle persone che vivono e frequentano spazi pubblici secondo un approccio basato sull'*edutainment*. Qualche anno fa l'azienda Volkswagen ha intuito il potere di questa pratica e ha prodotto tre video volti a illustrare diverse situazioni in cui il divertimento può davvero creare un circolo virtuoso nel comportamento.

Il primo video è stato realizzato con lo scopo di incentivare l'utilizzo delle scale di stazioni della metropolitana a dispetto di quelle mobili, dimostrando che il modo migliore per convincere le persone a fare qualcosa di faticoso è convertire l'azione in qualcosa di divertente. È così che i gradini delle scale diventano dei grandi tasti di un pianoforte da suonare ogni volta che si sale e si scende. Dopo questo esperimento si è appurato che oltre il 66% dei cittadini ha abbandonato l'uso delle scale mobili, sovvertendo le consuete abitudini a fruire quel tipo di spazio.

Il secondo spot è ambientato in un parco dove un bidone della spazzatura – opportunamente modificato – emette un particolare suono ogni qual volta viene gettato un rifiuto al suo interno, come se si trattasse di un pozzo molto profondo. I passanti, perlopiù mossi da curiosità e divertimento fanno a gara per buttare i rifiuti e rinnovare il piacere di quel suono inusuale e decontestualizzato.

Il terzo video ci mostra un contenitore della raccolta differenziata riservato alle bottiglie che viene trasformato in un *videogioco arcade* con suoni, luci che lo animano e tanto di punteggio che si aggiorna in tempo reale. Anche in questo caso da pochissimi utilizzatori in breve tempo si passa al centinaio.

Nei progetti basati su *The Fun Theory* vengono proposti una sorta di “contrattempi interattivi” che improvvisamente e piacevolmente interferiscono nella fruizione quotidiana della città. Oggetti e luoghi “abilitati” a funzioni speciali che sovrascrivono nuovi significati a elementi di arredo urbano e luoghi pubblici.

Potremmo concludere questo percorso interpretativo mettendo a fuoco come diversi linguaggi nella loro eterogeneità di approccio – pur avvalendosi tutti quanti di tecnologie digitali più o meno sofisticate – sono in grado di dare forma a nuovi modelli abitativi della scena urbana: la *performance*, l'*immersione*, il

*gioco*. Nuovi scenari che prendono forma grazie al contributo dei media digitali e ridisegnano le frontiere dell'abitare urbano; una città fatta di architettura, di strutture più o meno effimere, di spazi sensibili in grado di rilevare la presenza umana, di interagire con essa, di proporsi come corpo collettivo.

La metropoli dunque non è tanto uno spazio sociologico quanto una “forma di vita”, non tanto un territorio quanto una dimensione. E questo significa che va attraverso l'analisi delle sue espressioni, delle sue modalità comunicative, dei suoi linguaggi. (GIORDANO 2013, p. 56)

*Inevitabile rivedere alcune riflessioni espresse nel saggio alla luce della situazione pandemica che ha profondamente cambiato il nostro modo di abitare gli spazi domestici così come quelli pubblici.*

*La natura performativa della città contemporanea si esprime attraverso rinnovate relazioni tra corpo urbano e corpo umano evocati nel testo, relazioni che necessariamente disegnano nuove prossemiche in cui i concetti di “distanza” e “vicinanza” assumono nuovi significati ma soprattutto aprono a nuove dimensioni progettuali. Il designer si trova nelle condizioni di progettare spazi, sistemi, servizi secondo il paradigma del “gradiente”, seguendo cioè la logica della variazione, dell'estensibilità, della modulabilità in funzione di un contesto fragile e più che mai mutevole (se pur regolato da dati quantitativi); un contesto in cui non ci sono vincoli fissi ma punti di riferimento che possono essere continuamente essere messi in crisi.*

### **Riferimenti bibliografici**

AMENDOLA 2005

Amendola G., *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*, Laterza, Roma-Bari 2005.

AMENDOLA 2010

Amendola G. (2010), *Tra Dedalo e Icaro. La nuova domanda di città*, Laterza, Roma-Bari 2010.

ANCESCHI 1996

Anceschi G., *L'anticipazione critica del design*, in “Il Verri”, vol. 41, n. 1, 1996, pp. 62-76.

BARICCO 2006

Baricco A., *I barbari. Saggio sulla mutazione*, Feltrinelli, Milano 2006.

BAUDELAIRE 1973

Baudelaire C., *Il pittore della vita moderna*, in *Poesie e prose*, ed. a cura di G. Raboni, Mondadori, Milano 1973.

BAUMAN 2000

Bauman Z., *Liquid Modernity*, Polity Press, Cambridge 2000.

BENJAMIN 2007

Benjamin W., *Immagini di città*, Einaudi, Torino 2007.

BONOMI 1996

Bonomi A., *Il trionfo della moltitudine. Forme e conflitti della società che viene*, Bollati Boringhieri, Torino 1996.

BOURRIAUD 2002

Bourriaud N., *Postproduction. Culture as Screenplay. How Art Reprograms the World*, Has&Sternberg, New York 2002.

CACCIARI 2004

Cacciari M., *Nomadi in prigione*, in Bonomi A., Abruzzese A. (a cura di), *La città infinita*, Mondadori, Milano 2004.

CASTELLS 2004

Castells M., *La città delle reti*, Marsilio, Venezia 2004.

DE ANGELIS 1981

De Angelis A., *Scenografia. Il disegno dell'ambiente*, Fratelli Fiorentino, Napoli 1981.

DERRIDA 2008

Derrida J., *Adesso architettura*, Libri Scheiwiller, Milano 2008.

GIORDANO 2013

Giordano V., *Immagini e figure della metropoli*, Mimesis, Sesto San Giovanni 2013.

LUGHI 2006

Lughi G., *Cultura dei nuovi media. Teorie, strumenti, immaginario*, Guerini e Associati, Milano 2006.

LUPI 2013

Lupi G., *Intercettare il futuro. Mappe del possibile*, in "Tafter Journal", n. 55, 2013.

MARTIN 2008

Martin M.A., *Neuro habitat. Cronache dell'isolazionismo*, Coniglio editore, Roma 2008.

MITCHELL 2005

Mitchell W., *Placing Words: Symbols, Space, and the City*, MIT Press, Cambridge, MA 2005.

NUVOLATI 2002

Nuvolati G., *Popolazione in movimento, città in trasformazione. Abitanti, pendolari, city users, uomini d'affari e flâneurs*, il Mulino, Bologna 2002.

PALUMBO 2012

Palumbo M., *Paesaggi sensibili*, Duepunti edizioni, Palermo 2012.

PAVIA 2002

Pavia R., *Babele*, Meltemi, Roma 2002.

PICKLES 2004

Pickles J., *A History of Spaces: Cartographic Reason, Mapping and the Geo-Coded World*, Routledge, London 2004.

RIVA 2008

Riva F. (a cura di), *Leggere la città. 4 testi di Paul Ricoeur*, Città aperta, Troina 2008.

TOLVE 2012

Tolve A., *Ubiquità. Arte e critica d'arte nell'epoca del policentrismo planetario*, Quodlibet, Macerata 2012.

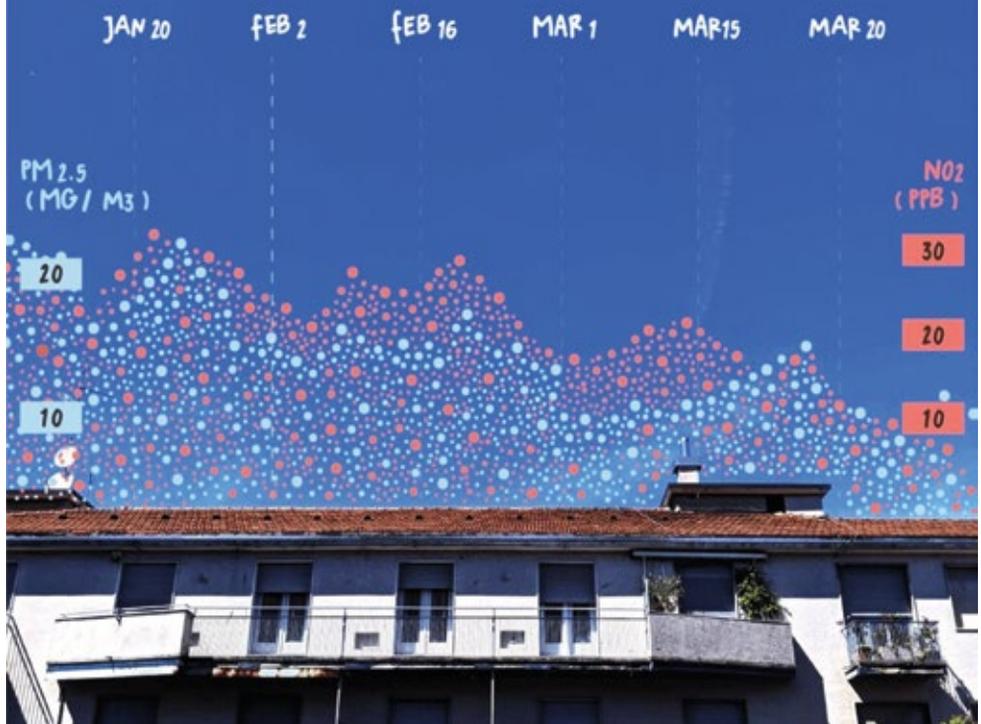
TROCCHIANESI 2009

Trocchianesi R., *Illuminando la città. Esperienze urbane tra arte e design*, in "Tafter Journal", n. 12, 2009, pp. 1-4. Disponibile a: <http://www.tafterjournal.it/>.

TURSI 2007

Tursi A., *Estetica dei nuovi media. Forme espressive e network society*, Costa&Nolan, Milano 2007.

# AIR POLLUTION LEVELS IN ITALY ARE DECREASING



# CITTÀ MULTIPLE. DESIGN E DATI PER UNA NARRAZIONE INCLUSIVA DELLE MUTAZIONI TRA LA CITTÀ FISICA E LE CITTÀ DIGITALI

## MULTIPLE CITIES. DESIGN AND DATA AS A DRIVER FOR INCLUSIVE NARRATIONS OF THE MUTATING CONTEXT BETWEEN THE PHYSICAL CITY AND THE DIGITAL CITIES

Margherita Ascari\*

The concept of the contemporary city could be defined as the union between the built environment and an immaterial component, intended both as the space in which human relations take place and as the superstructure of digital spaces created by the pervasive presence of digital systems. A continuous flow of data and information is generated by those systems, and it contributes to define the city as a highly-mutating concept. In this context, data could be analyzed and visualized to better understand the transformative processes which define the city, but they could be intended also as a filter tool which could be useful to create narrations of the city and its mutations. The main purpose of this essay is to investigate how co-design tools and storytelling could be useful to enhance citizens' involvement with the aim to build new participatory models for much more inclusive and transparent narrations of the cities.

### Il rapporto tra dati, città e design

La pervasività con cui i sistemi digitali si sono inseriti nelle città ha fatto sì che i paradigmi di definizione della stessa venissero modificati in favore di modelli in grado di restituire l'insieme di trasformazioni, di carattere vario, derivate da una produzione costante e in costante aumento dei dati prodotti dal funzionamento di tali sistemi. Questi processi trasformativi, racchiusi nel concetto di *datafication* (MAYER-SCHÖNBERGER, CUKIER 2013), hanno fatto sì che avvenisse una progressiva estensione dello spazio in cui avvengono le relazioni sociali, affiancando allo spazio fisico gli spazi digitali (SOUTHERTON 2020), ampliando così la definizione di città dalla sola struttura fisica a un concetto che prevede un ampio aspetto immateriale. Questa estensione è ben espressa nel concetto di *Data City*, teorizzato da Ciuccarelli *et al.* (2014), in cui la città viene descritta come uno spazio fisico a cui si aggiungono diversi livelli di spazi immateriali (i *People-Generated Landscapes*) prodotti dai dati

In apertura:  
visualizzazione  
sull'impatto del  
lockdown dovuto  
all'emergenza  
Coronavirus sulla qualità  
dell'aria. © Giorgia Lupi  
at Pentagram.

\* Service Designer,  
Fondazione per  
l'Innovazione Urbana

generati dai dispositivi personali dei cittadini, in particolare attraverso sistemi GPS e social network. Questa idea di spazi multipli e dinamici è importante secondo gli autori in quanto può diventare una risorsa per orientare le politiche di gestione e trasformazione della città. L'idea del cittadino come risorsa, in quanto produttore di dati, è al centro anche del concetto di *Senseable City* sviluppato da Carlo Ratti, in cui il termine *Senseable* si pone in contrapposizione al termine *Smart* (nella formula *Smart City*) con l'intento di enfatizzare la centralità della partecipazione cittadina rispetto al significato meramente tecnologico (RATTI, CLAUDEL 2016; BURRY 2020). La *Senseable City* è da intendersi come una città sensibile sia in un senso tecnologico (dotata di sensori), ma soprattutto in senso umanizzato (in grado di sentire).

Tutte queste visioni tengono al loro interno l'idea che la città sia un organismo composto da molteplici livelli di fruizione, ognuno di essi in grado di mutare in base al comportamento e alle abitudini dei cittadini che la abitano. Questo carattere mutante può essere visto come risorsa progettuale.

Si può quindi dire che, dal punto di vista delle discipline progettuali, la riflessione legata alle trasformazioni della città derivate dalla digitalizzazione sia passata da un primo momento in cui si è costituita principalmente in una ampia serie di visioni legate alle opportunità, in termini di interventi progettuali, che ne possono derivare, genericamente racchiuse nel concetto di *smart city*; evolvendosi in una riflessione che ha rimesso al centro il ruolo dell'individuo/cittadino, mettendo in luce anche i limiti e i rischi per i diritti dei cittadini che possono derivare dalla capitalizzazione dei processi di digitalizzazione (BRIA, MOROZOV 2018) e spostando l'attenzione, prima legata principalmente a interventi *top-down*, alle possibilità di conferire agli individui la sovranità, o per lo meno la consapevolezza, di ciò che può derivare da tali processi.

In questo contesto, i dati rappresentano l'elemento minimo alla base di un processo di trasformazione e, di conseguenza, la riflessione legata al rapporto tra i dati e la città è importante per una duplice motivazione: da un lato i dati possono essere considerati come il prodotto di derivazione di meccanismi complessi, per lo più automatizzati, che possono essere utili, attraverso la loro analisi e visualizzazione, alla comprensione totale o parziale di tali meccanismi; dall'altro essi possono essere considerati come un filtro, o un medium (LUPI 2016), per la lettura e la narrazione di fe-

nomeni che interessano la sfera sociale e cittadina degli individui e che convenzionalmente non sono descritti attraverso i dati.

In questa seconda visione si inserisce il contributo proposto, il cui obiettivo è quello di dare una risposta, delle tante possibili, alla necessità di individuare le modalità attraverso cui i designer e tutti gli altri attivatori di processi culturali e sociali possano integrare i dati all'interno del processo progettuale (FORMIA, ZANNONI 2018), con il fine di elaborare proposte e soluzioni che consentano di conferire agli individui un certo grado di consapevolezza e di sovranità di un contesto di vita ampiamente digitalizzato.

Considerare i dati come materia di progetto è possibile secondo due approcci: il primo è legato alla necessità di materializzare i dati attraverso forme di più semplice comprensione, applicando la pratica conosciuta con il nome di *data visualization*; mentre il secondo, che può essere considerato un'evoluzione del primo, consiste nella messa in discussione di alcune dinamiche di esclusione che possono derivare dalle modalità convenzionali di applicazione della *data visualization*, rendendola più inclusiva attraverso la semplificazione delle modalità di raccolta e di analisi dei dati. Se il primo dei due approcci ha raggiunto un consolidamento delle proprie modalità, il secondo è da intendersi come un campo di sperimentazione ancora aperto, all'interno del quale le discipline progettuali possono introdursi per definirne le possibilità e i limiti.

Per entrambi i due approcci, esiste una ambiguità intrinseca legata al rapporto tra il concetto di dato e il concetto di informazione.

Il termine "data" viene definito dal *Cambridge Dictionary* come:

*Information, especially facts or numbers, collected to be examined and considered and used to help decision-making.*

[Informazione, in particolare fatti o numeri, organizzati per essere esaminati, considerati e utilizzati per sostenere un processo decisionale (trad. dell'autore).]  
(CAMBRIDGE DICTIONARY ONLINE 2020)

Mentre il termine "information" viene definito come:

*news, facts, or knowledge; facts or details about a person, company, product, etc.*

[notizie, fatti o conoscenza; fatti o dettagli a proposito di un individuo, azienda, prodotto, ecc. (trad. dell'autore).]

(CAMBRIDGE DICTIONARY ONLINE 2020)

Dalle definizioni il significato di dato si sovrappone a quello di informazione. Nella definizione di "data" viene utilizzato il verbo

to *collect*, il quale viene tradotto in italiano con il verbo “raccolgere”. Nella lingua inglese esiste una distinzione linguistica tra il “raccolgere da terra, prendere” (*to pick up*) e il raccogliere per collezionare, per mettere insieme (*to collect*): dunque tale termine, e di conseguenza la definizione di *data*, presenta intrinsecamente il concetto di organizzazione.

Tuttavia, secondo Gray *et al.* (2012) alcune persone considerano i dati come qualsiasi insieme di numeri, meglio se organizzato in una tabella di calcolo, ma in realtà, nel mondo digitale in cui viviamo, pressoché qualunque cosa, compresi comportamenti e sensazioni, è rappresentabile attraverso dei numeri e dunque quantificabile. Se si ritiene vera questa riflessione, considerare il concetto di dati come qualcosa di intrinsecamente organizzato perde di senso, e per questo motivo è utile distinguere tra dato e informazione, essendo l’informazione un qualcosa che nel suo significato di *news*, “notizia” contiene in sé il fatto di essere qualcosa di diffondibile o quantomeno leggibile da qualcuno, e dunque progettabile, mentre il dato è un concetto sempre più esteso e non controllabile nella sua generazione.

Il concetto di informazione trova anche posto nella questione del rapporto tra forma e materia, importante presupposto teorico per la disciplina del design. Secondo Vilém Flusser (1992) dopo la Rivoluzione Industriale è avvenuta un’inversione del ruolo della forma rispetto alla materia. Scrive:

In passato (dai tempi di Platone e anche prima) si trattava di formare la materia disponibile per farla apparire, ora si tratta invece di riempire di materia un diluvio di forme che emergono spumeggianti dalla prospettiva teorica e dalle nostre apparecchiature in modo da “materializzare” le forme. In passato si cercava di conferire un ordine formale alla materia, mentre ora si cerca di far apparire un mondo per lo più codificato in numeri, un mondo di forme che si moltiplicano in modo incontrollabile. [...] ciò che viene messo in discussione è il concetto di in-formazione, in altre parole, si tratta di imprimere forma alla materia. (FLUSSER 1992, pp. 14-15)

L’informazione, seguendo questo ragionamento, rappresenta dunque la forma codificata attraverso i dati che è necessario far apparire attraverso una materializzazione. Nell’ambito della *data visualization* la visualizzazione è lo strumento attraverso cui rendere apparente tale forma.

A partire da questi presupposti la pratica di *data visualization*

può essere considerata a tutti gli effetti come un processo progettuale con il fine di costruire informazione, e dunque comunicazione, a partire dai dati.

Il primo dei due approcci precedentemente citati, consiste infatti in un processo progettuale che può essere sinteticamente descritto come l'applicazione di tre fasi distinte:

- la fase di raccolta dei dati, il cui obiettivo è quello di individuare o costruire uno o più *databases* di interesse;
- la fase di analisi esplorativa, il cui obiettivo è quello di evidenziare i *pattern* tra i dati contenuti nei *databases*, che possano poi fruire da base per la struttura della visualizzazione;
- la fase di costruzione della visualizzazione, il cui obiettivo è quello di progettare e costruire una visualizzazione (la materializzazione di cui sopra) che sia in grado di riportare visivamente i contenuti emersi nella fase precedente.

Tale processo, rispetto ad altri sistemi di progettazione finalizzati alla comunicazione, presenta a un primo sguardo una certa neutralità nella definizione dei contenuti, che sono derivati direttamente dai dati e non sono frutto di una decisione diretta da parte dei progettisti. Questa caratteristica può portare a pensare che tale processo sia più *veritiero* oppure *autentico* rispetto a un convenzionale processo di progettazione della comunicazione perché, appunto, prevede che le informazioni comunicate prescindano dalle opinioni derivate naturalmente dall'applicazione di un punto di vista dell'individuo/progettista (o di un gruppo ristretto di persone). Questo pensiero rappresenta uno dei principali gap legati alle metodologie convenzionali di *data visualization*: i dati non sono neutri, e dunque l'intero processo non può essere considerato neutro.

Gli elementi che definiscono la non-neutralità del processo possono essere individuati in ognuna delle fasi che lo costituiscono. Per quanto riguarda la fase di raccolta dati, la sua non-neutralità è dovuta al fatto che per costituire un *database* sia necessario effettuare delle scelte, dunque azioni individuali, sia per definirne l'impostazione, ma anche e soprattutto nella definizione delle modalità di osservazione del fenomeno di interesse (IACONESI 2017): se questo può risultare semplice da intuire quando si imposta una osservazione diretta di un fenomeno, può apparire meno evidente quando l'osservazione, o la misurazione, viene effettuata da parte di un sistema digitale. Tuttavia è necessario ricordare, come evidenziato dagli studi riguardanti i *data biases* o gli *algorithmic bias*

ses (FRIEDMAN, NISSENBAUM 1996; KRISHNAMURTHY 2019), che anche la progettazione di tali sistemi viene effettuata a partire da decisioni umane, che non possono dunque essere considerate univocamente scerve da pregiudizi o preconcetti. La possibilità che possano essere inseriti dei pregiudizi o preconcetti nei dati di partenza è di rilevante importanza se si considera che poi essi, se presenti, andranno a influenzare le fasi successive e verranno inseriti nel prodotto comunicativo finale.

Per quanto riguarda la seconda fase, la sua non-neutralità può derivare sia dalla presenza di *bias*, ma anche, in caso essa venga condotta da un solo individuo-progettista, dall'applicazione di un punto di vista univoco.

A queste considerazioni si aggiunge inoltre, nella terza fase, la necessità di rappresentare i dati in maniera non filtrata o mediata da parte dell'individuo/progettista, che attraverso la manipolazione degli elementi della visualizzazione ha il potere di decidere che cosa evidenziare e cosa no (CAIRO 2019): tale problematica, che può essere riscontrabile in qualsiasi progetto di comunicazione, diventa in questo caso di rilevante importanza se si considera che le fasi del processo necessitano di competenze digitali per poter essere comprese, minando quindi la effettiva trasparenza del processo da parte di chi non le possiede. Secondo il rapporto DESI (*Digital Economy and Society Index*) 2020 (EUROPEAN COMMISSION 2020a), solo il 58% della popolazione europea presenta competenze digitali di base (EUROPEAN COMMISSION 2020b).

Se, come anticipatamente detto, i dati e le loro visualizzazioni vengono considerati come risorsa utile a orientare le decisioni legate allo sviluppo della città, la presenza di queste problematiche è particolarmente urgente poiché porta a costruire visioni che vengono ammesse come veritiere, ma che di fatto mostrano solamente alcune sfaccettature di un fenomeno, con il rischio di attuare processi di esclusione di coloro che non sono in grado di padroneggiare il processo.

Partendo da questi presupposti, si ritiene necessario interrogarsi su come il design possa costituire modalità alternative attraverso cui rendere il processo di *data visualization* più inclusivo. Di seguito verrà presentata una riflessione che intende, attraverso la presentazione di alcuni contributi progettuali, definire un possibile approccio alternativo in grado di risolvere alcune delle problematiche sopra descritte attraverso strumenti propri del design.

## Design, dati e città: un altro approccio. La co-progettazione e lo storytelling partecipato

Una presa di coscienza relativa ai limiti del processo convenzionale di *data visualization* permette di pensare a un'evoluzione del ruolo del progettista nei confronti dei dati e, al contrario, del ruolo dei dati all'interno del processo progettuale.

Si ritiene dunque necessario abbandonare la pretesa di oggettività che il concetto di dato convenzionalmente porta con sé, a favore di un'altra caratteristica: quella di codificare informazioni che possono racchiudere una molteplicità di punti di vista, ripensandone il funzionamento come materia in grado di porre le basi per la costruzione di informazioni e processi comunicativi più inclusivi e dunque in grado di restituire più sfaccettature di un fenomeno.

Per quanto riguarda il ruolo del progettista nei confronti dei dati, è dunque necessario che si ponga come figura in grado di favorire la partecipazione di soggetti molteplici all'interno del processo di visualizzazione.

Le mappature partecipate sono un esempio di come l'informazione basata sui dati possa essere intesa come una materia che può essere costruita, in modo condiviso, invece che solo passivamente fruita. Un esempio di ciò è il progetto *HarassMap!*, il quale consiste in una mappatura dei casi di molestie e aggressioni che chiunque può sottoporre attraverso una piattaforma dedicata. Il progetto nasce con l'obiettivo di diffondere la conoscenza legata a questi temi e di aumentare la sicurezza dei cittadini e delle cittadine, ma raggiunge anche l'obiettivo di costruire una fonte di informazione che altrimenti rimarrebbe nascosta, in quanto, attraverso l'espediente delle segnalazioni anonime, consente di raccogliere anche le testimonianze che rimangono escluse dai dati "formali" basati sulle denunce ufficiali, mostrando di fatto un aspetto latente di un fenomeno di interesse collettivo.

Secondo D'Ignazio e Klein (2020) ripensare le modalità attraverso cui i dati vengono raccolti ed esaminati in un'ottica che preveda l'azione di soggetti molteplici e diversificati è un'opportunità per evitare che, attraverso la loro comunicazione, vengano implicitamente disseminati modelli gerarchici non inclusivi che caratterizzano alcuni aspetti della società. Nella loro trattazione viene ampiamente mostrato come modelli che privilegiano individui che presentino determinate caratteristiche vengano poi disseminati

attraverso i dati prodotti all'interno di questi stessi modelli. Appare dunque chiaro che, se l'obiettivo è quello di dare voce, attraverso i dati, a una molteplicità di punti di vista, sia necessario evitare di promuovere modelli non inclusivi, attraverso la parificazione dei diversi soggetti che intervengono all'interno del processo di raccolta, definizione, analisi e comunicazione dei dati.

In questo senso, l'ibridazione tra le modalità di visualizzazione dei dati e le pratiche di co-progettazione, intese come l'integrazione degli utenti finali a cui si rivolge un progetto all'interno del processo progettuale, che deve essere in questo caso accessibile e trasparente, ha una duplice finalità: da un lato consente di costruire dati che contengano molteplici punti di vista, dall'altra consente di costruire soluzioni finali più aderenti agli utilizzatori di riferimento.

Il riferimento alle pratiche di co-progettazione appare adatto nel contesto cittadino in quanto, oltre a essere strumenti ormai consolidati a supporto delle discipline progettuali, esse sono parte importante all'interno dei modelli, sempre più diffusi, di gestione e sviluppo delle città in un'ottica di *Open Government* (OECD 2016).

Per quanto riguarda, al contrario, i dati all'interno del processo progettuale, essi possono essere considerati, se prodotti in maniera co-progettata, come una modalità per dare voce a punti di vista multipli, attraverso la pratica dello *storytelling*. La motivazione secondo cui lo *storytelling* può essere considerato una modalità adatta attraverso cui comunicare i dati si trova nella sua definizione. Il *Cambridge Dictionary* definisce il termine "storytelling" come:

*the activity of writing, telling, or reading stories.*

[l'attività di scrivere, raccontare o leggere storie (trad. dell'autore).]

(CAMBRIDGE DICTIONARY ONLINE 2020)

Mentre definisce il termine "story" come:

*a description, either true or imagined, of a connected series of events.*

[una descrizione, reale o immaginata, di una serie connessa di eventi (trad. dell'autore).]

(CAMBRIDGE DICTIONARY ONLINE 2020)

Un processo di *storytelling* prevede dunque due azioni consequenziali: prima la scelta e la correlazione degli eventi che vanno a costituire il racconto e poi la comunicazione di tale racconto a un pubblico. Di queste due fasi, la seconda è per sua natura caratterizzata dalla pluralità, in quanto prevede necessariamente la presenza di

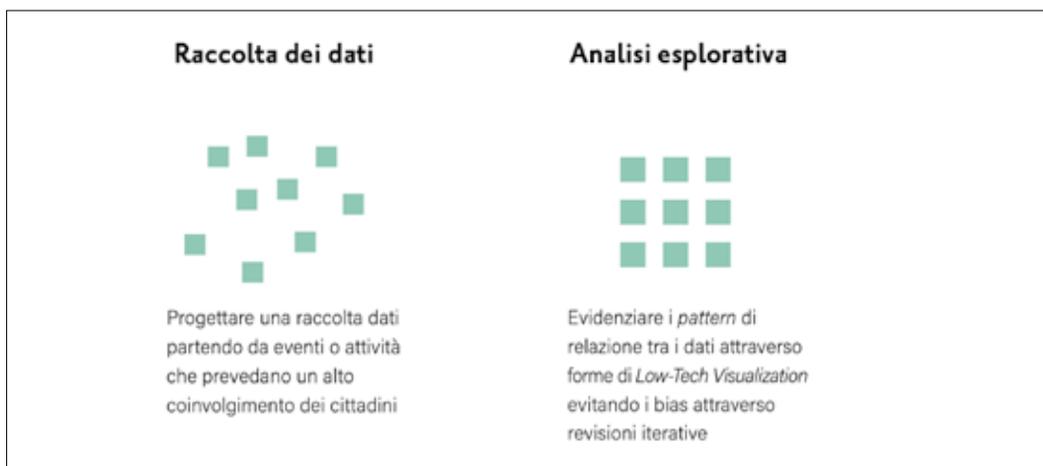
più di un individuo, mentre la prima no. Questa riflessione apre a due scenari differenti nell'utilizzo dello *storytelling* come strumento comunicativo: da un lato può costituirsi di un processo di comunicazione di una storia costruita a partire da un solo punto di vista, e dall'altro di un processo collettivo di costruzione di una storia a più voci seguita dalla comunicazione della stessa. Ed è proprio in questo secondo scenario che si inserisce il ruolo dei dati co-progettati: essi rappresentano la materia, collettivamente creata, attraverso cui formare e diffondere un racconto collettivo.

Un esempio di questo tipo di lavoro è il progetto *Happy Data* sviluppato da Pentagram nel 2020. *Happy Data* è un servizio di condivisione e di produzione di visualizzazioni che utilizza i dati e la fotografia come espedienti narrativi per immaginare collettivamente scenari post-pandemici. La struttura è quella di un *dataportal*, reso abbastanza semplice per essere accessibile anche a chi non ha competenze digitali particolarmente sviluppate. Ogni *dataset* caricato viene poi abbinato a una fotografia e trasformato in una visualizzazione di dati. Le visualizzazioni proposte utilizzano un modello di visualizzazione neutro che enfatizza i contenuti raccolti collettivamente.

Questo progetto si rifà al concetto di *Citizen Science*, in cui il cittadino viene considerato come un produttore attivo di materia utile alla ricerca, invece che un fruitore passivo degli esiti della stessa.

Se nei progetti sopra esposti sono stati applicati separatamente gli strumenti propri della co-progettazione e dello *storytelling*, appare necessario indagare in quali modalità l'applicazione separata può evolversi nell'applicazione intrinseca degli strumenti all'interno del processo progettuale.

Una delle possibilità consiste nell'applicazione di una metodologia in quattro fasi (fig. 1) che integri gli strumenti sopra descritti in ognuna di esse. Una prima sperimentazione, *Urban Data Stories*, applicata al caso di Bologna, e in particolare alla narrazione del concetto di prossimità come strumento nelle politiche di sviluppo, è stata utile per indagare una delle possibili modalità attraverso cui raccogliere, analizzare e raccontare dati di tipo quantitativo e qualitativo che integrassero il punto di vista di attori diversificati della città, mostrando come sia possibile ri-focalizzare il concetto di dato in quanto strumento utile al miglioramento della comunicazione tra attori istituzionali e non della città.



## Conclusioni e spazi di sviluppo

La questione del rapporto tra città contemporanea e dati mette in luce due aspetti significativi: da un lato quanto il dato, inteso come strumento flessibile e analizzabile, possa costituire una modalità attraverso cui comprendere aspetti diversificati dei fenomeni di trasformazione di una città; dall'altro lato mette in luce quanto la modalità con cui i dati vengono convenzionalmente integrati all'interno di processi progettuali risultino insufficienti nel rispondere alla necessità di comprensione di tali processi da parte di un pubblico di cittadini, che è per sua natura esteso e diversificato nelle competenze e nelle caratteristiche.

Quanto proposto è da intendersi come una riflessione aperta all'integrazione da parte della comunità di progettisti e ricercatori, con l'obiettivo di elaborare metodologie, strumenti e scenari progettuali in cui i dati possano essere ripensati in modo da fungere da attivatori di processi accessibili e inclusivi di costruzione di nuova conoscenza, oltre che da strumento per la comunicazione della stessa.

Innescare le pratiche sopra descritte risponderrebbe prevalentemente a tre macro-sfide:

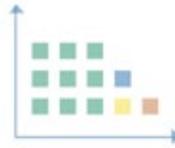
- favorire la progressiva alfabetizzazione dei cittadini relativi al tema dei dati, come tassello verso il raggiungimento di un modello di democrazia digitale, anche attraverso la promozione dell'incontro tra comunità "esperte" e altri attori della città;

### Analisi collaborativa



Priorizzazione degli insight emersi dall'analisi esplorativa attraverso un workshop aperto alla cittadinanza e User Research

### Visualizzazione e racconto



Creazione del data storytelling attraverso un processo di design

- favorire la produzione di modelli di diffusione dell'informazione inclusivi che rientrino in un'ottica di transizione "giusta", come espresso dal *European Green Deal* (EUROPEAN COMMISSION 2019), contribuendo di conseguenza anche all'obiettivo 10 *Reduce Inequalities* dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, il quale, secondo il *Sustainable Development Report 2020*, per quanto riguarda l'Italia, non è stato ancora raggiunto né ha presentato avanzamenti significativi (SACHS *et al.* 2020);
- favorire la narrazione di tematiche di interesse utili alla città attraverso modalità che possano contribuire al raggiungimento di altri obiettivi dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile.

Se l'integrazione tra la pratica di *data visualization* e i principi del co-design può essere un punto di partenza utile, si ritiene necessario sperimentarne e affinarne le modalità su contesti e scale differenti nell'ottica delle sfide sopra esposte.

La crisi sanitaria dovuta alla pandemia da COVID-19, rispetto agli argomenti oggetto di questo saggio, ha messo in luce quanto la resilienza degli ambienti in cui viviamo, siano essi fisici o digitali, sia un obiettivo e una necessità imprescindibile per rispondere a trasformazioni inaspettate. Appare chiaro quanto i sistemi digitali siano pervasivi e anche quanto essi possano rappresentare un tassello per la costruzione di città resilienti: si ritiene perciò necessario indagare e costruire collettivamente, partendo dall'*empowerment* delle comunità, sistemi inclusivi in grado di rispondere alle sfide del futuro.

## Riferimenti bibliografici

BRIA, MOROZOV 2018

Bria F., Morozov E., *Ripensare la smart city*, Codice Edizioni, Torino, 2018.

BURRY 2020

Burry M., *Seeking an urban philosophy: Carlo Ratti and the senseable city*, in "Architectural design", vol. 90, n. 3, 2020, pp. 32-37.

CAIRO 2019

Cairo A., *How charts lie: getting smarter about visual information*, W. & W. Norton & Company, Inc, New York-London, 2019.

CAMBRIDGE DICTIONARY ONLINE 2020

Cambridge Dictionary Online, 2020. Available at: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/>.

CIUCCARELLI et al. 2014

Ciuccarelli P., Lupi G., Simeone L., *Visualizing the data city: social media as a source of knowledge for urban planning and management*, Springer, London, 2014.

D'IGNAZIO, KLEIN 2020

D'Ignazio C., Klein L.F., *Data feminism*, The MIT Press, Cambridge, MA 2020.

EUROPEAN COMMISSION 2019

European Commission [EU], *Communication from the Commission to the European Parliament, the European Council, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. The European Green Deal*, 2019.

Available at: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1588580774040&uri=CELEX:52019DC0640>.

EUROPEAN COMMISSION 2020A

European Commission [EU], *Digital economy and society index (DESI) 2020. Thematic chapters*, 2020. Available at: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/digital-economy-and-society-index-desi>

EUROPEAN COMMISSION 2020B

European Commission [EU], *Digital economy and society index (DESI) 2020. Human capital*, 2020. Available at: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/human-capital-and-digital-skills>.

FLUSSER 1992

Flusser V., *Forma e materia*, 1992, pp. 7-17, in Flusser E. (a cura di), *Filosofia del design*, Paravia Bruno Mondadori Editori, Milano-Torino, 2003.

FORMIA, ZANNONI 2018

Formia E., Zannoni M., *Geo-media e data digital humanities. Il ruolo della memoria collettiva nel progetto del territorio*, in "MD Journal", vol. 5, n.1, 2018, pp. 116-129.

FRIEDMAN, NISSENBAUM 1996

Friedman B., Nissenbaum H., *Bias in computer systems*, in "ACM transactions on information systems", vol. 14, n. 3, 1996, pp. 330-347.

Available at: <https://nissenbaum.tech.cornell.edu/papers/biasincomputers.pdf>.

GRAY *et al.* 2012

Gray J., Bounegru L., Chambers L., *The data journalism handbook*, O'Reilly Media, Sebastopol 2012.

IACONESI 2017

Iaconesi S., *Data is an opinion: la spettacolarizzazione dell'informazione*, in *Proceedings of the conference: "Infografica e Infoestetica"*, Firenze 2017.

KRISHNAMURTHY 2019

Krishnamurthy P., *Understanding data bias. Types and sources of data bias*, 2019. Available at: <https://towardsdatascience.com/survey-d4f168791e57>.

LUPI 2016

Lupi G., *Data humanism: the revolution will be visualized*, in "Print Magazine", vol. 70, n. 3, 2016, pp. 78-85. Available at: <http://giorgialupi.com/data-humanism-my-manifesto-for-a-new-data-world/>.

MAYER-SCHÖNBERGER, CUKIER 2013

Mayer-Schönberger V., Cukier K., *Big data: A revolution that will transform how we live, work, and think*, John Murray Publishers, London 2013.

OECD 2016

OECD, *Open government: the global context and the way forward*, OECD Publishing, Paris, 2016.

RATTI, CLAUDEL 2016

Ratti C., Claudel M., *The city of tomorrow: sensors, networks, hackers, and the future of urban life*, Yale University Press, New Haven 2016.

SACHS *et al.* 2020

Sachs J., Schmidt-Traub G., Kroll C., Lafortune G., Fuller G., Woelm F., *The Sustainable Development Goals and COVID-19. Sustainable Development Report 2020*, Cambridge University Press, Cambridge 2020.

SOUTHERTON 2020

Southerton C., *Datafication*, in Schintler L., McNeely C. (eds.), *Encyclopedia of Big Data*, Springer, Cham 2020. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-32001-4\\_332-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-32001-4_332-1).

## Riferimenti sitografici

*Happy Data*. Available at: <https://happy-data.co/>.

*HarassMap!* Available at: <https://harassmap.org/en/>.

*Urban Data Stories*. Available at: <https://amslaurea.unibo.it/id/eprint/21465>.



# CITTÀ COESE E INCLUSIVE COHESIVE AND INCLUSIVE CITIES

*Cristian Campagnaro\**

The text deals with the issue of inclusive cities; cities that take care of all citizens, fragile and otherwise; cities that know how to respond to people's needs through active citizenship processes, promoting self-determination paths that make all actors aware of the use of the city, of decisions and policies; cohesive cities, which enhance the resources of each citizen, which go beyond the stereotypes and rhetorics of poverty and wealth, which make people close to each other, mutually precious.

## **Dai margini**

«Lavorare con le persone fragili rappresenta un modo per pensare e progettare il benessere di tutta la comunità» (IAZZOLINO 2003, p. 10). Qualche anno fa, citando queste parole del collega Marco Iazzolino, esperto di povertà urbana e di emergenze umanitarie, concludevo un saggio (CAMPAGNARO 2019) in cui rileggevo il percorso di ricerca-azione iniziato nel 2009 “entrando” in un dormitorio per progettare il «bello che cura» (CAMPAGNARO, PORCELLANA 2013).

In quel caso, quelle parole erano utili a ribadire le ragioni che ci stavano portando a proseguire il lavoro di ricerca, accettando la sfida dell'innovazione partecipata dei servizi territoriali per le persone senza dimora della città di Torino.

Oggi, qui, cito quelle stesse parole per introdurre il presente contributo; anche in questo caso partiremo dai “margini” per osservare la città, attraverso la prospettiva di quei dieci anni di ricerca su temi della povertà e sofferenza urbane.

Questo lavoro, dunque, intende porre quell'esperienza progettuale in dialogo con i temi del «diritto alla città» (LEFEBVRE 2014), e della «felicità urbana» (RAVAZZINI, SARACENO 2012). L'obiettivo è riflettere sulle barriere fisiche, cognitive e di sistema che, nella nostra esperienza, sono sembrate confermare le disuguaglianze tra persone e negare alla città la possibilità di essere, pienamente, un contesto di vita degna e dignitosa per ogni cittadino, «ultimi

In apertura: gli esiti dei progetti partecipati sono «forme di antropologia» che restituiscono visioni e narrazioni, nonché conoscenze, altrimenti impossibili, delle persone, dei sistemi e dei cambiamenti possibili nelle città.

\* Department of  
Architecture and Design,  
Politecnico di Torino

[...] penultimi e quelli prima dei penultimi» compresi (SARACENO 2012, pos. 152).

Inoltre, relativamente al design, il contributo si inserisce nella cornice di una più ampia riflessione sul ruolo sociale della disciplina, soprattutto a “servizio” dei più deboli e meno rappresentati (PAPANEK 1971; RANZO 2011; ABENDROTH, BELL 2016). Da questa prospettiva, e relativamente alla discussione sulle forme in grado di descrivere la città, l'ipotesi che si intende proporre è che quel design partecipativo, partecipante e implicato è apparso, tra gli altri ruoli, agente di rappresentazioni e sperimentazioni di una pratica urbana (LEFEBVRE 2014, p. 105) che apre a nuove forme di cittadinanza e coesione tra persone e che ha a che fare con lo spazio urbano come attenzione, vicinanza e reciprocità.

Tra le letture che hanno “nutrito” di conoscenza la ricerca, le seguenti riflessioni sulla città e sui suoi cittadini sono state un importante riferimento per questa scrittura: il diritto alla città di Henry Lefebvre si configura come «forma superiore dei diritti, come diritto alla libertà, all'individualizzazione nella socializzazione, all'habitat e all'abitare. Il diritto all'opera (all'attività partecipante) e il diritto alla fruizione (ben diverso dal diritto alla proprietà) sono impliciti nel diritto alla città» (2014, p.130); la ricerca sui *Margini d'Italia* di David Forgacs (2015) ci ha detto di come, dall'Unità di Italia ad oggi, l'esclusione sociale e la marginalità abbiano avuto spesso a che fare con la città e con «forti intrecci fra linguaggio, spazio e potere» (pos. 312). Sono intrecci che trattano la marginalità come se fosse subalternità; una questione incontrata in molti contesti del nostro percorso dove l'interiorizzazione di tali modelli ha dimostrato di portare le persone ad auto-escludersi dalla partecipazione sociale. Tutto ciò avviene spesso con rabbia e violenza, altrettanto spesso con sofferenze interiori silenziose che consumano la persona e minano la percezione di sé; ne *La città dei ricchi e la città dei poveri* di Bernardo Secchi (2013), una città che sembra non riuscire a smettere di generare nuove disuguaglianze e di rafforzare quelle presenti, abbiamo riconosciuto ogni città che abbiamo esplorato con i nostri progetti; *Le sfide della felicità urbana* di Maria Ravazzini e Benedetto Saraceno (2012), secondo le due traiettorie differenti de «l'uomo nella città» e «la città per l'uomo» dei saggi che compongono il testo da loro curato, ci accompagnano dalla sofferenza alla felicità. Ci siamo rivisti in quel percorso che conduce dalla «sofferenza urbana»

intesa come «danno non soltanto fisico o psicologico ma che investe anche il campo delle relazioni sociali del proprio valore sociale, delle difficoltà di accesso ai beni e alle opportunità, del grado di pienezza dell'esercizio dei diritti» (SARACENO 2012, pos. 146) alla «felicità urbana» che è «utile comune, ossia la massima felicità per il maggior numero di individui, rappresenta il fondamento della felicità come esperienza collettiva» (*ivi*, pos. 293); di felicità urbana, di possibilità nuove, di welfare collettivo ci parlano anche *I luoghi del possibile* (2018), riflessione a più voci, a cura del consorzio Cascina Clarabella, sulla rivoluzione dello psichiatra Franco Basaglia. Da quelle pagine emerge, forte, l'idea che la città possa essere luogo della felicità collettiva e luogo della cura. Allo stesso tempo si intuisce come la cura possa essere, tra le altre cose, dovere di cittadinanza e cittadinanza stessa (POMA 2018, pp. 81-95; CAMARLINGHI, D'ANGELLA 2018, pp. 110-120).

### **Esplorare progettando: principi, approcci, metodo di ricerca-azione**

Credo che introdurre principi, metodi e strumenti con cui abbiamo condotto la ricerca-azione permetta di comprendere meglio quanto andremo a discutere della città e della sua capacità di accogliere i cittadini.

Come già scritto in precedenza, il dispositivo che ci ha permesso di vivere la città e di esplorarla con la prospettiva dei più fragili e degli esclusi è la ricerca-azione a carattere partecipativo che io, e con me un gruppo di giovani designer, antropologi e sociologi, stiamo conducendo sui temi dell'inclusione sociale in contesto urbano. Essa ci ha portato ad attraversare la città, viverne le periferie e le sue contraddizioni; abbiamo incontrato cittadini, adulti e giovani, uomini e donne, forti e allo stesso tempo fragili, con il loro bagaglio di sofferenza e con le loro, grandi, capacità; loro ci hanno accompagnato negli angoli delle città, ce le hanno descritte per come apparivano ai loro occhi, come si intrecciavano alle loro vite; loro ci hanno aiutato a capire quello non capivamo, ad andare oltre la superficie, nella concretezza dei fenomeni che apparivano ai nostri occhi.

Ci hanno guidati due principi: inclusione e coesione. Per inclusione, abbiamo sempre inteso qualcosa che non avesse a che fare prioritariamente con l'azione sulla persona e le sue fragilità;

abbiamo preferito una prospettiva sociale in forza della quale ci siamo adoperati per progettare «Condizioni e caratteristiche degli ambienti che consentono a tutti la partecipazione attiva e livelli dignitosi di soddisfazione della vita» (trad. dell'autore) (NOTA, SORESI 2017, p. 7). Allo stesso modo, abbiamo adottato un'idea di coesione come «insieme di comportamenti e relazioni di fiducia che mirano a diminuire le disparità e gli svantaggi all'interno di una popolazione [...] la forza delle relazioni sociali, valori condivisi, sentimenti di appartenenza e di identità comuni ad una stessa società» (VENTURINI, GRAZIANO 2016, p. 1).

Salute, alimentazione, abitare, lavoro, istruzione, vita indipendente, autodeterminazione, capacità e aspirazioni, relazione con l'altro, beni comuni: questi alcuni dei bisogni per cui abbiamo progettato. Li abbiamo considerati diritti quotidiani e basilari, "smon-tando" la piramide dello psicologo Abraham Maslow ed esulando da ogni ordine di priorità tra i livelli di essa. In questo slittamento dai bisogni ai diritti, abbiamo attuato un movimento cognitivo e culturale che ci ha permesso di ragionare di una condizione di equità di cui è responsabile tutta la società. Una postura che ritroviamo in ciò che dice la sociologa Ota De Leonardis circa i diritti delle persone: «sono ciò che permette ad una società di stare insieme, andare avanti, riprodursi. Per cui è cruciale oggi lo spostamento dei diritti dal singolo per trasferirli in una "proprietà sociale", come fattore di coesione della città» (CAMARLINGHI 2020, p. 13).

Abbiamo progettato per i diritti adottando un approccio di *design anthropology* (CLARKE 2011; GUNN *et al.* 2014) che vede due discipline, nel nostro caso un design sociale (SMITHSONIAN INSTITUTE 2013) e sistemico (JONES 2014) e un'antropologia applicata e implicata (PORCELLANA, CAMPAGNARO 2019, p. 93) condividere strumenti e metodi; tuttavia è anche un muoversi congiunto e coordinato, uno scambio di posizioni e ruoli, un ricomporre sguardi complementari. Una disciplina è sulla soglia dell'altra, spesso oltre, entrambe pronte a rinunciare al proprio ruolo in nome di un impegno sociale a cui rispondere osservando la realtà e trasformandola insieme. È in questo modo che il design ha interiorizzato uno "stile antropologico" e, facendo proprie particolari attitudini osservative e di attenzione ai processi, ha affinato un metodo a più dimensioni: quella trasformativa ha a che fare con la concretezza e l'appropriatezza dei processi; quella partecipativa ci dice del necessario coinvolgimento degli utenti



Salute, alimentazione,  
abitare, lavoro, istruzione,  
vita indipendente,  
autodeterminazione,  
capacità e aspirazioni,  
relazione con l'altro,  
beni comuni: questi  
alcuni dei bisogni per  
cui abbiamo progettato,  
considerandoli diritti  
quotidiani e basilari.

(di processo e di sistema) come portatori di diritti e di esperienza (SANDERS, STAPPERS 2008); quella partecipante rappresenta il posizionamento dei ricercatori tra gli altri attori e l'impegno dei primi a stare nei processi e accompagnarli, "uscendo" per ultimi dal campo; quella sistemica allude a una predisposizione a non semplificare la complessità dei fatti sociali su cui si lavora e la consapevolezza di potersi muovere progettualmente entro domini progettuali – prodotti, servizi, processi e sistemi di cui ai *design domains* di Jones e Van Patter (2009) – ampi e integrati. L'ultima dimensione, quella riflessiva, che è poi quella più coerente con lo sguardo di questa scrittura, ci dice che quel progettare insieme, quel fare insieme, è anche un «pensare tramite il produrre» (INGOLD 2019, p. 23) e un punto di vista inedito sui fenomeni e sui contesti; in questo senso, gli esiti dei progetti, quelli in itinere e quelli finali, possono essere visti anche «come forme di antropologia, seppure scritte tramite mezzi di comunicazione non verbale» (*ivi*, p. 26). L'esperienza ci ha confermato quanto esse, infatti, restituiscano visioni e narrazioni, nonché conoscenze, altrimenti impossibili, delle persone, dei sistemi e dei cambiamenti possibili.

## La città degli ultimi e dei penultimi

In questi anni modulando le dimensioni del metodo, abbiamo (co)progettato "di tutto": nuovi cibi; ausili per persone con deficit motori; panchine e sedute collettive per spazi pubblici, per centri civici e distretti sociali; sistemi di segnaletica per poli dell'inclusione sociale; moduli letto per l'emergenza abitativa; mense e dormitori per homeless e richiedenti asilo; abbiamo ristrutturato case e aperto giardini di vicinato; abbiamo progettato laboratori e processi di manifattura accessibili e aperti alla città; abbiamo promosso misure economiche a sostegno di nuove progettualità sui temi del cibo; abbiamo sperimentato servizi e proposto politiche conformandole alle esigenze di agio e benessere delle persone fragili e dei loro *care givers*.

Da ognuna di quelle esperienze, dagli esiti progettuali, ma soprattutto dalle difficoltà incontrate e dalle resistenze dei sistemi e delle burocrazie, abbiamo imparato qualcosa sulla città, nella prospettiva di inclusione e coesione di cui abbiamo discusso e relativamente alle persone, ai luoghi, ai servizi, ai sistemi.

### a. Cittadini

Singoli e in gruppi, organizzati più o meno strutturalmente; più sono diversi e più la città, ce lo insegna la storia, è ricca; portano competenze, conoscenze e culture e tutte le volte che queste si incontrano, tutte le volte che cittadini diversi collaborano, coniugando istanze differenti, la città diventa migliore, cresce e si sviluppa. E questo vale anche per i cittadini più fragili, che fragili non sono se ragioniamo in senso assoluto e non relativamente alla loro fragilità. Le persone con cui abbiamo progettato e vissuto ipotesi di trasformazioni sono eroi, forti e capaci. Perché per dormire per strada ci vuole resistenza e capacità. Perché chiudere tutta la tua vita in una valigia e cambiare letto ogni trenta notti non è da tutti. Perché quando hai 16 anni e tutto ciò che hai intorno ti dice che non sei capace a fare niente, prendere in mano pennelli, chiodi e martello e costruire una panchina è più che faticoso. Perché a mangiare una volta al giorno e quello che capita chiunque si ammalerebbe. Perché anni di violenza domestica e di vessazioni maschiliste sono l'ostacolo più grande a un'ipotesi di vita nuova. Potrei elencarli tutti, uno per uno, i "co-designer" dei nostri progetti ma è sufficiente mutuarne la proposta di Silvia Landra e Marzia Ravazzini nell'introduzione a *Le Sfide della felicità urbana* (2012, pos. 41) di «Mettere al centro la persona, chiave di volta di una città vivibile» per convincersi che ogni volta che lo sguardo antepone le debolezze a quella forza e quella capacità, le amministrazioni e i servizi fanno un errore culturale e perdono anche un'occasione per innovare i processi di cura.

### b. Luoghi

La città è fatta di luoghi; i luoghi della cura e dell'accompagnamento, della salute, dell'incontro sono stati la nostra città, i nostri cantieri. Sono posti spenti, trascurati, poveri di sollecitazioni emotive, con barriere architettoniche e cognitive che rinnovano il postulato di sofferenza, deprivazione e disuguaglianza. Sono i «contenitori patogeni e moltiplicatori di sofferenza» di cui parla Ota De Leonardis (CAMARLINGHI 2020, p. 13). I nostri progetti si sono occupati di portare luce, colore, vita, pensiero progettuale e relazioni, aprendoli anche alla comunità. Spesso ci siamo sentiti dire che «vanno bene così» (cit.), che quei luoghi non devono essere troppo belli, troppo colorati, troppo comodi, troppo illuminati, troppo aperti. È opinione, che non ha fondamenti, che le persone fragili «si abitano al bello e poi non



È una progettazione che mette al centro dell'intervento i cittadini (e gli operatori sociali) come utenti esperti e come portatori di diritti, di esperienze e di visioni di cambiamento.

se ne vanno più via», «si siedono» (cit.) oppure che quella bellezza e quella pulizia, quel colore, sia uno “spreco”, una distrazione di fondi offensiva per chi soffre.

Come ci sono apparsi chiusi quei luoghi, allo stesso modo, per contrasto, ci è apparsa rarefatta la dimensione territoriale e di comunità del lavoro sulle fragilità. Nell’invito di Ota De Leonardis (*ibid.*), parlando di diritti e di beni comuni, di fare «del territorio stesso, nel suo insieme, il setting del servizio» abbandonando i luoghi di cura e uscendo dalle strutture, abbiamo “sentito” l’eco delle parole di una storica educatrice torinese. Armida, nel laboratorio di inclusione sociale “Costruire Bellezza” (PORCELLANA 2019), riconosceva la possibilità di ripristinare proprio quel lavoro di comunità che, lei diceva, si era perso anni addietro tra le scrivanie e gli uffici in cui «noi operatori ci siamo chiusi».

### c. Servizi

Abbiamo parlato di spazi di welfare a cui le persone accedono. Abbiamo parlato di un territorio che può tornare a essere strumento e campo di lavoro. Su entrambi insiste un sistema di servizi, attraverso cui passano le prestazioni sociali della città, a beneficio dei suoi cittadini più fragili.

Nell’esperienza che abbiamo fatto, i servizi ci sono sembrati spesso poco strutturati a ricomporre la multidimensionalità propria dell’esclusione sociale. Ne deriva il rischio che l’accesso ai servizi diventi accesso a un percorso di presa in carico tematizzato sugli elementi più evidenti della sofferenza dell’individuo, senza che se ne riescano a intercettare le cause scatenanti e i fattori determinanti. In questo senso appare interessante lo sforzo riorganizzativo della città di Torino nell’ambito del piano di inclusione cittadino: i servizi vengono riorganizzati in distretti e poli dove l’intervento non è solo multidisciplinare ma è anche multidimensionale; la lettura della domanda, multidisciplinare e dinamica, introduce e accompagna a un sistema di interventi che vuole essere l’esplorazione delle possibilità della persona e il disegno collettivo del miglior progetto di vita. Se ne deduce l’immagine di una città che prova a mettersi in ascolto della persona e che fa leva sulle capacità della stessa per aggirare quelle barriere e quegli impedimenti che ostacolano il pieno perseguimento dei diritti di cittadinanza.

#### d. Sistemi

In questi anni, abbiamo assistito all'affermarsi dell'idea di infrastrutturare sistemi di welfare, che a più scale provvedessero a erogare prestazioni efficaci e coerenti alle politiche, nonché a coordinare e integrare queste erogazioni, in carico a più enti. Per quanto abbiamo potuto vedere, partecipando al monitoraggio delle azioni di questa infrastrutturazione, gli attori del privato e del pubblico lavorano in maniera coerente a queste visioni di cambiamento; tuttavia sperimentano la difficoltà di integrare storie e modelli culturali differenti. I rapporti però stentano a farsi sistemici, l'integrazione avviene spesso per surroga di azioni e la collaborazione è qualcosa di tecnico e meccanico che non produce elementi né innovativi, né troppo nuovi. Ci è sembrato di guardare una nuvola di monadi muoversi separate: enti che perseguono un fine che parrebbe condiviso solo superficialmente, che procedono in parallelo, spesso indipendentemente gli uni dagli altri, spesso in contraddizione, altrettanto spesso in competizione, quasi a negare nella pratica ogni retorica sulla co-progettazione. Ne deriva l'effetto straniante di un sistema che non riesce a diventare ecosistema, che non è in grado di nutrire e beneficiare i propri componenti, ma che anzi assorbe quanto più possibile da essi, irrigidendoli nella capacità di azione e impoverendoli nella costruzione di possibilità.

#### **La città «dispositivo» inclusivo: scopi, regole e strumenti**

Volendo ricomporre quanto detto finora, credo che guardare alla città come a un dispositivo, mutuando, come *vox media*, la definizione del filosofo Agamben (2006) permetta di rappresentarla nella sua complessità e svelarne la ricchezza potenziale e le debolezze. La città è persone, organizzazioni, luoghi ed edifici; la città è politiche, visioni e modelli culturali; la città è processi, relazioni e pratiche d'uso, nonché, purtroppo, retoriche e stereotipi. Interpretando Agamben (2006, pos. 31) la città è la rete che si stabilisce tra questi elementi. La mappa di un possibile contributo al suo "funzionamento" come dispositivo di inclusione e coesione, a mio avviso, parte dalla consapevolezza di questa interdipendenza tra elementi e dal progetto di essa a tendere verso una visione. Per quanto attiene alla presente riflessione, la visione a cui tendere è

quella della città che provvede con mezzi, strumenti e politiche al diritto alla città, mettendo i cittadini in condizione di «concorrere alla vita della società, di portare il loro migliore contributo» (CALAMANDREI 2015, p. 4).

Nella nostra esperienza, il progetto della città è apparso per lo più inefficace a questo fine, “lasciando indietro” soprattutto quelli che hanno meno strumenti personali per contribuirvi e svilupparlo in autonomia. Fanno eccezione coraggiose innovazioni dal basso. Più spesso la città si irrigidisce in mero scenario di processi di separazione e competizione tra cittadini. Quando è peggio, degenera a dispositivo di controllo e di contenimento in forza di modelli culturali paternalistici e di relazioni di potere verticali.

Tuttavia, non sono dissuaso dal pensare che la sfida dell'innovazione verso la città inclusiva e coesa sia accessibile e l'approdo possibile. Mi spingo a fare una proposta: si tratta di una sfida collettiva e multidisciplinare che necessita di un quadro progettuale snello e funzionale a un processo che incrocia esperto e spontaneo, alto e basso, pubblico e privato, formale e informale.

In questo senso, rileggendo le riflessioni di Milan Zeleny (2007, pp. 377-389) sulla tecnologia superiore e le sue tre componenti alla luce del nostro ragionamento, è mia opinione che pensare in termini di scopi, regole e strumenti possa essere l'approccio trasformativo più accessibile e inclusivo per portare razionalità, attenzione, sensibilità e anche libertà al ridisegno collettivo della città.

Scopi, regole e strumenti «sono interdipendenti, si determinano e si influenzano reciprocamente, le loro relazioni sono circolari (e non lineari e gerarchiche): ciascuna componente è egualmente importante e necessaria» (*ivi*, p. 380) e come tali faciliterebbero un'efficace organizzazione degli elementi del dispositivo urbano e il perseguimento degli obiettivi. Zeleny aggiunge un'ulteriore suggestione, invitando a considerare, come strategico, il rapporto tra queste tre componenti e la rete di relazioni di varia natura che fa da sostegno e permette il buon funzionamento delle tre: pensare in termini di connessioni e di reti di “sostegno” mi pare che contribuirebbe all'infrastrutturazione dell'ecosistema cittadino a tutti i livelli dei suoi funzionamenti.

Nel dettaglio delle tre componenti e relativamente agli scopi, il concetto di felicità urbana appare capace, nella sua sintesi, di orientare «le applicazioni e le giustificazioni» (*ivi*, p. 379) dell'uso della città; dicendolo con le parole dello psichiatra Benedetto

Saraceno la felicità urbana si porrebbe come qualcosa di «cui rimettersi a parlare al fine di ritrovare dentro ognuno di noi e fra di noi le idee, le emozioni e le parole che definiscano i percorsi collettivi da intraprendere verso il “sogno di una cosa”» (2012, pos. 397). Continuando con Saraceno «un discorso sulla felicità come dimensione metaindividuale ci permetterebbe di ritrovare strumenti per esplorare possibili processi di decostruzione dell'ordine presente e di costruzione di ordini possibili» (*ivi*, pos. 316).

Più concretamente gli indicatori di benessere di un contesto inclusivo sottoscritti nel documento *For a manifesto in favor of inclusion* (NOTA, SORESI 2017, p. 284) appaiono esemplari nella loro «funzione strategia concreta» (AGAMBEN 2006, pos. 31) a sostegno del dispositivo città: «salute e benessere di tutti i cittadini [...]; benessere materiale garantito a tutti i cittadini [...]; benessere [...]; autodeterminazione [...]; sviluppo personale [...]; relazioni interpersonali [...]; partecipazione sociale [...]; diritti [...]».

Relativamente alle regole, che non sono norme ma «linee di condotta [...] il modo in cui svolgere i propri compiti e raggiungere gli obiettivi» (ZELENY 2007, p. 379), le tre dimensioni della giustizia sociale della filosofa Nancy Fraser, redistribuzione, riconoscimento e rappresentanza (FRASER 1998, 2005) ci potrebbero “condurre” lì dove vogliamo arrivare, mettendo «ogni uomo [e donna] in condizione di vivere da uomo [e donna]» (CALAMANDREI 2015). Peraltro, una più corretta distribuzione delle opportunità e delle risorse, un più sensibile riconoscimento culturale e sociale degli individui e la garanzia di una ampia rappresentanza politica sono condizioni essenziali per la partecipazione, da pari, alla vita sociale (FRASER 1998); partecipazione che, nella nostra pratica e nella nostra visione della città inclusiva, è contemporaneamente scopo, regola e strumento ed è irrinunciabile.

Restano gli strumenti, gli attrezzi e i prodotti concreti e quelli intangibili relativi ai servizi, ai processi e ai sistemi; essi sono molteplici e variabili in funzione degli scopi e delle regole, nonché del progetto. La teoria dei *design domains* (JONES, VAN PATTERN 2009) li organizza per categorie di complessità – che non è mai subalternità – li connette tra loro per interdipendenza e ce li restituisce come funzionali gli uni agli altri nella rappresentazione e sperimentazione di possibilità. L'approccio progettuale può organizzare, sensibilmente e creativamente, l'integrazione di questi tre dimensioni e delle relative reti di supporto.

Una tesi, questa, che per quanto riguarda la nostra ricerca-azione, è oggetto di sperimentazioni presenti e future; al momento, essa ci appare suggestiva nel dare forza, sostanza e prospettiva a un agire progettuale collettivo nel quale il design, sempre di più, deve «abbandonare la via sicura della progettazione intesa come potere e quella del progettista come colui che detiene la “visione del futuro” insieme alla capacità ideativa e tecnica di realizzarlo, a favore di un approccio più orizzontale e dialogico» (PORCELLANA, CAMPAGNARO 2019, p. 93). In questa orizzontalità, sperimentata negli anni, il design ha anche un ruolo molto simile a quello di un “corpo intermedio” capace di rappresentare, concretamente e propositivamente, quantomeno più di altre discipline, le istanze che non hanno voce, sintetizzare le proposte che non hanno visibilità e mettere in connessione modelli coerenti di futuro e società che si ignorano a vicenda.

### Riferimenti bibliografici

ABENDROTH, BELL 2016

Abendroth L.M., Bell B. (eds.), *Public Interest Design Practice Guidebook*, Routledge, New York 2016.

AGAMBEN 2006

Agamben G., *Che cos'è un dispositivo*, Nottetempo, Milano 2006 (Ebook).

CALAMANDREI 2015

Calamandrei P., *Discorso sulla costituzione e altri scritti*, La scuola di Pitagora, Napoli 2015, p. 4.

CAMARLINGHI 2020

Camarlinghi R., *Se i diritti sono come l'aria e l'acqua*, in “Animazione sociale”, vol. V, n. 337, 2020, pp. 6-16.

CAMARLINGHI, D'ANGELLA 2018

Camarlinghi R., D'Angella F., *Lavorare con il sogno della felicità urbana*, in Consorzio Cascina Clarabella (a cura di), *I luoghi del possibile. Fare salute mentale oggi*, Gruppo Abele Periodici, Torino 2018, pp. 110-120.

CAMPAGNARO 2019

Campagnaro C., *Homelessness: esperienze di co-design e case di housing first*, in “Atti e Rassegna Tecnica della Società degli Ingegneri e degli Architetti in Torino”, a. 182, vol. LXXIII, n. 1, 2019, pp. 82-88.

CAMPAGNARO, PORCELLANA 2013

Campagnaro C., Porcellana V., *Il bello che cura. Benessere e spazi di accoglienza notturna per persone senza dimora*, in “Cambio. Rivista delle trasformazioni sociali”, vol. III, n. 5, 2013, pp. 35-44.

CLARKE 2011

Clarke A.J. (ed.), *Design Anthropology: Object Culture in the 21. Century*, Springer, Wien-New York 2011.

CONSORZIO CASCINA CLARABELLA 2018

Consorzio Cascina Clarabella (a cura di), *I luoghi del possibile. Fare salute mentale oggi*, Gruppo Abele Periodici, Torino 2018.

FRASER 1998

Fraser N., *Social justice in the age of identity politics: Redistribution, recognition, participation*, WZB Discussion Paper, WZB Berlin Social Science Center, Berlin 1998, pp. 98-108. <http://hdl.handle.net/10419/44061> (Accessed 1 September 2020).

FRASER 2005

Fraser N., *Reframing Justice in a Globalizing World*, in "New Left Review", vol. XXXVI, n. 36, 2005, pp. 1-19.

FORGACS 2015

Forgacs D., *Margini di Italia. L'esclusione sociale dall'Unità ad oggi*, Laterza, Bari-Roma 2015.

GUNN *et al.* 2014

Gunn W., Otto T., Smith R.C. (eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*, Bloomsbury, London-New York 2014.

IAZZOLINO 2003

Iazzolino M. 2003, *Prefazione*, in M. Castaldo, A. Filoni, I. Punzi (a cura di), *Safya. Un approccio transdisciplinare alla salute degli homeless in Europa*, Franco Angeli, Milano 2003, pp. 9-10.

INGOLD 2019

Ingold T., *Making. Antropologia, archeologia, arte e architettura*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2019.

JONES 2014

Jones P.H., *Systemic Design Principles for Complex Social Systems*, in G. Metcalf (ed.), *Social Systems and Design. Translational Systems Sciences*, vol. 1, Springer, Tokyo 2014.

JONES, VAN PATTEN 2009

Jones P.H., Van Patten G.K. 2009, *Design 1.0, 2.0, 3.0, 4.0: The rise of visual sense-making*, NextDesign Leadership Institute, New York 2009.

LANDRA, RAVAZZINI 2012

Landra S., Ravazzini M., *Introduzione*, in Ravazzini M., Saraceno B. (a cura di), *Le sfide della felicità urbana*, Il Saggiatore, Milano 2012, pos. 11-121 (Ebook).

LEFEBVRE 2014

Lefebvre H., *Il diritto alla città*, Ombre Corte, Verona 2014.

NOTA, SORESI 2017

Nota L., Soresi S. (eds.), *For a manifesto in favor of inclusion. Concerns, ideas, intentions, and passwords for inclusion*, Hogrefe Editore, Firenze 2017. [https://www.unipd.it/sites/unipd.it/files/2019/Manifesto\\_hogrefe.pdf](https://www.unipd.it/sites/unipd.it/files/2019/Manifesto_hogrefe.pdf) (Accesso 1 settembre 2020).

PAPANEK 1971

Papanek V., *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Pantheon Books, New York 1971.

POMA 2018

Poma A., *I luoghi buoni della cura*, in Consorzio Cascina Clarabella (a cura di), *I luoghi del possibile. Fare salute mentale oggi*, Gruppo Abele Periodici, Torino 2018, pp. 81-95.

PORCELLANA 2019

Porcellana V., *Costruire bellezza. Antropologia di un progetto partecipativo*, Meltemi, Milano 2019.

PORCELLANA, CAMPAGNARO 2019

Porcellana V., Campagnaro C., *Progettare insieme. Processi partecipativi a contrasto dell'homelessness tra antropologia e design*, in "Antropologia Pubblica", vol. V, n. I, 2019, pp. 91-109.

RANZO 2011

Ranzo P., *World design. Ecosistemi di individui, culture e progetti*, in P. Ranzo, M.A. Sbordone, R. Veneziano (a cura di), *Doing for peace. Design e pratiche per la cooperazione internazionale*, Franco Angeli, Milano 2011, pp. 31-37.

RAVAZZINI, SARACENO 2012

Ravazzini M., Saraceno B. (a cura di), *Le sfide della felicità urbana*, Il Saggiatore, Milano 2012 (Ebook).

SANDERS, STAPPERS 2008

Sanders E.B., Stappers P.J., *Co-Creation and the New Landscapes of Design*, in "CoDesign", vol. IV, n. 1, 2008, pp. 5-18.

SARACENO 2012

Saraceno B. 2012, *Sofferenza Urbana e «Public happiness». Riprendere il cammino verso la felicità*, in Ravazzini M., Saraceno B. (a cura di), *Le sfide della felicità urbana*, Il Saggiatore, Milano 2012 (Ebook).

SECCHI 2013

Secchi B., *La città dei ricchi e la città dei poveri*, Laterza, Roma-Bari 2013.

SMITHSONIAN INSTITUTE 2013

Smithsonian Institute, *Design and Social Impact: A Cross-Sectoral Agenda for Design Education, Research and Practice*, The Smithsonian's Cooper-Hewitt, New York 2013. <http://www.cooperhewitt.org/publications/design-and-social-impact> (Accessed 1 September 2020).

VENTURINI, GRAZIANO 2016

Venturini G., Graziano P., *Misurare la coesione sociale: Una comparazione tra le regioni italiane*, in "Quaderni della coesione sociale", n. I, 2016.

ZELNY 2007

Zelny M., *La gestione a tecnologia superiore e la gestione della tecnologia superiore*, in G. Bocchi, M. Ceruti (a cura di), *La sfida della complessità*, Bruno Mondadori, Milano 2007.



TRA MUTAZIONE E RESISTENZA, LA SFIDA  
DELL'INNOVAZIONE A BOLOGNA  
BETWEEN MUTATION AND RESISTANCE,  
THE CHALLENGE OF INNOVATION IN BOLOGNA

*Giovanni Ginocchini\*, Fabrizia Petrei\*\**

The contribution investigates the peculiar relationship between mutations and resistance in Bologna, a city in a permanent conflict among the contemporary metropolitan dimension and the conservation of its traditional identity. Starting from a critical reflection on the last urban transformations and on the connected public debates, the paper focuses mainly on the experience linked to public spaces, mobility infrastructures and the civic participation related to these specific topics.

Nel 2004, nel corso di una fase di forte transizione della città, Meltemi pubblica un numero della sua rivista "Gomorra" dedicato a Bologna dall'eloquente titolo *La metropoli rimossa*.

Partendo da alcune riflessioni critiche rispetto alle trasformazioni in corso e alla discussione pubblica generata, si riconosceva in Bologna una città contemporanea che si modifica più lentamente rispetto ad altre città europee con caratteristiche simili, caratterizzata da una forte resistenza alla trasformazione e al passaggio di "stato" delle politiche verso la dimensione metropolitana e internazionale<sup>1</sup>.

Queste caratteristiche riguardano le dinamiche di mutazione urbana in generale ma sono particolarmente evidenti nelle trasformazioni che riguardano la città fisica.

Fra i numerosi motivi che contribuiscono a questa tendenza, si può certamente rilevare la forte propensione culturale alla conservazione che caratterizza Bologna nell'ambito architettonico e urbanistico, fortemente ancorato al lascito delle politiche degli anni Sessanta e Settanta e alla stagione del recupero del centro storico, tutt'ora nota a livello mondiale.

A questa dimensione, si può aggiungere la presenza di un tessuto economico molto florido e coeso, basato su una economia locale che, almeno fino ad alcuni anni fa, non facilitava e

In apertura: Manifattura delle Arti, Bologna.  
Gabriele Basilico.  
Campagna fotografica:  
L.R. 19/98 la  
riqualificazione delle  
aree urbane in Emilia-  
Romagna, a cura  
di Piero Orlandi, 2001.  
© Gabriele Basilico/  
Archivio Gabriele  
Basilico.

\* Director, Fondazione  
per l'Innovazione Urbana

\*\* External and institutional  
communication, Fondazione  
per l'Innovazione Urbana

talora ostacolava l'arrivo di risorse esogene, a meno che non fossero parte di un disegno nato localmente.

Altro esempio delle difficoltà della città ad aprirsi completamente al rinnovamento, anche in termini sociali, riguarda un welfare fortemente strutturato sui bisogni di lavoratori e lavoratrici "tradizionali" (non a caso Bologna è la città con il tasso di lavoro femminile più alto d'Italia) ma con scarsa presa sui nuovi cittadini (e forme non convenzionali di lavoratori).

Utile ad avviare la riflessione e a indagare la particolare relazione esistente fra resistenza e mutazione a Bologna può considerarsi l'osservatorio privilegiato di Urban Center Bologna prima e di Fondazione per l'Innovazione Urbana<sup>2</sup> poi, in particolare in relazione ad alcuni ambiti e tematiche quali mobilità, protagonismo civico, trasformazioni dello spazio pubblico, così come approfondite di seguito.

Il Piano di Innovazione Urbana, strumento/processo aperto e in continua evoluzione, rappresenta infine la modalità più recente di agire in questo contesto.

## **Mobilità nuova e rigenerazione urbana**

Rete filoviaria, servizio ferroviario metropolitano, nuova linea tranviaria: da molti anni a Bologna si lavora alle infrastrutture del trasporto pubblico. Nonostante questo, però, non si è riusciti ancora ad arrivare a un punto di svolta e alla piena affermazione di un nuovo modo, più agile e contemporaneo, di muoversi in città e nell'area metropolitana.

Accanto al lavoro progettuale sulle grandi infrastrutture, la città ha dato negli ultimi anni un forte impulso allo sviluppo della mobilità dolce, con una attenzione particolare alla riduzione del traffico veicolare in molte zone del centro storico e alla promozione della pedonalità (si vedano ad esempio l'accensione del sistema di controllo Sirio e l'invenzione dei T Days) e della ciclabilità (con la definizione e approvazione del Biciplan, il Piano della mobilità ciclabile di Bologna, corredato da diversi interventi sul territorio). Ad accompagnare la nascita e lo sviluppo di tutte queste progettualità, anche le più leggere e reversibili, un dibattito pubblico sempre acceso e spesso non privo di conflittualità.

Conflittualità che caratterizza anche i processi di rigenerazione urbana che a Bologna affondano le radici nella metà degli anni Ottanta, subendo nel corso dei decenni numerosi *stop & go*, cambi di strategia e una complessiva difficoltà a confrontarsi e tenere il passo con le dinamiche europee, sia dal punto di vista delle risorse economiche attratte ed investite, che dal punto di vista dell'esito formale degli interventi.

Risultano emblematici a questo proposito il caso della nuova stazione Centrale<sup>3</sup> e dell'ex Mercato ortofrutticolo<sup>4</sup>, entrambi progetti urbani strategici ancora incompiuti a distanza di molti anni.

Un altro ambito esemplificativo di questa difficoltà è rappresentato dalle più ampie caserme militari dismesse (Staveco, Prati di Caprara, Masini, ecc.): lo stallo in cui tutt'ora si trovano i principali di questi processi di trasformazione, dopo decenni di accordi e programmi, risale a molteplici ragioni, fra le quali spicca la mancata capacità di confrontarsi fino in fondo con i temi contemporanei, tra i quali, a giudizio di chi scrive, la sopravvenuta crisi ambientale e la necessità di sperimentare nuovi usi attraverso soluzioni temporanee.

## **Partecipazione istituzionale e protagonismo civico**

Bologna viene da più parti riconosciuta come la città della partecipazione, in cui i cittadini, attivi per tradizione, partecipano e sono coinvolti nella vita cittadina. A testimonianza di questo la città si è dotata nel corso degli ultimi anni di nuovi strumenti proprio per promuovere e regolamentare la partecipazione: non solo il *Regolamento sulla collaborazione tra cittadini e Amministrazione per la cura e la rigenerazione dei beni comuni urbani*, nato nel 2014 che da Bologna si è poi diffuso su tutto il territorio nazionale, ma anche il Bilancio partecipativo, i Laboratori di Quartiere promossi per stimolare l'immaginazione civica, la collaborazione, ecc.

Accanto a questa tendenza, permane d'altra parte una forte centralità del modello di decentramento così come nato nel secondo dopoguerra, con forme di partecipazione più tradizionali rappresentate ad esempio dai Consigli e dalle Commissioni di Quartiere<sup>5</sup>.

Gli stessi luoghi fisici dove la partecipazione e la collaborazione civica si concretizzano sembrano riportare questa dicotomia: da una parte, infatti, si assiste alla nascita e alla diffusione di *community hub* (veri e propri centri di comunità multifunzionali orientati alle diverse popolazioni urbane) improntati alla condivisione e all'innovazione sociale e, dall'altra, permangono i Centri sociali anziani che faticano a evolvere in vere e proprie Case di quartiere, spazi cioè in grado di attivare servizi e forme di "welfare di comunità" per anziani, famiglie e giovani anche attraverso forme di autogestione per le realtà attive su una scala di prossimità.

Se dunque risulta evidente la presenza di una importante dimensione collettiva e di un vivo e attivo tessuto sociale, non si può ignorare che spesso di tale tessuto emerge, soprattutto tra i giovani, la parte che si pone in modo più critico verso le istituzioni, talvolta lente e impacciate nell'accompagnare il forte protagonismo mutualistico e creativo degli abitanti più dinamici della città.

## Trasformazioni dello spazio pubblico

Lo spazio pubblico a Bologna rappresenta lo spazio della collettività: un grande patrimonio sia nella sua parte più storica che nei quartieri pianificati.

In centro storico, questi spazi di prezioso e riconosciuto valore, sono periodicamente teatro di conflitti sociali dovuti principalmente ai differenti e spesso contrastanti usi praticati dalle diverse "popolazioni" che lo abitano e lo vivono. L'intensivo uso sociale e collettivo del centro storico vede infatti talora scontrarsi, da un lato, i numerosi residenti che ancora vi abitano e, dall'altro, la viva popolazione studentesca universitaria ma anche i turisti sempre più in crescita negli ultimi anni precedenti al verificarsi della pandemia di COVID-19, e tutti gli altri *city users* (commercianti, associazioni, operatori culturali, ecc.)<sup>6</sup>.

Contemporaneamente alcune importanti zone del centro, storicamente caratterizzate da identità forti, tendono a emergere come dei veri e propri "distretti" contraddistinti da una specifica offerta culturale (ad esempio la Zona U) e/o commerciale

(ad esempio la zona Pratello/San Francesco). L'obiettivo di valorizzare queste aree e affermare una loro piena riconoscibilità, previsto dal programma per una nuova pedonalità a Bologna *Di nuovo in centro*, avviato nel 2012, solo in parte è stato raggiunto e realizzato con successo<sup>7</sup>.

Uscendo dal centro storico, seppure nei quartieri pianificati il valore dello spazio pubblico sia pienamente riconosciuto, si procede tuttavia con fatica a dare forma e concretezza a nuovi usi e nuove funzioni dei luoghi. Esemplicative sono a tal proposito le esperienze, non prive di difficoltà sia in fase di realizzazione che di gestione successiva, di *Bella Fuori*, iniziativa della Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna per sviluppare le potenzialità di alcune zone periferiche, valorizzandone l'aspetto estetico, trasformandone le funzioni e migliorando la qualità della vita degli abitanti<sup>8</sup>.

All'inerzia che caratterizza la trasformazione fisica della città, la collettività reagisce però con un uso sociale e collettivo degli spazi pubblici più che intenso: la città è infatti fortemente estroversa, la vita in pubblico è vivace e si assiste a una iper-produzione di occasioni e installazioni effimere e temporanee. Dal Cinema in piazza Maggiore, coordinato dalla Cineteca di Bologna, ai numerosi eventi organizzati durante i T Days, ma anche festival, mostre, incontri e spettacoli di *reading*, danza, teatro, sport, ecc.: sono molteplici durante tutto il corso dell'anno le iniziative che si tengono nelle strade e nelle piazze e che ne modificano, seppure temporaneamente, il modo in cui vengono usate e vissute.

## **L'esperienza di piazza Rossini**

Sul tema della sperimentazione di nuovi usi di uno spazio pubblico, fra le esperienze più recenti c'è sicuramente quella di piazza Rossini, nel cuore della zona universitaria.

La piazza, fino al 2019 adibita a parcheggio per automobili nonostante il valore storico e iconico, non rappresentava un luogo di sosta e socializzazione.

Il percorso di trasformazione della piazza nato da una serie di azioni sperimentali e dimostrative sul patrimonio culturale di via Zamboni previste da *ROCK*, progetto europeo

H2020 di ricerca-azione (2017-2020), ha rappresentato uno dei focus tematici affrontanti durante il Laboratorio U-Lab 2018 condotto dalla Fondazione per l'Innovazione Urbana insieme a Comune, Ateneo e Fondazione Rusconi. Dalle oltre 250 persone che hanno partecipato al percorso di coinvolgimento, è emerso il bisogno di restituire alla piazza una dimensione di socialità, valorizzando la collaborazione degli attori del territorio. La prima azione è stata la sperimentazione di un prato temporaneo a settembre 2019 durante la manifestazione *Le Cinque Piazze*, nell'ambito della Bologna Design Week e La notte dei ricercatori: iniziativa curata dalla Fondazione per l'Innovazione Urbana e dall'Università di Bologna - Dipartimento di Architettura. L'idea di un prato temporaneo al posto del parcheggio, realizzata in quella occasione in autocostruzione, è stata generata durante il laboratorio di co-progettazione con gli studenti universitari e ispirata da una suggestione avuta consultando materiale storico di archivio in cui è ben visibile una porzione dell'antico sagrato destinata a prato. L'obiettivo è stato di testare (in maniera inaspettata per i fruitori) nuovi usi di uno spazio pubblico, allora negato, nel cuore della zona universitaria.

Dopo il positivo riscontro di questa esperienza, il Comune di Bologna ha deciso di pedonalizzare definitivamente la piazza e apprestare un nuovo allestimento, che avrà la durata di circa un anno in attesa della definizione dell'assetto finale. Esso ripropone un prato di oltre 300 metri quadrati, un sistema di fioriere in legno e due elementi illuminanti a forma di grande fiore rosso, i Maxxi Poppy di Viabizzuno, partner del progetto *ROCK*.

Quella di piazza Rossini è quindi un'esperienza pilota e sperimentale di durata limitata nel tempo, ma questa nuova configurazione propone una percezione – e un uso – in netto contrasto rispetto alla funzione consolidata precedente, con l'obiettivo di rimarcare l'importanza di prendersi cura dei luoghi e rafforzarne il senso di ri-appropriazione. La positiva reazione da parte della cittadinanza, sia durante le prime sperimentazioni nel settembre 2019, che nelle settimane successive al completamento dell'allestimento dell'estate del 2020, ha dimostrato quanto un intervento reversibile possa innescare dinamiche di ri-attivazione delle comunità oltre che dei luoghi e generare un dialogo attorno al tema della sostenibilità nei

centri storici. Per rimarcare la componente di “resistenza” al cambiamento, sempre presente nel contesto bolognese, è interessante qui notare come nonostante il carattere temporaneo si è registrata comunque una forte contrarietà all’intervento da parte di alcune associazioni dedite alla tutela del patrimonio culturale del centro, che hanno avviato a mezzo stampa e attraverso interrogazioni in Consiglio comunale una campagna di contrasto all’installazione, giudicandola impropria rispetto alla tradizione della “città di pietra”.

## **Il piano innovazione urbana**

In uno scenario globale fortemente accelerato in cui crescono le disuguaglianze, Bologna si presenta quindi come una città dalle mutazioni lente e dalle forti resistenze che, se da una parte frustrano il desiderio di cambiamento e rendono più difficile adeguare la città ai nuovi bisogni che le diverse popolazioni esprimono (in particolare quelle più giovani sia di studenti che di lavoratori, ma non solo), dall’altra proteggono da dinamiche invasive e preservano una certa autenticità dell’“*urbs*” e della “*civitas*”, riconosciuta anche da coloro che la vivono per un tempo limitato<sup>9</sup>.

Un tentativo di affrontare questa dicotomia risiede nel Piano Innovazione Urbana, pensato come uno strumento che tiene insieme spinte al cambiamento provenienti dal basso, politiche e investimenti pubblici e azioni sui luoghi<sup>10</sup>. Attraverso un percorso avviato a dicembre 2016, con un documento aperto e implementabile nel tempo, l’idea del piano è infatti di creare uno spazio di discussione e co-progettazione per tutti, che metta in collegamento opportunità, potenzialità del territorio e decisioni pubbliche, adottando come metodo la co-produzione dei processi trasformativi e di innovazione.

Il primo volume del 2016, *Verso il Piano innovazione urbana* raccontava lo sforzo di pianificazione con orizzonte 2021 operato dall’Amministrazione a seguito di un largo processo di ascolto dei cittadini, sistematizzando diversi strumenti progettuali e programmi di finanziamento e favorendo l’emersione di alcuni assi di sviluppo prioritari. Il secondo volume (2019) aggiorna il documento sistematizzando il risultato di

due anni di lavoro sul territorio nell'ambito dei Laboratori di Quartiere e intrecciando i dati raccolti tra il 2017 e 2018 in circa 280 incontri. Alla prospettiva dell'Amministrazione si affianca così quella "dal basso", che suggerisce e identifica elementi centrali per inquadrare gli interventi necessari in ambito sociale, educativo, digitale, culturale e sullo spazio pubblico, su scala cittadina e a livello di quartiere.

Il terzo volume, attualmente in corso di realizzazione, intende ulteriormente sviluppare questi temi e prospettive, integrando la riflessione con le sperimentazioni in corso<sup>11</sup> (si vedano ad esempio i progetti *Housingbo* e *Futuro Prossimo* dedicati al protagonismo degli studenti, il cantiere sulle consegne etiche, le esperienze di rigenerazione temporanea e il laboratorio sugli spazi collaborativi, il *living lab* sull'accessibilità, ecc.) e i nuovi dati e fenomeni di cambiamento accorsi nel 2019-2020. Il punto di vista di questa nuova edizione del Piano tiene conto delle conseguenze della crisi pandemica COVID 19 e ha l'obiettivo di individuare misure di risposta alla crisi che siano radicate e promosse con il territorio, nonché basate su processi di valorizzazione diffusa delle competenze e delle energie emerse e latenti che caratterizzano la città.

*I cambiamenti epocali che stiamo vivendo, il carattere globale della pandemia e gli effetti da essa generati, ci hanno spinto a interrogarci fin da subito sullo scenario del tutto inedito che la città sta affrontando. Da questo obiettivo è nato il progetto R-innovare la città - Osservatorio Emergenza Coronavirus: come Fondazione per l'Innovazione Urbana abbiamo infatti ritenuto prioritario e urgente aprire uno spazio di ricerca, di confronto e di costruzione di policy a cui connettere anche delle progettualità utili al futuro della città. Nella stessa ottica, in un momento in cui le indispensabili prospettive di ripartenza e di rilancio devono ancora continuare a confrontarsi con le incognite dovute alla circolazione del virus, abbiamo dato il nostro contributo alla redazione del documento Bologna riparte: oltre l'emergenza Coronavirus, a cura di un gruppo di esperti ed esperte chiamati dal Sindaco a tracciare alcune direttrici di sviluppo prioritarie e praticabili per attivare un processo di resilienza trasformativa.*

## Note

<sup>1</sup> Si veda per approfondire la rivista “Gomorra, Territori e culture della metropoli contemporanea. La metropoli rimossa”, 10 maggio 2004.

<sup>2</sup> Fondazione Innovazione Urbana nasce nel 2018 su iniziativa primaria di Comune e Ateneo di Bologna come trasformazione del Comitato Urban Center Bologna. Della Assemblea della Fondazione fanno parte anche, in continuità con il precedente Comitato, aziende pubbliche come Fiera, Acer, Caab, e Tper, nonché Città Metropolitana e Ordine degli Ingegneri.

<sup>3</sup> Per approfondire il progetto della grande nuova stazione e l'importanza dell'intervento nella sua dimensione urbana si veda il supplemento *Bologna new City Station*, in “Domus”, n. 920, 2008.

<sup>4</sup> Ginocchini G., Tartari C. (a cura di), *Il Mercato: una storia di rigenerazione urbana a Bologna*, Edisai, Ferrara 2007.

<sup>5</sup> Una approfondita disamina di queste dinamiche si trova nel recente volume Allegrini G., Paltrinieri R., *Partecipazione, processi di immaginazione civica e sfera pubblica. I laboratori di quartiere e il bilancio partecipativo a Bologna*, Franco Angeli, Milano 2020.

<sup>6</sup> La dimensione della questione è naturalmente in questa fase modificata dagli effetti della pandemia dovuta alla diffusione del virus COVID-19, così come si evince dai materiali raccolti nell'ambito dell'Osservatorio dedicato all'emergenza <https://www.fondazioneinnovazioneurbana.it/45-uncategorised/2322-per-r-innovare-la-citta>.

<sup>7</sup> Per approfondire, si veda Prospero A. (a cura di), *Di nuovo in centro. Programma per una nuova pedonalità a Bologna*, I Quaderni di Urban Center Bologna, Bologna 2014.

<sup>8</sup> Per approfondire, si veda Cammelli M. (a cura di) *Bella fuori. Nuovi centri in città. Un metodo, un progetto, le realizzazioni per riqualificare le periferie*, Editrice Compositori, Bologna 2013.

<sup>9</sup> Dalle ricerche quantitative e qualitative che hanno portato al concorso internazionale *Bologna City Branding*, Bologna è infatti risultata particolarmente apprezzata, non solo dal turista ma anche di chi vi risiede temporaneamente, proprio per essere una città dove è possibile vivere esperienze ed emozioni autentiche, ponendosi, idealmente, sullo stesso piano dei residenti. Per approfondire si veda Grandi R., Prospero A. (a cura di) *È Bologna. Progetto City Branding*, I Quaderni di Urban Center, Bologna 2015.

<sup>10</sup> Per approfondire, si veda <http://www.fondazioneinnovazioneurbana.it/progetto/pianoinnovazioneurbana>.

<sup>11</sup> I progetti sono documentati sul sito e i social della Fondazione <http://www.fondazioneinnovazioneurbana.it/>.



## **FOCUS ON**

### *MUTAZIONI RESISTENTI - BOLOGNA PILOT PROJECT*

Un progetto fotografico di Margherita Caprilli, a cura di Chiara Sponza  
A Margherita Caprilli photo project, curated by Chiara Sponza

Mutazione Resistente è  
Fiorenzo, che con la sua  
bottega persiste nella sua  
Bolognina che intorno a lui  
si trasforma, continuando  
ad essere parte del tutto.

**Fiorenzo**

Arena Puccini - DLF, Bologna |  
Sabato, 3 agosto 2019.

In occasione della proiezione  
del documentario *Santiago, Italia*  
diretto da Nanni Moretti.

Per gentile concessione di  
Kilowatt – Fondazione Cineteca  
di Bologna.

Mutazione Resistente sono gli abitanti di Casteldebole, i loro ricordi, i loro conflitti che, anche se segregati in torri di cemento dozzinali, cercano uno spazio per riaffermarsi.

Una bacheca senza tempo: dove può portarci l'Immaginazione?



### **I nostri primi balli**

Casteldebole, Bologna |  
Mercoledì, 25 luglio 2018.

In occasione di un'esplorazione  
delle periferie bolognesi  
con Teresa.

Mutazione Resistente è il quadrilatero Scalo-Malvasia. Nel suo essere una "periferia nel centro" si fa portavoce delle disuguaglianze che permeano la città.

Le Popolarissime, veri e propri "casermoni" che, per esplicita disposizione, possono nascere solo in periferia e lontano dalle arterie principali, sono destinate a ospitare i diseredati del Baraccato – un ex ospedale militare fuori porta Lama – e le famiglie sfrattate dai borghi demoliti nel centro storico.



### **Popolarissime**

Quadrilatero Scalo-Malvasia,  
Bologna | Sabato, 13 aprile 2019.

In occasione della passeggiata  
di condominio al quadrilatero  
Scalo-Malvasia per il progetto  
"Parco della Resilienza".

Per gentile concessione di  
Fondazione per l'Innovazione  
Urbana.

Mutazione Resistente è l'elemento architettonico bolognese per eccellenza – la torre – storico simbolo di potere e ricchezza delle più illustri famiglie medievali. Ora invade le periferie. Le torri costituivano vere e proprie fortezze, bastioni inespugnabili per prevenire eventuali attacchi esterni e contrastare efficacemente dall'alto gli invasori.



### **La Turrita**

Pilastro, Bologna | Martedì, 25 settembre 2018.

In occasione delle riprese per il documentario *Da Teletorre 19 è tutto!* di Vito Palmieri, una produzione di Articolture.

Mutazione Resistente è una  
Piazza che diventa una sala  
a cielo aperto, offrendo la  
cultura cinematografica alla  
portata di tutte e tutti.  
La piazza che cambia ogni  
sera, con i suoi suoni, i colori,  
le luci, le sue emozioni.  
Il Cinema più bello del mondo  
che riporta le persone in  
Piazza.



### Ritrovarsi

Piazza Maggiore, Bologna | Sabato,  
1 giugno 2019.

Allattamento dello schermo in  
Piazza Maggiore in occasione della  
rassegna *Sotto le Stelle del Cinema* e  
per il festival *Il cinema ritrovato*.

Per gentile concessione di Kilowatt  
– Fondazione Cineteca di Bologna.

Mutazione Resistente è una piazza che si trasforma per riaffermare la propria natura e che attraverso la sperimentazione mette in scena nuove visioni di città. Una mutazione che restituisce identità allo spazio urbano, un prato che restituisce la piazza alla comunità.



### **Piazza Rossini**

Piazza Rossini, Bologna | Giovedì, 26 settembre 2019.

In occasione del laboratorio *Bologna Portici Aperti*, a cura di Cantieri Meticci, realizzato all'interno dell'iniziativa *Le Cinque Piazze* (progetto ROCK H2020).

Per gentile concessione di Fondazione per l'Innovazione Urbana, nell'ambito di *Green please, il prato che non ti aspetti*. Allestimento temporaneo progettato e realizzato degli studenti dell'Università di Bologna.

Mutazione Resistente è la piazza centrale di una città che si trasforma in un porto aperto a tutte e tutti. Attraverso la *performance*, la riappropriazione dello spazio comune rappresenta non solo la mutazione del luogo grazie all'elemento umano, ma anche il più umano dei gesti di resistenza.



### **Porti Aperti**

Piazza Maggiore, Bologna |

Venerdì, 4 ottobre 2019.

In occasione del progetto *Bologna Portici Aperti*, ideato e realizzato da Cantieri Meticci.

Mutazione Resistente è la stazione di Bologna. Luogo di discontinuità tra centro e periferia: non solo un punto di rottura del tessuto urbano, ma un elemento che allo stesso tempo è muro tra parti della stessa città e portale per contaminazioni dall'esterno.



**Centrale|Periferica**  
Bologna Centrale, Bologna |  
Lunedì, 25 febbraio 2019.

Mutazione Resistente è  
la natura che nel tempo  
riconquista il proprio spazio,  
dimostrando quanto è fragile  
e temporaneo ciò che ai nostri  
occhi appare solido ed eterno.  
Come Resiste la Natura  
all'abbandono temporaneo?  
Come temporaneamente può  
rivivere, rivendicando uno  
spazio per tutti?



### **C'è vita su Marte?**

Ex scalo merci Ravone, Bologna |

Venerdì, 19 aprile 2019.

In occasione del sopralluogo agli  
spazi dell'Ex scalo merci Ravone.

Per gentile concessione di  
Fondazione per l'Innovazione  
Urbana.

Mutazione Resistente  
è l'illustrazione,  
l'autoproduzione, la spinta  
creativa in tutte le sue forme  
come strumento di lotta e  
riaffermazione culturale in un  
luogo oggetto di discussione  
continua come il Parco della  
Montagnola.  
Una Chiamata alle Arti!



### Assedio!

Montagnola, Bologna | Sabato,  
27 aprile 2019.

In occasione della festa finale  
di *Assedio!*, a cura di Checkpoint  
Charly, festival nato dalla  
collaborazione di Arci Bologna,  
Checkpoint Charly, Binario 69  
e Antoniano.

Mutazione Resistente è chi porta in piazza la propria idea di Resistenza: l'idea di cura della città, la riprogettazione degli spazi e la loro abitabilità, la visione collettiva di creare una casa per tutte e tutti.

"Ogni città riceve la sua forma dal deserto a cui si oppone".

Alla ricerca di un'eco più grande per far sentire la volontà di Resistere.



### **Dovere di R'esistere**

Via Indipendenza, Bologna |

Sabato, 9 settembre 2017.

Manifestazione a favore della riapertura del centro sociale bolognese *Labas*, in via Orfeo 46, in seguito allo sgombero dell'ex caserma Masini, avvenuto l'8 agosto 2017.

Mutazione Resistente è un ex-mercato, divenuto casa di una comunità che non si è fermata contro il nulla che avanza.

“Le occupanti e gli occupanti di XM24 stanno dando vita a una resistenza geniale, a partire da chi si è fatto trovare a resistere cantando nella splendida piscina, chi girando un film all’interno dello spazio. Intanto dal tetto fuochi di artificio”.

Zic.it, 6 Agosto 2019,  
ore 7:15.



**Contro il Nulla che avanza**  
Via Fioravanti 24, Bologna |  
Martedì, 6 agosto 2019.  
Sgombero del centro sociale  
XM24.



Nell'era dell'immaterialità e della conoscenza, alla luce dei profondi cambiamenti che la crisi contemporanea impone di affrontare, il design rappresenta un mezzo di interpretazione delle mutazioni e di intermediazione tra saperi, integrando valori tangibili, intangibili ed esperienze. Forme di trasformazione e di innovazione sono il risultato di specifiche interazioni co-evolutive tra persone, tecnologie, politiche e infrastrutture, in processi simultanei e multidimensionali. In questo contesto, l'*Advanced Design* abilita pratiche sociali, nuovi linguaggi, approcci e comportamenti responsabili, dimensioni del tempo inedite. Aprendo a una pluralità di contributi, il libro offre possibili narrazioni di episodi interni alle culture del progetto che hanno rappresentato prototipi di mutazione, al fine di individuare punti di continuità e di rottura nell'evoluzione delle relazioni tra umano, città e natura.

In the age of immateriality and knowledge, considering the deep transformations generated by the contemporary crisis, design is a tool for interpreting changes and mediating different fields of research and action, integrating material, immaterial values and experiences.

Change and innovation are the result of specific co-evolutionary interactions between people, technologies, policies and infrastructures, in simultaneous and multi-dimensional processes. In this context, *Advanced Design* enables new social practices, new languages, responsible approaches and behaviors, original time dimensions. Opening to a plurality of contributions, the book offers possible narratives about design cultures as prototypes of mutation, in order to identify points of continuity and rupture in the evolution of humans-city-nature relations.

**Elena Formia**, Ph.D. in History of Architecture and Town Planning, is Associate Professor in Design at the Department of Architecture of the University of Bologna, where she is Director of First Cycle Degree in Industrial Design and the Second Cycle Degree in Advanced Design. Her main research topics are advanced design and future-focused processes, design education and the relationship between design sciences and humanistic knowledge. She is member of the Advanced Design Unit.

**Valentina Gianfrate**, Researcher in Service Design and lecturer at the Advanced Design Master's Degree Course. Her fields of expertise are: advanced design approach to support urban transformations through multi-stakeholders collaboration, co-design of urban accessibility, design for preparedness. She is involved in the development of International projects and in educational cross-city programs about design for responsible innovation.

**Elena Vai**, Ph.D. in Architecture and Design Cultures, is coordinator of C.R.I.C.C. (Research Centre for the Interaction with the Cultural and Creative Industries) at the University of Bologna. Since 1995 she has operated as event designer, curator, mediator and producer of cultural and editorial projects on the topic of Cultural and Creative Industries. Since 2014 she has taught and works in the Advanced Design Unit of the University of Bologna.

[www.buonline.com](http://www.buonline.com)

ISBN 978-88-6923-761-4



€ 30,00